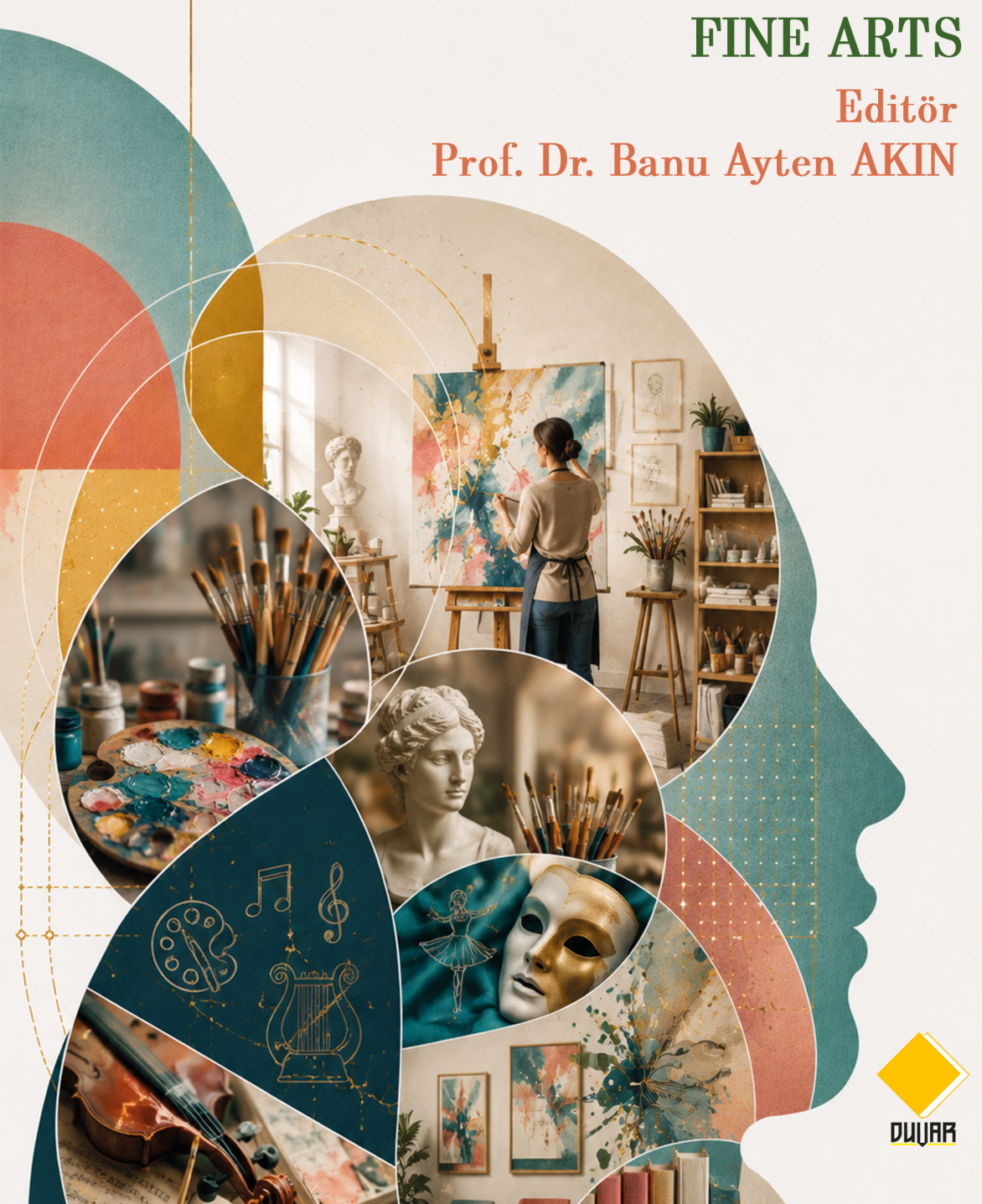


# GÜZEL SANATLARDA GÜNCEL PERSPEKTİFLER

## CURRENT PERSPECTIVES IN FINE ARTS

Editör  
Prof. Dr. Banu Ayten AKIN



# **GÜZEL SANATLARDA GÜNCEL PERSPEKTİFLER**

## **CURRENT PERSPECTIVES IN FINE ARTS**

**Editör**

**Prof. Dr. Banu Ayten AKIN**



**GÜZEL SANATLARDA GÜNCEL PERSPEKTİFLER**  
**CURRENT PERSPECTIVES IN FINE ARTS**

**Editör**

**Prof. Dr. Banu Ayten AKIN**

**Genel Yayın Yönetmeni:** Berkan Balpetek

**Sayfa ve Kapak Tasarımı:** Duvar DESIGN

**Basım Tarihi:** Temmuz 2026

**Yayıncı Sertifika No:** 49837

**E-ISBN:** 978-625-8936-42-1

© Duvar Yayınları

853 Sokak No:13 P.10 Kemeraltı-Konak/İzmir

Tel: 0 232 484 88 68

[www.duvar yayinlari.com](http://www.duvar yayinlari.com)

[duvar kitabevi@gmail.com](mailto:duvar kitabevi@gmail.com)

"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. Yayınevi ve editörler sorumlu tutulamaz."

## İÇİNDEKİLER

|                                                                                                               |            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>1. Bölüm .....</b>                                                                                         | <b>1</b>   |
| Moda Tasarımında Üretken Yapay Zekânın Kullanımı: Tasarım, Eğitim ve Kültürel Miras Üzerine Bir Değerlendirme |            |
| Arzu BOR KOCAMAN                                                                                              |            |
| <b>2.Bölüm .....</b>                                                                                          | <b>22</b>  |
| Jean Tardieu'nün Sürreal Sahnesinde Grotesk İmgeler                                                           |            |
| Banu Ayten AKIN, Doğa BEKTAŞ                                                                                  |            |
| <b>3. Bölüm .....</b>                                                                                         | <b>38</b>  |
| Disiplinlerarası Bir Yaklaşımla Çocuk Tiyatrosuna Yeniden Bakmak                                              |            |
| Fatma KEÇELİ                                                                                                  |            |
| <b>4.Bölüm .....</b>                                                                                          | <b>70</b>  |
| Çağdaş Mask Tiyatrosu                                                                                         |            |
| Banu Ayten AKIN, Özge TATAR                                                                                   |            |
| <b>5. Bölüm .....</b>                                                                                         | <b>81</b>  |
| Otoriter Çizgiden Kırılgan İze: "Ufuk Çizgisi: Sondan Bir Önceki" Performansında Duraksamanın Sismografisi    |            |
| Şükran MERTCAN                                                                                                |            |
| <b>6. Bölüm .....</b>                                                                                         | <b>98</b>  |
| Yapay Zekâ Çağında Müzik ve Eser Kavramının Ontolojik Dönüşümü                                                |            |
| Tolga ERGÜL                                                                                                   |            |
| <b>Chapter 7 .....</b>                                                                                        | <b>111</b> |
| The Remainder of the Photograph: Custodianship After Synthetic Image Production                               |            |
| İsmail Erim GÜLAÇTI                                                                                           |            |

# 1. Bölüm

## Moda Tasarımında Üretken Yapay Zekânın Kullanımı: Tasarım, Eğitim ve Kültürel Miras Üzerine Bir Değerlendirme

Arzu BOR KOCAMAN<sup>1</sup>

### Giriş

Üretken yapay zekâ teknolojilerindeki gelişmeler, üretim, öğrenme ve tasarım süreçlerinin yeniden biçimlenmesine katkı sağlayarak birçok disiplinde yeni araştırma alanı ortaya çıkarmıştır. Bu gelişmelerin en dikkat çekici yansımalarından biri, metin, görsel, ses ve video gibi farklı veri türlerinde özgün içerikler üretebilen üretken yapay zekâ sistemlerinin yaygınlaşmasıdır. Üretken yapay zekâ sistemleri, farklı veri türlerinde özgün içerikler oluşturabilme yeteneğiyle yaratıcı üretim süreçlerinde yeni kullanım alanları oluşturmuştur (Oluwagbenro, 2024, s. 2). Tsao ve diğerleri (2026), üretken yapay zekânın tasarım ve görsel sanatlardan yaratıcı yazarlığa, sinema, tiyatro, müzik ve mimarlığa kadar pek çok yaratıcı disiplinde üretim süreçlerini yeniden şekillendirdiğini belirtmektedir (ss. 2260, 2267). Benzer biçimde Ramdurai ve Adhithya (2023), bu teknolojilerin yaratıcı profesyonellere ilk fikirlerin geliştirilmesi, tasarım varyasyonlarının oluşturulması ve farklı olasılıkların keşfedilmesi süreçlerinde önemli katkılar sunduğunu ifade etmektedir (s. 2).

Yaratıcı üretim süreçlerindeki bu dönüşüm, tasarım disiplinlerinde daha belirgin biçimde görülmektedir. Günümüzde tasarım süreci; araştırma, keşif, değerlendirme ve karar verme gibi birbirini tamamlayan aşamalardan oluşmaktadır. Üretken yapay zekâ ise bu sürecin farklı aşamalarında tasarımcıya alternatifler sunan bir destek aracı olarak kullanılmaktadır (Tsao vd., 2026, ss. 2267, 2270). Bu durum, tasarımcının üretim anlayışını ve yaratıcı rolünü de yeniden şekillendirmektedir. Keleş ve Sarıdikmen (2025), yapay zekâ teknolojilerinin yalnızca sanat üretiminde kullanılan yeni araçlar olmadığını, sanatçının üretim biçimini ve yaratıcı konumunu da dönüştürdüğünü belirtmektedir (s. 128). Benzer biçimde Buruk (2024), üretken yapay zekânın tasarımcıların çalışma biçimlerini ve yaratıcı içerik geliştirme süreçlerini yeniden şekillendirme potansiyeline sahip olduğunu ifade etmektedir (s. 96).

<sup>1</sup> Dr. Öğr. Üyesi, Selçuk Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, Moda Tasarımı Bölümü, arzubor@selcuk.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-7668-562X>

Tasarım disiplinleri içinde üretken yapay zekânın en yoğun biçimde kullanılmaya başlandığı alanlardan biri moda tasarımıdır. Moda tasarım sürecinin fikir geliştirme, görselleştirme, ürün geliştirme ve kullanıcı deneyimi gibi birbirini tamamlayan çok sayıda aşamadan oluşması, üretken yapay zekâ uygulamalarının sürecin farklı noktalarında kullanılmasına imkân sağlamaktadır. Oluwagbenro (2024), üretken yapay zekânın moda alanında yeni stil ve desenlerin geliştirilmesi, tasarım sürecinin hızlandırılması ve yenilikçi ürün fikirlerinin oluşturulması amacıyla kullanıldığını belirtmektedir (ss. 5, 7). Guo ve diğerleri (2023) ise üretken yapay zekâ uygulamalarının moda tasarımında giderek daha geniş kullanım alanı bulduğunu ifade etmektedir. Benzer biçimde Chauvin ve diğerleri (2025), bu teknolojilerin tasarım süreçlerine yeni çalışma biçimleri kazandırdığını ve estetik açıdan farklı olanaklar sunduğunu belirtmektedir. Moda tasarımında üretken yapay zekânın kullanımının yaygınlaşması, tasarımcının yaratıcı rolüne ilişkin tartışmaları da beraberinde getirmiştir. Değirmenci'ye (2024) göre yapay zekâ, tasarım ve üretim süreçlerinde önemli fırsatlar sunmasına rağmen moda tasarımında insan yaratıcılığı ve estetik değerlendirme becerilerinin yerini alabilecek düzeyde değildir. Bu nedenle insan ile yapay zekâ arasındaki iş birliği, geleceğin moda tasarım anlayışının temel bileşenlerinden biri olarak değerlendirilmektedir (s. 112).

Son yıllarda üretken yapay zekânın yaratıcı üretim süreçlerindeki kullanım alanları çeşitlenmiştir. Özellikle moda tasarımında bu teknolojiler, tasarım sürecini destekleyen, insan-yapay zekâ iş birliğini güçlendiren ve yeni tasarım yaklaşımlarının geliştirilmesine katkı sağlayan önemli bir araç hâline gelmiştir. Buna karşın, üretken yapay zekânın moda tasarımındaki kullanımını tasarım süreci, moda tasarımı eğitimi ve kültürel mirasın yeniden yorumlanmasını birlikte ele alan derleme çalışmalarının sınırlı olduğu görülmektedir. Bu kitap bölümü, alandaki bu gereksinim doğrultusunda hazırlanmıştır. Bölümün amacı, üretken yapay zekânın moda tasarımındaki güncel kullanım alanlarını tasarım süreci, moda tasarımı eğitimi ve kültürel mirasın yeniden yorumlanması açısından değerlendirmektir. Bu amaç doğrultusunda öncelikle üretken yapay zekânın moda tasarımındaki kullanım alanları ele alınmış, daha sonra tasarım süreci, moda tasarımı eğitimi ve kültürel mirasın yeniden yorumlanmasına yönelik güncel araştırmalar incelenmiştir. Son bölümde ise literatürde öne çıkan ortak eğilimler tartışılmış, geleceğe yönelik değerlendirmelere yer verilmiştir.

### **Moda Tasarımında Üretken Yapay Zekânın Kullanımına Genel Bakış**

Moda tasarımı, üretken yapay zekâ uygulamalarının en yoğun kullanıldığı yaratıcı alanlardan biridir. Tasarım, üretim, pazarlama, kullanıcı deneyimi ve dijital içerik geliştirme gibi farklı alanlarda kullanılan bu teknolojiler, moda

sektöründeki üretim ve tasarım süreçlerini yeniden şekillendirmektedir. Bu doğrultuda üretken yapay zekâ uygulamalarının kullanım alanları zamanla çeşitlenmiş ve moda sektörünün farklı bileşenlerine yayılmıştır.

Moda tasarımına odaklanan araştırmalar, üretken yapay zekânın yalnızca tasarım sürecinde değil, sektörün farklı çalışma alanlarında da kullanıldığını göstermektedir. Guo ve diğerleri (2023), yapay zekâ teknolojilerinin moda tespiti, moda sentezi ve moda öneri sistemlerinden başlayarak tasarım sürecinin çeşitli aşamalarında değerlendirildiğini belirtmektedir (s. 88403). Kaya ve Aytaç (2024) ise yapay zekâ uygulamalarının moda sektöründe tasarım, üretim, pazarlama ve işletme süreçlerinde giderek yaygınlaştığını ifade etmektedir (ss. 1104, 1107). Benzer biçimde Chauvin ve diğerleri (2025), moda sektörünün sanat, zanaatkarlık ve teknolojiyi bir araya getiren yapısı nedeniyle üretken yapay zekâ uygulamaları için uygun bir çalışma alanı sunduğunu vurgulamaktadır (s. 1).

Üretken yapay zekânın moda sektöründe yaygınlaşması, tasarım sürecinde kullanılan dijital araçların da çeşitlenmesini sağlamıştır. Farklı amaçlarla geliştirilen bu araçlar, tasarım sürecinin farklı gereksinimlerine yönelik çözümler sunmaktadır. ChatGPT; kullanıcı gereksinimlerinin belirlenmesi, ürün fikirlerinin geliştirilmesi ve gelecekteki eğilimlerin değerlendirilmesi gibi metin temelli çalışmalarda tasarımcıya destek sağlamaktadır (Kaya & Aytaç, 2024, ss. 1118–1119). Midjourney ve DALL·E gibi görsel üretim araçları ise metinsel yönlendirmelerden hareketle tasarım fikirlerinin kısa sürede görselleştirilmesine imkân vermektedir (Hutson & Robertson, 2023, s. 1). Ngai ve diğerleri (2025), üretken yapay zekâ sistemlerinin fotoğraf gerçekliğine yakın görseller üretebilme yeteneğinin moda tasarımında yeni çalışma biçimlerinin gelişmesini desteklediğini belirtmektedir (s. 1321). Bu araçlar, fikir geliştirme, görselleştirme ve tasarım alternatiflerinin değerlendirilmesi gibi farklı aşamalarda tasarım sürecini destekleyen uygulamalar olarak kullanılmaktadır.

Son yıllarda yayımlanan araştırmalar üretken yapay zekânın moda tasarımındaki kullanımının tek bir uygulama alanıyla sınırlı olmadığını göstermektedir. Tasarım, üretim, pazarlama, kullanıcı deneyimi ve dijital içerik geliştirme gibi farklı alanlarda kullanılan bu teknolojiler, moda sektöründeki çalışma biçimlerini yeniden şekillendirmektedir. Aynı zamanda farklı amaçlara yönelik geliştirilen üretken yapay zekâ araçları, tasarım sürecinin değişen gereksinimlerine uygun çözümler sunarak moda tasarımında daha esnek ve çok yönlü çalışma olanakları sağlamaktadır. Bu bölümde genel hatlarıyla ele alınan kullanım alanları, izleyen bölümlerde tasarım süreci, moda tasarımı eğitimi ve kültürel mirasın yeniden yorumlanması başlıkları altında ayrıntılı olarak incelenmektedir.

## **Moda Tasarım Sürecinde Üretken Yapay Zekâ**

Moda tasarım süreci; araştırma ve ilham toplama, fikir geliştirme, tasarım alternatiflerinin oluşturulması, görselleştirme, ürün geliştirme ve sunum gibi birbirini tamamlayan aşamalardan oluşmaktadır. Üretken yapay zekâ teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte bu sürecin birçok aşamasında yapay zekâ destekli araçlardan yararlanılmaya başlanmıştır. Son yıllarda gerçekleştirilen araştırmalar, üretken yapay zekânın moda tasarım sürecindeki rolünü insan–yapay zekâ iş birliği çerçevesinde ele almaktadır. Jones (2025), üretken yapay zekânın tasarım sürecinde yaratıcı üretimi destekleyen ve tasarımcıyla birlikte çalışan bir yardımcı olarak değerlendirilmesi gerektiğini belirtmektedir (s.8). Benzer biçimde Tatlısu ve diğerleri (2025), bu teknolojilerin yeni fikirlerin geliştirilmesi ve tasarım senaryolarının oluşturulması sürecinde tasarımcıya katkı sunduğunu ifade etmektedir (s. e164). Yıldırım Coruk (2026) ise üretken yapay zekâyı kavramsal keşfi genişleten ve erken tasarım aşamalarında yaratıcı düşünmeyi destekleyen bir tasarım ortağı olarak değerlendirmektedir (ss. 137–138).

Tasarım sürecinin ilk aşamalarında gerçekleştirilen fikir geliştirme, üretken yapay zekânın en yoğun kullanıldığı uygulama alanlarından biridir. Bu aşamada kullanılan araçlar, tasarımcıya kısa sürede çok sayıda alternatif oluşturarak yaratıcı düşünme sürecini desteklemektedir. Chauvin ve diğerleri (2025), tasarımcıların yapay zekâ tabanlı görsel üretim sistemlerinden yararlanarak beklenmedik renk paletleri, motifler ve siluet alternatifleri geliştirebildiğini belirtmektedir. Wu ve diğerleri (2023) ise yapay zekâ destekli sistemlerin kısa sürede çok sayıda tasarım alternatifi oluşturabildiğini ifade etmektedir (ss. 2–3). Davis ve diğerleri (2023), üretken yapay zekâ destekli sistemlerin hem yeni fikirlerin üretilmesini hem de geliştirilen fikirler arasından uygun seçeneklerin belirlenmesini desteklediğini belirtmektedir (s. 8). Choi ve diğerleri (2024) tarafından geliştirilen CreativeConnect sistemi, kullanıcıların referans görseller arasında yeni ilişkiler kurmasına yardımcı olarak daha fazla tasarım fikri üretmelerini desteklemektedir (s. 1). Wang ve diğerlerinin (2025) kullanıcı çalışması, erken fikir geliştirme sürecini desteklemek amacıyla geliştirilen yapay zekâ destekli sistemlerin yaratıcılığı, fikir geliştirme verimliliğini ve kullanıcı memnuniyetini artırabileceğini göstermektedir (s. 1).

Alternatif tasarım seçeneklerinin artması, bu seçeneklerin eleştirel biçimde değerlendirilmesini de gerekli kılmaktadır. Chandrasekera ve diğerleri (2025), yapay zekâ tarafından oluşturulan görsellerin beklenmedik ve ilham verici görsel ipuçları sunarak tasarım fikirlerinin geliştirilmesine katkı sağladığını belirtmektedir. Bununla birlikte araştırmacılar, yapay zekâyı aşırı bağımlılığın bireysel yaratıcılık açısından risk oluşturabileceğini de vurgulamaktadır (ss. 123,

134). Tasarımcının ilk oluşturulan alternatiflerle yetinmesi, özgün fikirlerin geliştirilmesini sınırlandırabilmektedir. Bu nedenle üretken yapay zekâ tarafından oluşturulan seçeneklerin eleştirel biçimde değerlendirilmesi ve tasarım kararlarının tasarımcı tarafından yönlendirilmesi önem taşımaktadır. Bu gereksinim, tasarım fikirlerinin görselleştirilmesi ve geliştirilmesi aşamasında daha belirgin hâle gelmektedir.

Fikir geliştirme sürecinde oluşturulan tasarım alternatifleri, görselleştirme aşamasında somutlaştırılarak değerlendirilmektedir. Bu nedenle görselleştirme, tasarım seçeneklerinin karşılaştırılması ve tasarım kararlarının olgunlaştırılması açısından önemli bir aşama olarak kabul edilmektedir. Üretken yapay zekâ araçları, metinsel yönlendirmelerden hareketle kısa sürede çok sayıda görsel alternatif oluşturabilmeleri sayesinde bu süreci desteklemektedir. Hutson ve Cotroneo (2023), bu araçların eskiz defterlerini tamamlayan ve fikir geliştirme sürecini zenginleştiren yardımcı uygulamalar olarak değerlendirildiğini ifade etmektedir (ss. 1, 8). An ve Park (2026), metinden görüntü üreten sistemlerin özellikle fikir geliştirme ve tasarım alternatiflerinin oluşturulması sürecinde geleneksel referans görsel aramalarına etkili bir seçenek sunduğunu belirtmektedir (ss. 12, 18). Jalil ve Abdullah (2026) ise üretken yapay zekânın tasarımcıların farklı tasarım fikirleri geliştirmesine katkı sağladığını ve görsel düşünme sürecini zenginleştirdiğini ifade etmektedir (ss. 2, 6, 16).

Görselleştirme sürecinde elde edilen çıktıların niteliği, büyük ölçüde üretken yapay zekâ sistemine sunulan istemlerin (prompt) niteliğine bağlıdır. Bu nedenle moda tasarımında üretken yapay zekâ araçlarından etkili biçimde yararlanabilmek için istem oluşturma becerisi önem kazanmaktadır. Feng ve diğerleri (2024), istemlerin sistematik biçimde geliştirilmesinin tasarım çıktılarının niteliğini artırdığını belirtmektedir. Araştırmacılar, bu amaçla geliştirdikleri *PromptMagician* adlı istem destek sisteminin kullanıcıların daha ayrıntılı ve etkili istemler hazırlamalarını desteklediğini ifade etmektedir (ss. 295–300). Liu ve Chilton (2022), başarılı sonuçlara ulaşabilmek için istemlerin yeniden düzenlenmesi gerektiğini ifade etmektedir (s. 2). Clarisó ve diğerleri (2025) de karmaşık tasarım problemlerinde birbirini izleyen istem zincirlerinin daha başarılı sonuçlar verdiğini belirtmektedir (s. 48). Çiftçi ve diğerleri (2026), istem mühendisliğini üretken yapay zekâ sistemlerinden verimli sonuç alınabilmesi için geliştirilmesi gereken temel becerilerden biri olarak değerlendirmektedir (s. 2086). Benzer biçimde Chakraborty ve diğerleri (2025), etkili istem oluşturma teknik bilgi kadar tasarım probleminin doğru tanımlanmasına ve tasarım bilgisinin uygun biçimde yapılandırılmasına da bağlı olduğunu vurgulamaktadır (s. 1).

İstemlerin geliştirilmesiyle üretilen görsel alternatiflerin sayısı ve çeşitliliği artmaktadır. Bu artış, tasarım sürecinin ilerleyen aşamalarında değerlendirme ve seçim çalışmalarını daha önemli hâle getirmektedir. Tasarımcı, üretilen alternatifleri tasarım amacı, hedef kullanıcı kitlesi, estetik yaklaşımı ve teknik uygulanabilirlik açısından karşılaştırarak en uygun çözümü belirlemektedir. Zhang (2026), üretken yapay zekâ araçlarının insan-yapay zekâ iş birliği temelinde kullanıldığında yaratıcı fikirlerin geliştirilmesini desteklediğini ve hızlı yineleme olanağı sunduğunu belirtmektedir (ss. 2-3). Jeon ve diğerleri (2021), moda tasarımında yaratıcılığın yeni fikirlerin geliştirilmesiyle yakından ilişkili olduğunu ve tasarımcıların tasarım çeşitliliğini artırmak için farklı alternatifler oluşturduğunu ifade etmektedir (ss. 1, 6). Peng ve diğerleri (2024) ise çok modlu istem yapılarının tasarımcıların fikirlerini daha etkili biçimde keşfetmelerine, ifade etmelerine ve farklı tasarım seçenekleri geliştirmelerine katkı sağladığını belirtmektedir (ss. 805, 813).

Moda tasarım sürecine ilişkin araştırmalar, üretken yapay zekânın araştırma ve fikir geliştirmeden görselleştirme, istem oluşturma ve tasarım alternatiflerinin değerlendirilmesine kadar uzanan birçok aşamada tasarımcıyı desteklediğini ortaya koymaktadır. Bununla birlikte literatür, tasarım sürecinin başarısının yalnızca üretken yapay zekânın sunduğu seçeneklere değil, tasarımcının bu seçenekleri yorumlama, değerlendirme ve tasarım kararlarına dönüştürme becerisine bağlı olduğunu vurgulamaktadır. Bu doğrultuda üretken yapay zekâ, moda tasarım sürecinde tasarımcının yerini alan bir sistem olarak değil, yaratıcı düşünmeyi destekleyen, tasarım alternatiflerini çeşitlendiren ve karar verme sürecini güçlendiren bir tasarım desteği olarak öne çıkmaktadır.

### **Moda Tasarımı Eğitiminde Üretken Yapay Zekâ**

Moda tasarımı eğitimi; uygulamalı öğrenme, atölye deneyimi ve bireysel tasarım geliştirme süreçleri üzerine kurulu bir eğitim anlayışına sahiptir. Bu nedenle öğrencilerin öğrenme hızları, tasarım yaklaşımları ve öğrenme gereksinimleri birbirinden farklılık gösterebilmektedir. Üretken yapay zekâ araçlarının eğitim ortamlarında kullanılmaya başlanmasıyla birlikte bu farklılıklara uyum sağlayabilen daha esnek öğrenme modelleri gelişmeye başlamıştır. Araştırmalar, yapay zekâ destekli öğrenme ortamlarının öğrencilerin bireysel öğrenme gereksinimlerine uyum sağlayarak öğrenme sürecini daha etkili biçimde desteklediğini göstermektedir (Günel, 2026, s. 154; Jalil & Abdullah, 2026, s. 3). Bu durum, özellikle uygulamalı stüdyo ve atölye çalışmalarında fikir geliştirme ile görselleştirme süreçlerinin desteklenmesinde somut biçimde görülmektedir. Jalil ve Abdullah (2026), tasarım alanında yapay zekâ teknolojilerinin hızlı fikir üretimini, görselleştirmeyi ve yaratıcı keşif sürecini

desteklediğini belirtmektedir (s. 3). Araştırmacılar ayrıca, üretken yapay zekânın öğrencilerin farklı yönlü düşünmesini ve görsel fikir geliştirmesini destekleyen bir öğrenme ortağı olarak değerlendirildiğini ifade etmektedir (s. 6).

Üretken yapay zekânın eğitim ortamlarında yaygınlaşmasıyla birlikte, öğrenci ile yapay zekâ arasında kurulan iş birliğinin öğrenme sürecini nasıl etkilediği moda tasarımı eğitiminin temel tartışma alanlarından biri hâline gelmiştir. Bu doğrultuda üretken yapay zekâ, öğrencinin yerine geçen bir sistemden çok, yaratıcı sürece katılan ve öğrenciyi destekleyen bir iş birliği ortağı olarak ele alınmaktadır. Ortak yaratıcı yapay zekâ sistemleri, kullanıcının yapay zekâ ajanıyla aynı yaratıcı ürün üzerinde birlikte çalışmasına olanak sağlayan sistemler olarak tanımlanmaktadır (Davis & Rafner, 2024, s. 1). Bu iş birliğinin etkili biçimde yürütülebilmesi için etkileşim, iletişim ve iş birliğinin temel bileşenler olduğu vurgulanmaktadır (Rezwana & Maher, 2023, ss. 8–9, 18). Araştırmalar, insan–yapay zekâ iş birliği becerisinin tasarım eğitiminin önemli kazanımlarından biri olduğunu göstermektedir. Tasarım eğitiminde yapay zekâ araçlarıyla etkili biçimde çalışabilmenin öğrencileri gelecekteki mesleki uygulamalara hazırlayan temel yeterliliklerden biri olduğu belirtilmektedir (Goel vd., 2023, s. 9). Benzer biçimde Kim ve diğerleri (2024), yapay zekânın insan yaratıcılığının yerine geçmesinden çok, yaratıcı süreci destekleyen bir iş birliği ortağı olarak değerlendirilmesi gerektiğine dikkat çekmektedir (s. 1). Bu nedenle yapay zekâ sistemlerinin insan gereksinimlerini ve bakış açılarını merkeze alan bir anlayışla geliştirilmesi gerektiği ifade edilmektedir (Davis & Rafner, 2024, s. 1). Bu yaklaşım, insan–yapay zekâ iş birliğinde teknolojik kapasiteden çok etkileşimin niteliğinin belirleyici olduğunu da ortaya koymaktadır. Başarılı bir iş birliğinin, yapay zekânın teknik özelliklerinden ziyade kullanıcı ile sistem arasında kurulan etkileşimin niteliğine bağlı olduğu belirtilmektedir (Rezwana & Maher, 2023, s. 2). Öğrencilerin üretken yapay zekâdan etkili biçimde yararlanabilmesi, bu sistemlerle kurdukları etkileşimin niteliği kadar istem oluşturma becerilerinin gelişmesine de bağlıdır. Bu süreçte istem (prompt) oluşturma becerisi, üretken yapay zekâ araçlarından nitelikli sonuçlar alınmasını sağlayan temel yeterliliklerden biri olarak görülmektedir. Üretken yapay zekâ uygulamalarında metin temelli istemlerin temel girdilerden biri olduğu, bu istemlerin ve görsel müdahalelerin hızlı görselleştirme süreçlerini desteklediği belirtilmektedir (Tatlısu vd., 2025, ss. e162, e164). Hutson ve Cotroneo (2023), istem mühendisliği ile yinelemeli geliştirme yaklaşımının öğrencilerin tasarımlarında ayrıntılara daha fazla dikkat etmelerini sağladığını; bu sayede üretken yapay zekânın sanat üretimindeki rolünü daha iyi kavradıklarını ifade etmektedir (ss. 1, 8). Eğitim ortamlarında istem mühendisliğinin eleştirel düşünmeyi destekleyen, yaratıcılığı teşvik eden ve konunun daha derin

anlaşılmasına katkı sağlayan bir yaklaşım olduğu belirtilmektedir (Bozkurt & Sharma, 2023, s. iii).

Araştırmalar, istem oluşturma becerisinin nasıl geliştirilebileceği üzerinde de durmaktadır. Bu süreçte istemlerin tek seferde oluşturulmasından çok, tasarım süreci boyunca geliştirilmesi ve iyileştirilmesi gerektiği vurgulanmaktadır. Clarisó ve Cabot (2023), karmaşık tasarım problemlerinde tek bir istem yerine birbirini izleyen istem zincirlerinin kullanılmasının daha başarılı sonuçlar verdiğini belirtmektedir (s. 48). Benzer biçimde, üretken yapay zekâ araçlarından etkili sonuçlar elde edebilmek için istem mühendisliğinin kritik bir rol oynadığı ifade edilmektedir (Çiftci vd., 2026, s. 2086). Bununla birlikte, istemlerin yalnızca art arda oluşturulması değil, aynı zamanda açık, ayrıntılı ve tasarımın amacını doğru yansıtacak biçimde hazırlanması da önem taşımaktadır. Nitekim Chakraborty ve diğerleri (2025), üretken yapay zekâdan nitelikli sonuçlar alınabilmesi için bu özellikleri taşıyan istemlerin geliştirilmesi gerektiğini belirtmektedir (s. 5). Sürecin geliştirilmesini destekleyen bir diğer yaklaşım ise istemlerle birlikte görsel geri bildirimlerden yararlanılmasıdır. Feng ve diğerleri (2024), istem anahtar sözcükleri ile ilişkili görsellerin birlikte sunulmasının istemlerin geliştirilmesini kolaylaştırdığını ve kullanıcıların daha uygun sonuçlara ulaşmasına katkı sağladığını belirtmektedir (ss. 295–300). Bu bulgular, istem oluşturma tek seferlik bir işlem değil; tasarım süreci boyunca elde edilen çıktılar doğrultusunda sürekli gözden geçirilen, geliştirilen ve yeniden düzenlenen bir beceri olduğunu ortaya koymaktadır.

Üretken yapay zekâ araçlarının eğitim süreçlerinde etkili biçimde kullanılabilmesi, teknik becerilerin geliştirilmesinin yanı sıra etik kullanım konusunda farkındalık kazandırılmasını da gerektirmektedir. Üniversitelerde şeffaflık ve kaynak gösterme, üretken yapay zekâ kullanımına ilişkin temel etik ilkeler arasında gösterilmekte; öğrencilerin bu teknolojileri bilinçli ve sorumlu biçimde kullanmaları beklenmektedir (Günel, 2026, ss. 154, 156–157). Bu yaklaşımı destekleyen araştırmalar, üretken yapay zekâ araçlarının sanat ve tasarım eğitimine entegrasyonunun önemli fırsatlar sunduğunu; ancak bu araçların eğitim ortamlarında etkili ve etik biçimde kullanılmasına yönelik araştırmaların sürdürülmesi gerektiğini ortaya koymaktadır (Hutson & Cotroneo, 2023, s. 4). Bu nedenle öğrencilerin yalnızca yapay zekâ araçlarını kullanmayı değil, bu araçlarla etkili biçimde iş birliği kurmayı da öğrenmeleri önemlidir. Nitekim Goel ve diğerleri (2023), üretken yapay zekâ araçlarıyla etkili biçimde iş birliği yapma becerisinin tasarım eğitiminin önemli bir parçası olduğunu ve öğrencileri gelecekteki mesleki uygulamalara hazırladığını belirtmektedir (s. 9). Singh ve diğerleri (2025), yapay zekâ sistemlerinin insanla birlikte çalışan iş birliği ortakları olarak tasarlanmasının, bu sistemlerin eğitim süreçlerine daha

etkili katkı sunacağını belirtmektedir (s. 3). Bu yaklaşım, insan ile üretken yapay zekâ arasındaki etkileşimin tek bir kullanım deneyimiyle sınırlı olmadığını; öğrenme, değerlendirme ve geliştirme aşamalarının birbirini izlediği sürekli bir iş birliği süreci olduğunu göstermektedir. Sun ve diğerleri (2024), bu sürecin öğrenme, değerlendirme ve çıktıların sürekli geliştirilmesine dayanan yinelemeli bir ortak üretim yapısı içinde değerlendirilmesi gerektiğini ifade etmektedir (s. 4). Bu doğrultuda, yapay zekâ destekli tasarım stüdyolarının etkili biçimde yapılandırılmasının; müfredat geliştirme, öğretim elemanlarının rehberliği, etik sorumluluklar ve yapay zekânın öğrenme süreçleri üzerindeki etkilerinin birlikte değerlendirilmesine bağlı olduğu vurgulanmaktadır (Yıldırım Coruk, 2026, s. 138).

Moda tasarımı eğitimi üzerine yapılan araştırmalar, üretken yapay zekânın eğitim sürecindeki rolünün teknik bir araç olmanın ötesine geçtiğini göstermektedir. Bu teknoloji; kişiselleştirilmiş öğrenmeyi desteklemesi, uygulamalı stüdyo ve atölye çalışmalarını zenginleştirilmesi, insan-yapay zekâ iş birliğini güçlendirmesi, yaratıcı düşünmeyi teşvik etmesi, istem oluşturma becerilerini geliştirilmesi ve etik farkındalığı desteklemesi bakımından eğitim sürecinin farklı boyutlarına katkı sunmaktadır. Bu nedenle üretken yapay zekâ, moda tasarımı eğitiminde öğrencinin yaratıcı potansiyelini geliştiren, eleştirel düşünme becerilerini destekleyen ve öğrenme deneyimini zenginleştiren tamamlayıcı bir eğitim bileşeni olarak öne çıkmaktadır. Bununla birlikte bu potansiyelin sürdürülebilir biçimde eğitime yansıtılabilmesi; öğretim programlarının yeniden yapılandırılmasını, öğretim elemanlarının rehberliğini, etik ilkelerin eğitim sürecine sistemli biçimde dâhil edilmesini ve öğrencilerin yapay zekâ okuryazarlığının geliştirilmesini gerektirmektedir.

### **Kültürel Mirasın Yeniden Yorumlanmasında Üretken Yapay Zekâ**

Kültürel mirasın korunması ve gelecek kuşaklara aktarılması, dijital teknolojilerin gelişmesiyle birlikte yeni yöntem ve araçlar çerçevesinde yeniden ele alınmaktadır. Son yıllarda üretken yapay zekâ teknolojilerinin bu alanda kullanılmaya başlanması, kültürel mirasın belgelenmesi, korunması, yeniden yorumlanması ve daha geniş kullanıcı kitlelerine ulaştırılması açısından yeni olanaklar ortaya çıkarmıştır. Bu gelişmeler, üretken yapay zekânın kültürel mirası yalnızca dijital ortama aktaran bir teknoloji olmaktan çıkarıp, kültürel değerlerin çağdaş tasarım süreçleri içinde yeniden değerlendirilmesini destekleyen yaratıcı bir araç hâline getirmiştir. Putjorn ve diğerleri (2024), üretken yapay zekânın kültürel mirasın korunmasını desteklediğini ve geleneksel tasarım değerlerinin çağdaş tasarım yaklaşımlarıyla yeniden buluşturulmasına katkı sağladığını belirtmektedir (ss. 1, 5). Benzer biçimde Wang ve Zhou (2025), üretken yapay

zekânın somut olmayan kültürel mirasın dijital dönüşümünü, yenilikçi biçimde yaygınlaştırılmasını ve sürdürülebilir gelişimini destekleme konusunda önemli bir potansiyele sahip olduğunu ifade etmektedir (s. 1).

Bu gelişmelerin en belirgin yansımalarından biri kültürel mirasın dijital ortama aktarılmasıdır. Dijitalleştirme çalışmaları sayesinde kültürel miras yalnızca arşivlenmemekte, aynı zamanda daha geniş kitlelere ulaştırılabilmekte ve farklı biçimlerde deneyimlenebilmektedir. Yapay zekânın somut olmayan kültürel mirasın korunması, aktarılması ve yenilikçi tasarım süreçlerinin desteklenmesinde önemli teknik katkılar sunduğu belirtilmektedir (Wang & Zhou, 2025, s. 2). Benzer şekilde Tsatsanashvili (2024), yapay zekâ destekli araçların kültürel mirasın kataloglanmasını kolaylaştırdığını, erişilebilirliğini artırdığını ve kullanıcıların kültürel mirasla daha etkileşimli deneyimler kurmasına olanak sağladığını ifade etmektedir (ss. 167, 175). Türkiye'de gerçekleştirilen çalışmalar da benzer sonuçlara işaret etmekte; yapay zekâ teknolojilerinin dijital koruma, arşivleme ve toplumsal farkındalık oluşturma süreçlerinde önemli katkılar sağlayabileceğini göstermektedir (Bozkurt, 2025, ss. 306, 316).

Kültürel mirasın dijital olarak korunmasının yanı sıra, güncel tasarım anlayışı doğrultusunda yeniden yorumlanması da bu alandaki önemli gelişmelerden biridir. Üretken yapay zekâ, geleneksel motifleri ve kültürel öğeleri yeni tasarım yaklaşımlarıyla ilişkilendirerek tasarımcıların farklı tasarım alternatifleri geliştirmesine olanak sağlamaktadır. Yapay zekânın geleneksel desenlerin sürdürülebilir gelişimini ve dijital yeniliklerini destekleyerek kültürel mirasın yeniden değerlendirilmesine yeni bakış açıları kazandırdığı belirtilmektedir (Wang & Zhou, 2025, s. 3). Benzer biçimde kültürel özelliklerin ürün tasarımına aktarılmasının sürdürülebilir kültürel yayılımı desteklediği ve kültürel değerın dönüşümüne katkı sağladığı ifade edilmektedir (Lyu vd., 2024, s. 5).

Bu yaklaşımın moda ve tekstil tasarımına da doğrudan yansıdığı görülmektedir. Yapay zekâ destekli sistemler; geleneksel motifleri, desen düzenlerini, renk kurgularını ve kompozisyon özelliklerini analiz ederek çağdaş tasarım anlayışına uygun yeni tasarım önerilerinin geliştirilmesini desteklemektedir. Böylece tasarımcılar kültürel mirastan hareketle kısa sürede çok sayıda alternatif geliştirebilmekte ve geleneksel öğeleri farklı tasarım yaklaşımlarıyla yeniden yorumlayabilmektedir. Bu süreçte üretken yapay zekâ, tasarımcının yerini alan bir sistem olarak değil, yaratıcı kararlarını destekleyen ve tasarım araştırmasını zenginleştiren bir araç olarak değerlendirilmektedir. Eğitim alanında gerçekleştirilen çalışmalar da bu yaklaşımı desteklemektedir. Jalil'e (2026) göre yapay zekâ destekli fikir geliştirme süreci, öğrencilerin kültürel miras motiflerini çağdaş moda eğilimleriyle birleştirme konusundaki

güvenini artırmaktadır (s. 70). Benzer biçimde Bor Kocaman (2026), geleneksel kutnu dokumalarının üretken yapay zekâ desteğiyle çağdaş avangard moda tasarımlarına dönüştürülebildiğini ve bu yaklaşımın kültürel mirasın korunmasının yanı sıra güncel tasarım anlayışı doğrultusunda yeniden yorumlanmasına katkı sağladığını ortaya koymaktadır (s. 20).

Üretken yapay zekânın kültürel miras alanında kullanımı, sağladığı tasarım olanaklarının yanında etik sorumlulukları da beraberinde getirmektedir. Kültürel öğelerin doğru biçimde temsil edilmesi, kültürel çeşitliliğin korunması, fikrî mülkiyet haklarının gözetilmesi ve tasarım çıktılarının özgünlüğü bu alandaki temel tartışma konuları arasında yer almaktadır. He ve diğerleri (2025), üretken yapay zekânın kültürel miras anlatılarını daha erişilebilir ve katılımcı hâle getirme potansiyeli taşıdığını; bununla birlikte kültürel önyargılar ve etik sorunların dikkate alınmasının gerekli olduğunu belirtmektedir (ss. 2, 4). Benzer biçimde Spennemann (2024), kültürel miras alanında yapay zekâ uygulamalarından etkili biçimde yararlanılabilmesi için uzmanların yapay zekâ okuryazarlığına sahip olması ve bu teknolojilerin geleneksel araştırma ile yorumlama süreçlerini destekleyecek biçimde kullanılması gerektiğini vurgulamaktadır (ss. 1466–1467).

Üretken yapay zekâyâ ilişkin çalışmalar birlikte değerlendirildiğinde, bu teknolojinin kültürel miras alanındaki kullanımının dijital koruma ve belgeleme çalışmalarıyla sınırlı kalmadığı anlaşılmaktadır. Araştırmalar, üretken yapay zekânın kültürel mirasın dijital ortama aktarılmasını, geleneksel motif ve desenlerin çağdaş tasarım anlayışı doğrultusunda yeniden yorumlanmasını ve bu değerlerin moda ile tekstil tasarımına aktarılmasını desteklediğini göstermektedir. Bununla birlikte, bu sürecin başarılı olabilmesi kültürel özgünlüğün korunmasına, etik ilkelerin gözetilmesine ve tasarımcının yaratıcı kararlarının süreçte belirleyici rolünü sürdürmesine bağlıdır. Bu çerçevede üretken yapay zekâ, kültürel mirasın geleceğe aktarılmasını destekleyen bir dijital teknoloji olmanın yanında, kültürel birikimi çağdaş tasarım anlayışıyla yeniden buluşturan ve yaratıcı tasarım süreçlerini zenginleştiren önemli bir tasarım aracı olarak değerlendirilebilir.

### **Genel Değerlendirme ve Geleceğe Yönelik Perspektifler**

Üretken yapay zekâ, moda tasarımında kullanılan dijital araçların kapsamını genişletmenin ötesinde, tasarımın planlanma, geliştirilme ve uygulanma biçimini yeniden şekillendiren bir teknoloji hâline gelmiştir. Literatürde yer alan araştırmalar, bu teknolojinin tasarım sürecinden ürün geliştirmeye, eğitimden pazarlamaya ve kültürel mirasın yeniden yorumlanmasına kadar uzanan geniş bir kullanım alanına sahip olduğunu göstermektedir. Kaya ve Aytaç'a (2024) göre

yapay zekâ uygulamaları; tasarım, üretim, pazarlama, finans ve insan kaynakları gibi farklı iş süreçlerinde kullanılarak işletmelere hız, verimlilik ve maliyet açısından önemli avantajlar sağlamaktadır (s. 1107). Chalikias ve diğerleri (2022) ise yapay zekâ, bilgisayarlı görü ve etkileşimli teknolojilerin birlikte kullanılmasıyla geliştirilen uygulamaların giysi tasarım sürecini desteklediğini, kullanıcıların moda ürünleriyle kurduğu etkileşimi değiştirdiğini ve çevrim içi alışveriş deneyimini fiziksel mağaza deneyimine daha yakın hâle getirdiğini belirtmektedir (s. 1).

Moda sektöründe üretken yapay zekânın giderek yaygınlaşan kullanımı, bu teknolojinin tek bir uygulama alanıyla sınırlandırılmayacağını açıkça ortaya koymaktadır. Araştırmalar, üretken yapay zekânın tasarım fikirlerinin geliştirilmesini desteklediğini, eğitim ortamlarında yeni öğrenme deneyimleri oluşturduğunu ve kültürel mirasın çağdaş tasarım anlayışıyla yeniden yorumlanmasına katkı sağladığını göstermektedir. Böylece moda tasarımının farklı bileşenleri ortak bir dijital üretim anlayışı etrafında yeniden şekillenmektedir. Günümüzde üretken yapay zekâ, teknik bir yenilik olmanın ötesinde; tasarım anlayışını, üretim süreçlerini ve tasarımcının çalışma biçimini birlikte dönüştüren bütüncül bir teknoloji olarak değerlendirilmektedir.

İncelenen araştırmalar, üretken yapay zekânın moda tasarımındaki kullanımının tek bir teknoloji ya da tek bir uygulama alanı üzerinden açıklanamayacağını göstermektedir. Tasarım süreci, eğitim ve kültürel miras alanlarında ortaya çıkan gelişmeler birbirini besleyen bütüncül bir yapı oluşturmaktadır. Bu nedenle üretken yapay zekânın moda tasarımına etkisini değerlendirebilmek için bu alanların birlikte ele alınması önem taşımaktadır.

İnsan ile yapay zekâ arasındaki ilişkinin değişmesi, bu dönüşümün en belirgin sonuçlarından biridir. İlk dönem araştırmalarında yapay zekâ daha çok belirli görevleri yerine getiren yardımcı bir araç olarak ele alınırken, güncel araştırmalar insan ile yapay zekânın birlikte ürettiği etkileşim temelli çalışma modellerine odaklanmaktadır. Bu anlayışta yapay zekâ, tasarımcı adına karar veren bağımsız bir sistem olarak değil; alternatifler geliştiren, yaratıcı düşünmeyi besleyen ve tasarım sürecinin farklı aşamalarında tasarımcıyla birlikte çalışan bir ortak olarak değerlendirilmektedir.

İnsan ile yapay zekâ arasında kurulan iletişimin niteliği, ortak üretim sürecinin başarısını belirleyen temel unsurlardan biri olarak kabul edilmektedir. Rezwana ve Maher'e (2023) göre ortak yaratımın başarısı, yapay zekânın teknik kapasitesinden çok kullanıcı ile sistem arasında kurulan iletişim, koordinasyon ve karşılıklı etkileşime bağlıdır (s. 9). Davis ve Rafner (2024), insan ile yapay zekânın ortak üretim sırasında birlikte nasıl anlam oluşturduğunu açıklayan bir kuramsal çerçeve geliştirmiştir. Bu çerçeve, yaratıcı üretimin taraflar arasındaki

etkileşim ve iş birliğiyle şekillenen dinamik bir süreç olduğunu ortaya koymaktadır (ss. 2, 9). Moda tasarımı alanındaki araştırmalar da bu yaklaşımı desteklemektedir. Shao ve diğerleri (2025), insan–yapay zekâ iş birliğinin karar destek sistemlerinden ortak üretim modellerine kadar farklı düzeylerde gerçekleştiğini ve etkileşimin tasarım sürecinin ayrılmaz bir bileşeni hâline geldiğini belirtmektedir (ss. 61–62).

İnsan ile yapay zekâ arasındaki iş birliğinin güçlenmesi, tasarım anlayışının insan merkezli bir bakış açısıyla yeniden değerlendirilmesini de beraberinde getirmiştir. Üretken yapay zekâ sistemlerinin gelişmesiyle birlikte tasarım sürecinde insanın rolü yeniden tanımlanmış; tasarımcının estetik değerlendirmesi, deneyimi, sezgisi ve etik sorumluluğu daha belirleyici bir konuma gelmiştir. Wu ve diğerleri (2026), insan merkezli yapay zekâ yaklaşımının temel amacını teknolojik performansı artırırken insanın yaratıcılığını, öz yeterliliğini ve sorumluluğunu destekleyen sistemler geliştirmek olarak açıklamaktadır (s. 2842). Goel ve diğerleri (2023) ise tasarım öğrencilerinin yapay zekâ araçlarıyla etkili biçimde çalışabilmelerinin, onları geleceğin kullanıcı deneyimi ve insan merkezli tasarım anlayışına hazırlayan temel yeterliliklerden biri olduğunu vurgulamaktadır (s. 9). Shoukat ve Ibrahim'e (2026) göre kullanıcı merkezli sistemler, tasarımcıların bireysel tasarım kimliğini korurken yaratıcı verimliliği artıracak bir çalışma ortamı sunmaktadır (s. 148).

İnsan merkezli yaklaşımın güç kazanmasıyla birlikte yaratıcılık kavramı da yeniden yorumlanmaya başlanmıştır. Geleneksel yaklaşımlar yaratıcılığı çoğunlukla bireysel üretim becerisi üzerinden açıklarken, güncel araştırmalar yaratıcı sürecin insan ile yapay zekâ arasında gelişen ortak bir üretim deneyimine dönüştüğünü göstermektedir. O'Toole ve Horvat (2024), yaratıcılığı deneyimsel bir süreç olarak tanımlarken, Zhu ve Luo (2025) yapay yaratıcılık sistemlerinin tasarımcılarla birlikte problemi keşfeden, çözüm alanını geliştiren ve yaratıcılığın sınırlarını genişleten etkin ortaklara dönüştüğünü ifade etmektedir (ss. 621–627). Bu bakış açısıyla üretken yapay zekâ, tasarımcının yerini alan bir üretici olmaktan çok; yeni fikirlerin geliştirilmesini kolaylaştıran, farklı tasarım olasılıklarını görünür kılan ve yaratıcı düşünmeyi destekleyen bir iş birliği aracı olarak öne çıkmaktadır.

Üretken yapay zekâ araçlarının yaygınlaşması, tasarımcının üretim sürecindeki rolünü de yeniden şekillendirmektedir. Rutin ve zaman alan işlemlerin otomatikleşmesi, tasarımcıların yaratıcı karar verme, problem çözme ve kavramsal geliştirme süreçlerine daha fazla odaklanmasına imkân sağlamaktadır (Özdal vd., 2025, ss. 437–438). Benzer biçimde Arifoğlu ve Sandıkçı (2026), yapay zekâ destekli görsel üretimin tasarımcıyı üretim sürecinin

dışına itmediğini; seçme, yönlendirme, düzenleme ve anlamlandırma gibi yaratıcı kararların tasarımcı tarafından verilmeye devam ettiği yeni bir tasarım pratiği oluşturduğunu ifade etmektedir (ss. 55–56). Cai ve diğerleri (2023) de üretken yapay zekâ sistemlerinin insan tasarımcıların yerine geçmek amacıyla değil, onların fikir geliştirme sürecini desteklemek ve yaratıcı potansiyellerini güçlendirmek amacıyla geliştirildiğini vurgulamaktadır (ss. 3, 10). Bu değişim, moda tasarımcısının rolünü de yeniden tanımlamakta; yapay zekâyı kullanan bir kullanıcıdan çok, onunla bilinçli biçimde iş birliği kuran ve yaratıcı süreci yönlendiren bir tasarımcı profilini öne çıkarmaktadır.

Üretken yapay zekânın kullanım alanlarının genişlemesi, etik sorumlulukların da yeniden değerlendirilmesini gerekli kılmaktadır. Telif hakları, veri güvenliği, algoritmik önyargılar, şeffaflık ve kullanıcı hakları, yapay zekâ destekli üretim süreçlerinde üzerinde en fazla durulan konular arasında yer almaktadır. Özellikle güzel sanatlar alanında etik ilkeleri gözeten, kullanıcı haklarını koruyan ve güvenilir kullanım süreçlerini temel alan sorumlu yapay zekâ anlayışının benimsenmesi gerektiği vurgulanmaktadır (Şen Atiker, 2024, ss. 130–137). Benzer biçimde kültürel miras alanındaki araştırmalar, üretken yapay zekâ uygulamalarının güvenilir sonuçlar verebilmesi için verilerin açık ve izlenebilir biçimde kullanılmasıyla birlikte uzmanların ve ilgili toplulukların sürece katılımını temel bir gereklilik olarak değerlendirmektedir (Ocón vd., 2026, s. 121). Yakar ve Kınık'a (2020) göre ise üretken yapay zekâ modellerinin eğitildiği veri kümelerinin mevcut eserlerin telif haklarını ihlal edebilme riski, gelecekte daha ayrıntılı biçimde ele alınması gereken temel sorunlardan biri olarak öne çıkmaktadır (s. 499).

Bugüne kadar gerçekleştirilen çalışmalar, üretken yapay zekânın moda tasarımında yaratıcı düşünmeyi desteklediğini, tasarım alternatiflerini çeşitlendirdiğini ve öğrenme süreçlerini zenginleştirdiğini ortaya koymaktadır. Buna karşın araştırmaların büyük bölümü kısa süreli uygulamalara ve belirli araçların performansına odaklanmaktadır. Gelecekte yapılacak araştırmaların, üretken yapay zekânın tasarım düşüncesi ve yaratıcılık üzerindeki uzun dönemli etkilerini incelemesi gerektiği vurgulanmaktadır (Chandrasekera vd., 2025, s. 134). Sun ve diğerlerine (2024) göre insan–üretken yapay zekâ iş birliği, öğrenme, deneme ve değerlendirme aşamalarını içeren sürekli gelişen bir süreçtir (ss. 1–4, 12). Bu doğrultuda, insan merkezli yapay yaratıcılık sistemlerinin geliştirilmesi ve bu sistemlerin karmaşık tasarım problemlerindeki rolünün daha kapsamlı biçimde incelenmesi, gelecekteki araştırmaların öncelikli çalışma alanları arasında görülmektedir (Zhu & Luo, 2025, ss. 623–628).

Üretken yapay zekânın moda tasarımındaki kullanımına ilişkin araştırmalar, bu teknolojinin tasarım sürecinden eğitime, kültürel mirasın yeniden

yorumlanmasından sektör uygulamalarına kadar geniş bir etki alanına sahip olduğunu göstermektedir. Moda tasarımıındaki gelişmeler, teknolojik ilerlemelerin yanı sıra insan ile yapay zekâ arasında kurulan iş birliğiyle yön kazanmaktadır. Bu nedenle gelecekte yapılacak araştırmalarda insan merkezli ortak üretim modellerinin geliştirilmesi, etik ilkelerin güçlendirilmesi ve farklı eğitim ile üretim ortamlarında uzun dönemli kullanıcı deneyimlerinin incelenmesi önemini korumaktadır.

### **Sonuç**

Üretken yapay zekâ, moda tasarımıında tasarım süreçlerinden eğitime, kültürel mirasın yeniden yorumlanmasından sektör uygulamalarına kadar uzanan dönüşümün temel bileşenlerinden biri hâline gelmiştir. İncelenen araştırmalar, bu teknolojinin yaratıcı düşünmeyi desteklediğini, tasarım süreçlerini zenginleştirdiğini ve moda alanında yeni üretim olanakları sunduğunu ortaya koymaktadır. Bununla birlikte üretken yapay zekânın moda tasarımıına sağlayacağı katkı; insan yaratıcılığını merkeze alan tasarım anlayışının korunmasına, etik ilkelerin gözetilmesine ve insan ile yapay zekâ arasında bilinçli bir iş birliği kurulmasına bağlıdır. Bu nedenle üretken yapay zekânın, tasarımcının yerini alan bir sistem olarak değil; tasarım, eğitim ve kültürel miras çalışmalarında yaratıcı üretimi destekleyen tamamlayıcı bir araç olarak değerlendirilmesi, moda tasarımıının geleceği açısından önem taşımaktadır.

## Kaynakça

- An, H., & Park, M. (2026). AI tools and fashion design education: Instructor perspectives on student challenges and design process tool support. *Fashion and Textiles*, 13(3). <https://doi.org/10.1186/s40691-025-00452-9>
- Arifoğlu, G., & Sandıkçı, İ. (2026). Yapay zekâ destekli sanat eserlerinin uzman değerlendirmeleri üzerinden analizi: Tasarım tabanlı bir araştırma. *Görünüm Sanat, Tasarım ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 17, 52–70. <https://doi.org/10.5281/zenodo.20744205>
- Bozkurt, A., & Sharma, R. C. (2023). Generative AI and prompt engineering: The art of whispering to let the genie out of the algorithmic world. *Asian Journal of Distance Education*, 18(2), i–vi. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8174941>
- Bozkurt, H. G. (2025). Somut olmayan kültürel miras alanında yapay zekâ, veri analitiği ve makine öğrenmesinin potansiyeli: Yenilikçi yöntemler ve uygulamalar. *Dünya İnsan Bilimleri Dergisi*, 2025(2), 305–322. <https://doi.org/10.55543/insan.1716342>
- Bor Kocaman, A. (2026). Geleneksel kutnu dokumalarının yapay zekâ destekli avangard moda tasarımına dönüştürülmesi. In M. Yönsel & H. Arapgirlioğlu (Eds.), *Güzel sanatlar alanında uluslararası güncel yaklaşımlar* (ss. 1–20). Serüven Yayınevi.
- Buruk, E. (2024). *Yapay zekâ araçlarının görsel içerik üretiminde mesleki anlam üzerindeki etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Cai, A., Rick, S. R., Heyman, J., Zhang, Y., Filipowicz, A., Hong, M. K., Klenk, M., & Malone, T. (2023). DesignAID: Using generative AI and semantic diversity for design inspiration. In *Proceedings of the Collective Intelligence Conference (CI '23)*. Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3582269.3615596>
- Chakraborty, M., Ul Haque, M. A., Chakraborty, H., & Halder, I. (2025). The art and science of guiding generative AI: A comprehensive study of prompt engineering methodologies, best practices and future frontiers. In *2025 International Conference on Artificial Intelligence for Computing, Astronomy and Renewable Energy (AICARE)*. IEEE. <https://doi.org/10.1109/AICARE66005.2025.11402697>
- Chalikias, A. P., Kouslis, E., Sarakatsanos, O., Boikou, A., Papadopoulos, S.-I., Koutlis, C., Papadopoulos, S., Nikolopoulos, S., Kompatsiaris, I., Gavilan, D., Shin, D., Chen, Y., François, A., Jauk, M., & Sutherland, J. (2022). Novel paradigms of human-fashion interaction. In *Proceedings of the 12th Hellenic Conference on Artificial Intelligence (SETN 2022)* (pp. 1–11).

- Association for Computing Machinery.  
<https://doi.org/10.1145/3549737.3549803>
- Chandrasekera, T., Hosseini, Z., & Perera, U. (2025). Can artificial intelligence support creativity in early design processes? *International Journal of Architectural Computing*, 23(1), 122–136.  
<https://doi.org/10.1177/14780771241254637>
- Chauvin, P.-M., Caselles-Dupré, H., de Fayet, M., Fresquet, X., Merlin, A., & Simmenauer, B. (2025). *Weaving the future: Generative AI and the reimagining of fashion design* (Preprint). arXiv.  
<https://doi.org/10.48550/arXiv.2507.17758>
- Choi, D., Hong, S., Park, J., Chung, J. J. Y., & Kim, J. (2024). CreativeConnect: Supporting reference recombination for graphic design ideation with generative AI. In *Proceedings of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '24)*. Association for Computing Machinery.  
<https://doi.org/10.1145/3613904.3642794>
- Clariso, R., & Cabot, J. (2023). Model-driven prompt engineering. In *Proceedings of the ACM/IEEE 26th International Conference on Model Driven Engineering Languages and Systems (MODELS)* (pp. 47–54). IEEE. <https://doi.org/10.1109/MODELS58315.2023.00020>
- Çiftci, S. K., Erten Bilgiç, D., & Çetin Yerlikaya, N. (2026). Metinden görsel üreten yapay zekâ araçları ile oluşturulan oturma elemanlarının analizi: Microsoft Designer, Clipdrop ve Midjourney örnekleme. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 34(1), 2078–2097. <https://doi.org/10.31796/ogummf.1688932>
- Davis, R. L., Wambsganss, T., Jiang, W., Kim, K. G., Käser, T., & Dillenbourg, P. (2023). Fashioning the future: Unlocking the creative potential of deep generative models for design space exploration. In *Extended Abstracts of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI EA '23)*. Association for Computing Machinery.  
<https://doi.org/10.1145/3544549.3585644>
- Değirmenci, Z. (2024). Artificial intelligence in textile design: A mini review. *Journal of Textile Engineering & Fashion Technology*, 10(3), 111–112.  
<https://doi.org/10.15406/jteft.2024.10.00375>
- Feng, Y., Wang, X., Wong, K. K., Wang, S., Lu, Y., Zhu, M., Wang, B., & Chen, W. (2024). PromptMagician: Interactive prompt engineering for text-to-image creation. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 30(1), 295–305. <https://doi.org/10.1109/TVCG.2023.3327168>
- Goel, T., Shaer, O., Gu, Q., Delcourt, C., & Cooper, A. (2023). Preparing future designers for human-AI collaboration in persona creation. In *Proceedings*

- of the Annual Symposium on Human-Computer Interaction for Work 2023 (CHIWORK 2023)*. Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3596671.3598574>
- Guo, Z., Zhu, Z., Li, Y., Cao, S., Chen, H., & Wang, G. (2023). AI-assisted fashion design: A review. *IEEE Access*, 11, 88403–88413. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2023.3306235>
- Günel, O. (2026). Üretken yapay zekâ ve görsel iletişim tasarımı: Fırsatlar, zorluklar ve etkileri. *Uluslararası Akademik Birikim Dergisi*, 9(2), 152–159. <https://doi.org/10.5281/zenodo.19209056>
- He, Z., Su, J., Chen, L., Wang, T., & Lc, R. (2025). I recall the past: Exploring how people collaborate with generative AI to create cultural heritage narratives. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 9(CSCW2), Article 108. <https://doi.org/10.1145/3711006>
- Hutson, J., & Cotroneo, P. (2023). Generative AI tools in art education: Exploring prompt engineering and iterative processes for enhanced creativity. *Metaverse*, 4(1). <https://doi.org/10.54517/m.v4i1.2164>
- Hutson, J., & Robertson, B. (2023). *Exploring the educational potential of AI generative art in 3D design fundamentals: A case study on prompt engineering and creative workflows*. *Global Journal of Human-Social Science: A Arts & Humanities–Psychology*, 23(2), 1–11.
- Jalil, M. H. (2026). EDTECH: An AI educational model for empowering fashion design ideation—A case study on Baba Nyonya heritage. In *Proceedings of the International University Carnival on E-Learning 2025 (IUCEL 2025)* (pp. 70–73). Penerbit UTTeM Press.
- Jalil, M. H., & Abdullah, J. (2026). An AI-integrated design thinking model for fashion design ideation in vocational education using a design-based research approach. *Discover Education*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1007/s44217-026-01796-0>
- Jeon, Y., Jin, S., Shih, P. C., & Han, K. (2021). FashionQ: An AI-driven creativity support tool for facilitating ideation in fashion design. In *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445093>
- Jones, A. N. (2025). *Investigating efficient workflows: Integrating AI and fashion design* (Master's thesis). Politecnico di Milano.
- Kaya, Ö., & Aytaç, S. (2024). Fashion sector and artificial intelligence applications. *Çankırı Karatekin Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 14(4), 1100–1122. <https://doi.org/10.18074/ckuiibfd.1520744>

- Keleş, G., & Sarıdikmen, G. (2025). Görsel sanatlar ve yapay zekâ: Türkiye'deki lisansüstü çalışmaların incelenmesi. *Bilim-Teknoloji-Yenilik Ekosistemi Dergisi*, 6(2), 127–145.
- Kim, M., Joo, M., & Han, K. (2024). CoCoStyle: Mixed-initiative co-creative system to support the creative process of fashion design. *SoftwareX*, 27, 101857. <https://doi.org/10.1016/j.softx.2024.101857>
- Liu, V., & Chilton, L. B. (2022). Design guidelines for prompt engineering of text-to-image generative models. In *Proceedings of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '22)*. Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3491102.3501825>
- Lyu, Y., Shi, M., Zhang, Y., & Lin, R. (2024). From image to imagination: Exploring the impact of generative AI on cultural translation in jewelry design. *Sustainability*, 16(1), Article 65. <https://doi.org/10.3390/su16010065>
- Ngai, E. W. T., Lee, M. C. M., & Kei, B. C. W. (2025). A generative artificial intelligence (GenAI) system for fashion design: A case study. *IEEE Transactions on Engineering Management*, 72, 1320–1333. <https://doi.org/10.1109/TEM.2025.3554248>
- Ocón, D., Yin, C., & Luna, J. (2026). Artificial insights or historical fidelity? Crafting an ethical framework for the use of GenAI in the restoration, reconstruction and recreation of movable cultural heritage. *AI & Society*, 41, 121–134. <https://doi.org/10.1007/s00146-025-02454-z>
- Oluwagbenro, M. B. (2024). *Generative AI: Definition, concepts, applications, and future prospects*. TechRxiv. <https://doi.org/10.36227/techrxiv.171746875.59016695/v1>
- O'Toole, K., & Horvat, E.-Á. (2024). Extending human creativity with AI. *Journal of Creativity*, 34, 100080. <https://doi.org/10.1016/j.yjoc.2024.100080>
- Özdal, E., Özdal, M. A., & Bulut, Ş. (2025). Yapay zekânın grafik tasarımda yaratıcılığa etkisi. *D-Sanat KDPÜ Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, 1(10), 427–443. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17169548>
- Peng, X., Koch, J., & Mackay, W. E. (2024). DesignPrompt: Using multimodal interaction for design exploration with generative AI. In *Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference (DIS '24)*. Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3643834.3661588>
- Putjorn, P., Hirunro, C., Prapatpong, P., Charoensri, C., Unroj, P., Boonleart, O., & Champakaew, W. (2024). Hand, heart, and AI harmony: Integrating generative AI to innovate Northern Thai local wisdom. In *2024 28th*

- International Computer Science and Engineering Conference (ICSEC)*.  
IEEE. <https://doi.org/10.1109/ICSEC62781.2024.10770642>
- Ramdurai, B., & Adhithya, P. (2023). *The impact, advancements and applications of generative AI*. Unpublished manuscript.
- Rezwana, J., & Maher, M. L. (2023). Designing creative AI partners with COFI: A framework for modeling interaction in human-AI co-creative systems. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 30(5), Article 67. <https://doi.org/10.1145/3519026>
- Shao, Y., Liu, S., Chen, G., Ma, R., Wang, X., & Li, Q. (2025). FashionCook: A visual analytics system for human-AI collaboration in fashion e-commerce design. *IEEE Computer Graphics and Applications*, 45(6), 61–75. <https://doi.org/10.1109/MCG.2025.3597849>
- Shoukat, Z., & Ibrahim, A. (2026). AI-assisted fashion design sketch generation: Comparative analysis and a unified intelligent system framework. *European Journal of Arts, Humanities and Social Sciences*, 3(2), 135–149. [https://doi.org/10.59324/ejahss.2026.3\(2\).07](https://doi.org/10.59324/ejahss.2026.3(2).07)
- Singh, S., Hindriks, K., Heylen, D., & Baraka, K. (2025). *A systematic review of human–AI co-creativity* [Preprint]. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2506.21333>
- Spennemann, D. H. R. (2024). Will artificial intelligence affect how cultural heritage will be managed in the future? Responses generated by four GenAI models. *Heritage*, 7(3), 1453–1471. <https://doi.org/10.3390/heritage7030070>
- Sun, Y., Jang, E., Ma, F., & Wang, T. (2024). Generative AI in the wild: Prospects, challenges, and strategies. In *Proceedings of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '24)*. Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3613904.3642160>
- Şen Atiker, E. (2024). Güzel sanatlar ekseninde sorumlu yapay zekâ: Potansiyel riskler ve etik boyutlar. *Reflektif Journal of Social Sciences*, 5(1), 129–137. <https://doi.org/10.47613/reflektif.2024.149>
- Tatlısu, E., Bağlı, H. H., Turan, A. Z., Hamurcu, A., Eser, A., & Avcı, S. K. (2025). Yapay zekâ çağında endüstriyel tasarım: Uygulamalar ve eğitim üzerine etkileri. *Öneri Dergisi*, 20(MX Yaratıcı Endüstriler Çalıştayı 2024: Yapay Zekâ Çağında Yaratıcı Endüstriler Özel Sayısı), e154–e188. <https://doi.org/10.14783/maruoneri.1500081>
- Tsao, J., Liang, C. X., Nogues, C., & Wong, A. (2026). Perceptions and integration of generative artificial intelligence in creative practices and

- industries: A scoping review and conceptual model. *AI & Society*, 41, 2259–2278. <https://doi.org/10.1007/s00146-025-02667-2>
- Tsatsanashvili, A. (2024). Artificial intelligence in the protection of intangible cultural heritage. *European Journal of Transformation Studies*, 12(1), 163–178.
- Wang, W.-F., Lu, C.-T., Ponsa i Campanyà, N., Chen, B.-Y., & Chen, M. Y. (2025). AIdeation: Designing a human-AI collaborative ideation system for concept designers. In *Proceedings of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '25)*. Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3706598.3714148>
- Wang, Y., & Zhou, Y. (2025). Artificial intelligence-driven interactive experience for intangible cultural heritage: Sustainable innovation of blue clamp-resist dyeing. *Sustainability*, 17(3), 898. <https://doi.org/10.3390/su17030898>
- Wu, D., Yu, Z., Ma, N., Jiang, J., Wang, Y., Zhou, G., Deng, H., & Li, Y. (2023). StyleMe: Towards intelligent fashion generation with designer style. In *Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. <https://doi.org/10.1145/3544548.3581377>
- Wu, X., Tran, T. T. M., Zhou, Q., Sun, J., Wu, H., & Wang, X. (2026). Human-AI co-creation or conflict? Mapping art students' diverse perspectives on creative identity with GenAI: A Q methodology study. *Education and Information Technologies*, 31, 2837–2876. <https://doi.org/10.1007/s10639-026-13914-4>
- Yakar, G., & Kınık, M. (2020). Yapay zekâ ile üretilen görsel sanatlar eserlerinde fikrî mülkiyet. *ART-E Sanat Dergisi*, 13(26), 490–516.
- Yıldırım Coruk, İ. (2026). Tasarım stüdyosu pedagojisinde yapay zekâ uygulamalarının sistematik analizi. *JCoDe: Journal of Computational Design*, 7(1), 133–152. <https://doi.org/10.53710/jcode.1837071>
- Zhang, Z. (2026). Teacher support for generative AI use and design learning outcomes in fashion design education: A structural equation modeling study. *PLOS ONE*, 21(5), e0347428. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0347428>
- Zhu, Q., & Luo, J. (2025). Artificial creativity in design: A theory-based framework for implementation. *Proceedings of the Design Society*, 5, 621–630. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/pds.2025.10076>

## 2. Bölüm

### Jean Tardieu'nün Sürreal Sahnesinde Grotesk İmgeler

Banu Ayten AKIN<sup>1</sup>, Doğa BEKTAŞ<sup>2</sup>

#### Giriş

Usu terk ediş... I. Dünya Savaşı'nın yarattığı yıkım, insanın dünyada uyum içinde yaşama düşüncesini temelden sarstı. Bu dönemde sanat, temsil ettiği gerçekliğe olan inancını kaybederek, aklın ve mantığın sınırlarını sorgulamaya yöneldi. Bu sorgulamalar devam ederken tarihsel avangart olarak nitelendirdiğimiz akımların ortaya çıkışı, 20. Yüzyılın sanatını belirleyen en önemli dönemeç olmuştur. Fütürizm, dışavurumculuk, dada, gerçeküstücülük ve Bauhaus kaynaklarını 19. Yüzyıldan alan modernizmin doruk aşamasıdır (Candan, 2013, s. 51).

19. yüzyılın sonlarından itibaren, Baudelaire ve Edgar Allan Poe'nun etkisiyle gelişen karşı-gerçekçi eğilim, tiyatroda us ve doğalcılığın reddiyle kendini gösterdi (Şener, 2006, s. 221). Aristotelesçi dramın biçimsel bütünlüğü ve klasik tiyatronun ölçülü düzeni, yerini parçalanmış bir gerçekliğe, düşsel bir bilinç akışına bıraktı. Bu bağlamda karşı-gerçekçi sanatçılar, tiyatronun toplumsal görevine karşı çıkarak soyut, tinsel ve biçimsel olana yöneldiler. Sahnenin görüntü diline çarpıcı yenilikler getirmenin yanında, insanın bilinçdışını ve varoluşsal kaygılarını sahnenin yeni konusu haline getirdiler.

Bu dönüşüm 20. yüzyılın ilk yarısında sürrealist tiyatro anlayışının doğuşunu hazırladı. I. Dünya Savaşı sırasında ve sonrasında Dadaizm, gerçekçi sanat anlayışına alaylı bir karşı çıkış gösterdi. Sanatın her alanda olduğu gibi, toplumu değiştirmek ve insanlara daha iyi ve yeni bir düzen getirmek düşüncesi tiyatronun gerek yazarlık gerekse sahne tekniği alanlarını etkiledi (Nutku, 1985, s. 96). Savaşın dünyaya karşı, duyulan kuşku insanın bütünüyle detaylı bir şekilde irdelenmesine yol açtı. Bu sorgulama zemini, yeni bir sanat arayışı olarak sürrealizmin doğmasına öncülük etti. Andre Breton 1924 tarihli *Sürrealizm Manifestosu*'nda Breton, insanlığın uygarlık ve ilerleme bahanesiyle, zihnimizdeki batıl, hayal ürünü ya da kabul görmüş davranış kalıplarına uymayan her türlü doğruluk arayışının yasaklandığını ve dışlandığını belirtir. Rasyonalizm

<sup>1</sup> Prof. Dr. Banu Ayten Akın, Dokuz Eylül Üniversitesi, GSF, Sahne Sanatları, Orcid [0000-0002-0752-5198](https://orcid.org/0000-0002-0752-5198).

<sup>2</sup> Doğa Bektaş, Dokuz Eylül Üniversitesi, GSE, Sahne Sanatları, Yüksek Lisans Öğrencisi, Orcid [0009-0004-1016-5500](https://orcid.org/0009-0004-1016-5500).

zihinsel yaşamı kısıtlamaktadır ve sürrealizm, insan bilincinin rasyonel olmayan alanlarını sanatın öznesi haline getirmeyi amaçlar (Breton, 1924, s. 14-18). Gerçekliğin ardındaki düşsel ve bilinçdışı katmanları görünür kılmaya çalışan sürrealist tiyatro, dili bir temsil aracı olmaktan çıkararak kendi üzerine kapanan bir oyun düzlemine taşır.

Bu bağlamda, avangardın tarihsel gelişimi yalnızca biçimsel bir yenilenme değil, aynı zamanda sanatın özerklik fikriyle kurduğu ilişkinin radikal bir dönüşümüdür. Gavin Grindon'a göre, Dada ve Sürrealist hareketler, 'çalışmanın reddi' söylemi etrafında şekillenen bir politik özerklik arayışı geliştirmiştir. Grindon, avangardın estetik özerkliği, toplumsal yaşamın dışına çekilmiş bir ayrıcalık alanı olarak değil, gündelik yaşamın dönüşümünü hedefleyen bir eylemlilik biçimi olarak yeniden kurduğunu savunur (Grindon, 2011).

Yıldırım Keskin, *Jean Tardieu Oda Tiyatrosu* kitabının Önsöz'ünde Tardieu'yü anlatır. Yaşça Beckett, Ionesco, Adamov ve Genet'ten büyük olan (1903 doğumlu) ve İkinci Dünya Savaşı'ndan önce bir şair olarak tanınan Jean Tardieu 1 Kasım 1903'te Saint-Geismain-de- Joux'da, ressam bir baba ile müzisyen bir annenin yedinci oğlu olarak dünyaya gelmiştir. Gerek dizelerinde gerek tiyatro metinlerinde, resmin ve müziğin çok büyük bir payı vardır (Tardieu, 2000, s. 7-8). Dilin düzensiz öğelerinden, bir senfonik şiirin dengini oluşturma olasılıkları üzerinde durmuştur. Tardieu'nun etkileyici deneysel çalışmaları, tanrısız bir dünyadaki insanın durumunun absürdlüğünü gözler önüne serer (Esslin, 1991, s. 209-215). Jean Tardieu, bu estetik mirasın 20. yüzyıl ortasındaki en özgün temsilcilerindendir. *Sayın Ben* (1950), *Şatoda Kalabalık Var* (1950) *Anahtar Deliği* (1955), *Gecenin Takdisi* (1950), *Faust ile Yorick* gibi oyunlarında, anlamın çözülmesi, dilin kendi içinde devinmesi ve iletişimin imkânsızlığı gibi temalar aracılığıyla sahneyi bir tür bilinç alanına dönüştürür. Çağdaş Fransız tiyatrosunun büyük ölçüde sürrealizmden etkilenmesine karşın Jean Tardieu'nün ismi bu bağlamda neredeyse hiç anılmamıştır (Lane, 1987). Lane'e göre Tardieu'nun kendisi bir sürrealist olmasa da "sürrealist ışığın" açıkça parladığı bir yazardır. Bunun yanında Tardieu'nun sahnesi yalnızca sürrealist bir düşünce dünyası değildir; bu dünyanın içinde sıkça grotesk öğeler belirir. Gerçekliğin biçimsel deformasyonu, karakterlerin abartılı jestleri, dilin bedensel bir devinimle dönüşmesi gibi unsurlar, seyirciye tanıdık olanın tuhaflaşmış halini sunar (Kayser, 1957, s. 37). Bu noktada sürrealist düşünce ile grotesk yabancılaşma kesişir: Bilinçdışının özgürlüğü, kâbusun tedirginliğine dönüşür. Grotesk, Tardieu'de yalnızca estetik biçim değil, insan varoluşunun bölünmüş, çelişkili doğasının sahnedeki yansımasıdır.

Bu çalışma, Jean Tardieu'nün kısa oyunlarında sürrealist estetik ile grotesk biçimlerin nasıl iç içe geçtiğini inceler. Araştırma betimsel modele dayalı nitel bir

araştırmadır. Tardieu'nün *Sayın Ben, Monologlar, Gecenin Takdisi, Faust ile Yorick* ve *Anahtar Deliği* oyunlarında görülen yabancılaşma bağlamında grotesk öğeleri inceleyecektir. Çözümleme sürecinde, sürrealist poetikanın ilkeleri ile grotesk estetiğin kurumsal yaklaşımları temel alınarak, Tardieu'nün tiyatrosunun biçimsel ve düşünsel özgünlüğü tartışılacaktır.

Jean Tardieu üzerine yapılmış çalışmaların son derece sınırlı olduğu görülmektedir. Mustafa Kol'un *Absürd Bir Tiyatro Dili: Jean Tardieu, Gişe* adlı yaptığı incelemesi dışında, Tardieu'nün eserlerini bütüncül biçimde ele alan bir çalışma bulunmamaktadır. Nancy Lane'in *Surrealism and Theater of Tardieu* makalesi de bu çalışmaya öncülük etmektedir. Bu çalışma Tardieu'nün tiyatrosunu, sürrealist grotesk kavramı çerçevesinde ele alarak bu iki estetik akımın kesişim noktasını tartışmaya açmaktadır.

## **1.Tiyatroda Sürrealizm ve Grotesk**

### **1.1. Tiyatroda Sürrealizm**

Sürrealizm, iki dünya savaşı arasındaki dönemde insan aklının mutlak otoritesinin sorgulandığı, us ve düzen fikrinin yerini bilinçdışının rastlantısal akışına bıraktığı bir estetik devrim olarak doğmuştur. Kişinin, düşüncenin gerçek işleyişini sözel, yazılı ya da başka herhangi bir şekilde ifade etmeyi seçtiği katıksız ruhsal otomatizm. Estetik veya ahlaki kaygılardan arınmış olarak, mantık tarafından uygulanan hiçbir kontrolün geçerli olmadığı, düşüncenin kendini ortaya koyduğu bir düzlem (Breton, 1924).

Polonya asıllı, Fransız şair Guillaume Apollinaire sürrealizmin isim babasıdır. Konusunu Antik Yunan mitolojisinden alan ve toplumda kadının yerini sorguladığı *Tiresias'ın Memeleri* (1903) adlı oyununu sürrealist dram olarak tanımlamış ve Breton'un manifestosuna öncülük etmiştir. Andre Breton, ilk *Sürrealist Manifesto*'da (1924), bu terimi Apollinaire'den aldığını belirterek sürrealizmi şu şekilde tanımlar:

Sürrealizm: Kişinin, düşüncenin gerçek işleyişini sözel, yazılı ya da başka herhangi bir biçimde ifade etmeyi seçtiği katıksız ruhsal otomatizm. Estetik veya ahlaki kaygılardan arınmış olarak, mantık tarafından uygulanan hiçbir kontrolün geçerli olmadığı, düşüncenin kendini ortaya koyduğu bir düzlem (Breton, 1924).

Bu tanım, sürrealizmin özünde rasyonel kontrolün yadsınması ve bilinçdışının özgürleştirilmesi ilkelerine dayandığını gösterir. Akımın doğuş koşulları, I. Dünya Savaşı'nın ardından insanın akla ve bilime olan güvenini yitirmesiyle doğrudan bağlantılıdır. Sanatçılar, aklın yıkıcı sonuçlarına tepki olarak düş, sezgi, rastlantı ve çağrışım ilkelerini sanatın merkezine taşımışlardır (Şener, 2006, s. 242). Breton tiyatroya karşı küçümseyici bir tavır takınır ve Sürrealizmin doğası

gereği tiyatro ile uyumsuz olduğunu düşünmektedir. Nancy Lane ise bu görüşe karşı çıkar ve asıl uyumsuzluğun geleneksel tiyatro anlayışı (karakter, olay örgüsü, dil vb. konusundaki katı kurallar) ile Sürrealizm arasında olduğunu savunur (Lane, 1987). Bu görüş haklılık payı içermektedir çünkü tiyatronun bedensel ve somut doğası, Sürrealizmin amaçladığı, birbiriyle ilgisiz gerçeklikleri yan yana getirerek bir etkileşim ve kıvılcım yaratır. Bu etkileşim sürrealist imge yaratmakta avantaj olabilir.

Sürrealizmin kökleri, doğrudan Dadaizmin yıkıcı estetiğine uzanır. 1915'te Zürih'te doğan Dada hareketi, savaşın yarattığı yıkıma karşı ilkesizlik, hiçlik, saçmalık, pastiş ve parçalanmışlık estetiğini bir proteste biçimine dönüştürmüştür (Y. Biber Vangölü, 2016, s. 874). Cabaret Voltaire'de Hugo Ball ve Tristan Tzara'nın öncülüğünde gerçekleştirilen Dada performansları, mantığı devre dışı bırakan kakafonik gösterilerle, seyircide şok ve rahatsızlık yaratmayı amaçlamıştır. Bu tavır, düşüncenin “mantık süzgecinden geçmeden dile getirilmesi” anlayışını benimseyerek (Criel, 1952, s. 133) daha sonra sürrealistlerin kullandığı otomatik yazı yöntemine öncülük etmiştir. Ancak Dadaizm ile sürrealizm arasında belirgin bir fark vardır. Dadaizm her türlü değeri ve biçimi yadsıyan nihilist bir tavır sergilerken, sürrealizm bu yıkımın ardından “reddedilenin yerine ne konabileceğini” araştırır (Şener, 2006, s. 242).

Dada doğası gereği tiyatro formunu yıkmayı ve tiyatroyu bir karşı performans alanına dönüştürerek, seyirciyi doğrudan kışkırtarak eserin estetik yanını parçalamayı hedefler. Bu nedenle Dadanın izleri happening gibi tiyatro dışı performanslarda hayat bulur. Sürrealizmde ise gerçeklik katmanları ve Dadanın kaotik enerjisi sistematik bir bilinçdışı araştırmasına dönüşür. Seyircilerin arasına yerleştirilen sahte izleyiciler kullanır ancak bunu estetik bütünlüğü bozmadan yapar (Lane, 1987). Sürrealizm, tiyatronun kendi yapısı içinde düşsel, simgesel ve psikanalitik yönleriyle varlığını sürdürür. Bu noktada Freud'un psikanalitik kuramı, sürrealizmin felsefi temelini oluşturur. Breton ve çevresindeki sanatçılar, bilinçaltını sanatın yeni malzemesi olarak görmüş, rüya analizleri ve serbest çağrışım teknikleri aracılığıyla bastırılmış arzuların estetik ifadesine yönelmişlerdir.

Sürrealist estetik, yalnızca bireysel psikolojiye değil, modern insanın toplumsal yabancılaşmasına da yanıt verir. Gerçekliğin kırıldığı bu dönemde, sürrealistler sanatın toplumsal göreviyle ilgilenmek yerine, insan ruhunun derinliklerine inmeyi amaçlamışlardır. Sanatçılar bu dönemde savaştan söz eden ve savaş söyleminden kaçanlar olmak üzere ikiye ayrılmıştır. Maeterlinck ve Strindberg'in açtığı yolların yanı sıra, Yevrenyov'la güçlenen bireyin “kendini yansıtması”, olayı dışında değil de içinde geçirmesi ile biçimlenen düş dünyasının gerçekle eş değerde tutulduğu bir anlayış da güç buldu (Nutku, 1985,

s. 100). Dış dünyadaki anlam yitimine karşı, sanatçının iç dünyasında “mutlak öz” ü bulma çabası öne çıkar. Bu bağlamda, bilinçdışına yönelmek, aynı zamanda akıl, ahlak ve estetik normların yıkımını da beraberinde getirir (Breton, 1924) (Şener, 2006).

Tiyatronun sürrealist estetikle ilişkisi, Alfred Jarry’nin *Kral Übü* (Ubu Roi, 1896) adlı oyunu ile başlar. Jarry, klasik biçimsel kuralları tamamen reddederek dili, karakteri ve sahne eylemini grotesk bir biçimde dönüştürür. ‘Polonyar’, ‘savuayar’, ‘koşon’ gibi sözcüklerle dilin anlamsal bütünlüğünü parçalar; ‘yırtmak’, ‘gözlerini koparmak’ (Jarry, 2014, s. 13-30-45) gibi ifadelerle şiddetin absürtlüğünü sergiler. Jarry’nin grotesk dili, daha sonra hem sürrealist hem de absürd tiyatronun öncüsü olacak bir estetik yönelimi temsil eder. Dolayısıyla sürrealizm, yalnızca bilinçdışının keşfi değil, aynı zamanda modern tiyatronun akıldışı ve grotesk biçimlerinin de köklerini taşır. Breton’un ifadesiyle sürrealizm, “rüya ile gerçeği mutlak bir gerçeklikte, süper-gerçeklikte birleştirme girişi”dir (Breton, 1924). Bu yaklaşım, 20. Yüzyılın ortalarında Beckett, Ionesco ve Tardieu gibi yazarların absürd tiyatro anlayışına zemin hazırlamış; özellikle Jean Tardieu, bu iki akımı grotesk bir tiyatro dili içinde birleştirerek sürrealist estetiğin varoluşsal biçimini sahneye taşımıştır.

Gerçeküstücülükten söz ederken Antonin Artaud’yu anmamak hem bu akımın felsefesini hem de modern tiyatronun köklü dönüşümünü eksik bırakmak olur. Artaud, iki dünya savaşı arasındaki dönemde şiirleri ve tiyatro çalışmaları ile sürrealizmin kuruluş çalışmalarında aktif bir rol oynamış ve 1930’ların başlarında kuramsal çalışmalarıyla Absürd Tiyatro’nun temel eğilimlerinden bazılarını biçimlendirmiştir (Esslin, 1991, s. 301). Artaud’nun sanata ve yaşama bakış açısının temelinde, sürrealizmin bilinçdışı ve ilkel güce odaklanan misyonu yatar. Tiyatronun mevcut durumunu “yok olmuş” olarak nitelendirir ve tiyatroyu yeniden özüne döndürmeyi arzular. Artaud’nun tiyatroya dair radikal çağrısı, sanatı pasif bir eğlence aracı olmaktan çıkarıp izleyici üzerinde köklü ve dönüştürücü bir eylem gücüne sahip bir ritüele dönüştürme amacını taşır. Tiyatroyu, ruhsal bir arınma (katarsis) süreci olarak gören Artaud, bu yenilenme ihtiyacını vahşet kavramı üzerinden temellendirir. Bu kavram, fiziksel bir şiddetten ziyade, insan ruhunun derinliklerine inen kozmik ve ruhsal bir şiddeti ifade eder: "Etkinlik gösteren her şey bir vahşettir. İşte, tiyatro da bu son ve uç noktada geliştirilmiş eylem düşüncesiyle kendisini yenilemek zorundadır (Artaud, 1993, s. 75)". O, tiyatronun akıl yerine duyguyu, bedeni ve bilinçdışını merkeze alması gerektiğini savunmuştur. Tiyatronun mevcut durumuna ilişkin duyduğu derin rahatsızlığı şu sözlerle ifade eder:

Yaşadığımız bu boğucu ve korkunç dönemde, olayların gerisinde kalmayan, içimizde derin yankılar uyandıracak ve zamanımızın kararsızlığını egemenliği altına alacak bir tiyatroya ivedi gereksinim duyuyoruz. Eğlence amaçlı gösterilere olan uzun alışkanlıkla tüm bu gösterimlerimizi altüst ederek, imgelerin ateşti manyetikliğini içimize üfleyen ve sonuçta, unutulmayacak bir ruh tedavisini andırırcasına etkisini üzerimizde gösteren ciddi bir tiyatro düşüncesini unuttuk (Artaud, 1993, s. 75).

Artaud, yalnızca bir ozan değil, aynı zamanda profesyonel bir tiyatro oyuncusu ve yönetmeniydi. Gerçeküstücü oyunlar için, aynı zamanda oyun düzeni alanında da devrimin yapılmasını öngörüyordu. Ona göre Batı tiyatrosu, bireysel ruhsal sorunlar ve toplumsal temalarla sınırlı kalmış; oysa tiyatronun görevi, bastırılmış olanın, yani insanın karanlık ve ilkel yanlarının ortaya çıkarılmasıdır. Artaud, bu amaca ulaşmak için geliştirdiği Vahşet Tiyatrosu kavramıyla, seyircinin bilinçaltına yönelen, onu ahlaki ve ruhsal olarak sarsarak arındırmayı (katarsis) hedefleyen bir tiyatro modeli önermiştir (Brockett, 2000, s. 542). Tiyatro seyircinin erotik saplantılarını, cinayete meyilli öfkesini, yaşama ve nesnelere karşı duyumlarını sahneleyerek onları arındırmalı ve kendilerini bulmalarını sağlamalıdır. Bu bağlamda grotesk de genellikle seyirciyi rahatsız eden unsurlar içerir.

Artaud'nun, Şener'in deyiimiyle katartik bir deneyim yaratması gerektiğini ileri sürdüğü bu tiyatro, Sürrealizm'in bilinçdışına dalışını sahneye taşır ve bu yönüyle, Absürd Tiyatro'nun insanın durumuna dair kaygılarını ele alış biçimi arasında güçlü bir bağlayıcı halka olarak değerlendirilebilir. Seyirci, sunulan imgelere, onları gerçeğin yalnızca bir kopyası olarak değil, gerçekten bir düş olarak görmesi koşuluyla inanacaktır. *Tiyatro ve İkizi* adlı eserinde Batı tiyatrosunun metin merkeziliğinden sıyrılması gerektiğini ve tiyatronun fiziksel yönüne dikkat çekerek uzamda anlatımın tek anlatım olması gerektiğini savunur.

Tiyatro yalnızca kelimeler ekseninde kurulmak zorunda değildir, aslında tiyatronun duyulara hitap eden; oyuncunun bedeninden, jest, mimik, ses ve ışıktan oluşan kendine özgü bir dili vardır ve Artaud buna *Uzamda Şiir* adını verir (Artaud, 1993, s. 79). Artaud'nun tiyatroya dair, fiziksel dil arayışı Tardieu'nün sahnesinde mekân ve form kullanımıyla somutlanır. Tardieu'nün oyunlarında diyalogun işlevi iletişim kurmaktan çok ritim ve müzik olarak kullanılır. İletişimin imkansızlığını, dilin mekanikliğini ve anlamsızlığını görünür kılma misyonundadır. Sözcüklerden ziyade; ışık, oyuncunun bedeni, müzikal ritimler ifadenin taşıyıcıdır. Tardieu'nün eserlerinde sıkça tekrarlayan kalıplar, döngüsel durumlar ve mimari formlar yer alır.

## 1.2. Tiyatroda Grotesk

Grotesk (hem isim hem de sıfat olarak) ve diğer dillerde ona karşılık gelen kelimeler nihayetinde İtalyancadan türemiştir. *La grottesca* ve *grottesco*, grotta (mağara) kelimesine atıfta bulunur ve ilk olarak Roma'da ve daha sonra İtalya'nın diğer bölgelerinde, on beşinci yüzyılın sonlarında yapılan kazılarda gün ışığına çıkan ve o zamana kadar bilinmeyen eski bir süsleme resim sanatı biçimini belirtmek için türetilmiştir (Kayser, 1957). Rönesans döneminde ortaya çıkan grotesk terimi, edebiyat ve tiyatrodaki yaygın kullanılan, alışlagelmiş normların, biçimlerin ve kategorilerin bozulduğu, tanıdık unsurların tuhaflaştığı bir estetik durumdur; bu durum genellikle çarpık, rahatsız edici veya tuhaf unsurları ifade eder. Hem çekici hem itici olabilen bir etki yaratır. Sıra dışı karakterleri, absürd olayları ve karanlık mizahı içeren grotesk, toplumsal normları sorgulama ve izleyiciyi sarsma ve şaşırtma amacı taşır. Antik Yunan tragedyalarından gotik romanlara, 18. yüzyıl İngiliz edebiyatına ve günümüz post-modern eserlerine kadar geniş bir tarihsel ve türsel yelpazede yer alan grotesk; özellikle ironi, absürtizm ve kara mizah ile ilişkilendirilir (Üstüner & Yıldırım, 2024)

Tiyatroda grotesk öğeler, insanın dünyada anlam arayışıyla karşılaştığı anlamsızlığı, iletişimsizliği ve kaosu sahnede gözler önüne seren Absürd Tiyatro'da sıklıkla görülür. Absürd, insanın yaşadığı anlam boşluğu deneyimiyken, grotesk bu deneyimin biçimsel ve görsel ifadesidir. Yani mantığın, normların ve kimliklerin sahnede çöktüğü anı somutlaştırır. Bu bağlamda, her grotesk yapı absürd algıyı tetikleyebilirken (örneğin dilin anlamsızlığı ve mantıksız tekrarlar), her absürd yapı grotesk olmak zorunda değildir; ancak bir eser hem anlamsızlığı (absürd) hem de bu anlamsızlığın tuhaf, güldüren ve ürküten biçimsel bozulmasını (grotesk) kullandığında, bu iki estetik aracı güçlü bir birliktelik içinde kullanmış olur.

Groteski birçok kuramcı çözümlemeye çalışmıştır. Grotesk üzerine yapılan en kapsamlı çalışma, Wolfgang Kayser'in *The Grotesk* adlı eseridir. Kayser'in bu çalışması hem tarihsel bir inceleme hem de bir tanım girişimidir. Kayser groteskin çok biçimli ve çok değerli bir gösterge olduğunu düşünmektedir. Ona göre grotesk ne tam trajik ne de tam olarak komiktir (Aktulum, 2020, s. 9-10) Kayser grotesk kelimesinin tarihsel seyrini izlemiştir ve "bir zamanlar grotesk denen her şeyi" bir araya toplamıştır. Böylece groteskin tanımı da oldukça kapsayıcı bir hal almıştır. Araştırmacılar da onun topladığı bu geniş alanı yeniden parçalara ayırmak durumunda kalmışlardır. Kayser groteskin temel niteliğini, izleyicide veya okuyucuda dünyanın radikal bir yabancılığı, insandan uzaklaşması ve özsel saçmalığı duygusunu uyandırma olarak ele alır. Kayser'e göre grotesk sanat eserlerinin bir yapısıdır, duyuşsal bir ifadedir, duyuşsal bir paradokstur, şekilsizliğin şekli, yüzüstü bir dünyanın yüzüdür (Kayser, 1957).

Friedrich Dürrenmatt, groteski tarihsel bir görüngenye yerleřtirerek belirginleřtirir. Grotesk; biçimsizin biçimi, yüzü olmayan dünyanın yüzü olarak tanımlanan, duyarlı bir çeliřki ve anlatım biçimidir (Fall, 1981 s.109). Dürrenmatt'a göre, grotesk sanatın iki ana türünden biri olan "uzaklık yaratan grotesk", çağın ve günümüzün sorunlarını aşırı bir stilizasyon ve ani imgeleme ile ele alır. Bu bağlamda grotesk, "kesin olmanın büyük olanaklarından biridir" ve nihilizmin aksine, ahlakçıların sanatıdır. Dürrenmatt, eserlerinde bu tür groteski, çağdař toplumun çarpıklıklarını ifřa eden bir mercek olarak kullanır ve bu estetiğı paradoksla sıkı sıkıya bağlar: Grotesk, duyusal bir paradoks yani yüzüz bir dünyanın yüzüdür. Bu özellikle atom bombasının var olduğı korkuyla řekillenen modern dünyaya ait bir sanattır. Grotesk, sadece hayal ürünü değıl, okuyucunun/izleyicinin tanıdığı gerçekliğı temel alır, ancak bu gerçeklik yabancılařtırılır ve çarpıtılır. Bu çarpıtma, oranların ve tarihsel düzenin bozulması, karakterlerin kimliklerini kaybetmesi ve insani ile hayvani, organik ile mekanik gibi uyumsuz alanların tuhaf bir sentezde birleřtirilmesiyle gerçekteřir, böylesi alıcı sonunda neyin hayal neyin gerçekte olduğunu ayırt edemez hale gelir (Schneider, 2004).

Bakhtin'in grotesk gerçeklik anlayışı, kökenini Antik Çağ'daki tarım festivalleri, Saturnalia gibi řenliklerden ve Orta Çağ karnavallarından alır. Bu karnaval geleneğı, onun teorisinde yalnızca bir kutlama biçimi değıl, toplumsal düzenin geçici olarak tersine çevrildiğı, otoritenin alaya alındığı ve halkın bastırılmış enerjilerini dıřa vurduğı bir karnaval dünya görüşü olarak tanımlanır. Bu dünya görüşü, resmi kültürün ciddiyetine ve tek yönlü gerçeklik anlayışına karşı, halkın kahkahasıyla işleyen alternatif bir söylem yaratır. Bakhtin'in grotesk kavramı, bedenın kültürel temsiliyle doğrudan bağlantılı olup, insanın evrensel korkularını gülme aracılığıyla dönüřtürme biçimi olarak tanımlanır. Ona göre karnaval geleneğini biçimlendiren evrensel gülüş, dünyayı daha derin kavrama biçimidir; çünkü "gülme korkuyu alt eder, hiçbir sınırlama tanımaz" (Bahtin, 2005, s. 94-95), (Günay, 2020, s. 40). Grotesk beden, sınırları aşan, abartılı ve dönüřen bir varlık olarak yalnızca fiziksel değıl, aynı zamanda kimlikler arasındaki geçişliliğın ve kolektif bilincin sahnesidir. Bu beden, bireysel ölüme direnen, sürekli dönüřen bir yaşam döngüsünü simgeler. Rönesans bağlamında Bakhtin, Rabelais üzerinden grotesk bedeni yeniden tanımlar; bedenın kozmosla ilişkisini, kahkaha ve karnaval aracılığıyla yeniden değıerlendirir. Karnavalda kahkaha, hiyerarřilere ve normlara karşı bir direniř biçimi olarak ortaya çıkar; yalnızca bir tepkiden ibaret değıildir, kültürel tarihin dönüřtürücü gücünü taşıır (Bahtin, 2005). Böylece grotesk, beden, kültür ve kahkaha arasındaki etkileřim üzerinden, toplumsal düzenin altüst edilebildiğı özgürleřtirici bir alan yaratır (Günay, 2020).

Kayser groteski daha karanlık bir biçimde ele alır. Ona göre grotesk, “dünyayı yabancı ve ayırksı bir yer kılan” estetik bir bozulmadır. Kayser, grotesk yapıyı sanatçının yaratım süreci, yapının kendisi ve alımlayıcı üzerindeki etkisi olarak üç düzlemde değerlendirir ve bu etkinin “canlının cansızdan ayrılmadığı bir an” sunduğunu belirtir (Shun-Liang, 2010, s. 2). Bu bağlamda grotesk, Kayser için absürd ile oynanan bir oyundur. Freud’un “tekinsizlik” kavramı ise grotesk olana psikolojik bir boyut kazandırır; Freud’a göre tekinsizlik, aşına olunanın bir tehdit unsuru haline gelmesidir (Ancet, 2010, s. 92). Bu durum, ölüm, beden ve çürüme imgeleriyle yakından ilişkilidir. Julia Kristeva ise *Korkunun Güçleri: İğrençlik Üzerine Deneme* (2009) adlı eserinde grotesk olanı “iğrenç” kavramı üzerinden yeniden yorumlar. Kristeva’ya göre iğrençlik, dışarıdan değil, bireyin kendi bedeninden gelen unsurlarla (ter, irin, dışkı, gözyaşı gibi) ortaya çıkar; bu nedenle tehdit, bedenin içinden gelir. İğrenç olan, öznenin hem parçası hem de ondan arındırılmak istenen şeydir. Aynı zamanda bu kavram yalnızca bedenler atıkları değil, sınırların bozulmasına ve toplumsal yapının çözülmesini de içerisine alır. Bu anlamda grotesk hem Bakhtin’in özgürleştirici karnaval gülüşünde hem Kayser’in yabancılaştırıcı estetiğinde hem de Kristeva’nın bedensel iğrençliğinde ortak bir biçimde, insanın sınır deneyimlerinde ortaya çıkan bir varoluşsal gerilimi temsil eder (Kristeva, 2009).

Jean Tardieu’nün tiyatrosunda grotesk, gündelik yaşamın saçmalığını bozarak insanın varoluşsal sınırlarına dokunan bir estetik stratejiye dönüşür. Tardieu, grotesk öğeleri hem dil hem biçim düzeyinde kullanarak, bireyin yabancılaşmasını absürd ile iç içe geçmiş bir biçimde sahneye taşır. Komik olandan tekinsize, tanıdık olandan yabancıya doğru ilerleyen bir dönüşüm içerir; başlangıçta mizahi ve masum görünen durumlar, giderek içsel bir kaosa ve ontolojik bir belirsizliğe evrilir. Tardieu’nün tiyatrosunda grotesk, yalnızca biçimsel bir araç değil, insanın dil, zaman ve kimlik algısının çözüldüğü bir yabancılaşma sahnesidir. Bu sahnede kahkaha, Bakhtin’in karnaval gülüşünde olduğu gibi özgürleştirici değil, tersine, bireyin aklının sınırlarını zorlayan bir “boşluk deneyimi” yaratır. Böylece Tardieu, groteski absürd tiyatronun dilsel oyunlarından ayırarak, modern insanın varoluşsal sıkışmışlığını ve anlam arayışındaki çelişkilerini görünür kılar.

## **2. Jean Tardieu’nün Sürreal-Grotesk Tiyatrosu**

Kayser’e göre grotesk, öznenin yabancılaşmış bir dünya ile karşılaşması anıdır. Tardieu’nün oyunlarında bu yabancılaşma dil, beden ve kimlik üzerinden olur. Oyunlarına baktığımızda dilin bozulduğunu, anlamın çöktüğünü, bedenin abartılı jestler yaptığını, kimliklerin karıştığını görürüz. Tardieu’nün tiyatrosu,

sürrealizmin düşsel ve bilinçdışı yönleriyle, groteskin yabancılaştırıcı ve rahatsız edici biçimlerini birleştirme özelliğine sahiptir.

Tardieu'nün sanat anlayışına bakıldığında, sürreal temel oldukça güçlüdür; Erotik aşk, gizem, olağanüstü unsurlar, lirik arayış, Freudyen etkiler oldukça güçlü bir düşsellik sunmaktadır (Lane, 1987). Bu nitelikler Breton'un düşüncelerine karşın, Tardeieu'nün sürreal estetik ile teatrel olaylar arasındaki uzlaşmayı bizzat sağladığını göstermektedir.

Bakhtin'in karnavalesk kavramı resmi kültürün ve toplumsal hiyerarşinin geçici olarak askıya alındığı ve altüst edildiği bir dünya görüşünü tanımlar. Bu süreçte yüce olan (ruhaniyet, resmiyet) ve bayağı olan (maddi dünya, dışkılama) bir araya gelir ve bu çerçevede grotesk, toplumsal rollerin altüst edilmesiyle ortaya çıkar. Bu noktada Kisteva'nın dışkılama (iğrençlik) kavramına da değinmek gerekir çünkü Tardieu'nün oyunlarında dışkılama kavramı toplumsal yapının çözülmesi bağlamında ele alınmıştır. Karnaval sürecinde toplumsal roller askıya alınır yüce ile bayağı olan bir araya gelerek groteski oluşturur ve bu karşıtlıklar "gülme" aracılığıyla aktarılır. Tardieu'nün bazı oyunlarında karnavalesk etkinin en uyumlu izleri görülür.

### 2.1. Grotesk Beden: İhlal, Maddeselleşme ve Parçalanma

*Gecenin Takdisi* oyununda olay örgüsü ve dekor minimaldir. Karanlığın hâkim olduğu bir sahnede, gerçekliğin alışagelmış mantığı askıya alınmıştır ve oyuna rüya sekansını anımsatan belirsiz bir atmosfer hakimdir. Oyun boyunca kadın ayakta, erkek ise oturur, karakterler yerlerinden kıpırdamazlar. Diyalogları ilerledikçe somutluğunu yitirerek metafizik bir düzleme taşınır. Söylemleri mantıksal süreklilikten kopuk ve bilinçdışı çağrışımlara dönüşür. Beraberinde mekân da soyutlanarak gece kutsal bir deneyim halini alır. Oyunun sonunda kadın ve erkek birbirlerine yürüyerek el ele tutuşarak geceyi bir takdis olarak kabul ederek, zamansız bir arınmışlık duygusuyla sahneden çıkarlar. Kadın ve Erkeğin fiziksel olarak yerlerinde sabit kalarak, cümleleri üzerinden sürreal bir rüya ortamı yaratmaları, zamanın ve mekânın sınırlarını ihlal ederek Bakhtin'ci bir grotesk anlamı taşıyor.

"Sahne hoş ve karanlığa gömülmüştür." Erkek karakterin "Yarısı insan yarısı yarası bir küçük hayalet...insan bacakları üzerine tünemiş boynuzlu hayvanlar yok mu? (Tardieu, 2000)"

Söylemleri grotesk beden imgesini açıkça ortaya koymaktadır. Melez bir beden tasviri yapar; insan, hayvan ve hayalet kategorileri tek bir bedende birleşerek doğal düzeni ihlal etmiş olur. Bu, sürreal mantıksızlık ile grotesk

deformasyonun birleşimidir. Boynuzlu hayvan imgesi kategorik sınırların ihlali örneğidir.

*Şatoda Kalabalık Var / Monologlar*'da yalnızca bir kadın ve bir erkek oyuncu yer alır ve bu iki oyuncu aristokratik yapı ile alt sınıf kimlikleri arasında birçok role girip çıkarlar: Baron, Barones, Dedektif, Hizmetçi, Uşak gibi toplumsal olarak birbirine karşıt konumda olan figürler, aynı iki beden tarafından temsil edilir. Bu çoklu rol yapısına baktığımızda kimliğin özsel ve sabit olmadığını aksine geçirgen ve performatif bir yapıda olduğunu açıkça görürüz. İki bedenin tüm bu karakterleri canlandırması tek bir kimliğe ait olmadıklarını gösterir. Sosyal rolleri ile biyolojik bedenleri arasındaki bağ, Aristokrat ile Hizmetçi gibi karşıt konumda olan kişilerin aynı fiziksel organizmada dolaşmalarıyla birlikte kırılmalı. Bu bağlamda toplumsal kimliğin aslında özsel değil, performatif ve geçirgen olduğu anlaşıldığı gibi oyundaki figürlerin kimliklerinin de sabit bir özden değil, temsili jestler bütününden üretildiği açığa çıkar. Barones'in "Afrika devekuşları biçimindeki büstüm...Vosges çamından yapılan düğmelerim" şeklindeki tasviri grotesk bir bedeni simgelemektedir. İnsan bedeni hayvansal unsurla parçalanarak yeniden kurularak organiklik yerini inorganik, hibrit bir fiziksel yapıya bırakmıştır. Bu parçalı birleşim bedenin bütünlüğünü bozduğu gibi Barones'i de soylu bir varlık olmaktan çıkararak sınırları ihlal edilmiş grotesk bir imge haline getirir.

*Anahtar Deliği* ise zevksiz döşenmiş bir randevu evinde geçer. Evde abartılı bir anahtar deliği olan korkunç boyutlarda bir kapı yer almaktadır. Çekingen ve tutkulu Müşteri ile Patron içeri gelirler. Patron Müşteri'ye arzuladığı kadını yalnızca saat tam altı olduğunda küçük anahtar deliğinden bakarak görebileceğini söyler ancak bu eylem daha çok gözetleme eylemi şeklindedir. Saat altı olur ve Müşteri delikten kadına bakar ve gördüklerini tasvir eder. Kadın önce erotik ve büyüleyici bir şekilde soyunurken birden bedeni grotesk bir biçimde çözülür. Kadın gözlerini, dudaklarını, etini atar ve iskelet halini alır. Arzu, doruk noktasına ulaştığında ölüm ve çürüme imgesine dönüşür. Müşteri dayanamaz ve kapıya koşup, kapıya çarparak bayılır. Grotesk beden, arzusun estetik bir yüceliş halinden maddesel çözümlüğe evrilmesi üzerinden verilir. Müşteri anahtar deliğinden kadını izleme ritüeline hazırlanırken ceplerini boşaltarak kimliğini askıya alır:

"Doğum kâğıdı, evlenme cüzdanı, terhis tezkeresi...Artık, kimlik kalmadı (Tardieu, 2000)".

*Şatoda Kalabalık Var*'da olduğu gibi bu oyunda da müşteri üzerinden biyolojik beden ile toplumsal kimlik arasındaki bağ çözülür. Kayser'in "benlik

“çözülmesi” kavramı Müşteri’nin Müşteri’nin kimliğinin askıya alınması durumuyla doğrudan kesişir. Buradaki grotesk kullanımıyla beden hem çıplak hale getirilir hem de adsız, yüz­süz bir varlığa indirgenir. Müşteri aynaya baktığında yüzünü çarpıtır; beden artık özsel bir kimlik taşımaz, deformasyona açık soyulabilir bir yüzeydir. Toplumsal kimliği çözüldükçe özne özgürleşmez aksine hiçleşir ve bu durum Kayser’in kastettiği gibi benlik çözülmesidir. Sahnenin devamında Müşteri anahtar deliğinden bakarken kadının bedenini idealize eder: “Dolu dolu, yusuvarlak...ışık, gölge, ihtişam... (Tardieu, 2000)”. Burada grotesk yapı bu ideal formun bozulmasıyla açığa çıkar. Kadın soyundukça bedeni güzelleşmez tam aksine rahatsız edici bir çözü­lüme uğrar: “Dudaklarını, yanaklarını, bütün etini atıyor, lime lime! (Tardieu, 2000)”. Kadın arzu nesnesi olmaktan çıkarak bir iskelete dönüşür. Bu an Kayser’in perspektifinden bakıldığında bu bir yabancılaşma anıdır çünkü Müşteri kadının güzel bedenine alışmışken beden bir anda yığınına dönerek estetik bir çöküş yaratır.

grotesk estetiğine götürür. İnsan bedeni bu oyunda kemikleşerek kendi içine kapanmış bir şekilde tasvir edilir.

## 2.2. Dilde Grotesk: Anlamın Çözülmesi

Grotesk estetik yalnızca abartılı beden deformasyonlarından ibaret değildir. Pek çok farklı şekilde kurulabilir. Sayın Ben oyununa baktığımızda grotesk bedenin yerine metnin yapısal ve söylemsel örgüsünde güçlü bir grotesk atmosferin hâkim olduğunu görürüz. Sayın Ben kendini ölçen biçen, bir akıl öznesi olarak tanımlar ve konuşmaları uzun, felsefi bir ton taşır. Arkadaş'ın dili ise sözcüklerden ve anlamdan yoksun ses taklitlerinden ibarettir.

Sayın Ben'in dili felsefi ve iddialıdır ancak Arkadaş'ın “Neden durduk” sorusuna verdiği yanıtı baktığımızda: “Bilmiyorum, özellikle bilmediğimiz için durduk” (Tardieu, 2000) yanıtı grotesktir çünkü dilin içerik açısından anlamsız olduğunu görürüz. Sayın Ben'in dili anlam üretmek yerine anlamı yok ederek grotesk bir durum yaratır. Ciddi bir akıl yürütme söz konusu iken birden sonucun absürtlüğüyle karşılaşırız ve anlaşılmaktadır ki; söylem büyüdükçe içerik küçülmektedir:

Sayın Ben: Düşüncelerin bana olan ilgini fazlası ile doğruluyor. Buna gerçekten yardımcı oluyorsun.

Arkadaş: (Alçakgönüllü) Böh? (Tardieu, 2000).

Sayın Ben'in üstten ve felsefi diline karşın Arkadaş'ın dili ise tamamen ünlem ve ses taklitlerinden oluşmaktadır: “Buuuum Pfuit! , Kıkıkrççç, He! He!” (Tardieu, 2000).

Arkadaş'ın çıkarttığı bu sesler sözcük değillerdir, anlam taşımazlar. Ancak iletişimin yerini alırlar. Bir yanda aşırı soyut bir retorik varken diğer yanda ilkel ve anlamsız sesler dilde groteskleşme yaratır. Dil düşüncenin aracı olmaktan çıkarak karikatürvari bir yapıya dönüşür. Kayser için dil groteski, anlamın yıkılması ve benliğin, düşüncenin parçalanması üzerine kuruludur. Sayın Ben'in dili düşünsel özünü yitirir ve çözülerek anlamını yitirir. Bu da bizi Kayser'in tekinsiz groteskine yaklaştırır. Bakhtin açısından baktığımızda ise Arkadaş'ın çıkardığı anlamsız ilkel sesler, alt bedenin bir ifade biçimi olarak yorumlanabilir. Bu bağlamda da Bakhtin'in “aşağı indirme” kavramına yaklaşabiliriz.

## 2.3. Mekansal Grotesk: Deformasyon ve Çarpıtma

*Gecenin Takdisi*'nde mekan soyuttur ve zaman askıya alınmıştır. Buradaki mekânsal grotesk fiziksel bir sahnenin eksikliği ve algısal deformasyon üzerinden yansıtılır.

*Sayın Ben* oyununda sahnede hiçbir dekor yoktur ve sahne karanlığa gömülmüştür. Mekansal grotesk çoğunlukla atmosferi güçlendirir. Sayın Ben ve Arkadaş ellerinde yalnızca yüzlerini aydınlatan fenerleri ile durmaktadırlar. Fenerler grotesktir çünkü işlevlerini yerine getirmemekte ve yalnızca hafifçe Sayın Ben ile Arkadaş'ın yüzünü aydınlatmaktadır. Hakikati aydınlatmazlar, mekân karanlık kalarak ışık bilinmezliği artıran bir araç işlevindedir. Mekân gerçekçi değildir, somut bir düzlemde çok zihinsel bir boşluk ve sonsuzluk hissi yaratır. Zamanda hiçlik hissi ve sıkıştırıcı bir atmosfer yaratmasının yanında metinde sürekli görünmeyen bir engel tekrarı vardır:

“Sayın Ben: Açıklanamaz, önüne geçilemez ve sert bir şey gelip bize çarptı.”

“Ne olduğunu bilmiyoruz... Yolun ta orta yerinde” (Tardieu, 2000).

Mekânda somut bir engelin olmamasına karşın bir engelin varlığının hissedilmesi mekânı tekinsizleştirir. Mekân fiziksel bir uzam olmaktan çıkar, seyirci sahneyi boş görür ancak karakterler sert bir cisme çarpmışlardır. Bu bağlamda Kayserci açıdan görünmeyen bu şey maddesel bir direnç yaratarak dünyayı güvenilir olmaktan çıkarır.

Grotesk mekân *Anahtar Deliği* metninde perde açıldığı anda kuruludur. “Kötü, zevksiz döşenmiş ve süslenmiş bir salon. Duvarlarda kötü tablolar.” (Tardieu, 2000) betimlemesi ile başlayan dekor tasviri estetik açıdan oldukça düşük ve yapay bir konumdadır. Tablolar ve yaldızlı masa, zevksiz bir gösterişin ürünüdür ve burjuvaziye bir gönderme içerir. Bu estetik çirkinlikle dolu mekânda büyük bir tutkunun yaşanması arasındaki orantısızlık grotesk bir gerilim yaratmaktadır. Mekânın dekoru gerçek bir yaşam alanından ziyade, sahte arzuların bir vitrini gibidir. Mekandaki en önemli ve çapıcı grotesk unsur “devasa büyüklükte ve küçücük anahtar deliği olan korkunç görünüşlü” kapıdır.

*Faust ile Yorick*'e bakıldığında devasa bir çalışma masasının ortasında Bilgin'i görülür. Masada kafatasları, şemaların olması durumu, insan bedeninin canlı bir varlık olmaktan çıkarak parçalanabilir, ölçülebilir bir nesneye indirgendiği fikrini güçlendirir. Bu bağlamda mekân, yaşamın doğal akışından ziyade ölümün ve kemikleşmenin egemenliğini temsil etmektedir. Yaşayan beden yerini kafatasları almıştır. Bu çalışma odası insan aklının ve bilimin ilerleme iddiasının bir sembolüdür ancak çürümenin ve insanın faniliğinin sessiz bir tanığı haline dönüşür. Bu karşıtlıkta grotesk belirginleşir. Bilgin'in ilerleme arzusu, evrim ve “yüksek basamak” arayışıyla dolup taşan ideali, kemik yığınlarıyla çevrilidir. Mekân iskeletleşmiş varlığa aittir. Bilgin'in bilimsel düzene olan takıntısı, içine kapanık oda yapısıyla bütünleşerek insan bedenini soyut bir ölçü birine indirger. Bilgin'in kendini aşma arzusu kendi bedenine

hapsolmuş bir düşünce uzamıdır çünkü Bilgin'in aradığı kafatasının öldüğünde kendisine ait olduğu anlaşıncı mekân neredeyse kendini yutar ve araştırma alanıyla araştırılan beden çakışır. Bu bağlamda çalışma odası mezar, laboratuvar, aklın mabedi ve aklın çürüme alanı olarak çift anlamlı bir grotesk mekâna dönüşür.

### **Sonuç**

Bu çalışma, Jean Tardieu'nün kısa oyunlarındaki grotesk biçimlerin, sürreal estetik ile nasıl iç içe geçtiğini ve bu birlikteliğin modern tiyatro bağlamında nasıl özgün bir sahne dili ürettiğini görünür kılmayı amaçlamıştır. Altı oyun üzerine yapılan çözümlemeler sonucunda, Tardieu'nün tiyatro anlayışının ne sürrealist bir düş alanı olmaktan ibaret olduğu ne de salt absürd bir anlamsızlık gösterisi olduğu görülmüştür. Bilinçdışının varoluşsal kaygıları ve anlam krizi, groteskin yabancılaştırıcı etkisiyle iç içe geçerek, sahnede özgün ve estetik bir yapı kurmaktadır.

Tardieu'nün sahne dilinde sürrealizm, rasyonel gerçekliği askıya alarak bilinçdışı imgelerini özgürce dolaşıma sokan bir işlev görürken, grotesk ise bu imgelerin seyirci üzerinde yarattığı huzursuzluk, tekinsizlik ve algısal çatlakların aracılığıyla işlev kazanmaktadır. Bedenin parçalanması, dilin bozuma uğratılması, kimliklerin çözülmesi gibi unsurlar Tardieu'nün sahnesinde yalnızca biçimsel deneyler olarak değil, modern insanın dünya ile kurduğu ilişkinin ne kadar kırılgan olduğunu görünür kılan varoluşsal göstergelerdir.

Bakhtin'in karnavalesk groteski ile Kayser'in yabancılaştırıcı groteski arasında konumlanan Tardieu, kahkahayı özgürleştirici bir güç olmaktan ziyade anlamsızlıklarla ve boşluklarla iç içe geçmiş bir deneyime dönüştürür. Tardieu bu yönüyle, groteski hem absürd tiyatro anlayışının varoluşsal duyarlılığına yaklaştırır hem de sürrealizmin düşsel özgünlüğüne yaklaştırarak iki estetik alan arasında bir denge kurmaktadır.

Sonuç olarak Jean Tardieu'nün sanat anlayışının, modern tiyatrodaki sıklıkla Pinter, Ionesco ve Beckett gibi isimlerin gölgesinde kalmasına karşın sürreal ve grotesk estetiği iç içe geçirerek özgün bir sahne diline dönüştüren önemli bir yazardır. Bu çalışmayla, Tardieu'nün tiyatro anlayışının sürreal ve grotesk kavramları çerçevesinde ele alınarak, hem mevcut Türkçe tiyatro literatüründeki önemli bir boşluğu gidermek hem de modern tiyatroya dair dil, imge ve beden ilişkisine dair yeni okuma alanları sunmak hedeflenmiştir.

## Kaynakça

- Aktulum, K. (2020). SANATSAL BİR BİÇİM OLARAK GROTESK NEDİR? *Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Uluslararası Filoloji ve Çeviribilim Dergisi*, cilt 2, sayı 1, 1-35.
- Ancet, P. (2010). *Ucube Bedenlerin Fenomonolojisi*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınlar.
- Artaud, A. (1993). *Tiyatro ve İkizi*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bahtin, M. (2005). *Rabelais ve Dünyası*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Breton, A. (1924). *Manifeste du surréalisme*. Paris: Éditions du Sagittaire.
- Brockett, O. (2000). *Tiyatro Tarihi*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Candan, A. (2013). *Öncü Tiyatro ve Dijital Çağda Gösterim*. İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Criel, R. (1952). *The Dada Movement*. Grove Press.
- Esslin, M. (1991). *Absürd Tiyatro*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Günay, D. (2020). *Grotesk üzerine düşünceler*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Grindon, G. (2011). Surrealism, Dada and the Refusal of Work: Autonomy, Activism and Social Participation in the Radical Avant-Garde. *Journal for Research into Freemasonry and Fraternalism*, 2(2), 240–264.
- Schreider, A. (2004). *Groteske und ironische Elemente in Friedrich Dürrenmatts "Die Panne"*. GRIN. (tarih yok).  
<https://www.grin.com/document/109189?lang=en> adresinden alındı
- Üstüner, S., & Yıldırım, N. (2024). Dürrenmatt'ın Tiyatro Edebiyatında Grotesk Öğeler: V. Frank Örneği. *BAU ART Sanat Dergisi*, Cilt 2, sayı:1, 19-33.
- Jarry, A. (2014). *Kral Übü*. İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- Kayser, W. (1957). *The Grotesque*. Indiana University Press.
- Kristeva, J. (2009). *Korkunun güçleri: İğrençlik üzerine deneme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Lane, N. (1987). Surrealism and the Theater of Jean Tardieu. *South Atlantic Modern Language Association*, Vol. 52, No. 4, 91-105.
- Nutku, Ö. (1985). *Dünya Tiyatro Tarihi II*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Schreider, A. (2004). *Groteske und ironische Elemente in Friedrich Dürrenmatts "Die Panne"*. <https://www.grin.com/document/109189?lang=en> adresinden alındı
- Shun-Liang, C. (2010). *Rethinking the Concept of the Grotesque Crashaw, Baudelaire, Magritte*. Legenda/Routledge.
- Şener, S. (2006). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Tardieu, J. (2000). *Oda Tiyatrosu, 16 Kısa Oyun*. İstanbul: Bilgi Yayınevi.
- Y. Biber Vangölü. (2016). Gerçeküstücülük ve Dadaizm: İki akım arasında bir geçiş. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 20(3), 871–883.

### 3. Bölüm

## Disiplinlerarası Bir Yaklaşımla Çocuk Tiyatrosuna Yeniden Bakmak

Fatma KEÇELİ\*

Çocuk tiyatrosu üzerine düşünmeye, öncelikle onun bir sanat alanı olduğunu kabul ederek başlamak gerekiyor. Bu kabul, çocuklara yönelik tiyatro üretimlerinin de yetişkin tiyatrosunda vazgeçilmez gördüğümüz estetik ölçütlerle değerlendirilmesini zorunlu kılıyor. Ne var ki, mevcut üretimlere baktığımızda bu beklentiye karşılayan nitelikli işlerle çok fazla karşılaşmıyoruz. Çocuğun ihtiyacından yola çıkan, onun dünyasını kavramaya çalışan oyunlardan çok; içine doğduğu kültürün kurallarını, normlarını aktarmaya, onu “yaşken eğip bükmeye” çalışan; tiyatral anlatım araçlarının ustalıklı kullanımını da incelemeyen, çoğu zaman ticari kaygılarla üretilmiş didaktik işlerin sahnelere hâkim olduğunu görüyoruz.<sup>1</sup>

Bu olumsuz durumu yaratan; tartışmalı çocuk tanımımız/çocukluk algımız/çocuklarla kurduğumuz ya da kuramadığımız ilişki ve bu duruma eşlik eden, yetişkin tanımımız, yetişkinlik algımız gibi görünüyor... Çocuğu ham, eksik, henüz olmamış, yetişkini de yaş aldıkça kendiliğinden “yetkin” kabul eden ezberlerimiz, verili bilgimiz. Çocuğun kendine özgü varoluşu bu ve benzeri mitlerle hafife alındıkça, onun için yapılan üretimler de hafife alınıyor ve niteliği çok tartışmalı oyunlar sahnelere hakim oluyor. Norm yetişkin olmak, yetişkin için işler üretmek olunca, genellikle çocuk tiyatrosu bir tür çıraklık dönemi, yetişkin tiyatrosuna geçişte atlama tahtası/basamak gibi algılanıyor.

Sorunlu çocuk ve yetişkin algımız asimetrik bir güç ilişkisi yaratıyor. Çocuğa rağmen -onun katılımını sağlamadan, rızasını almadan- zayıf olduğu yanılgısıyla, onu korumak kollamak adına, gitmesi gerektiği “doğru yolu” gösteren “iyi niyetli” işler, onun dünyasını kavramaktan uzak olduğu gibi, yetişkin-çocuk arasında inşa edilen eşitsizliği de derinleştiriyor. Özetle bir iktidar ilişkisi

\* Doç.Dr. Maltepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü  
Orcid: [0000-0002-6623-7807](https://orcid.org/0000-0002-6623-7807)

<sup>1</sup> Didaktik oyunları ayrıntılı bir şekilde inceleyen tezler ve araştırmalar için şu adresler ziyaret edilebilir:  
[https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=eal2ndoHKqzC6NS\\_RphSkQ&no=kJBbrcfXUxuPYEnUpq1MfQ](https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=eal2ndoHKqzC6NS_RphSkQ&no=kJBbrcfXUxuPYEnUpq1MfQ)  
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezDetay.jsp?id=cnmKw5OPDspGnTj6vSPK9w&no=9xLkWWqNT-3btDMB2ZIDzA>  
[https://www.academia.edu/39708288/Bir\\_%C3%87ocu%C4%9Fu\\_Tiyatroya\\_G%C3%B6t%C3%BCr](https://www.academia.edu/39708288/Bir_%C3%87ocu%C4%9Fu_Tiyatroya_G%C3%B6t%C3%BCr)

kuruluyor çocukla. Bu ilişkiyi bozuma uğratmadan, çocuğun canlılığını, yaratıcılığını besleyen, büyürken ona eşlik eden ürünler çıkarmamız olası değil... Yetişkin olarak ayrıcalıklı konumumuzdan vazgeçmeden, bütün üretimlerimizle ayrımcılık yaratmaya devam edeceğiz. Kendimizi tam, olmuş, bitmiş, çocukları da eksik algıladığımız -bu kurgusal ikiliği beslediğimiz- sürece bu döngüyü de kıramayacağız.

Çocukluk tanımını tıpkı gençlik, kadınlık, erkeklik, yaşlılık gibi kültürel birer inşa. Yani belli bir dönemde, belli bir zaman diliminde, belli bir coğrafyada egemen olanın, yasa koyucunun ürettiği ve yaygınlaştırmaya çalıştığı verili toplumsal roller. Bu rollerin kurmaca olduğunu unutup, bu grupları tek bir hikayenin içine sıkıştırdığımızda –kadınlar duygusal-kırılğandır, erkekler rasyonel-güçlüdür, yaşlıların yapabilirlikleri sınırlıdır, gençlerin akıllı bir karış havadadır-onlara güven olmaz ve benzeri- mitleri benimsediğimiz ve yaptığımız üretimler aracılığıyla yaygınlaştırdığımız sürece, ayrımcılıkları yeniden ve yeniden üretmiş olacağız. Nasıl ataerkil dünyada kadının özne oluşunu gözetmediğimizde, varlığını araçsallaştırdığımızda kadın düşmanlığı (mizojeni) yapıyorsak, 65 yaş ve üstü için onların rızalarını almadan –iyilikleri adına- kararlar alıp yaşçılığı (ageismi) yeniden üretiyorsak kötülüğü, çirkinliği, olumsuzluğu bir ırka, cinsiyete, cinsel yönelime atfederek, ırkçılığı (racism) ve cinsiyetçiliği (sexism) besliyorsak, eylem ve tutumlarımızda ilk gözettiğimiz insan yararı olduğunda, insan dışı diğer canlıları mal ve kaynak olarak gördüğümüzde nasıl türücü bir bakışı (speciesism) yeniden üretiyorsak, özel gereksinimi olan bireylerin, engellilerin ihtiyaçlarını ve haklarını gözetmeden, onları eksik ve sorunlu varoluşlarmış gibi aşağı bir kategoride değerlendirdiğimizde, nasıl sağlamcı ideolojiyi (ableism) yeniden dolaşıma sokuyorsak, savaş nedeniyle, yerinden yurdundan zorla edilen, göçe zorlanan halklar hakkında -göçmenler geldi ekonomimiz bozuldu, şiddet olayları arttı gibi- mitler ürettiğimizde, göçmen düşmanlığını/ yabancı düşmanlığını (ksenofobi) besliyorsak, işte çocukları da ham, olmamış, biçim verilmesi gereken birer nesne, boş levha (tabula rasa) ya da masum/saf oldukları ön yargısıyla, sadece korunması kollanması gereken varlıklar olarak algıladığımızda, E.Young Bruehl'in<sup>2</sup> ifadesi ile çocuk düşmanlığı (childism) yapmış oluyoruz.

---

<sup>2</sup> Felsefeci ve psikiyatrist Bruehl, çocuklara yönelik ayrımcılığı, önyargıyı ve adaletsizliği ifade etmek için childism kavramını kullanıyor. Bu kavram yetişkinin çocuk üzerindeki üstünlüğünü otomatik olarak kabul eden varsayımı ifade ediyor. Ve yetişkinin hedeflerinin, ihtiyaçlarının, korkularının çocuklarından öncelikli görüldüğünü vurguluyor. Childism kavramını Aksu Bora Türkçeye çocuk düşmanlığı olarak çevirmiştir (Cogito, 2022).

Sayılan tüm bu ayrımcılıklar arasında bir bağ var.<sup>3</sup> Çocuklar, diğer ayrımcılığa uğrayan gruplar gibi -kadınlar, yaşlılar, engelliler, göçmenler, insan dışı türler gibi- yetişkin merkezli bir dünyada, azınlık konumundalar ve diğer gruplar gibi kesişimsel ayrımcılığın etkilerini yaşıyorlar. Bu dünyada, yetişkinlerden daha az vakit geçirdikleri “yeterince” deneyim ve bilgi sahibi olmadıkları gerekçesiyle<sup>4</sup> -eksik bir varlık gibi algılanıp- en çok yaşa dayalı ayrımcılıkla karşı karşıya kalırlarken; ayrıca cinsiyetleri, ekonomik sınıfları, etnik ya da dinsel kimliklerine ya da yerleşik bir hayat sürdüremeyip, göçe zorlanmaları nedeniyle de farklı ayrımcılık biçimleriyle karşılaşılıyorlar. Benzer bir biçimde, nörotipik değil, nöroçeşitli -yaygın kullanımıyla otistik ya da spektrumda- olmaları<sup>5</sup> ya da özel gereksinimlerinin gözetilmemesi, hayata katılımlarının önündeki engellerin kaldırılmaması ve sanata erişim haklarının yeterince savunulmaması çocukların çok katmanlı ayrımcılık deneyimlerini derinleştiriyor.<sup>6</sup> Bu yüzden üzerine düşündüğümüz, eylediğimiz alan; çocuk tiyatrosu gayet politik, güç ilişkilerini anlamadan derinleşebileceğimiz bir alan değil... Sosyal, kültürel, ekonomik ve politik yapılarla doğrudan bağlantılı... Tabii ki sanatsal bir form. O formun, sırf çocuk olduğu için ayrımcılığa uğrayan bu grubu güçlendirecek şekilde nasıl tasarlanması gerektiği ya da sahnedeki işin yeniden ayrımcılık üretmemesi için, neleri gözetmesi gerektiği üzerine uzun uzun düşünülmesi gerekiyor sadece... Yani yalnızca tiyatroyu bilmek ya da –oyun afişlerinde çok sık karşılaşılan ve yaş ibaresinin yanında o yaşa uygunluğun bir güvencesi olarak sunulan “psikolog onaylı” ifadesinin de gösterdiği gibi– yerleşik bir refleksle sadece gelişim psikolojisinin verilerinden yararlanmak, çocuğu anlamak için yeterli değil. Çünkü çocuğu anlamak, aynı zamanda onun içine doğduğu kültürü ve ideolojiyi, bunlardan nasıl etkilendiğini ve bir birey olarak bunları dönüştürme potansiyelini de anlamayı gerektiriyor.

---

<sup>3</sup> Ayrımcılıklar arasındaki bu bağlantıyı kurmamı sağlayan, okuma külliyatımda önemli bir yeri olan Murry Bookchin’e teşekkür etmek istiyorum. 20 yıl kadar önce *Ekolojik Bir Topluma Doğru* (1996) ve *Özgürlüğün Ekolojisi* (1994) kitaplarıyla, tahakküm ilişkileri üzerine derinlikli düşünmeme vesile olduğu için. Toplumsal ekoloji kavramıyla, doğa üzerindeki tahakkümün normalleşmesi ile toplumsal hayattaki en moleküler ilişkilerdeki tahakküm arasındaki ilişkiyi kurmama aracılık ettiği, zengin anlam evreni, benim anlam evrenimi genişlettiği ve yeni bağlantılar kurmamı sağladığı için... Bookchin’in yanı sıra Foucault ve Sennett’in çalışmaları da uzun yıllardır çocukluğa, çocuk tiyatrosuna ve iktidar ilişkilerine bakışımı dönüştüren temel düşünsel eşlikçiler arasında yer aldı. Bu nedenle, belirli bir cümlede doğrudan anamasam da, onları burada adlarını anarak teşekkür etmek istedim.

<sup>4</sup> Tabii bu algı, yetişkinin deneyiminin ya da bilgi birikiminin ne’liğini hiç tartışmaya açmıyor. Yani yetişkinin içine doğduğu kültür tarafından nasıl manipüle edilmiş olabileceği, “kendisi” diye sıkı sıkı sarıldığı şeyin bir inşa olduğu ihtimali üzerinde hiç durmuyor.

<sup>5</sup> Nöroçeşitli öznel, bunun bir hastalık değil, kimlik olduğunun altını çizdikleri için, beyanları esas kabul edilip nöroçeşitlilik ifadesi tercih edilmiştir. Ayrıntılı bilgi için bkzn. <https://merhabaspektrum.com/>

<sup>6</sup> Yaş ayrımcılığını cinsiyetçilikten ve ırkçılıktan ayıran nokta, kadınların ve siyahların ayrımcılığa maruz kaldıkları konusunda belli bir görüş birliği olduğu halde, çocuklarla ilgili böyle bir görüş birliğinin bulunmamasıdır (Franklin, 1986).

Bir azınlık grubu olarak çocukla dayanışma içinde, nereye gitmesi gerektiğini işaret etmeden, kendini ve dünyayı keşif sürecinde ona eşlik edebilecek çocuk dostu oyunları üretebilmek için alana başka disiplinleri davet etmeye ihtiyacımız var. Böyle bir yaklaşım, çocuğu esnek ve olasılıklı düşünmeye teşvik eden; hazır cevaplardan çok soruları çoğaltan, farklı ihtimallere kapı aralayan, ona yapabilirliklerini hatırlatan ve çeşitliliği dışarıda bırakmamaya özen gösteren estetik bir anlayışı da beraberinde getirebilir. Bu bağlamda yeni çocukluk sosyolojisi, tarih, antropoloji, felsefe ve eleştirel pedagoji gibi disiplinleri; çağdaş çocuk edebiyatı ve sinemayı da<sup>7</sup> düşünsel bir ilham alanı olarak görebiliriz... Çocuk tiyatrosu alanında yürütülen tartışmaların önemli bir bölümü, henüz bu disiplinler arası birikimle güçlü bir temas kuramamıştır. Bu temassızlığın yarattığı, perspektif daralmasının sonuçları üzerine biraz daha arkeolojik kazı yapıp ardından başka disiplinlerle genişlemenin, zenginleşmenin imkanları üzerine odaklanalım.

### **Beş Yaş mı Dediniz? Peki Hangi Beş Yaş?**

Kamusal alanda herhangi bir çocukla karşılaşıldığında, onu tanımak adına ilk sorulan soru genellikle, “*kaç yaşındasın?*” olur. Bu gündelik refleks, alışkanlık, ezber -her nasıl ifade edersek edelim- çocuğu tanımlayan önemli parametrelerden birinin yaş olduğu ön kabulünden kaynaklanır. Bu kabulü desteleyen düşünsel hattın kurucu aktörleri bilişsel gelişimi, biyolojiye/yaşa dayandıran gelişim psikologlarıdır. Tiyatro sahnelerinde de, çocuk seyirciyi anlamak, üretilen işlerin ona uygunluğunu tarif edebilmek için, genellikle yaş kategorisine odaklanılır ve referans alınan kişi de Jean Piaget olur.

Tiyatroyla bir anlam evreni yaratılır. Çocuğun bu anlam evreniyle kurabileceği olası ilişkileri kavramaya yönelik önemli bir çabadır, bilişsel gelişim kuramlarına<sup>8</sup> ve bu alanda çalışan gelişim psikologların argümanlarına dönüp bakmak. Gerekli de bir çabadır ama yeterli değil... Özellikle Piagetvari yaklaşımlar çocuğu sadece biyolojinin sınırları içinde bir yaş kategorisinden ibaretmiş gibi tanımlar. Onun sosyal bir varlık olduğunu ihmal ederek, sadece etkilenen değil aynı zamanda etkileyen/ dönüştüren bir canlı olduğunu da görmezden gelir (Erdener, 2009). Vygotsky ve Bruner gibi sosyal bilişsel kuramcılar ise -aynı zamanda eleştirel psikoloji literatürünün de önemli

---

<sup>7</sup>Çalışmanın odağını koruyabilmek amacıyla, çağdaş çocuk edebiyatı ve sinemadan örneklerle değinilmeyecektir. Bununla birlikte, bu alanlar da çocuk tiyatrosunu besleyen önemli estetik ve düşünsel imkânlar sunmaktadır.

<sup>8</sup> Bilişsel gelişim; bellek, dil, problem çözme ve mantık yürütme gibi zihinsel süreçlerin gelişimini inceler. Bu alanda gelişim psikologları, çocuk psikiyatristleri, çocuk gelişim uzmanları ve nörobilimciler faaliyet gösterir (Eroğlu, 2023).

referansları arasında anılırlar-<sup>9</sup> Piaget'in yaklaşımında ihmal edilen, gelişimde sosyal boyut ve işbirliğinin önemini, bilişsel gelişim alanına davet ederler. Rus psikolog Vygotsky, çocuğun bilişsel gelişiminde sosyal çevrenin önemli bir rolü olduğunu, çocukların edindikleri kavramların, fikirlerin, becerilerin, tutumların kaynağının sosyal ve kültürel yapı olduğunu vurgular. Amerikalı psikolog Bruner ise, bilişsel gelişim aşamalarını yaştan bağımsız olarak tanımlar ve bilişsel gelişimin yaşam boyu devam eden bir süreç olduğunu altını özellikle çizer (Nicolopoulou, 2004). Bu yaklaşımlar yalnızca Piaget'in eksik bıraktığı toplumsal boyutu görünür kılmakla kalmaz; aynı zamanda gelişime ilişkin normatif kabulleri de sorgulamaya açar. Ne kadar güçlendirici analizler ve tespitler: İlerlemeci normatif kültürün, yaygın olarak hissettirdiği “geç kaldığımıza, geride kaldığımıza ve bütün sorumluluğun bizde” olduğuna yönelik suçlayıcı tutumları ve bu tutumun yarattığı çaresizlik duygusu ve kaygılarını ortadan kaldıran bir bakış açısı... Yetişkinliği yetkinlik olarak kabul eden bir kültürün hem çocuklar hem de aslında yetişkinler üzerindeki baskısını hafifleten, eşitleyici bir yaklaşım...

Peki tüm bu tartışmalar çocuk tiyatrosu üzerine düşünürken, neden anılmaya değer?

Çünkü Türkiye'de çocuk tiyatrosu alanındaki çalışmaların önemli bir bölümü, çocuğu hâlâ gelişim psikolojisinin çizdiği çerçeve içinde ele alıyor; çocukluğun toplumsal, tarihsel ve politik boyutunu yeterince dikkate almadığı gibi çocukluk çalışmalarının sunduğu alternatif perspektifleri de sınırlı ölçüde tartışmaya dahil ediyor. Bir oyunun çocuğa uygunluğunu tespit etmek için belirlenen neredeyse tek kriter –faillik yerine- yaş olunca başvurulacak referans da Jean Piaget oluyor. Onun gelişim kategorileri, çoğu zaman çocuğun neyi anlayabileceğini belirleyen normatif bir ölçüte dönüşüyor. Böylece estetik deneyimin zenginliği ve seyircinin anlamı birlikte kurma kapasitesi ikinci plana itilmiş oluyor. Çocuk tiyatrosu alanında çalışırken aldığımız referans noktaları bu yüzden çok önemli. Eğer amacımız çocuğun failliğini gözetmek, ayrımcılığa uğradığı bir dünyada onu güçlendirmek, yapabilirliklerini hatırlatmak, eleştirel ve yaratıcı düşünme kapasitesini arttırmak, hayal gücünü canlı tutmak, çepeçevre kuşatıldığı katı yetişkinler dünyasında yalnız olmadığını ona fısıldayan iyi birer eşlikçi olmaksa –ki bu satırların yazarının amacı bu- düşünsel yol haritamızı da bu amaç doğrultusunda kurmak zorundayız. Bu nedenle, üretimlerimizin çocuğa ilişkin verili bilgiyi yeniden üreterek onu güçsüzleştirip yeni mağduriyetler yaratıp yaratmadığı sorusunu her daim zihnimizde tutmamız gerekiyor

---

<sup>9</sup>Vygotsky ve Bruner bu çalışmada her ne kadar sosyal psikolog olarak çok sık anılmış olsalar da, onlar aynı zamanda geleneksel psikolojiye alternatif öneriler getiren farklı yaklaşımların, eleştirel psikoloji çalışması başlığı altında birleştiği oluşumun, önemli ilk isimlerindendir.

Çocuğa etik bir perspektifle yaklaşmayı öneren bu soru eşliğinde, çocuk tiyatrosu alanında en temel başvuru kaynaklarından biri olan Piaget'i yeniden okumakta fayda var. Çünkü bu alanda karşılaştığımız kimi sorunların izlerini, onun gelişim modelinde buluyoruz. Piaget'e göre gelişim, çevreye uyum sağlama süreci olarak tanımlanır (Eroğlu, 2023). Belki de uyumlanılmaması gereken bir çevredir bu, ama hiç tartışılmaz. Ve üstelik de sorun çocuğun çevreye ne kadar uyum sağladığı değil; çevrenin ne kadar adil olduğudur... Aile, okul, gelenek görenek ve ekonomik sistemin yarattığı rekabetçi değerlerle oluşmuş bir çevre, eleştirel bir okumaya tabi tutulmaz. Piaget çocuğun gelişim aşamalarını, yaşa göre sınıflar: Duyusal motor dönem (0-2 yaş) / İşlem öncesi dönem (2-7 yaş) / Somut işlemler dönemi (7-12) / Soyut işlemler dönemi (11-18) şeklinde (Eroğlu, 2023). Bu evrelerin değişmez belli bir sıralaması var, ki bu önemlidir. Ama her çocuk aynı yaşta o evreye girmeyebilir. Aslında bunu da hatırlatıyor Piaget, bu da önemli. Ama daha önce de ifade ettiğim gibi gelişimin toplumsal ayağını ihmal ediyor. Bu ihmal, gelişimin içinde gerçekleştiği toplumsal eşitsizlikleri de görünmez kılıyor. Böylece gelişim de toplumsal koşulların değil, bireyin ya da bakım verenin başarısı veya başarısızlığı olarak okunmaya başlanıyor. Piaget, gelişimin; cinsiyete/ ekonomik-sosyal sınıfa/ büyüme koşullarına / büyüme sırasında sunulan kaynaklara ya da sunulamayanlara göre değiştiği üzerine söz söylemiyor. Gelişim için standart ölçütler tespit ederek hem farklılıkları eritmiş hem gelişime etki eden koşulları görünmez kılmış hem de gelişim denilen şeyin etkileşimle, yaşam boyu sürececek bir şey olduğunu da yok saymış oluyor. Yaratılan gelişim ölçütlerine göre -ki bu ölçütler tartışılmıyor- gelişim geriliği ifadesiyle, fatura o kişiye ya da onun bakım verenine çıkartılıyor. Ki çoğunlukla –ataerkil dünyadaki cinsiyetçi rol dağılımı nedeniyle- bakım veren, yani anne sorumlu ilan ediliyor... Aslında sorumluluk zincirini görünür kılabilcek doğru ifade –adaletsiz bir dünyada, yani kaynakların eşit dağıtılmadığı bir dünyada- derin yoksulluk, şiddet, istismar, ihmal nedeniyle- gelişmesi olasılıkla durdurulmuş, gelişmesi geciktirilmiş çocuklar olabilirdi.

Çocuk tiyatrosu, Piaget'nin yaş temelli gelişim modelini tek referans olarak benimsediğinde, bu toplumsal kör noktayı da birlikte devralmış oluyor. Üretimlerimizde yeni bir ayrımcılık yaratmamak, her an uyanık olmak için Piaget'nin kavram setinin ötesine geçmemiz gerektiği açık... Ama akademik hayatta çocuk tiyatrosuna ilişkin neredeyse tüm tezlerin, araştırmaların sadece Piaget'yi temel referans olarak kullandıklarını, tiyatro oyunlarının seyircisinin Piaget'in yaş aralığına göre belirlendiğini görüyoruz. Başvuru kaynağındaki bu teklik, çocuğun sadece biyolojik bir varlık olarak tanımlanmasına, onu anlamak için tek değişkenin de yaş gibi algılanmasına ve o yaş grubunun da homojenmiş, aynı özellikleri taşıyormuş gibi bir yanılsamanın doğmasına neden oluyor.

Örneğin beş yaş artı (5+) diye anons ediyoruz bir oyunu... Ben de hangi beş yaş sorusunu soruyorum? Annesiyle kağıt, plastik toplamak zorunda kalan 5 yaş mı, savaştan kaçıp başka bir ülkeye sığınan bir beş yaş mı, nöroçeşitli bir 5 yaş mı, görme ve işitme engelli bir 5 yaş mı, depremde yuvasını ve sevdiklerini kaybetmiş bir 5 yaş mı ya da başka bir özel gereksinimi olan bir 5 yaş mı? Hangisi? Bakım veren çalışmak zorunda olduğu için, üzerine evin kapısının kilitlendiği bir 5 yaş mı?<sup>10</sup> Yoksa bakım verenin büyük bir uzman kadrosu eşliğinde, sürekli denetim altında tuttuğu bir 5 yaş mı? Çocukların farklılıkları gözetildikçe, çoğullukları kabul edildikçe sorular çeşitlendirilebilir; iş cinayetine kurban giden bir yaş mı, iklim krizine karşı ekolojik aktivizmin içinde olan bir yaş mı, kendi hak mücadelesini veren bir yaş mı ya da bakım verenlerin -onun rızasını almadan- sosyal medya paylaşımlarıyla- kendisiyle ilgili bıraktıkları digital ayak izleri (sharetng) yüzünden, onlara dava açan bir yaş mı?<sup>11</sup> Hangisi?

O kadar çeşitliliği olan bir grup var ki karşımızda, sadece yaş onları anlamak için yeterli değil. Tıpkı kadın olmanın, engelli olmanın, trans olmanın, göçmen olmanın yaştan bağımsız deneyimler içermesi gibi. Yukarıda anılan Bruner ve Vygotsky gibi sosyal bilişsel kuramcılar -alan yazında eleştirel psikolog olarak anıldıklarını bir kez daha hatırlayalım- bu bütüncül bakış açısını genişletme, farklılıkları gözetme konusunda daha iyi referans noktaları olabilir, tıpkı diğer eleştirel psikologlar gibi...Toplumsal adalet ve güç eşitsizlikleri üzerine odaklanan, çocukluk kavramlarını toplumsal iktidar ilişkileri üzerinden okuyan, ana akım psikolojinin aksine sosyal sınıflar ve gruplar arasındaki asimetrik güç ilişkilerinin ve ayrımcılığın, bireyin ya da bir grubun zihinsel ve fiziksel refahını nasıl etkilediği üzerine araştırmalarını sürdüren -homojen bir grup olmayan- eleştirel psikologlara bakmak, niyetimize ulaşmak için daha isabetli tercihlermiş gibi görünüyor.<sup>12</sup>

Çocuk tiyatrosu büyük ölçüde klasik ana akım gelişim psikolojisinin diliyle konuşurken, son kırk beş yılda çocukluk çalışmaları -eleştirel psikoloji ile birlikte- çocuğa ilişkin çok daha geniş, disiplinlerarası bir düşünme alanı açmış durumda. Çocuk tiyatrosunun kuramsal evini çocukluk çalışmalarının sunduğu birikimle genişletebilirsek eğer, çocuk dostu işler üretebilmemizin imkanı da artabilir. Tarih, sosyoloji, antropoloji, eleştirel psikoloji, eleştirel pedagoji, çocuk hakları gibi birçok farklı disiplini barındıran bu çalışmalar, çocukluk incelemeleri ya da çocukluk çalışmaları kavram şemsiyesi altında toplanıyor. Yeni çocukluk

<sup>10</sup><https://www.ntv.com.tr/turkiye/galeri-izmirdeki-yanigin-trajedisi-bes-cocugu-olen-anne-icin-karar-verildi,slMiLnUUmUm8Y78ytHB5jg/9>

<sup>11</sup> <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-42604622>

<sup>12</sup> Konuyla ilgili derinleşmeyi arzu eden meraklı okur için bir öneri: *Psikoloji Eleştirisinden Eleştirel Psikolojiye: Türkiye'deki Eleştirel Yönelimli Psikolojiler İçin Bir Sınıflandırma ve Bazı Değerlendirmeler*. (Karlıdağ, 2024) <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/4279332>

sosyolojisi bu şemsiyesinin en görünür bileşenlerinden biri. Her bir bileşen çocukluğu biyolojik bir kategori değil, toplumsal bir inşa olarak kavramsallaştırarak, onun fail oluşunu gözeterek, aslında aynı düşünsel evrene katkı sunuyor (Gürdal, 2013).

Ana akım, gelişim psikolojisinin olanakları ve sınırlılıklarını çocuk tiyatrosu açısından değerlendirdikten sonra, farklı disiplinlerin bir araya geldiği çocukluk çalışmalarının sunabileceği imkanlara bir göz atalım.

### **Çoğul Çocukluklar ve Çocukların Failliği**

Resmi tarih seçkinlerin öyküsünü anlatmıştır hep; egemenin, yasa koyucunun ve kazananların öyküsünü... 1960'lardan itibaren ise yeni sosyal tarih; sınıf, ırk, cinsiyet, din, kültür ve yaş ayrımı gözetmeksizin, daha önce tarih yazımının dışında bırakılan tüm toplumsal grupların deneyimlerine yönelmeye başlamıştır. Sesi, sözü bastırılan, görünmez kılınan ezilenlerin hikayesi nihayet anlatılmaya değer bulunmuştur. İşte bu gruplardan biridir çocuk... Uzun süre sosyal bilimlerde ihmal edilen çocuk, Fransız tarihçi Philippe Ariès'in *Century of Childhood: A Social History of Family Life* (1962) (*Yüzyıllar Boyunca Çocuk: Aile Yaşamının Toplumsal Tarihi*) kitabı ile birlikte araştırmacıların dikkatini çekmeye başlamıştır. Ariès, çocuğun toplumsal bir aktör olarak keşfedilmesine yönelik sonraki çalışmalara ilham vermiş; psikoloji, psikiyatri, eğitim, sosyal hizmet, sosyoloji, antropoloji, tarih ve hukuk gibi farklı disiplinlerde çocuğun kavramsallaştırılmasına ve araştırılmasına yönelik ilgiyi arttırmış, çocukluk sosyolojisinin<sup>13</sup> ortaya çıkışını da hazırlamıştır (Türkan & Bilge, 2020). Bu anlamlı ilginin çocuk tiyatrosuna yeterince sızmadığını hatırlayıp, yola devam edelim.

Çocukluğun toplumsal konumunu, tarihini ve kültürünü araştıran Ariès, özellikle Ortaçağ'da çocuk resimlerini analiz ederek, o dönemde çocukluk fikri olmadığını söyler. Farklı dönemlerde farklı çocukluklar yaşandığını ifade eden Ariès -Piagetvari gelişim psikolojisinin yaklaşımının aksine- çocuğa ilişkin homojenlik, evrensellik, tektiplik algısını radikal bir şekilde sarsmıştır. Bu yüzden sosyal bilimlerde çocukluk çalışmalarına katkı sağlayan öncü kaynaklardan biri olarak kabul edilir. Ariès çocukların aile ve okul yaşamını, gündelik deneyimlerini inceleyerek çocukluğun modern zamanların toplumsal bir inşası olduğunu iddia eder (Ariès 1962, akt, Gürdal, 2013, s. 7).

Ariès'in, çocukluk kavramını modern bir 'keşif' olarak görmesinin nedeni; çocukların yetişkinlerden farklı olduklarına yönelik anlayışın modernleşmeyle

---

<sup>13</sup> Çocukluk sosyolojisi, genel sosyolojinin bir alt disiplini olarak özellikle 1980'lerden itibaren gelişmeye başlamıştır. (Türkan & Bilge, 2020)

birlikte gelişmiş olmasıdır (Gürdal, 2013). Yetişkinlikten bağımsız bir çocukluk fikrinin matbaanın bulunuşu, okullaşma, sanayileşme, kentleşme, feodalizmden kapitalizme geçiş, geleneksel aile yapısının yerini çekirdek ailenin alması gibi modernleşme süreciyle hayatımıza girdiğini savunmuştur (Tan, 2011). Ariès'in argümanları alanda hala tartışılıyor ve farklı yorumlanıyor olsa da çeşitlilikleri sahneye taşıyabilme niyetiyle kapsayıcı bir çocuk tiyatrosu tahayyülünün peşinden giden bir araştırmacı olarak, tarihçi Ariès'i önemli duraklardan biri saymam ve onun açtığı hatta, biraz daha oyalanmam şaşırtıcı değildir sanırım.

İlk anda bir özgürleşme vaadiymiş gibi görünen modern zamanlarda çocukluğun keşfi, erkek egemen ve sınıflı bir dünyada, cinsiyete ya da sınıfa yönelik ayrımcılıkların ortadan kalkmasını sağlayamamıştır. Çünkü modern çocukluk tüm çocukları kapsamamış, alt sınıf çocukları dışarıda bırakan ve orta-üst sınıfları içeren sınıf temelli bir inşa olarak gelişmiştir. Bu keşif, sadece sınıfsal bir ayrımı çocukluk üzerinden inşa etmekle kalmamış aynı zamanda toplumsal cinsiyetçi bir inşanın da temelini atmıştır. Aries çocukluk fikrinin öncelikle erkek çocuklara fayda sağladığını, kızların çok daha uzun bir süre kendilerini yetişkinlerle bir arada tutan geleneksel hayat tarzını devam ettirdiğini belirtmiştir (Ariès 1962, akt, Gürdal, 2013 s. 8).

Çocukluğun tarihsel olarak kurulduğunu gösteren bu çalışmalar, sosyoloji içinde de çocukluğun nasıl kavramsallaştırıldığı sorusunu gündeme getirmiştir. 19.yy klasik sosyolojisi tarihsel olarak hazır bulduğu çocukluk kavramının içeriğini, yetişkinlerin bakış açısından kurmuş ve çocukluk sosyolojisini gelişme ve sosyalizasyon temelinde kavramsallaştırarak çocukları yapı (toplum) dolayımında tanımlamış ve toplumun bireye göre olan baskınlığını çocuklar üzerinden meşrulaştırmıştır. Augusto Comte ile 1830'larda başlayan toplumsal yapıyı önemseyen klasik sosyoloji geleneği, yapının (toplumun) varlığı, sürekliliği ve ilerlemesini hedef olarak belirlemiş ve farklı toplumsal grupların mevcudiyetini de ihmal etmiştir (Karabıyık, 2019).

Yaklaşık yüz yıl sonra, 1970'lerde sosyolog Anthony Giddens'in yapı-fail kavramsallaştırmasından hareketle, bireyin yapı karşısında tümüyle maruz kalan konumunda olmadığını, bu yapının şekillenmesinde aktif rol aldığını ifade eden yaklaşımlarıyla, çocuk yetkin görülmeye başlanmıştır (Orak, 2023). Bu yüzden Giddens, çocukluk çalışmalarında en sık referans gösterilen isimlerden biridir. Bazı isimler bu araştırmada özellikle zikredilmektedir ki, çocuk tiyatrosu aracılığıyla çocukla dayanışma arzusu duyan üreticilerin, yol haritaları, uğrak noktaları, zihinsel eşlikçileri yavaş yavaş belirginleşebilsin...

İki farklı yaklaşımı içeren çocukluk sosyolojisi, 1980 öncesi geleneksel çocukluk sosyolojisi olarak tarif edilen ilk döneminde, gelişim psikolojisinin etkisiyle -neredeyse Comtevari bir bakışla- genellikle ailesi ve çevresine bağımlı,

kontrol edilmesi, eğitim ve okul aracılığıyla sosyal çevreye adapte edilmesi gerektiği düşünülen çocuğun, sosyalizasyon konusuna ağırlık vermiştir. (Prout &James 2005, akt, Türkan&Bilge 2020, s.463) Yani geleneksel çocukluk sosyoloji çocuklara ancak toplumsal yapının beklentilerine uygun, toplumun devamı ve ilerlemesi için ileride arzu edilen “makbul” birer yetişkin olmaları amacıyla sağlıklı sosyalizasyon süreçlerini tamamlamaları görevini uygun görmüştür.

Geleneksel çocukluk sosyolojisi, çocukların yapılandırılmış pasif varlıklar olduğunu ve sadece yetişkinlerin etkisiyle geliştiklerini öne sürerken, 1980’li yıllardan itibaren yeni çocukluk sosyolojisi, çocukların aktif yaratıcı ve kendi başlarına düşünebilen bireyler olduğunu savunur. James, Prout ve Jenks’in öncülük ettiği bu paradigma, çocukluğa ilişkin yerleşik kabulleri köklü biçimde sorgular. Bu yaklaşım, evrensel bir çocukluk anlayışını reddeder. Benzerlikten çok farklılıkların çocukluğun sosyal ve tarihsel karakterini belirlediğini, çocukluğun zaman ve mekana bağımlı olarak inşa edildiğini, çocukluğun ve çocukların deneyimlerinin yalnızca yaş ve gelişim basamaklarıyla açıklanamayacağını, çocukların yetişkinlerden farklı ilgi, ihtiyaç, beklenti ve çıkarlara sahip olduklarını, sosyal gerçekliği inşa eden ve yorumlayan sosyal aktörler, yani failler olduklarını vurgular (Allison &James & Prout 2005, akt Karabıyık, 2019, s 14).

Prout, James, Jenks’in ortaya attığı bu yeni paradigmanın kendisini temellendirdiği kuram, Giddens’in yapı-fail kuramıdır. Böylece çocukluk yalnızca yapı tarafından belirlenen bir gerçeklik değil, aynı zamanda bu gerçekliği dönüştürme gücüne sahip olan faillerdir. Faillik, çocukların kendi kültürlerini inşa etmelerine ve dahası toplumsal ilişkileri de etkilemelerine vurgu yapar (Orak, 2023). Bu nedenle, çocuklarla ilgili araştırmalar yaparken, çocukların kendi bakış açılarına ve deneyimlerine odaklanmak gerektiğini savunur.

İşte burada bizi en çok ilgilendiren kritik sorulardan biri ortaya çıkıyor... Sahneler çocukların deneyimlerini nasıl taşıyacağız, onların failliklerini nasıl gözeteceğiz? Yoksa tıpkı Comte, Piaget ve geleneksel çocukluk sosyolojisinin defaultle vurguladığı gibi, çocukları içine doğdukları yapıya (topluma) uyumlandırmaya çalışan, toplumsal ahlaki normları yeniden üreten -çocukla eşit ve etik bir perspektifle ilişki kurmak yerine- mevcut tahakküm ilişkilerini yeniden üreten işlere mi imza atacağız? Eğer yeni çocukluk sosyolojisinin açtığı yoldan ilerlersek, çocuğu sosyalizasyon sürecinin edilgen bir parçası gibi ele almaz, çocukları sadece değişen değil içine doğduğu toplumu değiştiren sosyal birer aktör/fail olarak görürsek, yerel/kültürel/sosyal açıdan farklı çocukluk hallerini sahneye taşımanın da yollarını bulabiliriz...

Buraya kadar izini sürdüğümüz kuramsal tartışmalar, Türkiye'de çocuk tiyatrosunun neden uzun yıllar aile, okul ve onlara uyum ekseninde şekillendiğini anlamayı kolaylaştırmıştır sanırım. Özellikle okul odaklı oyunların, “iyi niyetli” öğretici işlerin sanıldığı gibi aksine çocuğa ulaşmadığını, öğüdün hayatta da sahne üstünde de çok işe yaramadığını, deneyimin esas olduğunu ve hepimizin kendi kendine öğrenme kudreti olduğunu, formal eğitimin bu kudreti zayıflattığı ve bizi acizleştirdiğini hatırlatan, çocukluk çalışmaları alanında önemli bir yere sahip olan özgürlükçü eleştirel pedagoğlara kulak verelim şimdi de.... Belki o zaman sahneleri sınıfa dönüştürmekten vazgeçer, hatta sınıflara alternatif hale bile getirebiliriz.

### **Uyumdan Özgürleşmeye: Eleştirel Pedagoji**

Sorularımız, meraklarımız bizim durduğumuz yeri ele veriyor: “*Kaçıncı sınıfa gidiyorsun?*” Tanımadığımız bir çocuğa yönlendirdiğimiz ilk sorulardan biridir bu, “*kaç yaşındasın?*” sorusunun ardından geliveren... Çocuğu tanımlayan en önemli değişkenlerin yaş ve okul olduğu yanılsamasıyla hareket ederiz. Oysa hayatımıza Piaget sadece yüz yıl, zorunlu eğitim ise iki yüz yıl kadar önce, 1819’da girdi. O tarihten önce çocuklara olasılıkla bu soruları sormuyorduk, çünkü başka türlü bir çocukluk algımız vardı. Bu vesileyle Aries’in çocukluğun tarihsel ve kültürel inşa olduğu tespitini de yeniden hatırlamış olalım.

Prusya’nın Napolyon’a karşı yenilgisinden sonra, Alman felsefeci Fichte büyük Prusya ideale ulaşabilmenin yolunu çok açık bir şekilde şöyle formüle eder: Orduya itaatkar asker, maden ocaklarında çalıştırmak üzere itaatkar işçi, endüstriyel yapıların emrinde çalışacak memurlar, hükümete tabi olacak sivil hizmetliler ve son olarak da kritik konu ve sorularda birbirine yakın düşünen vatandaşlar yetiştirmek için eğitim zorunlu hale getirilmiştir (Gatto, 2008). Burada -formal eğitim kurumlarında çok sık karşılaştığımız gibi- örtük/gizli bir müfredat yoktur, eğitimin hangi toplumsal işlevi yerine getirmesinin beklendiği açıkça dile getirilmiştir. Amaç; makbul vatandaş, makbul işçi ve makbul asker yetiştirecek itaat kültürünü kurumsallaştırmaktır. Bugün büyük ölçüde sürmekte olan geleneksel eğitim anlayışı da köklerini Prusya modelinden alır.

Eğitimin bu biçimi bir özgürleşme vaadi değil, tahakküm ilişkilerini yeniden üreten ideolojik bir araca dönüşmüştür. Bu durumu mesele eden düşünürler, özgürlükçü pedagoji ya da eleştirel pedagoji kavram şemsiyesi altında çocuğun failliğini gözetmenin yol ve yöntemleri üzerine -birbirlerine kimi zaman yakın, kimi zaman uzak- öneriler getirerek çocukluk çalışmaları alanına büyük katkı sunmuşlardır. 1920’lerde anti otoriter eğitim hareketi, 1960’larda özgür eğitim ve okulsuz toplum hareketi ve günümüzde de öğrenci merkezli demokratik okullar fikri bu şemsiyenin altında yeşermiştir (Akdağ, 2006).

Bu araştırmanın sınırları içinde eleştirel/özgürlükçü pedagojinin tüm yönelimlerini ayrıntılı biçimde tartışmak ne mümkün ne de gereklidir. Bu nedenle, alternatif eğitim modelleri ya da evde eğitim gibi formal eğitimi iyileştirmeye yönelik öneriler yerine; tıpkı çocuk tiyatrosunun eğitime alternatif bir imkân sunabileceği düşüncesinden hareketle, eğitimin kendisine alternatif yaklaşımlar geliştiren; öğrenmeyi ve keşfi okulun sınırları dışına taşıyan, öğrenen ile öğretene arasındaki keskin sınırları -güç ilişkilerini- muğlaklaştıran üç düşünür üzerinde durulacaktır: Paulo Freire, Ivan Illich ve Jacques Rancière...

Freire 1968'de kaleme aldığı *Ezilenlerin Pedagojisi* kitabında, geleneksel eğitim modelini "bankacı eğitim" olarak tanımlamış, bankacılık sisteminde olduğu gibi, öğrencilerin "yatırım nesneleri" eğitimcilerin ise "yatırımcı" gibi işlev gördüğünü vurgulamıştır. Bankacı eğitim modelinde, öğretmen anlatır, öğrenci pasif bir dinleyicidir, yani bilgiyi alır yatırım nesnesi gibi depolar. Öğrenciler bu sistemde, dünyayı sorgulamak yerine, ona uyum sağlamaya teşvik edilir. Bu model düşünmeyi önlemek ve statükoyu sürdürmek için tasarlanmıştır. Öğrenciler kendilerine dayatılan rolü ne kadar kabullenirlerse, dünyayı kabule de o kadar yatkın olurlar. Bu nedenle eğitim bir ehlileştirme sürecidir. Freire, bu modele alternatif olarak "problem tanımlayıcı eğitim" modelini önerir. Problem Tanımlayıcı Modelde eğitim diyalog üzerine kurulmuştur, öğretmen ve öğrenci birlikte tartışarak, hayattaki problemleri tanımlayarak, dünyayı değiştirme yollarını birlikte ararlar (Freire, 1982).

Freire'in *Ezilenlerin Pedagojisi* kitabı, Augusto Boal'in *Ezilenlerin Tiyatrosu* (1974) kitabının ilham kaynağıdır. Freire'nin eğitimde sorguladığı ve bozulması gerektiğini düşündüğü hiyerarşik öğretmen-öğrenci (ezen-ezilen) ilişkisini, Boal geleneksel tiyatrodaki seyirciyi edilginleştiren keskin oyuncu-seyirci ayırımına uyarlamıştır. Onun tiyatrosunda izleyiciler pasifçe izlemek yerine sahneye müdahil olup, diyalog kurarlar. Freire'nin eğitim sürecinde tek yönlü aktarım yerine önerdiği "diyalog" yöntemini, böylece Boal "seyir-oyuncu" (spect-actor) kavramıyla tiyatroya taşımış olur. Boal'in tiyatrosu, Freire'nin dünyayı değiştirme pratiğinin sahne üzerindeki provasıdır; seyirci hayattaki olası eylemlerini, önce Boal'in sahnesinde sınar (Boal, 2025). Freire'den Boal'a uzanan düşünsel hat, çocuk tiyatrosu açısından da yaratıcı imkanlar sunmaktadır. Boal'in tiyatrosunda seyirci sahneye fiziksel olarak müdahale ederek oyunun akışını değiştirebilir. Çocuk tiyatrosunda ise dönüşümün mutlaka bu biçimde gerçekleşmesi gerekmez. Çocuğun sahne üzerindeki dramatik çatışmanın zihinsel çözüm ortağı hâline gelmesi, olayları farklı olasılıklar üzerinden düşünmeye davet edilerek, anlatının pasif bir alıcısı olmaktan çıkarılması benzer bir katılım biçimini yaratabilir. Böyle bir icrada, seyirci kendi usulünce sahneyi yeniden anlamlandırır.

Ayrıca sahne üzerinde kapalı ve tek doğruya dayalı büyük anlatılar, hazır cevaplar ve kesin yargılar yerine olasılıkların çoğaltıldığı açık bir yapı tercih edildiğinde, çocuk sorgulamaya davet edilmiş olur. Böyle bir tiyatro, çocuğa ne düşünmesi gerektiğini dikte etmek yerine, ona bir deneyimin içinde kendi anlamlarını üretebileceği boşluklar açar. Tıpkı Freire'nin eğitim anlayışında olduğu gibi, burada da amaç bilgiyi aktarmak değil, diyalogu mümkün kılmaktır. Böylece eğitim kurumlarında meşrulaşan "aktif öğreten-pasif öğrenen" ikiliğinin kırılması gibi, sahnedeki "icra eden-izleyen" ikiliği de sorgulanabilir hâle gelir. Bu yaklaşım yalnızca temsil anıyla da sınırlı değildir. Çocukların provalara davet edilmesi, anlatının farklı aşamalarında görüşlerinin alınması ve yaratım sürecine katkıda bulunmaları, onların geribildirimleriyle sürecin dönüşmesi de çocukla kurulacak diyalogun önemli bir parçasıdır. Dünyada giderek yaygınlaşan bu anlayışın başarılı örneklerinden biri, İsveç'teki Unga Klara Tiyatrosu'nun üretim pratiğinde görülebilir. Eleştirel pedagojinin ilkelerinin sahne dilinde nasıl karşılık bulabildiğine ilişkin Türkiye'den örnekler ise, bir sonraki bölümün konusu olacaktır.

Özgürleştirici pedagojinin önemli isimlerinden biri de Ivan Illich'tir. Illich modern sanayi toplumunun kurumlarının (okul, iş, hastane, ulaşım) insanı kendine bağımlı kıldığını, bireyin kendi kendine yeterliliğini, özerkliğini ve yaratıcılığını yok ettiğini, hayatın profesyoneller tarafından gasp edildiğini savunan radikal bir düşündürdür. Bunun yerine, insanların kendi yaşamları üzerinde kontrol sahibi olduğu, doğa ile uyumlu, özerk ve şenlikli bir toplum modelini savunur. Dolayısıyla Illich için mesele yalnızca okul değil, insanı bağımlılaştıran, tahakküm ilişkilerini normalleştiren bütün kurumsal yapılarıdır. Illich'in bütüncül yaklaşımı, içinde yaşadığımız toplumsal ekosistemi parçalar hâlinde değil, ilişkileriyle birlikte düşünmeye davet eder (Tan, 1983). Böyle bir bakış, çocukların neye ihtiyaç duyduklarını, hangi tahakküm biçimlerine maruz kaldıklarını ve bunlara nasıl direnilebileceğini kavrayabilmek açısından önemli bir imkân sunar. Çocukların bu ekosistemde özgürce nefes alabilmelerini, en özgün halleriyle var olabilmelerini arzulayan çocuk tiyatrosu üreticileri için Illich önemli bir düşünsel eşlikçidir.

Illich bir özgürlük vaadi olarak hayatımızın okulsuzlaşması gerektiğini önerir<sup>14</sup>. Çünkü öğrenme, okulla sınırlanamayacak kadar toplumsal ve gündelik bir faaliyettir. Tıpkı Rancier gibi o da eğitim müfredatının ideolojik olduğu gerçeğinin -egemenin anlayışını zerk ettiğinin- altını çizer. Bu model, çocukları

<sup>14</sup> Hindistan'da konuşulan kırk dil içinde, öğretme kelimesine karşılık gelen herhangi bir sözcük bulunmamaktadır. "Bizler öğrenebilir, başkalarının öğrenmesine yardımcı olabiliriz, ancak öğretemeyiz" derler. Yani birlikte kurulan öğrenme ortamına işaret edilir. Hindistan örneği, öğrenmeyle ilişkimizin kültürel olarak nasıl değiştiğini hatırlatması ve Illich'in önermesiyle dolaylı bir bağlantısı olduğu için önemlidir. (Bhave, 2008)

kendi kendine öğrenemeyeceği konusunda ikna eder, bağımsızlıklarını elinden alır ve uzmanların -özellikle öğretmenlerin- tahakkümünü arttırır. Ayrıca bütüncül konular -kimya, biyoloji, matematik, sosyal bilimler gibi, birbirinden bağımsız dersler şeklinde bölünerek işlendiği için bilginin parçalanmasına, aralarındaki bağın görünmez hâle gelmesine yol açar. Bu haliyle bilgi sadece istiflenir ve bir yatırım nesnesine dönüşür, bu niceliksel birikimler de diplomalarla ödüllendirilir. Illich'in ifadesiyle “*bol diplomalı birey, dünyayı yalnızca giriş kartı olanların girebildiği sınıflı piramitler olarak algılar. Eğitim sınıf geçme, sınav kazanma ile karıştırılır. Yeterlilik de diploma sahibi olmakla*” (Illich, 2009, s.68) ve böylece hiyerarşik düşünme normalleşir. Illich'in tüm bu sorunların çözümüne ilişkin önerisi ise; akranların birbirinden öğrenmesi, sokakların, müzelerin, atölyelerin öğrenme ortamına dönüştürülmesi ve herkesin birbiriyle yeteneklerini değiştirdiği -diplomaların geçerli olmadığı- ağların oluşturulmasıdır.

Türkiye’de ana akım çocuk tiyatrolarında en çok okul konuları işlenir, çocuğun okul dışında bir hayatı mümkün değilmiş gibi... Ve okuldaki başarı üzerine odaklanılır, olası bir başarısızlığın faturası da “tembellik, yaramazlık, dikkatsizlik” gibi yaftalarla çocuğa çıkartılır. Bu ve benzeri oyunlar, Freire ve Illich'in işaret ettiği eğitim eleştirileri ışığında düşünülebilseydi, okullarda çocukların nelere maruz kaldıkları, bu mekanizmanın nasıl çalıştığı fark edilebilecek ve bu tahakküm ilişkilerinin yarattığı sistematik şiddet oyunlar aracılığıyla yeniden üretilmeyecekti.

Tüm yetişkinler bir zamanlar çocuktı. Bir çocuğun yaşayabileceği olası ihmal, istismar, hayatın işgal edilmesi gibi az çok benzer şiddete maruz kalmıştı. Okulu, anlatılarının merkezine koymakta ısrar eden icracılar gibi... Küçük Prens’te çok sık vurgulanır: “*Asıl sorun büyümek değil, unutmak*” (Saint-Exupéry, 2015). İşte bütün bu külliyata unuttuklarımızı ya da bize unutturulanları yeniden hatırlamak için ihtiyacımız var. Çocuklar için üretim yapmayı seçiyorsak, bu hatırlama çabasının etik bir sorumluluk olduğunu da gözden kaçırmamamız gerekiyor.

Rancier, *Cahil Hoca* kitabında (1987) öğrenmeyi yeniden öğrenmekten ya da bu yöntemi hatırlamaktan bahseder. Hatırlamak diyorum; çünkü doğduğumuz andan itibaren dünyayı kendi çabamızla taklit yoluyla öğreniyoruz. Konuşmayı, yürümeyi, kimi zaman okuma yazmayı, hatta dört işlemi... Başlangıçta sahip olduğumuz bu öğrenme hevesi ve cesareti, zamanla yerini bir başkasının açıklaması olmadan anlayamayacağımız inancına bırakıyor. Bu yüzden Rancier eğitimi; sakatlama çalışması, acizleştirme, aptallaştırma faaliyeti olarak okuyor. Eğitim gören her insan kendini yarım hisseder. Kendi kendine anlayabilecekken, bir tercüman ya da bir rehber olmadan idrak edemeyeceği konusunda ikna edildiği bir süreçtir bu.... Bir tür yas süreci; kendi başına anlama yetisini

yitirdiğini kabul etmeye çalıştığı bir yas süreci. Ranciere'e göre geleneksel eğitim bir açıklayanın varlığına dayandığı için -tıpkı Freire'nin bankacı eğitim modelinde olduğu gibi- öğretene ve öğrenene arasında bir kudret döngüsü yaratır. Açıklayana dayalı bu döngü yıkılmalıdır. Rancier, *Cahil Hoca* kitabında hiç Flemenkçe bilmeden öğrencilerine Flemenkçe öğrenmeleri için alan açan eğitmen Jacotot örneğini verir. Jacotot öğrencilerine bir şey öğretmez; kendi bilgisini aktarmak yerine, onların kendi zekâlarıyla kitapla boğuşabilecekleri koşulları yaratır. Zekâlar eşittir çünkü... (Rancier, 2015)

Ranciere, tıpkı diğer eleştirel pedagoglar gibi geleneksel eğitimin bir özgürleşme getirmediğini; asıl kendi kendine öğrenebildiğimizi hatırlamanın özgürleşme olduğunu vurgular. Geleneksel eğitim sürekli bir mesafe yanılgısı yaratır, ötekiler ile hep geride kalanlar, bilenler ile bilmeyenler, entelektüeller ile işçiler ve yetişkinler ile çocuklar arasında...Oysa kapatılması gereken böyle bir mesafe yoktur (Kılıç, 2015). Bu tartışma Piaget'in bilişsel gelişim ölçütleriyle yaratılan gelişmiş ile gelişmemiş arasındaki mesafeyle ne kadar örtüşür.

Rancier, *Cahil Hoca*'da geliştirdiği fikirlerinden yola çıkarak, *Özgürleşen Seyirci* (2008) kitabında da seyirci konusunda benzer bir düşüncüyü ifade eder. Sahnede de bu kudret döngüsünün kırılmasını önerir; seyircinin özgürleşmesinden, seyircinin kudretinden bahseder. Algıladığı şeyi kendi diline tercüme edebilen seyircinin kudretidir bu. Çocuk izleyici için de geçerlidir bu durum. Ona sürekli bir öğretiyi dikte ettiğimiz andan itibaren, bunu çok incelikli estetize edilmiş yöntemlerle de yapsak, sahne üstünde Rancier'in eleştirdiği türden bir aptallaşmaya katkı sunmuş oluruz. Nasıl entellektüellerle işçiler arasında kapatılması gereken bir mesafe yoksa, yönetmen, yazar, oyuncu, dramaturg ile seyirciler arasında da yoktur. Yapay yolla yaratılmış bu mesafe, icra yöntemimizi değiştirdiğimizde ortadan kalkar. Peki nasıl? Kapalı yapısı olmayan bir icrayı tercih ettiğimizde, büyük anlatıların peşinden gitmediğimizde ve en çok da hiyerarşiye neden olan yeni ikilikler üretmekten kaçındığımızda. İşte böyle bir icrada, seyirci kendi usulünce sahneyi yeniden anlamlandırabilir.

Yetişkin-çocuk, öğretene-öğrenene ve icra eden-seyreden ikiliklerinin nasıl bozuma uğratılması öneriliyorsa, sahnede erkek-kadın, sağlam-sakat, akıl-duygu, yerleşik-göçebe, gelişmiş-gelişmemiş, insan-hayvan ve benzeri yeni ikilikler yaratmaktan da kaçınmak gerekiyor. Çünkü tüm bu ikilikler bir iktidar alanı yaratıyor. İlerlemeci kültür bu ikiliklerden birini makbul sayıyor; yetişkin olmak, erkek olmak, rasyonel olmak, yerleşik bir hayat sürdürmek gibi diğerini de karalıyor. Artık biliyoruz; yaratılan bu ikilikler, bu ayrımlar yapay, kurmaca, kültürel inşalardır. Özetle, çocuk-yetişkin arasındaki hiyerarşiye dokunmak istiyorsak, tüm hiyerarşik düşünme/eyleme biçimlerine de dokunmak zorundayız. Ve sahne üstünde de bunları yeniden üretmekten kesin olarak kaçınmalıyız...

Şimdiye kadar tartışılan kuramsal çerçeve, çocuk tiyatrosunun yalnızca ne anlattığı değil, nasıl anlattığı, nasıl icra edildiğini de yeniden düşünmemiz gerektiğini hatırlatıyor. Şimdi de bu düşüncelerin Türkiye'deki sahne pratiklerinde nasıl karşılık bulduğuna bakalım.

### Özgürleşmenin Sahnedeki İmkânları

Çocuğun dünyasına en yakın varoluş şekliyle, clownla<sup>15</sup> başlayalım... Clown içinde bulunduğumuz, alıştığımız, kanıksadığımız dünyaya, tıpkı çocuklar gibi yeni doğan, onlar gibi şaşırان, bu dünyayı keşfetmek için büyük bir iştah duyardır. Tabii ki bu önerme yetişkinlerin tedrisatından hızlıca geçirilmemiş, merakları, heyecanları söndürülmemiş -bir şekilde şanslı- çocuklar için geçerlidir. Clown'ın temas ettiği dünya daha önce görmediği, anlamını bilmediği ya da bilse bile sınırlı bir bilgiyle işlediği ve karşısında şaşkına dönerek afalladığı verilerle doludur. Ve o -geleneksel kültürün kusur saydığı afallamasını- kimseden saklamaz. Böylece kusur, utanç verici bir eksik olmaktan çıkar ve sahnede açığa vuruldukça da etkisini yavaş yavaş kaybeder. Clown; kusurlarını, afallamalarını sürekli sahneye çağırarak; yanılabilen, hayrete düşebilen, verili anlamları yerinden oynatabilen mükemmel olmayan bir varoluşun, kendi içinde nasıl bir güzellik taşıdığını hatırlatır (Butler, 2012, akt. Dinçol, 2026 s.21).

Clown sahnedeysen, yetişkin dünyasının doğru davranış normlarıyla hareket etmez. Bu normlara dair bir görüşü de yoktur zaten. Dinçol'un da ifade ettiği gibi, *“her jesti, her bakışı ve her kararsızlığı, toplumun yerleşik anlamlandırma kalıplarıyla çarpışır. Tam bu çarpışma anlarında toplumsal kategorilerin katılığı gevşer ve ciddiyetin ortasında görünmez bir çatlak açılır.”* (Dinçol, 2026, s.32). Bu çatlaktan dışarı gülünç sızar. Tıpkı defalarca düşüp yeniden kalkarken, kendi düşüşüne gülen çocuklar gibi, clown da bu hazzını başarılı görünmeye çalışmaktan değil, bizzat bu sendeleme anlarının içinden çekip çıkartır. Böylece clown, sahnede kontrolün dağıldığı, dengenin bozulduğu ve her şeyin sarpa sardığı o kırılğan anlarda kendi neşesinin kaynağına ulaşır. Bu bağlamda çocuk ile clownu birbirine yaklaştıran başka bir nokta da, her ikisinin de karşılaştıkları aksaklıkları bir an önce toparlayıp “normale” döndürmeye çalışmak yerine, onların büyümesine, dallanıp budaklanmasına ve bir oyun malzemesine dönüşmesine izin vermeleridir (Fusetti, 2024. akt. Dinçol, 2026 s.27).

Clown, sahneye çıktığı andan itibaren seyirciyle göz teması kurar, bütün çıplaklığıyla seyircinin karşısında varolur (Simon, 2012). İşte bu seyirciyle

<sup>15</sup> Clown özellikle palyaço olarak çevrilmemiştir. Gündelik hayatta palyaço -clownin felsefesinden uzak- işletmelerin açılışlarında, doğum günlerinde, kırmızı burunlu animatörler tarafından icra edilen ticari faaliyetleri hatırlattığı için.

kurulan gerçek bir diyalogtur. Clown sahneye her seferinde belli bir başlangıç fikri ve eylem hattıyla çıkmasına rağmen, sabit bir doğrultuda ilerlemez, seyirciden gelen her tepkiyle bu hat değişir; gülüşlerle, sessizliklerle, şaşkınlık ifadeleriyle... Böylece sahnede tek bir hikayenin baştan sona anlatıldığı doğrusal bir akış yerine, seyirci tepkisiyle yeniden kurulan çok sayıda küçük oyun anı ortaya çıkar (Van Wyk, 2024). Kapalı, anlatının doğrusal aktığı dramatik bir yapı yerine -seyirciyle kurulan diyalogla dönüşen- her türlü olasılığa açık, parçalı bir yapı söz konusudur artık. Böylece Ranciervari bir şekilde icra eden ve seyreden arasındaki hiyerarşi de yıkılmış olur.

S.O.S. (Sosyal Oyun ve Sokak Sanatları Topluluğu) da bu saiklerle hareket eder.<sup>16</sup> Sanatı demokratikleşme ve sosyal sorunların çözümünde bir araç olarak gören S.O.S. 6 Şubat Kahramanmaraş depreminin ardından defalarca çadır ve konteynır kentlere gidip gösteri yapmıştır (Keskin & Köseoğlu, 2024).

Sosyal Clown olarak tanımlanan insani yardım amaçlı bir gösteri biçimini benimseyen S.O.S, felaketlerden etkilenen insanlar için bir arada olmanın iyileştirici etkisini eğlenerek kamusal alanlarda kurmaya çalışır. Amaçları, bir taraftan sosyal adaleti savunmak, diğer taraftan da çocuklar ve yetişkinlerin oyun aracılığıyla hayal kurmasına destek olmaktır.<sup>17</sup> Niyetlerinin yeni çocukluk sosyolojisinin ve özgürleştirici pedagojinin tahayyülleriyle örtüştüğü açıktır.

Tipik bir clown performansı olarak, gösterilerinin geleneksel dramatik yapılarıdaki gibi kronolojik akan sıkı dokulu bir hikayesi yoktur. Zaten kaçındıkları şey de budur. Seyirciyle sürecin değişebilmesi -çocuğun failliğinin gözetilebilmesi- için parçalı esnek yapı hem estetik hem de etik bir tercihtir. Gösteri öncesi seyircileri çağırmak, toplamak için, sokakların, konteynır ve çadırların aralarında müzikli, danslı bir geçit töreni, bir tür kortej düzenlerler. Mümkün olduğunca daha fazla kişiyi haberdar ve dahil edebilmek, kapsayıcı olabilmektir amaç. Gösteriler açık havada, sokakta gerçekleşir. Sokak herkesi eşitler. Yetişkin, çocuk, farklı kültürlerden, farklı geçmişlerden gelen ama az çok aynı sıkıntıyı yaşayan insanları sokak bir araya getirir. S.O.S.in amacı, benzer zorlukları, travmaları yaşayanların biraz da olsa rahatlatmalarını, kakhaha atabilmelerini sağlamaktır (Keskin & Köseoğlu, 2024).

Kakhaha acıyı yok etmez, onunla birlikte yaşamının önünü açar. Bir anlığına da olsa kakhaha, hayatın hala sürdüğünün canlı bir kanıtı haline gelir (Van Nunen, 2019. akt.Dinçol, 2026, s.32).

---

<sup>16</sup> Ekip, Türkiye ve Suriye'yi etkileyen 6 Şubat 2023 Kahramanmaraş depreminin ardından, Lübnan Clown Me In ekibinden Sabine Choucair ve Türkiye Fiziksel Tiyatro Araştırmaları'ndan Güray Dinçol'un öncülüğünde kurulmuş ve insani yardım çalışmaları yürüten Clowns Without Borders UK kuruluşunun finansal desteğiyle deprem bölgesine ilk turnelerini gerçekleştirmiştir.

<sup>17</sup> Ayrıntılı bilgi için bknz. S.O.S <https://sosyaloyunsokakta.wordpress.com/hakkimizda/>

*“Nefes almak yaşamının bir göstergesidir. Ancak acı karşısında beden katılaşıp, hatta donar ve nefes veremez hale gelir. Kahkaha bu donmuş nefesi çözer. Oyun alanında yan yana duran bedenler yeniden birlikte nefes alıp verir. Kişi acısını yalnızca analiz ederek ve anlamlandırmaya çalıştığında değil; onun içinden geçip bedeniyle bir karşılık ürettiği ve yeniden nefes almaya başladığı anda, kendisi için gerçek dönüşüm sürecini başlatır”* (Vamık D, 2018. akt.Dinçol, 2026, s.32).

Geçit töreninde seyirciyle -çocukla/yetişkinle-kurulan ilk temas, aslında bir tür prolog, ön oyundur. Yürüyüş sırasında seyircilerle el sıkışan clownlar, bu tokalaşmanın etkisiyle küçük bir dans hareketi ya da hoplama, zıplama gibi, karşısındaki kişinin güçlü -varlığının bir başka varlığa etki ettiğini- hissetmesini sağlar, ki bu tüm performans boyunca da devam eden bir ilişki biçimidir. Eylemin nedensellik bağı rasyonel olarak açıklanamayacağı için, durum komik etki yaratır. Ve bu gülünç anla, seyirciyle ilk diyalog da kurulmuş olur. Prologun bitiminde, sokakta gösteri alanı olarak seçilen sabit bir yerde durulduğu anda clownlar kendilerini özellikleriyle birlikte ayrıntılı bir şekilde tanıtmaya başlar. Yani seyirciye yokmuş gibi davranmaz, onları muhattap olarak alır ve tanışır. Clownların kimi sporla, kimi dansla kimi de illüzyonla ilgilenir ve hepsi nev-i şahsına münhasırdır. Bu minik tanışma seremonisi, aslında çok büyük bir şeyi hatırlatır seyirciye: bizi biz yapan şey meraklarımız ve onlarla, dünyayla ilişkilene halimizdir, yaşlarımız ve diplomalarımız değil. Clownlardan biri illüzyona ilgi duyar. Hokus pokusla tek tek parmaklarını görünmez kılmaya çalışır. Bir süre sonraysa, kendi el çabukluğuna kendini kaptırıp, parmağını kaybettiğini düşünüp dehşete kapılır. Sportif ve hareketli olan clownsa -ne kadar güçlü olduğunu seyirciye gösterme niyetiyle- direnç lastiğini çekerken, lastik elinden fırlar ve canı yanar. Çok abartılı bir şekilde ne hissettiğini gösterir, saklamak yerine. Üstelik de biyolojik cinsiyeti -aslında atanmış cinsiyeti-erkektir. Ve bir erkek olarak -toplumsal cinsiyet rollerinden bağımsız- acı çektiğini saklamak yerine herkesle paylaşır.

Hepsinin bir marifeti vardır ve o marifeti icra ederken yanılırlar, şaşırırlar, çuvalırlar. Ama yine de denemeye devam ederler. Mesela birlikte yarışa girerler, içlerinden en hızlı koşan, tam varış noktasına ulaştığı bir anda, anahtarını unuttuğunu fark edip geri döner. Bir tanesi parkuru terk edip, seyircilerin içine doğru yönelir, onlarla temas eder. Birkaçı parkurda arkadaşlarını görünce, yarışı bırakıp, derin bir sohbete dalar. Tüm normatif değerler; rekabetçilik, kararlılık, hedefe kitlenmek gibi clownun kendini dünyanın titreşimine açtığı esnek yapı sayesinde neşeyle dinamitlenir. Elbette bu neşe seyirciye de bulaşır, izleme sürecine kahkahalar eşlik eder. Bu nedenle S.O.S ekibi depresyon bölgesinde, neredeyse arama kurtarma ekipleri kadar hayati bir rol oynamıştır, kaynaklara

erişimi kısıtlı kırılğan gruplara -bir süreliğine de olsa neşelerini arttıracak psikososyal destek sağladıkları için... Performanslarını söz yerine fiziksel tiyatronun imkanlarıyla inşa ederek -dil bariyerini ortadan kaldırarak- bu deneyimi herkes için daha kapsayıcı hale getirdikleri için...

Clownların yanılglarını, zaaflarını, kırılğanlıklarını performansın bir parçası haline getirmeleri seyircinin de -normatif dünyanın çok da onaylamadığı- kendi hallerini kucaklamaları için ilham vericidir. Aslında bizi birbirimize yaklaştıran şey yaşlarımız değil, kırılğanlıklarımızdır. Bizi birleştiren, eşitleyen de budur. Clownlar varoluşlarıyla çocuğa adeta şunu fısıldar: "*Merak etme; korkan, endişe eden, kırılğan hissedenden yalnızca sen değilsin.*" Çünkü bu, canlı olmanın, insan olmanın doğal bir sonucudur. İnsan kırılğandır. Memeliler arasında erken doğandır, hayvanlar dünyasında kendini eksik ve çaresiz hissedendir. Doğumundan uzun süre sonra bile bakıma ihtiyaç duyar. Ayaklansa da ancak etkileşim içinde canlılığını koruyabilir. Yoksa söner gider... Yani insan insanın kurdu değil, yurdudur... Bu yurt çocukların da yargılanmadıklarını hissettikleri güvenli bir alana dönüşebilmelidir.

Bu güvenli alanın inşasına katkı sunan başka bir grup da Atta Festival'dir. S.O.S.'te kamusal alanda karşılaştığımız clownesk estetik, Atta Festival'de sahne üzerinde<sup>18</sup> yeniden biçimlenir. Parçalı anlatının yerini kronolojik bir akış alırken, estetiğin temel yönelimi değişmez: Norm dışı olanı sapma olarak damgalamayan; kırılğanlığı, düşmeyi ve hatayı saklamayan; şaşırmanın, merak etmenin ve neşelenmenin güzelliğini görünür kılan bir dünya kurulur.

2016 yılından bu yana bebekler ve çocuklar için uluslararası bir tiyatro festivali düzenleyen Atta Festival, oyun seçkisini, Sanat Yönetmeni Hakan Silahsızoğlu'nun ifadesiyle; "*çocuğun bakış açısına saygı duyan, onun dünyasını küçümsemeyen bir yaklaşım*" doğrultusunda oluşturuyor (Kocameşe, 2025). Festival organizasyonunun yanı sıra farklı prodüksiyonların yapımcılığını da üstlenen ekip, aynı değerleri kendi üretimlerinde de sürdürmektedir. Çocuğu ciddiye alan bu yaklaşım; içerikte, sahnelemede, kullanılan dilde, izleyiciyle kurulan ilişkide ve üretim süreçlerini belirleyen etik ilkelerde somutlaşmaktadır. Ayrıca Atta Festival ekibi ürettiği oyunları kapsayıcılık, eşitlik, çeşitlilik ilkelerini gözeterek, özel gereksinimli çocuklara yönelik olarak uyarlamakta, bu süreçte işaret dili çevirisi, sadeleştirilmiş anlatı yapıları, duyu hassasiyeti bulunan –özellikle nöroçeşitli çocuklar için– sessiz alanlar, özel kulaklıklar ve hikâye kartları gibi uygulamalardan yararlanmaktadır. (Akbulut. 2024).

---

<sup>18</sup> Oyunun deprem bölgesinde, sokaklarda da oynandığını hatırlatalım.

Atta Festival'in *Kabuk* oyunu da, bu etik ve estetik yaklaşımın yalnızca bir ürünü değil, aynı zamanda en görünür örneklerinden biridir. Çocukların özel gereksinimleri ya doğuştan ya da yaşanan bazı olaylardan/sosyal ya da ekonomik felaketlerden sonra ortaya çıkmış olabilir. Deprem de bu gereksinimi doğuran felaketlerden biridir. Atta Festival'in clownesk estetikle sahneye taşıdığı *Kabuk*<sup>19</sup> oyunu İstanbul Kültür Sanat Vakfı Gülriz Sururi-Engin Cezzar Tiyatro Teşvik Ödülü desteğiyle, 2023 yılında (Kahramanmaraş- Hatay) deprem bölgesinde çalışma yapmak isteyen genç oyuncularla sahneye taşınan, güçlü bir ortaklığın, yaraları birlikte sarma niyetinin ürünüdür... Oyun öncelikli olarak depremden etkilenen illerde, sonra da Türkiye'nin diğer illerinde sahnelenmiştir.

*Kabuk*'ta, uykuya bir türlü dalamayan, bu yüzden kırılğanlaşmış, huysuzlaşmış üç clown; üç kardeş, üç yoldaş, üç arkadaş olma ihtimali olan üçlü ya da bir bütünün üç ayrı parçası; **Hermi, Mitri, Rio'nun hikayelerine tanıklık ederiz.** Ortak harflerden üretilmiş, bolca kesişme kümesi olan üç farklı renk; **HermiTrio.** Kahverengi, yeşil, mavi kostümleriyle, toprak, orman ve denizi, doğaya içkin olanı anımsatırlar... Bu içkinlik, bu bütünlük hali belli ki bir yerde zedelenmiş. Artık uyuyamıyorlar... Her fırsatta, her koşulda, her durumda uykuya dalmaya çalışıyorlar. Ama olmuyor, dalamadıkça da huzursuzlukları artıyor, birbirlerine tahammülleri de azalıyor... (Keçeli, 2023)

Uykularının neden kaçtığını bilmiyoruz. Bilmiyor olmamız çok önemli. Nedeni herkes için makul olmak zorunda değil çünkü. Bir sürü olasılık var; büyük bir deprem nedeniyle de olabilir, bir insanın hayatında deprem etkisi yaratacak bambaşka şeyler yüzünden de... Tutum ve davranışları birbirine hiç benzemeyen üç ayrı renk var sahnede. Uykusuzluk gibi ortak bir sıkıntıyı paylaşırsalar da, bunun olumsuz etkilerini dışa vurma halleri birbirlerinden çok farklı. Onlar üç benzemez. Ama farklılıkları cinsiyetlerinden değil, karakterlerinden kaynaklanıyor. Üçü de kendi meşrebince –toplumsal cinsiyet rollerinden bağımsız- korkuyor, seviniyor, bıkıyor, şefkat gösteriyor, öfkeleniyor, heyecanlanıyor. Birbirlerini hem sevip hem kızıyor, hem rakip gibi algılayıp hem kolluyor, hem itiyor hem çekiyor, hem korkuyor hem cesaret ediyor, hem suçluyor hem şefkat gösteriyor. Verili dünyanın birbirini dışlayan karşıtlıklarına/ikiliklerine inat, "bir arada olmaz" denilen duygular/tutumlar aynı bedende, aynı ilişkide yan yana durabiliyor. Clown estetiğinin en güçlü taraflarından biri tam da burada ortaya çıkıyor. Sonunda ortak bir ritim tutturabilmelerini, görünür ve görünmez bağlarını yeniden hatırlayabilmelerini sağlayan da bu karşılaşma oluyor. Katı yetişkinler dünyasında sürekli yargılanan,

---

<sup>19</sup> Kabuk, 2023 yılında Semih Ali Aksoy'un yazıp yönettiği, Ceren Özcan'ın sanat danışmanı olarak görev aldığı, Atta Festival'in kurucusu Hakan Silahsızoğlu'nun yapımcılığını üstlendiği bir oyundur.

karşılaştırılan forma sokulmaya çalışılan, standart cevap anahtarlarıyla doğru-yanlışları tespit edilmeye çalışılan çocuklar için HermiTrio'nun sunduğu bu karşılaşma son derece kıymetli. Oyun, kırılğanlığın saklanması gereken bir eksiklik değil, birlikte yaşanabilecek insani bir deneyim olduğunu hissettiriyor. Bu yüzden *Kabuk*, çocuklara usulca "*merak etmeyin, yalnız değilsiniz*" diyebiliyor.

Uykusuzluklarına şifa bulmak niyetiyle çıktıkları yolculukta, sancılı uzun soluklu arayışlarının/denemelerinin ardından, tesadüfen birlikte ürettikleri bir ezgi, sıcacık ev sahipliği yapıyor onlara ve sonunda uykuya dalabiliyorlar... Bu oyun da biz birbirimizin yuvasıyız, yurduyuz şiarıyla bitiyor, rekabetçi kültürün "kurduyuz" söylemine inat... Bu şefkatli yuva, sahnede bildiğimiz anlamda somut malzemeyle, dört duvarla, iletişim aracı olarak kullandığımız, üzerinde oydaştığımız dille değil -cıdırcayla- başka türlüünün mümkün olabileceğini çocuklara hatırlatan, hayal gücünün ürünü imgeyle, mimle, sesle, şarkıyla kuruluyor. Özellikle sesler, efektler, melodiler birer aktör olarak yer alıyor sahne üstünde. İşitsel anlam evrenini inşa eden görünmez kahramanlar onlar. Özenle yaratılmış bu duyuşsal evrende her uyarana açık, seyirciden gelen tepkileri duyan -arada sahne uzamını seyir yerine taşıyıp seyircilerin arasına giren- canlılığını kaybetmemiş bu clownların, iştirak, koklayarak, dokunarak deneyimlediği her şey çok sahici çok etkileyici...

Verili anlam kodlarından uzak, sesle, imgeyle inşa edilmiş bu evrende, hem kadın/erkek arasında, hem de duygular arasında yapay sınırlar, ikilikler, önem hiyerarşileri ihlal ediliyor, normal/anormal tanımının da altı oyuluyor. Benzer bir şekilde dille de oynanıyor. Sözsüz değil oyun. Kelimeler var ama cıdırca, uydurma... Anlam tonlama da vurgu da, fiziksellikte saklı... Cıdırca, çocuklar arasındaki olası dil bariyerini kaldırdığı için çok isabetli, çok kapsayıcı bir tercih (Keçeli, 2023).

Hem anlatının derinliği, hem oyunculuklardaki hüner, hem de müzik gibi tasarım öğelerinin ustalıklı, özenli kullanımı çocuğun oyun dünyasına girmesini sağlıyor. Yüksek nitelikli estetik bir deneyime dahil olan çocuk seyirci de -kimse onu yönlendirmemişken- finalde üçlünün uyuması için söylenen ninniye eşlik ederek salondan çıkıyor...

Yüksek standartlara sahip işler üretmiş başka bir ekibe, Tiyatro Tem'e<sup>20</sup> geçelim şimdi de...<sup>21</sup> Çağdaş ve geleneksel gösterim sanatları tekniklerini dramatik tiyatro ve Türkiye kültürel ortamıyla kaynaştırma niyetiyle hem

<sup>20</sup> 2001 yılında Şehsuvar Aktaş ve Ayşe Selen tarafından kurulan ekip, 2017 yılında Ayşe Selen'in erken vefatının ardından yeni oyunlar üretememiştir.

<sup>21</sup> Bu bölümde yer alan Tiyatrotem çözümlemeleri, hakem değerlendirme sürecinde bulunan *Tiyatrotem Çocuklara Neler Fısıldıyor Olabilir?* (2026) başlıklı çalışmamdaki çözümlemelerden yararlanılarak yeniden düzenlenmiştir.

yetişkinler hem de çocuklar için oyunlar üretmiş bu ekibin önemi, sadece kendi icra ettikleri işlerin, Türkiye tiyatrosuna, çocuk tiyatrosuna sunduğu katkı ile sınırlı değil. Onlar aynı zamanda başka gruplara ilham olmuşlar ve hatta öğrenmede usta çırak ilişkisinin önemine inandıkları için de, yakın temasta oldukları -bir sonraki aşamada anılacak olan- Tiyatro BeReZe'ye ve Boş Sahne ekibine bir tür el vermişlerdir.

Tiyatrotem, yetişkin aklının ürünü, kendinden çok emin büyük anlatılarla; yerleşik kodlarla meselesi olan, sahnede sürekli arızalar çıkartan bir ekiptir. Arızadan kasıt, bilinçli sahne kazaları, belli oyun ya da sözlerin tekrarı, tekerleme, atışma ya da doğrudan seyirciyle aktif ilişki kurma türünden, gösterim akışını sözde kesintiye uğratan ve bile isteğe kullanılan unsurlardır (Sarıkartal, 2011). Tem, benimsediği bu yaklaşımla seyirciyi yalnızca oyuna değil, üretim sürecine ve onun aksaklıklarına da ortak eder; bir bakıma tiyatronun tiyatrosunu yaparak, onun kutsallığını bozuma uğratar. Çoğu zaman seyirci salona girdiğinde, hâlâ sahneyi kurmaya ya da kostümlerini giymeye çalışan oyuncularla karşılaşır. Oyun boyunca da hata yapan, tereddüt eden, çuvallayan, oyunu bozan sonra yeniden kurmaya çalışan, kuralları ihlal eden oyun kişileri aracılığıyla, icra eden ile izleyen arasında geleneksel anlatının kurmaya çalıştığı hiyerarşi de sürekli sarsılır.

Ana akım çocuk oyunlarında çok sık karşılaştığımız verili dünyanın kodlarını üreten “her şeyi bilen, parmak sallayan”, yasakçı ya da koruyucu tutum tavır ve anlatıların aksine, Tiyatrotem'in sahnelerinde, mükemmellik/kutsiyet atfedilerek inşa edilen her şeyin imkansızlığına vurgu yapılır. Böylece “tam”lık algısı, aslında yanılgısı masaya yatırılmış olur. Ve seyirci çocuklara da neşeyle fısıldanır “*endişe etmeyin; bu kadar ciddiye alınacak bir şey yok, her şey bir kurgu, tıpkı sizin oyunlarınızda olduğu gibi...*” Tam, olmuş, ciddi olmakla tanımlanan yetişkinlerin “gayriciddi” bir şekilde oyun başlamışken, seyirciye hazırlıksız yakalanmaları, anlatacak hikayelerini bir türlü zihinlerinde toparlayamamaları, aralarında bir dil tutturamamaları, kendi paylarına düşen hataları arızaları üstlenmemeleri, dinlememeleri, sabırsız ve telaşlı davranmaları, birbirlerinin ağzından laf kapmaya çalışmaları, her şeyi bilen hakim yetişkin algısının tahtını sarsar... Ve tabii ki seyirci çocuğa da, örtük bir şekilde hata yapma hakkı olduğunu hatırlatır.

Topluluğun çocuk oyunları; *Lahana Sarma* (2001), *Böyle Devam Edemeyiz* (2002) ve *Nasıl Anlatsak Şunu* (2007) doğaçlamaya dayanır; ekibin tanımıyla “*gösterim metinlerinden hareketle*” oluşturulmuşlardır (Sarıkartal, 2009). Üç oyunun da çıkış noktası bir arıza, bir aksama ya da yerleşik anlatıya yöneltilmiş bir sorudur. *Lahana Sarma* ve onun devamı niteliğindeki *Böyle Devam Edemeyiz*, “*Renkli tasvirler herhangi bir nedenle hayal perdesinden çıkmak zorunda*

*kalsalardı ne olurdu?” sorusundan; Nasıl Anlatsak Şunu ise “Anlatma tarzı farklı olan iki kişi aynı hikâyeyi aktarmaya çalışsa neler olurdu?”dan hareketle kurulmuştur (Sarıkalı, 2009). Bu soruların ortaklaştığı nokta, alışılmış düşünme kalıplarını askıya almalarıdır. Belki de çocuk dostu bir tiyatronun en güçlü yanı tam da burada saklıdır: “öyle değil de böyle olsa ne olurdu?” sorusu, yetişkin dünyasının kesin doğrularına açılmış küçük ama etkili bir gediktir. Çocuk zihnine son derece tanıdık gelen bu soru; seçenekli, olasılıklı ve yaratıcı düşünmeyi kışkırtır. Oyunlar, dünyayı bize anlatıldığı biçimiyle kabul etmek zorunda olmadığımızı; alışılmış olandan sapmanın yeni başlangıçlar için bir imkân olabileceğini usulca hatırlatır.*

Bu çoğul düşünme biçimi yalnızca oyunların içeriğinde değil, kurulan sahne dilinde de kendini gösterir. Oyuncu-anlatıcı, tasvir, kukla, obje, müzik ve ışıkla kurulan çok sesli anlam evreni; anlatmanın ve aktarmanın ne kadar çok yolu olabileceğini hatırlatarak çocuklara ilham verir. Her türlü anlatım aracını çok ustaca kullanan ekip; oyunculuklarını / oynatıcılıklarını / anlatıcılıklarını icra ederken bu ustalığın altını özellikle çizmez; virtüözitesiyle seyirciyi ezmez, oyuncuya bir iktidar alanı yaratmaz. Tam tersine, bütün bu estetik tercihlerin sonunda çocukta "ben de yapabilirim" duygusunu uyandırır.

Tam da bu nedenle Tiyatrotem çocuk dostudur... Parçalı açık yapılarıyla, parçaları bir araya getirirken teğel yerlerini, kusurlarını örtmeye çalışmak yerine gösterme halleriyle ve “çok bilmiş” büyük anlatıları mizahla ince ince dinamitleme çabalarıyla... Değişmez dünya algısı, yerini her şeyin mümkün olabileceği bir evrene bırakmasıyla; sahnesini, oyununu, hikayesini seyircinin gözü önünde kurmasıyla...

Özetle, Tiyatrotem'in çocuk tiyatrosu anlayışında çocuk, hazır bir dünyanın alıcısı değil; eksikleri tamamlayan, anlatıyı dönüştüren ve oyunun kurulmasına ortak olan bir faildir. Bu nedenle ekip, çocuk dostu olmayı yalnızca ele aldığı konularla değil, sahnede kurduğu estetik ilişkiyle de gerçekleştirir.

Tiyatrotem'in usta-çırak ilişkisini önemseyen ve deneyimini başka topluluklarla paylaşan üretim anlayışı, Türkiye çocuk tiyatrosunda tekil bir örnek değildir. Benzer biçimde Boş Sahne de, ODTÜ Oyuncuları<sup>22</sup> geleneğinden devraldığı kolektif üretim ve birbirinden öğrenme kültürünü çocuk tiyatrosu alanında sürdürmektedir. Adını Peter Brook'un "boş alan" kavramından alan Boş

---

<sup>22</sup> 1960 yılında kurulan ODTÜ Oyuncuları, farklı disiplinlerden gelen öğrencilerle uzun soluklu bir tiyatro eğitimi yürüten; üniversiteler arası tiyatro şenlikleri, atölyeler ve oyun sonrası söyleşiler aracılığıyla toplulukların birbirinden öğrenmesini önemseyen bir üretim kültürü oluşturmuştur. Tiyatro eğitimini tiyatro bölümlerinin tekeline bırakmayan, amatör ruhla profesyonel nitelikte işler üreten bu kolektif anlayış, yalnızca kendi oyunları ile değil, yetiştirdiği ekiplerle de Türkiye tiyatrosunu etkilemiştir.

Sahne, çocuk seyirciyi edilgen bir alıcı olarak değil, sahnede kurulan anlamın ortağı olarak gören bir tiyatro anlayışını benimsemiştir.

Bu anlayışın ürünlerinden biri olan *Abzu*<sup>23</sup> oyununa bakalım şimdi... İçinde bulunduğumuz Antroposen çağda, insan faaliyetlerinin ekosistem üzerinde kalıcı hasarlar yarattığı ve çocukların da bu yıkıma ilişkin kaygılar duyduğu, bunun için de iklim aktivizmi<sup>24</sup> yapmaya başladığı son yıllarda, özellikle *Abzu* gibi bir oyun, onlarla çok şefkatli bir diyaloga girer.

Kendi ismini kendi koymuş bir kız çocuğudur Azu. Ailesi ona Ayşe Zuhal diye seslenirken, tüylü, kanathı, eklem bacaklı canlılar ise *Abzu* der... İçine doğulan kültür cinsiyete, ekonomik ve sosyal sınıfa özgü renkler, duygular atarken çocuğa, tabii ki ona bir de isim yakıştırır. Ayşe Zuhal'in kendine Azu ismini seçmesi, onun için atanmış tüm rollerin reddinin ilk işaretidir aslında. Bu reddedişle yöneldiği farklı ilgi alanları, merakları tabii ki başına işler açar. Makbul bir öğrenci olmadığı için -diğer çocuklar büyük ve güzel şeyleri ilgi duyarken, o küçük ve “çirkin” şeylere ilgi duyduğundan- okulda zorbalığa uğrar. Öğretmenin yargılayıcı tutumu sınıfta akranlarının dalga geçme, hafife alma gibi duygusal şiddetine maruz kalacağı uygun koşulları yaratır. Okulda, evde herhangi bir fikrini, deneyimini paylaştığında en çok duyduğu cümle “*ama bu çok saçma*”dır. Bu yargılayıcı dışlayıcı cümleyi, Azu da yalnız ve çaresiz hissettiğinde kendi kendine söyler kimi zaman. Oyun boyunca otoritenin içeri işlemiş, kana geçmiş sesine rağmen, bir çocuğun güçlenme hikayesine tanıklık ederiz. Yetişkinlerin her türlü kontrol, denetim mekanizmasına, forma sokmaya çalışan anlayışına rağmen değişimin -ne kadar güç olursa olsun- mümkün olabileceğini hatırlarız.

Birçok anti-otoriter anti-hiyerarşik yaklaşımı benimseyen oyunlarda önemli bir hata yapılır. Forma sokmaya ve denetlemeye çalışan mekanizmaya, egemene -eleştirel yaklaşmak niyetiyle- sahne üzerinde çokça alan açılır ve böylece onun şiddeti hiç fark etmeden yeniden üretilmiş olur. Oysa çocukların ve bizim ihtiyacımız, tıpkı *Abzu*'da olduğu gibi, başka türölüsünün mümkün olabileceğini hatırlatan -bize unutturulmaya çalışılan- alternatif hayatlar, alternatif ilişki biçimleri ve bağların varlığıdır.

Azu örümcekleri, böcekleri, kemirgenleri sever, insan merkezci bir dünyada makbul sayılmayanları... Evcilleştirilen -kedi, köpek ve kuş gibi- duygusal bağ kurulan, az çok yaşam hakları gözetilen canlılardan olmadıkları için, yabancı, öteki, tehlikeli sayıldıklarından, onları sevmeye nedeni, ilgisi tuhaf bulunur. Neyse

<sup>23</sup> Semih Ali Aksoy'un yazıp yönettiği, Ceren Özcan'ın danışmanlığını ve dramaturgluğunu üstlendiği oyun 2022'de prömiyerini yapmış ve halen düzenli olarak oynanmaktadır.

<sup>24</sup> <https://www.iklimhaber.org/cocuklar-kuresel-iklim-boykotu-icin-ikinci-kez-bir-araya-geliyor/>  
<https://www.iklimhaber.org/20-eylulde-turkiye-iklim-grevinde/>

ki evde çiçekleri çokça seven, çiçeklerini balinaların şarkısını dinleterek büyüten ve Azu'nun meraklarını anlayan, heyecanına ortak olan bir dede vardır. Azu, büsbütün yalnız değildir. Yaşından ve meraklarından kaynaklı ve bir erkek olarak da -toplumsal cinsiyet rollerine inat- çiçek büyüttüğü için hafife alınan dede ile Azu arasında bir dayanışma oluşur, makbul sayılmayanların dayanışması.

Azu'nun yaşadığı yerde, susuzluk, kuraklık vardır, tıpkı farklılıkları tehdit gibi gören bir iklimde ilişkilerin kuraklaşması gibi, su kaynakları ve toprak da kurumuştur. Meraklı Azu, balinaların yaşadıkları yeri görme arzusuyla -hatta oradaki suyu eve taşıma hayaliyle- borulardan gelen sesi takip eder. Fantastik bir şekilde -tıpkı Alice gibi- borulardan aşağı düşe düşe, o çok merak ettiği böceklerin ve kemirgenlerin yaşadığı dünyayla karşılaşır... Fareler, örümcekler, hamam böceklerinin dünyasıyla... Yukarıda yaşanan susuzluk o canlıları da kasıp kavur. Yukarısı nasıl böcekleri tuhaf, acayip hatta katli vacip varlıklar olarak görüyorsa, onlar da yukarıya ilişkin benzer yargılara sahiptirler. Bu yüzden Azu'yla temasta önce temkinli davranırlar. Böcekler onu ilk gördüklerinde -aşağıda insan görmeye alışık olmadıkları için- zihinsel şemalarıyla, Azu'yu kendi dünyalarından başka bir böceğe benzetirler. Birlikte geçirdikleri zaman arttıkça, birbirleriyle ilgili ürettikleri mitler de askıya alınır ve aralarında bir bağ oluşmaya başlar... Dilleri döndüğünce ona ismiyle seslenirler ve Azu, aşağıdakilerin dünyasında Abzu'ya <sup>25</sup> dönüşür...

İnsanmerkezci anlatıların hâkim olduğu sahnelerde, insan dışı varlıkların hikâyelerinin görünür, işitilir hâle gelmesi ve aramızdaki görünür görünmez bağların hatırlatılması ne kadar kıymetli. Bu bağlar Azu'yu da, onun hikâyesine tanıklık eden çocukları da güçlendirir. Aşağıda böceklerle geçirdiği süreç, Azu'ya hiç yapamayacağını sandığı şeyi yapabileceğini hatırlatır. Taş atarak — ki taş atmayı çok sever— insan atıklarıyla, saçlarla tıkanmış boruları açar; cılız da olsa suyun hem insanlara hem de insan dışı canlılara ulaşmasını sağlar.

Bu eylem kuraklığı bütünüyle ortadan kaldırmaz. Kuraklık nedeniyle yaşamlarını kaybetmiş balinalara ve onların şarkılarına da ulaşamaz artık. Oyunun Azu'yu her şeyi çözen ideal kahramana dönüştürmemesi özenli bir tercihtir. Azu için önemli olan, kendi hayatında ve başka hayatlarda fark yaratabilecek bir eyleme girişmesi ve bu süreçte kendi kudretini yeniden hatırlamasıdır. Yukarı çıktığında bakım verenleri ve bakım verenleri için makbul çocuk olan kız kardeşi onu yargılamaya devam eder. Ama artık söylenenler bir kulağından girip öbür kulağından çıkar. Oyun, otoriter figürlerin (bakım verenler, öğretmenler ve diğer yetişkinler) bir anda hayatımızdan çıkmayacağını hatırlatır.

<sup>25</sup> Karakterin isim seçimi tesadüf değildir. Ab Farsça'da su, zu Arapça'da bilmek anlamına gelir. Abzu Sümer ve Akad mitolojisindeki yeraltı tatlı su okyanusuna verilen isimdir. Babil ve Asur tapınak avlularında bulunan belirli kutsal su depolarına da apsû veya abzu denirdi..

Asıl dönüşüm, onların sesinin çocuk üzerindeki belirleyiciliğini yitirmesidir. Çocuk, onların gözünden kendini yargılamayı bıraktıkça, daha şefkatli, eşit ve güçlendirici bağlar kurabileceği ilişkilere yönelir.

Bütün bu anlatı, seyirciden hiçbir şeyin saklanmadığı boş bir alanda fizikselleşir. Tamamlanmış, bitmiş, çocuğun hayal gücüyle içeri sızamayacağı bir dünya yoktur sahnede. Sadece şehrin giderlerini temsil eden borular ve hulohoplar, kumaş parçaları vardır. Hulohoplar koltuk altına konduğunda kanata, sırtlara yerleştirildiğinde böceğin kabuğuna, art arda sıralandıklarında da, Azu'nun içinden geçtiği borulara dönüşür. Bez parçaları da saça ya da suya... Tıpkı çocukların kendi aralarında oynadıkları oyunlarda olduğu gibi. Malzeme verili işlevi dışında kullanılır. Verili kodların kırılma niyeti sadece içerikte değil, anlatının biçiminde de kendini gösterir. Aramızdaki bağlara vurgu yapan içerik, oyunculuk üslubuna da yansır. Kollektif bir oyunculuk anlayışının benimsenmesi, her oyuncunun her dakika sahnede mevcut olma ve eyleme hali, aralarındaki etkileşim, aynı ekosistemi paylaşanlar arasındaki görünmez bağları hatırlatması açısından da çok önemli tercihlerdir.

Farklı varoluş hallerine alan açan, onların hikayelerini işitilir ve aramızdaki bağları görünür kılan çoksesseliliğin bir başka görünümü ise *Kayıp Eşya Bürosu* oyununda, unutulmuş nesnelerin kurduğu ilişkiler üzerinden karşımıza çıkar.

2006 yılında kurulan Tiyatro BeReZe; hikaye anlatıcılığı, obje tiyatrosu, clown, buffoon, dans tiyatrosu gibi farklı stillerde, hem çocuklar hem de yetişkinler için yirmi üç oyun sahnelemiştir. Çocuk tiyatrosunu okul ve çekirdek aile hikâyelerine sıkıştıran yaygın anlayışın aksine; ekip, deniz altını, insan dışı canlıları, sokak sanatçılarını ve eşyaların dünyasını sahneye taşır. Anlatılan hikayelerdeki ve anlatma biçimindeki çeşitlilik, tek tip bir hayatın içine sıkıştırılmaya çalışılan çocuklar için, olasılıklı düşünmenin kapısını aralar. Bu çalışma kapsamında obje tiyatrosunun bir örneği olarak *Kayıp Eşya Bürosu*<sup>26</sup> üzerinde durulacaktır.

Büyürken, içine doğduğu dünyayı dokunarak, koklayarak, tadarak, izleyerek ve dinleyerek keşfetmeye çalışan çocuklar obje tiyatrosuna az çok aşinadır. Yeni tanıştıkları nesneleri duyuları aracılığıyla keşfetmeye, ne olduklarını ne işe yaradıklarını anlamaya çalışırken, zihinsel şemalarıyla onlara bir işlev yükler, bir şeye benzetir ve haklarında hikaye yazarak kendi anlam evrenine dahil ederler. Çatal ve kaşığa bir rol atayan, ayakkabılarını konuşuran, silgisi ve kalem tıraşını birbirinin oyun arkadaşı yapan, nesnelere can üfleyen, onları birer kuklaya dönüştüren çok çocukla karşılaşmışsınız. Bu nedenle obje tiyatrosu, olasılıklı

---

<sup>26</sup> Sevim Ak'ın öyküsünü Firuze Engin ve Elif Temuçin'in sahneye uyarlamıştır. Oyun 2011'de prömiyerini yapmıştır.

düşünme becerisinin henüz köreltilmediği çocuk için epey tanıdık. Onun dünyayı anlamaya, yeniden kurmaya ve hayal gücüyle dönüştürmeye yönelik oyun pratiğiyle aynı zeminde buluşur.

BeReZe'nin oyunu, bir kayıp eşya bürosunda unutulmuş eşyalar arasında geçer. Başlangıçta, eşyalar henüz uyuyordur. Bu yüzden oyuncular birbirlerini sürekli sessizliğe davet ederek ama epey de gürültü çıkartarak, sahneye girerler. Yetişkinin söylediği/önerdiği ile icraatı arasındaki mesafe ilk komik etkiyi yaratır. Oyuncular, daha önce Tiyatrotem örneğinde de gördüğümüz gibi, sahneyi seyircinin gözü önünde kurar. Böylece çocuk, mükemmellik ve tamlık yanılması üreten bir gösteri karşısında kendini eksik hissetmez. Aksine, kendi oyun kurma pratiğine yakın bir üretim sürecine tanıklık eder.

*Kayıp Eşya Bürosu*'nun sakinleri birbirine hiç benzemeyen eşyalardır: semsiye, atkı, ayakkabı, telefon, çaydanlık, sardunya, maydanoz gibi... Unutulmuş olmak, her birini farklı biçimde incitir. Kimisi incinmişliğini diğerleriyle paylaşır; kimisi inkar eder; birlikte olduğu kişinin onu unutmuş olamayacağına, şu anda her yerde kendisini aradığına inanır ve diğerlerini inandırmaya çalışır. Herkesin unutulmak, terk edilmek, kaybedilmekle baş etme yolu farklıdır çünkü... Her varoluş yasını başka türlü yaşar. Geçmiş güzel günleri anarlar. Yeni bir hayat kuramamaktan endişe ederler. Kimi zaman eğlenirler, kimi zaman söylenirler, kimi zaman da çatışırlar. Tıpkı hayat gibi; ideal bir şey yoktur sahne üstünde. Ama canlı bir şey vardır: yaşayan, hisseden, endişe eden, oynayan, özleyen, utanan, hayal kırıklığına uğrayan birbirinden farklı varoluş halleri...

Yeni yaşamlarına -yeni ailelerine- alışabilmek için bir noktada eşyalar kendi durumlarını yeniden adlandırırlar: *"Biz kaybedilmiş değil, bulunmuş eşyalarız."* Bu, oyunun önerdiği en önemli paradigma değişikliğidir. Her sonun yeni bir başlangıç olabileceğini hatırlatır. Ancak bu yeni adlandırma, yaşanan kaybı ortadan kaldırmaz; yalnızca onunla başka türlü ilişki kurabilmenin kapısını aralar. Değişimin mümkün, ama yavaş ve sancılı olduğunu hatırlatır, bu çok hızlı çağda... Her değişime, hatta çoğu zaman her şeye hızla uyum sağlaması beklenen -kimi zaman okula ilk başladığında unutulduğunu ya da biyolojik ailesinden bir şekilde ayrıldığında yola devam edemeyeceğini hisseden- çocuk için, bulunmuş eşyaların bakış açısı yeni bağların, alternatif ailelerin mümkün olabileceğini de müjdelir.

Kayıp, ayrılık, ölüm, savaş, depresyon, unutulmak, aşk, cinsellik, varoluş ve benzeri konular üzerine konuşmak, kendi ihtiyaç ve duygularıyla diyaloga girmeyi erteleyen yetişkin için zorlayıcıdır... Böyle bir durumda çocukla konuşmaktan da kaçınır, nasıl konuşacağını bilemediği için... Ve suskunluğuna, üstünü örtme çabasına *"çocuk henüz buna hazır değil"* şeklinde sık bir gerekçe

de bulabilir, “*ben hazır mıyım*” sorusu yerine... Böylece asıl meseleyle yüzleşmek ertelenmiş olur.

Genellikle çocuklara büyürken ne hissettiklerini sormak yerine, onlara ne hissettiklerini ve neye ihtiyaç duyduklarını söylemeyi tercih ederiz. Düşüğünde "kalk, bir şey olmadı" deriz. Aşı olduğunda "acımadı" diyerek onu rahatlatabileceğimizi düşünürüz. En yakın arkadaşı başka bir şehre taşındığında, onun hüznüne ortak olmak yerine "başka arkadaşlar edinarsin, ağlayacak, üzülecek, kaygılanacak bir şey yok" deyip, güya onu teselli etmeye çalışırız. Üstelik “acıktın, üşüdü, uykun geldi” gibi hatırlatmalarla, bedensel ihtiyaçlarını da onun adına tanımlarız... Özetle çocuğun “üstün yararı için” ona rağmen onun adına sürekli kararlar veririz. Oysa çocuğa ne hissettiğini, neye ihtiyaç duyduğunu sormak; onun o anda yaşadıklarını fark etmesine ve anlamlandırmasına yardımcı olabilir ve üstelik de bu zorlayıcı süreçte kendini yalnız hissetmez. Ama bakım verenler, şiddet üreten rekabetçi ekonomik sistemin içinde –ağır ebeveynlik yüklerinin altında ezilirken- kendilerine bile ne hissettiklerini, neye ihtiyaçları olduğunu sormaya fırsat bulamazken, çocuklarına soramama halleri de gayet anlaşılabilir.

Bakım verenlerin çocuğun her ihtiyacına yetişmesi mümkün değildir, tıpkı bir Afrika atasözünde dile getirildiği gibi, bir çocuğun büyümesi için bir köy gerekir. Dayanışmacı, ortaklaşmacı alternatif hayatlar sürdürülüyorsa, çekirdek aile dışındaki bağları güçlü tutmak, hem bakım verenin hem de çocuğun kendi duyguları ve ihtiyaçlarıyla ilişki kurabilmesi açısından hayatidir. Tıpkı bulunmuş eşyaların kendilerine has varoluşlarıyla, farklılıklarıyla birbirlerinin yanında olma halleri gibi... Dayanışmanın yeşermesi, güçlenmesi her şeyi düzenlemeye ve kontrol etmeye çalışan otoritenin istediği bir şey değildir. Bu oyunda da dayanışmanın karşısında egemenin katılığını temsil eden bir figür vardır: büro memuru. Bomboş olan masasını sürekli abartılı hareketlerle düzene sokmaya çalışan, bir clown olarak canlandırılan büro memurun tutumu, otoritenin korkulacak değil, gülünecek bir şey olduğunu hatırlatır. Eşyalar, memurun mesaisi bittiğinde bir araya gelirler. Demek ki – denetimin sızamadığı- başka türlü biraradalıklar mümkündür.

Kayıp Eşya Bürosu’nda her oyuncu birden fazla objeyi ustalıklarla canlandırır. Objelerin katı formları, oyuncuların onlarla kurduğu temas sayesinde yumuşar, canlanır... Sahici bir temas katılığı eritir, tıpkı hayatta olduğu gibi. Horlayan çaydanlık, esneyen şemsiye, “kuruyacaam, kuruyacaam” diye panik halinde ortalıkta gezen maydanoz; eski hikâyelerini hep aynı sırayla anlatan atkı; topuklu tango ayakkabısı ile yırtık pırtık postalın birlikte halaya durmaları, o dünyayı capcanlı ilgi çekici bir hale getirir. Sahnede sadece nesneler de canlanmaz. Hikaye anlatıcıları, clownlar, müzisyenler ve oyuncularla sahne çoğul bir anlatı

alanına, bir tür çoksesli orkestraya dönüşür. Ve bulunmuş müzik aletlerinden; dilli düdük, şak şak, kaşık, marakas ve kazudan yükselen sesler de bu dünyaya farklı tınılar katar.

Büyük bir prodüksiyon yoktur sahnede. Ne şaşalı ışık oyunları ne de yüksek sesle kayıttan çalınan müzikler... Her şey ölçülü, minimal ve sadedir. Tam da bu nedenle, işitsel ve görsel efekt bombardımanına yaslanan pek çok yüksek bütçeli oyunların aksine, çok daha ilgi çekicidir. Ekip küçük sahnelerde, seyirciyle iç içe oynamayı tercih ederken, çocuklardan gelen en küçük tepkiye kulak verir ve onlarla sahici bir diyalog geliştirir. Ve çocuklar da pür dikkat sürece eşlik eder. Kastım sessizce izlemeleri değildir; kimi zaman nidalarla ya da sözcüklerle tepki vermeleri, kimi zaman heyecanlarını yanlarındakilerle paylaşmaları, kimi zaman nefeslerini tutarak izleme halleridir. İşte katılımdan anladığım tam da budur; çocuk dikkati, merakı ve hayal gücüyle oyunun canlı bir parçasına dönüşür. *Kayıp Eşya Bürosu*, alternatif mekânlarda alternatif ilişki biçimlerini hatırlatan; kaybolmuş olmaktan çok bulunmuş olmanın, yalnızlıktan çok biraradalığın izini süren, kolaylıkla karanlık bir atmosfere dönüşebilecek anlatısını, kederle değil neşeyle kuran bir oyundur.

### **Son Söz Yerine**

Bu araştırma, çocuğa ve çocuk tiyatrosuna ilişkin ezberlerimize, varsayımlarımıza, ön kabullerimize birlikte bakma niyetiyle kaleme alındı. Bize öğretilenleri, yerleşik kabulleri masaya yatırma arzusuyla.

Normatif dünyanın değerleriyle çepeçevre sarılmışken, bu süreçte yolumuzu kaybetmemek, çaresiz hissetmemek, birlikte güçlenebilmek adına, alana Aries, Giddens, Rancier, Illich, James, Jenks gibi farklı eşlikçiler davet edildi... Çünkü bu yalnız katedilecek bir yol değildi. Körleştığımız anlar için, başka bir sese, başka bir bakışa ihtiyacımız vardı.

Eşlikçilerimizle farklılıklarımız olsa da, bizi ortaklaştıran şey sorularımızdı: çocuğun adına karar vermekten nasıl vazgeçebiliriz, hazır cevaplardan çok sorularımızı nasıl çoğaltabiliriz, onlara bir şey öğretmek yerine, sahici diyaloga girmeyi tekrar nasıl hatırlayabiliriz, onlarla eşit ilişkilenmenin önündeki zihinsel ve duygusal engelleri ortadan kaldırıp failliklerini nasıl gözetebiliriz?

Bu sorular, kaçınılmaz olarak tahakküm ilişkileri ve nasıl üretildikleri üzerine düşünmeye ve çocuk tiyatrosunda bu ilişki biçimini aşmanın yollarını aramaya itti bizi... İmdadımıza bu kez de sahnelerden eşlikçiler yetişti... Tereddütlerini, şaşkınlıklarını, sorularını, meraklarını, heyecanlarını çocuklara hevesle ve samimiyetle açan oyunlar. Meğer yapılabiliyormuş, meğer başka türlü de mümkünmüş dedirtten... Çocuğu yetişkinlerin kurduğu bilgi, iktidar ve temsil

düzeninin pasif nesnesi olmaktan çıkarıp -onu eksik bir yetişkin gibi değil- bugünün öznesi olarak gören çocuk tiyatrosu örnekleriyle tanıştık.

Bu yolculukta, çocuklara ne anlatacağımızdan çok, onlarla nasıl bir ilişki kuracağımızın önemli olduğunu fark ettik. Çünkü bu ilişki değiştiğinde, yani çocuğa çocukluğa bakışımız değiştiğinde, tiyatroya bakışımız, üretim biçimimiz de kendiliğinden değişecek ve değişiyor da.

Bu yazı çoğalmak umuduyla kaleme alınmıştır. Dinlemek, birlikte öğrenmek, birbirine güvenmek ve eşlik etmek arzusu duyan çocuk tiyatrosu üreticileriyle temas etme amacıyla... Çünkü sahici bir temas, birlikte düşünmenin önündeki katılıkları yumuşatır.

## KAYNAKÇA

- Akbulut, A. (2024). *Otizimli Çocuklar İçin Adapte Edilen Kapsayıcı Duyusal Performansların İncelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi. Bahçeşehir Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü) Yök Tez Merkezi
- Akdağ, B. (2006) Alternatif Eğitim Modelleri. *Zil ve Teneffüs Dergisi*. 6
- Aktaş, Ş.,& Sarıkartal, Ç., & Selen, A. (2009). *Tiyatrotem Oyunları I*, Mitos Boyut.
- Bhave, V. (2008). Özsel Olan ve İma Edilen. *Alternatif Eğitim, Hayatımızın Okulsuzlaştırılması* (Editör: Hern. M) Kalkedon Yayınları
- Boal, A. (2025) *Ezilenlerin Tiyatrosu* ( N.Hasgül, Çev) Habitus Kitap.
- Bruehl, E.Y. (2021). *Çocuk Düşmanlığı Çocuklara Karşı Önyargıyla Yüzleşme* (A.Bora, Çev.). İletişim Yayınları.
- Dinçol, P. (2026) *Çocuk Tiyatrosunda Clownesk Estetik: Atta Festivali Bully Bully Deneyimi*. (Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü) Yök Tez Merkezi.
- Erdener, E. (2009). Vygotsky'nin Düşünce ve Dil Gelişimi Üzerine Görüşleri: Piaget'e Eleştirel Bir Bakış. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*. Sayı 1. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/256505>
- Erdoğan, T., & Vakıf, B. (2020). Çocukluk Sosyolojisinin Tarihsel Gelişimi ve Kuramsal Temelleri. *Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*. Sayı 44 <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1463633>
- Eroğlu, M. (2023) Çocukluk Döneminde Bilişsel Gelişim: Piaget ve Vygotsky'nin Bilişsel Gelişim Kuramlarının İncelenmesi ve Karşılaştırılması. *Eğitim ve Yeni Yaklaşımlar Dergisi*. Sayı 1. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2981783>
- Exupéry, A. (2015) *Küçük Prens* (N.İpek, Çev.) İlgü Çocuk.
- Franklin, B. (1986). *Çocuk Hakları* (A.Türker, Çev). Ayrıntı Yayınları.
- Freire, P. (1982) *Ezilenlerin Pedagojisi*, ( D.Hattatoğlu & E.Özbek, Çev) Ayrıntı Yayınları.
- Gatto, J..T. (2008). Devlet Eğitimi Denen Kabus! Neden Bireysel Düşünceyi Yok Eden Bu Sistemi Düzeltmeliyiz. *Alternatif Eğitim, Hayatımızın Okulsuzlaştırılması* (Editör: Hern. M) Kalkedon Yayınları.
- Gürdal, A.. D. (2013) Sosyolojinin İhmal Edilen Kategorisi Çocuklar Üzerinden Çocukluk Sosyolojisine ve Sosyolojiye Bakmak. “İş, Güç” Endüstri İlişkileri ve İnsan Kaynakları Dergisi. Sayı 4 <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/235305>
- İllich, I. (2009) *Okulsuz Toplum* ( C.Öner, Çev.) Oda Yayınları.
- James, A. (2001). *Yeni Çocukluk Sosyolojisinde Sorunlar, Yaklaşımlar Ve Pratikler, Dünyada ve Türkiye’de Değişen Çocukluk, III. Ulusal Çocuk Kültürü*

- Kongresi* (E. Gül Kapçı Çev.). (Bekir Onur,Yay. Haz.) Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi.
- Karabıyık. M., S. (2019). Yeni Sosyolojilere Doğru İmkân ve Fırsatlar: Bir Disiplin Olarak Çocukluk Sosyolojisi. *Çocuk ve Medeniyet Dergisi*. Sayı 7  
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1335760>
- Karlıdağ, S. (2024) Psikoloji Eleştirisinden Eleştirel Psikolojiye: Türkiye’deki Eleştirel Yönelimli Psikolojiler İçin Bir Sınıflandırma ve Bazı Değerlendirmeler. *Vira Verita E-Dergi*. Sayı 20  
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/4279332>
- Kılıç, S. (2015). *Cahil Hoca'nın "İmkânsız" Eğitimi*. Birikim Dergisi, Sayı 311
- Keçeli. F., (2023) Hermi Trio; Birlikte Fısıldanan Bir Ezgi Güvenli Yuva Olabilir mi? *Teb Oyun Dergisi* <https://tiyatroylailgilihersey.com/hermitrio-birlikte-fisildanan-bir-ezgi/>
- Keskin, R., Köoğlu, Ö., (2024). *Ya Deprem'den Sonra?*  
<https://www.5harfliler.com/sosyal-oyun-ve-sokak-sanatleri-toplulugu/>
- Kocameşe, M. (2025) *Çocuk Tiyatrosunda Kapsayıcılık, Eşitlik, Çeşitlilik ve Atta Festival*. (Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü) Yök Tez Merkezi
- Nicolopoulou, A. (2004). Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky ve Sonrası. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi*. (T.Bağlı, Çev.) Sayı 2. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/509198>
- Onur, B. (2007) *Çocuk Tarih ve Toplum*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Orak, N. (2023) *Çocukluk Çalışmaları Üzerine Eleştirel Bir Sorgulama*. (Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi). Yök Tez Merkezi.
- Öztürk, Ş. (Ed.) (2022) *Çocuk Düşüncesi, Cogito*, Sayı 108, Yapı Kredi Yayınları.
- Rancier, J. ( 2015) *Cahil Hoca* (S.Kılıç, Çev.) Metis Yayınları.
- Rancier, J. ( 2021) *Özgürleşen Seyirci* (B. Şaman, Çev.) Metis Yayınları
- Sarıkartal, Ç. (2011). Tiyatrotem Oyunlarına Reji ve Dramaturji Yapmak, *Mimesis Tiyatro Çeviri ve Araştırma Dergisi*. Sayı 18
- Simon, E. (2012). *The Art Of Clowning*. New York: Palgrave MacMillan.
- Tan, M. (1983) Ivan İllich ve Okulsuz Toplum. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi*. Sayı 2
- Tan, M. (2011). *Çocukluk: Dün Ve Bugün, Toplumsal Tarihte Çocuk* (Bekir Onur,Yay. Haz.) Tarih Vakfı Yurt Yayınları.
- Van Wyk, K. (2020). *Identifying And Exploring Key Principles Of The Clown In Theatre - A Practice-led Approach*. Thesis For The Degree Of Doctor Of Philosophy Faculty Of Arts And Social Sciences. West Cape, Stellenbosch, South Africa: Stellenbosch University.

## 4. Bölüm

### Çağdaş Mask Tiyatrosu

Banu Ayten AKIN<sup>1</sup>, Özge TATAR<sup>2</sup>

#### 1. Çağdaş Mask Tiyatrosuna Genel Bakış

Maske bir tasarım aracı ve oyuncular için önemli bir rol aracı olmanın yanında tiyatro sanatı içinde de bir tiyatro tarzı oluşturmaktadır. Çağdaş tiyatrodaki eğilimlerden biri sözün kaybolarak fiziksel olanın ön plana çıkmasıdır. Tiyatronun kökenlerinde ve doğuşunda. sözden önce hareket vardır. Günümüz fiziksel tiyatro anlayışı da köklere dönüş ilkesiyle maskeyi kullanmışlardır. Çağdaş mask tiyatrosunun ritüelistik olana dönmesinin yanında açık fikirli olduğunu söylemekte de yarar vardır. Özellikle bu çağda Batı’da gelişmekte olan mask tiyatrosu; yapılan maskelerin özellikleri, ifadeleri, anlatım teknikleri ve hikayeleriyle belli bir sistemi olan profesyonel ve yenilikçi örnekler vermekte ve seyirciyle kurduğu ilişki bakımından klasik tiyatrodan ayrılmaktadır.

20. yüzyılda Batı tiyatrosunda maske kullanımı, yeni bakış açılarına sahip deneysel çalışmalarla sahne üzerinde yerini almış ve daha sonrasında Jacques Lecoq’un öğretileriyle ilerleme göstermiştir. Lecoq’un öğretileri, maskı eğitim aracı olarak kullanmanın yanında sahne üzerinde etkili bir performans aracı olma haline getirmiştir. *“Sanat anlayışları Lecoq’un etkisiyle şekillenmiş olan bazı tiyatro kumpanyaları, oyuncularla provalar esnasında veya oyunculuk eğitimi verirken maskeyi karakter yaratma sürecine katkıda bulunacak biçimde kullanmışlardır”*. Bu dönemde maske, tiyatrodaki tekrar *“temel ifade aracı”* olma yolunda ilerlemiştir. Hatta 1970’li yıllarla beraber kendilerini maske tiyatrosu olarak adlandıran pek çok tiyatro kumpanyası kurulmuştur. Bu kumpanyaların bir kısmı Commedia dell’Arte maskeleri üzerine uzmanlaşmışlardır (Intenti, Ophaboom, Unfortunati vb.) Diğer gruplar ise ifadeli tüm-yüz maskeler kullanarak sahne almaya devam etmişlerdir (Vangölü, 2018: 99).

Çağdaş Batı tiyatrosunda maske, maskeyi tasarlayanlar ve onu kullananlar için önemli bir araç işlevi görmeye devam ederken; maskeyi sahne üzerinde izleyip alımlamaya çalışanlar için de çok çeşitli anlamlar içermektedir. Yani tiyatrodaki maske, birçok katmanlı olan anlamlar dizisi üretmek için vazgeçilmez

<sup>1</sup> Prof. Dr., Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü, ORCID: 0000-0002-0752-5198.

<sup>2</sup> Doktora Öğrencisi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Müzik ve Sahne Sanatları Doktora Programı, ORCID: 0009-0006-5236-4414.

bir unsur olarak görülmektedir (Vangölü, 2018:103). Toby Wilsher 1977’de *Moving Picture Mim Show*’un mask kullandığı *The Examination* oyununu izledikten sonra düşüncelerini şu şekilde paylaşmıştır:

*Fakat bu oyunda beni en çok büyüleyen benimle bağ kurma şekliydi. Eyleme kendimi fazlasıyla kaptırmıştım ama aynı zamanda eyleme bir şekilde katkıda da bulunuyordum. Benim hayal gücüm gerekiyordu. Dahası diğer insanlar için bu oyunu izlemek daha farklı bir deneyimdi çünkü onların sınavlarla ilgili hatıraları farklıydı. İzlediğimiz karakterlere benzeyen farklı insanlar tanıyordu onlar. Ve karakterlerin sesleri de farklıydı çünkü hepimiz, karakterlerin hareketlerini ve jestlerini kendi seslerimizle yorumlayarak kendi söz dağarcığımızla dinliyorduk (Wilsher, 1977; akt. Vangölü, 2018: 103).*

Performanslarında tüm-yüz mask kullanılan oyunlarda “*konuşma dili susturulmuştur*”. Böyle olunca, Wilsher’in de bahsettiği gibi, her seyirci imajinasyonunda aynı oyun için farklı anlamlar, farklı konuşma dili canlandırmış olur. Bunun yanında maske kullanımı; bir oyuncunun aynı oyunda birden fazla karakteri canlandırabilmesine, oyuncunun rolüne hazırlanırken fiziksel yöntemler kullanmasına ve böylece sahne üzerindeki fiziksel ifade değerinin artmasına fayda sağlamaktadır (Vangölü, 2018: 104).

Wilsher (2006), maskenin bir tiyatro aracı olduğunu ve buna hem saygı duyulması gerektiğini hem de saygı duyulmasına gerek olmadığını söyler. “*Maskenin kendi içinde gizli bir sihri yoktur, ancak doğru kullanıldığında izleyicinin hayal gücünü doğrudan etkileyen muazzam bir güç üretebilir*”. Wilsher burada bahsedilen gücün doğru kullanılmasının yanında doğru miktarda kullanılmasının da önemini vurgular. Yani abartılı jestler, gereksiz bir şekilde fazla dikkat çekme çabaları gibi durumlar maskeyi takan oyuncunun sahne üzerinde maskeyle uyum sağlayamamasına ve bundan dolayı onun yetersizliğinin gözler önüne serilmesine sebep olur. Bunun yanında hareketlerde yapılan fazladan tasarruf, düşük bir iç enerji de seyircinin maskeyle etkili bir şekilde iletişim kurmasına engel olur. Oyuncu maske için gerekli doğru enerji ve gücü bulamadığı taktirde “*izleyicinin hayal gücünde yaşamayacak ve seyirciler performansın yüzeyselliğinden hızla yorulmaya başlayacaklardır*” (Wilsher, 2006, Preparing for the Mask bölümü).

Batı’da, burada kastedilen Avrupa ve Amerika Birleşik Devletleri’dir, maskın tiyatrodaki kullanım alanı oldukça geniştir. Çağdaş Batı mask tiyatroları geleneklerden ya da ritüel kökenlerden etkilenmenin yanında yenilikçi yapımlar da üretmeye devam etmektedir. Avrupa’daki Trestle Tiyatrosu, Vamos Tiyatrosu ve Familie Flöz gibi tiyatro kumpanyaları tüm-yüz maskelerle sözsüz oyunlar

üretmeye devam etmektedirler. İsviçre kökenli Mummenshans çalışmalarında pandomim ve maske geleneklerini sürdürürken bir yandan da tam vücut maskeleri büyüleyici bir şekilde kullanmaktadır. İngiltere'deki Rude Mechanical Theatre Company, geleneksel komediden ilham alarak, maskelerin yanında makyaj, peruk ve çeşitli başlıklar kullanmaktadır. Ariana Mnouchkine ise Theatre du Soleil'de maskeleri hem bir eğitim aracı hem de tiyatro biçimi olarak kullanmıştır. Amerika Birleşik Devletleri'ne baktığımızda maskenin kullanımının 1960'larla birlikte yükseldiği görülür. Maske burada hiciv, sosyal değişim gibi konulara hizmet etme amacıyla kullanılmaya başlamıştır. Teatro Campesino, Bread and Puppet Tiyatrosu ve San Francisco Pandomim Topluluğu gibi tiyatroların popülerleşen maske performanslarında Commedia dell'Arte'den etkilendikleri görülmektedir. Günümüze yaklaşırken Julie Taymor'un Aslan Kral'da kullandığı maskeler ve kuklalar seyircinin bu tarz oyunlara olan ilgisinin artmasını sağlamıştır (Meaden, Brown, 2023: 77-78).

Peki bir performansta neden maske kullanılmalı? Maske kullanımı seyirciyi nasıl etkiler? Bir oyunun, hikâyenin, karakterin veya tasarım öğelerinin anlamı maske kullanımından nasıl etkilenir? Oyuncu ve maske arasında nasıl bir ilişki vardır? *"Bunlar, bir tiyatro yapımında maske kullanımı düşünüldüğünde bir yönetmen tarafından sorulması gereken temel sorulardan bazılarıdır"* (Meaden, Brown, 2023: 81).

Bir tiyatro prodüksiyonunda maske kullanmak için pek çok neden vardır. Yirminci ve yirmi birinci yüzyıllarda maskenin yeniden canlandırılmasıyla izleyicinin gerçekçi oyunların yapamayacağı ölçüde etkilenmesi istenilmiştir. Bir performansta maskenin varlık göstermesi, performans olayının *"normal ve günlük olandan ayrı bir etkinlik"* olduğunu vurgular. Bu çerçeveden bakıldığında maskelerin varlığı seyirciyi natüralizmden veya realizmden uzaklaştırır. Eldredge maske ve gerçekçilik konusuyla ilgili şu yorumda bulunur: *"Maske tiyatrosu gerçekçilik değildir! Karakterler ve durumlar daha yüksek, kim veya ne oldukları daha yoğun. Otomatik olarak daha arketipsel, daha efsanevi, daha temsili ve metaforiktirler"* (Meaden, Brown, 2023: 81-82).

Anlaşılabileceği üzere tiyatrodaki mask kullanımı, kullanan için de izleyen için de çok farklı ve etkileyici deneyimler sunmaktadır. Maske tiyatrosu için gerçekçi denemez ama yaratmış olduğu yabancılaştırma sayesinde seyirci üzerinde gerçekçi tiyatronun bıraktığı etkiden daha fazlasını bırakma potansiyeli çok yüksektir. Özellikle sözsüz oynanan maskeli performansları izleyen seyirci izlediği öyküye göre diyalogları otomatik olarak kendi hayalinde yazar ve bu da her bir seyircinin kendi hayat deneyimi yoluyla oyunu anlamlandırabilmesini sağlar. Yani çıkarılan anlam her seyirci için biriciktir. Tiyatrodaki maske kullanmadan da her seyirci biricik bir tecrübe yaşayabilir tabi ancak maske bu

tecrübeyi daha etkili kılma konusunda oldukça başarılıdır. Günümüzde bu başarıyı sürdürebilen pek çok mask tiyatrosu sayılabilir. Bu tezde, günümüzde de etkinliğini sürdürmekte olan bu tür etkileyici mask tiyatrolarına örnek olarak Trestle ve Familie Flöz incelenecek ve çalışma yöntemlerinden bahsedilecektir.

## 1.1 Familie Flöz

*Maskelerin evrensel olduğuna inanıyoruz maskeler insanın icat etmiş olduğu ustalık eserleridir, tiyatro yoluyla kendi benliklerimizi aramamıza eşlik ederler. Kahkahanın seyircinin kendisini oyuna açmasını sağladığına inanıyoruz, seyircimizi kahkaha sayesinde duvarlarını kaldırarak çok çeşitli duygular yaşamaya davet ediyoruz. Ayrıca hayatta başarısız olmanın gizli bir başrol olduğuna inanıyoruz. Bu yüzden işlerimizde başarısızlığa önemli bir yer vermeye çalışıyoruz. Bu felsefe, anlattığımız hikâyeler ve tiyatro oynama biçimimiz için geçerlidir (Familie Flöz Resmi Web Sitesi, 2026).*

Familie Flöz on milletten tiyatrocular, oyuncular, müzisyenler, dansçılar; maske, ışık, dekor ve kostüm tasarımcıları, dramaturglar ve birçok iyi insandan oluşan ve Berlin/Almanya merkezli uluslararası bir tiyatro topluluğudur. Essen'deki Folkwang Sanat Üniversitesi'nin mezunları tarafından tiyatroyu maskelerle yeniden keşfetme amacıyla oluşturulmuştur. Tiyatronun adı "Familie Flöz kommt Über Tage" isimli ilk ortak yapım oyunundan gelmektedir. Bununla birlikte "Flöz" madencilikte, değerli hammaddelerin toplandığı, mineraller ve biyomateriyal bakımından zengin belirli bir toprak tabakasını ifade etmektedir. Familie Flöz kolektif bir yaratım sürecinde doğaçlama, maske ve metin etkileşimleriyle her bir tiyatro yapımı için arketipsel karakterler yaratır. Yani ortaya izlenebilir ve seyirciye haz verecek bir oyun çıkması için önce değerli hammaddelerin bulunduğu katmana inmek ve onları aramak gerekir. Familie Flöz bu yöntemle şu ana kadar on iki oyun geliştirmiştir (Familie Flöz Resmi Web Sitesi, 2026).

Bochum'da bulunan kapalı kömür madeni Zeche Hannover, 1996'da Familie Flöz'ün Familie Flöz kommt Über Tage'nin prömiyerine ev sahipliği yapmıştır. Oyun, özellikle Almanya'nın sanayi bölgesi olan Ruhrgebiet halkına, madenci ve işçi sınıfına bir saygı duruşu niteliği taşımaktadır. Prömiyerin ardından oyun basın ve halk tarafından büyük beğeni toplamıştır. 1998'de Familie Flöz ikinci oyunları olan Ristorante Immortale adlı oyunu çıkarmıştır. Oyun yaşamın geçici doğasına atıfta bulunan bir alegoridir. Bu oyun sözsüzdür ve imgelerin, seslerin ve müziğin harmanıyla oluşturulmuştur. Familie Flöz Ristorante Immortale oyunuyla büyük beğeni toplamış ve uluslararası festivallerde ve sahnelerde

gösterimler yapmıştır. 2000 ve 2001 yıllarına gelindiğinde Familie Flöz'ün Two Percent Happy Hour ve Two Percent Homo Oeconomicus isimleriyle ve Theatre Dortmund'un ortak yapımcılığıyla, tüketici ve satıcı olarak insanın doğasını araştırmaya çıkan iki oyun çıkardığı görülür. Familie Flöz tiyatro topluluğu 2001 yılında ilk oyunuyla prömiyer yaptığı Ruhrgebiet bölgesinden Berlin'e taşınmıştır. Sonrasında birkaç tiyatro topluluğuyla birlikte Cenova merkezli bir kargo gemisinde ve Akdeniz limanlarındaki şehirlerde Navigazioni isimli oyunlarını sergilemişlerdir. Topluluğun bir sonraki eseri Teatro Delusio isimli yaklaşık otuz karakterden oluşan ancak bu karakterleri sadece üç oyuncunun canlandığı oyunu ilk kez Berlin'de sahnelemişlerdir. Theaterhaus Stuttgart ile ortak yapım olan bu oyun yirmi dokuz farklı ülkede altı yüzden fazla kez oynanmıştır (Familie Flöz Resmi Web Sitesi, 2026).

2005 yılında Familie Flöz topluluğu dünyanın dört bir yanından gelen otuz genç tiyatrocuyla birlikte İtalya'da bir yıllık Flöz Akademisini gerçekleştiriyor. 2006 yılında topluluk Infinita isimli (prömiyeri Akademie der Künste Berlin'de yapılmıştır), yaşamın ilk ve son adımlarını araştıran ve sorgulayan oyunu çıkarıyorlar. Bununla birlikte 2006 yılında Hotel Paradiso isimli oyunu çıkaran topluluk bu oyunu 2008 yılında Theaterhaus Stuttgart ve Theater Duisburg ortak yapımla birlikte ikinci bir versiyonunu çıkarmıştır. Bundan sonra topluluk uzun bir süre İspanya, İtalya, Hollanda, Almanya, Brezilya, Meksika ve birçok ülkeye turneler düzenler. Topluluk 2014'te Haydi, 2018'de Dr. Nest, 2019'da Himmelerde, 2021 yılında Feste, 2022 yılında Hokusfokus isimli oyunları çıkarmıştır. 2023'e gelindiğinde Familie Flöz'ün, Basel Tiyatrosu ve Basel Müzik Üniversitesi ortak yapımla Unter dem Meer isimli opera sahnelediği görülmektedir. Familie Flöz halen birçok farklı ülkede oyunlarını sergilemeye ve atölyeler vermeye devam etmektedir ve oyunları bugüne kadar kırk üç ülkede sahnelenmiştir (Familie Flöz Resmi Web Sitesi, 2026).

Çağdaş mask tiyatrosunun en önemli temsilcilerinden biri olan Familie Flöz sözsüz ve sessiz hikâye anlatımları ile ünlenmiştir. Modern tiyatro anlayışı, insan iletişiminin önemli bir oranının beden dili ile elde edildiği görüşündedir. Psikolog Albert Mehrabian insan iletişiminin sadece yüzde yedisinin kelimelerle elde edildiğini, sözlü olmayan iletişimin yüzde elli beşinde büyük oranda jest ve mimiklerin etkili olduğunu belirtmektedir. Tiyatro, kelimelerin konuşulması etrafında inşa edilmiş olsa bile, bedenin hareketi çok daha büyük bir iletişimsel süreçte gerçekleşmektedir. Buradan yola çıkıldığında günümüz tiyatrosunda fiziksel jestler ve hareketin öneminin gitgide arttığı söylenebilir. Tiyatroda maske kullanmak ise bu fiziksel jest ve hareketlere olan odağı daha da artırmaktadır. Familie Flöz'ün kullandığı maskelerin, bu odağı artırmada büyük etkisi vardır. Öncelikle maskelerin karakteri, arketipsel ve tipik özellikler taşımakla birlikte

her biri kendine özgü yapısıyla dikkat çeker. Örneğin, maskenin karakterine uygun olarak bedenine aldığı şekil (yaşı, kilosu, yürüyüşüyle), karakterin genel kişiliğinin yanı sıra, duygularını ve durumlar karşısında verdiği tepkilerini hareket yoluyla seyirciye aktarır. Bu da Familie Flöz'ün tiyatronun antik köklerini ve modern sanat anlayışını harmanlayarak seyirciye sunmasına yardımcı olmaktadır (Brown, 2022:313-314).

Familie Flöz 2023'te yirmi yedincisi düzenlenen İstanbul Tiyatro Festivali'nde Feste (Düğün) adlı oyunu sergilemiş ve seyirciden büyük beğeni toplamıştır. Oyun büyük bir malikanedeki düğünle başlamaktadır:

*Deniz kenarındaki malikânede düğün var; evin arkasındaki loş sokak arasında ise büyük bir telaş hüküm sürüyor. Şenlikli malikânenin gölgesinde kapıcısından aşçısına, temizlikçisinden yöneticisine herkes bir yandan bu düğünü unutulmaz kılmak için canla başla uğraşırken bir yandan da katı hiyerarşi içindeki yerlerini ve haysiyetlerini korumaya çalışıyorlar. Ancak arka avluda aniden sırtında çantasıyla karnı burnunda bir kadının boy göstermesiyle bu düzen yavaş ama emin bir biçimde dağılmaya başlıyor. Korunma ve temel ihtiyaçları karşılığında yardım etmeyi öneren kadın, etrafında hassas bir ilişkiler ağı örerken hem malikânedekilerin hem de çalışanların hayatları giderek değişime uğruyor (IKSV Tiyatro Festivali, 2023).*

Familie Flöz oyuncularından Andres Angulo, İstanbul Tiyatro Festivali kapsamında Hope Alkazar İstanbul'da bir mask atölyesi gerçekleştirdi. Angulo atölyede katılımcılara, oyuncunun mask kullanımına hazırlanmasına yönelik egzersizler yaptırdı. Angulo bu atölyede, oyuncunun maske takmadan önce yapması gereken egzersizlerin öneminden bahsetti ve oyuncunun maskeyi takma ve onunla çalışma anını kocaman bir yaş pastanın üzerindeki vişneye benzeterek, hareket ve beden çalışmalarının önemini vurguladı. Atölye'nin son çalışması olarak Angulo, getirmiş olduğu maskeleri katılımcıların deneyimine sundu. Bu maskler ifadeli masklardı ve her birinin bir karakteri vardı. Katılımcılar yüzlerine bu maskeleri takarak maskenin karakterini araştırdılar. Angulo maskeyi takan oyuncuya yönelttiği sorularla, oyuncu ve maske arasında bağ kurulabilmesi ve oyuncunun tavırları ile maske karakterinin tutarlı bir şekilde birbiriyle nasıl uyumlanabilecekleri konularında katılımcılara bilgi verdi. Oyuncular bu atölyede maskeyi taktıklarında maskenin ifadesi ile kendi bedenlerinin ifadelerinin birbirlerine bu kadar zıt iken maskeyle nasıl uyumlanabilecekleri ve o maskeye nasıl hayat verebilecekleri sorularına pratik olarak, deneyerek yanıt aradılar.

*Pek çok duygunun ifadesinde tek başına yeterli olan yüzü sabit bir formla örtmek ve yine de bir karaktere yaşam verebilmek, mask tiyatrosunun temel paradoksudur. Bu paradoks, bir oyuncu için en çekici ve heyecan verici zorluklardan biridir. Bir maske birdenbire alaycı bir ifade takınabilir, öfkelenebilir, şaşırmış bir hâl alabilir, hatta öfkeyle kızarabilir. Maskenin statik doğası kaybolur ve büyük bir canlılık ortaya çıkar. Tıpkı bir senaryo gibi maske de sadece biçim değil, içeriktir. Mask tiyatrosunu provalardan maske ve oyuncu kimliğinin kusursuz birleşimine kadar anlamak, hedefe ulaşmak için son derece önemlidir (IKSV Tiyatro Festivali, 2023).*

## 1.2 Trestle

Trestle günümüzde hala etkinlik göstermekte olan ve kırk yıllık bir geçmişe sahip en eski mask tiyatrolarından biridir. Trestle tiyatrosu 1981 yılında Middlesex Üniversitesi'nden mezun olmuş olan Sally Cook, Alan Riley ve Toby Wilsher'in hocaları John Wreigh'in desteğiyle kurmuş oldukları bir mask tiyatrosudur. Trestle'nin İngiltere ve sonra Avrupa'da sonradan kurulan mask tiyatroları üzerinde büyük bir etkisi vardır. Trestle kelimesi "ayaklı sahne platformu" anlamına gelmektedir. Trestle'nin kurucuları portatif bir sahne ile tüm İngiltere'yi dolaşıp gezgin bir topluluk olmak ve maskeyi herkese tanıtmak istemişlerdi. Gezin bir tiyatro olmaları çok uzun sürmemiştir ancak İngiltere ve Avrupa'da pek çok şehre turneye giderek tiyatrolarını tanıtmış ve "birçok tiyatrocuya esin kaynağı olmuşlardır". 2004 yılında Trestle'nin kurucularından biri ve aynı zamanda sanat direktörü olan Toby Wilsher topluluktan ayrılmıştır. Bu, Trestle'nin kendi içinde dönüşmesine neden olmuştur. Wilsher'den sonra sanat direktörlüğüne Emily Gray devam etmiştir (Vangölü, 2018:113).

Trestle tiyatrosu katılım ve diyalog yoluyla herkes için yaratıcılığa ilham verme misyonuna sahiptir. Trestle tiyatro topluluğu bu misyonu, maskeler aracılığıyla ve mask tekniğini kullanarak açık fikirli ve eğlenceli bir üslupla gerçekleştirdiklerini belirtmektedirler. Trestle günümüzde, toplumdaki her kesimin sanatla ilgilenebilmesi, yaratıcılıklarını açığa çıkarabilmeleri ve toplumdaki refah düzeyini arttırabilmek için çeşitli fırsatlar yaratmaya çalışan bir topluluktur. Trestle, maske ile herkesin çalışmasını sağlayarak katılımcılara hikayelerini, duygularını ve düşüncelerini iletebilmeleri için yaratıcılıklarını kullanabilecekleri özgürleştirici bir alan sunar. Trestle tiyatrosu aynı zamanda bir Artsmark ortağıdır. Bu da sunulan atölyelerinin ve projelerinin belli bir kalite ve standartta olduğunu göstermektedir. Bu çerçeveden bakarak Trestle hedeflerini şu şekilde sıralamaktadır:

- Yerel, ulusal ve uluslararası düzeyde yüksek kaliteli maske ve fiziksel tiyatro gösterileri ve eğitimleri oluşturmak.

- Gençler ve yetişkinlerle yapılan çalışmalarla yaratıcı bir şekilde büyümeyi, zihinsel sağlığı ve refahı iyileştirmeyi desteklemek.
- Dünya çapında yüksek kaliteli, el yapımı Trestle maskesi setleri oluşturarak erişilebilir kaynaklar sunmak.
- Trestle Arts Base'i profesyonel sanatçılar için davetkar bir mekân haline getirmek ve yerel topluluklar için yaratıcı bir alan olarak kullanıma sunmak.
- Yüksek lisans, PGCE ve CPD eğitimleri de dahil olmak üzere eğitimciler ve sanatçılar için mesleki gelişim sağlamak.
- Çalışmalarının geliştirilmesi ve paylaşılmasında destek olabilmek için profesyonel sanatçılar ve topluluklar ile ortaklıklar kurmak (Trestle Resmi Web Sitesi, 2026).

Trestle tiyatrosu maskeleri eğlenceli bir yapıya sahiptir, sanatçıları dönüştürme ve izleyicileri değiştirme gücüne sahiptir. Trestle, birinin üzerinde bir maske varken, kendi dünyasını başkalarının gözünden keşfedebilme şansı olduğunu savunmakta ve bu deneyimi herkesle buluşturmak istemektedir. Trestle her yıl dünya geneline altı yüzden fazla maske seti satmaktadır. Bu maskeler tiyatro sahnelerinden düğün hediyesine ya da güvenlik hizmetlerine kadar pek çok farklı alanda kullanılmaktadırlar (Trestle Resmi Web Sitesi, 2026). Trestle tarafından ticari olarak üretilen maskeler ve maske setleri okullarda eğitim amacıyla yaygın olarak kullanılmakta ve maskeli performansların oluşturulması konusunda okullara destek sağlanmaktadır (Ibbotson, 2020: 94).

Trestle'nin maske yapım departmanı, St Albans'taki Trestle Art Base'de bulunmaktadır. Bu alanda Trestle'nin tüm maskeleri el yapımı olarak üretilmektedir. Burada yapılan her maske üreticilerin her yeni set için tasarladığı ve oluşturduğu kil bir kalıptan üretilmektedir. Trestle'nin bugün satmak için ürettiği maskeleri 1990'lı yılların başında sahne de kullanılan maskeler ile aynıdır. Maske yapma ve tasarlama biçimlerinde gelenekselleştikleri söylenebilir (Trestle Resmi Web Sitesi, 2026).

Trestle'de profesyonel eğitimler tarafından fiziksel tiyatro ve mask tiyatrosu atölyeleri de düzenlenmektedir. Bu atölyelerin kalite standartları üyesi olunan Artsmark ilkelerine göre belirlenmektedir (Trestle Resmi Web Sitesi, 2026).

Toby Wilsher 1977'de Moving Picture Mime Show'u izlemeye gittiğinde maskeler hakkında çok az şey biliyordu. Wilsher, eserin seyirciyle kurduğu bağlantı şeklinden etkilenmiş, eserin o anda oluşum sürecinde, seyircinin de bir özne olduğunu fark etmiş ve her bir seyircinin biricik hayal gücüyle katılım sağlayabilmesiyle oyunun herkes için farklı ve yeni anlamlar kazandığını görmüştür. İşte bu deneyim onu mask tiyatrosunu araştırmaya ve ardından kurucu

ortaklarıyla birlikte Trestle tiyatrosunu kurmalarına vesile olmuştur. Trestle tiyatrosu kurulduğu günden bugüne, özellikle Wilsher'in ayrılığından sonra yapısal değişiklikler gösterse de maskeyi her kesime, her kitleye ulaştırmanın yollarını aramış ve kendisinden sonra kurulan birçok tiyatroya örnek olmuş, birçok sanatçıyı etkilemiştir (Wilsher, 2006, Introduction bölümü).

### 1.3 Vamos

Sanat direktörlüğünü Rachael Savage'ın üstlendiği İngiltere merkezli Vamos Theatre, çağdaş mask tiyatrosunu toplumsal ve insani meselelerle buluşturan alanın en yetkin temsilcilerinden biridir (Vamos Theatre Resmî Web Sitesi, 2026). Topluluk; demans, yaşlılık, bakım süreçleri, mültecilik, toplumsal travmalar ve insan ilişkileri gibi hassas temaları tam-yüz (full-mask) sözsüz tiyatro formuyla sahneye taşımaktadır (Savage, 2016: 10-13). Sözün sustuğu noktada maskenin ifade gücü ile bedensel anlatımı harmanlayan Vamos Theatre, seyirciyle katmanlı ve yüksek empatiye dayalı bir duygusal bağ kurmayı hedeflemektedir (Vamos Theatre Resmî Web Sitesi, 2026).

Vamos Theatre'ın sahneleme anlayışında maske, yalnızca biçimsel veya estetik bir unsur değil, "insan ruhunu gözetme, anlama ve değer verme" misyonunun başat bir aracıdır (Savage, 2016: 12). Topluluğun uluslararası alanda büyük yankı uyandıran ve demans hastalığını konu alan *Finding Joy* isimli yapıtı, trajik ve yıkıcı olabilecek biyolojik/sosyal bir durumu mizah, sıcaklık ve derin bir insani duyarlılıkla ele alma başarısı göstermiştir (Savage, 2016: 10-11). Bu performanslarda oyuncunun beden dili, jestleri ve mimikleşen bedensel eylemi; kelimelerin yarattığı bariyerleri aşarak farklı kuşaklardan ve kültürlerden izleyicileri ortak bir duygusal alımlamada buluşturmaktadır (Savage, 2016: 11).

Topluluğun çalışma metodolojisinde sanatsal üretim kadar etik ilkeler ve toplumsal farkındalık yaratma misyonu da ön plandadır. Vamos Theatre, sahnede sergilediği insana değer verme ve empati odaklı yaklaşımı kendi kurumsal ve üretim süreçlerinde de sürdürmektedir. Festival, uluslararası turneler ve prodüksiyon süreçlerinde oyuncularının ve ekibinin emeğini ve esenliğini korumayı temel bir ilke olarak benimseyen topluluk, sanatın ticari bir metalaşmaya dönüştürülmesine karşı etik bir duruş sergilemektedir (Savage, 2016: 12-13).

Bu çerçeveden bakıldığında Vamos Theatre; Familie Flöz'ün arketipsel ve şiirsel sözsüz dramaturjisi ile Trestle'in eğitim ve katılım odaklı yapısının yanında, çağdaş mask tiyatrosunun sosyal sorumluluk, toplumsal empati ve insan odaklı anlatım boyutunu temsil etmektedir (Vangölü, 2018: 113; Savage, 2016: 10-13). Maskeyi toplumsal meselelerin görünür kılınmasında iyileştirici bir araç olarak kullanan Vamos Theatre, çağdaş performans sanatlarında mask

tiyatrosunun dönüştürücü gücünü kanıtlamaya devam etmektedir (Savage, 2016: 10-13).

Sonuç olarak; çağdaş mask tiyatrosu, geçmişin ritüelistik köklerinden aldığı ifade gücünü modern tiyatronun fiziksel ve dramaturjik arayışlarıyla buluşturan dinamik bir alan sunmaktadır. İncelemeye konu olan topluluklardan Familie Flöz'ün arketipsel ve şiirsel sözsüz evreni, Trestle'ın eğitimi ve toplumsal katılımı önceleyen erişilebilir yapısı ve Vamos Theatre'ın insani, sosyal meseleleri odağına alan etik ve empatik anlatımı maskenin günümüz performans sanatlarındaki çok katmanlı, dönüştürücü ve sınırları aşan gücünü kanıtlamaktadır. Kelimelerin sustuğu yerde bedeni ve jesti başat iletişim ögesi haline getiren bu çağdaş yaklaşım, hem oyuncunun bedensel ifade olanaklarını zenginleştirmekte hem de her bir seyirciye kendi hayat tecrübesiyle şekillenen biricik ve derinlikli bir alımlama olanağı sunmaya devam etmektedir.

## KAYNAKÇA

- BROWN, M. (2022). From Auteur Directors to Mask Masters: Festival de Almada Skenè. *Journal of Theatre and Drama Studies*, 8(2), 310-325.
- MEADEN, W., & BROWN, M. (2023). *Theatre Masks Out Side In: Perspectives on Mask History, Design, Construction, and Performance*. London: Routledge.
- Savage, R. (2016). What the Fringe?! Vamos Theatre's Artistic Director, Rachael Savage, talks openly and honestly about the highs and lows of taking Finding Joy to the Edinburgh Festival 2016. *Word Matters*, 66(2).
- VANGÖLÜ, B. Yeliz (2018). *Çağdaş İngiliz Maske Tiyatrosu*. Ankara: Kurgan Edebiyat Yayınları.
- WILSHER, T. (2006). *The Mask Handbook: A Practical Guide*. London: Routledge.
- Familie Flöz Resmî Web Sitesi: <https://floe.net/en/company> (Erişim Tarihi: 25.07.2026).
- Trestle Theatre Company Resmî Web Sitesi: <https://www.trestle.org.uk/> (Erişim Tarihi: 25.07.2026).
- Vamos Theatre Resmi Web Sitesi: <https://www.vamostheatre.co.uk/> (Erişim Tarihi: 25.07.2026).

## 5. Bölüm

### Otoriter Çizgiden Kırılğan İze: "Ufuk Çizgisi: Sondan Bir Önceki" Performansında Duraksamanın Sismografisi

Şükran MERTCAN<sup>1</sup>

#### ÖZET

Bu makale, görsel sanatlar pratiğinde merkezi bir figür olan "ufuk çizgisini", rasyonel perspektifin aygıtı olmaktan çıkarıp, bedenın mekândaki sismografik bir kaydı olarak yeniden konumlandırmayı amaçlamaktadır. Ufuk, öznenin dünyadaki kırılğan mevcudiyetini nefes, duman ve noktalarla ören bir "akış çizgisi" olduđu ve bu hâliyle statik bir sınırdan temelden farklılaştığı savunulmaktadır. Palo Santo dumanının etkisiyle başlayan, dışsal bir ölçüm aracı kullanılmadan gerçekleştirilen "Ufuk Çizgisi: Sondan Bir Önceki" (2025) adlı performans, sanatçının binanın dikey otoritesine karşı kendi bakış ve göz hizasında çizerek oluşturduğu bir varoluş kaydıdır. Çalışma, yorumbilgisel bir okuma yöntemiyle, performansın fiziksel bileşenlerini (duman, kurum, nabız, nefes, duraksama) kuramsal kavramlarla karşılıklı biçimde ele almaktadır. Tim Ingold'un hat ontolojisi, Zeynep Sayın'ın çizginin boşluğu üzerine kuramsal açılımları ve Maurice Blanchot'nun "geri çekilme" kavramı bir araya getirilerek, çizgi üzerindeki her duraksamanın kurumsal rasyonaliteye karşı "sondan bir önceki" (the penultimate) varoluş eşiğinde asılı kaldığı öne sürölmektedir. Bu doğrultuda akademik bir koridorun geçiş alanı olmaktan çıkıp fenomenolojik bir "iskân" alanına dönüşümü çözümlenmekte, ufuk çizgisinin sabit bir sınırdan bedenın kırılğan bir kaydına nasıl dönüştüğü tartışılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Ufuk çizgisi, Perspektif, Performans sanatı, Çizgi ontolojisi, Geri çekilme.

<sup>1</sup>Dr. Öğretim Üyesi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü.  
ORCID: 0009-000-6875-7235

**FROM THE AUTHORITATIVE LINE TO THE FRAGILE TRACE:  
THE SEISMOGRAPHY OF HESITATION IN THE PERFORMANCE  
"HORIZON LINE: THE PENULTIMATE"**

**ABSTRACT**

This article aims to reposition the "horizon line", a central figure in visual arts practice, not as an apparatus of rational perspective but as a seismographic record of the body in space. It is argued that the horizon is a fragile "flow line" of the subject's precarious presence in the world, woven together with breath, smoke, and points, rather than a static boundary. The performance "Horizon Line: The Penultimate" (2025), initiated through the effect of Palo Santo smoke and carried out without any external measuring device, constitutes an existential record created by the artist drawing at her own eye level and gaze, against the vertical authority of the building. Using a hermeneutic reading method, the study treats the physical components of the performance (smoke, soot, pulse, breath, hesitation) together with theoretical concepts. By bringing together Tim Ingold's ontology of the line, Zeynep Sayın's theoretical elaboration of the void of the line, and Maurice Blanchot's concept of "withdrawal", it is suggested that every pause on the line remains suspended at the threshold of a "penultimate" existence against institutional rationality. Accordingly, the transformation of an academic corridor from a transitional space into a phenomenological space of "dwelling" is analyzed, discussing how the horizon line shifts from a fixed boundary into a fragile record of the body.

Keywords: Horizon line, Perspective, Performance art, Ontology of the line, Withdrawal.

## 1. GİRİŞ

Görsel sanatlar pratiğinde ufuk çizgisi, imgenin en temel düzenleyici unsurlarından biri olarak kabul edilir. Bakan özneyi merkeze alan, yukarı ile aşağıyı, gökle yeri ayıran bu çizgi, uzun süre yalnızca optik bir gerçekliğin tarafsız kaydı olarak değerlendirilmiştir. Oysa ufuk çizgisi, gözün konumunu belirleyen geometrik bir sabit olmanın ötesinde, bakışı düzenleyen, hiyerarşi kuran ve mekânı denetlenebilir bir alana dönüştüren simgesel bir aygıttır. Rönesans perspektifinden bu yana sanat tarihi bu çizgiyi rasyonel, ölçülebilir ve nihai bir sınır olarak kurumsallaştırmış; onu bakan öznenin iktidarını temellendiren sabit bir referans noktasına indirgemiştir.

Bu araştırmanın çıkış noktası, sanat tarihinde ve sanat eğitiminde ufuk çizgisinin genellikle sorgulanmadan kabul edilen bir başlangıç aracı olarak öğretilmesidir. Öğrenciye ilk verilen derslerden biri, kâğıt üzerinde göz hizasında bir ufuk çizgisi belirlemek ve buna göre kaçış noktalarını kurmaktır; bu işlem, çoğunlukla teknik bir zorunluluk olarak sunulur, nadiren kendi tarihsel ve ideolojik kökenleriyle birlikte tartışılır. Bu makale, tam olarak bu sessiz kabulü sorunsallaştırmayı, ufuk çizgisinin kendisini bir eleştiri ve yeniden düşünme nesnesine dönüştürmeyi amaçlamaktadır. Bunu yaparken, kavramsal bir tartışmadan çok, somut bir bedensel pratiğin kendi mantığını izlemeyi tercih etmektedir; çünkü ufkun otoriter doğasına karşı en güçlü itiraz, söylemsel bir eleştiriden çok, bedenın kendi kırılgenliğıyla kurduğı alternatif bir çizim pratiğinde saklıdır.

Bu makale, söz konusu otoriter çizgiyi bedenın kırılgenliğına dönüştüren bir performans pratiğinden hareketle, ufuk çizgisinin yeniden düşünülmesini önermektedir. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü koridorunda gerçekleştirilen "Ufuk Çizgisi: Sondan Bir Önceki" (2025) adlı performans, dışsal bir ölçüm aracına başvurmada, sanatçının kendi göz hizası ve bedensel ritmiyle sınırlı bir çizim eylemidir. Palo Santo dumanıyla başlayan ve nabız ile nefesin ritmik dalgalanmalarıyla ilerleyen bu çizgi, binanın dikey ve kurumsal otoritesine karşı, bedenın ölçüsünü esas alan alternatif bir mekân deneyimi önerir. Çizginin doğrusal bir bütünlük yerine, duraksamalar ve noktalarla kesintiye uğrayan bir seyir izlemesi, çalışmanın kuramsal iddiasının da zeminini oluşturur: çizgi, sürmekte olan bir varoluş biçimini kaydeder ve hiçbir zaman tamamlanmış bir sonuca ulaşmaz.

Tartışma üç ekseninde ilerlemektedir. İlk bölümde, perspektifin sanat tarihindeki konumu Alberti, Panofsky ve Belting üzerinden ele alınmakta, doğrusal perspektifin salt bir temsil tekniğı olmadığı, aynı zamanda bir iktidar mekanizması olarak işlediğı tartışılmakta ve söz konusu performans bu iktidar mekanizmasına karşı konumlandırılmaktadır. İkinci bölümde, Tim Ingold'un hat

ontolojisinden yararlanılarak çizginin hareketin ve yaşamın sürekliliğini taşıyan dinamik bir iz olduğu, durağan bir biçime indirgenemeyeceği öne sürülmektedir. Üçüncü bölümde ise Zeynep Sayın'ın "çizginin boşluğu" kavramsallaştırması ile Maurice Blanchot'nun "geri çekilme" düşüncesi bir araya getirilerek, performanstaki her duraksamanın ne tam bir varlık ne de tam bir yokluk olduğu, tersine ikisi arasında asılı kalan bir eşik deneyimi ürettiği gösterilmektedir. Sonuç bölümünde bu üç kuramsal hat birleştirilerek, akademik bir koridorun sıradan bir geçiş alanından fenomenolojik bir "iskân" alanına nasıl dönüştüğü tartışılmaktadır. Makale, sonuç olarak, ufuk çizgisini sabit bir sınırdan, bedenin zamana ve mekâna bıraktığı kırılğan ve sismografik bir kayda taşıyan bütüncül bir okuma önermektedir.

Makalenin yöntemi, tekil bir performans örneği üzerinden yürütülen yorumbilgisel (hermeneutik) bir okumaya dayanmaktadır. "Ufuk Çizgisi: Sondan Bir Önceki" performansı, hem bir sanat nesnesi hem de bir düşünme aracı olarak ele alınmakta; performansın fiziksel bileşenleri (duman, kurum, nabız, nefes, duraksama) ile kuramsal kavramlar (iktidar, hat, boşluk, geri çekilme) arasında karşılıklı bir okuma kurulmaktadır. Bu yaklaşımda amaç, performansın kendisinin kurama nasıl bir katkı sunabileceğini, bedensel pratiğin kavramsal düşünceyi nasıl somutlaştırabileceğini göstermektir; performansı kuramın bir örneklemesine indirgemekten özenle kaçınılır. Bu bakımdan makale, sanat tarihi, fenomenoloji ve çağdaş sanat kuramı arasında disiplinlerarası bir konum almaktadır.

## **2. SANAT TARİHİNDE PERSPEKTİF**

### **2.1. Perspektifin İktidarla İlişkisi**

Sanat tarihinde perspektif, çoğunlukla mekânı gerçekçi bir biçimde temsil etmeye yarayan teknik bir buluş olarak değerlendirilmiştir. Rönesans perspektifi, özneyi merkeze yerleştirerek dünyayı tekil bir bakış doğrultusunda düzenleyen bir iktidar mekanizmasıdır; mekânı temsil eden teknik bir yöntem olmanın çok ötesine geçer. Leon Battista Alberti'nin *De pictura* adlı eserinde kuramsallaştırdığı doğrusal perspektif, mekânı, izleyicinin tek bakış noktasına yerleştirerek matematiksel bir düzen içinde yeniden kurar (Alberti, 1972). Temsil edilen dünya, bu sayede tekil ve merkezî bir öznenin bakışı altında organize edilir. İzleyicinin tek bir doğru noktaya yerleştirilmesi, görmenin çoğulluğunu ortadan kaldırarak belirli bir görme rejimini doğal ve evrenselmiş gibi sunar.

Alberti'nin (1972) kuramsallaştırmasında ressam, tuvali "açık bir pencere" (*finestra aperta*) olarak düşünmeye çağrılır; bu pencereden bakan göz, dünyayı sabit, hareketsiz ve tekil bir noktadan kavrar. Bu tekillik, teknik bir tercihin ötesinde, modern öznenin kendini dünyanın merkezine yerleştiren epistemolojik

konumunun da bir yansımasıdır. Perspektifin matematiksel ızgarası, görüneni ölçülebilir, hesaplanabilir ve bu yolla denetlenebilir kılar; ufuk çizgisi de bu ızgaranın sonsuza uzanan, hiçbir zaman erişilemeyen ama her zaman varsayılan sınır noktasıdır. Ufuk, resmin içinde hem her şeyin kendisine doğru yöneldiği hem de asla ulaşamayan bir "son" konumuna böylelikle yerleşir; bu konum, tam da makalenin ele aldığı "sondan bir önceki" fikrinin karşıtı olan "nihaî son" fikrini somutlaştırır.

Erwin Panofsky (1991), perspektifi sadece geometrik bir teknik olarak nesnelerin uzamsal ilişkilerini düzenlemekten öte, özne ve dünya arasındaki ilişkinin nasıl kurulacağını belirleyen bir "sembolik form" olarak tanımlar. Belting (2017, s. 215), bu ilişkiyi şu sözlerle vurgular: "Panofsky'den değil de Ernst Cassirer'den yola çıktığımızda sanatın perspektifle birlikte yeniçağ kültürünün simgesi hâline geldiğini söyleyebiliriz. Perspektifle köklü bir değişime uğrayan resimde, izleyicinin bakışıyla kendine mal ettiği üç boyutlu bir mekânın simülasyonu yapılır." Bu simülasyonda rasyonel perspektifin kurduğu ufuk çizgisi, bakan gözün iktidar sınırını çizerken, dünyayı denetlenebilir bir optik nesneye indirger.

Panofsky'nin "sembolik form" kavramı önemlidir, çünkü perspektifi salt bir görme tekniğinin ötesinde, belirli bir dönemin dünya görüşünü, zaman ve mekân anlayışını ifade eden kültürel bir dil olarak ele alır. Bu anlamda her sembolik form, kendi içinde bir dünya kurar ve o dünyanın dışındaki olasılıkları görünmez kılar. Belting'in (2017) Cassirer üzerinden kurduğu okuma da, perspektifin evrensel ve nötr bir görme biçimi olmadığını, aksine Batı yeniçağının kendine özgü bir icadı olduğunu vurgular. Doğu resim geleneklerinde tek bir kaçış noktasına bağlı olmayan, çoğul ve akışkan mekân anlayışlarının varlığı, perspektifin tarihsel ve kültürel olarak inşa edilmiş bir sözleşme olduğunu, "doğal" bir görme biçimi sayılamayacağını gösterir. Ufuk çizgisinin otoritesi, o hâlde, belirli bir kültürel ve kurumsal uzlaşımdan kaynaklanır, evrensel bir gerçeklikten kaynaklanmaz; bu otoritenin sanat pratiği içinde sorgulanması, sarsılması ya da yeniden yazılması da mümkündür.

Bu çerçeveyeleyen ve ölçüye bağlayan bakış, resim yüzeyinde kalmaz; kurumsal mimarinin koridor, kapı ve duvar gibi geçiş elemanlarında da yeniden üretilir; bina, içinden geçen bedeni belirli bir yükseklikten, belirli bir doğrultuda görmeye zorlayan dikey bir düzen dayatır. Akademik bir fakülte koridoru da tam olarak bu türden bir görünürlük rejimiyle kurulmuştur: yükseklik, doğrultu ve simetri, geçen bedeni belirli bir ölçüye tabi kılan sessiz bir otorite olarak işler. "Ufuk Çizgisi: Sondan Bir Önceki" performansının müdahale ettiği tam da bu noktadır; sanatçı, binanın dayattığı dikey ve merkezî ölçü yerine kendi göz hizasını ve

bedensel ritmini esas alarak, kurumsal bakış rejimine bedeninin ölçüsüyle karşılık verir.

## 2.2. Ufuk Çizgisi Performansı: Hep "Sondan Bir Önceki"

Ufuk çizgisi, optik merkeziliği ve rasyonel sonu (nihaî varış noktasını) simgeler. Yukarıyı ve aşağıyı, bakanı ve bakılanı ayıran hiyerarşik bir sınırdır. 20 Mart 2025 tarihinde, saat 15.00'te Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü koridor duvarında Palo Santo ağacı parçası yakılarak iz bırakılan, çizilen bu hat, sanatçının ritmik duraksamalarıyla oluşturulmuş ve geometrik hiyerarşiyi bedensel bir deneyime indirgemıştır. Çünkü felsefede "son" (ultimate) dogmatiktir, hiyerarşiyi kapatır ve bitirir. "Sondan bir önceki" (the penultimate) ise bir sonraki adımı, olasılığı ve saf potansiyeli içinde taşıyan bir eşiktir. Bu bağlamda performans, kronolojik sonun ertelendiği, askıya alındığı ve o sonun ürettiği iktidar hiyerarşisine karşı çizginin tamamlanmayı reddeden "sondan bir önceki" uğrakta sabitlendiği bir alan açar. Performanstaki her duraksama da koridorun kurumsal düzenini aynı şekilde işler; düzeni ortadan kaldırmadan, onu geçici olarak askıya alan küçük bir eşik yaratır. Performansın başlangıcı, sanatçının Palo Santo çubuğunu yakmasıyla işaretlenir (Görsel 1).



**Görsel 1.** Sanatçının Palo Santo çubuğunu yakması, performansın başlangıcı (Fotoğraf: Hasan Akdaş).

Performansın malzemesi, bu kuramsal duruşu bizzat taşıyan bir seçimdir. Palo Santo, Güney Amerika kökenli, yakıldığında yoğun ve dağılan bir duman bırakan kutsal bir ağaç parçasıdır; ritüel bağlamlarda arındırma ve geçiş anlarını işaretlemek için kullanılır. Sanatçı, cetvel, ip ya da lazer gibi dışsal ve nesnel bir

ölçüm aracına başvurmak yerine, yanan Palo Santo çubuğunu doğrudan duvara sürerek kurumla iz bırakır; bu, hem bir çizim eylemi hem de yanan malzemenin kendi kırılğanlığına bağlı, öngörülemez bir kayıttır. Kurumun yoğunluğu elin basıncına, çubuğun yanma hızına ve dumanın o anki hareketine göre değişir; çizgi bu yüzden malzemenin ve bedenin karşılıklı direncinden doğan bir uzlaşıdır; önceden hesaplanmış bir doğruya indirgenemez. Elin göz hizasında sabit tutulması, dışsal bir cetvelin yerini alarak ölçüyü bedenin kendisine taşır; bu noktada doğrusallık artık bir insan bedeninin durabildiği kadar durağan, yorulduğu kadar dalgalı bir eğridir; geometrik bir soyutlamadan çok bedensel bir gerçekliktir. Merleau-Ponty'nin (2006) ifadesiyle, gören ile görülen arasındaki bu dolanıklık, sanatçının bedenini dünyadan bağımsız bir ölçüm aletinden çok, dünyayla iç içe geçmiş, gördüğü şeyin içinden bakan bir görme organına dönüştürür. Elin göz hizasında, hattın üzerindeki her duraksamayla birlikte ilerleyişi doğrudan izlenebilir (Görsel 2).



**Görsel 2.** Sanatçının göz hizasında, duraksamalarla ilerleyen çizim anı  
(Fotoğraf: Hasan Akdaş).

Çizimin fizikselliğini koparmadan, elin ritmik hareketindeki yavaşlamalarla hat üzerinde oluşturulan noktalar rasyonel perspektifin doğrusal zaman algısını sekteye uğratar. Bu noktalarla çizme ve her noktada verilen durak, çizgiyi bir süreklilikten çok bir kesintiler dizisine dönüştürür. Bu performansta her nokta bir "son" gibi belirir ama hemen ardından bir sonraki nokta onu askıya alır. Çizim, bu haliyle "sondan bir önceki"nde kalmaya çalışan bir düşünme ve bedenlenme pratiğine dönüşür; bitişe yönelmez. Noktalı ve duraksamalı ufuk çizgisi, her noktayla birlikte ufkun sürekli yeniden dağılmasıdır. Bu sürekli yeniden dağılan

kontrol ile performans, kendi görme hızına bağlı, gecikmeli ve kırılğan bir algı ritminde gerçekleşir. Ufuk çizgisi bu koridorda dışarıdaki ufuk olmaktan çıkar, içeride üretilen bir mesafeye dönüşür. Ortaya çıkan da artık bizzat bedenın duraklarıyla kurulan bir zaman çizgisidir; dış dünyanın perspektifini yansıtmaz. Çizginin yüzeyde ilerlemesi ve arkasında iz bırakması, zamanın akışını kaydeden sismografik bir kat etme eylemidir.

Performansın gerçekleştiğı koridor, bir fakülte binasının en işlevsel ve en az "sanatsal" kabul edilen mekânlarından biridir: burada beklenen geçiştir. İzleyicilerin ve öğrencilerin günlük olarak kullandığı bu geçiş alanı, performans süresince alışılmış işlevinden koparak, bir bekleme ve tanıklık mekânına dönüşür. Sanatçının duvara yakın, göz hizasında ve yavaş bir ritimle ilerleyişi, izleyicinin de kendi yürüme hızını sanatçının çizim hızına uydurmasını, ya da en azından bu iki hız arasındaki farkı fark etmesini talep eder. Performans, bu yönüyle, yalnızca duvar üzerinde bir iz bırakmakla kalmaz; izleyen bedenlerde de bir duraksama, bir bekleme süresi üretir. Ufuk çizgisi, dolayısıyla, görsel bir kaydın ötesinde, paylaşılan bir zamansallığın da kaydına dönüşür; performans süresince izleyiciler de koridorda durup sürece tanıklık eder (Görsel 3).



**Görsel 3.** İzleyicilerin koridorda performansla tanıklık ettiği an (Fotoğraf: Hasan Akdaş).

Performansın fotoğraf belgelenmesi, bu geçici ve kırılğan izin ikinci bir kaydını oluşturur. Duvardaki çizgi zamanla solacak ya da silinecek bir iz iken, fotoğraf karesi bu geçiciliği dondurarak performansın "sondan bir önceki" mantığına farklı bir açıdan tanıklık eder: fotoğraf da, tıpkı duvardaki nokta gibi, akışın içinden alınmış, o akışı hiçbir zaman tam olarak temsil edemeyen bir kesittir. Palo

Santo'nun yakılışını gösteren kare, elin duvara temasını yakalayan kare ve izleyicilerin arka planda beklediği kare, performansın farklı zaman dilimlerini yan yana getirerek, sürmekte olan bir sürece işaret eder; tek bir "an"ı indirgenmez. Fotoğrafik belgeleme, bu haliyle, onun sismografik kaydının ikinci bir katmanı olarak düşünülmelidir; bir yan ürün olarak görülemez.

Sanatçının bedensel duruşu da bu okumanın önemli bir parçasıdır. Kolun, omuz yerine dirsek ve bilekten hareket etmesi, çizginin genişliğini ve basıncını sınırlayan, hattı da bu yüzden ister istemez kesintili kılan bir bedensel kısıttır. İnsan bedeninin, bir cetvel ya da lazer gibi kesintisiz bir doğru üretme kapasitesi yoktur; kolun belli bir mesafeden sonra yeniden konumlanması gerekir, nefes belli aralıklarla tutulup bırakılır, omuz ve bilek belli bir süreden sonra yorulur. Performansın "duraksama" olarak adlandırılan noktaları, bu nedenle, kavramsal bir tercihin ötesinde, insan bedeninin fizyolojik sınırlarının da bir sonucudur. Kuram ve beden burada birbirini dışlamaz; tersine, bedenin kendi sınırlılığı, kuramın öne sürdüğü "sondan bir önceki" fikrine somut bir zemin kazandırır.

### **3. HAREKETİN KAYDI OLARAK ÇİZGİ**

Tim Ingold (2025) çizgiyi bir yolculuk ve hareket izi olarak görür. Çizgi kavramsallaştırmasının temelinde, çizginin durağan bir biçim ya da geometrik bir unsur olmaktan ziyade yaşamın hareket hâlindeki sürekliliğini görünür kılan dinamik bir oluşum olduğu düşüncesi yer almaktadır. Ingold'a (2025) göre çizgi, insanın dünyayla kurduğu ilişkinin hem ürünü hem de taşıyıcısıdır. Bu nedenle çizgi, hareketin zaman ve mekân içerisinde bıraktığı izlerin somutlaşmış hâli olarak değerlendirilmelidir; bir yüzey üzerinde temsil edilen biçimsel bir yapıdan çok daha fazlasını taşır. Böyle bir yaklaşım, çizgiyi nesne merkezli bir bakış açısından uzaklaştırarak süreç odaklı bir ontoloji içerisinde ele almayı mümkün kılmaktadır. Ingold, yaşamın özünü kesintisiz bir hareket içerisinde düşünmektedir. İnsan, yürürken, yazarken, dokurken ya da üretime dayalı herhangi bir etkinlik gerçekleştirirken yalnızca belirli eylemleri yerine getirmez; aynı zamanda yaşadığı dünyaya çizgiler bırakır. Bu çizgiler, bireyin çevresiyle kurduğu ilişkinin maddi izlerini oluşturduğu kadar, deneyimin zamansal sürekliliğini de görünür hâle getirir. Çizgi, kısacası, yaşamın akışı boyunca sürekli yeniden üretilen ilişkiler ağının ifadesidir; tamamlanmış bir eylemin ardından geriye kalan pasif bir kayıt olarak görülemez (Ingold, 2025).

Bu bağlamda Ingold'un yaklaşımı, hareketi başlangıç ve bitiş noktaları arasında gerçekleşen doğrusal bir yer değiştirme olarak tanımlayan geleneksel mekân anlayışından ayrılmaktadır. Ona göre hareket, çevreyle kurulan karşılıklı etkileşimler sayesinde biçimlenen süregelen bir oluş sürecidir. Çizgi ise bu oluş sürecinin görünür biçimidir. Başka bir ifadeyle insan, hareket ettikçe yalnızca bir

güzergâh izlemez; aynı zamanda deneyimlerini, yönelimlerini ve karşılaşmalarını mekâna işler. Böylece çizgi, hareketin gerçekleşme biçiminin ayrılmaz bir bileşeni hâline gelir; hareketin ardından ortaya çıkan ikincil bir unsur olmaktan çıkar.

Ingold'un özellikle yürüyüş üzerinden geliştirdiği değerlendirmeler, çizginin hareketle kurduğu ilişkiyi açıklamak açısından önem taşımaktadır. Yürüyüş, belirlenmiş noktalar arasında ilerleyen mekanik bir eylem olmaktan çok, bedeninin çevresiyle sürekli etkileşim kurduğu yaşamsal bir pratiktir. Bu süreçte oluşan yol, önceden var olan bir çizginin takip edilmesinden ziyade, hareket ettikçe ortaya çıkan ve sürekli yeniden şekillenen canlı bir izdir. Yol, bu çerçevede, deneyimin, belleğin ve yaşanmışlığın birikerek görünür hâle geldiği çizgisel bir oluşum olarak değerlendirilmektedir; yalnızca ulaşımı sağlayan fiziksel bir güzergâhla sınırlı tutulamaz (Ingold, 2025).

Bu yaklaşım çizginin zaman boyutunu da ön plana çıkarmaktadır. Çizgiler, belirli bir süre boyunca gerçekleşen eylemlerin taşıyıcısıdır; mekânda yer kaplayan biçimlerden çok daha fazlasını temsil eder. Her hareket kendi zamansallığını üretirken çizgi bu zamansallığı görünür kılar. Bu nedenle çizgi, geçmişte gerçekleşmiş bir eylemin izi olmasının yanı sıra gelecekte kurulacak yeni ilişkilerin de başlangıç noktasını oluşturmaktadır. Ingold'un yaklaşımında yaşam, sürekli örülen ve birbirine eklenen çizgiler bütünü olarak kavramsallaştırılmaktadır; birbirinden kopuk anların toplamına indirgenmez.

Ingold'un çizgi anlayışının en önemli katkılarından biri, temsil kavramından süreç kavramına yönelen bu kuramsal dönüşümdür. Çizgi, dünyayı betimleyen bir gösterge olmanın ötesinde, dünyanın deneyimlenme biçiminin kendisini açığa çıkaran ontolojik bir olgu niteliği taşımaktadır. İnsan, hareket ederek, iz bırakarak ve yeni çizgiler oluşturarak yaşamın dokusuna katılan etkin bir varlıktır; dünyayı dışarıdan seyreden edilgen bir özneye karıştırılmamalıdır. Bu nedenle çizgiler, insan ile çevresi arasındaki ilişkinin sürekliliğini görünür kılan yaşamsal yapılarıdır; yalnızca mekânı organize eden öğelerin ötesine geçer.

Ingold, çizgiyi ele alırken iki temel türden söz eder: izleri (traces) ve konturları (threads). İzler, bir yüzey üzerinde bırakılan, o yüzeyden ayrılamayan kayıtlardır; konturlar ise havada, iplikte ya da sesin akışında var olan, bir yüzeye bağlı olmayan çizgilerdir. Duvar üzerinde kurumla bırakılan ufuk çizgisi, bu anlamda açıkça bir "iz"dır; yüzeyden koparılamaz, duvarın dokusuyla, gözenekliliğiyle ve rengiyle birlikte var olur. Ancak bu iz, aynı zamanda havada yükselen Palo Santo dumanının bıraktığı görünmez bir "kontur"u da beraberinde taşır; duman, duvara değmeden önce havada dağılan, izleyicinin burnuna ve gözüne ulaşan, kaydedilemeyen ama hissedilen bir çizgi oluşturur. Performansın bu çift katmanlı

çizgisi, hem kalıcı bir iz hem de geçici bir kontur olarak, Ingold'un ayrımını tek bir eylemde birleştirir.

Ingold'un düşüncesinde önemli bir diğer kavram olan "örgü" (meshwork), çizgilerin birbirleriyle kesişerek, dolaşarak ve iç içe geçerek bir doku oluşturduğu fikrine dayanır; çizgileri tek tek varlıklar olarak görmez. Buna göre bir mekân, içinden geçen sayısız hareketin bıraktığı çizgilerin bir araya gelmesiyle sürekli örülen bir örgüdür; önceden çizilmiş sabit noktaların toplamıyla açıklanamaz. Bu bakış açısından fakülte koridoru da, içinden her gün geçen bedenlerin, taşınan nesnelerin ve konuşulan seslerin bıraktığı görünmez çizgilerle örülü bir örgüdür; yalnızca mimari bir güzergâh olmaktan çıkar. "Ufuk Çizgisi: Sondan Bir Önceki" performansı, bu görünmez örgüye görünür, dumanla ve kurumla iz bırakan yeni bir hat ekler; ancak bu hat, örgünün sürekliliğine katılan, kendi de gelecekte silinmeye, solmaya ya da üzerine yeni izlerin eklenmesine açık geçici bir katkıdır; örgüyü tamamlayan ya da kapatan bir son çizgi olmaz.

Ingold'un hat ontolojisi, "Ufuk Çizgisi: Sondan Bir Önceki" performansını okumak için doğrudan bir zemin sunar. Koridor duvarındaki çizgi, sanatçının bedeninin o an içindeki hareketiyle birlikte ortaya çıkan bir izdir; önceden tasarlanmış ve ardından uygulanan bir plana dayanmaz. Palo Santo dumanının izi ile elin ritmik yavaşlamalarının bıraktığı noktalar, hareket ettikçe beliren canlı bir yoldur; yürüyüşte olduğu gibi önceden var olan bir çizginin takibi anlamına gelmez. Bu bakımdan performans, çizgiyi sürmekte olan bir oluş süreci olarak sergiler, tamamlanmış bir sonuç olarak sunmaz; nitekim çizginin duraksamalarla ilerlemesi de tam olarak bu sürekliliğin kesintili biçimde kayıt altına alınmasıdır.

Ingold'un "gezinme" (wayfaring) kavramı da bu okumayı destekler. Gezinen özne, çevresiyle sürekli alışveriş hâlinde olan, yolun kendisini yürüdükçe öğrenen bir varlıktır; önceden belirlenmiş bir hedefe en kısa yoldan ulaşmaya çalışan bir taşıyıcıyla karıştırılmamalıdır. Sanatçının koridor boyunca ilerleyişi de bu anlamda bir "gezinme" olarak okunabilir: hedef, duvarın öbür ucuna varmak yerine, elin, nefesin ve duvarın birlikte ürettiği ritmi izlemektir. Performansın sonunda ortaya çıkan çizgi, bu yüzden bir "gezinme"nin kayıdır, bir "varış"ın kaydı olmaz; bu nedenle de "sondan bir önceki" fikriyle tam olarak örtüşür, çünkü gezinme mantığında nihai bir varış noktası zaten yoktur. Michel de Certeau'nun (2009) gündelik pratikler üzerine geliştirdiği okuma da benzer bir mantık taşır: yürüyüş, bedenin mekânı kendi ritmiyle yeniden yazdığı, kurumsal düzeni sessizce yeniden yorumlayan taktik bir pratiktir; kurumsal mekânın önceden çizdiği güzergâhları edilgen biçimde izlemekle sınırlı bir eylem olmaz.

Ingold'un (2015) *The Life of Lines* adlı çalışmasında geliştirdiği "düğüm" (knot) kavramı bu okumayı bir adım daha ileri taşır. Ingold'a göre bir çizginin asıl birimi, başka çizgilerle bağlandığı, kesiştiği ya da kendi üzerine katlandığı düğüm

noktalarıdır; çizginin düz uzanan kısmı bu birimi oluşturmaz. Yaşam, bu düğümlerin sürekli bağlanıp çözüldüğü bir dokumadır ve hiçbir düğüm nihaî bir bitiş oluşturmaz, yalnızca bir sonraki bağlanmaya açılan bir eşiktir. Performanstaki duraksama noktaları da bu anlamda birer düğüm olarak okunabilir: elin durduğu her yer, çizginin kendi üzerine kısaca katlandığı, nefesin ve nabzın hatta bağlandığı bir andır. Bu düğümler, hattı koparmadan, onu bir sonraki harekete bağlayan küçük eşiklerdir; tıpkı Ingold'un düğümlerinde olduğu gibi, "sondan bir önceki" mantığı burada da çizgiyi bitirmez, sürekli yeniden bağlar.

#### **4. SAYIN VE BLANCHOT: ÇİZGİNİN BOŞLUĞUNDA GERİ ÇEKİLEN İZ**

Zeynep Sayın (2024), Çizginin Boşluğu adlı çalışmasında çizgi ile boşluğu yaşamın dokusunu birlikte ören iki bileşen olarak ele alır; birbirine karşıt iki terim olarak görmez. Sayın'a göre düz çizgi, toplumsal ve bireysel düzeyde bir düzenleme, sınırlama ve norm koyma aracı olarak işler; ancak her çizgi, kendi içinde onu kesintiye uğratan, tam olarak doldurulamayan bir boşluk taşır. Çizgi bu boşluk sayesinde katı bir sınırdan çok, sürekli yeniden müzakere edilen bir eşiğe dönüşür. Bu kavramsallaştırma, "Ufuk Çizgisi: Sondan Bir Önceki" performansındaki noktalı ve duraksamalı hattı okumak için verimli bir zemin sunar: koridor duvarındaki çizgi, kurumsal mekânı bölen düz ve otoriter bir sınır olarak başlar, fakat elin her duraksamasında kendi içine açılan küçük boşluklarla bu otoriteyi paramparça eder. Çizgi, dolayısıyla ne tam anlamıyla bir varlık ne de bir yokluktur; Sayın'ın işaret ettiği gibi, varlığın kendini var ederken aynı zamanda eksilttiği bir aralıkta beliren, boşlukla birlikte düşünülmesi gereken bir izdir.

Sayın'ın düşüncesinde düz çizginin toplumsal işlevi, kentsel planlamadan bürokratik formlara, eğitim müfredatlarından mimari cephelere kadar geniş bir alanda düzenleyici bir norm olarak karşımıza çıkar; yalnızca sanat yüzeyleriyle sınırlı kalmaz. Bu çerçevede fakülte koridorunun mimarisi de, kendi düzlemsel ve dikey doğrularıyla, bu geniş toplumsal düzenleme ağının küçük ölçekli bir örneğidir. Sayın'ın "boşluk" kavramı, tam da bu ağın içinde açılan, planlanmamış, öngörülemeyen aralıkları imler. "Ufuk Çizgisi: Sondan Bir Önceki" performansındaki her duraksama, koridorun düzenleyici geometrisinin içinde beklenmedik, hesapta olmayan bir boşluk açar; bu boşluk, mekânın otoritesini tümüyle ortadan kaldırmaz, ama onun mutlaklığını, kesintisizliğini bozar. Boşluk, kısacası, çizginin kendi kendini aşındırma, kendi otoritesini içeriden sınama kapasitesidir; bir eksiklik sayılamaz.

Bu aralık düşüncesi, Maurice Blanchot'un "geri çekilme" kavramıyla derinleştirilebilir. Blanchot, Felaket Yazısı adlı eserinde felaketin daima çoktan geri çekilmiş olduğunu, bu nedenle onun ne tam olarak gerçekleşen ne de tamamen yokluğa ait bir şey olarak kavranabileceğini öne sürer; felaket, geleceğin kendisini de içine alarak onu her defasında erteler (Blanchot, 2017). Bu geri çekilme, tam da mevcudiyetin kendisini sürekli olarak erteleyen, tamamlanmayı reddeden bir hareket biçimidir; bir yokluk ya da eksiklik hâli sayılamaz. Performanstaki her duraksama da benzer bir mantıkla işler: elin bir noktada durması, tam da o anda kendi mevcudiyetinden geri çekilerek bir sonraki noktaya olan olasılığı açık tutmasıdır; çizginin bitişi ya da yokluğu anlamına gelmez. Böylece çizgi, Blanchot'un felaket düşüncesinde olduğu gibi, kendi sonunu sürekli erteleyen, "sondan bir önceki" eşikte asılı kalan bir zaman deneyimi üretir.

Blanchot'un düşüncesinde geri çekilme, aynı zamanda dilin ve yazının da bir özelliğidir: yazı, söylediği şeyi tam olarak asla söyleyemez, her cümle kendi imkânsızlığını da beraberinde taşır. Bu benzetme, performanstaki çizgi için de geçerlidir; kurumla bırakılan iz, "ufuk" dediğimiz şeyi asla tam olarak temsil edemez, yalnızca ona doğru bir işaret, bir eğilim sunar. Çizgi, ufka doğru geri çekilerek uzanan bir jesttir; ufkun kendisi sayılamaz. Performans, bu yönüyle, temsille geri çekilme arasındaki gerilimi, beden somut hareketine taşıyarak görünür kılar: her nokta, ufku tam olarak yakalayamadığını itiraf eden, ama bu itirafı bir sonraki noktaya doğru bir davete dönüştüren bir işarettir.

Bu geri çekilme mantığı, performansın başlangıcında kullanılan Palo Santo dumanıyla da örtüşür. Duman, doğası gereği hiçbir zaman sabit bir biçimde kalmaz; her an dağılır, yeniden şekillenir ve sonunda tamamen görünmez hâle gelir. Sanatçının performansla dumanla başlaması, bu yüzden aynı zamanda izleyiciye, takip edecekleri çizginin de aynı geçicilik mantığına tabi olacağını örtük bir duyurusudur; ritüel bir açılış jestinden çok daha fazlasını taşır. Duman görünmez olduğunda geriye yalnızca kurumla bırakılmış, ama o da zamanla solacak bir iz kalır. Blanchot'un felaketin "her zaman çoktan geri çekilmiş olması" fikri, burada neredeyse gerçek bir malzeme deneyimine dönüşür: dumanın kendisi de, algılandığı anda çoktan dağılmakta, geri çekilmektedir.

Sayın ve Blanchot'un bir araya getirilmesi, performansı aynı zamanda varlık ile yokluk, mevcudiyet ile geri çekilme arasında kurulan kırılgan bir düşünme biçimi olarak okumayı mümkün kılar; yalnızca kurumsal mekâna karşı bedensel bir direniş olarak kalmaz. Nabız ve nefesin ritmiyle ilerleyen çizgi, kurumsal rasyonalitenin dayattığı sürekli ve kesintisiz doğruya karşı, her duraksamada kendi boşluğunu açığa çıkaran ve bu boşlukla birlikte var olmayı sürdüren bir hat

oluşturur. Çizginin üzerindeki her nokta, ne bir varış ne de bir kayboluştur; her ikisinin arasında, geri çekilerek varlığını sürdüren bir eşik deneyimidir.

## SONUÇ

Bu makalede ufuk çizgisi, rasyonel perspektifin izleyiciyi tekil bir bakışa sabitleyen ve mekânı denetlenabilir bir optik nesneye indirgeyen otoriter aygıtından, bedenın zaman içindeki kırılğan mevcudiyetini kaydeden sismografik bir ize doğru yeniden konumlandırılmıştır. Alberti, Panofsky ve Belting üzerinden okunan perspektif eleştirisi, doğrusal ufkun bir temsil tekniğı olmanın ötesinde bir iktidar mekanizması olduğunu göstermiş; "sondan bir önceki" kavramı ise "Ufuk Çizgisi: Sondan Bir Önceki" performansının, tamamlanmayı ve dolayısıyla kapanan bir hiyerarşiyi reddeden zamansal yapısını açıklamıştır. Ingold'un hat ontolojisi, çizginin bedenın hareketiyle birlikte sürekli yeniden üretilen bir iz olduğunu, durağan bir biçim olmadığını ortaya koyarken; Sayın'ın çizginin boşluğu kavramsallaştırması ve Blanchot'nun geri çekilme düşüncesi, hattın her duraksamasının ne tam bir varlık ne de tam bir yokluk olduğunu, ikisi arasında asılı kalan bir eşik deneyimi ürettiğini göstermiştir.

Bu dört kuramsal kaynağın (Alberti/Panofsky/Belting hattının eleştirel; Ingold'un ontolojik; Sayın ve Blanchot'nun ise fenomenolojik-etik) bir araya gelişı, tesadüfe dayanmaz. Her biri, ufuk çizgisinin farklı bir katmanını açığa çıkarır: Alberti, Panofsky ve Belting ufkun tarihsel ve ideolojik inşasını gösterirken; Ingold onun hareketle kurulan süreçselliğini, Sayın ve Blanchot ise onun asla tam olarak sabitlenemeyen, sürekli geri çekilen doğasını ortaya koyar. "Ufuk Çizgisi: Sondan Bir Önceki" performansı, bu üç katmanı aynı anda, tek bir bedensel eylemde birleştirdiğı için, makalenin kuramsal çerçevesini sınamaya elverişli bir örnek olay oluşturmaktadır.

Bu üç kuramsal hattın kesişiminde, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nin geçiş amacıyla kullanılan koridoru, kuramsal işlevinden sıyrılarak fenomenolojik bir "iskân" alanına dönüşür. Palo Santo dumanı, nabız ve nefesin ritmiyle bedene kayıtlı hâle gelen çizgi, mekânı artık öznenin kendi ölçüsüyle sahiplendiğı, duraksayarak var olduğı bir yer olarak yeniden kurar; bir geçiş güzergâhı olmanın sınırlarını aşar. Böylece ufuk çizgisi, dışarıdaki nesnel ve evrensel sınır olma iddiasından vazgeçerek, içeride, bedenın ritmiyle her seferinde yeniden dağılan ve yeniden kurulan bir mesafeye dönüşür. Otoriter çizgiden kırılğan ize uzanan bu dönüşüm, sanat pratiğinde ufkun bedenle birlikte duraksayarak yaşanacak bir eşik olduğunu, salt görülecek bir şeyle sınırlı kalmadığını ortaya koymaktadır.

"İskân" kavramı burada fenomenolojik bir anlamda kullanılmaktadır, teknik bir mimari terimle sınırlı tutulmaz: bir mekânı iskân etmek, oraya kendi bedensel

ölçüsüyle, kendi zamansallığıyla yerleşmektir; orada yalnızca bulunmak anlamına gelmez. Bachelard'ın (2018) Mekânın Poetikası'nda öne sürdüğü gibi, bir mekânı gerçek anlamda iskân etmek, bedensel belleğin ve düşselliğin o mekâna yerleşmesi demektir; bu, mekânı fiziksel olarak doldurmaktan çok daha derin bir edimdir. Kurumsal koridor, performans öncesinde yalnızca bir güzergâh, bir "aradan geçilen yer" iken; performans sırasında ve sonrasında, üzerinde bir bedenin nabzının ve nefesinin izini taşıyan, dolayısıyla bir yaşanmışlığı barındıran bir yere dönüşür. Bu dönüşüm kalıcı bir mülkiyet iddiası taşımaz; tam tersine, iz zamanla solacak, kurum dağılacak, duvar yeniden boyanabilecektir. Ancak bu geçicilik, "sondan bir önceki" mantığıyla tam olarak örtüşür: iskân, her seferinde yeniden kurulması, yeniden duraksanması gereken bir eşik deneyimidir; bir kere ve sonsuza kadar tamamlanan bir yerleşme olarak düşünülemez.

Bu iskân deneyimi, aynı zamanda izleyicinin konumunu da dönüştürür. Klasik perspektif düzeninde izleyici, sabit bir noktaya yerleştirilen, edilgen bir gözlemcidir; oysa koridorda gerçekleşen bu performans, izleyiciyi de kendi bedensel konumunu, yürüme hızını ve bekleme süresini fark etmeye zorlayan aktif bir tanıklık konumuna taşır. İzleyici artık sanatçıyla aynı koridoru, aynı havayı, aynı bekleme süresini paylaşan bir bedendir; yalnızca sabit bir kaçış noktasından dünyayı seyreden bir göz olmaktan çıkar. Bu ortak zamansallık, ufkun yeniden tanımlanmasının yalnızca sanatçının bireysel deneyimiyle sınırlı kalmadığını, aynı zamanda kolektif ve ilişkisel bir boyut da taşıdığını göstermektedir.

Bu okumanın sanat eğitimi açısından da bir çıkarımı vardır. Resim eğitiminde ufuk çizgisi genellikle perspektif kurallarının öğretildiği, doğru ile yanlışın net biçimde ayrıldığı bir başlangıç konusu olarak ele alınır. "Ufuk Çizgisi: Sondan Bir Önceki" performansı ise aynı kavramı, bir kurumsal eğitim mekânının içinde, doğru-yanlış ikiliğinin dışında, bedenin kırılğanlığını ve zamanın geri çekilmesini merkeze alarak yeniden düşünmeyi önerir. Perspektif eğitiminin verili kabul ettiği ufuk fikri, bu sayede, aynı kurumun duvarları içinde, kurumun kendi ölçütlerine karşı bir eleştiri diline dönüşür.

Bu eleştiri dili, öğrenciyi çizginin neden doğru sayıldığını sormaya davet eder; onu yalnızca doğru çizgiyi çizmeye yönlendirmekle yetinmez. Perspektif kuralları, bir kez öğrenildiğinde çoğunlukla sorgulanmadan uygulanan bir dizge hâline gelir; oysa "Ufuk Çizgisi: Sondan Bir Önceki" performansı, aynı dizgenin kökeninde yatan bedensel ve tarihsel kararları yeniden görünür kılarak, onu doğallığından çıkarır. Bir sanat eğitimi kurumunun koridorunda gerçekleştirilmiş olması da bu bakımdan tesadüfe dayanmaz: eleştiri, tam da kurumun günlük

işleyişinin içinden, onun en sıradan ve en az fark edilen mekânlarından biri olan geçiş koridorundan yükselir; kurumun dışından gelmez.

Bu çalışmanın sınırları, tek bir performans örneği üzerinden yürütülen kuramsal bir okumayla çizilmiştir; ileride yapılacak araştırmaların, benzer bedensel çizim pratiklerini karşılaştırmalı biçimde ele alarak "sondan bir önceki" eşik deneyimini farklı mekânsal ve kurumsal bağlamlarda sınaması, tartışmayı daha da zenginleştirecektir. Özellikle farklı malzemelerle (kömür, toprak, mürekkep) gerçekleştirilecek benzer performansların, malzemenin kendi direncinin ve geçiciliğinin "sondan bir önceki" deneyimi nasıl farklılaştırdığını sınaması, bu araştırma hattının önemli bir devamı olabilir.

Bu makalenin önerdiği okuma biçimi, yalnızca söz konusu performansın yorumlanmasıyla sınırlı kalmayıp, sanat eğitiminde ve çağdaş sanat pratiğinde ufuk, sınır ve doğru çizgi gibi kavramların nasıl yeniden düşünülebileceğine dair daha genel bir çerçeve de sunmaktadır. Perspektifin ve onun ürettiği ufuk çizgisinin, tarihsel olarak inşa edilmiş bir sözleşme olduğunu, sabit ve evrensel bir gerçeklik taşımadığını kabul etmek, sanatçıya bu sözleşmeyi yeniden müzakere etme, onu bedeninin, malzemenin ve zamanın kırılğanlığına açma imkânı tanır. "Ufuk Çizgisi: Sondan Bir Önceki" performansı, bu imkânın somut bir örneğidir: kurumsal bir mekânın otoriter dikeyliğine karşı, nefesin, nabzın ve dumanın geçici yatayını önerir; sürekli yeniden başlayan bir eşiğe sadık kalır, nihai bir sona bağlanmaz.

## KAYNAKLAR

- Alberti, L. B. (1972). On painting and on sculpture: The Latin texts of De pictura and De statua (C. Grayson, Çev. ve Ed.). Phaidon.
- Bachelard, G. (2018). Mekânın poetikası (A. Tümertekin, Çev.). İthaki Yayınları.
- Belting, H. (2017). Floransa ve Bağdat: Doğu'da ve Batı'da bakışın tarihi (Z. A. Yılmaz, Çev.). Koç Üniversitesi Yayınları.
- Blanchot, M. (2017). Felaket yazısı (A. U. Kılıç, Çev.). MonoKL Yayınları. (Orijinal eserin yayın tarihi 1980)
- Certeau, M. de. (2009). Gündelik hayatın keşfi -1: Eylem, uygulama, üretim sanatları (L. Arslan Özcan, Çev.). Dost Kitabevi Yayınları.
- Ingold, T. (2015). The life of lines. Routledge.
- Ingold, T. (2025). Çizgiler: Kısa bir tarih (D. Çiftçi, Çev.). Livera Yayınevi.
- Merleau-Ponty, M. (2006). Göz ve tin (A. Soysal, Çev.). Metis Yayınları.
- Panofsky, E. (1991). Perspective as symbolic form (C. S. Wood, Çev.). Zone Books.
- Sayın, Z. (2024). Çizginin boşluğu. Norgunk Yayıncılık.

## 6. Bölüm

### Yapay Zekâ Çağında Müzik ve Eser Kavramının Ontolojik Dönüşümü

Tolga ERGÜL<sup>1</sup>

#### 1. Giriş

Güzel sanatlar tarihi, teknolojik araçların sanatsal üretim pratiklerini dönüştürdüğü kırılma anlarının tarihidir. 2020'lerin ortalarında generatif yapay zekâ (AI) modellerinin müzikal üretimdeki baskınlığı, önceki tüm teknolojik sıçramalardan (fonograf, manyetik bant, dijital ses işleme istasyonları vb.) niteliksel olarak farklı bir ontolojik sarsıntıya neden olmuştur. Bu sarsıntı, yalnızca müzikal üretim sürecinin hızlanması veya maliyetlerin düşmesi gibi pragmatik bir mesele değildir; müziğin - müzikolojinin kurucu öğeleri olan "yaratıcı deha", "özgünlük" ve en temelde "müzikal eser" (opus) kavramlarının epistemolojik ve ontolojik krizini tartışmaya açar.

Geleneksel müzikoloji, uzun yıllar boyunca müziği, sınırları çizilmiş, otonom ve donmuş bir nesne olarak tanımlanan "eser" kavramı üzerinden okudu. Lydia Goehr bu durumu, *The Imaginary Museum of Musical Works* (Müzik Eserlerinin Hayali Müzesi) adlı çalışmasında "eser" kavramını, 1800 civarında ortaya çıkan ve Batı sanat müziği pratiklerini organize eden "düzenleyici bir fikir" (regulative concept) olarak teorize eder (Goehr, 1992). Goehr'e göre bu "hayali müze", bestecinin niyetini koruyan, yorumcunun ona sadık kalmasını bekleyen ve eseri zamandan bağımsız bir nesneye dönüştüren normatif bir rejimdir. Ancak günümüzün algoritmik müzik pratikleri, Goehr'in bu hayali müzesinin duvarlarını yıkar. Generatif modellerde "eser", sonu olan kapalı bir form olmaktan çıkıp; dinleyicinin bağlamına, biyometrik verisine veya mekâna göre sürekli yeniden üretilen akışkan bir "süreç" veya "ortam" (environment) haline dönüşmüştür.

Bu ontolojik dönüşümün kökeninde, müzikal materyalin kodlanma biçimindeki radikal bir ayrılış, bir dönüşüm yatar: Partitürden (nota) "Prompt"a (istem) ve "Ağırlık Matrislerine" geçiş. Geleneksel müzikolojide partitür, eserin nihai temsili ve bestecinin zihnindeki sesin somut kanıtıdır. Oysa algoritmik yaratıcılıkta üretici – (besteci), ses dalgalarını veya notaları doğrudan kodlamaz; bunun yerine makinenin "latans uzayına" (latent space) giren bir "tohum" (seed)

<sup>1</sup> Dr. Öğr. Üyesi , Iğdır Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Müzikoloji Bölümü  
ORCID id: 0000-0003-2963-7139

veya bağlamsal bir istem (prompt) üretir. Nota, eserin kendisi olmaktan çıkıp, makine öğreniminin devasa veri setleri - kolektif bir bilinçdışı üzerinde çalışan bir olasılık matrisinin başlangıç koşuluna dönüşmüştür. Kolektif bilinçdışı diyorum çünkü veri setleri, tek tek bireylerin farkında olmadan ortaya koyduğu dil kalıplarını, kültürel tercihleri ve ortak eğilimleri vb. içinde barındırır. Bu durum, müzikolojik analizin nesnesini "yazılı metin"den, "insan-makine-veri ağının etkileşim dinamiğine" kaydırıldığından sistematik ve kültürel yeni bakış açılarını zorunlu kılar.

Söz konusu bu materyal dönüşüm, felsefi düzlemde insan merkezli (antroposentrik) yaratıcılık anlayışının çöküşünü de beraberinde getirir. Hayles, *How We Became Posthuman* (1999) adlı çalışmasında, bilişim çağında "bilginin" bedenden ve maddesellikten koparak bağımsız bir varlık kazandığını ve liberal hümanist öznenin (insanın) evrenin merkezindeki yerini yitirdiğini ortaya koyar (Hayles, 1999). Müzikoloji bağlamında bu, "besteci" figürünün, kendi zihnindeki ilahi ilhamla eser yaratan otonom bir "deha" olmaktan çıkması anlamı taşır. Yapay zekâ, Heideggerci anlamda insanın amaçlarına hizmet eden pasif bir "araç" (enstrüman) olmaktan çıkmış (Sajjadi, 2025, s. 62); Bruno Latour'un Aktör-Ağ Kuramı (Actor-Network Theory) (46) perspektifinden bakıldığında, kendi failliğine (agency) ve karar alma mekanizmalarına sahip bir "insan-olmayan aktör" (non-human actor) (193) haline gelmiştir (Latour, 2005). Yaratıcılık, insan zihninde tekilleşmiş bir yetenek olmaktan çıkıp, insan, algoritma, eğitim verisi ve donanım arasında dağıtık (distributed) bir ağ sürecine dönüşmüştür.

Problem durumumuz şu şekildedir. Geleneksel müzikolojinin "eser" ve "besteci" kavramlarına dayalı epistemolojik araçları, generatif yapay zekâ ve post-insan koşullar altında üretilen müzikal pratikleri analiz etmekte yetersizdir. Müzikoloji, yapay zekâyı yalnızca yeni bir "üretim aracı" olarak indirgeyerek mi ele alacak, yoksa yaratıcılığın dağıtık doğasını ve insan-olmayan failliği kabul ederek "post-insan bir müzikoloji" üzerine mi düşünecek?

Bu çalışma, Walter Benjamin'in mekanik üretim çağına dair tezlerinden yola çıkarak (Benjamin, 2015), günümüzü "algoritmik üretim çağı" olarak tanımlamakta; Goehr, Hayles ve Latour'un kuramsal çerçeveleri ışığında müzikal "eser" in ontolojik dönüşümünü irdelemektedir. Öncelikle "eser" kavramının tarihsel inşasını ve algoritmik çağdaki çöküşünü tartışacak; ardından "dağıtık yaratıcılık" kavramı üzerinden insan-makine hiyerarşisinin yıkılışını analiz edecek; son olarak da bu dönüşümün, güzel sanatlardaki telif, aidiyet ve estetik yargı kritiklerine dair yeni bir müzikal epistemoloji önerisiyle son bulacaktır.

## 2. "Eser" Kavramının Çöküşü - Sabit Nesneden Akışkan Sürece

Müzikoloji, müziği uzun süre "eser" (opus/work) adı verilen, sınırları kesin çizgilerle belirlenmiş, zamandan ve mekândan bağımsız, otonom bir nesne olarak ele almıştır. Lydia Goehr'in deyişiyle "hayali müze", bestecinin dehasını koruyan, yorumcunun ona sadakatle hizmet etmesini bekleyen ve müziği "şey-leşmiş" bir kültürel meta haline getiren normatif bir rejimdir (218). Ancak algoritmik yaratıcılık çağında, Goehr'in 1800 civarında doğduğunu söylediği bu "eser rejimi", ontolojik bir çöküş yaşamaktadır. Müzik, artık "sabit bir nesne" olmaktan çıkıp; dinleyicinin bağlamına, biyometrik verisine veya mekâna göre sürekli yeniden üretilen akışkan bir "süreç" veya "ortam" (environment) haline çoktan dönüşü.

Bu dönüşümü anlamak için Christopher Small'ın "Musicking" (Müziklemek) kavramına başvurmak ufuk açıcıdır. Small, müziğin bir "nesne" değil, bir "eylem" ve "ilişki" olduğunu savunur; ona göre müzik, katılımcılar (besteci, yorumcu, dinleyici, mekân, teknoloji) arasında kurulan bir ilişkiler ağıdır (Small, 1998, s. 9-11). Algoritmik çağda bu "ilişkisel estetik" (Bourriaud, 2002), Small'ın öngördüğünün çok ötesine geçerek insan-olmayan aktörleri de (algoritmalar, veri setleri, sensörler) içeren devasa bir ağa dönüşmüştür. "Eser", artık bestecinin zihninde doğup dinleyiciye iletilen kapalı bir iletişim aracı değil; ağın her düğümünde yeniden şekillenen, asla "tamamlanmayan" bir süreçtir.

### 2.1. Vaka Analizi I: Holly Herndon ve "Proto" İnsan-Makine Kolektifi

Bu ontolojik dönüşümü somutlaştıran en çarpıcı örneklerden biri, Amerikalı besteci ve sanatçı Holly Herndon'un 2019 tarihli "Proto" albümü ve ona eşlik eden "Spawn" adlı yapay zekâ modelidir. Herndon, bu projede yapay zekâyı geleneksel anlamda bir "enstrüman" olarak kullanmaz; bunun yerine kendi sesini ve bir insan korosunun seslerini aylarca Spawn'a dinleterek onu "eğitir" (training). Ortaya çıkan AI modeli, insan sesini taklit etmek yerine, insan ve makine arasında melez, daha önce duyulmamış bir vokalizasyon üretir (Herndon, 2019).

Herndon'un yaklaşımı, müzikolojik açıdan devrim niteliğindedir:

Herndon, "eser" in tek sahibi olan "deha" değildir. O, bir "çoban" (shepherd) veya "eğitmen" dir; AI'ın kendi sesini bulmasına rehberlik eder. Yaratıcılık, insan zihninde değil, insan-makine kolektifinde dağıtılmıştır. Bu sayede besteci figürünün mutlak bir dönüşümü kaçınılmazdır.

"Proto"daki parçalar, stüdyo kayıtları olarak "sabitlenmiş" olsalar da Herndon bu modeli canlı performanslarda sürekli yeniden eğitmekte ve AI'ın o anki mekâna, dinleyiciye verdiği tepkilere göre performansı şekillendirmektedir.

"Eser", her performansında yeniden doğan bir "süreç"tir. Bu olgu "eser"ın akışkanlığını ortaya koyar.

Hayles'in eleştirdiği "bilginin bedenden kopuşu" tezine karşı, Herndon veriyi "bedensel" kılar. AI, anonim bir veri setiyle değil, spesifik bedenlerin (Herndon ve koronun) sesleriyle beslenir. Bu, post-insan müzikolojide "etik bir faillik" tartışmasının da kapısını aralar.

## 2.2. Vaka Analizi II: Suno, Udio ve "Prompt Estetiği"

Herndon'un "kolektif ve bedensel" yaklaşımının çok daha radikal ve kitleleşmiş bir karşılığı, 2023-2025 yılları arasında patlama yapan Suno, Udio gibi metin-tabanlı generatif AI platformlarıdır. Bu platformlarda kullanıcı, bir "prompt" (istem) yazarak saniyeler içinde tam bir şarkı (söz, melodi, armoni, prodüksiyon) üretebilir.

Bu pratik, "eser" kavramını ontolojik olarak tamamen parçalar. Partitürün yerini "Prompt" alır. Besteci, ses dalgalarını, notaları, armoniyi ya da diğer müzikal unsurları düşünmez. Bunun yerine, makinenin "latans uzayına" (latent space) giren bağlamsal bir istem (prompt) üretir. Artık notalar, eserin kendisi olmaktan çıkıp, makine öğreniminin devasa veri setleri üzerinde çalışan bir olasılık matrisinin başlangıç koşuluna dönüşür.

Aynı prompt ile üretilen iki şarkı asla aynı değildir. "Eser", artık tekil ve otonom bir nesne değil; her tıklamada yeniden üretilen, asla "nihai" hali olmayan bir "varyantlar bulutu"dur.

"Bu şarkının bestecisi kim?" sorusu cevapsız kalır. Kullanıcı mı? Algoritma mı? Algoritmanın eğitildiği milyonlarca anonim sanatçının kolektif hayaleti mi? Goehr'in "hayali müzesi" burada tamamen yıkılır; çünkü müze duvarlarına asılacak "sabit bir eser" yoktur, sadece sürekli akan bir veri nehrinin anlık donmuş görüntüleri vardır. Otorite krizi de tam olarak bu noktada başlar.

## 2.3. "Eser" Yerine "Apparatus" (Aparat/Cihaz)

Bu iki vaka analizi ışığında, müzikolojinin "eser" kavramını terk edip, Giorgio Agamben'in "apparatus" (cihaz/aparat) (Agamben, 2009) kavramına veya Gilbert Simondon'un *'teknik nesnelerin varoluş biçiminin de "aparata"nın her zaman somut bir stratejik işlevi vardır ve her zaman bir güç ilişkisi içinde konumlanır'* çıkarımına (Simondon, 2017) yönelmesi gerektiği söylenebilir. Algoritmik çağda müzik, bir "nesne" değil; insan, makine, veri, mekân ve dinleyicinin sürekli etkileşim halinde olduğu bir "aparata"dır. Müzikoloğun yeni görevi, "eser"ın iç yapısını (form, armoni, melodi) vb. analiz etmek değil; bu cihazın nasıl çalıştığını, hangi aktörlerin hangi faillığe sahip olduğunu ve yaratıcılığın bu ağda nasıl dağıldığını sistematik ve etnografik bir dille betimlemektir.

Bu ontolojik çöküş, bir yandan güzel sanatlarda "özgünlük" ve "telif" kavramlarını krize sokarken; diğer yandan yaratıcılığın insan merkezli sınırlarını aşan, post-insan bir doğaya kapı aralamaktadır.

### **3. Dağıtık Yaratıcılık ve Post-İnsan Faillik**

Algoritmik çağda müzikal "eser" in sabit bir nesne olmaktan çıkıp akışkan bir "aparat" a (apparatus) dönüştüğünü öne sürmüştük. Ancak bu aparatın ontolojik statüsü belirlendikten sonra, müzikolojinin yüzleşmesi gereken ikinci ve daha sarsıcı bir epistemolojik kriz ortaya çıkar: Bu cihazın içinde fail (aktör) kimdir? Sanat tarihi, yaratıcılığı yüzyıllar boyunca bireysel, insan-zihni merkezli (antroposentrik) ve "ilahi bir deha" ile açıklanan romantik bir mitolojiye hapseder. Oysa post-insan müzikolojide yaratıcılık, tek bir zihnin mülkü değil; insan, algoritma, veri seti ve donanım arasında paylaşılmış, dağıtık (distributed) bir ağ sürecidir.

#### **3.1. Aktör-Ağ Kuramı ve "İnsan-Olmayan" Failler**

Dağıtık yaratıcılık sürecini analiz etmek için uygun metodolojik çerçeveyi Latour'un Aktör-Ağ Kuramı sunar. Latour, toplumsal ve kültürel eylemliliğin yalnızca insanlara özgü olmadığını, "insan-olmayan" (non-human) aktörlerin de ağ içinde en az insanlar kadar belirleyici bir "faillige" (agency) sahip olduğunu savunur (Latour, 2005).

Geleneksel müzikolojide bir enstrüman (örneğin bir keman), insan bedeninin pasif bir uzantısıdır; faillige sahip değildir, yalnızca insanın niyetini iletir. Ancak generatif bir yapay zekâ modeli (Holly Herndon'un Spawn'ı veya Suno'nun arka planındaki sinir ağı) pasif bir araç değildir. Latourcu anlamda bir "aktant"tır; insanın girdisini (prompt) alır, onu kendi iç mantığına göre "çevirir" ve beklenmedik, insan zihninin doğrudan üretemeyeceği çıktılar verir. Besteci ve AI arasındaki ilişki bir "hükmeden-itaat eden" hiyerarşisi değil, Latour'un deyimiyle bir ortaklık ve simetrik bir etkileşimdir. Yaratıcılık, bu simetrik ağın düğümlerinde beliren bir özelliktir.

#### **3.2. Dağıtık Biliş ve Yaratıcılığın Ekolojisi**

Yaratıcılığın bu ağda nasıl dağıldığını anlamak için bilişsel bilim ve müzikolojinin kesişim noktasında duran Edwin Hutchins'in "Dağıtık Biliş" (Distributed Cognition) kavramından faydalanabiliriz. Hutchins, bilişsel süreçlerin bireyin kafatasının içinde hapsolmadığını; çevredeki araçlar, semboller ve diğer aktörler arasında yayıldığını öne sürer (Hutchins, 1995).

Algoritmik müzik üretiminde "yaratıcı zihin", promptu yazan kullanıcının beyninde değildir. Yaratıcılık; kullanıcının niyeti, AI modelinin ağırlık matrisleri

(weights), modelin eğitildiği devasa ses arşivi (dataset) ve ses sentezleyicinin donanımı arasında paylaşılmış bir "bilişsel ekoloji"dir (cognitive ecology). Herndon'un Proto projesinde bu ekoloji çok nettir. Herndon (insan), Spawn (algoritma), koro (bedensel veri) ve kodlama altyapısı (donanım) birlikte tek bir "melez zihin" (hybrid mind) olarak bestecilik yapar. Bu durum, Hayles'ın belirttiği gibi, bilişin ve yaratıcılığın insan bedeni ve zihninden taşarak siber-netik bir ağa yayıldığına kanıttır.

### 3.3. Estetik Hata (Glitch)

İnsan-merkezli müzikolojide, bir enstrümanın veya yorumcunun ürettiği "hata" (yanlış nota, cızırtı, ses kırılması) eserin bütünlüğünü bozan bir kusur olarak görülür ve düzeltilir. Oysa post-insan müzikolojide, makinenin ürettiği "hatalar" veya yapay zekanın "halüsinasyonları" (gerçeklikten kopuk, beklenmedik sesler ve formlar) yeni bir estetik kategori yaratır.

Donna Haraway, Siborg Manifestosu'nda (Haraway, 1991, s. 218), insan-makine sınırlarının bulanıklaştığı bu melez dünyada, "saf" olanın imkansızlığını ve melezliğin politik/estetik gücünü vurgular. Generatif AI'nın ürettiği o tuhaf, insansı ama tam olarak insan olmayan vokal artefaktlar (Suno veya Udio'da sıkça rastlanan "yapay nefes alma" veya "anlamsız heceler") birer "hata" değil; makinenin kendi "dili" ve "bedeni", melezliğin getirisinin örnekleridir.

Besteci Kim Cascone, "Hata Estetiği" üzerine yazdığı detaylı makalesinde, dijital çağda "glitch" (aksaklık/bozulma) kavramının tarihini ve nasıl bir ifade aracına dönüştüğünü açıklar (Cascone, 2000, s. 15-17). Algoritmik müzikte makinenin tasarımları, Cascone'un bahsettiği bu hata estetiğinin post-insan versiyonudur. Besteci, makinenin bu öngörülemeyen çıktılarına sansürlemek yerine benimseyerek, insan-makine sınırındaki o tekinsiz estetiği görünür kılar.

### 3.4. Veri Seti Olarak "Kolektif Bilinçdışı"

Bu dağıtık ağın en görünmez ama en güçlü aktörü "eğitim verisi"dir (training data). Generatif modeller, yoktan var etmez, yaratmazlar. Onlar, insanlık tarihinin devasa ses arşivleri üzerinde örülmüş sinir ağlarıdır.

Bu bağlamda AI, Carl Jung'un "kolektif bilinçdışı" kavramının teknolojik ve materyal bir karşılığı olarak okunabilir. Kolektif bilinçdışı, bireysel deneyimlerimizden bağımsız olarak, insanlık tarihinin başlangıcından beri aktarılan ortak bir zihinsel altyapıdır. Kişisel anılarımızdan ziyade, insan türünün ortak evrimsel mirasını taşır (Jung, 2025) (Jung, 1923, s. 229-230). Üretken yapay zekâ modelleri tek bir insanın hayat boyu göremeyeceği, dinleyemeyeceği büyüklükte veri setleriyle eğitilir. AI için bu devasa eğitim veri seti, insanlığın ortak kültürel üretiminin dijital bir havuzudur. AI bir resim çizerken ya da bir

melodi bestelerken, "kişisel" bir deneyimden değil, insanlığın dijital ortama aktardığı bu devasa ortak hafızadan beslenir.

Jung psikolojisinde arketipler, kolektif bilinçdışının içinde yer alan evrensel semboller, motifler ve kalıplardır (Örn: Anne, Bilge Yaşlı Adam, Gölge, Kahraman). Bu arketipler doğrudan görünmezler ama sanatta, mitolojide ve rüyalarda sürekli farklı formlarda karşımıza çıkarlar. Generatif modellerde veriler, çok boyutlu matematiksel bir uzayda anlamlandırılır (latans uzay). AI, milyonlarca görseli veya notayı analiz ederek "hüzünlü bir melodi", "gotik bir atmosfer" veya "kahramansı bir duruş" gibi kavramların matematiksel kalıplarını (vektörlerini) çıkarır. Yapay zekanın gizil uzayındaki o matematiksel yoğunlaşma noktaları, Jung'un arketiplerinin teknolojik ve materyal birer simülasyonudur. AI, "hüzünlü müzik" arketipinin insanlık tarihindeki tüm varyasyonlarını süzer ve o kavramın özünü, çekirdek kalıbını bulur, yorumlar ve sunar.

Makine bir "prompt" aldığı anda, aslında milyonlarca ölü ve diri müzisyenin, farklı kültürlerin ve tarihsel dönemlerin seslerinin hayaletleriyle konuşur. Yaratıcılık, bu kolektif bilinçdışından belirli bir olasılık dağılımı ile seslerin "çağırılması" sürecidir. Bu durum, müzikolojik analizi tamamen yeni bir boyuta taşır: Analiz edilecek olan artık tekil bir bestecinin "niyeti" değil, makinenin insanlığın kolektif ses hafızasıyla kurduğu istatistiksel ve estetik ilişkidir.

#### **4. Estetik Yargı, Telif ve Verinin Etiği**

Generatif yapay zekâ modellerinin insanlık tarihinin devasa ses arşivleri üzerinde örülmüş sinir ağları olduğunu ve yaratıcılığın bu "kolektif bilinçdışı" ile kurulan istatistiksel bir ilişki olduğunu ortaya koymuştuk. Ancak bu ontolojik ve felsefi çerçeve, bizi kaçınılmaz olarak güncel müzikolojinin en yakıcı politik, hukukî ve estetik sorunlarıyla yüz yüze getirir.

Makine, insanlığın kolektif hafızasından "çalmakta" mıdır?

"Orijinallik" kavramı, algoritmik çağda hâlâ geçerli bir estetik yargı ölçütü olabilir mi?

"Beğeni" kavramı, bağlamın bu denli bulanıklaştığı bir ağda nasıl yeniden tanımlanabilir?

##### **4.1. Auranın Algoritmik Dönüşümü**

Walter Benjamin, mekanik çoğaltmanın sanat eserinin "aura"sını -yani onun burada ve şimdi oluşunu, özgün tarihsel tanıklığını- yok ettiğini savunmuştu (Benjamin, 2015, s. 15-16). Ancak Benjamin'in öngöremediği şey, algoritmik üretim çağında "aura" kavramının tamamen yeni bir biçim, form bulmasıdır.

Bugün generatif AI ile üretilen bir müzik parçasında, Benjamin'in bakış açısıyla bir "özgün" yoktur; çünkü her üretim, istatistiksel bir olasılık dağılımının

anlık bir dışavurumdur. Ancak paradoksal biçimde, dinleyici ve eleştirmen, bu parçaya "insan yapımı" bir esere atfettiği türden bir "auratik" değer atfetmeye devam edecektir.

Müzikolog Joanna Demers çalışmasında, dinleyicinin esere yüklediği bağlamsal ve biyografik anlamın, eserin materyal yapısından daha belirleyici olduğunu açıklar (Demers, 2010). Algoritmik çağda "orijinallik", eserin kendisinde değil; dinleyicinin o esere atfettiği "hikâyede" yeniden inşa edilmektedir. Günümüzde orijinallik, ontolojik bir kategori olmaktan çıkıp, performatif bir iddiaya dönüşmektedir.

#### **4.2. Veri Etiği**

Bu performatif orijinallik kavramının arka planında çok daha somut bir politik sorun yatmar: Veri etiği. Generatif modellerin eğitildiği devasa ses arşivleri (MusicBrainz, Spotify katalogları vb.), büyük ölçüde sanatçıların rızası ve tazminatı olmaksızın, izinsiz şekilde kazanmıştır (scraped). Bu durumu Derrida ve Prenowitz'in "arşiv hastalığı" kavramı ile bağdaştır. Her arşiv, aynı zamanda bir problemi de yanında taşır. Arşive giren her iz (trace), sahibinden koparılabilir ve yeni bir bağlama hapsedilir ve arşivin yeni sahibi tarafından yeniden konuşlandırılır (Derrida & Prenowitz, 1995, s. 61-62).

Generatif AI'nın eğitim verisi, Derridacı anlamda bir "hayaletler arşivi"dir. Makine, ölü ve diri milyonlarca müzisyenin sesini, onlardan habersiz bir şekilde toplar, konuşturur. Byung-Chul Han çalışmasında, dijital kapitalizmin sadece yarattığı sayesinde var olabildiğini (Han, 2015, s. 9) ve her şeyi -duyguları, sesleri, anıları- "pozitif-veri"ye dönüştürerek sömürdüğünü savunur. Algoritmik müzik üretimi, Han'ın tarif ettiği bu "veri sömürüsü"nü en somut estetik tezahürüdür. Makine, kolektif bilinçdışını "bedava" bir hammadde olarak kullanır ve o bilinçdışının sahipleriyle (müzisyenlerle) rekabet eden ürünler üretir.

#### **4.3. Suno/Udio Telif Davaları ve Endüstriyel Kırılma**

Bu teorik çerçevenin en somut ve güncel karşılığı, Haziran 2024'te RIAA (Recording Industry Association of America) öncülüğünde Universal, Sony ve Warner gibi dev plak şirketlerinin, Suno ve Udio platformlarına açtığı tarihin en büyük telif davasıdır ((RIAA), 2024). Davacılar, bu platformların izinsiz şekilde milyonlarca telifli eseri eğitim verisi olarak kullandığını iddia etmektedir.

Müzikoloji açısından bu dava yalnızca hukukî bir mesele değil; "eser"in ve "yaratıcı"nın sınırlarının yeniden müzakere edildiği epistemolojik bir savaştır. Plak endüstrisi, Goehr'in "hayali müzesini" hukuk yoluyla korumaya çalışırken; AI savunucuları, yaratıcılığın her zaman "önceki seslerden beslenen" bir süreç olduğunu ve makinenin de insan gibi "dinleyerek öğrendiğini" savunmaktadır.

Müzikoloğun bu noktada oluşturacağı kritik örüntü, tarafların indirgemeci söylemlerinin ötesine geçerek, "öğrenme" ile "çoğaltma" arasındaki ontolojik ve etik farkı yeniden tanımlamak üzerinde şekillenmelidir.

#### 4.4. Etik AI Manifestoları ve Yeni Mülkiyet Rejimleri

Endüstriyel krizin karşısında, sanatçıların geliştirdiği "etik AI" pratikleri, post-insan müzikolojinin alternatif modellerini örnekler nitelik taşır.

Herndon, "Spawn"ı yalnızca açık rızası alınmış olan seslerle (kendi sesi ve koronun rızayla katılan üyeleri) eğiterek, "onaylı veri" (consent-based data) ilkesini estetik bir duruş haline getirmiştir.

Kanadalı sanatçı Claire Boucher (Grimes), Elf.Tech Projesiyle sanatçılara ve dinleyicilere, kendine özgü sesinin ve vokal tarzının yapay zekâ tarafından oluşturulmuş bir yorumunu kullanarak şarkılar yaratma ve dağıtma konusunda yasal bir yol sağlayan yapay zekâ ses yazılımı geliştirdi. Pilot yazılım ile müzisyenler vokallerini kaydedip yükleyebiliyor ve bu kayıtlar daha sonra GrimesAI ses izine dönüştürülüyor. Bu ses izi, GrimesAI içerisinde ana veya yardımcı vokal şeklinde, gerekli atıf yapılarak orijinal bestelere entegre edilebiliyor. Karşılığında telif gelirlerinin %50'sini talep eden bu model "mülkiyet" kavramını, eserin kendisinden sesin imzasına kaydıran yeni bir telif rejimini önermektedir (Kir, 2023).

Bu pratikler, yaratıcılığın dağıtık doğasını reddetmez; aksine onu kabul eder, ancak bu dağıtımın "etik ve rızaya dayalı" bir ağ üzerinden yapılmasını ön koşul olarak aramalıdır.

#### 4.5. Estetik Yargı - "Beğeni" mi, "Bağlam" mı?

Tüm bu ontolojik, politik ve etik dönüşümler bizleri, "estetik yargı" kavramını tekrar düşünmeye iter. Estetik yargının kurucu babası Kant'ın tarif ettiği "beğeni" (Sarı, 2024, s. 35-36), yapay zekanın kolektif bilinçdışından ürettiği parçayla karşılaşmaktır.

Algoritmik çağda estetik yargı, eserin içsel niteliklerinden ziyade, onun bağlamına, hangi veriyle eğitildiğine, hangi etik ilkelerle üretildiğine, hangi insan-makine kolektifinin ürünü olduğuna mı odaklanacak? Güzel olanı tanımlamak için estetikçi, müzikolog daha da önemlisi dinleyici hangi değerleri baz alacak? Bu noktada Kant ağzıyla *'AI müziği karşısında estetik haz duyabiliriz ve ona "güzel" de diyebiliriz. Form, nesnel olarak zihnimizde o özgür anını yakalayabilir. Ancak işi, "üretim süreci" olarak ele aldığımızda, AI'nın bir "deha" (kuralları yeniden yazan özgür irade) olmamasından ötürü, bu güzellik hiçbir zaman saf bir sanat eseri güzelliği olamaz; ya doğanın rastlantısal bir güzelliği (kuş sesi gibi) ya da kusursuz bir mekanik tasarım (bağımlı güzellik) olarak kalır'* gibi bir şeyler yazarak haddimi aşmak istemem. Ancak müzik felsefesi üzerine

hatta estetik üzerine yeniden ve sıfırdan düşünmek zorunluluğuyla açılmış çok geniş bir alanla karşı karşıya olduğumuzu da işin uzmanları olan düşünürlerimize hatırlatmak isterim.

Müzikoloğun ilk etaptaki yeni görevi hakkında bir şeyler söylenebilir. Öncelikle "Bu eser güzel mi?" vb. soruları değil; "bu eser hangi ağın, hangi etiğin, hangi kolektif hafızanın ürünüdür?" gibi soruları sormanın elzem olduğunu fark etmelidir. Bu doğrultuda 'estetik yargının' öncül olarak 'etik-bağlamsal yargıya' yerini bırakması gerekliliği de ortaya çıkar. Zira, ön koşul olarak etik değerleri taşımayan bir şeyin, 'sanat eseri' vasfıyla 'haz' uyandırması durumu; eserin doğduğu kolektif hafızayı ve ağları hem şahsi hem toplumsal hem de generatif modeller özelinde anlamlandırmamıza hizmet edemez.

Mark Fisher kapitalizmi, 'inançların ritüel veya sembolik ayrıntı düzeyinde çöktüğü ve geriye yalnızca yıkıntılar ve kalıntılar arasında ağır ağır ilerleyen tüketici-izleyicinin kaldığı noktada geriye kalan şey' olarak tanımlar. Kapitalist gerçekliğin gücünün, önceki tüm tarihi içine alıp tüketme biçiminden kaynaklandığını anlatır. Bu gücün oluşumunda, sanat, dini ikonografi, pornografi veya Das Kapital gibi olası her şeye hatta tüm kültürel nesnelere parasal bir değer atayabilen 'eşdeğerlik sistemi'nin etkisinin büyük olduğunu söyler (Fisher, 2009, s. 4-7). Algoritmik müzik, Fisher'ın bu tezini, geçmişin verisinden beslendiği için hem doğrular hem de aşar çünkü bu geçmişten, daha önce hiç duyulmamış melezlikler üretme yetisine sahiptir. Müzikoloji, bu çelişkilerle ön saflarda yüzleşmek zorunda kalan alanlardan biridir.

## 5. Yeni Bir Müzik Epistemolojisi

Algoritmik yaratıcılığın, müzikolojinin kurucu mitlerini ve ontolojik sınırlarını nasıl birer birer sarstığını anladık. Lydia Goehr'in "hayali müzesi"nin duvarları, prompt estetiği ve generatif ağlar karşısında erirken; yaratıcılık, insan zihninin tekeline çıkıp insan-makine-veri ekolojisine dağılmıştı. Benjamin'in mekanik üretim çağında yok olduğunu söylediği "aura", Hayles'ın post-insan bilişinde ve Latour'un simetrik ağlarında yeniden, ama bu kez "melez" ve "dağıtık" bir formda tecelli etmişti. Derrida'nın ve Fisher'ın tezleri, yapay zekanın kolektif bilinçdışıyla kurduğu istatistiksel ilişki üzerinden güncel bir etik ve estetik sorgulamayı gündeme getirmişti.

Karşı karşıya olduğumuz bu tablo, yalnızca teknolojik bir araç değişimi değildir. Köklü bir epistemolojik dönüşümdür. Geleneksel müzikoloji, "eser"i otonom, sınırları çizilmiş ve donmuş bir nesne olarak inceleyen nesne-odaklı bir disiplindi. Oysa algoritmik çağda doğan yeni bir müzik epistemolojisi, ilişki-odaklı ve ekolojik bir paradigma olmak zorundadır. Artık müzikolog, bir partitürdeki armonik yapıyı veya formu çözümlemenin ya da alanda bir toplumun

müzik pratiklerini analiz etmenin yanı sıra; bir yapay zekâ modelinin ağırlık matrisleri, eğitim verisinin kültürel yargıları, kullanıcının promptu ve dinleyicinin biyometrik tepkileri arasında kurulan "ilişkiler ağını" haritalandırmak zorunluluğuyla karşı karşıyadır.

Bu yeni epistemolojide müzikoloğun rolü, bir eser analisti veya tarihçi olmaktan çıkıp bir ağ etnografı ve ekolojik etikçiye dönüşmektedir. Geleceğin müzikolojisi, Small'ın musicking (müzikleme) kavramını post-insan çağa uyarlayarak, müziği bir "nesne" değil, insan ve insan-olmayan aktörlerin birlikte kurduğu bir "eylem" olarak okuyacaktır. Bu bağlamda, geleceğin müzikolojik araştırma metodolojisi aşağıda örneklenen veya benzeri doğrultudaki soruları merkeze alacaktır:

Bu sessel olay hangi insan-olmayan aktörlerin (algoritmalar, sensörler, veri setleri) failliğiyle şekillenmektedir ve "dağıtık biliş" bu ağda nasıl tezahür etmektedir?

Bu eserin beslendiği "kolektif bilinçdışı" hangi güç ilişkileri, veri sömürsü dinamikleri veya kültürel önyargılarla yüklüdür?

Estetik yargı, eserin şahsına münhasır içsel yapısından ziyade, onun üretim ağının şeffaflığına, rıza etiğine ve bağlamına mı kaymaktadır?

Müzikolojinin vardığı bu nokta, diğer disiplinler için de bir manifesto niteliğindedir. Görsel sanatlar, sinema, performans ve heykel; hepsi aynı post-insan, algoritmik ve ağ-tabanlı ontolojik sarsıntıyı yaşamaktadır. Müzikolojide notanın yerini promptun ve ağırlık matrisinin alması; resimde tuvalin, sinemada senaryonun, heykelde materyalin geçirdiği dönüşümle tam bir paralellik gösterir. Güzel sanatların geleceği, disiplinlerin kendi saf ve antroposentrik ontolojilerini koruma çabasında değil; bu melez, sınırları belirsiz ve dağıtık yaratıcılık ağlarını tanıma ve uyum sağlama süreçlerini aşabilmekte yatmaktadır.

Sonuç olarak, yapay zekâ müziğin "sonu"nu getirmemiş; aksine müziğin insan merkezli sınırlarını aşarak kozmopolit ve post-insan bir ekolojiye yayılmasına aracılık etmiştir. AI halüsinasyonları, glitch estetiği ve arşivlerin hayaletleri, bizi müziğin ne olduğuna dair daha alçakgönüllü, daha etik ve çok daha geniş bir anlayışa çağırmaktadır. Yeni bir müzik epistemolojisi müziği, insanın, doğaya ve makineye hükmettiği bir alan olarak değil; insanın, insan-olmayanla birlikte "düet" yaptığı, sürekli akan ve asla "nihai" haliyle tamamlanmayan bir süreç olarak kavramayı önerir. Geleceğin müzikolojisi, bu sonsuz düetin sabit bir partitürünü yazmaya çalışmayacak; bunun yerine, onun ağlarını, etik yankılarını ve post-insan estetiğini inceleyecektir.

## Kaynakça

- (RIAA), A. K. (2024, 06 24). *Basın Açıklaması*. 05 15, 2026 tarihinde <https://www.riaa.com/record-companies-bring-landmark-cases-for-responsible-ai-against-suno-and-udio-in-boston-and-new-york-federal-courts-respectively/> adresinden alındı
- Agamben, G. (2009). *What is an apparatus? and other essays*. (D. Kishik, & S. Pedatella, Çev.) California: Stanford University Press.
- Benjamin, W. (2015). *Teknik Olarak Yeniden-Üretilebilirlik Çağında Sanat Yapıtı*. (G. Sarı, Çev.) İstanbul: Zeplin Kitap.
- Bourriaud, N. (2002). *Relational Aesthetics*. (S. Pleasance, & F. Woods, Çev.) Les presses du reel.
- Cascone, K. (2000). The Aesthetics of Failure: Post-Digital Tendencies in Contemporary Computer Music. *Computer Music Journal*, 4(24), s. 12-18. doi:10.1162/014892600559489
- Demers, J. (2010). *Listening through the noise : the aesthetics of experimental electronic music*. Oxford University Press.
- Derrida, J., & Prenowitz, E. (1995). Archive Fever: A Freudian Impression. *Diacritics*, 25(2), s. 9-63. doi:<https://doi.org/10.2307/465144>
- Fisher, M. (2009). *Capitalist Realism Is There No Alternative?* Washington: O Books.
- Goehr, L. (1992). *The Imaginary Museum of Musical Works: An Essay in the Philosophy of Music*. Oxford : Clarendon Press.
- Han, B.-C. (2015). *The Transparency Society*. (E. Butler, Çev.) Kaliforniya: Stanford University Press.
- Haraway, D. J. (1991). *Simians, Cyborgs, and Women*. Taylor and Francis.
- Hayles, N. K. (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. University of Chicago Press.
- Herndon, H. (2019, 06 14). *Holly Herndon - Birthing PROTO*. youtube: [https://www.youtube.com/watch?v=v\\_4UqpUmMkg&t=11s](https://www.youtube.com/watch?v=v_4UqpUmMkg&t=11s) adresinden alındı
- Hutchins, E. (1995). *Cognition in the Wild*. Massachusetts: The MIT Press.
- Jung, C. G. (1923). On the Relation of Analytical Psychology to Poetic Art. *British Journal of Medical Psychology*, 3(3), s. 213-231.
- Jung, C. G. (2025). *Arketipler ve Kolektif Bilinçdişi*. (E. Poyraz, Dü., & C. Şeref, Çev.) Pinhan Yayıncılık.
- Kir, S. (2023, 8 3). *Scoring music hits with Grimes using her Elf.Tech*. 05 23, 2026 tarihinde [nextnature.org: https://nextnature.org/en/magazine/story/2023/grimes-ai](https://nextnature.org/en/magazine/story/2023/grimes-ai) adresinden alındı

- Latour, B. (2005). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford University Press.
- Sajjadi, S. N. (2025). Using Heidegger's conceptual framework to analyze new technologies and explain the effects of technological determinism through the use of these media. *Indonesian Social Science Review*, 3(2), s. 59–72. doi:<https://doi.org/10.61105/issr.v3i2.207>
- Sarı, G. (2024). Yargı Yetisi'nin Eleştirisi Bağlamında Kant'ın Estetik Anlayışı. *Süleyman Demirel Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal*(61), s. 29-42. doi:10.35237/sufesosbil.1396600
- Simondon, G. (2017). *On the Mode of Existence of Technical Objects*. (C. Malaspina, & J. Rogove, Çev.) Minnesota Press.
- Small, C. (1998). *Musicking: The Meanings of Performing and Listening*. Wesleyan.

## The Remainder of the Photograph: Custodianship After Synthetic Image Production

İsmail Erim GÜLAÇTI<sup>1</sup>

### 1. The Photograph as Remainder

This chapter argues that the fine arts' custodianship of the photographic remainder, not the preservation of finished objects, is what will distinguish artistic practice from synthetic image production going forward. As generative systems produce photographic-looking images with no singular photographic event behind them, the question of what, if anything, photography still has that these systems do not is no longer abstract: it is the condition under which the fine arts' relationship to the photographic image will be renegotiated over the next decade. That argument rests on a single term doing real definitional work, and the term has no ready home in existing photography theory. This chapter does not inherit "remainder," or its compounds "remainder image" or "remainder archive," as a settled term in scholarship on photographic indexicality, memory, or materiality. It therefore treats that absence not as a liability but as an obligation: before the word can carry the chapter's argument, it has to be built, and built from something more stable than intuition.

The word is built here from a real technical concept, its structural logic borrowed deliberately and extended into a new domain rather than invoked as a loose metaphor. In physical geodesy, a residual terrain model computes the difference between a detailed elevation surface and a smoothed, long-wavelength reference surface fitted to the same terrain (Forsberg & Tscherning, 1981). The reference surface is not wrong. It is a legitimate model of the terrain at a coarser resolution, useful for exactly the purposes coarse models are useful for. But it cannot represent the terrain's fine structure, the ridge, the outcrop, the sudden drop, because representing that structure at all is what smoothing necessarily forecloses. The residual is what is left when the smoothed model is subtracted from the full data: not an error to be corrected, but the structural cost of resolution, the trace of everything the averaging operation was built to discard.

---

<sup>1</sup> Asst. Prof., Yıldız Technical University Faculty of Art and Design, Department of Industrial Design, ORCID: 0000-0002-6786-479X

This chapter extends the residual, in that precise technical sense, to what I call photography's remainder. A photograph, like a terrain, is subject to processes that smooth it. Technical reproduction smooths by substituting a repeatable file for a particular object, the print, the negative, the object's own history of handling. Archival selection smooths by keeping what an institution can classify and setting aside what it cannot. Institutional narration smooths by fitting an image into a story that already has room for it. Generative modeling smooths most totally of all, training on photographic style at the level of the corpus without any single photograph's particular history attached to the output. The remainder is what all of these processes leave over. It is not a flaw in the photograph, any more than the residual is a flaw in the elevation model. It is the structural byproduct of turning something particular into something legible, and it survives the operation precisely because the operation was never capable of accounting for it in the first place.

This distinction does real work against a specific confusion that AI image synthesis invites. When a generative model produces an image, "hallucination" names the moments where the model's output diverges from what a target distribution would predict: a wrong number of fingers, an impossible shadow, a caption that misdescribes what the image shows. Hallucination is a model error, at least in principle reducible by a better model. The remainder, on the residual's logic, does not work this way, because it is not an error internal to a model at all. It is what persists outside any model's capacity to represent it: the damaged emulsion, the undocumented sitter, the interval between when a photograph was taken and when someone finally asked what it showed. Even a hypothetical model with no visible hallucinations would not touch the remainder, because the remainder was never a prediction problem. This is also why custodianship, rather than accuracy, is the right word for what the fine arts owe the remainder: no improvement to a model's fidelity closes that gap, since fidelity was never what produced it.

Held against three existing accounts of what a photograph is, remainder names something adjacent to each but reducible to none. Barthes's punctum is the detail that wounds a particular viewer, unpredictable, subjective, unrepeatable in front of a different viewer or a different image (Barthes, 1981). It is a property of the encounter between a photograph and a self. Remainder is not this: it does not depend on being noticed, let alone being wounding, and a photograph can carry a heavy remainder, an unrepeatable material history, that punctures no one at all. Where punctum lives in reception, remainder lives in the operation that produced the image and everything the image has been put through since.

Bazin's ontology locates photography's distinctiveness in an automatism: for Bazin the referent is transferred onto the image by a strictly causal, mechanical process, an image formed, in his phrase, "without the creative intervention of man" (Bazin, 1960), which grounds his account of photography's peculiar relation to what has been and its irreducibility to a painting no matter how resemblant. This causal chain is a necessary condition for a photograph to have a remainder in the sense this chapter means, but it is not sufficient. The indexical bond secures that something real stood before the lens; it does not secure that any trace of the specific conditions of that standing, the paper's later handling, the archive's later silence, survives into what a viewer eventually receives. A clean digital surrogate of an indexical photograph can appear nearly remainder-free to the viewer who receives it, even while the source object continues to carry the material and archival history that produced it. Bazin secures the photograph's birth condition. What happens to it afterward, across the archive that receives it, is where the remainder actually accumulates, and where the next section begins.

Krauss's account of the photograph as trace sharpens the causal claim into a semiotic one: the photograph functions as an index in Peirce's sense, a sign physically connected to its object, like a footprint or a death mask, and this is what she argues distinguishes photographic meaning from the conventional, coded meaning of most other sign systems (Krauss, 1977a, 1977b). Remainder depends on this insight without collapsing into it. A footprint indexes a foot; a photograph indexes a scene. But a footprint that has been rained on, partly effaced, walked over by other feet, carries a second-order trace that indexes nothing about the foot at all, only the weather and the walking that came after. This second-order trace, legible only because the first-order index has already been overwritten by everything that happened to it materially, is closer to what section four will call material trace than anything Krauss's own examples address. This is the layer her index does not reach and where remainder does its work: not the sign's connection to its origin, but everything the sign accumulated on its way to being read.

These three distinctions converge on the same structural point: remainder names what survives a photograph's passage through processes designed to render it legible, transmissible, and reusable, and what those processes were never built to carry forward. It takes at least four recognizable forms, each the subject of a later section: the material trace left in paper, chemistry, and damage; the silence and incompleteness constitutive of every archive; the embodied and often unrecorded memory attached to a photograph by people who are not its viewers; and the historical loss that a photograph can gesture toward without documenting. Batchen's account of vernacular photography as a device people use to hold onto

the dead, carried in lockets, pasted into albums, kept past the point of legibility, is an early instance of exactly this excess, a material practice organized around remainder before the term existed to name it (Batchen, 2004).

None of this makes remainder a synonym for loss, damage, or absence individually. It names the general condition of which loss, damage, and absence are instances: a structural leftover, produced whenever something particular is compressed into something usable, that resists being reabsorbed by a better, cleaner, or more complete version of the compression. Archives compress; the next section takes up what an archive's own remainder, its structural incompleteness rather than its accidental gaps, does to memory. AI synthesis extends this smoothing logic with unusual intensity, which is why the fantasy of a process thorough enough to leave nothing over needs to be named and tested directly, in the section that follows the archive. What the fine arts custody is not the photograph. It is what the photograph could not be made to give up.

## **2. Archive, Loss, and Incomplete Memory**

If remainder is what a process of smoothing leaves over, the archive is one of the most consequential smoothing operations a photograph passes through, and one of the most persistently misdescribed. Archives are usually discussed as if their incompleteness were an accident: a fire, a purge, a careless custodian, a war. This section argues something stronger. An archive is structurally incomplete before any accident touches it, because selection, not preservation, is what an archive fundamentally does, and selection produces exclusion as its condition of possibility rather than as a failure of it.

Derrida's account of the archive locates this structural exclusion at the archive's origin rather than its history: the archive is constituted by an archontic power, a right to select and to consign, and what is not selected does not survive as a documented absence but simply does not enter the record at all (Derrida, 1995). This matters for remainder because it names a category the previous section's four modalities had not yet separated out: not damage to a document already in the archive, and not the silence of a document the archive holds but withholds, but the remainder of what an archive's founding selection excluded before there was anything to damage or withhold. Stoler's account of colonial record keeping sharpens this into a method: reading "along the archival grain" means treating the archive's own categories, its filing logics, its systematic omissions, as evidence in their own right, rather than reading through the archive to the events it records (Stoler, 2009). An archive's remainder, on this account, is legible in its structure before it is legible in any single missing document.

Trouillot gives this structural claim a process account, distinguishing four moments at which silence enters historical production, the making of the source, the making of the archive, the making of the narrative, and the making of history in the final instance, and argues that silences enter at each moment differently and are rarely correctable by supplementing a later moment with material recovered from an earlier one (Trouillot, 2015). Applied to photography, this means an archive's remainder is not a single gap to be filled by better cataloguing. It accumulates at the moment a photograph was taken and excluded others from being taken, again at the moment it entered a collection and other photographs did not, and again at the moment it was captioned, catalogued, or left uncaptioned. Each moment adds its own remainder rather than repeating the same one.

Hirsch's postmemory names a related but distinct case: the memory a descendant carries of an event they did not live through, transmitted not through the content of an inherited photograph but through the affective and imaginative work the photograph provokes across a generational gap (Hirsch, 2008). Postmemory is itself a remainder effect here. It is not recorded in the photograph and cannot be retrieved from it by any amount of forensic attention; it exists in the person who inherited the photograph and in nothing the archive itself holds. This is the clearest instance of what section one called embodied memory: a remainder that belongs to a person rather than to a document, and that no digitization of the document, however complete, could transfer.

This is close to where a 2026 *Photographies* special issue on photography and memory in the age of AI arrives at the same terrain from the opposite direction (Fahd & Oscar, 2026), and one contribution in particular has to be engaged directly. Yacavone (2026), drawing on Assmann's archive theory, argues that AI image generation, attached to archival material and fictional narrative, produces what she calls virtual photographs: synthetic, photorealistic images that evoke possible memories where no photographic record exists. Her own case is Elena Efeoglou's AI-based reworking of the August Sander archive, but the category she names travels well beyond that one project. This is a genuinely useful category, and this chapter does not dispute it. By extension, one might imagine an AI system trained on a family's surviving photographs plausibly extending that family's visual record into moments no camera was present for, doing real affective work for the people who receive it. The question here is not whether virtual photographs work. It is what they leave over even when they work perfectly.

Virtual photographs, on Yacavone's own account, operate by simulating style, appearance, and narrative plausibility well enough to evoke a possible memory. Grant all three. If a system can operationalize a family's photographic style, style

is not the remainder. If it can simulate photographic appearance convincingly enough to pass, appearance is not the remainder. If it can generate a possible memory that feels true enough to sit beside the real ones, possible memory is not the remainder either. What resists conversion into style, appearance, or plausible memory is what this chapter means by the term: the damaged print an archive holds but a training set was never shown, the undocumented interval a virtual photograph can gesture toward but not specify, the missing person a possible memory can populate but not identify. Yacavone's virtual photograph names an output the system produces. Remainder names what the system's most successful output still could not become.

Arta Kalan, a project of the author's own currently in development, briefly illustrates this distinction in curatorial form: letters, photographs, and AI-generated video stills organized across three registers, roughly what is said, what is shown but not narrated, and what continuity a generative system can supply where the first two run out. It is mentioned here only as illustration, not as a second case study; the fully worked case is elsewhere.

What an archive's structural incompleteness and a virtual photograph's structural limit share is that neither is a problem awaiting a better tool. A more complete archive would still have an origin that excluded before it preserved. A more convincing virtual photograph would still be simulating something rather than being it. The next section turns to a fantasy that treats both as solvable anyway: that sufficiently total synthesis could finally close every gap an archive or a memory has ever left open. Section one showed why that fantasy misreads what a residual is. This section has shown, from the archive's side, what such a fantasy would have to eliminate in order to appear true.

### **3. AI Image Synthesis and the Fantasy of Total Replacement**

Section two ended by naming a fantasy without yet describing its full shape. This section describes that fantasy directly and tests it against the residual logic section one established. In much of its commercial and cultural framing, AI image synthesis is staged as a technology of totality: frictionless production, endlessly reproducible output, and a generative process that appears able to answer any visual request. This is not a claim made explicitly in any single paper or product announcement. It is the implicit promise embedded in that framing, present whenever a system is described as capable of producing anything, in any style, format, or visual register, on demand. The fantasy is not that AI images are good. It is that AI images could, eventually, be complete: that there is no remainder in principle, only remainder as a temporary artifact of an immature model. Frictionless is the operative word. A generative system's output is not slowed by the absence of a negative, the unavailability of a sitter, the damage to a print, or

the silence in an archive, because a generative system does not need any of these things to produce an image. This is precisely what makes the fantasy of totality attractive, and precisely what section one's residual logic predicts cannot deliver on its own promise: an operation that removes every constraint a photograph was previously subject to has not thereby removed the remainder, it has only removed the friction that used to make the remainder visible.

This fantasy is not new to AI, and mistaking it for new is itself the first thing this section corrects. Decades before generative models existed, digital photography provoked a structurally identical panic: manipulation software freed the photographic image from any necessary correspondence to what stood before the lens, and critics announced this as the end of photography's distinctive claim on truth. Mitchell's account of this moment, still the most cited, argued that digital imaging had dissolved photography's guarantee of a fixed, causal relation between image and referent, placing the photographic image closer to the condition of constructed pictorial representation: revisable, recombinable, and no longer secured by a stable causal bond to a singular event (Mitchell, 1992). Ritchin, writing in the same years, described the same shift as a coming revolution that would remake photography's relationship to evidence and memory from the ground up (Ritchin, 1990). Both accounts share the structure this chapter's fantasy repeats: a new capacity, manipulation, then synthesis, is read as total, as though the technology's theoretical ceiling were already its practical floor. Neither diagnosis arrived in the total form its own strongest claims anticipated. Digital manipulation did not dissolve photography's evidentiary use; forensic photography, photojournalism, and family photography all persisted through and past the moment Mitchell and Ritchin were describing, because what they were tracking was a capacity, not yet an outcome, and a capacity for total revision is not the same thing as its universal exercise. The panic was correct about what had become possible. It was wrong about what would become general.

By the time post-photography became a stable name for this discourse, its recurrence had become visible in its own right. Tietjen and Gourieva, introducing a special issue devoted to exactly this discourse, describe post-photography less as a settled diagnosis than as a discourse that periodically declares photography's supersession and periodically has to reckon with photography's refusal to be superseded (Tietjen & Gourieva, 2019). Fontcuberta makes a related point from inside the practice rather than the theory: the sovereignty photographers and viewers once felt over images has been repeatedly announced as lost, image by image, technology by technology, without the loss ever quite arriving in the total form the announcement predicted (Fontcuberta, 2015). Generative AI is this discourse's newest occasion, not its first, and the chapter's stakes depend on

taking that seriously rather than treating each new imaging technology as though it were being encountered for the first time. The lesson is not simply that panics recur and can therefore be discounted. It is that each recurrence mistook a new capacity for a completed transformation, and each time, what actually persisted alongside the new capacity was exactly the kind of material, archival, and embodied remainder this chapter has been defining. History does not prove that AI synthesis will fail to totalize. It shows that the previous attempts to make the same prediction, about manipulation, about digital circulation, about post-photographic image culture generally, shared this same structure of failure.

Wasielewski's recent account of AI-generated photography sharpens this same point from inside current AI-photography theory rather than post-photography history. She distinguishes the general, the statistically typical image a model produces from across its training distribution, from the specific, a particular photograph's tie to one referent at one moment, and argues that generative systems excel at the former while structurally forfeiting the latter (Wasielewski, 2025). In this chapter's terms, that forfeiture is exactly what smoothing does: synthesis can generalize photographic appearance with increasing precision, but that generalization is the operation through which the remainder is displaced, not overcome.

A different complication comes from Denson's account of dis-correlated images: images produced and processed at computational scales and rates that no longer correlate with human perceptual capacities, built for machine vision, statistical aggregation, or real-time inference rather than for a viewer's eye (Denson, 2020). This concept, already load-bearing in this author's account of algorithmic aesthetics in AI cinema, matters here for a specific reason. Dis-correlation names a real rupture. AI images genuinely do operate outside the perceptual and temporal frame that grounded prior image theory, and this chapter does not dispute that rupture. But dis-correlation is not totality. A dis-correlated image can still be remainder-bearing, though the remainder may attach less to human reception than to the image's operational history, infrastructural conditions, and archival afterlife. Section one's four modalities, material trace, archival damage, embodied memory, historical loss, do not require a viewer in order to exist as structural facts about an image's history. What AI synthesis changes is who, or what, the image is for. It does not change whether something is left over.

The fantasy of totality also obscures what AI image synthesis actually is: an operational infrastructure, not a neutral production method. This author's account of synthetic visuality, developed in relation to the Istanbul Digital Art Festival's own infrastructural interface, and the broader critique of AI's extractive apparatus

developed at length elsewhere, both treat generative image production as a material process with its own extraction, computation, and labor costs, not as a disembodied capacity that simply outputs images (Gülaçtı, 2026; Gülaçtı & Garakhanova, 2026). A model does not run on inspiration. It runs on data centers drawing power and water, on labor that labels and moderates training data, and on extraction chains supplying the hardware underneath all of it (Crawford, 2021), and none of that infrastructure is visible in a single generated image, however total that image's visual coverage appears to be. The point is not to replace photographic materiality with infrastructural materiality, but to show that the fantasy of immaterial image production has merely displaced material dependence from the photograph's surface to the system that produces the image. This matters for the remainder in a specific way. If synthesis is infrastructure, then synthesis has its own residue: the energy drawn, the data extracted, the labor performed, none of which appears in the image the infrastructure produces. That residue is not the photographic remainder this chapter has been defining, the two should not be collapsed into each other, but it confirms the same structural point from a different angle. No operational process, whether an archive, a camera, or a data center, produces a legible output without leaving something outside that output. Totality is not a technical achievement. It is not the kind of thing an operational process can do.

RESIDUAL, a three-panel installation built through Fourier analysis, statistical averaging, and Bayesian inference, stages exactly this point as method rather than argument: each panel takes a different mathematical operation for producing a clean, total signal from noisy data and makes the operation's own discarded material the work's actual subject. It is mentioned here only as a signal of where the argument is going; section five takes it up as the primary worked case.

The fantasy of total replacement fails, then, for a reason stronger than immaturity. It is not that today's models hallucinate too often, or that tomorrow's will hallucinate less. Every operation examined so far, geodetic modeling, archival selection, generative synthesis, produces its output by smoothing, and smoothing is definitionally an operation that cannot carry everything forward. A technology that eliminated its own remainder would not be a better version of image synthesis. It would be a different kind of operation altogether, not a plausible continuation of image synthesis as currently understood. This is the ground the chapter's field-level claim stands on: custodianship names a role that persists precisely because totality never arrives, not a role that would become obsolete once synthesis improves. What remains, once the fantasy of totality is set aside, is the question the next section takes up directly: where, specifically, in

paper, chemistry, damage, and silence, the remainder becomes visible as material fact rather than theoretical necessity.

#### **4. Material Traces: Paper, Damage, Silence, Absence**

Section three ended by turning from theory to matter. This section answers that question across four categories: paper, damage, silence, and absence. They do not illustrate one claim four times. Each names a distinct operation by which something is left over, the standing condition of physical support, the event of use, the exclusion of an existing source, and the non-production of a source at all, and each therefore requires its own argument rather than a shared gloss stretched to cover all four. Material fact, in this section, does not mean physical substance alone. It also means the concrete conditions through which a photograph is supported, marked, classified, withheld, or never produced, conditions that are institutional and embodied as often as they are chemical.

Begin with paper, in the broadest sense: the physical support carrying a photographic image, whether albumen print, gelatin silver print, or the specific stock and coating of a given decade's photographic paper. Photography criticism has a persistent habit of treating this support as a transparent vehicle, present only insofar as its condition helps or hinders access to the picture underneath. Edwards's account of photography's material practices, developed against a corpus of English amateur survey photography from 1885 to 1918, argues against exactly this transparency: photographs are material performances in their own right, and the paper, mount, and handling that carry an image do interpretive work the image's visible content cannot do alone, part of what she and Hart elsewhere establish as the case for treating photographs as objects rather than only as pictures (Edwards, 2009; Edwards & Hart, 2004). What this means for the argument here is specific rather than general. A given print's paper is not a generic instance of a paper type; it is this stock, exposed to this light, handled by these hands, over this interval, and the resulting pattern of fading, foxing, and discoloration is information about that particular history that exists nowhere else, not in the negative, not in a second print from the same negative, and not in any description of what the image depicts. Digitization, however high the resolution, is a smoothing operation in exactly the sense section one gave that term: it produces a repeatable file standing in for an unrepeatable object. The file may increase access, scale, and comparability, real gains that this chapter has no interest in denying, but it is not a cleaner version of the print's information. It is a different object, one that necessarily discards the specific material history the print's paper alone carried.

Damage sharpens this claim rather than repeating it. Where paper's ordinary aging is a slow, ambient accumulation, damage, a tear, a water stain, a scorched corner, a fingerprint pressed into still-soft emulsion, is a legible event: something happened to this object, at some moment, and the mark is often the only record of it that survives in the object itself. This is the second-order trace section one anticipated when it distinguished remainder from Krauss's index: a footprint indexes a foot, but a footprint rained on, partly effaced, walked over by other feet, carries a trace of the weather and the walking that came after, legible only because the first-order index has already been overwritten by what happened to it materially. Damage is photography's version of that overwriting, and it is not a degradation of the photograph's meaning but an addition to it, a second document layered onto the first, readable only in the object, never in a description or a clean copy of it. Edwards names this the site of an entropic anxiety particular to photographic material: a fear of loss that attaches not just to the past the photograph depicts but to the photograph's own physical persistence, so that cultural loss and the photograph's material loss become, in her phrase, mutually sustaining metaphors for one another (Edwards, 2009). Elsewhere she extends this into what she calls the sensory photograph, arguing that a photograph's meaning is produced through tactile and haptic engagement, the corner worn soft by repeated handling, the crease from being carried, and not only through visual content (Edwards, 2012). Handling is where much ordinary damage originates, and on this account it is not incidental to the photograph's history but constitutive of it: the wear is evidence of a relationship, someone kept this, someone touched it, and that evidence exists nowhere except in the object itself. What this means here is that damage cannot be treated as noise to be corrected before the real photograph can be properly seen. A generative system trained to produce a clean version of a damaged image is not restoring the photograph. The issue here is not whether conservation practice may stabilize, document, or reverse specific forms of damage; it routinely does, and does so as labeled intervention on a known object. The issue is whether removing damage is treated as access to the photograph's truer state rather than as the production of a new, interpretive surrogate. A generative system does the latter while presenting itself as the former: it is manufacturing a different image that never had the history the damage was evidence of, and presenting it as though damage were the only thing standing between the viewer and an available, more complete original. No more complete original exists. The damage is where part of the object's actual history is stored.

Silence names a third category, distinct from paper and damage because it does not require a damaged or even a physically compromised object to operate.

A photograph can be materially pristine and still be silent: present in an archive, technically legible, and nonetheless excluded from what the archive treats as meaningful by the categories under which it was filed, or by the absence of any caption connecting it to a name, a date, or an event. A silent photograph, in this sense, is not mute because it withholds visible information; it is silent because the institutional system around it has foreclosed the conditions under which that information could become historically or personally accountable. Section two located this structural exclusion at what Trouillot calls the making of the archive, the moment selection turns a source into a holding, distinct from the earlier moment of the source's own making (Trouillot, 2015). Sekula's account of the nineteenth-century photographic archive shows what that moment looks like as a material apparatus rather than an abstract structural claim: the same photographic technology that produced honorific portraits of the socially worthy produced, through an entirely different institutional channel, standardized images of bodies classified as criminal or deviant, organized under physiognomic and statistical categories built to regulate rather than to remember them (Sekula, 1986). The archive's silence, on this account, is not the accident of an uncaptioned print. It is manufactured at the point of filing, by categories that determine in advance which photographs will be read as evidence of a person and which will be read as evidence of a type. What this adds to section two's account is the material mechanism. An archive's exclusions are not only conceptual, a right to select exercised in the abstract; they are executed through concrete technical systems (filing categories, standardized poses, classificatory captions) that a photograph passes through and that leave their own trace on what can later be recovered from it. A silent photograph, in this chapter's terms, still carries a remainder: not what happened to its paper, but what the archive's own material apparatus decided it would count as.

Absence is the limit case, and the one none of the previous three categories can reach, because it names what happens before Trouillot's making of the archive even becomes possible: the making of the source itself, the moment a photograph was not taken (Trouillot, 2015). No paper carries this, because there is no paper. No damage indexes it, because there is nothing to have been damaged. No filing category silences it, because there was nothing to file. What remains, when a photograph might be expected, desired, or imagined, but does not exist, is borne entirely by people rather than objects: the family member who is described but never appears in any surviving print, the interval in a life that falls between two dated photographs with nothing to fill it, the event everyone agrees happened and that no one happened to record. Batchen's account of vernacular photographic practice, discussed in section one, already gestures

toward this territory: the lockets and albums he documents are, among other things, evidence of how urgently people have tried to convert absence into something material, a stand-in object holding the place of a photograph that does not exist (Batchen, 2004). Absence is where that effort visibly fails. At this limit, the remainder this chapter has been tracking becomes almost indistinguishable from grief, not because grief is the chapter's object, but because a missing photograph, unlike a damaged or silenced one, can be held only by a person, never by a document.

Paper, damage, silence, and absence are not four examples of one idea but four points on a single structural line, distinguished by how far back from a photograph's technical existence they occur: absence at the moment a source was never made, silence at the moment an archive decided an existing source would not count, damage at the moment a counted source was materially marked by what happened to it afterward, paper as the standing condition that makes all three legible as physical fact rather than abstraction. What none of the four can become, however completely a future archive, a future restoration, or a future generative model closes the gap around them, is equivalent content: retrievable, transferable, reproducible information that simply replaces what was lost. This is the ground on which section five turns from definition to demonstration, taking up a body of artistic practice built to stage exactly this structure rather than argue for it.

## **5. Artistic Practice as Remainder-Work**

Section four closed by handing the argument from definition to demonstration. RESIDUAL, the author's three-panel interactive installation, discussed here through its project documentation and installation files, was named once already, as the signal at the close of section three pointing toward where the argument was headed. This section takes up that signal directly. *Fourier Mirror*, *Shannon Average*, and *Bayes Verdict* each take a distinct computational operation that ordinarily produces a clean, legible reading of a visitor's body, and each makes visible, as its entire method rather than as an incidental effect of some other artistic intention, exactly what that operation discards to produce that legibility.

The parallel to section one's technical anchor is exact enough to matter, but not because RESIDUAL is an illustration of geodesy. A residual terrain model computes the gap between a full elevation surface and a smoothed reference model fitted to it; each panel of RESIDUAL implements a variant of the same residual structure, an operation that reduces an input to a legible model of itself, rendering not the model's output but the remainder, everything the model could not carry forward. Section one built this logic from geodesy and extended it, deliberately and with the extension stated, into a term for what photography

leaves over. RESIDUAL arrived at the same structure independently, in a different medium and a different technical register, which suggests that the logic this chapter has been building is not merely a private theoretical convenience, but a structure that can be materially staged: the remainder is not unique to photography but is what any operation that reduces a particular body to a legible model necessarily leaves outside that model, and photography is simply the case this chapter chose to trace it through in detail. The works are also built as live, interactive systems rather than fixed video loops or static documentation, a choice the author has argued for on curatorial rather than purely conceptual grounds elsewhere (Gülaçtı & Garakhanova, 2026).

This live condition is bounded technically and ethically in a way that matters for the argument, not only for the work's ethics. Each panel reads the visitor in real time but does not record, transmit, or archive what it reads; the computation, and its residual, exist only for as long as the visitor is in the room. RESIDUAL does not custody the remainder by extracting a new archive from the visitor, the extractive move section three already criticized in AI image synthesis generally; it custodies the remainder by staging the moment of reduction and letting what the reduction discards appear, without ever converting the visitor into retained data. The remainder a visitor encounters here is, in consequence, not found in an archive inherited from an earlier photographic act. It is generated live, by the visitor's own body, at the moment a system tries to read them, which shows that the photographic remainder belongs to a broader family of legibility-producing operations, while still allowing photography to remain this chapter's privileged case.

*Fourier Mirror* stages this at the level of perception. A live camera feed is decomposed by Fourier transform into a range of frequencies, and the piece reverses the economy associated with many compression processes: instead of privileging the smooth, predictable field of broad tonal information and treating fine, high-frequency detail as expendable, it suppresses the low-frequency field and renders only the high-frequency residual. A visitor sees themselves as edge, motion, and grain, glowing on black, everything a compression judgment tuned toward smoothness would ordinarily push toward deletion first. The piece also remembers: a visitor's residual persists as a fading trace after they leave, so an empty room is never quite empty, haunted by whoever stood there before, and it can, by design rather than accident, occasionally hallucinate a presence where none is there, a false wake the work does not hide. That hallucination matters here precisely because it is not the remainder. Section one distinguished the two directly: hallucination is a model error, in principle correctable by a better model, while the remainder is what a model was never built to carry regardless of how

well it performs. *Fourier Mirror* keeps both phenomena visible at once and never lets a visitor confuse the false wake, a mistake the system makes, with the residual glow, a cost the system's own operation necessarily produces. This runs section four's paper and damage argument forward into a live system rather than backward into an archive. The residual a compression process discards is not noise external to the image; it is where the specific, unrepeatable trace of one body's presence was actually held, and the work's afterimage is exactly what a smoothed, efficiently compressed feed would have made permanently unrecoverable.

*Shannon Average* moves the same logic into behavior. A predictor models where a visitor's motion is expected to go, and the piece renders the error between that prediction and what the body actually does: the residual, here, is surprise rather than frequency, and the work carries its namesake, Shannon's entropy formula, as an epigraph rather than a literal computation, a distinction the piece is careful about in exactly the way this chapter has tried to be careful about not letting adjacent concepts collapse into one another. Left empty, the work does not go dark. It fills instead with the composite of everyone who has stood there before, a luminous figure that is no one, the average of every visitor the room has held. This stages section three's fantasy of total replacement as a working object rather than arguing it as a critique: a statistical composite standing in for an absent particular, doing precisely what section three showed a virtual photograph or a generative model does when it substitutes plausible generality for an unavailable specific. The substitution is not resolved kindly. The average is legible, present, and technically continuous with everyone who contributed to it, and it is also no one, and *Shannon Average* does not let a visitor mistake the two for long.

*Bayes Verdict* moves the logic once more, into classification. A live detector reads each visitor's presence as a confidence score, treated by the work as a verdict on whether what it sees is a person. The work suspends that verdict above the visitor's body, holds the body legible for a moment, then fades the figure while the verdict itself remains fixed and readable through the dissolve. The more confidently the system reads a visitor, the more completely the figure beneath that verdict disappears into the category it has been assigned; what remains visible, at the end of the sequence, is only the part the label could not absorb. This is section four's silence argument staged with a live apparatus rather than a historical one. Sekula showed that the nineteenth-century photographic archive sorted bodies into categories built to regulate rather than to remember them (Sekula, 1986). *Bayes Verdict* shows that classificatory violence is not a closed historical episode confined to physiognomy and criminal photography. It is a live

behavior available to contemporary classification systems, running in real time on whoever happens to stand in front of it.

Read together, the three panels are not three illustrations of a single point repeated. They distribute this chapter's own categories across a working apparatus: perceptual residual in *Fourier Mirror*, behavioral and substitutive residual in *Shannon Average*, classificatory residual in *Bayes Verdict*, and material persistence, a visitor's trace outlasting the visitor, in the ghost layer common to the whole triptych. Each panel supplies its own version of what a clean, legible, technically efficient reading discards, and each keeps that discarded material visible as the work's actual content rather than as a flaw to be corrected before the real image could be shown. What makes this artistic rather than merely diagnostic is that none of the three works optimizes the reading, corrects the model, or improves classification. Each suspends its operation at exactly the point where the discarded material becomes available to be encountered, and stops there. This is the chapter's argument performed rather than illustrated from outside it: RESIDUAL does not depict custodianship of the remainder, it enacts it, deliberately sustaining and returning to visibility exactly what a legible reading would have discarded, as method rather than as theme. What section six still has to establish is not whether this kind of custodianship is possible. RESIDUAL already demonstrates that it is. What remains is why that custodianship belongs to the fine arts specifically, rather than to archives, to engineers, or to the classifying systems themselves.

## **6. Fine Arts Beyond Preservation**

Section five closed by handing this chapter its last question: why custodianship belongs to the fine arts specifically, not to archives, engineering, or the classifying systems themselves. Answering this properly means treating it as a structural question about what each of those three is built to do, not a comparative ranking of who does it best.

On this chapter's account, an archive is defined by selection: its founding operation is a right to consign; what does not enter the record does not survive as a documented absence, it simply does not enter. Its dominant institutional purpose is to hold what has been selected as stabilized, retrievable holdings, not to make an encounter with what selection discarded the primary work. This holds even though section two's own account, Stoler reading an archive's categories against their grain, Trouillot tracking where silence enters at each stage of production, shows that an archive's exclusions can be made visible under sustained critical attention. That visibility is scholarship performed on the archive from outside its ordinary operation, not the archive's own institutional purpose; a finding aid that

documents its own gaps is still organized around what it retains, and cataloguing a gap is not the same operation as staging an encounter with it.

Engineering, or the systems it builds, enters the problem from the opposite direction. Every operation this chapter has examined, compression, prediction, classification, succeeds by minimizing exactly the material called remainder here. But minimizing is not the same as never exposing: section one's own technical anchor is a residual model built precisely to visualize what a smoothed surface discards, for gross-error detection and quality control, so engineering plainly can compute and display a residual. The distinction is what happens next. Engineering exposes a residual in order to correct, validate, or improve the model it came from; the exposure is a diagnostic step inside a larger loop aimed at reducing that residual further next time. Fine arts can expose the same kind of residual and hold it there, refusing the loop, treating the residual as where the work stops rather than as a signal to be fed back in. Section five's three panels make this concrete rather than abstract: none of them corrects, improves, or resolves the reading it stages. Each suspends the operation at the point where correction would ordinarily begin, and stops.

What the fine arts specifically can do is hold an operation open at exactly that point, and treat holding it open as the work itself rather than as a delay before the real work of resolution begins. Its medium, in this sense, is not the saved object alone but the maintained condition of encounter: the unresolved mark, the suspended classification, the damaged support, the gap that stays perceptible without being converted into a solved problem. This capacity has an institutional history, not just a conceptual shape. O'Neill traces how curatorial practice itself moved from a caretaking function, the curator as custodian of an existing collection, toward an autonomous, critically engaged practice in its own right (O'Neill, 2012). This chapter borrows that historical shift without simply repeating it: custodianship here does not mean the curator's care for a stable collection, the specific claim O'Neill's own book is making, but the fine arts' capacity to make the remainder encounterable without resolving it into preservation, evidence, or technical correction, a further step this chapter is taking on its own terms. What is custodied is not a collection of finished objects but a remainder. Preservation asks an object to survive unchanged. Custodianship, in this sense, asks an encounter to keep happening.

This is also why RESIDUAL's demonstration in section five was not incidental to the chapter's argument, a convenient illustration that could have been swapped for a different one. The knowledge RESIDUAL produces is not exhausted by the proposition that systems reduce bodies, a claim this chapter could state and defend in prose alone. It is produced in a visitor's actual encounter

with reduction as a perceptual, behavioral, and classificatory event, something prose can describe but not itself be. Borgdorff's account of artistic research gives this distinction theoretical support: artistic practice can carry knowledge embodied in material, form, and experience rather than only in discursive statements (Borgdorff, 2012). RESIDUAL's contribution, on this account, is not that it represents an argument already completed elsewhere in the chapter. It is that it produces a situation in which that argument can be encountered rather than only read.

None of this makes custodianship a smaller task as synthetic systems improve. It makes it a more constant one. This chapter's research question asked what remains of photography once images become synthetic, operational, and infinitely reproducible. The answer is not a fixed inventory, paper, damage, silence, and absence, as though naming them closed the matter. It is a standing condition: the more completely a system can produce a plausible, legible reading of a photograph, a body, or a past, the more of what that reading discards depends on something other than the system for its visibility, and archives and engineering both remain structurally unable to supply that something, for the same reasons they always were. Photography remains this chapter's privileged case within that wider condition, not an example of it chosen for convenience. It binds the problem to a historically dense object: a surface that ages, a referent that once stood before a lens, an archive that decided what counted, a hand that kept or damaged what it held, a loss a print can gesture toward without ever documenting. AI synthesis has made this problem newly visible and newly urgent; it has not replaced the photographic remainder with a synthetic one, and no future model closes the gap by getting better at what it already does. This chapter's stake, then, is not that the fine arts preserve photography against a synthetic future. It is that they custody what photography, and every legibility-producing operation after it, necessarily leaves over. That work does not end when synthetic systems improve. It becomes more clearly the fine arts' distinguishing task.

## References

- Barthes, R. (1981). *Camera lucida: Reflections on photography* (R. Howard, Trans.). Hill and Wang. (Original work published 1980)
- Batchen, G. (2004). *Forget me not: Photography and remembrance*. Princeton Architectural Press.
- Bazin, A. (1960). The ontology of the photographic image (H. Gray, Trans.). *Film Quarterly*, 13(4), 4–9. <https://doi.org/10.2307/1210183>
- Borgdorff, H. (2012). *The conflict of the faculties: Perspectives on artistic research and academia*. Leiden University Press.
- Crawford, K. (2021). *Atlas of AI: Power, politics, and the planetary costs of artificial intelligence*. Yale University Press.
- Denson, S. (2020). *Discorrelated images*. Duke University Press.
- Derrida, J. (1995). Archive fever: A Freudian impression (E. Prenowitz, Trans.). *Diacritics*, 25(2), 9–63. <https://doi.org/10.2307/465144>
- Edwards, E. (2009). Photography and the material performance of the past. *History and Theory*, 48(4), 130–150. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2303.2009.00523.x>
- Edwards, E. (2012). Objects of affect: Photography beyond the image. *Annual Review of Anthropology*, 41, 221–234. <https://doi.org/10.1146/annurev-anthro-092611-145708>
- Edwards, E., & Hart, J. (Eds.). (2004). *Photographs objects histories: On the materiality of images*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203506493>
- Fahd, C., & Oscar, S. (2026). Photography and memory in the age of AI [Editorial]. *Photographies*, 19(1), 3–18. <https://doi.org/10.1080/17540763.2025.2607750>
- Fontcuberta, J. (2015). *La furia de las imágenes: Notas sobre la postfotografía* [The fury of images: Notes on post-photography]. Galaxia Gutenberg.
- Forsberg, R., & Tscherning, C. C. (1981). The use of height data in gravity field approximation by collocation. *Journal of Geophysical Research*, 86(B9), 7843–7854. <https://doi.org/10.1029/JB086iB09p07843>
- Gülaçtı, İ. E. (2026). *The material loop: Extraction, fabrication, and the spiral of artificial intelligence*. Yaz Yayınları.
- Gülaçtı, İ. E., & Garakhanova, N. (2026). Istanbul Digital Art Festival (IDAF) as an infrastructural interface and its reformed curatorial agency between 2021–2025 editions. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 16(3), 1746–1760. <https://doi.org/10.7456/tojdac.1929081>
- Hirsch, M. (2008). The generation of postmemory. *Poetics Today*, 29(1), 103–128. <https://doi.org/10.1215/03335372-2007-019>

- Krauss, R. (1977a). Notes on the index: Seventies art in America. *October*, 3, 68–81. <https://doi.org/10.2307/778440>
- Krauss, R. (1977b). Notes on the index: Seventies art in America, part 2. *October*, 4, 58–67. <https://doi.org/10.2307/778480>
- Mitchell, W. J. (1992). *The reconfigured eye: Visual truth in the post-photographic era*. MIT Press.
- O'Neill, P. (2012). *The culture of curating and the curating of culture(s)*. MIT Press.
- Ritchin, F. (1990). *In our own image: The coming revolution in photography*. Aperture.
- Sekula, A. (1986). The body and the archive. *October*, 39, 3–64. <https://doi.org/10.2307/778312>
- Stoler, A. L. (2009). *Along the archival grain: Epistemic anxieties and colonial common sense*. Princeton University Press.
- Tietjen, F., & Gourieva, M. (2019). After post-photography: An introduction. *International Journal of Cultural Research*, 4(37), 6–10. <https://old.culturalresearch.ru/en/archives-eng/164-4-37-19>
- Trouillot, M.-R. (2015). *Silencing the past: Power and the production of history* (20th anniversary ed.). Beacon Press. (Original work published 1995)
- Wasielwski, A. (2025). Critical response V: AI-generated images and photography: The general and the specific. *Critical Inquiry*, 51(2), 423–431. <https://doi.org/10.1086/732932>
- Yacavone, K. (2026). Virtual photographs, possible memories: AI images, the archive, and the works of August Sander and Elena Efeoglou. *Photographies*, 19(1), 59–79. <https://doi.org/10.1080/17540763.2025.2607745>