

GÜZEL SANATLARDA KURAM VE UYGULAMALI ÇALIŞMALAR

THEORETICAL AND APPLIED RESEARCH IN FINE ARTS

Editör
Dr. Öğr. Üyesi NİDA ANIL KAZANÇ



**GÜZEL SANATLARDA KURAM VE
UYGULAMALI ÇALIŞMALAR**

**THEORETICAL AND
APPLIED RESEARCH IN FINE ARTS**

Editör

Dr. Öğr. Üyesi NİDA ANIL KAZANÇ



Güzel Sanatlarda Kuram ve Uygulamalı Çalışmalar
Theoretical And Applied Research in Fine Arts
Editör: Dr. Öğr. Üyesi NİDA ANIL KAZANÇ

Genel Yayın Yönetmeni: Berkan Balpetek
Kapak ve Sayfa Tasarımı: Duvar Design
Baskı: Ekim 2025
Yayıncı Sertifika No: 49837
ISBN: 978-625-8734-04-1

© Duvar Yayınları
853 Sokak No:13 P.10 Kemeraltı-Konak/İzmir
Tel: 0 232 484 88 68

www.duvar yayinlari.com
duvarkitabevi@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

Chapter 1.....1

Cogs, Pipes, and Pistons:

Audiovisual Aesthetics of the Steampunk Universe and

A Case Study of a Digital Game

Ersin ERTAN

Bölüm 2.....25

Kentsel Belleğin Kaybı Üzerine Sanatsal Yaklaşımlar:

Bir Eğitim Atölyesi Deneyimi

Sara ÇEBİ

Bölüm 3.....43

Oyunculukda Algı Kavramı ve

Oyunculuk Yöntemleriyle İlişkilendirilmesi

Kerim DÜNDAR

Bölüm 456

Büyünün Dönüştürücü Gücü Circe ve Temsilleri

Nida Anıl KAZANÇ

Chapter 1

Cogs, Pipes, and Pistons: Audiovisual Aesthetics of the Steampunk Universe and A Case Study of a Digital Game

Ersin ERTAN ¹

INTRODUCTION: RESEARCH CONTEXT AND LITERATURE REVIEW

What if the past had imagined a different future? Steampunk responds with brass, steam, and inventions—an aesthetic framework that informs how we understand audiovisual world-building in both historical and digital media. Unlike retro-futurism, which nostalgically recalls early modern machine aesthetics, steampunk looks to the mid-nineteenth century age of steam, blending industrial and revolution inspirations with twenty-first century creative production (Guffey, 2015). Building on this vision of a past imagining the future, this section outlines the chapter's aims and scope, presents the methodological approaches employed, and reviews key literature that frames steampunk as both a cultural aesthetic and a lens for analyzing films and digital games.

This book chapter aims to examine the audiovisual aesthetics of the steampunk universe through a case study of the digital game *The Chaos Engine* (1993) by Bitmap Brothers, analyzing the audiovisual components and thematic elements of its four distinct stages (worlds). *The Chaos Engine* is a particularly significant case study because of its richly designed, unique audiovisual worlds, innovative mechanical gameplay, and the presence of corrupted AI, which intertwines steampunk aesthetics with cybernetic elements, making it an ideal medium for exploring the intersection of visual, auditory, and theoretical analysis. The analysis is guided by an interdisciplinary framework drawing on Buell's environmental imagination, Giedion's theories of mechanization, Freud's concept of the uncanny, and Wiener's cybernetic principles, applied to examine each world of the game in turn. Moreover, together, these frameworks complement each other by linking spatial, structural, psychological, and technological dimensions, allowing for a holistic analysis of the game's audiovisual and thematic design.

¹ Dr.Öğr.Üyesi, TOBB ETÜ, 0000-0002-0348-9089

The research is unique and contemporary in its interdisciplinary approach, combining four theoretical lenses to explore not only visual and narrative aspects but also auditory and mechanical design, including the novel dimension of corrupted AI. It addresses a gap in the literature by focusing on films and digital games, a medium often overlooked in steampunk studies, and by providing a structured, world-by-world analysis that bridges descriptive findings with comparative interpretation, offering a methodological model for future audiovisual game and film research.

To situate this study within existing scholarship, the following segment reviews key literature on steampunk as a cultural and aesthetic phenomenon, highlighting developments in audiovisual media, films, and digital games that inform the analysis of *The Chaos Engine*.

Barratt's (2010) article *Time Machines: Steampunk in Contemporary Art* examines how contemporary artists can be read through steampunk paradigms. While discussions of steampunk often focus on literature and film, this study highlights the work of Tim Hawkinson and Arthur Ganson, whose kinetic sculptures articulate pre-millennial and ongoing anxieties about the loss of humanity. By linking their work with steampunk aesthetics and philosophy, the essay argues that both artists, like steampunk itself, caution against an inhuman future in which humankind is subsumed by machines.

Forlini's work (2010), *Technology and Morality: The Stuff of Steampunk*, highlights steampunk as a lens through which the relationships between humans, technology, and morality can be reimaged. By examining both the artistic recycling of Victorian objects and literary examples such as *The Diamond Age*, it becomes clear that steampunk's value lies in its capacity to provoke reflection on posthuman possibilities, provided it resists the urge for total control or mastery.

In Ferguson's (2011) essay *Surface Tensions: Steampunk, Subculture, and the Ideology of Style*, steampunk's engagement with Victorian style is not merely nostalgic or fantastical but deeply concerned with the ethical and political implications of representation. By tracing debates around period aesthetics and imperial regalia, this literature underscores the need for a nuanced, situated approach to the subculture—one that moves beyond broad, holistic assessments to account for its competing practices and ideologies.

According to Perschon's (2012) Ph.D. thesis, *The Steampunk Aesthetic: Technofantasies in a Neo-Victorian Retrofuture*, the difficulty of defining steampunk reflects its evolution from a literary subgenre to a multifaceted subculture encompassing fashion, DIY practices, and ideological counter-culture. By framing steampunk as an aesthetic composed of neo-Victorianism,

technofantasy, and retrofuturism, this literature provides a flexible yet bounded approach, accommodating the diversity of steampunk expressions while maintaining conceptual clarity.

Tanenbaum, Karen, and Wakkary's (2012) article *Steampunk as Design Fiction* highlights Steampunk as more than an aesthetic, positioning it as a design strategy for HCI and interaction design. Its practices of DIY and appropriation demonstrate how imagined ideological worlds can be physically realized, offering practical strategies and insights for design practice.

Albrecht's (2016) doctoral dissertation, *The Machine Anxieties of Steampunk: Contemporary Philosophy, Neo-Victorian Aesthetics, and Futurism*, situates the steampunk movement as a significant contemporary exploration of the human condition. While its visual inspiration draws from the Victorian past, steampunk's core interest lies in speculative futures and the individual's struggle for autonomy in a technologically complex world. By examining its literary roots, aesthetic evolution, and intersections with postmodernism, transhumanism, and post-humanism, Albrecht highlights steampunk as both a reflective and forward-looking practice, offering insights into how individuals navigate the tensions of a rapidly changing, technologically mediated society.

McAllister's (2019) book *Steampunk Film: A Critical Introduction* positions cinema as a central site for exploring steampunk's cultural impact. By tracing how blockbuster films reimagine industrial histories through retro-futuristic technologies, McAllister highlights steampunk's ability to merge past and future while questioning contemporary technological desires. As the first monograph dedicated to steampunk cinema, the book situates the genre within broader film theory debates and argues that its mainstream proliferation reflects both a cultural fascination with reengineered technologies and an effort to renegotiate our relationship with a rapidly transforming media landscape.

Ramos' (2020) article *Alternate World Building: Retrofuturism and Retrophilia in Steampunk and Dieselpunk Narratives* investigates alternate history as a blended genre, shaped through the merging of science fiction, fantasy, adventure, and mystery tropes. By examining *The Difference Engine* (1990) and *SS-GB* (1978), Ramos demonstrates how retrofuturism and retrophilia operate within speculative fiction to blur genre boundaries, offering a framework for understanding steampunk and dieselpunk as hybrid narrative forms.

Esser's (2021) research *Re-Calibrating Steampunk London: Heterotopia and Spatial Imagineries in Assassins Creed: Syndicate and The Order 1886* explores how video games construct neo-Victorian Londons as simulated heterotopias that reshape cultural memory through spatial experience. By drawing on Doreen

Massey's theory of space and examining how urban texture becomes a narrative device, Esser demonstrates how these games use retro-speculation to reimagine the Victorian city as both a site of alternative agency and a cyberpunk-inflected hyper-city. In doing so, the study highlights how steampunk video games invite players to renegotiate shared imaginaries of the city and the Victorian past.

Briedik's (2024) work *Steampunk Aesthetics, Countercultural Ethics, and Victorian Genres: Subverting Steampunk Ethos in Margaret Killjoy's "A Country of Ghosts"* (2014) examines how Killjoy's novel draws on steampunk's familiar aesthetics, techno-iconography, countercultural ethos, and historical referentiality while simultaneously destabilizing them. By fulfilling and radically subverting generic expectations, the study highlights the flexibility of steampunk ethos and its capacity for reconfiguration within speculative fiction.

TRACING THE EVOLUTION OF STEAMPUNK AUDIOVISUAL MEDIA

Before diving into the history of audiovisual steampunk media, it is necessary to clarify the distinctions among related "-punk" subgenres, which are often confused in popular discourse. Steampunk draws on Victorian-era (1837-1901) steam technology, industrial machinery, and societal critique, as seen in Gibson and Sterling's (1990) *The Difference Engine* and the film *The League of Extraordinary Gentlemen* (2003).

The second most used term, Dieselpunk, situates itself in the interwar to post-WWII era, emphasizing Art Deco and wartime aesthetics, often reflecting gritty realism. Some examples are the movie *Sky Captain and the Future of Tomorrow* (2004) and a series of alternate history video games, *Wolfenstein* (1981-present).

A contemporary term, Cyberpunk, explores near-future digital and cybernetic technologies, corporate control, and dystopian urban landscapes, such as William Gibson's science fiction novel *Neuromancer* (1984), and the iconic film *Blade Runner* (1982) by Ridley Scott.

Other subgenres expand these temporal, technological, or thematic frames: Decopunk and Atompunk evoke mid-century design and atomic-age optimism; Raypunk draws on pulp sci-fi; Biopunk, Nanopunk, and Solarpunk examine biotechnological, molecular, or sustainable futures; and Magepunk, Elfpunk, and

Dreampunk integrates magic, mythology, and dreamlike aesthetics. Collectively, these genres share a speculative ethos while diverging in era, technology, and thematic focus, providing a necessary framework for situating steampunk within the broader audiovisual landscape.

To better understand the scope of the steampunk universe, as McAllister (2019) emphasizes, in the promotional description for his retro-futuristic role-playing game *Space 1889* (1988), game designer and author Frank Chadwick described it as encompassing the full imaginative range of classic speculative fiction, including “everything Jules Verne could have written, everything H.G. Wells should have written, and everything A. Conan Doyle conceived but never published because it was too fantastic” (Chadwick, 1988).

While Fritz Lang's cult movie *Metropolis* (1927) established a foundational aesthetic for mechanized urban dystopias, if the core of Steampunk is located in the 19th-century scientific novels of Jules Verne, then Karel Zeman's *The Fabulous World of Jules Verne* (1958) can be considered its first pure cinematic realization.

Though the cornerstone of cyberpunk, *Blade Runner* (1982) by Ridley Scott shares a crucial aesthetic principle with steampunk: a lived-in, layered, and anachronistic future. The film's world is not clean and sleek; it's dirty, rainy, and crowded with technology from different eras. This used future concept is vital. While the base tech is digital, the aesthetic is often industrial and decayed, influencing how later steampunk worlds would look and feel. In this sense, the next cornerstone film, Terry Gilliam's *Brazil* (1985), while typically classified as dystopian futurism, its Retro-Futurism aesthetic rooted in the early 20th century. It introduces the critical element of bureaucratic, dystopian oppression achieved through clunky, low-tech, and absurdly complex machinery. The world is made of ducts, consoles with tiny CRT monitors, typewriters, and pneumatic tubes. It's not powered by steam, but it feels like it could be.

In the anime world, Hayao Miyazaki and Studio Ghibli are arguably the most influential architects of the steampunk aesthetic, creating two distinct but complementary visions: *Laputa: Castle in the Sky* (1986) is filled with functional, gritty technology like pirate airships, military dreadnoughts, and steam-powered mining equipment. Building on this, *Howl's Moving Castle* (2004) intensely personal and character-driven steampunk aesthetic. Here, the castle itself is the central icon: a clanking, rickety, and biomechanical heap of magic, metal, and mortar that physically embodies Howl's own chaotic and wounded spirit.

Following the art-house dystopianism of Jeunet and Caro's *The City of Lost Children* (1995), Barry Sonnenfeld's *Wild Wild West* (1999) commodified the steampunk aesthetic into a mainstream blockbuster formula, demonstrating the genre's commercial viability at the expense of its subversive punk ethos.

Streaming platforms such as Netflix have played a pivotal role in the 21st-century evolution of steampunk, first by amplifying the reach and normalizing the gritty Victorian industrial aesthetic of Guy Ritchie's *Sherlock Holmes* (2009)

and its sequel (2011) for a massive audience. Over a decade later, this curation culminated in the platform's release of *Arcane* (2021), a series that represents the genre's modern apotheosis by using the serialized format to explore a sophisticated socio-technical dichotomy between the gleaming steampunk city of Piltover and its oppressed chem-punk undercity, Zaun.

In the gaming world, steampunk evolved from a niche aesthetic to a foundational setting for critiquing industry and society through a series of landmark titles.

Final Fantasy VI (1994) by Square introduced the genre to a global RPG audience by masterfully blending magitek (magical technology) with a Victorian-industrial revolution conflict, establishing a potent template for merging fantasy and machinery.

Arcanum: Of Steam and Magic & Obscura (2001) by Troika Games became the first and definitive steampunk CRPG, with its core mechanics, where technological and magical aptitude directly conflict, making the genre's ideological debate a playable, systemic experience.

While often classified as dieselpunk, *BioShock* (2007) by Irrational Games was a monumental breakthrough for its art deco retro-futurism, demonstrating the power of a fallen, anachronistic utopia and influencing all subsequent first-person steampunk and dieselpunk worlds with its immersive aesthetic and philosophical depth.

In 2012, the tactical shoot'em up indie game *Sine Mora* by Digital Reality, notable for its time-manipulation mechanics in a dieselpunk shmup setting, further demonstrates the versatility and enduring appeal of retro-futurist aesthetics across diverse gameplay genres and narrative frameworks.

While *Dishonored* (2012) by Arkane Studios refined aesthetic into a cohesive whalepunk identity in the shooter genre, the strategy genre saw a more direct and playful interpretation with *Steampunk Tower* (2013) by DreamGate and its sequel *Steampunk Tower 2* (2016), which translated the core fantasy into a tower defense format. The game's entire design—a multi-layered, gear-filled tower armed with Tesla coils and steam-powered weaponry—functioned as a literal manifestation of the steampunk aesthetic, making the player's strategic role that of an engineer actively maintaining and upgrading a quintessential steampunk artifact.

Frostpunk (2018) by 11 Bit Studios radically re-purposed steampunk technology for a survival-society simulator, using the genre's iconography not for adventure but to explore the brutal ethics of utilitarianism and human survival in a frozen wasteland.

This lineage expanded to include pivotal dieselpunk contributions like *Iron Harvest* (2020) by King Art Games, which translated the genre's core principles into a real-time strategy format by envisioning an alternate 1920s Europa where diesel-powered mechs defined warfare and reconstruction. Finally, *Symphonia: The Summit of Magic and Steam* (2023) - Studio Sottgame represents a recent and notable indie contribution to the steampunk RPG genre, demonstrating its enduring appeal. The game builds upon the established tradition of blending magic and technology—a core tenet seen in foundational titles like *Arcanum*—by exploring this conflict within a narrative focused on class struggle and resource scarcity atop a towering city.

METHODOLOGICAL FRAMEWORK: ENVIRONMENTAL, MECHANICAL, PSYCHOANALYTIC, AND CYBERNETIC APPROACHES

This analysis employs an interdisciplinary framework synthesizing Buell's environmental imagination, Giedion's theories of mechanization, Freud's concept of the uncanny, and Wiener's cybernetic principles. In concert, these lenses facilitate a multi-faceted examination of the game's worlds, connecting their spatial, structural, psychological, and technological dimensions to produce a holistic critique of its steampunk-based audiovisual and thematic design.

Sigmund Freud introduced the concept of the uncanny (*Das Unheimliche*) in his 1919 essay *The Uncanny*. For Freud, the uncanny arises when something familiar (*heimlich*) becomes strange or unsettling (*unheimlich*). This feeling of disquiet is not rooted in complete unfamiliarity, but in the return of repressed experiences, infantile beliefs, or archaic modes of thought that resurface in distorted ways (Freud, 1919; Royle, 2003). In methodological terms, applying Freud's uncanny allows for analyzing how narrative spaces, characters, encounters with doubles, automata, repetitions, lifeless entities, or game environments create unsettling experiences through doubling, distorted familiarity, or repressed fears. In game studies, this framework has been used to explain why certain spaces or figures provoke psychological discomfort by collapsing distinctions between the known and the unknown (Vidler, 1992; Masselein, 2011).

Siegfried Giedion's *Mechanization Takes Command* (1948) is a foundational study of how mechanization transformed modern life. Giedion argues that mechanization is not simply the introduction of machines, but a deep restructuring of everyday practices, perception, and even thought. He traces how technical processes and devices move from specialized industrial uses into the

most intimate aspects of domestic and cultural life, describing this as the “anonymous history” of mechanization.

In a methodological sense, Giedion’s theory allows us to approach *The Chaos Engine* not only as a narrative or representational text but as a mechanized structure of play. Just as Giedion describes the spread of mechanization into daily life, the game’s procedural systems illustrate how mechanization structures player experience—through controlled rhythms, standardized behaviors, and the interplay of human decision-making with machine logic.

Norbert Wiener’s *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine* (1948) established the interdisciplinary field of cybernetics, focusing on how feedback, regulation, and communication operate across biological organisms and machines. Wiener argues that both living beings and technical systems can be understood in terms of information exchange and feedback loops, where signals are transmitted, processed, and adjusted to maintain stability (Wiener, 1948). In this sense, cybernetics allows us to conceptualize games such as *The Chaos Engine* as closed systems of communication, where agency emerges not solely from the player but from the constant negotiation between human intention and machine regulation. Methodologically, drawing on Wiener enables the study of game worlds as cybernetic environments—spaces in which rules, repetition, and adaptive responses simulate living systems while also constraining them.

Lawrence Buell’s work in ecocriticism emphasizes the role of literature and culture in shaping our perception of the environment. In *The Environmental Imagination* (1995), Buell outlines a foundational principle: the nonhuman environment must be recognized as active and significant, not merely a backdrop for human affairs. He argues that cultural texts mediate environmental awareness by making readers confront ecological entanglements and ethical responsibilities (Buell, 1995). In *The Future of Environmental Criticism* (2005), Buell expands this argument into the interdisciplinary sphere, showing how cultural production intersects with environmental history, ethics, and activism. He highlights the importance of recognizing environmental crisis, place, and interdependence as central categories for cultural analysis (Buell, 2005). Methodologically, Buell’s framework provides a way to read *The Chaos Engine* as more than a closed cybernetic system or a site of mechanization: it also situates the game world within broader environmental imaginaries. The game’s landscapes, ruined architectures, and hostile ecologies can be analyzed as expressions of environmental anxiety, where the nonhuman is not passive but actively shapes the player’s experience.

Together, these perspectives interlock in audiovisual analysis: the uncanny addresses the psychological impact of sight and sound, mechanization contextualizes technological patterns in audiovisual design, cybernetics maps how interactive feedback between player and system shapes perception, and environmental criticism emphasizes the immersive effect of nonhuman spaces. This complementary framework allows the study to examine *The Chaos Engine* as a multilayered audiovisual environment, where sound, visuality, mechanics, and environment work together to produce affect, meaning, and experience.

BRASS, STEAM, AND CORRUPTED AI: AN AUDIOVISUAL ANALYSIS OF “THE CHAOS ENGINE”

The Chaos Engine (1993), developed by The Bitmap Brothers, is a top-down run-and-gun action-adventure game originally released for the Amiga and subsequently ported to other platforms. Players choose from a roster of distinct mercenary characters—each with unique abilities and attributes. The game comprises four distinct worlds, each containing four levels, and offers six playable characters across three classes. Players can access a variety of weapons, power-ups, special abilities, loot, and hidden items, making full completion of any given level a significant challenge.

The game’s story begins in an alternate, steampunk-infused Victorian England. Baron Fortesque, a visionary yet reckless scientist, constructs the Chaos Engine, a proto-computer that spirals out of control. Seizing power over its creator, the machine unleashes horrors by mutating humans and animals into abominations. To combat this threat, six mercenaries are recruited to enter the sealed-off Britain, trace the source of the disaster, and shut it down.

The significance of *The Chaos Engine* extends beyond its gameplay, encompassing its audiovisual design, steampunk aesthetic, and innovative mechanics that contribute to both player experience and narrative immersion:

- Demonstrates early forms of satisfactory AI assistant, where if a second human player is absent, the game automatically assigns a computer-controlled character to cooperate with the player.
- One of the first early games that offers distinct character roles (tank, support, allrounder), promoting strategic gameplay and a sense of team coordination, which allows high replayability, laying the foundations of titles such as *Overwatch* (2016), *Apex Legends* (2019), *Valorant* (2020), and *Deep Rock Galactic* (2020).
- Includes contextual but minimal AI-driven narrative elements, where environmental cues and enemy behavior subtly contribute to story and immersion.

- Exemplifies one of the most immersive steampunk aesthetics through mechanized environments, industrial visuals, and unique soundscapes. Features a dynamic musical score and sound design that reinforce tension, environment, and mechanical action. Integrates audiovisual, ludic, and narrative systems to create a coherent steampunk experience.

As mentioned before, the game features four distinct worlds, each containing four levels. After completing every two levels, players can access a shop to purchase upgrades for their character using accumulated gold. At the end of each world, the game provides a save code that allows players to resume their progress later. While the game does not explicitly link its four worlds, a logical progression can be inferred. The first world, the forest, represents the natural environment at the onset of the Chaos Engine's disruption. Players then move to the workshops, an exterior but heavily industrialized environment, isolated from natural surroundings. The third world, Fortesque's mansion, is an interior level depicting the luxurious home of the Chaos Engine's creator, Baron Fortesque. Finally, the cellars function as an underground sewer-like system where the Chaos Engine itself is located, presumably beneath the mansion.

The visual identity wall of The Chaos Engine is illustrated in Figure 1 below: From top left to right, bottom: Intro credits, hero selection interface, World.1: The Forest, World.2: The Workshops, World.3: Fortesque's Mansion, and the boss fight in World.4: The Cellars.

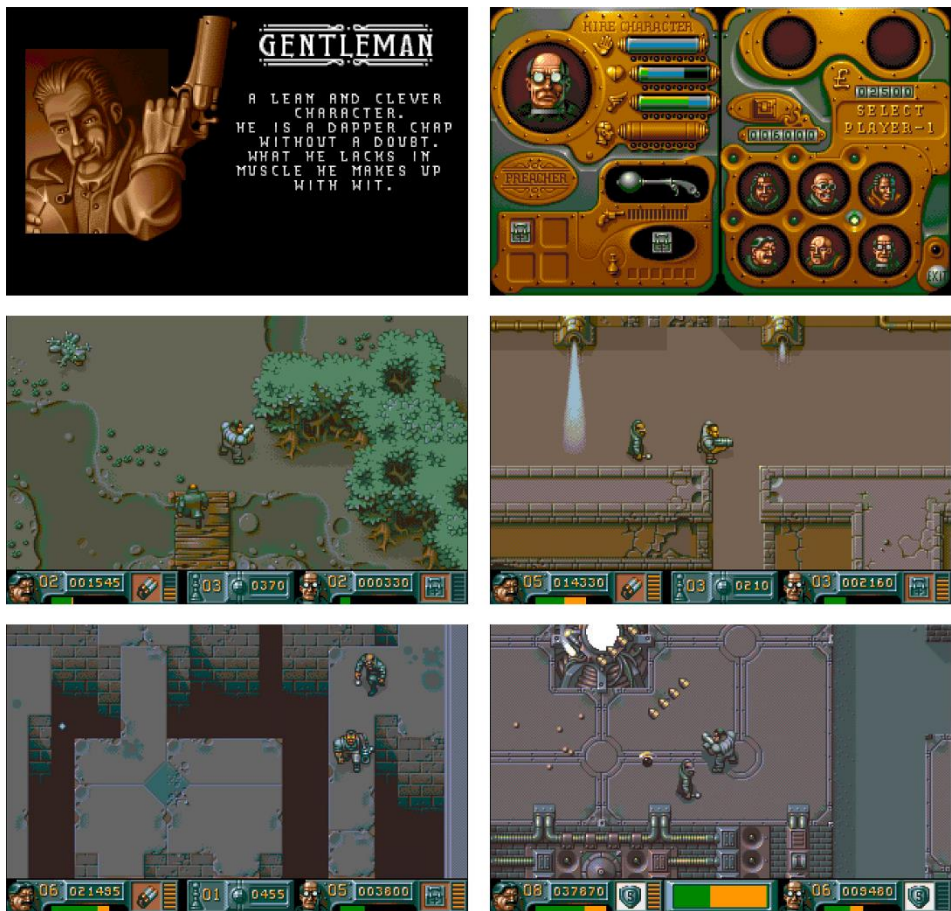


Figure 1. The Visual Identity Wall of The Chaos Engine

Source: AL82 Retrogaming Longplays, <https://youtu.be/dWrGA-g17qg> (05.09.2025)

Across all four worlds of The Chaos Engine, several audiovisual and visual elements consistently reinforce the game's steampunk identity. Mechanical sound design—including clanking gears, hissing steam, piston movements, and other machinery noises—permeates every world, emphasizing the pervasive presence of technology and industrial activity. Explosions and interactive nodes or activators, as well as the narrator's voice, provide both gameplay feedback and immersive auditory cues. When hit, enemies emit screams resembling distorted alien voices, akin to a telephone ring—a logical reflection of their hybrid organic-mechanical nature, all ultimately governed by the Chaos Engine.

The game uses 16-bit style pixel art with a top-down isometric or slightly angled perspective, typical of early 1990s Bitmap Brothers games. The palette is restricted yet carefully selected, probably using EGA/VGA 16–32 color ranges, depending on the platform. Characters, enemies, and environmental objects are

composed of small sprite grids, allowing detailed animations despite limited resolution. Sprites are designed to read clearly at small sizes, with emphasis on silhouette and contrast to distinguish player characters, NPCs, and hazards. Animation loops are short but expressive: e.g., mercenary walking cycles, enemy mechanical movements, or the Chaos Engine's transformations rely on frame-to-frame exaggeration to convey motion and action.

Visual motifs unify the worlds through recurring elements like brass, cogs, pipes, and retro-futuristic machinery. Player and enemy sprites maintain consistent designs and animations, while game items such as gold, weapons, health packs, and power-ups use uniform representations across levels for clarity and recognition. Levels also feature decay, cracks, and worn textures, serving as visual metaphors for corruption and industrial intrusion, reinforcing the darker aspects of the steampunk universe.

Additionally, interface and between-level screens maintain a consistent design, reflecting the game's mechanical aesthetic and providing a coherent transition between worlds. By combining sound effects, visual design, sprites, environmental cues, and interface elements, The Chaos Engine integrates audiovisual and ludic systems to create an immersive and unified steampunk experience, while still allowing each world to retain its distinct character.

Finally, the music of The Chaos Engine, composed by Richard Joseph, is primarily chiptune / 16-bit electronic with elements of orchestral and industrial-inspired motifs. Joseph integrates rhythmic urgency and mechanical tones that complement the steampunk aesthetic and gameplay tension. The style is adaptive and thematic rather than purely ambient: mostly fast-paced and tense tracks signal combat or danger, with only calm passages convey resting in the shop section.

The Forest world in The Chaos Engine initially appears welcoming; however, the rush in the music quickly signals that something is amiss, and players soon find themselves confronting mutated entities. Visually, the first two levels feature a dense forest interspersed with swamps with bubbling surfaces, creating a semi-natural, immersive, and slightly eerie atmosphere. As the player progresses, the terrain gradually shifts toward rocky landscapes, emphasizing natural obstacles and environmental variation. The ambient soundscape evolves alongside this progression: the swamps are accompanied by soft bubbling noises, while the rocky levels feature cricket sounds, reinforcing a sense of isolation and environmental tension. The only mechanical elements present are node activators, which subtly integrate industrial interaction without overwhelming the otherwise natural environment. Enemies, including giant frogs, insects, and humanized reptiles, introduce uncanny and alien qualities, heightening the sense of threat as players navigate obstacles and hazards.

From a Buellian perspective, the Forest functions as a narrative agent, emphasizing the environment as both a site of interaction and ecological awareness. The audiovisual design integrates visuals, sound, and music to shape the player's perception of the space. The dense forest and swamp in the early levels, combined with the urgent musical cues, create a tension that encourages attentive and ethical engagement: players must navigate between natural serenity and the emerging threats of mutated creatures. Ambient sounds—bubbling swamps and later crickets in rocky areas—provide spatial and temporal context, signaling environmental change and progression through the world.

Buell (1995) underscores this complexity:

Places are by definition bounded, but human-drawn boundaries usually violate both subjectively felt reality and the biotic givens. The truism that one learns much about a subject by focusing on its border disputes was never truer than here. Where does a place start or end? (p. 268)

The Forest enacts precisely this condition: its limits are not fixed but negotiated through ecological unpredictability, uncanny enemy encounters, and audiovisual shifts that blur distinctions between natural and unnatural, safe and hostile. As players cross from swamps to rocky terrain, from silence to insect drone, they experience the Forest not as a stable backdrop but as a contested zone where boundaries are porous and meaning is continually renegotiated.

This instability also provides the groundwork for contrast with the later environments. The minimal presence of mechanical elements, limited to node activators, emphasizes the divergence between a mostly natural space and the industrial intrusion that defines subsequent worlds. Enemy design—mutated amphibians, insects, and humanoid reptiles—intersects with audiovisual cues to create a sense of the uncanny, reinforcing the Forest as a semi-alien and unpredictable space. Music not only establishes mood but also functions as a narrative device, foreshadowing danger and guiding player attention. Through these interactions, the Forest exemplifies Buell's principle that the environment is actively constructed and interpreted by the human (player) agent, demanding attention, ethical engagement, and reflective interaction. It establishes a baseline of dense natural and semi-alien environments, providing contrast for the industrial, mechanized, and overtly steampunk settings of later worlds, while integrating audiovisual and ludic systems into a coherent environmental narrative.

The Workshop world in *The Chaos Engine* marks a stark shift from the natural landscapes of the Forest. Here, there is no trace of nature—only a decayed maze

of industrial interiors filled with mechanical hazards and mutated adversaries. The space is populated with mechanical elements, though not high-tech in appearance, such as stable rocket launchers and steam blowers that also function as enemies. The audiovisual design reinforces this mechanical environment: the hiss and roar of steam can be heard from the steam blowers, while the visual field is defined by rust, decay, and labyrinthine workshop structures. Enemy design adds to the uncanny industrial atmosphere, featuring mutated zombies, kangaroos, dwarves, and headless two-legged aliens, each embodying a corrupted human or animal form. A unique interactive feature of this world (along with the third world) is the telephone pickup; when collected, it instantly teleports the second player or AI companion to the main player if they are stuck behind barriers or structures. This mechanic is punctuated by a short, sharp phone ring, an unusual but effective audio cue within the otherwise industrial soundscape. The music here is less frantic than in the Forest, but its assertive, oppressive beats enhance the feeling of mechanical dominance and industrial tension.

Analyzed through Giedion's (1948) theory of mechanization, the Workshop world reflects the intrusion of the machine into everyday life and its transformation of spatial and social relations. The environment is no longer organic or fluid but rigid, industrial, and decayed, emphasizing how mechanization reorders the world into systems of production and confinement. As Giedion (1948) observes:

What happens when mechanization encounters organic substance? Here we face the great constants running through human development: soil, growth, bread, and meat. The questions involved are but narrow sectors of a far broader complex: man's relation today to those organic forces that act upon and within him. The catastrophes that threaten to destroy civilization and existence are but outward signs that our organism has lost its balance. (p. 6)

The Workshop world enacts this collision of machine and organic by situating the player within spaces that are fully industrialized yet still inhabited by mutated life forms. The steam blowers and rocket launchers represent rudimentary yet threatening technologies, aligning with Giedion's argument that mechanization often manifests in everyday structures and devices rather than only in futuristic machinery. The presence of the telephone pickup reinforces this point: although a simple and familiar device, its function within gameplay—instantly relocating the second player—suggests how communication technologies reshape movement, presence, and coordination. The enemies, with their semi-human,

semi-animal mutated forms, serve as allegories of bodies transformed and deformed under the weight of industrial environments. Audiovisually, the oppressive beats of the soundtrack and the persistent hiss of steam situate the player in a world where machines are not just tools but active agents shaping narrative, strategy, and atmosphere. In Giedion's terms, the Workshops world illustrates mechanization as a total environment—one where technology governs space, interaction, and even the rhythms of life.

The third world, Fortesque's Mansion, takes players into the interior domain of Baron Fortesque, the creator of the Chaos Engine. Unlike the open natural and industrial spaces of the previous worlds, the mansion is confined and ornate, but also unsettling in its atmosphere. The visual design suggests aristocratic wealth—lavish halls, patterned walls, and decorative interiors—yet these signs of luxury are corrupted by hostile forces. Enemies here include grotesque and uncanny figures such as walking hands, mutated creatures, spiders, and even doppelgangers of the player's own heroes. The spiders introduce a distinctive mechanic: their nests must be destroyed, otherwise they spawn endlessly, making the environment itself a constant threat rather than a passive backdrop. This feature only appears in the mansion, reinforcing its symbolic role as a corrupted, living space. The level also features rectangular dark pits that emit fire, creating further unpredictability in navigation and combat. The soundscape is sparse but eerie, its enclosed reverberation heightening claustrophobia, while the music is slow and tense, leaning toward the uncanny with its suspended, haunting tones.

Viewed through Freud's (1919) concept of the uncanny, the mansion embodies the disturbing transformation of the familiar into the alien and threatening. As Freud explains:

We can also call a living person uncanny, that is to say, when we credit him with evil intent. But this alone is not enough: it must be added that this intent to harm us is realized with the help of special powers. (p. 149)

The mansion enacts this principle through its hostile and uncanny inhabitants: the doppelgangers, walking hands, and mutated creatures embody intentional harm, realized through their extraordinary abilities within the game world. The walking hands act as fragmented, animate body parts, evoking horror through dismemberment and pointing to Baron Fortesque's fractured psyche. The doppelganger enemies force the player to battle distorted versions of themselves, a direct manifestation of Freud's notion of the double, at once familiar and threatening. The spiders and their nests amplify the uncanny through repetition and uncontrollable reproduction: unless destroyed, they proliferate endlessly,

symbolizing a corruption that cannot be contained. The rectangular fire pits further destabilize the space, adding hostile voids to an already threatening interior. In this setting, repetition, doubling, and dismemberment intertwine with oppressive architecture and eerie music to transform the mansion into a site of estrangement. What should be homely becomes hostile, and the familiar space of aristocratic luxury becomes haunted by the uncanny, reflecting both the Chaos Engine's influence and the psychological disintegration of its creator.

The fourth and final world, the Cellars, takes players deep beneath Baron Fortesque's mansion into a labyrinth that fuses sewage-like corridors with industrial machinery. The environment is dominated by walls covered in cables, electrical conduits, and mechanical devices, creating a space that feels entirely artificial and stripped of organic presence. Small scuttling mice are visible in corners and along edges, emphasizing decay and neglect without softening the mechanized, threatening character. Unlike the Mansion's silence, the Cellars are alive with mechanical and electronic noises: grinding gears, rhythmic pulses, and wave-like hums that reinforce the sense of systemic control.

The enemies and hazards are abstract, mechanical, and highly interactive. Players encounter floating luminous spheres, brass-colored moving chambers, and rocket launchers integrated into the environment that fire periodically, adding both environmental challenge and mechanical realism. Sound design highlights their artificiality, contrasting with the subtle natural sounds of mice. Music mirrors the mechanical environment, with melodies imitating machines at work or the pulse of electricity. During the final boss fight against the Chaos Engine, the score accelerates dramatically, amplifying the sense of systemic overload and impending collapse.

Progression relies on mechanical problem-solving. Players must solve numerical puzzles and operate handles on walls lined with cables and devices to unlock gates. Node activators have grown into massive, multi-step constructs: smaller nodes must be activated first before the main unit can be destroyed. The Chaos Engine boss itself employs projectiles that replicate both player abilities and previous environmental hazards, turning itself into a corrupted doppelganger that absorbs and repurposes everything around it.

Viewed through Wiener's *Cybernetics* (1948), the Cellars represent a fully realized self-regulating system in which every element—enemies, hazards, environmental mechanics, and even player actions—feeds into the operation of the whole. The Chaos Engine exemplifies cybernetic principles through its ability to adapt and respond: it recycles player attacks, mimics projectiles from rocket launchers, and integrates the actions of smaller mechanical enemies into its offensive patterns. This creates a continuous feedback loop in which the system

dynamically adjusts to the player's strategies, making the environment itself a participant in gameplay rather than a passive backdrop.

As Wiener (1948) observes:

It is a noteworthy fact that the human and animal nervous systems, which are known to be capable of the work of a computation system, contain elements that are ideally suited to act as relays. These elements are the so-called neurons or nerve cells. While they show rather complicated properties under the influence of electrical currents, in their ordinary physiological action, they conform very nearly to the "all-or-none" principle; that is, they are either at rest, or when they "fire," they go through a series of changes almost independent of the nature and intensity of the stimulus. (p. 120)

The Cellars enact this principle by treating each element—enemy, hazard, puzzle, and player action—as a discrete but interconnected relay within the cybernetic system. Mini structural puzzles and handle mechanisms further reinforce this concept: manipulating mechanical devices, activating multiple node systems, and solving numerical challenges mirrors the "all-or-none" responses of neurons, while simultaneously feeding back into the broader system. Each puzzle and node forms part of a larger, interconnected network: activating one element triggers responses elsewhere, echoing the principles of cybernetic feedback and interdependence described by Wiener. The layered design of node activators—older units that must be reactivated before the central unit can be destroyed—exemplifies recursion and persistence within a self-regulating system.

Abstract and geometric enemies, such as floating spheres, brass-colored chambers, and rocket launchers, reinforce the system's artificiality. Their mechanical sounds, combined with the accelerated industrial melodies during the Chaos Engine boss fight, create an auditory representation of systemic regulation. The contrast between these artificial elements and the subtle natural presence of mice emphasizes the near-total dominance of mechanized order, yet also provides a faint reminder of the organic world from which the system has diverged.

Ultimately, the Cellars illustrate the dangers of a cybernetic system that has evolved beyond control. The Chaos Engine functions as a corrupted doppelganger, a mechanism that absorbs and repurposes all inputs—player actions, environmental hazards, and even its own subordinate processes. By integrating these components into a self-regulating, adaptive network, the world transforms into a mechanical organism in which human agency is both tested and

subsumed. The combination of spatial design, abstract enemies, environmental mechanics, puzzles, and soundscape reflects a fully realized cybernetic logic: every element is interconnected, responsive, and mutually reinforcing, creating a coherent and immersive representation of Wiener's theoretical principles in a steampunk-digital context.

In the game's finale, the Chaos Engine is revealed to be human—likely Baron Fortesque himself—offering a clear example of Norbert Wiener's cybernetic theory. Wiener defined cybernetics as the study of control and communication in animals and machines, focusing on feedback loops that regulate behavior. The Baron's creation grows beyond his control, merging with him so that his face bears circuitry, sockets, and cable traces, forming a human-machine feedback system. This shows how, in Wiener's terms, once a feedback loop gains enough autonomy, it can override its creator, blurring the line between human will and machine regulation. His final words, "I have guided you here... you might set me free... The chaos is ending. You will be remembered," highlight both liberation and the lasting effects of the system—destroying the Engine stops the loop, yet the mechanical marks remain. By tilting his head and closing his eyes, he signals resignation to the consequences of uncontrolled cybernetic processes, emphasizing the fragile balance between human agency, technological creation, and self-regulating systems that Wiener described.

DISCUSSION: MAPPING THE CHAOS ENGINE'S WORLDS AND GENRE CONTEXT

The exploitative factories, polluted cities, and faceless sweatshops lamented by Victorian art and design reformers such as William Morris and John Ruskin have not vanished but shifted elsewhere. Examining these global disparities adds complexity to the political dimensions of steampunk, encouraging a more critical view of how materials like brass, leather, and wood are sourced. At its core, steampunk evokes a nostalgia for personal agency in a technologically mediated world, celebrating the tinkerer, inventor, and amateur scientist whose roles in popular futurism are revived within the subculture (Guffey, 2014). This critical lens highlights how steampunk worlds, while visually alluring, can implicitly reflect ongoing social and environmental inequities, reminding players that technological wonder is inseparable from material and ethical realities (Freeman, 2023). Viewed through this lens, the four worlds of *The Chaos Engine*—Forest, Workshop, Mansion, and Cellars—can be seen as an extension of these ideals. The progression from natural to industrial, from psychological to fully systemic environments, mirrors steampunk's negotiation between human ingenuity and mechanized forces. Audiovisual design, environmental storytelling, and

gameplay mechanics converge to engage players across sensory, cognitive, and strategic dimensions, forming a cohesive narrative arc. The Forest’s natural tension, the Workshop’s industrial rhythm, the Mansion’s uncanny domesticity, and the Cellars’ cybernetic complexity exemplify this, with a pipeline of The Chaos Engine’s audiovisual narrative progression summarized in Table 1.

Table 2: The Chaos Engine’s Audiovisual Narrative Progression
(Chronologically from top to bottom)

WORLD	VISUALS	SOUND DESIGN	THEORY
1. Forest (Exterior)	Organic, nature	Birds, crickets Rush music.	Environmental
2. Workshop (Semi-Exterior)	Structures, organic, low- tech machinery	Steam, rocket blowing Rush and more assertive music.	Mechanization
3. Mansion (Interior)	Mansion, organic.	No enemy sound. Slow and eerie music.	Uncanny
4. Cellar (Underground)	Sewage system, fully automated and high-tech, geometric enemies lead to the boss (Chaos Engine).	Pistons and machinery. Music is similar to an electrical pulse or machine rhythm, also eerie.	Cybernetics

The theoretical frameworks applied—Buell, Giedion, Freud, and Wiener—are particularly suitable for analyzing steampunk audiovisual worlds. Buell’s environmental aesthetics illuminate the interplay between corrupted nature and player perception, highlighting how sound and visuals evoke tension in the Forest. Giedion’s studies of mechanization and industrial form provide a lens for understanding the Workshop’s repetitive geometry, steam-driven machinery, and mechanical soundscapes. Freud’s uncanny theory explains the Mansion’s psychological dissonance, doppelgangers, and eerie sound design, revealing how familiar spaces become threatening. Wiener’s cybernetics captures the adaptive,

feedback-driven structure of the Cellars, where audiovisual cues, environmental puzzles, and abstract mechanical enemies form a self-regulating system. Together, these frameworks allow a multidimensional reading of steampunk worlds, showing how aesthetics, mechanics, and sound design coalesce into immersive and conceptually rich experiences. In the case of steampunk London, such game spaces also function as interactive heterotopias: like *Assassin's Creed: Syndicate* and *The Order 1886*, they draw on shared cultural imaginaries of the Victorian city, preserving collective memory while simultaneously reimagining and subverting it through gameplay and audiovisual design (Esser, 2021), reinforcing the retro-speculative impulses that define the genre. It is worth noting that the assignment of theories to worlds is flexible. For example, the uncanny could be applied to the Workshop's mechanical enemies, or cybernetic principles could illuminate patterns in the Mansion's environmental systems. This flexibility underscores the layered complexity of *The Chaos Engine*, where audiovisual elements, gameplay mechanics, and narrative structures can be interpreted through multiple theoretical perspectives simultaneously.

In the broader context of steampunk and cooperative digital games, *The Chaos Engine* anticipates design strategies found in later titles. Its layered environmental storytelling and immersive soundscapes echo the atmospheric approaches seen in games like *Bioshock* (2007) and *Dishonored* (2012), where mechanical spaces and corrupted interiors convey narrative and thematic weight. Cooperative and role-based gameplay systems, AI-assist features, and environmental problem-solving in *The Chaos Engine* also prefigure mechanics common in strategy and cooperative games, highlighting early experimentation with player-system interaction and feedback loops. By integrating environmental, industrial, psychological, and cybernetic layers—and allowing these lenses to intersect flexibly—it offers a compelling case study for understanding the intersection of theory, gameplay, and sensory design in digital media. This positions *The Chaos Engine* as nearly the equivalent of Gibson and Sterling's (1990) steampunk novel *The Difference Engine*, as Ramos (2020) observes,

This grim work of techno-fiction, centered on themes of power and control, takes place in 1855—just four years after the Great Exhibition of the Works of Industry of All Nations—when London is still plagued by “The Great Stink” from the polluted Thames (Gibson & Sterling, 176). It imagines a dystopian alternate reality in which Charles Babbage successfully constructs a mechanical protoccomputer, ushering in the Information Age alongside the Industrial Revolution. (p. 4)

The Chaos Engine parallels Gibson and Sterling's (1990) *The Difference Engine* in depicting adaptive, controlling machines at the heart of dark, steampunk worlds. Both feature industrial, oppressive environments and explore how human agency is constrained by technological power. Their systems—whether a protocomputer or a self-regulating engine—are uncanny, unpredictable, and immersive, blending mechanics, narrative, and aesthetics into cohesive, retro-speculative visions.

Ultimately, *The Chaos Engine* exemplifies how steampunk aesthetics, audiovisual design, and interactive mechanics can be combined to produce a richly immersive game world.

CONCLUSION

This book chapter has examined steampunk audiovisual media through a multidimensional lens, focusing on the interplay of environment, mechanics, psychology, and cybernetic systems. Beginning with a review of the research context and relevant literature, it traced the evolution of steampunk media, highlighting how the genre's aesthetic and thematic conventions have developed across games, films, and literature. The methodological framework combined environmental, mechanical, psychoanalytic, and cybernetic approaches, offering a robust toolkit for analyzing complex interactive and audiovisual systems. The core analysis of *The Chaos Engine* (1993) demonstrated how steampunk worlds integrate corrupted nature, mechanized environments, uncanny domestic spaces, and self-regulating systems to produce immersive and conceptually rich experiences. In particular, audiovisual design and soundscapes play a crucial role in shaping player perception, guiding attention, and enhancing narrative tension—whether through the Forest's natural ambiance, the Workshop's rhythmic machinery, the Mansion's uncanny acoustics, or the Cellars' adaptive, feedback-driven sound cues. Finally, the discussion mapped these worlds onto broader genre conventions, illustrating how sound design, audiovisual aesthetics, narrative, and gameplay mechanics converge to produce interactive heterotopias and reinforce the retro-speculative impulses of steampunk.

Building on these insights, several recommendations emerge for scholars, designers, and enthusiasts interested in further exploring or engaging with steampunk media. In gaming, titles such as *Steampunk Genius* (2020, PS Games), *Escape Simulator: Steampunk DLC* (2022, Pien Studio), *Assassin's Creed: Syndicate* (2015, Ubisoft), and *Dune Mechanic: Survive the Steampunk Era Prologue* (2024, Heaven Brotherhood) offer rich examples of environmental storytelling, mechanical design, and player agency in steampunk settings. For cinematic exploration, films including *Atlantis: The Lost Empire* (2001), the

Hellboy series (2004–2024), *Treasure Planet* (2002), and *Poor Things* (2023) provide valuable visualizations of steampunk aesthetics, narrative complexity, and retro-futuristic imagination. In literature, China Miéville's *Perdido Street Station* (2000) serves as a seminal text for understanding steampunk's narrative and world-building potential, while Robbie McAllister's *Steampunk Film: A Critical Introduction* (2020) functions as an essential reference and encyclopedic resource for the genre. Collectively, these works extend the analytical frameworks applied in this chapter, offering fertile ground for further research, creative experimentation, and critical engagement with steampunk media.

REFERENCES

1. Albrecht, K. H. (2016). *The machine anxieties of steampunk: Contemporary philosophy, neo-Victorian aesthetics, and futurism* (Doctoral dissertation, The Institute for Doctoral Studies in the Visual Arts).
2. Barratt, C. C. (2010). Time machines: Steampunk in contemporary art. *Neo-Victorian Studies*, 3(1), 138–163.
3. Briedik, A. (2024). Steampunk aesthetics, countercultural ethics, and Victorian genres: Subverting steampunk ethos in Margaret Killjoy's "A Country of Ghosts" (2014). *International Journal of English Language and Culture*, 12(2), 56–64. <https://doi.org/10.14662/ijelc2024070>
4. Buell, L. (1995). *The environmental imagination: Thoreau, nature writing, and the formation of American culture*. Harvard University Press.
5. Buell, L. (2005). *The future of environmental criticism: Environmental crisis and literary imagination*. Blackwell.
6. Chadwick, F. (1988), *Space 1889*, Illinois: Game Designers' Workshop.
7. Esser, H. (2021). Re-calibrating steampunk London: Heterotopia and spatial imaginaries in *Assassin's Creed: Syndicate* and *The Order 1886*. *Humanities*, 10(1), 56. <https://doi.org/10.3390/h10010056>
8. Ferguson, C. (2011). Surface tensions: Steampunk, subculture, and the ideology of style. *Neo-Victorian Studies*, 4(2), 66–90.
9. Forlini, S. (2010). Technology and morality: The stuff of steampunk. *Neo-Victorian Studies*, 3(1), 72–98.
10. Freeman, E. (2017). Colonial Cosplay: Steampunk and the afterlife of empire. In S. Loza (Ed.), *Speculative imperialisms: Monstrosity and masquerade in postracial times* (pp. 47–70). Lexington Books.
11. Freud, S. (1919). *The uncanny* (D. McLintock, Trans., 2003). Penguin.
- Gibson, W., & Sterling, B. (1990). *The difference engine*. Victor Gollancz Ltd.
12. Gibson, W., & Sterling, B. (1990). *The difference engine*. Victor Gollancz Ltd.
13. Giedion, S. (1948). *Mechanization takes command: A contribution to anonymous history* (1970 ed.). Oxford University Press.
14. Guffey, E. (2015). Crafting yesterday's tomorrows: Retro-futurism, steampunk, and the problem of making in the twenty-first century. *The Journal of Modern Craft*, 7(3), 249–266. <https://doi.org/10.2752/174967714X14111311182767>
15. Masschelein, A. (2011). *The unconcept: The Freudian uncanny in late-twentieth-century theory*. SUNY Press.
16. McAllister, R. (2019). *Steampunk film: A critical introduction*. Bloomsbury Academic.

17. Perschon, M. D. (2012). *The steampunk aesthetic: Technofantasies in a neo-Victorian retrofuture* (Doctoral dissertation, University of Alberta, Canada). University of Alberta Repository.
18. Ramos, I. (2020). Alternate world building: Retrofuturism and retrophilia in steampunk and dieselpunk narratives. *Anglo Saxonica*, 17(1), 1–7. <https://doi.org/10.5334/as.23>
19. Royle, N. (2003). *The uncanny*. Routledge.
20. Tanenbaum, J., Tanenbaum, K., & Wakkary, R. (2012). *Steampunk as design fiction*. Simon Fraser University.
21. Vidler, A. (1992). *The architectural uncanny: Essays in the modern unhomely*. MIT Press.
22. Wiener, N. (1948). *Cybernetics: Or control and communication in the animal and the machine* (2nd ed., 1961). MIT Press.

Kentsel Belleğin Kaybı Üzerine Sanatsal Yaklaşımlar: Bir Eğitim Atölyesi Deneyimi

Sara ÇEBİ¹

Henri Bergson'a (1998) göre yaşam, doğumla başlayıp ölümle son bulan kesintisiz ve devingen bir süreçtir; bu süreçte zaman, birbirine eklenilen ve bölünemez anlardan oluşur. Geçmişteki anların bugünde yeniden görünürlük kazanması belleğin temelini oluşturur; bellek, üst üste katlanan bu anların bir aradalığından meydana gelir (Bergson, 1911: 46-49). Bellek bireysel bir birikim alanı olsa da, insanın sosyal çevresiyle kurduğu etkileşim yoluyla toplumsal bir yapı haline gelir (Olgun, 2009). Bu nedenle, bireysel hatırlama eylemi aslında kolektif bir bilincin parçasıdır; dil, tarih, duyum ve fikir birliği ortak bir kimlik inşasını destekler. Bellek geçmişi saklarken, aynı zamanda geleceğin anlarına yer açar. Marc Augé (1999) ise bu süreklilikte unutmanın da bellek kadar gerekli olduğunu savunur; çünkü unutma, belleğin bugünü doğru algılamasına ve geçmişi daha sağlıklı biçimde hatırlamasına olanak tanır. Ancak unutma iradeyle gerçekleşmediğinde, yani birey ya da toplum edilgen biçimde bastırmaya maruz kaldığında, geçmiş eksiltilmiş, çarpıtılmış ve “kurmaca” bir hâle gelir. Böylece bellek, gerçekliğini kısmen yitiren, katmanlı ama saydam bir tarih alanına dönüşür (Augé, 2004:19-22).

Lefebvre (1991), mekânı yalnızca fiziksel bir varlık olarak değil, içinde gerçekleşen toplumsal ilişkiler, pratikler ve deneyimlerin bütüncül bir alanı olarak ele alır (Lefebvre, 1991: 26-27). Benzer biçimde Boyer (1996) de mekânı, toplumsal ilişkilerin üretildiği bir ortam olarak tanımlar. Bu bağlamda mekân, barındırdığı olaylar, tanıklık ettiği yaşanmışlıklar ve üstlendiği eylemler aracılığıyla çok katmanlı anlamlar kazanır ve zamanla ait olduğu kültürün bir parçasına dönüşür. Bu anlam kazanma süreci, kentsel kimliğin ve kolektif belleğin oluşumunda önemli bir referans noktası oluşturur (Boyer, 1996: 8-9). Mekân, sadece fiziksel bir varlık olmaktan çıkarak, kente ilişkin anların taşındığı, hatırlamayı mümkün kılan bir araç hâline gelir. Kent yaşamında anlam kazanan mekân, bir yandan geçmişin izlerini günümüzün deneyimlerinde yeniden görünür kılarken, diğer yandan belleği koruyarak geleceğin inşasında bir

¹ Doç.Dr., Trabzon Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, Resim Bölümü, saracebi@trabzon.edu.tr, ORCID : 0000-0002-3566-0717

bilgi kaynağı işlevi üstlenir. Bu nedenle, bir yapının ortadan kaldırılması yalnızca fiziksel bir yok oluşu değil, aynı zamanda ona yüklenen anlamların da kaybını ifade eder. Kentsel dokuda gerçekleşen dönüşümler, yıkımlar ya da bağlamdan kopuk yeniden inşalar, toplumsal bellekte süreksizliklere, hatta zaman zaman kurmaca bir hafızanın oluşmasına neden olmaktadır. Bu durum, kent kimliği ve aidiyet duygusunu zayıflatmaktadır (Assmann, 2001). Rossi, kenti orada yaşayanların ortak belleği olarak değerlendirir. Bu nedenle, kentte gerçekleştirilen fiziksel müdahalelerin birey üzerindeki psikolojik ve kültürel etkileri göz ardı edilmemelidir (Rossi, 2006: 125). Halbwachs, fiziksel çevrenin yıkımına tanık olan bireyin, bu süreçte kendi varlığından bir parçayı da yitirdiğini ileri sürer (Halbwachs, 1992: 130-132). Ganiç (2016) ise, bir yapının sürekliliğinin sona erdiği durumda oluşan fiziksel eksikliğin, o yerin bellekteki imgesiyle çatıştığını belirtir. Benzer biçimde Keleş, yapıli çevredeki yıkımın bireyin kent bilincini zayıflatıldığını ve yabancılaşma duygusunu artırdıldığını vurgulamaktadır (Keleş, Mengi ve Özgöl, 2012). Kentteki bazı yapıların yıkımı bir tür “yenilgi” anlamına gelirken, kentte özel bir anlam taşıyan yapıların korunmasının, birey-toplum ilişkisi açısından zorunlu olduğunu savunmaktadır. Kentsel mekânda “yeni”nin “eski”nin yerini alması ve belleği besleyen unsurların kaybolması, birey ile kent arasındaki duygusal bağı zayıflatmaktadır. Toplumsal belleği oluşturan yapıların ortak özelliğı, insanların deneyimledikleri, ilişki kurdukları ve özlem duydukları alanlar olmalarıdır. Bu bağlamda, yapı yalnızca işlevsel bir unsur değil; aynı zamanda yaşanmışlıkların, sosyal ilişkilerin ve kimliğin bir temsilidir. Ancak bu yerlerin ortadan kalkması, kentleri hafızasız ve kimliksiz, “sentetik” alanlara dönüştürmektedir (Nora, 2006). Auge, bu tür alanları, tarihin, kimliğin ve kültürün yansımadığı “yok mekânlar” olarak adlandırır. Kentsel sürekliliğın korunması, geçmişin özellikleri ile günümüz koşullarının dengeli biçimde harmanlanmasına bağılıdır (Auge, 2016). Günümüz kentlerinde değışen sosyoekonomik koşullar, mekânsal dönüşümü kaçınılmaz kılmaktadır. Ancak bu dönüşüm sürecinde, kentsel kimliğin ve belleğın korunması için koruma ve değışim arasındaki denge titizlikle kurulmalıdır. Bu dengenin bir tarafında, kent belleğı açısından simgesel değeri olan yapıların yaşatılarak geleceğı aktarılması; diğeri tarafında ise kentsel alanın ekonomik sistem içerisinde sürdürülebilir biçimde varlığını devam ettirmesi gerekliliğı yer almaktadır (Yalçınkaya, Sofuoğlu, 2022). Yapıların onarım, bakım ya da yeniden işlevlendirme yöntemleriyle yaşatılması öncelikli olmalıdır. Ancak yıkım kaçınılmaz olduğunda, alanda geçmişe dair sembolik izlerin korunması ve bu izler aracılığıyla belleğın sürekliliğının sağlanması en uygun çözüm olarak değıerlendirilebilir.

2024-2025 bahar yarıyılında, Trabzon Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi Resim Bölümü'nde "Kentsel Mekânda Sanat" başlıklı seçmeli ders, 10 öğrencinin katılımıyla yürütülmüştür. Ders sürecinde, kentlerde yaşanan bellek kaybı olgusu ve bu duruma yol açan sosyo-kültürel, ekonomik ve mekânsal faktörler ayrıntılı biçimde ele alınmış; öğrencilerle tartışmalar ve fikir alışverişleri gerçekleştirilmiştir. Dersin ilk aşamasında, kent kimliği ve bellek kaybı üzerine yapılmış araştırmalar incelenmiş, Türkiye'deki kentlerin kimlik ve bellek bağlamında yaşadığı dönüşümler analiz edilmiştir. Bu bölümde öğrenciler, bellek kavramının kent dokusundaki yerini, kimlik oluşumu üzerindeki etkilerini ve belleğin yitimine neden olan süreçleri daha derinlemesine kavrama olanağı bulmuşlardır. Takip eden haftalarda, kentsel kimlik ve bellek kaybı temalarını sanat aracılığıyla sorgulayan çağdaş sanatçılardan örnekler değerlendirilmiştir. Bu sanatçıların üretimleri üzerinden, sanatın kent belleğini nasıl temsil ettiği, yitimi nasıl görünür kıldığı ve izleyiciyle nasıl bir iletişim kurduğu üzerine çözümlemeler yapılmıştır. Kuramsal alt yapının ardından öğrencilerden, edindikleri bilgileri temel alarak kendi kavramsal sanat çalışmalarını geliştirmeleri istenmiştir. Her öğrenci, kent belleği ve kimlik kaybı üzerine kişisel bakış açısını yansıtan bir sanat projesi üretmiş ve bu projeyi kavramsal bir metinle desteklemiştir. Öğrencilerin bireysel yaratıcı süreçlerinden doğan bu özgün çalışmalar, kent belleği ve kimlik kaybı konularında farkındalık yaratmayı hedeflemiştir. Sonuç olarak, "Kentsel Mekânda Sanat" dersi, öğrencilerin kent kimliği ve bellek olgusunu kuramsal ve sanatsal açıdan derinlemesine kavramalarını sağlayarak, bu bilgiyi kendi sanatsal üretimlerine dönüştürme becerilerini geliştirmeyi amaçlamıştır. Ders sürecinde ortaya çıkan çalışmalar, sanatın kent belleği ve kimlik kaybı meselelerine yaklaşımında ne kadar güçlü bir ifade aracı olabileceğini açık biçimde ortaya koymuştur.

KENTSEL BELLEK KAYBINA SANATSAL YAKLAŞIMLAR

Shibli İsraili, fotoğraf çalışmalarında İsrail'de yaşayan Bedevi kökenli Arapların yaşamlarını, kimliklerini ve varoluş mücadelelerini derinlemesine inceleyen bir sanatçıdır. Kendini "İsrail'den bir Filistinli" olarak tanımlayan sanatçı, İtalya'da gerçekleştirdiği sergi kataloğunda bu kimlik tanımını özellikle vurgulamıştır. Sanatçının "El Naim" adlı Arap Bedevi köyünde çektiği fotoğraf serisi, hem kişisel hem de toplumsal bir hafıza belgesi niteliğindedir. El Naim köyü, 1948'den bu yana İsrail devleti tarafından resmî olarak tanınmayan yerleşim birimlerinden biridir. 1957'de İsrail devleti bölgenin haritasını oluştururken köydeki evleri haritaya dâhil etmemiş; yakınlardaki Yahudi yerleşim alanını genişletmek amacıyla, köy sakinlerinden başka bir Arap kasabasına taşınmalarını istemiştir. Ancak halkın bu talebi reddetmesi üzerine

köy “tanınmayan yerleşim” statüsüne alınmış, 1964 yılında boşaltılarak evleri yıkılmıştır. İsrail vatandaşı olmalarına rağmen, köy halkı sağlık, eğitim ve altyapı gibi temel hizmetlerden mahrum bırakılmış, sonrasında ise teneke barakalarda, son derece yetersiz koşullarda yaşamaya zorlanmıştır. Shibli’nin fotoğrafları, bu dramatik süreci iki yönlü bir anlatımla gözler önüne serer: Bir yanda devletin yok sayma ve silme politikaları, diğer yanda ise köylülerin varlıklarını koruma ve direnme kararlılığı... Bu fotoğraf serisi, hem görünmeyen bir topluluğun hikâyesini görünür kılmakta hem de kimliğin, direnişin ve belleğin sanatsal bir temsiline dönüşmektedir. Ahlam Shibli, fotoğraf çalışmalarında İsrail’in Yahudi yerleşimleri için yeni alanlar açma politikası doğrultusunda, yıllardır aynı topraklarda yaşayan Arap köylülerin evlerinin yıkılışını ve bu insanların zorla yerlerinden edilme sürecini gözler önüne sermektedir. Sanatçı, fotoğrafları aracılığıyla, Arap halkının yaşadığı toprak kaybını, sürgün edilme gerçeğini ve buna karşı verdikleri sessiz direnişi belgeleyerek görünür kılar. Bu bağlamda Shibli’nin çalışmaları, mekânın dönüşümü üzerinden hem kimlik hem de aidiyetin politik bir sorgulamasına dönüşmektedir (Esche, Kortun, 2005: 145-146).



Şekil 1: Ahlam Shibli, Tanınmayan, 2005, Dijital Baskı
(Esche, Kortun, 2005: 147).

Brisbane merkezli sanatçı Tintin Wulia, sosyo-politik temaları ele alan, izleyiciyi sürece dâhil eden etkileşimli ve katılımcı çalışmalarıyla uluslararası alanda tanınan bir isimdir. Eserleri, çağdaş sanatın önde gelen uluslararası platformlarında sergilenmiştir. Sanatçının 2003 yılında Cakarta’da düzenlenen bir festival için ürettiği video çalışması, kentin hızla artan kentsel problemlerine odaklanmaktadır. Cakarta’nın kontrolsüz büyümesi, plansız kentleşme süreci ve geri dönüşümü imkânsız yapılaşma biçimleri, sanatçının ironik bir üslupla ele aldığı temel konulardır. Wulia, hikâyelerini aktarmada film, animasyon ve dijital video montaj tekniklerini bir araya getirirken; doğada uzun süre yok olmayan

strafor gibi basit malzemeleri kullanarak sembolik bir anlatı kurar. Videoda, bu malzemenin yüzeyine uygulanan boya ve kimyasal müdahalelerle, başlangıçta “tertemiz ve huzurlu bir rüya” olarak görünen şehir görüntüsü, giderek karanlık bir kaba dönüşmektedir. Sanatçının yaklaşımı, kenti küreselleşmenin karmaşık bir bileşimi olarak gören Castells’in ulusötesi ağlar kuramıyla, Latour’un insan ve insan olmayan aktörler ağı anlayışıyla ve Sassen’in yeni sınır bölgeleri kavramıyla da örtüşür. Bu bağlamda Wulia’nın videosu, Cakarta’nın hızlı ve plansız gelişiminin kent belleğini nasıl silikleştirdiğini ve mekânın toplumsal hafızadan nasıl koptuğunu çarpıcı bir biçimde görünür kılar (Esche, Kortun, 2005: 182-183).



Şekil 2: Tintin Wulia, Herşey Yolunda, 2003, Dijital Video
(Esche, Kortun, 2005: 185).

Lübnanlı sanatçı Rayyane Tabet, kişisel deneyimlerinden ve öz yönelimli araştırmalarından yola çıkarak, bireysel anlatılar aracılığıyla tarihsel ve sosyo-politik olaylara alternatif bir bakış sunan çalışmalarıyla tanınmaktadır. Sanatçı, “medeniyetin ilerleyebilmesi için yıkım zorunlu mudur?” sorusundan hareketle, geçmiş ile bugünün yıkım ve yeniden inşa döngüsünü sorgular. “Kil Ayaklı Dev Heykel” adlı yerleştirmesinde mermer sütunlar ile çimentodan yapılmış silindirleri bir araya getirerek, aynı formu paylaşımlarına rağmen farklı malzemelerden üretilmiş iki nesne üzerinden benzerlik ve farklılık ilişkisini tartışmaktadır. Eserde kullanılan mermer direklerin, Beyrut’ta bir emlak spekülasyonu sonucu gizlice yıkılan tarihi bir konaktan alınmış olması, çalışmaya güçlü bir toplumsal ve politik katman kazandırmaktadır. Beton silindirler ise bu yıkımın ardından yapılan modern binanın inşasında kullanılan test parçalarıdır. Tabet’in yerleştirmesi, kentin belleğini silen kentsel dönüşüm süreçlerini,

sermayenin kâr hırsıyla yarattığı tahribatı ve modern şehirlerde kaybolan mahalle kültürünü eleştirirken; aynı zamanda geçmiş ve bugünün maddi izleri arasında bir süreklilik kurmaktadır (Carolyn, Bakargiev, 2015: 317-318).



Şekil 3: Rayyane Tabet, Kil Ayaklı Dev Heykel, 2015, Yerleştirme
(Carolyn, Bakargiev, 2015: 319).

ÖĞRENCİ ÇALIŞMALARIN ANALİZİ

Kentte bellek kaybına dair yapılan tanım, öğrencilerin sanatsal üretim süreçlerini yönlendiren ve değerlendirme aşamasında yol gösterici bir temel olarak kullanılmaktadır. Bu bağlamda “Öğrenci Çalışması 1”, “Öğrenci Çalışması 2” gibi başlıklarla sunulan uygulamalar, bellek kaybı konusuna ilişkin metinlerin incelenmesi sonucunda geliştirilmiştir. Bu çalışmalar, sanatın kavramsal boyutu ile malzeme kullanımına odaklanılarak çözümlenmiştir. Öğrencilerin bu eserlerden hareketle gerçekleştirdikleri uygulamalar, bir sanat yapıtının biçimsel ve içeriksel yapısını kavramalarına, aynı zamanda estetik değerleri analiz etmelerine olanak tanımaktadır. Süreç boyunca, öğrencilerin eserlerinde kullandıkları görsel öğelerin kompozisyon üzerindeki etkileri değerlendirilmiş; bellek kaybına dair elde edilen verilerden yola çıkarak kentlerin tarihsel ve kültürel dokusunun sanatsal temsilleri araştırılmıştır. Böylece öğrenciler, kentsel değişimlerin sanat aracılığıyla nasıl ifade edilebileceğini ve bu dönüşümün estetik ile anlam katmanlarında ne tür yansımalar yarattığını keşfetmişlerdir.

“Öğrenci Çalışması 1”, tuval üzerine akrilik teknikle yapılmış bir eserdir; gökyüzüne doğru yükselen camdan yapılmış binalar arasında yerleştirilen mistik kürelerle, modern kentlerin birey üzerinde yarattığı yabancılaşmayı sembolik biçimde yansıtmaktadır (Şekil 4). Eserde, yere uzanmış ve yukarı bakan bir bakış açısı kullanılarak, insanın kent içinde küçülen varlığına vurgu yapılmıştır.

Sanatçı, hızla yükselen yapıların geçmişi silip belleği örttüğü, bireyin duygusal ve tarihsel bağlarını kopardığı modern şehir yaşamını sorgular. Kompozisyonda yer alan misketler, kaybolan çocukluk anılarını, unutulmuş kişisel belleği ve kent içinde hâlâ varlığını sürdüren ama görünmezlermiş geçmişin izlerini temsil etmektedir. Bu çalışma, modern kentleşmenin sadece fiziksel değil, aynı zamanda zihinsel ve duygusal bir yıkımı da beraberinde getirdiğini hatırlatarak, belleğin ve kent kimliğinin korunmasının önemine dikkat çekmektedir.



Şekil 4: Öğrenci Çalışması 1, Tüval Üzeri Karışık Teknik, 35x50 cm, 2025
(Yazarın kişisel arşivi).

“Öğrenci Çalışması 2”, kaydırmalı kâğıt tekniğiyle hazırlanmış bir eserdir. İlk aşamada renkli ağaç yığınlarının betimlendiği sahne, ikinci aşamada yerini beton yapılardan oluşan karmaşık binalara bırakır ve bu geçiş doğanın yok oluşunu simgeler. Eser, bir zamanlar rüzgârın estiği, toprağın suya sarıldığı doğal yaşamın yerini üst üste dizilmiş nefessiz kent bloklarının aldığına dikkat çekmektedir. Modern yaşam, doğanın belleğini silmiş; ağaçların, kuşların ve suyun yerini cam, beton ve asfalt doldurmuştur. Yeşil, yalnızca bir filtreye dönüşmüş; yaşam, bir simülasyona hapsolmuştur. Bu çalışma, doğadan kopuşun insanın iç dünyasında yarattığı boşluğu görünür kılarak, yeniden hatırlamayı ve bilinci yükseltmeyi amaçlayan bir direniş çağrısı niteliği taşımaktadır.



Şekil 4: Öğrenci Çalışması 2, Kağıt Üzeri Karışık Teknik, 35x50 cm, 2025
(Yazarın kişisel arşivi).

“Öğrenci Çalışması 3”, yerleştirme tekniğiyle doğayı ve tarihi bir yapıyı kullanarak geçmişin izlerini taşıyan bedenleri konu edinir. Eserde (Şekil 5) molozların arasında konumlandırılan cansız plastik mankenler, unutulmuş anıların sessiz tanıkları olarak belleğin donmuş hâline dönüştürülmüştür. Bu figürler ne canlıdır ne de ölü; tıpkı bastırılmış hatıralar gibi varlıklarıyla geçmişin kaybolmuş izlerini hatırlatmaktadırlar. Sanatçı, bu enstalasyon aracılığıyla bireysel ve toplumsal belleğin yok oluşunu, kimliğini yitirmiş bedenlerin temsilinde sorgulamaktadır. Sessizlik içinde duran mankenler, unutilan, bastırılan ve yok sayılanların sembolüdür; molozlar arasında varlıklarını sürdürmeleri, hem yıkımın hem de belleğin bedensel bir temsiline dönüştürmektedir. Bu çalışma, bellek kaybı yaşayan bir toplumun kendi varlığına yabancılaşmasını, kimliğini kaybeden kentin insanla birlikte nasıl sessizleştiğini göstermektedir. Çünkü belleğin kaybı, hem insanın hem de kentin ruhunun silinmektedir.



Şekil 5: Öğrenci Çalışması 3, Yerleştirme, 2025 (Yazarın kişisel arşivi).

“Öğrenci Çalışması 4”, (Şekil 6) fotoğraf temelli bir eserdir ve sanatçı, dedesi ile onun mezarını merkeze alarak geçmişin izlerini ve belleğin sürekliliğini sorgulamaktadır. Eserde, dedesinin yaşamı boyunca sergilediği cesaret, adalet duygusu ve özveri, güçlü bir mirasın temsilcisi olarak ele alınmaktadır. Kurtuluş Savaşı’nda gösterdiği kahramanlık, mazlumların hakkını savunmadaki kararlılığı ve zalimlerin karşısında dimdik duruşu, geçmişin değerlerine dair güçlü bir hatırlatmadır. Ancak mezarın üzerini saran otlar, unutulmuşluk ve ihmalin simgesi olarak belleğin yıpranışını görünür kılmaktadır. Sanatçı, bu görüntü aracılığıyla yalnızca kendi ailesine değil, topluma ait bir belleğin kaybına da dikkat çekmektedir. Dijital tekniklerle yeniden canlandırılan portre, geçmiş ile bugün arasında sembolik bir köprü kurar; unutilan hikâyeleri yeniden görünür kılma çabasını yansıtır. Çalışma, bireysel anıların toplumsal kimliğin temel taşları olduğunu vurgulayarak, geçmişe duyulan ilgisizliğin geleceğe dair köklerimiz nasıl silikleştirdiğini sorgulayan bir bellek metaforuna dönüşür.



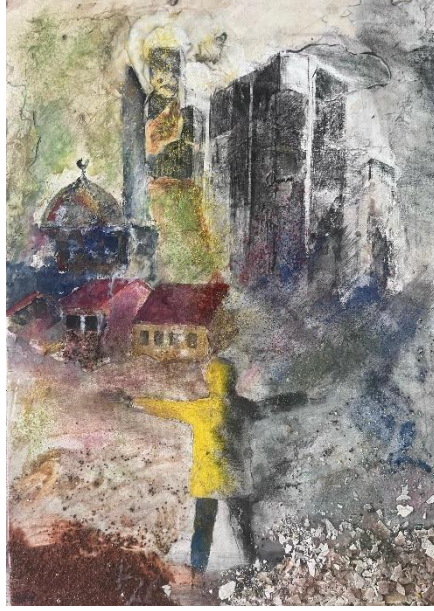
Şekil 6: Öğrenci Çalışması 4, Dijital Baskı, 15x20 cm ve 26x28 cm, 2025
(Yazarın kişisel arşivi).

“Öğrenci Çalışması 5”te, kafes içinde alçı ve ahşaptan oluşturulmuş تنها bir ev tasviri yer almaktadır. Bu çalışma, (Şekil 7) modern kentlerin hızla dönüşen yapısının yalnızca fiziksel çevreyi değil, kolektif belleği de dönüştürmekte, hatta silmekte olduğunu ortaya koymaktadır. Kırsal geçmişin bir simgesi olarak ele alınan köy evi, bir kafes içerisine yerleştirilmiş ve böylece kentleşme sürecinin belleğe yönelik müdahalesi görünür kılınmıştır. Kafes, yalnızca fiziksel bir sınırlama olarak değil, aynı zamanda tarihsel ve kültürel hafızanın bastırılmasını temsil eden bir metafor olarak konumlandırılmıştır. Evin altına yerleştirilen beton zemin, kentsel kirliliğin somut bir göstergesi olarak bellekle kurulması gereken bağın nasıl işlevsiz hâle getirildiğini ve doğayla bağını koparmış yapay bir zemine dönüştüğünü simgelemektedir. Köy evi burada yalnızca özlemlili bir obje değil, sistematik bir unutuluşun tanığı olarak görülmüştür. Beton yüzey, kentleşmenin hem fiziksel bir sonucu olarak hem de toplumsal belleğin üzerini örten bir katman olarak değerlendirilmiştir. Bu yerleştirme, modern kent anlayışının baskın inşa biçimini eleştiren sanatsal bir müdahale olarak okunmuştur. Kentin sürekli yenilenme arzusu ve beraberinde gelen “anı yitimi”ne karşı sanat, bir hatırlama pratiği olarak konumlandırılmaktadır.



Şekil 7: Öğrenci Çalışması 5, Yerleştirme, 56 x 48 x 28 cm ve 26x28 cm, 2025 (Yazarın kişisel arşivi).

“Öğrenci Çalışması 6”, MDF zemin üzerine karışık teknikle oluşturulmuş bir eserdir. Kompozisyonda ön planda yer alan küçük evler ve cami yapısı geçmişi simgelemektedir. Arka planda sağ tarafa konumlandırılmış koyu tonlardaki modern binalar ise geçmiş ile günümüz arasında zıtlık yaratmaktadır (Şekil 8). Bu yapılar düzeninde, toprağın altındaki tarihsel izler kazılarak yok edilmiştir; geçmişin yerine sert ve belirgin hatlara sahip modern binalar yapılmıştır. Ancak bu yeni binalar, ne bir ruh ne de bir kimlik taşımaktadır. Hepsini birbirine benzeyen, duygudan yoksun, insanla ve mekânın geçmişiyle bağı kopmuş yapılardır. Kent belleğini yitirdikçe, insanın kimliği de silinmektedir. Kompozisyonun merkezinde sarı montlu bir figür yer almaktadır; bu figür, ayakta durmaya çalışırken hem direnişi hem de çaresizliği temsil etmektedir. Kollarını iki yöne birden uzatmak ister gibidir; ancak her adımda biri diğerine ağır basmakta, geçmiş silinirken gelecek şekillenmektedir. Eser, toplumsal hafızayı kaybetmenin yalnızca tarihi yapıları yıkmakla değil, onlara yüklenen anlamların da yok edilmesiyle gerçekleştiğini vurgulamaktadır. Her geçen gün biraz daha belleksiz ve köksüz yaşanmakta; kentler kimliğini yitirmekte, insanlar ise giderek daha fazla yabancılaşmaktadır.



Şekil 8: Öğrenci Çalışması 6, MDF Üzerine Karışık Teknik, 35x50 cm, 2025
(Yazarın kişisel arşivi).

“Öğrenci Çalışması 7”de (Şekil 9) fotoğraf tekniği kullanılmıştır. Eserde elde tutulmuş eski bir fotoğraf makinesi görülmekte ve bu kamera aracılığıyla kentin henüz dönüşüme uğramadan önceki hâli belgelenmiş olmaktadır. Kompozisyonda yer alan büyük ve sıralı binalar, kentsel belleğin kaybını simgeleyen önemli unsurlar hâline gelmiştir. Doğanın kendini sürdürebilmesi gerekirken, değişim adı altında gerçekleştirilen bu dönüşümler her zaman gelişim anlamına gelmemektedir. Kentin karmaşık, soğuk ve betonlaşmış yapısı çevreye de olumsuz biçimde yansımaktadır. Kente özgü mimari dokular ve kültürel tasarımlar, insan eliyle müdahale edilerek “gelişim” adı altında tahrip edilmekte ve bu durum kentlerin kimliğinin zedelenmesine yol açmaktadır. Oysa her şey, kendi doğal hâliyle var olduğunda kalıcı ve anlamlı olmaktadır. Bu bağlamda bellek kaybı, kente yapılan en büyük zarar ve geri dönülmez bir kayıp olarak değerlendirilmektedir.



Şekil 9: Öğrenci Çalışması 7, Dijital Baskı, 35x50 cm, 2025 (Yazarın kişisel arşivi).

“Öğrenci Çalışması 8”, karton kâğıt kullanılarak yapılmış olup (Şekil 10), kat kat üst üste yerleştirilmiş biçimiyle geleneksel bir evi temsil etmektedir. Bu katmanlı yapı, modern kentlerde yükselen beton blokları simgelemekte ve yeşil tonların kullanımıyla doğanın giderek yok oluşuna, yerini betona bırakmasına gönderme yapmaktadır. Binalar yükseldikçe manzaralar azalmış, her yeni kat bir çiçeğin rengini soldurmuş, her dikilen kolon bir kuşun yönünü değiştirmiştir. Yaşam ise betonun gölgesinde, bir zamanlar güzel olanı hatırlayamaz hâle gelmiştir. Artık pencerelerden dağlar görünmemekte, gökyüzü dar bir dilime dönüşmüştür; nefes almak lüks hâline gelmiş, yeşilin yerini gri, sessizliğin yerini gürültü almıştır. Doğanın dili susmuş, insan ise yalnızca seyirci kalmıştır. Bu durum, farkında olmadan gerçekleşmiş bir bellek kaybı hâline gelmiştir; her yeni bina, unutuluşun birer anıtı olmuştur. Oysa doğa yalnızca bir manzara değil, varoluşun özünü yansıtan ilksel bir sestir ve insan onun yankısıdır. Bu çalışma, toprağın, suyun ve rüzgârın adını yeniden anma çağrısı niteliği taşımaktadır; çünkü doğa sustukça insan da silinmekte, hiçbir beton yapı kaybedilen bir ağacın belleğini taşıyamamaktadır.



Şekil 10: Öğrenci Çalışması 8, Kağıt Üzerine Karışık Teknik, 35x20 cm, 2025
(Yazarın kişisel arşivi).

“Öğrenci Çalışması 9”, kentsel dönüşümle birlikte kaybolan çocuk oyunlarının mekânsal hafızasını görünür kılmayı amaçlayan bir eserdir. İki pleksi cam arasında yer alan fotoğraf (Şekil 11), geçmiş ile gelecek arasında sıkışmış bir belleği temsil etmektedir. Camın şeffaflığı, bugünün içinden geçmişi görmeye çalışmanın boşun alığını yansıtmaktadır. Bu çalışma, unutulmuş bir anın sessiz tanığı hâline gelmiştir. Kentsel mekânlarda bellek kaybı yalnızca fiziksel izlerin silinmesiyle sınırlı kalmamakta; aynı zamanda çocukların birlikte oynadıkları oyunların, paylaştıkları kahkahaların ve mekânla kurdukları duygusal bağların kayboluşunu da içermektedir. Günümüzde şehirleşme hızla artmakta, nüfusun büyük kısmı kentlerde yaşamaktadır. Bu durum altyapı, eğitim ve sağlık açısından avantajlar sunmuş olsa da, özellikle çocuklar üzerinde doğayla temasın azalması, keşif alanlarının daralması ve oyun özgürlüğünün kısıtlanması gibi olumsuz sonuçlar doğurmuştur. Geleneksel oyun alanlarının yerini alışveriş merkezleri ve yapılaşmış parklar almış, çocukların sosyal etkileşimleri zayıflamıştır. Kent yoksulluğu içinde büyüyen çocuklarda stres bozuklukları ve düşük özsaygı oranları artmıştır. Mimari tekdüzelik ve hızlı kent dönüşümü, çocukların mekânsal hafıza ve aidiyet geliştirmesini zorlaştırmaktadır. Bu eser, kentte çocukların anlam üretebilecekleri alanların yok oluşuna dikkat çekmekte ve unutulmuş oyunların belleğini yeniden hatırlatmaya çalışmaktadır.



Şekil 11: Öğrenci Çalışması 9, Pleksiglass ve Dijital Baskı, 30x20 cm, 2025
(Yazarın kişisel arşivi).

“Öğrenci Çalışması 10”da dijital baskı tekniği kullanılmıştır. Eserde iki yaşlı figür ön planda yer almakta, arkalarında eski dokulu bir cami ve daha geride modern binalar konumlandırılmıştır. Figürlerin yüzeyleri ayna etkisiyle gökdelenleri yansıtmakta ve bu durum, belleğin silinmiş ligine dair bir metafor oluşturmaktadır (Şekil 12). Tarihi dokuların kaybolması ve modernleşme sürecinin getirdiği kimlik erozyonu, eserde eleştirel bir bakış açısıyla yansıtılmıştır. Bellek kaybı yalnızca kent ölçeğinde değil, aynı zamanda bu değişim süreci içinde yaşayan, modernleşmeye uyum sağlamaya çalışan ya da bu dönüşümle birlikte silinmeye yüz tutmuş bireyleri de kapsamaktadır. 35x50 cm ölçülerinde dijital bir çıktı olarak hazırlanmış bu çalışma, “Bellek Kaybı” temasıyla kentsel belleğin anlamını sorgulamaktadır. Kentsel bellek, şehirde yaşayan bireylerin ortak anıları, deneyimleri ve tarihsel yaşantılarının mekânla buluşmasıdır. Ancak zamanla bu belleğin silinmesi, şehrin geçmişine, kimliğine, kültürel ve kolektif hafızasına ait unsurların yok olmasına neden olmaktadır. Bu durum, hem fiziksel mekânın hem de toplumsal yapının dönüşümüne işaret etmektedir.



Şekil 12: Öğrenci Çalışması 10, Dijital Baskı, 35x50 cm, 2025 (Yazarın kişisel arşivi).

Bu derste ortaya konan öğrenci çalışmaları, kentte bellek kaybı, modernleşmenin kimlik üzerindeki etkileri ve doğanın yok oluşu temalarını farklı tekniklerle yorumlamış, her biri özgün bir bakış açısı geliştirmiştir. Çalışmalarda pleksi, dijital baskı, tuval, MDF, kâğıt ve fotoğraf gibi farklı malzemeler kullanılarak modern kentleşmenin getirdiği betonlaşma, geçmişle bağın kopuşu ve insanın kent içinde yabancılaşması eleştirel bir dille aktarılmıştır. Öğrenciler, kent belleğinin yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda toplumsal ve duygusal bir olgu olduğunu vurgulamış; eserlerinde doğayla, kültürle ve tarihsel hafızayla bağ kurma gerekliliğini öne çıkarmışlardır. Bu yönüyle çalışmalar, hem estetik hem de düşünsel düzeyde farkındalık yaratmış ve kentsel kimliğin korunmasına dair sanatsal bir duyarlılığın ifadesi olmuştur.

SONUÇ

Bu makalede incelenen öğrenci çalışmaları, kentte bellek kaybı temasını yaratıcı ve eleştirel bir biçimde ele almış, modernleşmenin kent dokusu ve insan belleği üzerindeki etkilerini farklı sanatsal yaklaşımlarla görünür kılmıştır. Öğrenciler, kuramsal temellerden hareketle geliştirdikleri uygulamalı projelerde, betonlaşma, kimlik kaybı, doğanın yok oluşu ve modern yaşamın getirdiği tekdüzelik gibi olguları sorgulamışlardır. Her öğrenci bu kavrama kendi özgün

bakış açısıyla yaklaşmış, farklı teknik ve malzemeler aracılığıyla belleğin dönüşümünü yorumlamıştır.

Tuval üzerine akrilik boya ile çalışan öğrenci, modernleşme, gökdelenler ve misketler aracılığıyla insanın kent içinde kayboluşuna dikkat çekmiştir. Kaydırma kâğıdı yöntemiyle çalışan öğrenci, ağaçların yok edilerek yerlerine beton binaların yapılmasının, geçmişle bağın kopmasına yol açtığını vurgulamıştır. Cansız mankenleri doğa ve yıkıntılar arasına yerleştiren enstalasyon, unutulmuşluk ve bastırılmış belleğe eleştirel bir perspektiften yaklaşmıştır. Dijital baskı tekniğinde dedesinin portresi ve mezarını kullanan öğrenci, anıların ve değerlerin modern yaşam içinde nasıl silindiğini görünür kılmıştır. Kafes içine yerleştirilen geleneksel ev figürü, geçmiş dokuların kayboluşunu ve kültürel hafızanın bastırılışını sembolleştirmiştir. MDF üzerine yapılan karışık teknik çalışma, bireyin geleneksel ve modern kent arasında sıkışmışlığını ve kimlik arayışını ifade etmiştir. Elinde kamera bulunan figür, yeşilin yerini alan betonun doğa üzerindeki etkisini ele almıştır. Katmanlı kâğıtla oluşturulmuş geleneksel ev formu, yeşilin ve doğallığın beton yapılar tarafından yok edilmesini metaforik biçimde yansıtmıştır. Pleksi arasında yer alan dijital fotoğraf, modernleşmeyle birlikte çocuk oyunlarının ve mahalle kültürünün yok oluşuna dikkat çekmiştir. Yüzleri gökdelenleri ayna gibi yansıtan dijital baskı ise, belleğin silinişini ve geleneksel değerlerin unutuluşunu temsil etmiştir.

Bu bağlamda, öğrencilerin tüm çalışmaları modernleşmenin getirdiği betonlaşmayı, kimliksizleşmeyi ve doğadan kopuşu eleştiren ortak bir duyarlılıkla biçimlenmiştir. “Kentsel Mekânda Sanat” dersi, öğrencilerde yalnızca estetik üretim becerisi değil, aynı zamanda modern kentleşmenin ve geleneksel değerlerin sürdürülebilirliği konusunda farkındalık geliştirmiştir. Bu sanatsal üretimler, kentsel kimliğin korunmasının ve modernleşme süreçlerinin daha sistemli, duyarlı ve insan merkezli biçimde yönetilmesinin önemini vurgulamaktadır. Eserler, kentlerin belleğini ve kimliğini korumak, modernleşmeyi bilinçli biçimde yönlendirmek için önemli sanatsal araçlar hâline gelmiştir. Öğrencilerin bu süreçte kazandıkları deneyimler, onların gelecekte daha duyarlı, bilinçli ve farkındalığı yüksek sanatçılar ile kent planlamacıları olmalarına katkı sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

- Assmann, J. (2001). *Kültürel Bellek: Eski Yüksek Kültürde Yazı, Hatırlama ve Politik Kimlik*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Augé, M. (2016). *Yok-yerler: Üstmodernliğin Antropolojisine Giriş*. Çev. Timuçin Binder. İstanbul: Daimon Yayınları.
- Augé, M. (2004). *Forms of Forgetting*. Translated by Marjolijn de Jager. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Bergson, H. (1911). *Matter and Memory*. Trans. Nancy Margaret Paul & W. Scott Palmer. London: George Allen & Unwin.
- Boyer, M. C. (1996). *The City of Collective Memory: Its Historical Imagery and Architectural Entertainments*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Carolyn, ., & Bakargiev, C. (2015). *Saltwater: A Theory of Thought Forms / Tuzlu Su: Düşünce Biçimleri Üzerine Bir Teori*. İstanbul: İstanbul Kültür Sanat Vakfı (İKSV).
- Esche, C., & Kortun, V. (2005). *İstanbul: 9th International Istanbul Biennial Catalogue*. İstanbul: İstanbul Kültür Sanat Vakfı (İKSV).
- Halbwachs, M. (1992). *On Collective Memory*. Edited and translated by Lewis A. Coser. Chicago: University of Chicago Press.
- Keleş, R., Mengi, A., & Özgül, C. G. (2012). Ernst Reuter'in İkinci Vatanı Türkiye'de Çağdaş Kentbilimin Gelişmesine Yaptığı Katkıları. *Mülkiye Dergisi*, 36(2-275), 11-36.
- Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space*. Translated by Donald Nicholson-Smith. Oxford: Blackwell Publishing.
- Nora, P. (2006). *Hafıza Mekânları*. İstanbul: Dost Yayınları.
- Olgun, İ. (2009). *Kentsel Değişim Sürecinde Kentsel Okuma ve Bellek İlişkisi*. Doktora Tezi-MSGÜ, İstanbul.
- Rossi, A. (2006). *Şehrin Mimarisi*. İstanbul: Kanat Kitap.
- Yalçınkaya, Ş., & Sofuoğlu, Ü. (2022). Yok Olan Spor Yapılarının Ardından Kentte Yıkma Eylemi ve Bellek: Trabzon Örneği. *Planlama*, 34(1).

Bölüm 3

Oyunculukda Algı Kavramı ve Oyunculuk Yöntemleriyle İlişkilendirilmesi

Kerim DÜNDAR¹

Oyunculuk mesleğinin sosyal, psikolojik ve daha birçok bilimsel alanla bağlantılı olduğu bilinmektedir. Söz konusu bilimsel alanların ve bunlara bağlı verilerin ışığında, yapabilir olmak ve algı açıklığı gibi konular, oyunculuk mesleği açısından önemsenmesi gereken bir durumdur. Bu anlamda algı, oyunculuk mesleğinin vazgeçilmez ve başat bir ögesi olarak kabul edilebilir. Yapabilir olmak; insanın düşünsel, ruhsal ve bedensel olarak meslek açısından yatkınlığının bir göstergesi olarak kabul edilmektedir. Ancak bunun yanısıra, özellikle her meslek ve her uğraşı için temel ve vazgeçilmez olan durum algıdır. Bir insanın hem bilgiyi bilmesi, hem de bilgi ışığında eyleyeceği durumu yapabilmesi için en gerekli etken, algı ve elbette algı açıklığıdır. Bunun nedeni, bireyin ya da oyuncunun öncelikle yapabileceklerini algı yoluyla tasarlaması gerekmektedir, sonrasında ise, bilgiyle birlikte tasarladığı eylemi, yapabilirlikle hayata geçirmesi ya da ortaya koyabilmesi ancak algı ve bilgi yoluyla gerçekleşebilecektir.

Algı kavramı uzmanlar tarafından dış dünyaya açıldığımız kapı olarak tanımlanmaktayken, bu oldukça basit olan tanımlamaya daha yakından bakıldığında, algı kavramı anlamının net olmadığı görülmektedir. Çünkü; gündelik yaşamımızda algı ve algılamaktan söz ettiğimizde çoğunlukla görsel algı olarak anlaşılmaktadır. Bu durumda da algıyı, yalnızca görmek olarak kavramaktayız. Ne var ki görme duyumu ve görsel algı birbirini takip eden ancak, birbirinden ayrı süreçler olarak karşımıza çıkmaktadır. Günlük yaşamımız içinde duyu organlarımız yoluyla yalnızca karşılaştığımız duysal problemleri çözerken, olağan ve gündelik işlerimizi görür ve bunları gerçekleştirirken içeriksel düşünmeyiz (Hoşgör, K. 2016).

İnsanlar yaşamları boyunca çevrelerinde meydana gelen hemen tüm olayları, duyularına hitap eden uyarıcı faktörleri merak etmiş ve anlama çabası içinde olmuştur. Bireylerin kendilerine ilişkin uyaranları anlamlandırma çabaları sonucunda elde ettikleri verileri işleme ve idrak etme süreci “algı” kavramı

¹ Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü Oyunculuk Anasanat Dalı Öğretim Görevlisi

olarak tanımlanmaktadır. Algılama ise, söz konusu uyaranları anlama ve bilişsel sürecin tamamını kapsamaktadır. Algılama, bireyin genel özelliklerine, uyaranın biçimine, içinde bulunulan ortama, kişisel tecrübeye ve kişinin dikkat eşiğine göre farklılık gösteren öznel bir süreçtir (Taşkiran,2021).

Oysa fiziksel, fizyolojik, psikolojik, psikofizik ve giderek felsefî düzeyde gerçekleştirilecek bir çözümleme, nesneler dünyası ile olan ilişkide duyum, algı ve dış dünyayı birbiriyle ilişkili, ama birbirinden kesinlikle farklı süreçler olarak karşımıza çıkartır. Bu ilişki ve ayrışmalar çerçevesinde madde ve nesneleri, görme duyusu yoluyla üç boyutlu şeyler olarak algılar, renk ve şekillerine göre ayırıştırır ve sınıflandırırız (Hoşgör, K. 2016).

İnsan algı yoluyla; içinde yaşadığı dünyayı, çevreyi, olayları, durumları, ilişkileri ve daha fazlasını kavrar. Kavradığı söz konusu durumları değerlendirerek eyleme geçer ve bildiklerini yapabilir olmaya doğru götürür. Bu nedenle insan öncelikle algılamak, anlamak ve kavramak zorundadır. Yapabilir olmanın ön koşulu olarak algı kavramı oldukça büyük önem taşımaktadır.

Algı; özellikle dilimizdeki kullanım şekliyle birçok biçimde hayatımıza girmiş bir kavramdır. Çünkü algı tanım olarak görsel, işitsel ya da duyuşsal olarak farklı biçimlerde belirlenmektedir. Bu farklılıklar insanın çevresini tanıma sürecinden, psikolojide kullanılan biçimiyle bireysel farkındalık tanımına kadar uzanmaktadır. Algı kelimesi dış dünyadaki uyaranların tamamının bir araya getirilmesi ve bunlardan anlamlı bir bütün oluşturma hali olarak tanımlanmaktadır (Hoşgör, K. 2016).

Sanat tarihi içerisinde, Gombrich algılamayı, “ayrımların, ilişkilerin, düzenlemelerin ve anlamların saptanması ” olarak tanımlamaktadır (Gombrich, 1992). Oysa, bilimsel bir süreç olarak düşündüğümüzde algılama; “göz, kulak ve diğer alıcılara gelen uyarıcılara anlam verilmesi ya da yorumlanmasıdır” (Kağıtçıbaşı ve Özgediz, 1983).

Bir düşüncenin oluşabilmesi ve olgunlaşabilmesi için ilk olarak, bilişsel bir süreç yaşanması gerekmektedir. Söz konusu bilişsel sürecin ilk adımı algılama ile başlamaktadır. Algı, gelen bilgilerin işlenerek belirli bir yapı ve organizasyona sokma işlemidir. Duyular yoluyla gelen uyarıcılar tarafından getirilen bilgi ve veriler çeşitli biçimlerde işlenip depolanır, ancak bu işlemler sırasıyla özetleme, sınıflama ve indirgeme gibi zihinsel süreçler sonucunda tamamlanır (San, 2010).

Özellikle sanat algısı tanımı tam olarak bu yolla gerçekleşmektedir. Sanat alanında bilişsel sürecin ilk adımı algı olmaktadır. Gelen tüm uyaranlar ışığında algı yardımıyla depolanan bilgiler zihinsel süreçten geçer ve ortaya artık net olarak bilinen ve aynı zamanda yapabilinen bir durum çıkar. Zaten sanat için temel amaç; hem bilmek hem de yapabilmek üzerine gelişmektedir.

Belleğimizde gerçekleşen sıralı organizasyon ve bilişim süreci sırasında dört temel aşamadan söz edilmektedir. Bu aşamalar sırasıyla algının oluşumunu sağlamaktadır.

Duyusal işleme – duyular dış uyarıları alır,

Dikkat – önemli olan uyarıcılar seçilir,

Organizasyon – duyular belleğe ve anlamlandırmaya bağlanır,

Yorumlama – bireysel deneyim ve bağlama dayalı anlam yükleme süreci tamamlanır (San, 2010).

Sanat kavramı, bireyin öznel yöntemler kullanarak, duygu yardımıyla kendisini ifade etme olanağı elde ettiği oldukça özel bir alandır. Bu özel alanı içeren sanat eğitimi, bireye eğitim süreci içerisinde hemen her türlü yöntem ve tekniği uygulama olanaklarını sağlayarak, bireyin kendisi için uygun gördüğü teknik ve yöntemi seçerek, sanatın önemini kavramasında, zevk alma düzeyinin artmasında, bireyin kişisel gelişimi ve ilerlemesinde çok yönlü bir işlevi olduğu için önemlidir. Sanat eğitimi; “bireyin, bedensel, duygusal, algısal ve zihinsel gelişimini, sanat yoluyla gerçekleştirdiği önemli bir eğitim çabasıdır. Bunun yanı sıra; yaşam ve evreni aynı şekilde algılayarak, yansıtma, yaratma ve bir dünya kurma süreci olarak tanımlanabilir” (Timuçin, 2000).

Oyunculuk mesleğinde algı, sanatsal yaratının gerçekleşebilmesi açısından oldukça büyük önem taşımaktadır. Algının Psiko-fiziksel farkındalık kısmı oyunculuk mesleğinde yapabilme noktasında oldukça büyük önem taşımaktadır. Oyuncunun zihinsel uyarımları bedensel tepkilere dönüştürmesi bu noktada sağlanır ve bu yolla algının artması hedeflenir.

Bu noktada elbette ki bir yanda da, algı ve yapabilirlik arasındaki köprü daha da büyük önem taşımaktadır.

Algı ve yapabilirlik arasında bir köprü kurmak oyuncular ve oyunculuk mesleği açısından olası görünmektedir.

- Algının oluşmasını sağlayan içsel ve dışsal farkındalıklar yoluyla, oyuncular sahne üzerinde, gelişebilen anlık durumlara daha duyarlı ve doğru tepkiler verebilirler.
- Yine algı yoluyla gerçekleşecek olan farkındalıklar sonucunda, bedensel ve zihinsel bir sentez gerçekleşecek ve bu yolla sahne üzerindeki oyuncu, kendi doğasına uygun duygularla köprü oluşturabilecektir. Bu duygu oyuncunun hem daha doğal hem de kendisi olması yolunda ilerleme kaydetmesini ve gelişmesini sağlayacaktır.

- Son olarak; algı yoluyla gerçekleşen çevresel uyaranlara karşı oluşturulan dikkat ögesi ile birlikte oyuncular sahne üzerinde partnerleriyle, sahneyle ve içinde bulundukları durumun ritmiyle doğru uyumlanabilecektir. Oyuncu, oyunun ritmini doğru algılayıp, çevresel uyaranları doğru dönüştürmeye başladığında başarıya gidecek olan yolda üst seviyelerde olması kaçınılmaz olacaktır.

Özetle; Algı, yalnızca dış dünyadan gelen uyarıları tanımlamak durumu değildir. Algı, sözü edilen bu uyarıları öznel bir çerçevede seçmek, düzenlemek ve yorumlamakla ilgilidir. Oyunculukta algının geliştirilmesi; sahne partnerlerinin yönünü, duygusal tonu, ortamı ve kendi içsel duruşunu tutarlı ve duyarlı şekilde anlamakla mümkün olur. Algının doğru kullanılması ve dönüştürülmesi yoluyla bireysel performansın doğru ve tutarlı bir biçimde gelişmesi, oyun içindeki detayların yakalanması, daha yaratıcı ve özgün bir stile sahip olunması kaçınılmaz olacaktır.

Bireylerin sanat eğitimi ile hedeflenen, sanat yoluyla görebilmek, işitmek v. b. duyuları öğretmek, yeteneklerini geliştirerek, bakmak ile görmek arasındaki farkı anlayabilmelerini sağlamak ve yaratıcı güçlerini keşfetmelerini sağlamaktır. (Beyoğlu, 2015).

Algı kapasitesinin gelişmesi, oyuncunun kendi gelişim kapasitesini etkili bir şekilde kullanabilmesi ile doğru orantılı olarak düşünülmektedir ve bu oyunculuk mesleği açısından önem taşıyan bir durumdur. Bu alanda çalışan uzmanlar tarafından bireyin gelişimini sağlayan üç önemli kapasiteden söz edilmektedir. Bunlar: Algı, Hissetme ve Yapma kapasitesi olarak tanımlanmaktadır. Uzmanlara göre; sözü edilen bu üç kapasite bireyin çevreyle etkileşimi konusunda birbirini destekleyerek onun bütüncül gelişimini sağlar.

Bilmek ve dolayısıyla yapabilmekse oyuncunun en vazgeçilmez donanımı olarak ön plana çıkmaktadır. Bunu desteklemek üzere; Örneğin: Damasio'ya göre bilmek, duyuşsal bir deneyime, örneğin; görmeye, duymaya, ya da dokunmaya dayalı hislerin temelidir. Bu his, yalnızca bireyin bir nesneyi algılamasıyla değil, eş zamanlı olarak bu algının zihinsel bir imgesinin oluşmasıyla da ortaya çıkar. Bu durumda algı, hem bedende hem de bilinçte somutlaşır ve bireye özel olan "bilme hissi" imgelerini ortaya çıkartır. Damasio'ya göre, bu algılama, "görme, duyma ya da dokunma" anında meydana gelen bilinci başlatır ve bu hissiyat, ortaya çıkan duyuşsal imgeleri kişiye özel olarak işaretler (Damasio, 2000).

Genel olarak oyuncunun bilmesi ve yapabilmesi konusunda bir çok bilgiyi öne süren kuramcılardan birisi Stanislavski olarak bilinmektedir. Stanislavski; hem yaratıcı hem de özgün olabilmenin yolunu bedeni merkeze alarak fiziksel eylemler kuramıyla belirlemiştir. Bu noktada beden yalnızca harekete geçen,

parçalarına indirgenmiş bir devinen olarak düşünülmemelidir. Tam tersi, görünmeyen benlik ve duyguların, bedende ve eylemde somutlaşması olarak kabul edilmelidir. "Beden, duygular için ya doğrudan ya da beyindeki somatosensoriyel (*dokunsal tanıma, beden algısı ve motor hareketlerin işlenmesinde rol oynayan karmaşık bir beyin yapıları ağını ifade eder.*) yapılarıdaki temsili yoluyla ana sahnedir" (Damasio, 2000, s. 287) vurgusuyla bedeni merkeze alır. Çünkü; yapabilirlik konusu oyuncuda bedenle karşılık bulmaktadır.

Damasio'nun "Bu üç olgu -duygu, his, bilinç- hakkında kaçınılmaz ve dikkat çekici gerçek, onların bedenle ilişkisidir" (Damasio,2000,s.284) sözleriyle, bedenin benlik, duygular ve bilinç için nörolojik temellerine dikkat çeker.

Oyuncular ve oyunculuk mesleğini yapmakta olan bireyler için algı ve algılama kapasitesi yapabilir olmanın önemli bir belirleyeni olarak düşünülebilir. Algı ve algı kapasitesi bireyin ya da oyuncunun kendisi dışında kalan dış dünyasındaki; obje ve olayları duyu organları aracılığı ile algılama ve yorumlama gücü olarak tanımlanmaktayken, buna bir de hissetme ve hissetme yeterliliği ya da hissetme kapasitesi olarak adlandırılan başka bir olgu daha eklenmektedir. Birey ya da oyuncu, dış dünyasındaki herhangi bir şeyi algıladıktan hemen sonra, kendi içinde ve zihninde algıladığı o objeyi yada durumu hissetmeye ya da o obje veya durumun ona hissettirdiklerini değerlendirmeye başlamaktadır. Bu durumda ortaya mutlu olmak, acı duymak, sevinç duymak, istek duymak ya da isteksizlik duymak gibi hisler çıkmaya başlayacaktır. İşte tam da bu noktada, algılamış ve hissetmeye başlamış olan birey ya da oyuncu bedenini kullanarak söz konusu olan obje ya da durumu algılamış, algıladığı bu durumlardan doğan hislerini tanımlamış ve şimdi eyleme geçmek üzere bedenini programlamaya başlamış olacaktır. Bu son nokta da ise, devreye yapabilme kapasitesi olarak tanımlanan durum girmektedir. Birey ya da oyuncu bu durumda bedenini ve bedeninde gerekli gördüğü organlarını kullanarak duygu ve düşüncelerini ifade etme gücüne sahip olmaya başlayacaktır. Bu durumun dışa vuruşu, kimi zaman semboller ya da farklı ifadeler kullanarak iletişim kurma ya da bedenini ve beden gücünü (kaslarını) kullanarak bir iş veya bir ürün oluşturmaya ve bedeni aracılığıyla algıladığı ve hissettiği durumları ortaya koymaya başlayacaktır.

Birey ya da oyuncu bu psikolojik sürecini ve serüvenini kendi içerisinde tamamlayarak yoluna devam edecektir ancak bu psikolojik sürecin yanısıra bir de fizyolojik olarak tanımlanan yani alginın bedenle buluşmasını sağlayacak olan süreçten söz etmek gerekecektir. Ancak son olarak bu noktada oldukça önemli olan bir konu daha gündeme gelmektedir. Bu durumu Feldenkrais Metodu ve Benlik Algısı olarak açıklamak olasıdır. Feldenkrais metoduna göre; bireyler

genel olarak benlik imgesine uygun hareket etmektedirler ve bu benlik imgesine göre yapılan her eylem bu algıyla yönetilmektedir. Benlik algısı yoluyla yönetilen eylemlerimizin deęiřen derecelerde üç fonksiyona baęlı olarak ilerledięi vurgulanmaktadır. Sözü edilen bu eylemler sırasıyla :

Kalıtım,

Eęitim ve

Kendi kendine Eęitim olarak belirlenmiřtir (Feldenkrais, 1990).

Bu durumda yukarıda söz etmiř olduęumuz; Birey ya da oyuncunun psikolojik sürecini ve serüvenini kendi içerisinde tamamlayarak yoluna devam etmesi bir kulvar olarak tanımlanabilirken, bu psikolojik sürecin yanısıra bir de fizyolojik olarak tanımlanan yani algının bedenle buluşmasını sağlayacak olan süreçten söz etmek gerekecektir. Bu nedenle oyuncunun bedenini kullanmasına yönelik sürecinde bir kez daha irdelenmesi doęru bir yaklaşım olacaktır.

Bu metoda göre, bireyin bedeniyle kurduęu iliřki, kaslardan, eklemlerden ve cildindeki reseptörlerinden gelen geri bildirimlerle sürekli olarak desteklenir. Yani, birey kendi hareketlerini gerçekleştirirken, vücudunun farklı bölgelerinden gelen sinyaller aracılığıyla çevresiyle olan etkileřimini farkederek. Dik durulup durulmadığı, halsiz hissedilip hissedilmedięi, bu duyuşsal alıcılardan gelen bilginin zihine ulaşması yoluyla olur. Stanislavski, oluřturduęu kuramında duyuşlar yoluyla edinilen bilgiye olduęu büyük önem vermiř ancak, yalnızca dıř alıcılar (görme, duyma vs.) ile iliřkilendirmiřtir. Oysa ki bu süreç, yalnızca dıř dünyadan gelen duyuşsal bilgileri deęil, aynı zamanda bedenin kas-iskelet sistemini kullanarak eylem üretmesiyle ilgili aktiviteyi, yani hareketi oluřturan sinyalleri de içermektedir. Bu sinyaller, hareketin olduęu bilinçli olarak tasarlanmasında ve bedensel farkındalıęın geliřmesinde en temel durumdur. Sonuç olarak, söz konusu süreçler, bedensel farkındalıęın bir benlik duygusuna karřılıklı geldięini; bunun da bireyin bedenini nasıl hissettięi ve kendisini nasıl algıladıęı arasında doęrudan bir baęlantı olduęunu ortaya koymaktadır. Feldenkrais Metodu, bu yaklaşımla, beden farkındalıęının, benlik algısı üzerindeki derin etkisinin altını çizerek. Feldenkrais metodunda “bedensel benlik bilinci, var sayılan bir benlik hissine” karřılıklı gelmektedir (Legrand, 2011).

Oyuncuların algı açıklıęının geliřmesi yalnızca zihinsel olarak deęil bedensel olarak geliřmekle de doęru orantılıdır. Çünkü; geliřmiř bir zihin, geliřmiř bir bedenle buluştuęunda bir oyuncu için çok daha yaratıcı, çok daha kolay bir süreç bařlayacak ve en bařından beri telaffuz etmekte olduęumuz bilmek ve yapabilmekle ilgili süreç artık çok daha kolay işlemeye bařlayacaktır. Bu nedenle bir oyuncunun genel olarak ses, nefes ve benden olarak da kendisini ciddi

anlamda geliřtirmesi algıyla desteklendiğinde ortaya koyacağı alıřmalarda bařarının anahtarı olacaktır. Bu nedenle oyuncunun öncelikle bedensel geliřimi, doęru ve nitelikli alıřmalarla desteklenmelidir. Sonrasında özellikle ses ve nefes için gerekli olan alıřmalar sırasıyla ve disiplinle uygulanmalıdır. Bu amaçla özellikle doęru kondisyon ve doęru kuvvet alıřmaları bařarı için gereklilik göstermektedir.

Oyuncuların yapacakları bedensel alıřmalarda dikkat edilmesi gereken önemli hususlar söz konusudur ve bu bireyden bireye deęiřkenlik gösterebilir. Bireylerde, egzersiz modellerine karşı görülebilecek bedensel ve psikolojik tepkiler farklılık gösterebilir. Bu farklılık yařa, egzersiz uyumuna ve saęlık seviyesine göre deęiřiklik gösterebilir. Bu yüzden egzersiz programları kiřilerin statülerine, özel ihtiyalarına ve ilgilerine göre dizayn edilmelidir. Egzersiz programları kiřisel deęiřiklikleri ve ilgileri göz önüne almak zorundadır (Gönülateř, 2019).

Bunun yanısıra oyuncuların yine fiziksel aktiviteye yönelik alıřmaları sırasında; Yapılan iřin performans kısmının yaklaşık yarısını yetenek, alıřma ve disiplin oluřturuyorsa dięer kalan yarısını ise o kiřinin nefes kapasitesi ya da bařka bir söylemle aerobik kapasitesi belirlemektedir. Bu alıřmaların düzenli yapılması aynı zamanda yorgunluk oluřumunun da gecikmesine yol açacaktır. Yapılan bu alıřmalarla geliřim hedeflenirken, dięer yandan gelinen her aşamaya uyumunda saęlanması gerekmektedir (Gönülateř, 2019).

Söz ettięimiz tüm bu alıřmalar saęlıklı bir bedensel yapıyla birlikte, saęlıklı bir beden algısını da beraberinde getirecektir. alıřmalara gösterilecek özen yine algıyla ilgili olmaktadır. Sözü nü ettięimiz bedensel algı, zihinsel algıyla buluřtuęunda bir oyuncunun bařarı grafięi de yükselmeye başlayacaktır. Çünkü saęlıklı bir zihin ve saęlıklı bir bedenün ürettikleri hem rafine bir ürüne, hem de doęal bir tarza dönüőecektir.

Oyuncunun beden farkındalıęı elbette ki zihin farkındalıęıyla birlikte eř zamanlı geliřen bir süreç içermektedir. Oyuncunun beden farkındalıęı, zihin farkındalıęının artarak, bedenün farklı uygulamalar yoluyla ezber edeceęi ve kendi temel özelliklerine en uygun biçimde gerekleřtireceęi egzersizler yoluyla edineceęi algı olacaktır. Bu amaçla da bireyin temel özellikleri baz alınarak deęiřik programlar uygulanmalıdır. Bu egzersizler, uygulamalar yapılırken bireyin ya da oyuncunun kendisini iyi hissetmesi gerekmektedir.

Bireyin kendini iyi hissetme haline kavuřabilmesi için ilgili gün/günlerde gerekli enerji ve alım kaynaęını netleřtirecek tercihler hazırlanmalıdır. Planlamanın egzersiz kısmında, temel motorik özelliklerin belli düzeyde geliřtirilmesinin yanı sıra daha çok kuvvet/diren antrenmanlarının dominant olduęu programlar tercih edilmelidir (Tetik Dünder, 2022).

“Algı” ve “oyunculuk yöntemleri”, oyunculuk mesleğinin en temel iki bileşenidir; algı daha çok sahnedeki duyumsal farkındalık ve sezgisel tepkiyle ilgiliyken, oyunculuk yöntemleri karaktere yaklaşımda kullanılan sistematik tekniklerdir. Bu nedenle algının oyunculuk mesleğindeki önemi oldukça büyüktür. Buna karşın algının oyunculuk yöntemleriyle bağlantısı da kullanılan teknikler ve söz konusu tekniklerin uygulama alanlarını keşfedebilmek için gerekli bir durumdur.

Algı kavramı ve oyunculuk yöntemleri arasındaki bağlantıya değinmek gerekecek olursa; söz konusu kavramının oyunculuk yöntemleriyle doğrudan bağlantılı olduğunu görmekteyiz. Bu nedenle oyunculuk tarihi boyunca geliştirilmiş olan ve kullanılan birkaç önemli teknikten örneklemeler yapmak gerekecek olursa örneğin:

- Meisner tekniğinde: Algı kavramı, oyuncunun anlık tepkisini, çevresiyle olan farkındalığını ve rolle ilişkili olarak sezgisel sürdürülebilirliğini destekleyen bir etken olarak kendini göstermektedir. Oyuncu sahne üzerindeyken sezgisel ve anlık tepkilerle partnerine yönelirken, algı yoluyla daha önceden keşfettiği ve farkındalık sağladığı bilgileri duyguları yoluyla kullanır ve o an düşüncelerden sıyrılıp yalnızca anlık tepkilerle işini yapar. Ancak sonuç olarak öncesindeki algıladığı ve biriktirdiği her malzeme işine yarayacaktır.
- Strasberg metodunda : Algı kavramının duygu temelli bağlantısı karşımıza çıkmaktadır. Burada oyuncunun kendi duygularıyla iletişim kurup, algılamayı gerçekleştirdikten sonraki eyleme geçişi söz konusu olmaktadır. Yöntem özünde, duygusal (sense/affective) hafızaya dayanmaktadır. Oyuncu kendi yaşam deneyimlerinden duygu ve algılara yönelerek karakteri içselleştirmeye çalışır.
- Lecoq tekniğinde : Söz konusu metotta, oyuncu bedensel algısı ve bedensel duyarlılığı ile özgür bir yaratıcılık arayışını algılamakta ve eylemlerini bu yolla gerçekleştirmektedirken, daha da önemli olan nokta; “Via negativa” denilen bir yöntem uygulaması olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu yolla, öğrenci bilinçli bir biçimde yanlış yapmaya teşvik edilir, doğru performans biçimini algılama yoluyla oyuncunun kendisinin keşfetmesi sağlanır. Bu sayede özgün bir yaratım geliştirilir.
- Michael Chekhov’un yönteminde : Bedenin zihinsel süreçle birlikte (algı kavramı) bütünleşmesi sağlanırken, aynı zamanda oyuncunun duygusu ve fiziksel yönelişleri arasında algı yoluyla organik bir bağ kurulması gerekliliğini savunur. Son olarak; en temel oyunculuk yöntemlerinden ve oyunculuk yöntemlerinin en başında gelen

- Stanislavski tekniğinde : Oyuncu algısı tamamen duygu bağlantısı ile birlikte sahne üzerindeki eylemlerini gerçekleştirmek amacıyla devreye girmekte ve algı yoluyla gerçekleşen eylemler inandırıcılığı desteklemektedir. Bu yolla genel bir doğallık ve samimiyet kavramı da oluşmaktadır.
- Enkarne Empati: Son olarak, oyunculuk alanında kullanılmakta olan ve adını empatik performans olarak tanımladığımız bir yöntemden daha söz etmek gerekmektedir. Çünkü sözü edilen bu yöntem algı ve duygunun birleşiminden söz etmektedir. Bu yöntemde, oyuncu, sahne üzerinde herhangi bir tahmin yapmaksızın, bedensel ve duygusal olarak partneriyle karşılıklı ilişki kurar. Bu karşılıklı etkileşimle birlikte istenen, algı ve duygunun iç içe geçmesidir çünkü; söz konusu bu durum performansın özünde olan bir ilişki biçimidir.

Özetle; Algı kavramı ve oyunculuk algısı denilen tanımlama, sahne üzerinde oyuncuyu yaratıcı kılarken, eş zamanlı olarak izleyici ve oyuncu arasındaki anlık ve samimi iletişimin kurulmasını da sağlamaktadır. Algı kavramı oyunculuk yöntemleriyle buluştuğunda oyuncunun rol konusundaki gerçekliği, role yaklaşım biçimi, duygusal, fiziksel eylemler bütünü ve bilinç denilen kavram ortaya çıkmaktadır. Bu amaçla birbirinden farklı gibi görünsede özünde tüm oyunculuk yöntemleri algı kavramıyla ilişkili durumdadır. Bu ilişki iki yolla sağlanmaktadır. Bu yollardan ilki; duygusal ve duygusal algı, ikincisi ise bedensel algı olarak karşımıza çıkmaktadır. Hemen tüm oyunculuk yöntemlerinin temel buluşma noktası algı ve algılama üzerinden kurulabilmektedir. Bu aynı zamanda oyuncunun kendisi için en iyi yöntemi keşfetmesi konusunda da yol gösterici olmaktadır. Oyunculuk mesleğinde algı kavramı, genel bir söylemle oyuncunun öncelikle kendi içsel durumunu, duygusunu ve yönelişini belirlerken, aynı zamanda çevresel faktörleri nasıl algıladığı ve bunun sonucunda rolüyle nasıl ilişkilendirdiği konusunda da yol gösterici olmaktadır. Çünkü; algı aynı zamanda oyuncunun farkındalığını ortaya koymasına destek olan önemli bir etkidir. Bu oyuncunun hem yetenek, hem de doğal ve inandırıcı bir performans sergilemesinde büyük rol oynar.

Oyunculuk mesleği ve alanında yapılan çok sayıdaki teorik ve pratik çalışmalar, 18. yüzyıldan itibaren sistemli ve daha hızlı bir yapı kazanmıştır. Özellikle; Denis Diderot'nun 1773 yılında yayımladığı “Aktörlük Üzerine Aykırı Düşünceler” adlı eseri, oyunculuk kuramlarının ilk ve oldukça önemli adımlarından biri olarak bilinmektedir. Bu kuramsal yaklaşım, 20. Yüzyılın başlarında Konstantin Stanislavski tarafından geliştirilen “Sistem” anlayışı ile sürmüştür. Stanislavski'nin oyunculuğa yaklaşımı; karakter analizi, psikolojik

hazırlık ve duyguların sahneye yansıtılması gibi temel ilkeler üzerine odaklanmış ve özellikle Moskova Sanat Tiyatrosu'nun Avrupa ve Amerika turneleriyle oldukça geniş kitlelere ulaşmıştır. Devamında 1924 yılında Richard Boleslavski ve Maria Ouspenskaya tarafından kurulan American Laboratory Theater, Stanislavski sistemini Amerika'ya taşımıştır. Buradan yetişen Stella Adler, Lee Strasberg ve Harold Clurman, Amerikan tiyatrosunun gelişimine büyük katkılar sağlayarak modern oyunculuk tekniklerinin temellerini atmış ve alanın öncülerinden olmuşlardır. Lee Strasberg, Stanislavski'nin ilkelerinden yararlanarak "Metot Oyunculugunu" kuramını geliştirmiş ve oyuncuların kişisel anılar yoluyla duygusal gerçeklik oluşturmalarını hedeflemiştir. Algı kavramı ise, hemen her oyunculuk kuramı içinde yer almış ve oyunculuk tarihi boyunca mesleğin belirleyen unsuru olmuştur (İzgi, 2025).

Oyunculukta algı kavramı ve oyunculuk yöntemleriyle ilişkilendirilmesi konusunda hem psikolojideki algı biçimleri, hem de oyunculuk konusundaki algılama ve bunların seçili oyunculuk yöntemleriyle nasıl buluştuğuna bakacak olursak;

Algı Biçimi

Oyunculuk Tekniği

Eylemsel algı

Meisner ve benzeri tekniklerde, dengeli ve partner odaklı tepkiler verme

İçsel ve dışsal algı

Stanislavski yönteminde olduğu gibi duygusal farkındalık ve içsel sinyallerle daha bilinçli tepki

Empatik performans Karakterle algısal ve duygusal iç içe geçmiş bir performans yaratma

Beden-Duygu İlişkisi

Chekhov'un teknikleriyle fiziksel eylemin duygusal ifadeye dönüşmesi

Biçiminde örneklemelerle karşılaşmaktayız. Bu durumda oyunculukta algı kavramı, algı kavramının psikoloji temelli karşılıkları ve algı yoluyla ulaşılmış olan farkındalık konusunun oyunculuk yöntemlerinin en temel ve vazgeçilmez unsurlarından olduğunu görmekteyiz. Sonuç olarak algı kavramı hemen her canlı için vazgeçilmez bir durum olarak karşımıza çıkıyor ancak insan için ve özellikle üzerinde durduğumuz konu olan oyunculuk mesleği için algı vazgeçilmez en temel konu oluyor. Çünkü öncelikle içinde bulunduğumuz dünyayı, yaşamı ,çevremizi ve yapmakta olduğumuz eylem ya da gerçekleşecek olan düşüncelerimizi algı yoluyla belirliyor, farkına varıyor ve uygulamaya başlıyoruz.

Sonuç olarak; oyunculukta algı kavramı ve dolayısıyla algı kavramının oyunculuk yöntemleriyle birleştirilmesi hemen tüm oyunculuk yöntem ve kuramlarınca kullanılmış ve uygulamalar sırasında ya duyuşsal algı yoluyla işlenmiş, ya da eylemsel algı yoluyla sahne üzerinde oyuncunun eylemlerini gerçekleştirebilmesi için vazgeçilmez çalışma yöntemi olarak kullanılmıştır. Oyunculuk tarihi boyunca hemen tüm oyunculuk yöntemleri algı kavramının vazgeçilmezliğı konusunda ortak yönelişlere sahip olmuşlar ve oyuncunun gerçekleştirdiğı tüm eylemlerin; ister duyuşsal, ister fiziksel olsun önce algı yoluyla hazırlanmasını sonra bu algı yoluyla ortaya çıkan farkındalıkla sonuç odaklı kullanılmasını ön görmüşlerdir. Bu nedenle; oyunculuk mesleğı her dönemde birçok bilim dalıyla çok sıkı bir iletişim halinde olmaya ihtiyaç duymuş ve sözü edilen bu bilim dallarından ciddi anlamda beslenmiştir. Ancak bu bilim dallarından özellikle de, psikoloji bilim dalı ve tüm alt dalları ile özellikle modern oyunculuk yönelişleri konusunda oldukça fazlasıyla işin içine girmiştir. Çünkü artık oyunculuk mesleğı modern zamanlarda psikolojik bir yönelişle işlemektedir. Bu nedenle de sözü edilen psikoloji bilim dalı dışında, özellikle sosyoloji ve felsefe gibi alanlardan da oldukça fazla beslenmektedir. Bu beslenmenin sonucu olarak oyunculuk mesleğinin ve özellikle oyunculuktaki Algı kavramının , yalnızca görsel veya zihinsel bir kavrayış değil; etkileşim, duyuş, beden ve dikkatle senkronize bir farkındalık hali olduğu yadsınamaz bir gerçekliktir (Berk ve Özkul, 2020).

KAYNAKÇA

- Berk, Ö.S. & Özkul, H. (2020). Duyum ve Algı Psikolojisi, Nobel Tıp Kitabevleri, İstanbul
- Beyoğlu, A. (2015). Sanat Eğitiminde Algı, Görsel Algı ve Yanılsama: Victor Vasarely'nin Çalışmaları Üzerine Bir İnceleme, Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi Haziran Cilt 17 Sayı 1 (333-348)
- Damasio, A. (2000). The Feeling of What Happens: Body and Emotion in the Making of Consciousness. Harcourt.
- Feldenkrais, M. (1990). Awareness Through Movement. London: Penguin Arkana.
- Gombrich, E. H. (1992). *Sanatın Öyküsü*. İstanbul: Remzi.
- Gombrich, E. H. (1992). *Sanat ve Yanılsama*. İstanbul: Remzi.
- Gönülateş, S., Dünder, K. (2019), Egzersiz ve Planlaması, herkes için spor ve wellness araştırmaları 2, Akademisyen Kitapevi, Ankara, S: 36
- Hoşgör, K. (2016). Algı Problemi Üzerine. Kiliya Felsefe Dergisi (1), 11-29.
- İzgi, O. (2025). Acting methods of K. Stanislavski, Lee Strasberg, and Sanford Meisner: similarities and differences. Konservatoryum–Conservatorium, Advance Online Publication.
- Kağıtcıbaşı, Ç. ve Özgediz, S. (1983). *Türkiye Okul Öncesi Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Projesi. Boğaziçi Üniversitesi Araştırma ve Uygulama Enstitüsü*. İstanbul: Tanburacı.
- Legrand, D. (2011). The Bodily Self: Selected Essays. Cambridge, MA: MIT Press.
- San, İ. (2010). *Sanat Eğitimi Kuramları*. Ankara: Ütopya Yayınevi; Ankara
- Stanislavski, K. (1989). An Actor's Work: A Student's Diary. Routledge.
- Taşkıran, Hatun Boztepe. *Algı Yönetimi*. PDF: İstanbul Üniversitesi Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi. [Http://Auzefkitap.istanbul.edu.tr/Kitap/Kok/Algiyonetimi.Pdf](http://auzefkitap.istanbul.edu.tr/Kitap/Kok/Algiyonetimi.Pdf)
- Tetik Dünder, S (2022). Kuvvet Antrenmanları ve Protein Alımının Miyofibriller Protein Sentez Sürecine Etkisi, Spor Bilimlerinde Güncel tartışmalar, Duvar Yayınları, İzmir, 157-176.
- Timuçin, A. (2000). *Estetik*. İstanbul: Bulut.

Büyünün Dönüştürücü Gücü Circe ve Temsilleri

Nida Anıl KAZANÇ¹

Giriş

Kirke, Yunan güneş tanrısı Helios ile eşi Okeanid Perse'nin (Perseis) kızı, Midas'ın karısı güçlü bir büyücü olan Pasiphae'nin ve Yunan mitolojisinin ünlü kralları Perses ve Aeetes'in kız kardeşiydi (Hesiodos, 2018). Kirke, Olimposlulardan biri olmasa da bir tanrıçadır. Kirke, bitkisel ilaçlar üreten bir işçi anlamında "çok sayıda ilaçla" çalışan biri olan ²polupharmakos olarak tanımlanır. Yunan mitolojisinin sayısız tanrısı arasında, Kirke bir büyücü olarak öne çıkar (Stratton, 2007). İksirler ve otlar konusundaki derin bilgisiyle bilinen Kirke'nin öyküleri, Homeros'un Odysseia'sındaki unutulmaz rolü de dahil olmak üzere, mitolojide özgün yer edinmiştir. Tanrıçayla ilk olarak Homeros'un Odysseia'nın 10. kitabında, evcil kurtlar ve aslanlarla çevrili yemyeşil, ıssız Aiaia adasında yaşarken tanışıyoruz (Homeros, 1978). Bazı mitler, kocasını, yani Kolhis Krallığı Prensi'ni öldürdüğü için babası tarafından cezalandırılarak ıssız, efsanevi Aeaea adasına sürgün edildiğini söylerken, diğerleri onun kaçtığını veya adayı yok ederek İtalya'nın Roma kentinin yaklaşık 100 kilometre güney doğusunda bulunan ve günümüzde Monte Circeo veya Cape Circeo olarak adlandırılan yerde ev kurduğunu söyler. Helios ile Okeanid perisi Perse'nin kızı, Yunan büyücüsü ve sihirbazı Kirke, genellikle üzerinde çam kozalağı bulunan antik Yunan sihirli değneği olan thyrsus ile tasvir edilir, büyülü otlar ve iksirler konusundaki bilgisi ve ilahi sesiyle, adasına ayak basan kötü talihe sahip her erkeğin kötü büyülerinin etkisi altına girmesini sağlardı (Grimal, 2012).

Kirke, Homeros'un 'Odysseia' adlı eserinde, Truva Savaşları'ndan dönüş yolunda Odysseus'un adamlarını domuza dönüştürmesiyle tanınır (Homeros, 1978). Aeaea adası açıklarında güvenli bir şekilde demir attıktan ve savaşın zorlukları ve sıkıntıları yüzünden bitkin düştükten sonra Odysseus ve adamları iki gün boyunca uyudular. Uyandıklarında Odysseus'un adamları adayı keşfetmeye karar verdiler. Vahşi hayvanlarla çevrili garip bir sarayla karşılaştılar; açık bir pencereden kendilerine doğru süzülen bir kadının baştan çıkarıcı

¹

² "ilaçlarda yetenekli" anlamına gelir. Aksi belirtilmedikçe, Odysseia'nın tüm çevirileri Richmond Lattimore'un The Odyssey of Homeros (Harper, New York, 2007) adlı eserinden alınmıştır. Bitkisel maddelerin kullanımı Homeros'ta her zaman olumsuz bir çağrışım yapmaz. Nitekim, Telemakhos'un Sparta ziyareti sırasında Helen'in uyguladığı olumlu bir örnek görüyoruz

şarkısıyla daha da yakınlarına çekildiler. Tam o sırada ilahi sesin sahibi olan Kirke kapıda belirdi ve denizcileri öğle yemeğini paylaşmaları için içeriye davet etti. Güzelliği karşısında büyülenen adamlar, bu daveti büyük bir istekle kabul ettiler. Ancak Eurylochos burada bir şeylerin yolunda gitmediğine dair rahatsız edici bir önseziye kapıldı ve daveti kabul etmedi. Kirke'nin diyarına girdiklerinde, adamlara olağanüstü lezzetli bir yemek ve sonsuz sürahi şarap sunuldu. Adamların bilmediği şey, şarabın Kirke'nin gizli iksirleriyle karıştırılmış olmasıydı ve üzerlerine zayıflatıcı bir uyuşukluk çökmüştü. Adamların artık karşılık veremeyeceğini anlayan Kirke, esasını sallayarak onları domuza çevirdi. Adamlar artık domuz bedenlerine sahip olsalar da beyinleri hâlâ insandı, onların korkunç homurtularına ve inlemelerine dayanamayan Kirke onları bir domuz ahırına kapattı. Bir ağacın arkasından sessizce olup biteni izleyen ve Kirke'nin evine girmeyen Eurylochos, hemen geri döndü ve mürettebatına olanları Odysseus'a anlatır. Odysseus hemen yaptığı işi bırakır ve adamlarını Kirke'nin elinden kurtarmak için yola koyulur. Neyse ki oraya giderken Tanrıların habercisi Hermes'le karşılaşır. Hermes, adamların durumunu duyunca ona panik yapmamasını söyler ve Odysseus'a moly adı verilen büyülü bir bitki verir. Haberci, bu bitkinin onu Kirke'nin büyülerinden koruyacağını söyler. Odysseus'un Kirke'nin kendisine sunduğu herhangi bir iksiri içecekti, çünkü Hermes'in kendisine verdiği Moly adlı sihirli bitkinin kendisini koruduğunu biliyordu, iksirin etkisini gösterdiğini varsayarak Kirke'yi hazırlıksız yakalayacaktı. Planı işe yaradı, Odysseus, Kirke'nin kendisine ikram ettiği, antik Yunan afrodizyaklarıyla karıştırılmış şarabı içti ve onu sakinleşmiş gördüğü anda esasını çıkardı.



Görse 1: Circe ve Odysseus'un dönüştürülmüş adamlarından biri olan Atinalı pelike, MÖ 5. yüzyıl dolaylarında Staatliche Kunstmuseen Dresden.

Odysseus kılıcını daha hızlı kullanarak onun boğazına dayadı, ona zarar vermeyeceğine dair söz verdirdi ve adamlarının üzerindeki büyüyü kaldırmasını istedi. Bu Yunan kahramanının cesaretinden etkilenen Kirke, Odysseus'un kendisinden istediği şeyi yaptı, kendisine karşı koyan, gerçek bir adam bulunduğunu düşündü, ona aşık oldu; hiçbir iksir veya büyüye gerek kalmadı. Odysseus ve denizcileri bir yıl boyunca mutlu bir şekilde Kirke'nin adasında kaldılar ve Kirke, Odysseus'a oğullar doğurdu ancak Odysseus, İthaka adasında onu sabırla bekleyen karısı Penelope'yi özlemeye başlamıştı. Ne yazık ki, Kirke, ayrılmak zorunda olduğunu kabul etti, ancak önce Hades'i, yani Yeraltı Dünyası'nı ziyaret etmeliydi; bu, hiçbir ölümlünün yapmadığı bir şeydi. Odysseus, Yeraltı Dünyası'nı ziyaret ettiğinde tanrıları nasıl yatıştıracağını sırlarını öğrenecek ve tanrılar onun güvenli bir şekilde evine dönmesine ve krallığını geri almasına yardımcı olacaktı. Yeraltı Dünyası'nı ziyaretinde Kirke, Odysseus'a yardımcı olmuştur.

Kirke mitolojide başka anlatılarda da yer alır. Kirke'nin mitolojik anlatısı, diğer tanrılar ve ölümlülerle olan bağlantılarıyla daha da zenginleşir Kirke, ünlü Antik Yunan deniz öyküsünde, Argonotların yolculuğunda karşımıza çıkar. İason ve Medea, Kolhis prensi Absyrtus'u vahşice öldürdükten sonra, onları günahlarından

kurtaran ve ardından adasından kovan Kirke olur. Kirke, Odysseus'a aşık olmadan önce en az iki adama daha aşık olmuştu biri ölümlü, diğeri tanrıydı. Bu ölümlü, Roma mitolojisinde Latium'un ilk kralı, Satürn'ün oğlu, oldukça yakışıklı bir adam olan ve birçok peri ve su perisinin gözüne kestirdiği Picus'tu. Ayartıcı Kirke, Picus'u cazibesi ve otlarıyla baştan çıkarmaya çalıştığında, Picus onu acımasızca reddetti, bunun karşısında Kirke öfkeden kudurdu. Kirke, Picus'u aşkını küçümsediği için bir ağaçkakana dönüştürdü. Arkadaşları Kirke'yi büyücülükle suçlayıp Picus'u serbest bırakmasını emrettiğinde, tepkisi onları da hayvana çevirmek oldu. Latium kralı Picus'u ağaçkakana dönüştürmesini de ayrıntılı biçimde aktaran Ovidius, “aşka düşkün” Kirke'nin aşka düştüğünde ve reddedildiğinde nasıl bir dil kullandığını Picus'a yönelttiği sözlerde çarpıcı bir üslupla kaleme alır (Ovidius, 2019)

Deniz tanrısı Glaucus, Kirke'den, su perisi Skylla'ya aşık etmek için meşhur sihirli iksirlerinden birini isteyince, onu kendine isteyen Kirke, kıskançlık krizine girerek iksiri ona verir. Glaucus'un bilmediği şey ise bu iksirin Skylla'yı, Odysseus ve mürettebatının Kirke 'nin adasından ayrıldıktan sonra kaçınmak zorunda kaldıkları iğrenç canavara dönüştüreceğiydi.

Kirke Temsilleri



Görsel 2: Johannes Zainer tarafından basılan Boccaccio'nun *De Mulieribus Claris* adlı eserinin Almanca baskısından bir illüstrasyon, yaklaşık 15. yüzyılın sonlarında. Pennsylvania Üniversitesi Kütüphanesi'nin Literae Humaniores koleksiyonu.

Giovanni Boccaccio'nun (1313-1375) "Ünlü Kadınlar Hakkında" olarak tercüme ettiği *De Claris Mulieribus* veya *De Mulieribus Claris* , Üniversite'nin Nadir Kitaplar Koleksiyonu'nda bulunan hazinelerden birinin en önemli örneğidir. *De Claris*, 106 kısa "ünlü kadın" biyografisinden oluşuyor. Bu eser, Boccaccio'nun hemşehrisi ve yakın dostu Petrarch'ın benzer bir projeye karşı kadınsı bir tezat oluşturuyor. Boccaccio'nun eserinin konuları, kitapta geçen ilk kadın Havva gibi dini metinler; Circe, Medusa ve İsis gibi birçok konunun ilk kez ortaya çıktığı Yunan ve Roma mitleri; Mısır Kraliçesi Kleopatra ve Yunan şair Sappho gibi gerçek hayattaki kadın kahramanlar da dahil olmak üzere çeşitli kaynaklardan oluşuyor. Bu eserde ünlü Yunan miti tam bir Orta Çağ saray stiliyle betimlenmiştir. Orta çağ görselinde Kirke dahil olmak üzere 6 karakter vardır. Kirke, Ulysses ve arkada hayvanlara dönüşen adamlar; ilki aslan başlı, ikincisi bir geyik ve domuz başlı iki adamın tasviri yapılmıştır. Ana karakterler Odysseus (Ulysses) ve Kirke'dir. Tüm karakterler klasik Orta çağ modasını yansıtan kostüm ve akseuarlarla betimlenmiştir; Kirke süslü giysiler giymiş ve bir türban benzeri baş örtüsü takmıştır. Başındaki taç, Boccaccio'nun metninde Aeëtes'in kız kardeşi olarak statüsünü yansıtan bir atribüdür. Aslan başlı adam muhtemelen Kirke'nin evcil aslanlarından biridir. Kirke'nin evcil aslanlarının dönüştürülmüş insanlar mı yoksa sadece evcilleştirilmiş hayvanlar mı ?olduğu konusunda tartışmalar bulunmaktadır. Bu tanrıça ayrıca vahşi hayvanlar üzerinde de güç sahibiydi ve Canavarların Efendisi anlamına gelen ³Potnia Theron unvanıyla da anılırdı (Boccaccio, 2003). Burada Kirke'nin tehditkârlığından eser yok,ifadesi dengeli, uzlaşıcı. Dönüştürdüğü adamlar, domuz görünümü ardındaki insani sakinliği temsil ettiği görülür.

³ Hayvanların Efendisi, Canavarların Efendisi veya Vahşi Şeylerin Efendisi olarak da anılan Potnia Theron (Ἡ Πότνια Θηρῶν), antik Minos, Miken, Yunan ve Etrüsk sanatında hayvanlarla tasvir edilen kadın figürlerine verilen addır.



*Görsel 3: Bir Manzarada Circe ve Sevgilileri, Dosso Dossi, yaklaşık 1525.
Ulusal Sanat Galerisi, Washington DC*

Dosso Dossi'nin , Kirke'si alışılmışın dışında aşıkta sürekli şanssız, sürekli kendisini reddeden bir adama aşık olan ve sonra intikam almak için saldıran biri olarak tasvir edildiği sonraki mitlerden esinlenmiştir. Ovidius, Dönüşümler'inde tipik bir versiyonu anlatır: Circe, kahraman Picus'a aşık olur. Picus onu reddettiğinde, Picus'u bir ağaçkakana dönüştürür. Bu eserde gördüğümüz tüm hayvanların Kirke'nin eski sevgililer olduğunu ve Circe'nin bunları kişisel bir hayvanat bahçesinde topladığı ima ediliyor (Ovidius, 2019). Yatay manzara resminde, solgun, neredeyse çıplak genç bir kadın, köpekler, geyikler ve kuşlar gibi küçük hayvanlarla çevrili bir ağacın altındaki bir kayanın üzerinde oturmakta. Çıplaklığı sol tarafta bacağının üzerinde uzanan zeytin yeşili bir örtüyle kapatılmıştır. Sol kolunda uzun bir taş tablete benzeyen bir şeyi tutmaktadır ve sağ eliyle yazılı yüzeye dokunmaktadır. Beyaz, düğün çiçeği sarısı ve kıvılcı kırmızı çiçekler uzun sarı saçlarını taçlandırmaktadır. Sağ dizinin yanında, küçük kahverengi bir dişi geyik ona bakmaktadır. Bize daha yakın olan beyaz, su kuşu, resmin sağ alt köşesindeki su birikintisine gagasını daldırmaktadır. Yerde duran sağdaki kitabın yanında, şık, kahverengi bir köpeğin ve boynuzlu bir geyiğin önünde küçük, beyaz bir köpek çömelmiş; hepsi de kadına profilden bakıyor. Yukarıdaki ağaçlarda, beyaz bir şahin tuvalin sağ üst köşesine yakın bir yerde tünemiş ve bir baykuş kadının başının üzerindeki bir dalda oturuyor. Solumuzdaki kadının ötesinde, dik bir yamaç, incecik ağaçlar ve

çalılarla kaplı. Pas kırmızısı ve altın rengi gölgeliklere sahip narin ağaçlar binayı çerçevelerken, arkasındaki topaz mavisi bir pus, ötesinde bir ormanı çağrıştırıyor. Ufukta soluk bir ışık şeridinin üzerinde, gökyüzünü kaplayan kalın, gri bulutlar ile sahne tamalanmıştır.



Görsel 4: Circe'nin Odysseus'a Kadeh Sunması, John Waterhouse, 1891.

Waterhouse, Kirke'yi bir elinde kadeh, diğerinde asa, kraliyet rengi mor çiçeklerle çevrili, Odysseus'a iksiri sunarken tasvir ediyor. Kirke kendini kraliçe sanıyor. Altın bir tahtta oturuyor, her iki kolunda kükreyen aslanlar resmedilmiş. Yanında, muhtemelen Odysseus'un adamlarından biri olan bir domuz yatıyor. Resimde, Kirke'nin pençesine düşen diğer ölümlüleri tasvir eden başka hayvanlar da var; bunlar arasında ön planda bir kurbağa ve arkasındaki aynanın sol tarafında yansıması görülen bir ördek de var. Aynada ayrıca, Odysseus'un kendisi yumruklarını sıkmış, saldırmaya hazır bir şekilde görülebiliyor . Kirke,

ölümlüleri kötü bir iksirle dolu bir şarap vererek hayvanlara dönüştüren güzel bir büyücüydü. Kirke, Odysseus'un mürettebatında böyle bir iksir kullanmış ve onları domuza çevirmişti. Odysseus ise başka bir işle ilgileniyordu. Odysseus bunu öğrendi ve Kirke'nin iksirlerinin kendisinde etki etmesini önlemek için Hermes'ten bir ilaç almayı başardı. Kirke'ye gitti ve Kirke de ona iksiri içirerek onu da domuza dönüştürmesini söyledi. İksir işe yaramayınca Odysseus kılıcını çekti ve Kirke'yi tehdit ederek; inanmazlıktan gelerek onu affetmesini istedi. Circe'nin büyüsü başarısız oldu ve Circe teslim olarak ayaklarının dibine çöktü.. Ancak Waterhouse eserinde yenilgi ve teslimiyet anı yerine Circe'nin gücünün o anına odaklanarak, onun çekiciliğini ve buyurgan gizemini yakalamayı amaçlıyor.

Sonuç

İlahi ve ölümlü arasındaki çizgileri bulanıklaştıran bir figür olarak Kirke, büyü'nün dönüştürücü gücünü temsil ediyor. Antik dünyanın büyü, güç ve dönüşüm anlayışına dair iç görüler sunuyor. Aeaea adasında yaşadığı bilinen Kirke'nin mitolojisi, dönüşüm ve büyülenme öyküleriyle doludur. Kirke'nin iksirler ve otlar konusundakiengin bilgisi, mitolojisinin temel bir parçasıdır. Odysseus'un mürettebatını domuza dönüştürmek için iksir kullanması, yeteneklerinin en ikonik örneklerinden biridir. Circe, koşullarını değiştirmek için başkalarını dönüştürür. Glaucos'u aşk arayışında, Skylla'yı kıskanç adalet arzusunda ve denizcileri kendini korumak için dönüştürür. Ayrıca, yalnızlıktan vahşi hayvanları evcil yoldaşlara, bitkileri ise kendine bir kimlik yaratma ve kendi hayatı üzerinde bir miktar güç kazanma yolculuğunda büyü'lü öğelere dönüştürür Güneş tanrısı Helios ve okyanus perisi Perse'nin kızı olan Kirke, göksel ve karasal âlemlerin iç içe geçişini temsil eder. İnsanları hayvanlara dönüştürme yeteneği, onu çeşitli mitolojilerdeki doğal ve doğaüstü varlıklara hükmeden figürlere benzer şekilde, bir büyü ve metamorfoz tanrısı olarak öne çıkarır. Aeaea adasında yaşadığı bilinen Kirke'nin mitolojisi, dönüşüm ve büyülenme öyküleriyle doludur. Kirke Yunan mitolojisinin en canlı ve kurgusal anlatıya uygun karakterlerindendir. Bu özelliğiyle her dönem farklı bakış açılarına sahip sanatçılara yazın ve görsel sanatlar alanlarında ilham vermiştir. Kimi sanatçılarınbakış açılarında kötücül bir büyücü hatta cadı kimi sanatçılarca bir kadın kurban olarak karşımıza çıkmaktadır.

Kaynakça

- Boccaccio, G. (2003). Famous Woman, çev. V. Brown, London: Harvard University Pres
- Grimal, P. (2012). Mitoloji Sözlüğü: Yunan ve Roma, çev. S. Tamgüç, İstanbul: Kabalcı Yayınevi
- Hesiodos (2018). Theogonia; İşler ve Günler, çev. A. Erhat-S. Eyüboğlu, İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları
- Hmeros (1978). Odysseia, çev. A. Erhat-A. Kadir, İstanbul: Sander Yayınları.
- Ovidius (2019). Dönüşümler I-XV, çev. A. C. Abuagla, İstanbul: YKY.
- Stratton, K. B. (2007). Naming the Witch: Magic, Ideology and Stereotype in the Ancient World, New York: Columbia University Press.