

**T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SAHNE DEKORLARI VE KOSTÜMÜ ANASANAT DALI
DEKOR VE KOSTÜM TASARIMI PROGRAMI**

**TARİHSEL GELİŞİMİ İÇİNDE PERFORMATİF BİR UNSUR
OLARAK GİYSİDE SESİN KULLANIMI VE “SES TEN” ÇALIŞMASI
İÇİN KOSTÜM TASARIMI**

(SANATTA YETERLİK ESER METNİ)

HAZIRLAYAN:
20096185 PINAR GERÇEK

DANIŞMAN:
DR.ÖĞR.ÜYESİ BAŞAK ÖZDOĞAN

İSTANBUL-2022

İÇİNDEKİLER

No	Sayfa
ÖNSÖZ.....	III
ÖZET.....	V
ABSTRACT.....	VII
RESİMLER LİSTESİ.....	IX
1. GİRİŞ	1
2. PERFORMANS İÇİN KOSTÜM TASARIMI.....	4
2.1. Hareket ile Kostüm Arasındaki Karşılıklı İlişki ve Koreografik Bir Unsur Olarak Kostüm Tasarımı.....	4
2.2. Kostüm Tasarımında Somatik Yaklaşım ve Bedenin Bir Uzantısı Olarak Kostüm	13
3. SES.....	18
3.1. Ses Tasarımı	19
3.2. Sanatta Sesin Kullanımı	23
4. SESİ GİYMEK.....	25
4.1. İdyofonlar	26
4.2. Ritüeller, Oyunlar, Törenlerde Sesli Giysilerin Kullanımı.....	34
4.3. Giyilebilir Teknolojiler Bağlamında Ses	44
4.3.1. Gösteri Sanatlarında Giyilebilir Teknolojiler	45
4.3.2. Giyilebilir Teknolojiler ve Ses.....	50

5. “SES TEN” ÖNCESİ SÜREÇ VE ÖN ÇALIŞMALAR.....	57
6. “SES TEN” ÇALIŞMASI.....	64
6.1. Kavramsal Çerçeve	64
6.1.1. Yeni Materyalizm Düşüncesi Bağlamında Beden, Kostüm, Performans İlişkisi... ..	65
6.1.2. Kostüm Tasarımında Hareket Temelli Yaklaşım ve Yaratıcı bir Yöntem Olarak Süreç	66
6.1.3. Beden, Hareket ve Kostüm Arasındaki İlişkiyi Araştırma Yöntemi Olarak Doğaçlama	68
6.2. Tasarım ve Uygulama Süreci... ..	71
6.2.1 Form	71
6.2.2 Malzeme ve Teknik	74
6.2.3 Beden, Mekân ve Formla Kurulan İlişki	78
7. SONUÇ.....	89
8. EKLER	91
9. KAYNAKLAR.....	95
10. ÖZGEÇMİŞ.....	102

ÖNSÖZ

Bu çalışmada, kostümün öncelikli olarak görsel unsurlarıyla performansa katkı sunduğu geleneksel rolünden farklı olarak, kostümün sesine ve ses, beden, hareket, kostüm arasındaki etkileşimlere odaklanılmıştır. Çalışmanın birinci bölümünde sahne ve performans sanatlarında kostümün bir karakteri giydirmeye yarayan görsel ve semiyotik bir unsur olmanın ötesine geçerek, performansın inşasında belirleyici unsur olduğu örneklere yer verilmiştir. Bu bağlam içinde ilk olarak hareketi ortaya çıkaran bir unsur olarak kostüm tasarımı yaklaşımına, sonrasında ise somatik anlayıştaki kostüm tasarımı ve pratiklerine değinilmiştir. İkinci bölümde ses unsuruna ve sesin sanat ve tasarım alanlarındaki kullanımına genel bir bakış sunulmuştur. Üçüncü bölümde kostüm ve ses unsurlarını bir araya getiren ve eser çalışmasının da ana izleğini oluşturan “sesli giysi” örneklerine tarihsel perspektifte değinilmiş, giyilebilir teknolojiler ve etkileşimli tasarım örneklerine de yer verilerek sahne ve performans sanatlarındaki kullanımları incelenmiştir. Dördüncü bölümde tez süreci dâhilinde ses unsurunu kullanarak gerçekleştirilen ön çalışma ve uygulamalar, beşinci bölümde ise SesTen başlıklı eser çalışmasına yön veren kavramsal çerçeve, araştırma soruları, alınan tasarım kararları gibi eserin ortaya çıkışındaki düşünsel ve uygulamaya dair süreç aktarılmıştır.

Çalışmanın hayata geçmesinde ve sürecin gelişiminde destek veren ve yol gösteren Bölüm Başkanım Prof. Refika TARCAN’a; paylaştığı vizyon ve birikimi, teşvik edici yönlendirmeleri ve desteği için Dr. Öğr. Üyesi Başak ÖZDOĞAN’a, sürecin başından itibaren detaylı okumaları ve düzeltmeleriyle destek olan ve yönlendiren Dr. Öğr. Üyesi Kami EMİRHAN’a; yoğun çalışmaları arasında zaman ayıran ve uygulama sürecimin gerçekleşmesinde katkısını esirgemeyen Prof. Tuğçe TUNA’ya, çalışmanın vücut ve anlam bulmasını sağlayan yaratıcı dansçılar Sunay BAYKAL, Zeynep Beren BOYLU, Elif Aleyna ÖZDEM’e, fotoğraf çekimlerindeki katkısı için Emirkan CÖRÜT’e, video kayıt ve düzenlemede destek sunan Tahir AKKURT ve İlgin BAŞOĞLU’na, kostüm tasarımı alanındaki öncü çalışmalarıyla

perspektifimi genişleten, teşvik eden ve ilham veren Donatella BARBIERI'ye ayrı ayrı teşekkür ederim. Son olarak koşulsuz sevgi ve desteğiyle daima yanımda olan annem Güzin Ulucan'a teşekkür ederim.

Pınar GERÇEK, 2022



ÖZET

Tiyatro ve performans sanatları her zaman, içinde yer aldığı sanatsal, toplumsal, entelektüel ortama bağlı olarak şekillenmiştir. 20. yüzyıl başlarında Batı sanatında gerçekleşen dönüşümler günümüz çağdaş sanat anlayışının da temellerini atmıştır. Dönemin avangard sanatçıları, hiyerarşik yapılara ve sanatçı idealine karşı çıkarak hayat ve sanat arasındaki sınırları belirsizleştirmeye yönelik işler üretmişlerdir. Tiyatro, dans, performans gibi gösteri sanatlarında, dönemin bir yansıması olarak “yaratıcı performansçı” anlayışı ortaya çıkmıştır. Performans yaratımında hiyerarşik yapı ve doğrusal anlatılar sorgulanmaya başlanmıştır. Bir yaratım yöntemi olarak doğaçlama önem kazanmıştır. 1900’lerin başındaki modernist, avangard sanatçılar, 1960’ların Happening’leri, ve 1960-70’li yılların sivil haklar ve feminist hareketlerine katılan sanatçıları, mevcut kültürel manzarayı dönüştürmüşler ve günümüz performans yapma biçimlerinin ve arayışlarının üzerinde yükseldiği zemini oluşturmuşlardır. Performans içerisindeki kostüm anlayışında bu gelişmelere paralel olarak dönüşmüş ve kostüm tasarımında natüralist geleneğin yanında yeni arayışlar hâkim olmaya başlamıştır.

Kostümün bir karakteri giydirmeye yarayan görsel bir unsur olmanın ötesine geçerek, performansın inşasında belirgin unsurlardan biri olduğu ve başlı başına bir ifade aracı olarak eserin merkezini, çıkış noktasını oluşturduğu örnekler özellikle 20. yüzyıl ile birlikte karşımıza çıkmaya başlar. Performans yaratımında insan bedeninin, içsel deneyimin ve hareket itkisinin dışavurum şekillerinin araştırılmaya başlanmasıyla birlikte kostüm de bu arayışların önemli bir aracı haline gelmiştir.

Bu çalışmada ses unsurunun kostümler aracılığıyla açığa çıkması ve performatif bir unsur olarak kullanımı üzerine odaklanılmıştır. Giysilerde ses unsuru, Şaman giysilerinde olduğu gibi malzemenin rezonansı ve bedenin hareketleri ile açığa çıkarılabildiği gibi 20. yüzyıldan itibaren ses kayıt teknolojisinin ve dijital teknolojilerin gelişmesiyle giyilebilir teknolojiler yoluyla da gerçekleştirilmektedir.

Çalışma sürecinde, giysiler yoluyla ses üretim tekniklerini tanımak, olanaklarını keşfetmek, icracının elinde nasıl çalışabileceğini test etmek ve giyilebilir teknolojiler aracılığıyla bir performans malzemesi ve anlatısı geliştirebilmek hedeflenmiştir. Çalışmada sesin entegre edildiği kostümlerin, hareketi yönlendiren bir unsur olarak performansın yaratımına etkisi araştırılmıştır. Doğaçlama hareket çalışmalarıyla tetiklenen ses ortamı ve sesin yönlendiriciliğini kullanarak hareket eden dansçılar için kostümler ve objeler tasarlanmış ve uygulaması gerçekleştirilmiştir. Kostümlere eklenen dokunma sensörleri aracılığıyla hareket halindeki bedenlerin teması, sürekli dönüşen bir ses atmosferi yaratmaktadır.

Dans ve hareket tekniği olarak çağdaş dans sanatı alanındaki doğaçlama yaklaşımı temel alınmıştır. Çalışmada, kostümün yaratımında bir yöntem olarak somatik araştırmaların ve doğaçlamanın kullanımı, etkileşim ve süreç temelli tasarım araştırmaları, Yeni Materyalizm ve özellikle Karen Barad'ın intra-action düşüncesine kavramsal bağlantılar sunulmaktadır. Kostümler büyük ölçüde hareket halindeki beden üzerinde, onunla ilişkiye geçerek tasarlanabilmektedir. Kostümü giyen beden ise ancak bir diğer kişi veya diğer uzamsal öğeler ile ilişkilendiğinde bu yaratım ifade bulmaya, gerçekleştirmeye başlar. Bu, açık uçlu, yeniden düzenlemeye imkân veren ve teşvik eden, sonuç odaklı değil, süreçte anlam bulan bir çalışmadır. SesTen çalışması, hareket eden bedenler, kostüm, teknoloji, ses ve uzam arasında birbirinin içine geçmiş, ve birbirinden doğan ilişkiler kuran, tüm unsurların eşit şekilde yaratım sürecini etkilediği bir performans pratiği denemesidir.

Anahtar kelimeler: Ses, temas, kontak, doğaçlama, etkileşim, Yeni Materyalizm, hareket, beden, kostüm, sesli giysiler, ten, giyilebilir enstrüman, giyilebilir teknolojiler

ABSTRACT

Theatre and performing arts have always been influenced by the artistic, cultural and intellectual climate in which they take place. The transformations that took place in Western art at the beginning of the 20th century laid the foundations of today's contemporary art and design practices. The avant-garde artists of the period produced works that blurred the boundaries between art and life by opposing the hierarchical structures and linear narratives. In performing arts such as theatre, dance and performance, the concept of the "creative performer" emerged as a reflection of the period. Improvisation as a creative method has gained importance. The modernist, avant-garde artists of the early 1900s, the Happenings of the 1960s, and the artists engaged in the civil rights and feminist movements of the 1960s-70s transformed the existing cultural landscape and formed the basis of contemporary performance and theatre making of today. The notion of costume in performance has also transformed in parallel with these developments, and new ways of thinking about costume began to emerge.

From the 20th century onward, we start to see examples where costume goes beyond its traditional role of being solely a visual element or a semiotic device, but acts as a prominent element in devising a performance. As artists started to explore new ways of expressions with the body, inner experience and movement impulses of the performer, costume became an important tool and platform for these explorations.

This thesis focuses on the sonic properties of costume. It explores the possibilities of sound generation through costumes and movement and its potential as a performative element. The sonic expressions in clothes can be revealed by the resonance of the materials and the movements of the body as in the shaman dress,

and it can also be realized through wearable technologies with the development in audio recording and digital technologies in 20th century.

In the work created with the title SesTen, which constitutes of costumes embedded with touch sensors and various sound recordings, the potential of these costumes as an element to direct the movements of the wearer and co-create the performance has been investigated. Costumes and objects were designed for dancers who trigger and manipulate the sounds with their movements and in return their movements are influenced with the sounds that they create. The contact of bodies in motion through the touch sensors attached to the costumes create a constantly transforming soundscape.

Touch and the sharing of weight in improvised dancing with these sounding costumes create ever-changing configurations and entanglements between dancers, sounds, costumes and propose a practice of intra-action as conceptualized by Karen Barad. The work also links with process based design methods and the somatic approach to costume design. These costumes can be designed largely on the bodies in motion, by interacting with them. And the costumes find their meaning and expressions through sounds only when they are in relation and contact with the spatial elements and the bodies around them. This is an open-ended work that allows and encourages reorganization. It is not result-oriented, and finds meaning in the process. SesTen is an experimentation of a performance practice that establishes intertwined and emerging relationships between moving bodies, costumes, technology, sound and space, where all elements equally affect the creation process.

Keywords: Soundscape, contact, improvisation, intra-action, experimental costume, wearable sound, soft sensors, wearable technologies, sound through movement.

RESİMLER LİSTESİ

Resim 2.1 Loie Fuller, Fotoğraf: Isaiah West Taber, 1897.....6

<https://brewminate.com/loie-fuller-and-the-serpentine/> (Erişim Tarihi: 25 Nisan 2022)

Resim 2.2 Loie Fuller’a ait 1894 tarihli bir patent.....8

<https://publicdomainreview.org/essay/loie-fuller-and-the-serpentine> (Erişim Tarihi: 25 Nisan 2022)

Resim 2.3 Loie Fuller, Fotoğraf: Samuel Joshua Beckett, 1900.....9

<https://brewminate.com/loie-fuller-and-the-serpentine/> (Erişim Tarihi: 25 Nisan 2022)

Resim 2.4 Oskar Schlemmer tarafından Triadic Ballet için tasarlanmış kostümler, Berlin Metropol Tiyatrosu, 1926. Fotoğraf: Ernst Schneider 10

<https://docplayer.biz.tr/174620491-100-yil-uc-aylik-kultur-sanat-edebiyat-dergisi-weimar-dessau-berlin-sinema-notlari-69-berlinale-halkin-baskaldiran-arzuhalcisi-yasar-kemal.html>

(Erişim Tarihi: 25 Nisan 2022)

Resim 2.5 Çubuk Dansı (Stäbetanz), Oskar Schlemmer, 1928 11

<https://socks-studio.com/2017/07/19/when-body-draws-the-abstract-space-slat-dance-by-oskar-schlemmer> (Erişim Tarihi: 25 Nisan 2022)

Resim 2.6 Noumenon Mobilus, Alwin Nikolais, 1953 12

https://www.researchgate.net/figure/Alwin-Nikolais-Noumenon-Mobilus-1953_fig3_48990721 (Erişim Tarihi: 25 Nisan 2022)

Resim 2.7 Mechanical Organ, Alwin Nikolais, 1980..... 13

<https://dancethebigpicture.wordpress.com/tag/props/> (Erişim Tarihi: 25 Nisan 2022)

Resim 2.8 Hareket Araştırmaları Laboratuvarı – Ecole Jacques Lecoq 14
<https://sinzianacorozel.wordpress.com/photo-gallery/> (Erişim Tarihi: 25 Nisan 2022)

Resim 2.9 Sally Dean tarafından yönlendirilen somatik kostüm çalışmalarından. Coventry Üniversitesi, 2011.....16
<http://www.sallyedean.com/productions/the-clan-of-the-tall-pointy-hat-people/> (Erişim Tarihi: 25 Nisan 2022)

Resim 3.1 Thomas Edison mucidi olduğu Fonograf ile, 1877..... 19
<https://www.eskiplaklar.com/fonograf> (Erişim Tarihi: 25 Nisan 2022)

Resim 3.2 Gürültü aletleri (Intonarumori) ile Luigi Russolo ve Ugo Piatti, 1913..... 21
<https://www.artsy.net/artwork/unknown-artist-luigi-russolo-and-his-assistant-ugo-piatti-in-his-studio-with-the-intonarumori-noise-machines-milan> (Erişim Tarihi: 25 Nisan 2022)

Resim 4.1 Fildişi Sahili’nden bir Zaouli dansçısı 27
<http://kwekudee-tripdownmemorylaneyou.blogspot.com/2014/06/guro-gouro-people-artistic-mande-mask.html> (Erişim Tarihi: 25 Nisan 2022)

Resim 4.2 Fildişinden yapılmış çalpara, Mısır, M.Ö 2000 dolayları.....28
<https://www.britannica.com/art/percussion-instrument/images-videos#Images> (Erişim Tarihi: 25 Nisan 2022)

Resim 4.3 Kroupezai (Roma döneminde Scabellum) rekonstrüksiyonu 29
<https://en.wikipedia.org/wiki/Scabellum> (Erişim Tarihi: 25 Nisan 2022)

Resim 4.4 Crotalum kullanan bir kadın dansçı figürü 30
<https://www.britannica.com/art/aulos#ref270955> (Erişim Tarihi: 25 Nisan 2022)

Resim 4.5 Houppelande’ı çanlarla süslenmiş bir figür solda. 15.yy’ın ilk yarısı 32
<https://world4.eu/costume-history-15th-century/> (Erişim Tarihi: 25 Nisan 2022)

- Resim 4.6** Giovanni Boccaccio, "The Woman Named Venus Adored by her Lovers",
1401-1500.....33
<https://fashionhistory.fitnyc.edu/1400-1409/> (Eriřim Tarihi: 25 Nisan 2022)
- Resim 4.7** Corpus Troilus'un kapak resminden bir detay, yaklaşık 1415–1420 34
<https://simanaitissays.com/2019/09/14/hengwrt-pinkhurst-tidbits-part-2/> (Eriřim Tarihi:
25 Nisan 2022)
- Resim 4.8** Kuřu sembolize eden bir Moęol řaman kostümü... 37
<https://www.onaltiyildiz.com/?haber,8051> (Eriřim Tarihi: 25 Nisan 2022)
- Resim 4.9** Finlandiya'dan bir řaman giysisi örneęi..... 38
<http://www.3worlds.co.uk/Articles/Coat-of-Power.pdf> (Eriřim Tarihi: 25 Nisan 2022)
- Resim 4.10** Bir Moęol řaman giysisi örneęinden detay.....39
<https://tarihvearkeoloji.blogspot.com/2014/04/saman-kam.html> (Eriřim Tarihi: 25 Nisan
2022)
- Resim 4.11** Kukeri řenlikleri41
<https://bulgaria1526.rssing.com/chan-61951758/article5180-live.html> (Eriřim Tarihi: 25
Nisan 2022)
- Resim 4.12** Mamuthone. 2010... 42
<https://www.charlesfreger.com/portfolio/wilder-mann-fr/> (Eriřim Tarihi: 25 Nisan 2022)
- Resim 4.13** Colonganos'lar. 2010.....43
<https://www.charlesfreger.com/portfolio/wilder-mann-fr/> (Eriřim Tarihi: 25 Nisan 2022)
- Resim 4.14** Sonaggiaos'lar. 2010...44
<https://www.charlesfreger.com/portfolio/wilder-mann-fr/> (Eriřim Tarihi: 25 Nisan 2022)

Resim 4.15 Gustave Trouvé'nin Faust operası için gerçekleştirdiği ışıklı kılıçlar, 1884..... 46

<https://www.classicboat.co.uk/articles/gustave-trouve-memoirs-of-a-motorboating-man/>
(Erişim Tarihi: 25 Nisan 2022)

Resim 4.16 Gustave Trouvé'nin gerçekleştirdiği ışıklı bale kostümü..... 47

<https://www.classicboat.co.uk/articles/gustave-trouve-memoirs-of-a-motorboating-man/>
(Erişim Tarihi: 25 Nisan 2022)

Resim 4.17 Variations V (1965). Merce Cunningham Dance Company51

<https://www.matrixsynth.com/2018/07/the-merce-cunningham-dance-companys.html>
(Erişim Tarihi: 25 Nisan 2022)

Resim 4.18 Metal Skirt Sound Sculpture- Ellen Fullman , 1980.....52

<http://www.nbaldrich.com/media/pdfs/Fullman.pdf> (Erişim Tarihi: 25 Nisan 2022)

Resim 4.19 Audio Ballerinas, 1992..... 53

<http://www.benoitmaubrey.com/wp-content/uploads/2011/12/AUDIO-BALLERINAS.pdf>
(Erişim Tarihi: 25 Nisan 2022)

Resim 4.20 Lady's Glove, Laetitia Sonami 54

<https://sonami.net/portfolio/items/ladys-glove/> (Erişim Tarihi: 25 Nisan 2022)

Resim 4.21 HipDisk. Danielle Wilde, 2008...55

<http://www.daniellewilde.com/swing-that-thing/the-hipdiskettes/> (Erişim Tarihi: 25 Nisan 2022)

Resim 4.22 Media Vintage - Melissa Coleman, 2009 56

https://melissacoleman.nl/media_vintage (Erişim Tarihi: 25 Nisan 2022)

Resim 5.1. Nesne ses ilişkilenmesi üzerine denemeler. Pınar Gerçek, 2018.....57

Resim 5.2. Farklı nesneler ile ses unsurunun bir araya getirildiği araştırmalardan. Pınar Gerçek, 2019	58
Resim 5.3 Kintsugi eskiz. Pınar Gerçek, 2018... ..	58
Resim 5.4 Kintsugi detay. Pınar Gerçek, 2018... ..	59
Resim 5.5 Kayıp Eldivenler Korosu, eskiz. Pınar Gerçek, 2018... ..	60
Resim 5.6 Kayıp Eldivenler Korosu, Pınar Gerçek, 2018... ..	60
Resim 5.7 Hamur İşi (Dough Work). Pınar Gerçek, 2019.....	62
Resim 5.8 Rebetiko I, sesli, etkileşimli yerleştirme. Pınar Gerçek, 2019.....	63
Resim 5.9 Rebetiko II . Pınar Gerçek, 2019	63
Resim 6.1 SesTen çalışmasında dansçılar Elif Aleya Özdem ve Beren Boylu, 2022.....	67
Resim 6.2 SesTen provalardan, 2022. Fotoğraf: Emirhan Cörüt.....	70
Resim 6.3 Agnes Martin, atölyesinde. 1960	71
https://www.thoughtco.com/agnes-martin-biography-4170074 (Erişim Tarihi: 25 Nisan 2022)	
Resim 6.4 SesTen için eskizler, Pınar Gerçek, 2020	72
Resim 6.5 SesTen çalışması için eskizler. Pınar Gerçek, 2021... ..	73

Resim 6.6	SesTen provalardan, 2022. Fotoğraf: Emirkan Cörüt.....	74
Resim 6.7	SesTen çalışmasında kullanılan sensör mekanizması	75
Resim 6.8	Çalışma için üretilmiş sensörlerden bazıları.....	75
Resim 6.9	SesTen provalardan detay, 2022. Fotoğraf: Emirkan Cörüt.....	76
Resim 6.10	Etkileşim şeması. Pınar Gerçek	77
Resim 6.11	Sensör ve mikroişlemciler yerleşim şeması. Pınar Gerçek.....	77
Resim 6.12	SesTen provalardan, 2022. Fotoğraf: Emirkan Cörüt.....	79
Resim 6.13	SesTen provalardan, 2022. Fotoğraf: Emirkan Cörüt.....	80
Resim 6.14	SesTen provalardan, 2022. Fotoğraf: Emirkan Cörüt.....	81
Resim 6.15	SesTen çalışması için eskizler. Pınar Gerçek, 2021	81
Resim 6.16	Mekânla etkileşim araştırmaları. Pınar Gerçek, 2020... ..	82
Resim 6.17	SesTen provalardan.....	83
Resim 6.18	Atlas. Pınar Gerçek, 2020.....	84
Resim 6.19	Atlas ile etkileşim.2022	85
Resim 6.20	Atlas ile etkileşim. 2022... ..	85

Resim 6.21 kapıTone ile çekimlerden..... 86

Resim 6.22 Lav ile çekimlerden.....87

Resim 6.23 Lav ile çekimlerden87

Resim 6.24 Lav ile çekimlerden.....88

Resim 6.25 Lav ile çekimlerden88



1. GİRİŞ

Ses titreşimdir. Nesneler ve bedenlerimiz titreşir ve sesler üretir. Ses bize dünyanın canlılığını, yaşamın varlığını gösterir; bedenlerimizin dışında ve içerisinde neler olup bittiğini ifade eder. Ses, titreşimler ve dinleme pratiği zihni, duyguları ve bedeni harekete geçirmek ve dönüştürmek adına en etkili araçlardan biridir. Bedenlerimiz, uzayda kaybolmayan sesler gibi anıların, travmaların, sevinçlerin hafızasını tutar. İçimizdeki bu bilgi ve kayıt bizimle taşınır, hareketlerimize, ifadelerimize, sözümüze yansır, başkalarıyla etkileşimlerimizle açığa çıkar, dönüşür.

Kostümler kavramı ve itkiyi ileten, duygulanım yaratan, dönüştürücü nesnelerdir. Kostümler bizi, kimi zaman ruhlar dünyasına, kimi zaman farklı karakterlere ve bazen de kendi içimize doğru bir yolculuğa çıkartırlar. Gelatin'den Florian Reither'in dile getirdiği gibi: "İnsanlara bir kostüm giydirirsiniz ve farklı bir kimliğe bürünürler. Günlük varoluşlarının, praksisin dışına çıkarlar, farklı hareket etmeye başlarlar. Bu kendinizden tatile çıkmak gibidir".¹

Tasarımcılar sıklıkla içinde yaşadıkları çağın yeni teknolojileriyle ilgilenmişlerdir. Loie Fuller, Oskar Schlemmer gibi sanatçılar kendi dönemlerinin yeni malzeme ve teknolojileriyle araştırmalar yapmış ve pratiklerini ileriye taşımayı amaçlamışlardır. Kostüm tasarımı ile kurduğum oyunsu, disiplinler arası geçişlere izin veren, deneysel uygulamalara yönelik ilişki ve eğilimler, bu araştırma konusunun tercihinde belirleyici unsurlar olmuştur.

Deneysel ve disiplinler arası bir moda proje alanı olan Show Studio sitesinde 2006'da yayımlanan "Sounds of Clothes"² başlıklı proje, giysilerin sesi konusuyla ilgili bu çalışmanın ilk ilham kaynaklarından biri olmuştur. Projenin "Anechoic" başlıklı bölümünde, çeşitli koleksiyonlardan seçilen kıyafetlerin sesleri, giyen

¹ <https://www.youtube.com/watch?v=gFKC562vH0I>

² https://www.showstudio.com/projects/the_sound_of_clothes

modelin hareketleriyle, kontrollü bir ses kayıt odasında ³ kaydedilip, kısa filmler şeklinde yayınlanmıştır. Bu kayıtlarda, giysilerde kullanılan tafta, naylon, deri, kadife gibi kumaşlar ile tüy, payet, cam kristal, boncuk, fermuar ve zincir gibi materyallerin kendine özgü sesleri duyulabilmektedir. Projede, neredeyse tamamen görselyönüyle tüketilmesine alıştığımız moda olgusunun, işitme duyusunu odağına alarak, her giysi parçasının, giyen kişinin hareketleriyle açığa çıkan kendine özgü sesine vurgu yapılması, kişisel çalışma alanım olarak kostümlerin sesinin ve olası uygulama alanlarının irdelenmesine zemin hazırlamıştır.

JooYoun Paek'in "Fold Loud" (2007) adlı çalışması⁴ ise kâğıt ile kaydedilmiş sesleri bir araya getiren etkileşimli bir eserdir. Giyilebilir olmamakla birlikte insan sesini, geleneksel origami sanatını ve teknolojiyi şiirsel ve oyunsu bir şekilde harmanlayan bu çalışma; yeni teknolojilerin, giysilerin sesi bağlamında kostümlere uygulanması ve bunun performansa veya dansa uyarlanma potansiyeli adına ses temelli çalışmalarım için bir çıkış noktası olmuştur.

2009 senesinde gerçekleştirdiğim, kostüm ile ses unsurunu bir araya getiren ilk kişisel çalışmamda, kaydedilmiş sesler, mesafe sensörleri ve LED aydınlatmalar, kostüm ile bir araya getirilmiştir.⁵ Giyilebilir teknolojiler konusunda, hem malzeme hem de bilgiye ulaşılabilirliğin bugüne kıyasla henüz oldukça kısıtlı olduğu bir dönemde gerçekleştirdiğim çalışma, sesli ve etkileşimli kostüm tasarımı araştırmalarımın temelini atmıştır.

³ Anechoic oda denilen bu mekânlar, yankının neredeyse hiç oluşmadığı özel tasarlanmış odalardır. John Cage böyle bir odadayken deneyimlediği kendi bedeninin ürettiği çeşitli seslerden kaynaklanan fikirlerle sessizlik hakkındaki düşüncelerini geliştirmiştir. <https://en.wikipedia.org/wiki/4'33''>
<https://en.wikipedia.org/wiki/4%E2%80%B233%E2%80%B3>

⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=fZO3vTFKfnw>
<http://www.jooyounpaek.com/foldloud.html>

⁵ Geçiciliğe, kaybolan zamana ve hatırlamaya dair bu çalışmamda, 20. yüzyıl başları stilinde diktığım bir kadın giysisi, onu giyen bir kişi olmaksızın boş bir odada durmaktadır. Bedensiz bir kabuk gibi hareketsiz duran bu giysi, odaya giren birinin ona yaklaşmasıyla, elbisenin göğsüne işlenmiş kristallerin, aralarına yerleştirmiş ışıkların ağır ağır yanıp sönmeleriyle ışıltılar ve uzaktan yankılanırmış gibi bir kadın gülüşü iştilir. Artık mevcut olmayan bir varlık, boşluk ve bedensizlik, kostüm ve ses aracılığıyla mevcudiyet kazanır, maddi bir forma bürünür.

Sanatta Yeterlik tezi olarak gerçekleştirilen ve performatif bir unsur olarak giyside sesin kullanımını araştıran bu çalışmada ise özellikle hareket, kostüm ve ses ilişkilerine odaklanılmıştır. Tasarlanan sesli giysi ve objeler aracılığıyla gerçek zamanlı ve etkileşimli bir hareket ve ses koreografisi yaratımının olasılıkları araştırılmıştır. Bu bağlamda kostüm tasarımının, dans ve performans sanatlarındaki çok yönlü ve belirleyici potansiyeline vurgu yapılarak, deneye ve araştırmaya dayalı bir çalışma sonucunda kostümün hareketle birlikte, görsel, işitsel, dokunsal ve koreografik olarak eserin temel yönlendiricilerinden biri olduğu bir öneri sunmak amaçlanmıştır. Giysiler aracılığıyla eşzamanlı bir hareket ve ses ortamı (soundscape) yaratmanın olasılıkları ve sınırlarının araştırılması hedeflenmiştir.

Dans ve hareket tekniği olarak çağdaş dans sanatı alanındaki doğaçlama yaklaşımı temel alınmıştır. Doğaçlama deneyimlerinde bedenin fiziksel kapasitesi açığa çıkabilirken, beden-zihin enerji merkezleme yaklaşımları, bireysel birikimler, estetik, hareket kaliteleri ve oyun felsefeleri bir arada işlemektedir.

Bu çalışmanın temelini, tekstil malzemeleri ile üretilen ve kostüme yerleştirilen dokunma/basınç sensörleri, ve bu sensörlerin tetiklediği ses kayıtları oluşturmaktadır. Farklı sensörler farklı sesleri harekete geçirir. Böylece ses / müzik, gerçek zamanlı olarak dansçılar tarafından üretilir ve hareketlerinin farklı dinamikleri ile birebir ilişkilidir. Hareketler çıkan müziği şekillendirir; eş zamanlı olarak dansçı çıkardığı seslerin farkındalığıyla, kendi hareketlerini şekillendirebilir. Dinamik ve olasılıklara açık bu giyilebilir enstrümanlar ile ses ve hareket arasında her an değişen karşılıklı bir ilişki oluşur. Her defasında yeni anlamlar ve deneyimler üretilebilir.

2. PERFORMANS İÇİN KOSTÜM TASARIMI

Kostüm tasarımının, tarih boyunca gelişimine bakıldığında insan topluluklarının gösteri gerçekleştirme ve seyretme eğilimlerinden kaynaklanan yaratıcı bir uygulama alanı olarak var olduğu söylenebilir. Kostümler, ritüeller ile başlayarak, tiyatro, opera, dans gibi performans sanatlarının ve geçtiğimiz yüzyılla birlikte film, televizyon ve dijital medya gibi diğer yaratıcı alanların ayrılmaz bir parçası olmuştur.

Tiyatroda, geleneksel olarak eserin çıkış noktası oyun metni veya hikâyesidir. Operada itici güç müziktir ve dansa ise beden ve hareket itkisi performansın merkezini oluşturur. Geleneksel olarak kostüm, yaratılan görsel dünyanın bütününe uyum sağlayacak şekilde tasarlanan ve diğer öğelerin hizmetinde ikincil bir dramaturjik unsur olarak görülür. Fakat hem tarihsel perspektifte hem de güncel sahne ve performans sanatlarında kostümün bir karakteri giydirmeye yarayan görsel bir unsur olmanın ötesine geçerek, performansın inşasında en belirgin unsurlardan biri olduğu ve başlı başına bir ifade aracı olarak eserin merkezini, çıkış noktasını oluşturduğu çok sayıda örnek de görülebilmektedir. Bu örnekler ilerideki bölümlerde değinileceği üzere tiyatro, giyilebilir sanat, yerleştirme, dans, performans sanatı gibi farklı alan ve ifade biçimlerinde olabilmektedir.

2.1.Hareket ile Kostüm Arasındaki Karşılıklı İlişki ve Koreografik Bir Unsur Olarak Kostüm Tasarımı

Gösteri sanatları tarihinde, kostümün bedensel hareketin veya koreografinin tetikleyicisi olduğu ve/veya hareketin ve bedensel jestlerin kostüm yoluyla görünür olup ifade bulduğu pek çok örnek yer almaktadır. Giysi ve beden arasındaki etkileşimden türeyen ve giysinin hareketi üreten süreçlerde merkezi bir role sahip olduğu bu örnekler, özellikle 20. yüzyıl başından itibaren belirgin bir şekilde

karşımıza çıkmaktadır.

Geleneksel anlamda kostümler, oyuncunun yarattığı karakteri desteklemek için üzerinde taşıdığı giysi ve aksesuarlardır. Sahne personasının katmanlarını ortaya çıkararak karakterin oluşmasına hizmet ederler. İzleyicinin karakterin kim olduğuna dair algısını şekillendiren unsurlardan biridir. “Kostüm, bedeni dönüştüren, hemgiyen kişide, hem izleyen kişide etki bırakan, somatik ve semiyotik bir ifade aracıdır.”⁶

Tiyatro sanatı bağlamında 20. yüzyıl başları, Rusya’da ve Batı Avrupa’da yeni bir tiyatro anlayışının ortaya çıkışına sahne olmuştur. Modernist avangard olarak tanımlanabilecek bu dönem, Birinci Dünya Savaşı’nı çevreleyen süreçte, Romantizm’le özdeşleştirilen elitist değerlere bir karşı duruş şeklinde gerçekleşmiştir. Sahne mekânının yeni yorumları ve sanatsal bir pratik olarak senografinin⁷ ortaya çıkışı, kostüme de yeni bir bakış açısı getirmiştir. Bu dönemde pek çoğu kostüm tasarımı üzerine de çalışan, öncü sanatçılar ortaya çıkmıştır. Gordon Craig ve Adolphe Appia öncülüğündeki yeni sahne mimarları Rusya’da Konstrüktivistlerin yaptığı gibi, tiyatro sahnesini gerçekçilik arayışından uzak ve temsili olmayan, üç boyutlu, soyut bir mekân olarak yeniden şekillendirmişlerdir. Yeni sahne aydınlatma teknikleriyle vurgulanan üç boyutlu hacimsel yapılar, boyalı fon perdelerinin ve panoların yerini alırken, bu mekânlarda hareket edecek bedenler de heykelsi formlar şeklinde tasarlanmaya başlamıştır. Soyut sahne anlayışında, insan bedeninin de soyutlanması arayışına gidilmiş ve oyuncular, kostümler aracılığıyla bir nevi hareket eden heykellere dönüşmüşlerdir.

⁶ Donatella BARBIERI, *Costume in Performance*, 138.

⁷ Senografi: Scenography, scenographie, decoration theatrale, theatre design, Bühnenbild, mise-en-scene, sahne tasarımı, söz ederken uzmanların kullandığı çağdaş literatürdeki terimlerden sadece bir kaçıdır. Romalı mimar Vitruvius tarafından yazılan „De Architectura”nın 15. yüzyıl baskısında bulunan ve neredeyse beş yüzyıldan bu yana aynı kökten gelen birkaç modern dilde de kullanılan skenografi (yunanca skene+graphien/ sahne+yazımı) terimine rağmen, geleneksel batı tiyatro uygulamasında 19. yüzyılın sonuna kadar yukarıdaki listedeki terimlerin yanı sıra Fransızca decor, decoration ve bu kelimelerle aynı kökten gelen terimler sıklıkla kullanılmıştır. 19. yüzyıl biterken senografi terimi sahne tasarımının kendisini ve bu konudaki çalışmayı ifade etmeye başlamıştır. Lütfiye Başak ÖZDOĞAN, *Sahne Tasarımında Mekan Yaratma Önerileri ve Nazım Hikmet’in Şiirlerinden Yola Çıkarak Sahne Mekanı Yaratmak*, S.Yeterlik Tezi, 79.

Geçtiğimiz yüzyılın ilk çeyreğinde, Isadora Duncan ve Loie Fuller gibi modern dansçılar, balenin geleneksel anlatısına alternatif olabilecek yeni bir performans estetiği sergilemeye başlamışlardır. Doğal ve serbest bırakılmış beden anlayışı ile varoluşun temeli saydıkları kimi öğeleri ifade etmek, görünür kılmak istemişlerdir. Bu öğeler ilkel ve ilksel özden ortaya çıkan, kısıtlanmamış bir hareket etme biçimini desteklemektedirler. Hareket ve çoğu zaman kostüm ilişkisi üzerinden bedenın sınırlarını genişletme, taşıma, güçlendirme eğilimi Loie Fuller, Oskar Schlemmer, Martha Graham, Alwin Nikolais gibi sanatçılarla 20.yüzyıl başında dansın ana eksenini oluşturmuştur.



Resim 2.1 Loie Fuller, 1897.

Kostümün performansın ana şekillendiricisi olduğu tarihsel örneklerin en önemlilerinden biri kuşkusuz Loie Fuller'in üretimleridir. Fuller, Barbieri'nin ifade

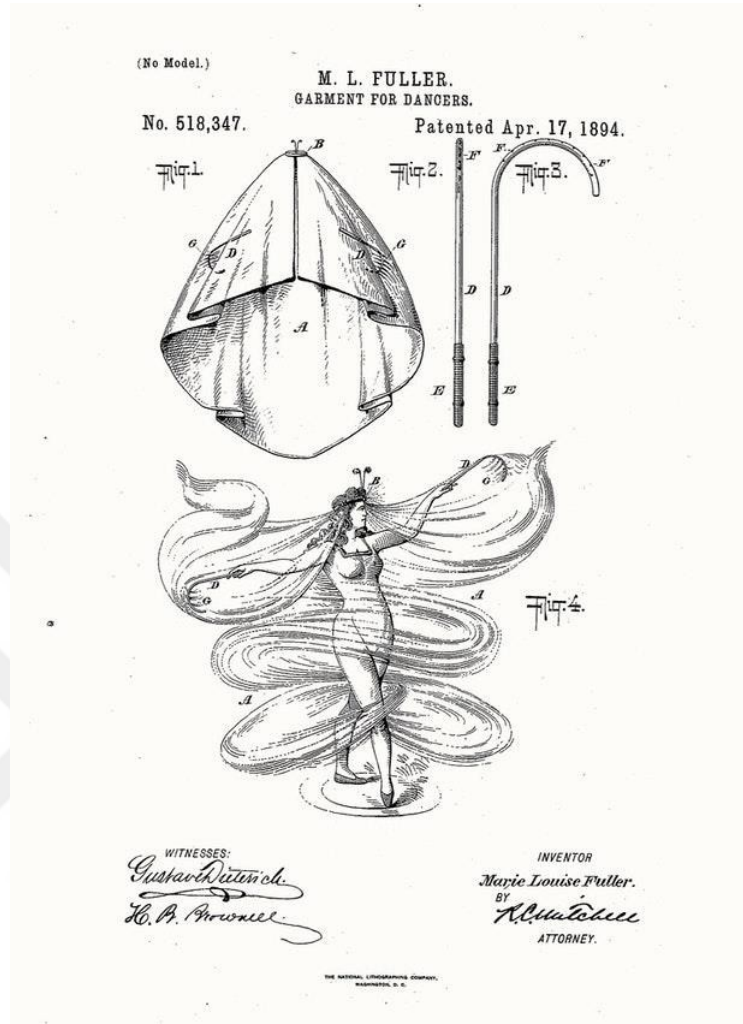
ettiği gibi, 1870'lerden itibaren dönemin petticoat'larını⁸ “altüst” ederek, dinamik bir performans nesnesi haline dönüştüren ve kankan dansının daha sofistike bir versiyonunu uygulamış olan etek dansçılarının⁹ bir devamı olarak görülebilir.¹⁰ Fuller, etek dansını çeşitli çubuk ve eklentiler yardımıyla devasa boyutlara uyarlayarak, aydınlatma teknikleriyle zenginleştirip yeni bir boyuta taşımıştır. Fuller performanslarında bedenini korsenin boyunduruğundan kurtarıp özgürleştirmiş ve eklentilerle genişleterek mekânda genişleyip yayılmasını sağlamıştır. Devasa ipek elbisesinin devinim halindeki akıcı ve dalgalanan formlarını, elbisenin uçlarına dikilmiş çubukların hareketiyle sağlamıştır. Fuller sadece ünlü bir dansçı olmayıp, aynı zamanda kostüm tasarımları ve sahne aydınlatmasıyla ilişkili bir düzineden fazla patente sahip bir tasarımcı ve mucittir.¹¹

⁸ Petticoat terimi genel olarak 16. ve 19. yüzyıllar arasında kadın giyiminde, dönemin genel silüetine uygun şekilde elbisenin içine giyilen ve çoğu zaman görünür şekilde kullanılan iç etekleri tarif etmektedir.

⁹ Etek dansı, Avrupa ve Amerika'da, özellikle 19.yüzyıl sonları burlesque ve vodvil tiyatrosunda, kadın dansçıların, akan bir kumaş hareketi yaratmak için kollarıyla uzun, katmanlı eteklerini manipüle ettikleri bir dans türüdür.

¹⁰ Bkz. (6), BARBIERI, 125.

¹¹ 1894'te Fuller, “Dansçılar için Giysi” adı altında bir patent almıştır. Bu patent onun Yılan (Serpentine) Dansı için yarattığı kostüm içindir. Patentte Fuller'ın kostümlerde kullandığı metrelerce kumaşı manipüle etmeyi sağlayan bambu veya alüminyumdan yapılmış, düz veya kanca şeklindeki çubuklar detaylandırılmıştır. Son derece hafif kumaşlarla dikilen bu giysiler bir başlığa tutturularak giyilmektedir ve baştan aşağı uzanan dev bir etek formundadır.



Resim 2.2 Loie Fuller'a ait 1894 tarihli bir patent.

Fuller dansı ve kostümleri aracılığı ile fiziksel ifade ve görsel soyutlama arasındaki karmaşık ilişkiyi araştırmıştır. Bu danslarından özellikle dikkat çekenleri, üstten endirekt aydınlatma tekniklerini kullanarak gerçekleştirdiği Ateş Dansı (1892), Zambak Dansı (1895) ve Yılan Dansı'dır ¹² (1896). Bunlar etkileşimli kostüm tasarımına dair erken örneklerdendir. Kostümün kumaş kalitesi, kollardan uzanan çubuklar vb. fiziksel özellikleri, dansçının hareket tercihlerini şekillendirir. Bu hareket akışı ise kostümü şekillendirerek performans estetiğini ve anlatısını ortaya

¹² Lumiere Kardeşler, 1897'de Fuller'ın Serpentine (Yılan) dansını icra eden bir dansçıyı filme kaydetmişlerdir. Bu film, tarihteki ilk hareketli görüntülerdendir. Film karelerini elle tek tek renklendirerek, Fuller'ın sahnede renkli ışıklarla gerçekleştirmiş olduğu renk değişimlerini filmde yansıtmayı başarmışlardır. <https://www.youtube.com/watch?v=UkT54BetFBI>

ıkarır. Bu niteliklerinden dolayı Loie Fuller'ın yapıtları, performansın yaratımında kostümün merkeziliğine dair öncü örneklerdendir.



Resim 2.3 Loie Fuller, 1900.

Loie Fuller'ın, kostümünde kullandığı eklentiler yoluyla bedeninin sınırlarını ve hareketindeki ifade gücünü arttırmasına benzer şekilde, Almanya'da Bauhaus Okulu'nda 1923-1929 yılları arasında eğitimlik yapan Oskar Schlemmer de beden in formlarını soyutlayarak kostümün hem sınırlandırdığı hem de yönlendirdiğı yeni hareket koreografilerini ortaya ıkaran tasarımlar gerçekleştirmiştir.

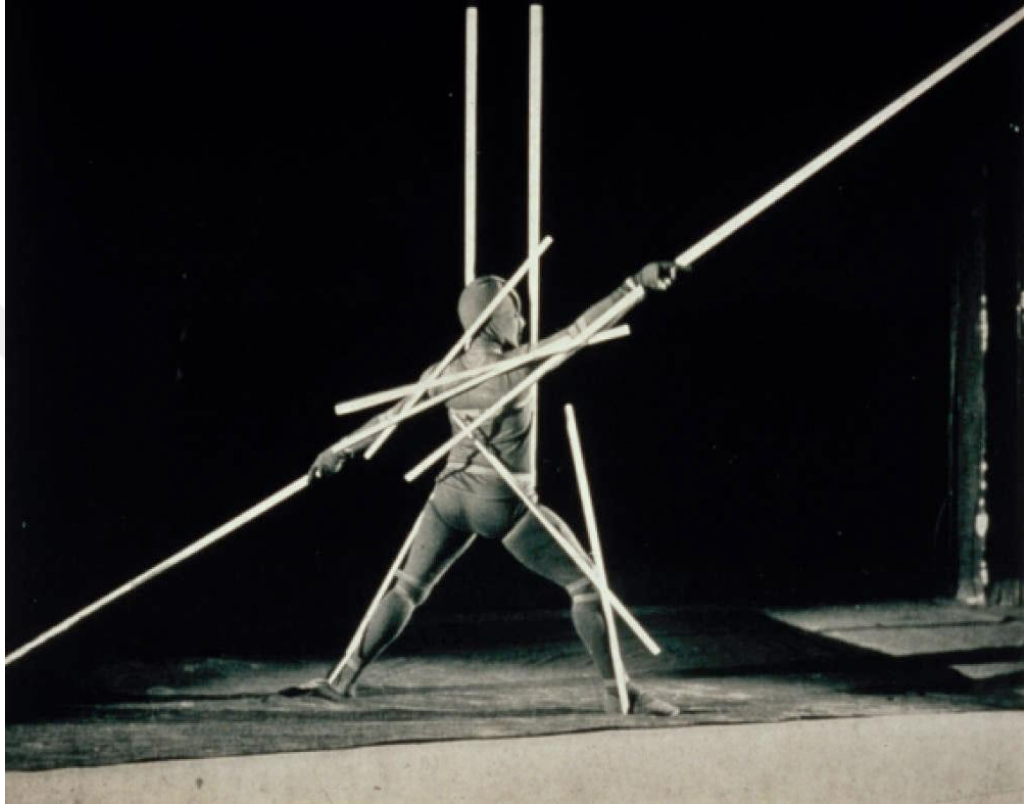


Resim 2.4 Oskar Schlemmer tarafından Triadic Ballet için tasarlanmış kostümler, Berlin Metropol Tiyatrosu, 1926.

Bauhaus'ta geçirdiği süre boyunca Schlemmer, kuruma nüfuz eden sıradışı teorik fikirleri sorgulamak ve vücut bulmasını sağlamak için sahneyi ve performansı bir laboratuvar olarak kullanmaya öncelik vermiştir. Kostüm, bu araştırmalarını gerçekleştirmesine aracı olan en önemli unsurlardan biri olmuştur. Oskar Schlemmer tiyatro tarihini “insan biçiminin başkalaşımının tarihi” olarak görmektedir.¹³ İnsan vücudunun, eklemleri ve esnekliği ile günlük hareketlerinde kendini sürekli değiştiren ve dönüştüren mükemmel bir form olduğunu ve bu formun kostüm ile yeniden biçimlendirilmesini ve dönüştürülmesi gerektiğini savunur. Schlemmer'in kendisi de bir dansçı olmakla birlikte klasik bir dans eğitiminden geçmemiştir. Triningham'ın belirttiği gibi: “Mükemmel bir form olarak beden algısı, yalnızca görsel bir analizden değil, kendi bedeninin uzamda hareket etmesine ilişkin iç deneyiminden kaynaklanıyordu. Bu kostümlerin pek çoğu ile kendisi de performansta bulunuyordu ve bunların kullanan kişinin beden algısı üzerindeki

¹³ GROPIUS, Walter – WENSINGER, Arthur S., **The Theater of the Bauhaus**, 18.

etkilerinin farkındaydı. Schlemmer belki de dikkatini, sonraları performans sanatçısının temel izleklerinden biri olacak olan ‘performansçının öznel deneyimine’ ciddi bir şekilde çeviren ilk görsel sanatçıdır.”¹⁴



Resim 2.5 Çubuk Dansı (Stäbetanz), Oskar Schlemmer, 1928.

Oskar Schlemmer’in kostüm temelli çalışmalarının her birinde beden, küreler, elipsler, daireler, düz ve çapraz çizgiler gibi temel geometrik formlarla bütünleşen heykelsi tasarımların içinde neredeyse kayboluyordu ya da bir imge olarak tamamen soyutlanıyordu.¹⁵ Bu tür formlar, özel jestler ve hareket biçimleri gerektiriyordu. Schlemmer yarattığı kostümlerde dansçıların hareketlerini kısıtlıyordu ve hareketlerdeki bu kısıtlamadan yeni ifade biçimleri, mekân ve beden algısında yeni

¹⁴ Bkz. (6), BARBIERI, 158.

¹⁵ Soyut sanat anlayışı, 1910 civarı Fransa’da Kübistlerle ve Rusya’da Wassily Kandinsky’nin soyut resimleriyle başlayarak erken dönem Modernist sanata hâkim olmuştur. Soyutlama sahnede özellikle kostümde, resimde veya heykelde olduğundan çok daha problematiktir. Oskar Schlemmer, sanatçıların insan bedeni için kostüm tasarlarlarken yaşadığı şu ikilemi tespit etmiştir: Ya insan formunu kaybetmemek ve oyuncunun hareket kabiliyetini kısıtlamamak için, soyutlama arayışından fedakârlık edilecek ve sonuç Naturalizm olacak, ya da insan bedeni soyut uzamın geometrik formuna uyması içinyeniden şekillendirilerek, dönüştürülecektir. A.g.k., 150.

farkındalıklar ortaya çıkıyordu.



Resim 2.6 Noumenon Mobilus, Alwin Nikolais, 1953.

Yapıtlarında hareket ve kostüm ilişkisinin ön plana çıktığı bir diğer sanatçı ise İkinci Dünya Savaşı sonrası ABD’deki modern dans sanatının önemli figürlerinden olan Alwin Nikolais’dır. Nikolais eserin sadece koreografisini yaratmamış aynı zamanda müziğini, ışığını, dekorunu ve kostümelerini de tasarlamıştır. Nikolais, özellikle bedensel eklentiler yoluyla açığa çıkan hareket karakterine yönelik araştırmalar yapmıştır. Obje ve kostümler ile yaptığı doğaçlama çalışmalar ile nesnenin doğasından ortaya çıkan hareket keşiflerini, karmaşık koreografik yapılar haline dönüştürmüştür. Alwin Nikolais dansçı, sahne malzemeleri ve kostüm uzantıları arasında ayrılmaz bir enerji paylaşımını içeren çalışmalarıyla, dansçıların kinetik hareket potansiyellerini bedenlerinin en uç noktalarının ötesine taşımaya zorlamıştır.



Resim 2.7 Mechanical Organ, Alwin Nikolais, 1980

2.2.Kostüm Tasarımı'nda Somatik Yaklaşım ve Bedenin Bir Uzantısı Olarak Kostüm

Soma beden, somatik bedene dair demektir. Somatik ¹⁶ çalışmalar, beden farkındalığını temel alır ve hareket halindeki beden, çevre ve zihin arasındaki etkileşime dayanan bir yaklaşımı ve çalışma biçimini tanımlar. Somatik yaklaşımlar bedene dair güncel, teknolojik ve hatta kadim bilginin hareket araştırmalarında kullanılması anlamına gelmektedir. Kostüm tasarımında somatik yaklaşım en basit haliyle, içeriden duyumsanan kostüm anlayışı olarak açıklanabilir.

¹⁶ Somatik, beden ve hareket çalışmalarında içsel fiziksel algı ve deneyimi vurgulayan bir alandır. Terim, hareket terapisinde, Alexander tekniği, Feldenkrais Yöntemi ve Rolfing Yapısal Entegrasyon dâhil olmak üzere somaya veya "içeriden algılanan bedene" dayalı yaklaşımları belirtmek için kullanılır. Dansta bu terim, izleyiciye ve hareketin dışarıdan algılanmasına yönelik performatif tekniklerin aksine, dansçının içsel duyumuna odaklanan teknikleri ifade eder. Somatik formlar olarak kabul edilen çeşitli hareket araştırmaları teknikleri vardır. Bunlardan biri olan Kontak Doğaçlama tekniği, 1970'lerde Steve Paxton ve arkadaşları tarafından geliştirilmiş olan ve karşılıklı temaslarının yarattığı fiziksel hislere organik olarak tepki veren iki veya daha fazla dansçı tarafından uygulanan birtürdür.

Duyumu temel alan tasarım anlayışı fenomenolojiye dayanır. Fenomenoloji, insanların ve diğer canlıların dünyayı nasıl algıladıklarını araştırır. Rönesans'tan itibaren bilim insanları ve düşünürler zihni ve bedeni birbirinden ayırarak, duyumu bir tür yanılsama olarak görmezden gelmiş ve bunun yerine nesnel matematiksel yasaları tercih etmişlerdir. Yirminci yüzyılın başlarından itibaren düşünürler beden algısına ilgi göstermeye başlamışlardır. Fenomenoloji bilgiyi bedende konumlandırır. İnsan organizması, çevresiyle sürekli temas halindedir. Somatik anlayışta, tasarım sadece nesnelerin şeklini değil, olayların bireyleri nasıl şekillendirdiğini de dikkate alır. Duyular, her daim değişmekte olan çevreye yanıt vermektedir.

Özellikle 21. yüzyılda bilişsel-duygusal ¹⁷ etki üzerine gerçekleştirilen nörobilim araştırmaları, fenomenoloji çalışmalarından özellikle de Maurice Merleau Ponty'nin bedenlenme (embodiment) üzerine yaptığı çalışmalardan kaynaklanan fikirlerin üzerine temellenmektedir.



Resim 2.8 Hareket Araştırmaları Laboratuvarı – Ecole Jacques Lecoq

¹⁷ Bilişsellik, dikkat, bellek, dil kullanma ve anlama, öğrenme, değerlendirme, sorun çözme ve karar verme gibi zihinsel yetileri oluşturan bir kümeyi tanımlamada kullanılan bilimsel terimdir. Beyinde duygusal ve bilişsel bölgeler, davranışa birlikte katkıda bulunacak şekillerde karmaşık bir bağlantı ağı aracılığıyla birbirlerini etkiler. "Duygusal beyin" ve "bilişsel beyin" beynin dokusunda derinden iç içe geçmiştir. Stres, kaygı ve diğer duygu türleri, dikkat, bellek ve bilişsel kontrol dâhil olmak üzere bilişin temel unsurlarını derinden etkileyebilmektedir.

<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fnhum.2015.00058/full>

“Merleau-Ponty’nin Algının Fenomenolojisi’nde ifade ettiği gibi: ‘Bir kadın hiçbir hesap yapmadan şapkasında taşıdığı tüyü, altından geçeceği yerlerden koruma mesafesine sahiptir. Burada şapka, artık büyüklüğe ve hacme sahip ve diğer nesnelerle mukayese edilebilir bir nesne olmayı bırakır. Yol, vücudumla geçilebilir veya geçilemez bir potansiyele dönüşür. Görme engelli bir insanın kullandığı baston da artık kendinde bir nesne değildir. Duyarlılık, yayılım ve dokunma alanı görmeye benzer bir şey haline gelir. Bastonun uzunluğu şeylerin keşfinde üçüncü bir terim değildir. Görme engelli kişi nesnelerin pozisyonunu bastonuyla bilmez, aksine bastonunu nesnelerin pozisyonu ile bilir. Onu adeta bir kol gibi kullanır. Ulaşmak istediği şeyin nesnel uzaklığını bastonun uzunluğu ile mukayese etmesi, hesap yapması söz konusu değildir. Şapkaya veya bastona alışmak, onların içine nakil olmaktır. Ya da tersinden söylersek, onların kendimizde vücut bulmalarını sağlamaktır.’ Alışkanlık Merleau-Ponty’ye göre bir bilgidir, ancak sadece vücutsal hareket ile başlatılabilir olan bir bilgidir. Vücut, dünyaya açık ve onunla bağlantılı olan bir sistemdir.”¹⁸

Amerikalı psikolog James Gibson, Antik Yunan’dan gelen beş duyu modelini (görme, işitme, koku, tat ve dokunma) yeniden şekillendirerek bu beş duyuya oryantasyon (yönlenim)¹⁹ ve haptic (dokunsal)²⁰ duyuyu ilave eden yeni bir teorik çerçeve, yeni bir model geliştirmiştir. Gibson, çevrenin organizma için sundukları, sağladıkları anlamına gelen “sağlayımlar” (affordances) kavramını ortaya atmıştır. İnsanların yürümelerini sağlayan yüzeyler, tutunacak nesneler veya bazı hareketleri kısıtlayan engeller sağlayımlara örnek olarak verilebilir. Organizmalar çevrelerindeki sağlayımlarla birlikte yapabilecekleri eylemleri gerçekleştirirler.

¹⁸ Zeynep Zafer ESENYEL, Merleau-Ponty Vücudun Fenomenolojisiyle Zihin-Beden Düalizmini Aşabilir mi? **Cogito**, 88, 106-136

¹⁹ Dik olma, ön ve arka, yanlar, yukarısı ve aşağısı algımız.

²⁰ “Haptic” tanımı, dokunmada olduğu gibi sadece cildimizin yüzeyini değil, bedeni hareket hissi de dâhil olmak üzere tüm vücut eklemleri, kasları ile üç boyutlu olarak algılayışımızı ifade etmektedir.

“Sandalyede otururken, cildinizin yüzeyinde, kaslarınızda ve diğer dokularınızda baskı hissedersiniz. Vücut temelli dokunuş ve cilt temelli dokunuş, bireyin bir nesneyi hissettiği sistem olarak Gibson tarafından tanımlandığı şekliyle dokunsal (haptic) algıyı oluşturmak için birlikte çalışır. Kaslarda ve deride bulunan reseptörler, beyne hareket, basınç, ağrı, ısı ve direnç duyumları hakkında sinyaller gönderir. Her saç teli köklerindeki sinir uçlarıyla, çevreye uzanan bir hissedicidir. Aynı şekilde, hayvanların kürkleri, boynuzları ve antenleri de uzaktan duyumsama işlevlerine sahiptir. İnsanlar uzuvlarının duyuşsal kavrayışını genişletmek için çeşitli çubuklar ve aletler kullanırlar. Bir kalem, boya fırçası veya baston, çevreyi keşfeden bir antendir.”²¹



Resim 2.9 Sally Dean tarafından yönlendirilen somatik kostüm çalışmalarından. 2011

Donatella Barbieri'nin ifade ettiği gibi: “Performans içindeki kostüm, başka hiçbir sahne nesnesinin yapmadığı gibi bedeni, maddi dünya yani materyal ile

²¹ E. LUPTON - A. LIPPS, **The Senses: Design Beyond Vision**, 40'dan çevrilerek alıntılanmıştır.

buluşturur. Kostüm her zaman ağır veya hafif, gevşek veya dar, rahat veya rahatsız şekilde tene yakın bir konumdadır.”²² Kostümün fiziksel varlığı ve etkisi, özellikle giyen beden hareket halinde iken nasıl anlamlar üretmektedir? Kostümün ağırlığı, biçimi ve hareketi, tipik olarak kullanıcı için doğrudan ve dokunsal bir deneyim yaratır. Günlük yaşamımızda giydiklerimiz örneğin kalın ve ağır bir palto veya yüksek ökçeli ayakkabılar, hareket etme şeklimizi ve nasıl algılandığımızı etkiler. “Çevre ve başkalarıyla olan etkileşimimizin temeli giydiklerimize göre değişmektedir.”²³ Somatik kostümler üzerine araştırmalar yapan Sally Dean materyallerin, performansçıların içsel bedensel deneyimleri ile izleyici tarafından algılanan dışsal biçim arasında bir köprü görevi gördüklerini öne sürmektedir. Estetik olduğu kadar kinestetik olarak da çalıştıkları için kendilerine has bir performans dünyasının yaratılmasına aracı olurlar.²⁴

Somatik yaklaşımda kostümler, bedenimizin bir uzvu gibi bir çeşit algı aracı haline gelir. Bu yaklaşımla yaratılan kostümler beden imgemizi değiştirerek yalnızca nasıl hareket ettiğimizi ve beden farkındalığımızı değil aynı zamanda yaratım biçimlerimizi ve performans yapma şeklimizi de etkileyebilmektedir. Bu anlayış temel alındığında, kostümün beden üzerindeki etkisinin nasıl olduğu, bedenın kostüm ve/veya materyal üzerindeki etkisinin neler olduğu gibi sorular üzerinden araştırmalar yapılır. Somatik yaklaşımda kostüm, önceden belirlenmiş görsel bir estetik algısından ziyade, beden ve kostüm arasındaki etkileşimden ortaya çıkan veriler veya ihtiyaçlar üzerinden yaratılır. Bu türden kostüm ve materyallerin yaratım sürecini nasıl şekillendirdiği, bu çalışmanın da konusu olduğu üzere; giysinin ses yaratma özelliğinin, çıkan seslerin veya beden üzerindeki fiziksel varlığı, ağırlığı gibi faktörlerin, giyen kişinin hareketini ve koreografiyi nasıl şekillendirdiğini araştırmak da somatik yaklaşımla gerçekleştirilen kostüm çalışmalarının konularındandır. Bu yaklaşımda performansçının ve tasarımın eşzamanlı olarak birbirlerini dönüşüme uğrattığı yeni bir senografi anlayışından söz edilebilmektedir.

²² Bkz. (6), BARBIERI, 137

²³ Sally E. DEAN, *Amerta Movement & Somatic Costume: Sourcing the Ecological Image, Embodied Lives: Reflections on the Influence of Suprpto Suryodarmo and Amerta Movement*, 113-126. <http://www.sallyedean.com/wp-content/uploads/Embodied-Lives.pdf>

²⁴ Linnea BAGANDER, *Body Movement as Material: Designing Temporal Expressions*, 25.

3. SES

Nesneler ve bedenlerimiz titreşir ve sesler üretir. Nesneler düştüklerinde, eğilip büküldüklerinde veya başka nesnelere çarptıklarında sesler çıkarırlar. Bu gerçekleştiğinde enerji ses olarak açığa çıkar. Ses dalgaları bir canlının kulak zarlarını titreştirerek, işitme sinirine ve beyne sinyaller göndermesine neden olduğunda işitme gerçekleşir. Bir materyalin yoğunluğu, esnekliği, sertliği diğer nesnelerle çarpıştığında çıkardığı sesleri etkiler. Ses dalgaları, çelik veya elmas gibi yoğun moleküllü maddelerin içinde hızla hareket eder. Pamuk, yün veya sünger gibi malzemeler tarafından ise emilerek etkisi azalır. Sesin yüksekliği desibel cinsinden ölçülür ve ses frekansı ise Hertz (Hz) cinsinden ölçülür. Bir ısıklık veya siren yüksek frekanslı ses dalgaları oluştururken, bir davul veya kamyon motoru düşük frekansta dalgalar üretir. 20Hz'den düşük sesler titreşim olarak algılanır.²⁵

Uzayda ses dalgaları kaybolmaz, evrenin oluşumundaki büyük patlamanın sesi, büyük büyük anneannemizin, milyonlarca yıl önce yaşamış canlıların sesleri, kendi sesimizle birlikte boşlukta hareket halindedir.²⁶ İnsan kulağının duyabildiği aralık çok sınırlı olmakla birlikte etrafımız titreşimlerle çevrilidir.

İşitme duyumuz, tüm duyularımız arasında en hassas ve duygusal yönden en uyarıcı olanlarından biridir. Ses, özellikle görsel bir unsur ile etkili bir şekilde bir araya getirildiğinde, her iki unsur birbirlerini güçlendirmektedir.

²⁵ Bkz. (21), LUPTON - LIPPS, 45.

²⁶ 1874 - 1937 yılları arasında yaşamış İtalyan mucit ve elektrik mühendisi Guglielmo Marconi “kayıp sesleri duymasına izin verecek, bu sonsuz frekanslara girmesine izin verecek” bir cihazın hayalini kurmuştur. Marconi, radyonun mucidi olarak bilinir ve kablosuz telgrafın gelişimine katkılarından ötürü Karl Ferdinand Braun ile 1909 Nobel Fizik Ödülü'nü paylaşmıştır.

3.1. Ses Tasarımı

İnsanların sesin öneminin farkına varması ve pratik sebeplerin dışındaki amaçlarla onu kontrol etme olasılıklarını araştırması tam olarak ne zaman başladı bilinmese de çok eski kültürlerin sesi kontrol edebilmek için çeşitli yöntemler kullandığının kanıtları görülebilmektedir. Buz Çağı'nın sonlarıyla beraber, ilk müzik aletlerinin belirmeye ve insanların çeşitli mekânların akustik özelliklerinden faydalanmaya başladığı söylenebilir. İlk enstrümanlar deniz kabukları, içi boş kemikler gibi doğal malzemelerden üretildiği bilinmektedir. Mağara resimlerinin bulunduğu alanların, sıklıkla çok güçlü akustik özellikleri olan mağaralardan seçilmiş olması, buralarda gerçekleştirilen ayin, tören gibi etkinliklerin, ses kullanımının da çok önemli bir parçası olduğu, kostüm, duvar resimleri, dans, vb. pratikleri de içeren bir nevi multimedya (çoklu ortam) etkinliği olarak düşünülebileceği fikri dahi ortaya atılmıştır.



Resim 3.1 Thomas Edison mucidi olduğu Fonograf ile, 1877.

Ses kayıt işleminin 1877’de Thomas Edison tarafından icat edildiği yaygın olarak kabul görmektedir. Edison’ın “Fonograf” ²⁷ isimli makinesi, sesleri kaydedilebilir ve tekrar dinlenebilir kılarak, dijital kültüre giden gelişimin kapısını aralamıştır.

Ses sanatı ve ses tasarımı alanındaki belki de en önemli gelişmelerden biri Fütüristlerin 1913’te yayımladıkları “Gürültü Sanatı” (L’Arte dei Rumori) başlıklı manifestodur. Fütüristler, orkestra enstrümanlarının geleneksel tınılarının ötesine geçen bir müzikal dil arayışıyla, gürültü temelli sesleri üretimlerine dâhil eden ilk sanatçılar arasında sayılırlar. Fütürist ressam ve besteci Luigi Russolo, müzikal veya enstrümental sesler ile sokaktan, endüstriden ve hatta savaştan kaynaklanan sesler arasında hiçbir fark gözetilmemesi ve tüm bu ses kaynaklarının yeni bir müzik formunu oluşturmada bir arada kullanılması gerektiği fikrini savunmuştur. ²⁸ Fütüristlerin gürültüye dayalı bir müziğe yönelik bu ilk girişimleri yaylar, tekerlek ve davulları çeşitli konfigürasyonlarla biraraya getirdikleri, mekanik akustik cihazlardan oluşan “gürültü aletleri” (Intonarumori) aracılığıyla olmuştur.

Russolo ve Pratello, son derece basit mekanik kimi teknolojiler kullanarak gerçekleştirdikleri bu gürültü aletleri ile ve sesin algılanmasına ve kullanılmasına yönelik getirdikleri yenilikçi bakışla, sonraları sonik sanat ve ses tasarımı olarak adlandırılacak disiplinlerin temellerini atmışlardır. “Gürültü (noise) kavramı literatüre yerleşerek, tını, ton ve sessizlik kavramlarına eşdeğer bir kompozisyon malzemesi haline gelmiştir.”²⁹

²⁷ Fonografin çalışma prensibinde akustik titreşimler, içerisinde bir diyafram bulunan ses toplama borusu aracılığıyla yakalanır. Diyafram titreştiğinde, bir iğnenin hareket etmesine ve dönen bir silindire bir oluk açmasına neden olur. Kaydedilen sesler daha sonra oluğu izleyen bir oynatma kalemi ile silindiri döndürerek yeniden oynatılabilir. <https://www.loc.gov/collections/edison-company-motion-pictures-and-sound-recordings/articles-and-essays/history-of-edison-sound-recordings/history-of-the-cylinder-phonograph/>

²⁸ https://en.wikipedia.org/wiki/The_Art_of_Noises

²⁹ https://www.borusancontemporary.com/tr/blog-soundscapes-yuksek-frekans-ses-stratejileri_817

Gerçek anlamda bir ses tasarımı ve ses sanatından söz edebilmek için kayıt teknolojisinin gelişmesini, daha da somut olarak I. Dünya Savaşı sonrasında elektronik ekipmanların ortaya çıkışını beklemek gerekecektir. Erken dönem kayıt teknolojisi fonksiyonel olmakla birlikte yaratıcı olarak sınırlı imkânlar sunmaktadır. İlk olarak 1935 senesinde Berlin Radyo Fuarı'nda tanıtılmış olan manyetik ses kayıt cihazları (teypler), 20. Yüzyılın sonlarında bilgisayar teknolojisinin yaygın olarak benimsenmeye başlanmasına dek, ses tasarımı ve ses sanatının temel taşı olmayı sürdürmüştür. 1920'lerde Theremin (1922), Sphärophon (1926), Dynaphone (1927), Ondes Martenot (1928) ve Trautonium (1930) gibi çeşitli yeni elektronik enstrümanlar ortaya çıkacaktır. Bu enstrümanlarla gerçekleştirilen denemeler ve John Cage'in Imaginary Landscape kompozisyonları (1939–1952), elektronik sesler aracılığıyla müzik olasılıklarının ufkunu genişletecektir.³⁰



Resim 3.2 Gürültü aletleri (Intonarumori) ile Luigi Russolo ve Ugo Piatti (1913)

³⁰ CHION, Michel, **Sound. An Acoulogical Treatise**, 68

Elektronik müziğin ³¹ yaygınlaşmasına zemin hazırlayan koşullar ancak İkinci Dünya Savaşı sonrası dönemde olgunlaşmaya başlamıştır. Manyetik bant teknolojisinin gelişimiyle, Paris'teki Radiodiffusion-Télévision Française (RTF) ve Köln'deki Westdeutscher Rundfunk (WDR) 'de elektronik müzik stüdyoları kurulmuştur. Paris stüdyosunda Pierre Schaeffer Musique Concrète'e (Somut Müzik) öncülük ederken, Köln stüdyosunda Karlheinz Stockhausen ve meslektaşları Elektronische Musik'i (Elektronik Müzik) yaratırlar. Her stüdyo farklı felsefi gündemleri araştırmıştır: Musique Concrète, kasete kaydedilen materyalin manipülasyonuna dayanırken, Elektronische Musik, elektronik tonları kullanarak yeni sesler yaratmaya çalışmıştır. 1950'ler ve 1960'lar boyunca bu stüdyolar, İtalya'daki, ABD'deki ve Birleşik Krallık'taki diğer stüdyolar ile birlikte, elektronik müzik kompozisyonunun heyecan verici yeni biçimlerine öncülük etmişlerdir.³²

1960'ların ortalarında ticari synthesizerların (sentezleyici) ortaya çıkışı, müzik ve ses alanında yeni gelişmelerin tetikleyicisi olmuştur. 1960'lı ve 70'li yıllarda müzik endüstrisindeki teknik ilerlemeler, plak şirketlerinin ve dönemin popüler sanatçılarının büyük kazançlarının da etkisiyle, ciddi bir gelişme yaşanmasını sağlamıştır. Kayıt stüdyoları çok güçlü ses sistemleri ve ekipmanları ile donatılmıştır. Öte yandan bu sistemlerin maliyetleri ancak küçük bir azınlığın kullanımını olanaklı kılabilmıştır. Kişisel bilgisayarların ortaya çıkışıyla bu durum tamamen değişmiştir. 1980'lerden itibaren bilgisayarlar küçülmeye ve ekonomik olarak erişilebilir olmaya başlamıştır. 1990'lı yılların ortalarına gelindiğinde ise önemli ölçüde bir kesimin bilgisayarlar aracılığıyla ses üretmesi, kaydetmesi, dönüştürmesi ve çalması mümkün hale gelmiştir. Yaratıcı bir ifade aracı olarak ses ile çalışmak ulaşılabilir olmuş ve yaygınlaşmıştır.

³¹ Daha sonraları elektroakustik müzik olarak anılacak olan ve temelleri Robert Beyer'in, Herbert Eimer'in, Werner Meyer-Eppeler'in teorik araştırmalarına ve Pierre Schaeffer, Karlheinz Stockhausen gibi müzisyenlerin çalışmalarına dayanan elektronik müzik kısmen veya tamamen elektronik kaynaklı sesler kullanılarak yapılan müzik eserlerini tanımlamaktadır.

³² WEINEL, Jonathan, **Inner Sound. Altered States of Consciousness in Electronic Music and Audio- Visual Media**, 135.

3.2. Sanatta Sesin Kullanımı

Fütüristlerin ortaya attığı “gürültü sanatı” kavramıyla birlikte, ses özgürleşmiş ve müzikal alfabe genişlemiştir. O zamandan beri, tınlayan her şey ses sanatının bir parçası haline ve tüm nesneler bir enstrüman haline gelebilir olmuştur. Fütürizmden Dada’ya, Fluxus’tan Happening’e kadar 20. yüzyılın avangard sanatçıları, bu fikirleri üretimleriyle ve yarattıkları çok sayıda enstrümanla geliştirmişlerdir. Ses, tını ve gürültü sanatı böylece görsel sanatların da bir parçası haline gelmiştir.

20. yüzyıl ortasında ses alanında gerçekleşen dönüşümün en büyük tetikleyicilerinden biri kuşkusuz besteci John Cage olmuştur. Doğu kültürüne ve felsefesine büyük ilgi duyan Cage, Konfüçyüsçü klasik metinlerden biri olan I Ching’den (Değişimler Kitabı)³³ büyük ölçüde etkilenir ve yapıtlarında rastlantısal öğeler kullanmaya başlar. Sanatçı, müzik yapıtında kendi egosunu kaldırmak için tesadüf eseri şekillenen müzikal olayları, beste sürecinde bir araç olarak kullanır. 1950’lerin başında kes-yapıştır tekniğiyle kayıtlı müzik parçalarını yan yana getirerek besteler üretir. Sessizlik üzerine geliştirdiği düşüncelerle 4’33’’ isimli eseri yaratır. Cage’in şans faktörünü müziğe dâhil etmesi ile İkinci Dünya Savaşı sonrasında performans sanatları alanında köklü bir dönüşüm gerçekleşmiştir. Özellikle Fluxus³⁴ ve Judson Dans Tiyatrosu sanatçıları bu prensipleri kendi sanatlarına uyarlayarak kullanmaya başlamışlardır.³⁵ 1950 ve 1960’larda Musique Concrète temsilcileri, Happening³⁶ hareketinin sanatçıları açılan bu yeni alanı geliştirmişlerdir.

³³ I Ching (Dönüşümler Kitabı) Çin’in kehanetler kitabı olarak bilinir. Zar atarak ya da sayı çekerek kendi heksagramını bulan kişiyi, spesifik sorularla baş edebilmesi için içsel kaynaklarını araştırmaya yöneltir. Metindeki 64 heksagramın doğru anlaşılıp yorumlanması günlük hayatta geçerliliği olan derin anlamlar sunar. <https://www.artfulliving.com.tr/kultur-ve-yasam/sessizligin-filozofu-100-yasinda7-bolumde-bir-john-cage-sozlugupp-i-405>

³⁴ Fluxus, ilk olarak 1960 yılında Litvan-Amerikalı sanatçı George Maciunas tarafından John Cage’in 1957-1959 Black Mountain College’daki "deneysel kompozisyon" derslerine katılan sanatçılar ile tanışması sonrasında oluşturulmaya başlanmış uluslararası bir avangard gruba verilen addır.

³⁵ DIAZ, Eva, **The Experimenters. Chance and Design at Black Mountain College**, 152.

³⁶ Happening, 1950’lerin sonu ve 60’ların başında sanatçılar tarafından düzenlenen teatral etkinliklerdir. Dada ve Sürrealizm’den etkilenmiş, performans sanatının öncülü olmuştur. Terim olarak ilk defa Allan Kaprow’un "6 Bölümlük 18 Happening" (18 Happenings in 6 Parts) isimli eserinde kullanılmış ve yaygınlaşmıştır. Slayt gösterileri, dans, koku ve tat gibi hislere hitap eden etkinliklerin sahnelenmesi ve tecrübe edilmesi ön plana çıkar ve senaryoya bağlı rollerle değil, sanat ile çevresi arasında organik bir bağ içerisinde gerçekleşir. Birçok örneğinde izleyici katılımı önemlidir ve ortaya çıkan estetik etki, tecrübe edilen etkinliklerin bileşimidir. Happening ile fluxus genelde birbirine

Performans, bir sanat formu olarak düşünölmeye ve araştırılmaya başlanmıştır. Sanatçıların, ses ve görüntü kayıt sistemleri ile ilgilenmeye başlaması, eser ve izleyici arasındaki etkileşim fikri de dâhil olmak üzere, sanatta yeni fikirlerin ortaya çıkmasını tetiklemiştir. 1960'ların sonları ile beraber yeni teknolojilere erişim ve toplumsal hareketlilikler gibi diğer faktörler de eklendiğinde sanat pratiklerindeki yeni form arayışları ve uygulamaların yaygın hale gelmesi kaçınılmaz olmuştur.

1970'lerde kendi tanımını bulmaya başlayan ses sanatı; enstalasyon, performans, soundscape³⁷, drama, şiir, ses/metin sanatı, radyo sanatı, film gibi diğer türleri de kapsayan karma bir sanat formu olarak gelişmiştir. Görsel sanatlarda olduğu gibi, ses sanatı da çeşitli unsurların (yalnızca seslerin değil, nesnelerin, ışıkların, imgelerin, mekânların, bedenlerin) her türlü kullanımıyla katmanlı ilişkiler kurmaya çalışır. Ses sanatında, hem müzik hem de görsel sanatlarda mevcut olan stratejilerin bir melezlemesi söz konusudur.

benzemekle birlikte fluxus sanat hareketi, sahnelenen işlerin tekrar sahnelenebilmesi ve izleyicilerin bu etkinliğe ya hiç katılmaması ya da sınırlı katılımı yönleriyle happening'den ayrılır.

³⁷ Türkçe'de yaygın olarak işitsel peyzaj, ses ortamı veya ses manzarası olarak kullanılan "Soundscape" kavramı, birden fazla ses kaynağı ve çevresel etkileşim sonucunda oluşan işitsel ortamın (olumlu ya da olumsuz yargılardan bağımsız olarak) tanımlanabilmesi için Kanadalı besteci

R. M. Schaffer tarafından, 1960'larda konuyla ilgili yürüttüğü öncü araştırmalar doğrultusunda önerilmiştir.

4. SESİ GİYMEK

Her birimiz konuşarak, nefes alarak, ayrıca sindirim, dolaşım süreçleri ve eklem sesleri gibi bedensel süreçler yoluyla tanımlayıcı sesler çıkarırız. Bu nedenle eğer canlı bir bedenden söz ediyorsak, insan bedeni ses açısından her zaman aktiftir ve daima çeşitli sesler üretir. Giysiler genellikle bedenlerle giyilme, çıkarılma, buruşturulma vb. bir etkileşime girmedikçe sessiz olarak kabul edilirler. Bu tür etkileşimler dokunma ve harekete dayalıdır. Etkinleştirildiğinde ses çıkaran bu türden nesneler, giysi, aksesuar, ayakkabı veya vücuda giyilebilecek başka herhangi bir materyal biçiminde olabilmektedir.

Ses çıkaran bir giysiden söz ediyorsak, iki tür olasılıktan bahsedilebilir. Bunlardan ilki, üzerimize giydiğimiz giysi ve aksesuarların bedenin hareketiyle, kullanılan malzemenin karakterine ve rezonansına bağlı olarak çıkardığı seslerdir. İnsan vücudunun dokunsal ve kinetik etkileşimleri, giysinin aktif hale gelmesini sağlar ve bu da ses olarak iştilir. Bunun tarihsel olarak en belirgin örnekleri ritueller, oyunlar, törenlerde karşımıza çıkan giysilerdir. Hareket halindeki veya dans eden bedenin giysi ve aksesuarlar aracılığıyla, sesler üreterek performans halinde bulunması insanlık tarihi boyunca süregelen bir uygulamadır. Benzer şekilde günümüzde de tiyatro ve diğer performans sanatlarında kimi zaman giysinin hareket yoluyla çıkardığı sesler, performansın bütünlüğüne hizmet edecek şekilde kullanılabilir. Dansta ise tap dance, flamenko gibi örneklerde görüldüğü gibi, özellikle ayakkabının zeminle temasıyla çıkan seslerin vurgulanması, bu dansların ses-hareket karakteristiğini oluşturur.³⁸ Bu danslarda bedensel hareketler, hareketin ifadesini güçlendiren görsel ve işitsel tezahürlerle iç içe geçer.

³⁸ Ayakkabının zeminle buluşmasıyla çıkan seslere benzer şekilde, bedenin mekânla buluşmasıyla ve mekânın akustik özellikleri yoluyla çıkan ve esere dâhil edilen seslerden de söz edilebilir. Dimitris Papaioannou'nun "The Great Tamer" veya Tuğçe Tuna'nın Küçük Mustafa Paşa Hamamı'nda gerçekleştirdiği "Beden Damlaları" işleri bu türden eserlere örnek olarak verilebilir.

Ses çıkaran giysiler bağlamında bahsedilebilecek ikinci olasılıksa, çeşitli elektronik devre, işlemci, sensör ve güç aygıtları ile çalışan, kaydedilmiş veya anlık üretilen seslerin giysiye eklenmesi ve kullanılması yöntemidir. Giyilebilir teknolojiler yoluyla ses üretimi, özellikle performans sanatları alanında güçlü bir potansiyel taşımaktadır. Tarih içinde, giysi ve aksesuarların ses unsuru ile birleştirildiği belli başlı örneklerle ilerleyen bölümlerde değinilmiştir.

4.1. İdyofonlar:

İdyofon, diğer adıyla “kendi tınlar çalgı”, vurma, çarpma, sallama gibi eylemlerle çalınan, genellikle ahşap, metal, taş gibi sert malzemelerden yapılan, gövdelerinin titreşimiyle ses veren çalgılara verilen addır. Bu tür çalgılara örnek olarak; Zil, Maşa, Çalpara (Çalpare), Şakşak (kaşık), Çan, Kastanyet, Çengizili (sembalet), Bando zilleri (halihe) vb gösterilebilir.

Müzik aletlerinin öncüsü sayılabilecek idyofonlar, ses çıkaran giysiler olarak tanımlanabilecek ilk örneklerin de temelini oluşturur. Tarih boyunca farklı kültürde farklı isimlerle anılan, yapısal olarak çok benzer idyofon örnekleri karşımıza çıkmaktadır.

Rattle (çingirak) sallandığında birbirine çarparak ses çıkaracak şekilde biraraya getirilen veya kapalı bir kap içine yerleştirilen rezonant nesnelerden oluşan vurmali çalgılardır. Pek çok toplumda bu çalgılar doğaüstü ile ilişkilendirilmiş ve dini tören ve ayinlere eşlik etmişlerdir. Sallantılı çingiraklar, yani bir ipe dizilerek veya demet halinde bağlanarak dansçının bedenine tutturulan kabuk, kemik, toynak ve benzeri nesnelerden meydana getirilen çalgılar, tarih öncesi çağlarda sukabağı ve tüp çingiraklarla birlikte ortaya çıkmıştır. Bu çalgılar bilinen en eski müzik enstrümanları arasında sayılmaktadır.³⁹

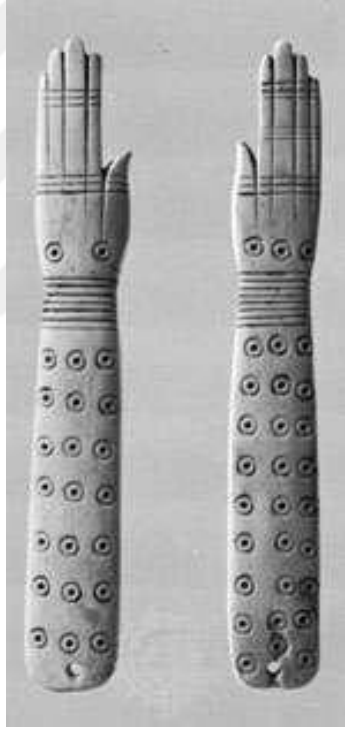
³⁹ <https://www.britannica.com/art/rattle>



Resim 4.1 Fildişi Sahili'nden bir Zaouli dansçısı.

Afrika'da çingiraklar, çoğunlukla dansçılar tarafından kullanılır ancak sadece yürüme ritmini sağlamak için bacağa takıldıkları da görülür. Afrika kıtasında idyofon özellikleri taşıyan giysi kullanımına bir örnek olarak Zaouli dansçıları gösterilebilir. Zaouli, Fildişi Sahili'ndeki Guro halkının geleneksel bir dansıdır. Dansçının bacak ve ayakları belirgin bir ritimle hareket ederken, vücudun üst kısmı neredeyse sabittir. Giyilen giysi bacakların hareketini vurgular, pelerinimsi bir kumaş üst gövdeyi gizler ve yalnızca bir maske ve eller görünür durumda kalır. El ve ayak bilekleri rafyadan yapılmış fırırlarla sarılmıştır. Tohum keseleriyle oluşturulmuş halhallar ayak bileklerini vurgular ve dans sırasında ritmik bir ses yaratır.

Güney Amerika kıtasında sallantılı çingiraklar, dansçının hareketlerini vurgulamak amacıyla tozluk şeklinde bacaklara giyilir. Brezilya'daki Mundurucu halklarında olduğu gibi; eğer bu sallantılı nesneler arasında ölmüş düşmanın dişleri de yer alıyorsa, bu nesnenin ayrıca giyen kişiye doğaüstü bir güç kazandırdığı düşünülür. Başka bazı bölgelerde ise bacaklardan sallandırılan bu çingiraklardaki geyik toynaklarının av sırasında bereket getirdiği düşünülür.⁴⁰ İçleri tohum dolu asalar Aztek ve Maya kültüründe törensel çingiraklar olarak kullanılmıştır ve bu çalgıların benzerleri günümüzde halen kullanılmaktadır.



Resim 4.2 Fildişinden yapılma çalpara, Mısır, M.Ö 2000 dolayları.

Antik Yunan ve Roma uygarlıklarındaki vurmali çalgıların çoğu, ya doğrudan ya da dolaylı olarak, Antik Ortadoğu ve Yakın Doğu kültürlerinden veya Mısır'dan alınmıştır. Antik dönem Avrupa'sında çok çeşitli idyofonlar kullanılmıştır.

⁴⁰ A.g.k

Maenadların⁴¹ ve diğer kadın dansçıların kullandığı çalpara⁴² her iki elde çift olarak ve çoğunlukla Auolos'a⁴³ eşlik ederek ritmi vurgulamak için kullanılmıştır. Antik Yunan'da koro liderlerinin sağ ayaklarına bir tür sandalet gibi giydikleri ve tempo tutmalarına yarayan Kroupezai ise, Romalılar tarafından Scabellum olarak adapte edilmiştir.



Resim 4.3 Kroupezai (Roma döneminde Scabellum) rekonstrüksiyonu.

Bir diğer idyofon örneği olan küçük bronz çanlar Antik Yunan uygarlığındaki inanişâ göre, kötü ruhları uzaklaştırıp nazar bozmaktaydı. Bu çanlar bekçilerin uyarı işareti olarak veya düşmanı korkutmak için bir Yunan savaşçının kalkanına tutturularak kullanılabilmekteydi. Küçük çanlar özellikle Helenistik dönemde soytarılar, dansçılar veya hayat kadınları tarafından halhal olarak ayak bileklerinde kullanılmaktaydı. Maşa şeklinde kastanyet benzeri bir çalgı olan Crotalum ise, Mısır'dan Yunan ve Roma uygarlıklarına ulaşmıştır.

⁴¹ Antik Yunan'da kendilerini Dionysos'a adanmış kadınlar. Kelime anlamıyla “çıldırانlar”.

⁴² Çalpara (halk arasında şakrak), parmaklara takılan, dört veya iki parça ağaçtan yapılmış zile benzer bir müzik aletidir. Çalpara genellikle abanozdan yapılır. Uzunlukları 8–10 cm'dir. Vurdukça tok ses çıkarır. Uçları ufak menteşelerle bağlanır, bazen dize konularak bazen elde şaklatılarak çalınır.

⁴³ Kamıştan yapılan Antik Yunan'a özgü bir tür üflemeli çalgı.



Resim 4.4 Sağda crotalum kullanan bir kadın dansçı figürü.

Özellikle dansçılar tarafından kullanılan ve her iki elin baş ve orta parmaklarına tutturularak çalınan parmak zilleri doğudan gelmiştir. Bu müzik aletlerinin pek çoğu bronzdan imal edilmekteydi.⁴⁴ Bu çalgılar kullanıldığında, doğuda bu madene atfedilen apotropaik⁴⁵ güçlerin açığa çıktığına inanılmaktaydı.

Antik Yunan ve Roma döneminde yaygın olan idyofonların kullanımı Klasik Dönem sonrası Avrupa'sında da devam etmiştir. Hristiyanlık öncesi dönemde bu enstrümanlar çoğunlukla ritüellerde kullanılmaktayken, Ortaçağ'daki kullanımı ise çan örneği hariç tamamen din dışı amaçlarla olmaktadır. Bu dönemde de çanların kötü ruhları uzaklaştırdığı inancı varlığını sürdürmüştür. Hristiyanlık, kötü ruhları ve şeytani güçleri metalin tınısıyla uzaklaştırma inancını ve pratiğini Paganizm'den devralmıştır.⁴⁶ Özellikle Şeytan çıkarma ayinlerinde, rahipler giysilerine çanlar

⁴⁴ İçleri oyulmuş çift kabuk formundaki kastanyetler Ortaçağ boyunca İspanya'da dansçılar tarafından kullanılmıştır. 11.yüzyıldan itibaren çeşitli kaynaklarda görülebilmektedir. Antik Roma döneminde Cádiz dansçıların metal kastanyetler kullandığı bilinmektedir ancak o zamandan bu yana sert ağaçtan yapılmış olanlar tercih edilmiştir.

⁴⁵ Kötülüklerden koruyucu.

⁴⁶ <https://www.britannica.com/art/percussion-instrument/Membranophones>

takmakta veya el çanı kullanmaktaydılar. 1077-1089 yılları arasında görev yapan Canterbury Başpsikoposu Lanfranc'ın pelerinini 51 adet çan süslemekteydi.⁴⁷

Kilise dışındaki hayatta ise kadınların kemerlerinde ve soytarların kostümlerinde küçük çanlar ve ziller kullanılmaktaydı. Özellikle 15.yüzyıldaMoriscas ya da Morris dansçılarının⁴⁸ çoraplarına ziller tutturarak yaptıkları danslar popülerlik kazanmıştır.

Giysi aksesuarı olarak kullanılan, bakır alaşımlı levhalardan imal edilen küçük küre biçiminde çanlar kemer, yaka kenarları veya kuşaklara iliştilmekteydi. Bu tür çanların 14. yüzyılda Winchester'da ve 14.yüzyılın sonlarında Londra'da kıyafetlerde kullanılmaya başlandığına dair bilgiler de yer almaktadır.⁴⁹

Alman saray kostümlerinde giysilere çan ekleme modasının, Bohemyalı Anne'in 1383'teki düğününde ortaya çıkan pek çok gösterişli detaydan biri olduğu kaydedilmektedir.⁵⁰ Bu dönemden itibaren bu moda özellikle kentlerde çok popüler olmuştur ve tüm lüks karşıtı kanunlara rağmen 15.yy ortalarına kadar varlığını sürdürmüştür.

⁴⁷ <https://www.britannica.com/art/percussion-instrument/Membranophones>

⁴⁸ Morris Dansı, ritmik adımlarla yapılan bir İngiliz halk dansıdır.

⁴⁹ <https://finds.org.uk/counties/findsrecordingguides/bells/>

⁵⁰ <https://world4.eu/german-court-costumes/>



Resim 4.5 Houppelande adı verilen giysisi çanlarla süslenmiş figür solda. 15.yy'ın ilk yarısı.

Bu dönemde varlıklı erkekler de en az kadınlar kadar takı ve aksesuar kullanmaktaydı. Kemerlere dikey olarak tutturulan zincirlerden sallandırılan çanlar da bu aksesuarlardan biriydi. (Bkz. Resim 4.6)



Resim 4.6 Giovanni Boccaccio "The Woman Named Venus Adored by her Lovers, 1401-1500.

Resim 4.7’de saray dinleyicisine hitap etmekte olan İngiliz şair ve yazar Geoffrey Chaucer (1343–1400) görülmektedir. Chaucer’in giydiği mavi renkteki houppelande’ın bel bölgesinde, üzerinden altın çanların sallandırıldığı bir kuşak olduğu fark edilmektedir. Houppelande’ın omuzları örterek sırt bölgesine doğru düşen yaka kenarlarında, zincirle tutturulmuş altın çanlar dikkat çekmektedir.



Resim 4.7 Corpus Troilus'un kapak resminden bir detay, yaklaşık 1415–1420.

4.2. Ritüeller, Oyunlar ve Törenlerde Sesli Giysilerin Kullanımı

Müzikal enstrümanların öncülerinin, ilkel atalarımızın kötü ruhları korkutmak için yaptıkları gürültü çıkaran nesneler olduğuna inanılmaktadır.⁵¹ Ses kullanımı, yorumu ve biçimleri kültürler arasında değişse de insan topluluklarının gerçekleştirdiği ritüel, tören ve kutlamaların neredeyse evrensel bir bileşenidir. Ses ve ritim kullanımı hareket ve dansı şekillendirmek yoluyla bu törenlerin temelini oluşturur. Ayrıca, doğaüstü olan ile bağlantı kurmanın da önemli bir yolu haline gelebilmektedir. Diğer yandan, ritüelde sesin kullanımı ve organizasyonu, yalnızca

⁵¹ Mihaly Hoppal, *Avrasya'da Şamanlar*, 47.

performansçıyı katılımcılardan ayırmakla kalmaz, aynı zamanda işitsel kesinti olasılığını en aza indirerek ritüelin sürekliliğinin ve bütünlüğünün korunmasını da teşvik eder. Ses, ruh dünyasının çeşitli yönlerini temsil edebilir, ritüelin farklı aşamalarını ve geçişlerini işaret edebilir veya ihtiyaç duyulan duygulanım durumlarını desteklemekte kullanılabilir.

Ses bileşenleri hem manevi anlamı temsil ederken hem de ritmik ses örüntüsüne eşlik eden hareket ve dans ile yüksek uyarılma durumlarını teşvik eder. Ortaya çıkan trans hali, animist bir dünya görüşüne uygun olacak şekilde belirli ruhlar olarak kişileştirilerek deneyimsel durumlar olarak tanımlanır ve bu çerçevede şekillendirilir. Bu deneyimsel durumlar performans halindeki bireylerde tezahür etmekle birlikte, topluluk tarafından da sosyal olarak deneyimlenir ve özümser. ⁵²

Kostüm, ritüellerin çok önemli bir bileşenidir, kostüm yoluyla birey geçici bir süre için kendini topluluğun geri kalanından ayırır. Kostüm, giyen kişinin ait olduğu topluluğa fayda sağlamak adına günlük kimliklerinden sıyrılmasını sağlayan önemli bir maddi araçtır. ⁵³ Ritüel, oyun ve törenlerde sesli giysi kullanımına örnek olarak Şaman giysileri ve Pagan kostümleri gösterilebilir.

Şamanizm dünyanın pek çok bölgesinde uygulanagelmiş olan en eski inanç sistemlerinden biridir. Yeryüzündeki şamanizm pratikleri dağınık ve parçalı olmakla birlikte, birçok gelenek arasında çarpıcı benzerlikler görülebilmektedir.

Şamanizme duyulan ihtiyaç, ruh dünyasının topluluğun günlük yaşamı üzerinde sahip olduğu düşünülen etkisi nedeniyle ortaya çıkar. Şaman toplumları tipik olarak animisttir ve bu nedenle doğadaki tüm varlıkların bir ruha sahip olduğunu düşünürler. Şaman, doğanın ruhları ile aracılık etmesini sağlayan ritüelleri gerçekleştiren kişidir. ⁵⁴

⁵² Bkz. (32), WEINEL, 49.

⁵³ Bkz. (6), BARBIERI, 2.

⁵⁴ Bkz. (32), WEINEL, 49.

Şaman ritüelleri genellikle bir kostüm ve metal nesneler, aynalar, masklar ve hayvan parçalarından oluşan çeşitli aksesuarlar kullanılarak gerçekleştirilir. Bu nesnelere büyülü bir simgesellik atfedilmiştir ve ruhların bedenleşmesine aracılık ettikleri düşünülür. Örneğin, bir şamanın kostümü, bir kuşu sembolize edebilir ve ruhların dünyasına uçmasına yardımcı olur; ya da ölümler arasında yürüyebilmesi için bir insan iskeletine benzeyebilmektedir.⁵⁵ Bu nesneler yalnızca sembolik değil, aynı zamanda görsel, işitsel ve dokunsal niteliklere sahip araçlardır. Bu nedenle, şamanın davulunun sesi ruhlar dünyasına yolculuğu işaret edebilirken, ritimler de trans halini destekleyecek olan duyusal atmosferi yaratırlar.

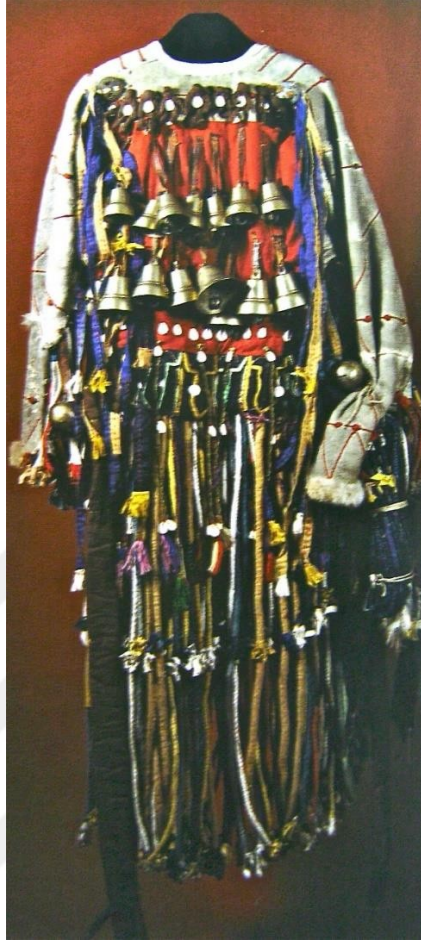
Ses kullanımı, dünya çapında Şamanizm uygulamalarını destekleyen temel öğelerden biridir. Tarih öncesi çağlardaki örneklerinden, günümüzdeki kimi çağdaş yorumlarına kadar, Şamanizm pratikleri neredeyse her zaman sesin yaratıcı kullanım uygulamalarına dayanmaktadır. Çoğu durumda, ses ve ses çıkaran nesne ve giysiler şamanın çok yönlü ruhsal yolculuğunun temel araçlarını ve kanallarını oluşturur.

Zekice ve yaratıcı performans teknikleri ile bu ses çıkaran nesneler arzuedilen müzikal atmosferi yaratmanın yanı sıra, gereken zihinsel ve fiziksel ortamın oluşturulmasını da sağlar. Kullanılan enstrüman ve ses çıkaran nesneler genellikle şamanın kostümünün ayrılmaz bir parçasıdır. Şaman, içinde bulunulan doğal ortamı da içine katarak bir ses manzarası oluşturur. Kuş sesleri, hışırdayan yapraklar, çevredeki hayvanların sesleri, bunun üzerine eklemlenen davulun, zillerin ve kostümdeki kemik ve metal parçaların çıkardığı ritmik sesler ile birleşen şarkı ve büyüler, şamanın insan dünyası ile ruhlar dünyası arasında hareket ettiği trans tekniğinin bir parçası olur.

⁵⁵ Mircea ELIADE, **Shamanism**, 158.



Resim 4.8 Kuşu sembolize eden bir Moğol şaman kostümü.



Resim 4.9 Finlandiya'dan bir şaman giysisi örneği.

Mevcut doğal kaynaklar, gelenekler, inançlar, şamanın bireysel yaratıcılığı ve belirli ritüellerin gereksinimleri gibi faktörler, kullanılan araçların ve malzemenin seçiminde etkili olmaktadır. Şamanın kostümünde sembolik, dekoratif ve araçsal unsurlar eşzamanlı olarak bir araya gelmektedir. Kostümün bu çok yönlülüğü ve sahip olduğu özelliklerin her biri şamanın topluluğu içindeki itibarı, gücü, becerileri ve yetkinliği hakkında bilgi vermektedir.



Resim 4.10 Bir Moğol Şaman giysisi örneğinden detay.

Beliavsky'nin 1833 tarihli "A Journey to the Arctic" yapıtında aktardığı gibi Kuzey Sibiry bölgesi şamanları Ren geyiği derisinden üzeri püskül, demir figürler, düğmeler ve sallantılı nesnelerle süslenmiş uzun bir güderi pelerin giymektedirler. "Çoğunlukla demirden yapılmış olan bu metal kancaların, halkaların, plakaların ve çingirakların sayısı o kadar fazladır ki kostümün hangi malzemeden yapıldığını görebilmek güçtür."⁵⁶ Bu metal nesneler hem çıkardıkları ses ile rituelin sahnelenmesine katkıda bulunur, hem de sembolik anlamlarıyla şamanın yolculuğunu destekler. Her biri şamanın ruhsal yolculuğunda ihtiyacı olacağı düşünülen çeşitli özellikleri sembolize eden bu metal figürler, şamanın kaftanına iliştilmiştir.

Titreme hem şamanın kendisine hem de izleyen kişilere, ruhların şamanın bedenine girdiğini belirten bir işaret görevi görür. Bu hafif bir titremeye başlayarak

⁵⁶ Uno HOLMBERG, *The Shaman Costume and its Significance*, 7.

tüm bedeninin kontrol edilemez şekilde zangırdadığı bir yoğunluğa doğru ilerler. Kostümdeki metal parçalar bu titremenin ve dolayısıyla rituelin etkisini, ortaya çıkan güçlü ses ile yükseltir.

“Elbisedeki bir çok metal parça sembolik olmanın ötesinde anlam içerirler. Tören sırasında şaman dans etmeye başladığı zaman metal parçaların çok güçlü bir ses çıkardığı bilinmektedir. Çingiraklar, çanlar ve bakır aynaların sesi basit bir gürültü değildir, ruhlarla ilişki kurma görevini yerine getirirler. Zangırdama aynı zamanda ruhları törene çağırmanın bir tür işaretidir.”⁵⁷

Ruh dünyası ile iletişim sıklıkla şamanın girdiği trans durumu yoluyla mümkün olmaktadır. Bu değiştirilmiş bilinç hali, kimi zaman kimyasal uyaranların alımı yoluyla sağlanabildiği gibi, kontrollü nefes, oruç gibi pek çok farklı yolla da desteklenebilmektedir. Ses ve perküsyon kullanımının şamanist pratiğin temel bir unsuru olmakla kalmayıp bu alternatif zihinsel durumların teşvik edilmesine katkı sağladığı da düşünülmektedir. Trans durumu tekrarlayan davul sesleri tarafından tetiklenebildiği gibi bazı seslerin, özellikle de düşük frekanslı seslerin bu deneyimi kolaylaştırması muhtemel görülmektedir.⁵⁸ Değiştirilmiş bilinç (trans) durumlarını teşvik etmek için ses kullanımı, şamanist performansın önemli bir parçası olarak kabul edilir. Bu Şamanizm pratiklerini uygulayan dünyadaki neredeyse tüm topluluklar için geçerlidir.

Hristiyanlık öncesi Pagan gelenekleri, kısmen dönüşüme uğramış olsa da Avrupa'nın çeşitli yörelerindeki kırsal bölgelerde halen varlığını sürdürmektedir. Özellikle mevsim dönümlerinde, kötülüklerden korunmak ve bereket getirmesi için yapılan bu törenler, kostüm, maske gibi unsurların kullanımı ve sesin özellikle vurgulandığı çeşitli örneklerle bu çalışmada gerçekleştirilen araştırmaya katkı sağlamaktadır.

⁵⁷ Bkz. (50), HOPPAL, 210.

⁵⁸ Neil PRICE, *The Archaeology of Shamanism*, 187.

Kukeri, Bulgaristan'da baharın yaklaştığı günlerde Traklardan günümüze gelmiş bir antik çağ geleneğine göre kıştan kalan kötü ruhları, maskeler ve çan sesiyle uzaklaştırmak ve yeni senenin bereketli geçmesini sağlamak için dans eden kostümlü kişilere denilmektedir. Şenliklerde kukeriler, korkunç canavar kostümleriyle ve kemerlerine taktıkları çanların gürültüsüyle köy ve şehir meydanında dansederek kışı korkutacaklarına inanır ve kötü ruhları kovalayıp, bahara ve iyiliğe davet çıkardıklarını düşünürler.⁵⁹



Resim 4.11 Kukeri şenlikleri.

Almancada Wilder Mann, Fransızcada L'Homme Sauvage olarak bilinen Vahşi Adam (Wild Man) bir inanışa göre bir ayıyla, bir insanın birleşmesinden doğmuştur. Vahşi Adam genellikle doğal malzemelerden ya da hayvan derisinden yapılmış bir kostüm giyer, yüzü ya bir maskeyle ya da vücudunun tamamıyla birlikte yüzünü de kaplayan kostümüyle veya siyah makyajla örtülmüştür. Bir asa, sopa vb. bir aksesuar ve bir veya daha fazla çan giysisini tamamlar. Çanlar, Vahşi Adam'ın her adımıyla ses çıkararak hareketlerini vurgular. Çanların ağırlığı kimi zaman 40 kg'a ulaşarak karakterin gücünü yansıtmaya yarar. Bu çanlar ve kostümünün bitkisel ve

⁵⁹ Kalina BAKALOVA, **Kukeri: Ritual Performances in Bulgaria**, 1.

hayvansal kökenleri, Vahşi Adam'ın hayvansal doğasına vurgu yaparken, ayakta duruşu ve dansıyla, kültürel dünyanın ve insanlığın bir parçası olduğu mesajını verir. İnsanoğlunun doğayla kurduğu karmaşık aşk nefret ilişkisinin vücut bulmuş halidir.⁶⁰

Krampus özellikle Avusturya folklorunda yaygın olan boynuzlu, antropomorfik⁶¹ bir figürdür. Genellikle Noel ile ilişkilendirilir ve yaramazlık yapan çocukları korkutarak Aziz Nicholas'a yardım eder. Kırbaçları ve giysilerindeki son derece gürültülü çanlarıyla, kalabalığı kovalarlar.

Mamuthonelar, İtalya'nın Sardinia adasına özgü folklor geleneğine göre, yarı hayvan yarı insan figürlerdir. Kızılağaç veya armut ağacından yapılan siyah grotesk masklar takarlar ve kilolarca ağırlıkta çanlar giyerler. San Antonio Karnavalı'nda meydanlarda yakılan şenlik ateşleri çevresinde dans ederler.



Resim 4.12 Mamuthone. 2010

⁶⁰ Charles FREGIER, **Wilder Mann**, 243.

⁶¹ Antropomorfizm ya da insan biçimcilik, insanî niteliklerin başka bir varlığa atfedilmesidir. Hayvanlar, cansız varlıklar, doğa güçleri, monoteist ve politeist dinlerdeki tanrılar, melekler, şeytanlar, cinler ve daha başka kavramlar da "Antropomorfizm" konusu olabilir.

Sardinya’da San Antonio karnavalına özgü bir başka karakter de Colonganos’tur. Bu karakterin kostümü, zıpladıkça birbirlerine çarparak sesler çıkaran hayvan kemiklerinden oluşan demetlerle donatılmıştır. Bu kemiklerin ölümü ve yeniden dirilişi sembolize ederken, kötü ruhlardan koruduğuna inanılır. ⁶²



Resim 4.13 Colonganos’lar. 2010

Sonaggiaos, ismini kostümelerini meydana getiren çeşitli boylardaki ve ağırlıkları 20 kg’a ulaşan çanlardan alır. Bu karakterler yüzlerini kül ile siyaha boyar, beyaz koyun postu giyer ve başlarına da köyün kadınlarından ödünç aldıkları siyah eşarplar takarlar. Grup halinde hareket ederek hayvan sürülerini temsil ederler.

⁶² A.g.k., 260.



Resim 4.14 Sonaggiaos'lar. 2010

Avrupa Pagan geleneklerinden günümüze uzanan bu şenlik ve bahar ayinlerinde kullanılan kostümler, beden hareketi, giysi ve ses ilişkisine dair önemli örnekler sunmaktadır.

4.3. Giyilebilir Teknolojiler Bağlamında Ses

Bir önceki bölümde sesin, giysiler ve beden hareketi aracılığıyla, malzemenin kendi rezonansı ile açığa çıktığı kimi tarihsel örneklerle göz atılmıştır. Bu bölümde

yeni teknolojiler yoluyla giysi ve kostüme sesi dâhil eden uygulamalara genel bir bakış sunulmaya çalışılmıştır. Ses özelindeki örneklerle geçilmeden önce gösteri sanatlarında giyilebilir teknolojilerin kullanımına genel bir bakış sunulmuştur.

4.3.1. Gösteri Sanatlarında Giyilebilir Teknolojiler

Tiyatro, dans ve performans sanatları, doğası gereği hemen hemen her zaman disiplinler arası veya ‘multimedya’ sanat formları olmuştur. Bulundukları çağın yeni teknolojileri, her daim tasarımcıların ilgisini çekmiş, potansiyel kullanımları üzerine araştırmalar yapılmıştır. Yeni teknolojilerin giysilere entegrasyonu sayesinde renk, doku ve kesim gibi geleneksel giyim unsurlarına ilave olarak hareket, ışık, ses ve etkileşim gibi yeni ifade olanakları ortaya çıkmaktadır.

Kostüm, giyilebilir teknolojik unsurlar ile donatıldığında, kostümün işlevsel ve estetik özelliklerine yeni bir katman eklendiği, ifade olanaklarının genişlediği söylenebilir. Kostümdeki bu teknolojik unsurlar direkt olarak kostüm üzerinde etki sağlayabileceği gibi (kostümün rengini, biçim veya oranlarını değiştirmek gibi), çevre unsurları manipüle etmek amacıyla da tasarlanıp, uygulanabilirler (örn. spot ışığının yönünü değiştirmek). Bu sayede bir kostüm, ses ve görüntü kaydedip iletebilir, biçim değiştirebilir, titreşim yaratabilir veya bir dizi farklı faktöre tepki verebilir hale gelmektedir.

Özellikle 1960'lardan itibaren, sahne ve performans için tasarlanmış kostümlerde tasarımcı ve mühendisler tarafından çeşitli giyilebilir teknolojilere yer verilmekle beraber kostüm tasarımında teknolojinin kullanılması 19. yüzyılın sonlarına kadar uzanmaktadır. En bilinen örneklerden biri, Loie Fuller'ın öncü dans performanslarıdır. Önceki bölümlerde de değinildiği gibi Fuller, metrelerce kumaştan oluşturduğu kostümlerini, kendi geliştirdiği, dönemi için son derece yenilikçi sayılabilecek teknikler vasıtasıyla ışıkla renklendirmişti. Teknolojinin gerçek anlamda giyildiği, yaklaşık olarak aynı döneme ait bir başka örnek ise, Gustave Trouvé'nin elektronik mücevherleridir. Kostüme entegre edilmiş olan minyatür

elektro-mıknatıslar vasıtasıyla, bağlantı pimleri üzerindeki küçük figürler hareket edebilmekte veya aydınlatılabilmekteydi. Bu efektler daha sonra Folies Bergère dansçılarının kostümlerinde de kullanılmıştır. Trouvé ayrıca Gounod'nun Faust operasındaki düello sahnesi için ışıklı kılıçlar üretmiştir.⁶³



Resim 4.15 Gustave Trouvé'nin Faust operası için gerçekleştirdiği ışıklı kılıçlar. (1884)

⁶³ <https://www.classicboat.co.uk/articles/gustave-trouve-memoirs-of-a-motorboating-man/>



Resim 4.16 Gustave Trouvé'nin gerçekleştirdiği ışıklı bale kostümü.

İlk halka açık sergilerinin başlığı Sanat ve Teknoloji—Yeni Bir Birlik (1923) olan Bauhaus sanatçıları ise, sanatsal ve dramatik formları geliştirmek ve yeniden yapılandırmak konusunda öncü figürler olmuşlardır. Sahne aydınlatması hakkındaki öncü fikirleri ile Adolph Appia, Übermarionette kavramı ile Gordon Craig ve kendi uzay, çizgi ve düzlem kavramlarıyla deneyler yapan Oskar Schlemmer, 1920'lerde anlatısal, mekânsal ve koreografik soyutlamayı döneminin yeni teknolojileri ve malzeme imkânlarını kullanarak yeni zirvelere taşımışlardır. Oskar Schlemmer Triadic Ballet (1922) için robotik kostümler tasarlar; düz metal figürleri sahnede

teller üzerinde hızla hareket ettirmek için mekanik cihazlar kullanır; Metal Dance (1929) için bir kadın oyuncunun başını ve ellerini fütüristik gümüş kürelerle çevreler. Schlemmer ayrıca uzaktan kumandalı kablosuz bir yapay figür (Kunstfigur) yaratma planlarıyla avatar ve akıllı robot fikirlerinin öncülerinden sayılabilir.

Giyilebilir teknolojilerin kullanıldığı performanslarda çoğunlukla vücutlarındaki giyilebilir bir cihazı istenilen işlevi yerine getirmesi için tetikleyen veya bu cihazın işlevine göre kendi hareketlerini düzenleyen bir performansçı yer alır. Bu tür performanslar sanatçıya, teknolojiyle gerçekleşen etkileşim sayesinde performans yaratmanın yeni bir yolunu sunar. Bu kostümlerin ve etkileşim tasarımlarının dâhil olabileceği en önemli iki kategori sensörler (algılama sistemleri) ve çalıştırma sistemleridir. Sensörler, bedene ait bir veriyi etkileşimli bir girdi (input) olarak algılayan veya ölçen algılayıcılardır. Bunlar nabız hızı, nefes ritmi, vücut ısısı veya beyin dalgalarını algılamak için kullanılan biyolojik sensörler olabileceği gibi, akselerometre, jiroskop, esneme ölçerler gibi hareket algılama sensörleri veya basınç, konum gibi özellikleri algılayan dokunma sensörleridir. Örneğin Fransız dansçı ve koreograf Myriam Gourfink, “This is my House” adlı eserinde çeşitli hareket sensörleriyle birlikte dansçıların nefes ritimlerini ölçen nefes sensörleri kullanmıştır.⁶⁴ Çoğunlukla kullanılan sensörler performansın müzik, video projeksiyon, ve hatta sahne aydınlatması gibi başka bir özelliğini kontrol etmek için kullanılmaktadır (output).

Bedeni harekete geçirmek veya beden üzerinde performansı yönlendiren bir itkiye sebep olması için tasarlanmış sistemler de vardır. Bu, kullanılan cihazın performansçının bedeninde bir tür fiziksel his, uyarıcı olarak algılanması anlamına gelir. Bunlar, titreşimler ve küçük motorlar gibi dokunsal geribildirim sistemleri, kostümlere yerleştirilmiş hoparlörler gibi ses sistemleri, LED'ler, EL kablolar⁶⁵ gibi aydınlatma sistemleri biçiminde olabilmektedir. Bu kategoriler, kostümlerde ve

⁶⁴ <http://www.myriam-gourfink.com/thisIsMyHouse.html>

⁶⁵ Elektrolüminesans kablo (genellikle EL kablo olarak kısaltılır), kendisine alternatif bir akım uygulandığında elektrolüminesans yoluyla ışık üreten, fosforla kaplanmış ince bir bakır teldir. Çeşitli uygulamalarda (araç ve yapı dekorasyonu, güvenlik ve acil durum aydınlatması, oyuncaklar, giysiler vb.) kullanılabilir. EL kablo bir dizi nokta şeklinde değil kesintisiz bir ışık hattı üretir. İnce çapı, esnekliği ve düşük güçle çalışabilmesi, giysi veya kostüm uygulamalarında kullanımı için idealdir.

performanslarda sıklıkla kullanılan giyilebilir teknolojiyi genel olarak tanımlamaktadır. Ne şekilde kullanılıp, kişiselleştirildikleri ise sanatçı ve tasarımcılara bağlı olarak büyük ölçüde değişkenlik göstermektedir.

HCI⁶⁶ ve ilgili alanların büyümekte olan bir kolu olan giyilebilir teknolojileri entegre eden birçok bireysel proje örneği, özellikle bağımsız performans toplulukları ve sanatçılar tarafından kullanılmaktadır. Bununla beraber geleneksel tiyatro, opera veya bale kurumlarındaki uygulamaların nispeten daha sınırlı sayıda gerçekleştiği söylenebilir. Michaela Honauer geleneksel prodüksiyonların genellikle sabit bir zaman çerçevesi içinde gerçekleşmesi (altı ila sekiz hafta) ve teknik ekip ile tasarım ekiplerinin, sanatçıların kostümlerle ilk kez prova yaptıkları galadan birkaç gün öncesine kadar bir araya gelmemelerine değinmektedir.⁶⁷ Bu yaratım sürecinin, geleneksel kurumların, ekiplerin uzun süreli bir arada çalışmasını gerektiren etkileşimli kostümleri nadiren sergilemesinin ana nedeni olabileceğini dile getirmiştir. Bununla birlikte, kullanılan teknolojilerin ve DIY (Kendin Yap) ile Maker⁶⁸ kültürlerinin yaygınlaşması ile birlikte çağdaş dans ve diğer performans temelli çalışmalarda kullanımları da gitgide artmaktadır.

Giyilebilir teknolojilerle tasarlanmış bir kostüm, yarattığı yeni etkileşim olanakları ile sadece anlatıyı destekleyen bir unsur olmaktan çıkarak, içerik üreten ve dramaturjiyi şekillendiren bir konuma yerleşmektedir.

⁶⁶ Human Computer Interaction (HCI), insanların bilgisayarlar ile etkileşimini inceler. Disiplinler arası bir alandır. Bilgisayar bilimlerinin yanında, pek çok başka alan ile ilintilidir. İnsanın ve bilgisayarın etkileşimi, arayüzler aracılığı ile gerçekleşir. Bu arayüzler, yazılımın bir işlevi olabileceği gibi, çeşitli donanım bileşenleri (çevresel bileşenler) ile de etkileşim sağlanabilir.

⁶⁷ Michaela HONAUER, **Creating and Staging Interactive Costumes**, 718

⁶⁸ Maker hareketi, teknoloji ile “kendin yap” kültürünün birleşmesinden oluşan, dünyada hızla yayılan bir akımdır. Tamirciler, sanatçılar, mucitler, mühendisler, zanaatkarlar dediğimiz kavramların hepsi maker tanımına dâhil olabilmektedir. Maker hareketi öncülerinden Dale Dougherty’nin tanımına göre, maker ruhunun temelinde; rekabet yerine paylaşım, para yerine yetenek, ezber bilgi yerine deneyim vardır. Hannah Perner-Wilson, Mika Satomi gibi pek çok Maker ve sanatçı, açık kaynak prensiplerini benimseyerek buluş ve süreçlerini internet siteleri üzerinden paylaşmaktadırlar. (kobakant.at/DIY)

4.3.2. Giyilebilir Teknolojiler ve Ses

Ses unsurunun, bedene giyilebilen teknolojiler aracılığıyla açığa çıktığı örneklerle özellikle 1980'li yıllardan itibaren giderek artan biçimde rastlamak mümkündür. Bu örnekler tiyatro, giyilebilir sanat, yerleştirme, dans, performans sanatı gibi farklı alan ve ifade biçimlerinde görülmektedir.

Performans sanatlarına teknolojiyi ve etkileşim unsurunu dâhil eden öncü sanatçılardan biri dansçı ve koreograf Merce Cunningham'dır. Giyilebilir olmamakla birlikte teknoloji aracılığıyla dansçıların hareketlerinin ses unsurunu tetiklediği ilk çalışmalardan biri olan Cunningham'ın *Variations V* adlı eserini bu noktada vurgulamak yerinde olacaktır. Bu yapıt 1960'ların "intermedia"⁶⁹ deneylerinin önemli örneklerinden biridir. Görsel, işitsel ve kinetik unsurların bir araya geldiği bir eser olan *Variations V*'te on iki adet sensör görevi gören anten/direk sahneye yerleştirilmiştir. Ses bu sensörler yoluyla, dansçıların hareketleri tarafından tetiklenir ve müzisyenler John Cage ve David Tudor tarafından canlı olarak manipüle edilir. Ayrıca hareketli görüntü unsuru da, Stan VanDerBeek'in video projeksiyonları ve Nam June Paik'in TV distorsiyonlarının üst üste bindirilmesiyle performansa entegre edilmiştir.

⁶⁹ Intermedia, 1960'larda çeşitli disiplinler ve araçlar arası sanat üretimlerini tanımlamak için Fluxus sanatçısı Dick Higgins tarafından ortaya atılmış olan bir terimdir.



Resim 4.17 Variations V (1965). Merce Cunningham Dance Company.

Sesin, giysiler yoluyla ve basit jest ve hareketlerle aktive edilmesi fikrini araştıranlardan biri de besteci Ellen Fullman'dır. 1980 tarihli Metal Skirt Sound Sculpture adlı çalışması, metal bir etek ve buna entegre bir giyilebilir ses sisteminden oluşturulmuştur. Bu çalışmada Fullman'ın platform tabanlı ayakkabılarının burun ve topuklarından etek uçlarına gitar telleri gerilmiştir ve eteğe yerleştirilmiş bir mikrofona, omzunda bir çanta gibi taşıdığı amfiye bağlanmıştır. Tellerin, Fullman'ın yürümesi ile gerilip salınmaya başlaması ve ortaya çıkardığı sesler, Fullman'ın performansının müziğini oluşturmuştur.



Resim 4.18 Metal Skirt Sound Sculpture- Ellen Fullman (1980).

Ses sanatı ve sokak performansı bağlamında giyilebilir eserler üreten sanatçılardan bir diğeri ise Benoît Maubrey ve topluluğu Audio Gruppe'dir. Hoparlörler, kayıt sistemleri ve diğ er ses donanımını içeren elektroakustik⁷⁰ giysiler yaratarak, izleyiciye yakın, kimi zaman onları da dâhil eden performanslarla, bedeni dinamik bir ses kaynağına dönüştürmüşlerdir. Benoît Maubrey ve Audio Gruppe üyeleri, Audio Ballerinas, Audio Geishas, Audio Peacock gibi çeşitli başlıklar altında günümüze dek pek çok performans gerçekleştirmiştir. Örneğin Audio Ballerinas çalışmasında, plastik bir tütüye eklenmiş olan mikrofon, amfi, hareket sensörleri, hoparlörler, sampler gibi çeşitli cihazlar sayesinde, performans sırasında çevreden anlık olarak kaydedilen sesler, performansçının hareketlerine göre modifiye edilmiş şekilde dışarı aktarılmıştır. Bu tütü uygulaması sayesinde, giyilebilir teknolojiler alanında genellikle çözümü zor bir konu olabilen elektronik aksamın nasıl yerleştirileceği sorununun, hem pratik hem de yapıtın estetiğine uygun bir şekilde çözülmüş olduğu söylenebilir.

⁷⁰ Elektroakustik sözcüğü, ses sinyallerinin elektronik üretimi ve / veya manipülasyonu teknikleri de dâhil olmak üzere herhangi bir ses sentezi işlemine atıfta bulunmak için kullanılmaktadır.



Resim 4.19 Audio Ballerinas, 1992.

ABD’li sanatçı Laurie Anderson ise özel yapım enstrümanları ve diğer elektronik ekipmanları kullanarak ses ve görüntülerin gerçek zamanlı manipülasyonu ile ilgilenen müzisyen ve multimedya sanatçılarının en önemlilerinden biridir. Çoğunlukla giyilebilir olmayan çalışmalar üretse de Drum Suit (Davullu Takım Elbise) adlı elektronik davul sensörleriyle donatılmış ve giyen kişinin hareketleriyle aktive olan çalışması, giyilebilir seslere örnek oluşturmaktadır.

İcracının hareketleriyle tetiklenen, yeni teknolojilerin imkânlarındanyararlanan enstrümanların öncülerinden biri, 1957 Fransa doğumlu Laetitia Sonami’nin ilk örneğini 1991’de yarattığı Lady’s Glove’dur. Laetitia Sonami, elektronik besteleri ve performanslarıyla tanınan bir sanatçı ve interaktif elektronik müzik bestecisidir. Canlı performanslarında sesi tetiklemek ve manipüle etmek için geliştirdiği bir enstrüman olan Lady's Glove, çeşitli sensörlerle donatılmış, sağ ele

giyilen bir gece eldiveninden oluşur. Bu sensörler, elin hareketini, hızını ve çeşitli özelliklerini ölçerek, Sonami'nin ses ve ışığı işlemek için bilgisayarına veri göndermesine olanak tanır. İlkini 1991'de Avusturya Linz'de gerçekleşen Ars Electronica festivali için yaratmıştır ve o zamandan bu yana dört adet güncellenmiş versiyon geliştirmiştir.



Resim 4.20 Lady's Glove, Versiyon IV, Laetitia Sonami.

Akademisyen ve tasarımcı Danielle Wilde, dans-hareket pratikleri üzerine, bazıları özellikle ses ile ilişkili olan pek çok araştırma yürütmüş ve makaleler yayınlamıştır. Bunlardan biri HipDisk adını verdiği, kendi ifadesiyle “gelmiş geçmiş en ağırbaşlı olmayan enstrüman” olarak tarif ettiği projesidir.⁷¹ Wilde, HipDisk'te sesi harekete geçirmek için bedenin üst gövde ve kalça arasındaki, harekete bağlı olarak değişen ilişkilerinden yararlanır. Vücuda giyilen yatay diskler tasarlamış ve her diskin çevresine iletken kumaş, iplik vb. elektronik tekstil malzemeleri

⁷¹ <http://www.daniellewilde.com/swing-that-thing/hipdisk/>

kullanarak ürettiği devre anahtarlarını yerleştirmiştir. Bu mekanizma ile kullanıcı, esneklik ve salınım hızına bağlı olarak basit melodiler çalabilmektedir.



Resim 4.21 HipDisk'in mekansal ve koreografik potansiyeli üzerine denemeler. Danielle Wilde, 2008.

Melissa Coleman'ın 2009'da gerçekleştirdiği Media Vintage serisi ise yeni teknolojileri kullanarak yapılan hikâye anlatıcılığının bir örneği olarak görülebilir. Coleman'ın bu seride yer alan Charlie adlı çalışmasında bir perdesü, kurgusal bir kişinin geçmişine dair hikâyeler anlatan bir anlatıcı olarak ele alınmıştır. Perdesünün içinde 1929'dan 1968'e uzanan zaman aralığında çeşitli seneler için ayrılmış cepler bulunmaktadır. İzleyicinin, özel hazırlanmış kartları bu ceplere yerleştirerek, kulaklıklar aracılığıyla Charlie'nin ilgili seneye ait bir hikâyesini dinlemesi sağlanmıştır. Coleman, Media Vintage çalışmasını anlatırken, son 10-15 yıldır bilgileri dijital olarak saklamaya çalıştığımızı ve bu şekilde bu hafızanın, belgelerin kaybolmaya, yok olmaya çok müsait olduğunu dile getirmiştir. Bu çalışmayla, uçucu bilgiler ve kişisel hafıza, hem son derece somut bir maddi varlığı, hem de nostaljik bir hissi olan farklı tekstil malzemelerin üzerine kaydedilerek muhafaza edilebilmiştir.



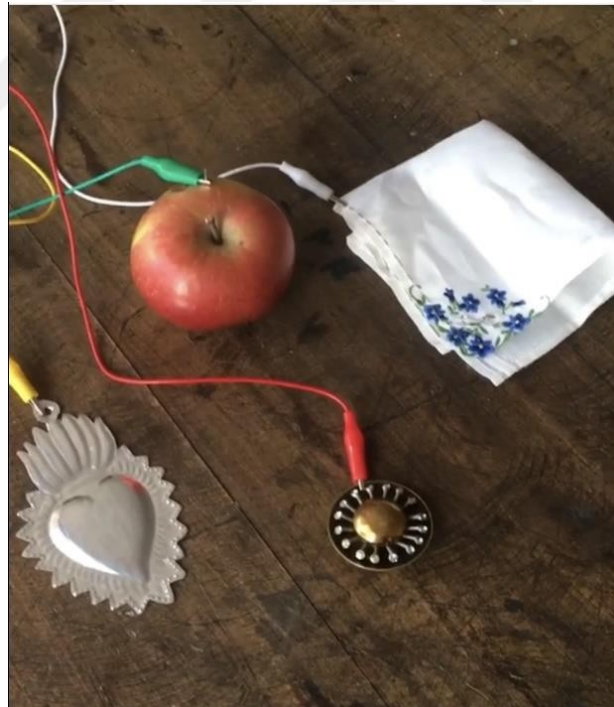
Resim 4.22 Media Vintage - Melissa Coleman. (2009)

İncelenen bu örneklerde de görüldüğü gibi sesi temel alan etkileşimli sanat, kullanıcının sesle olan etkileşimine bağlıdır. Bu etkileşimin derinliği, kullanıcının veya katılımcının ses üzerinde sahip olduğu kontrol ile belirlenir. Sistemin işlemesinin ve yarattığı etkinin, kullanıcının sahip olduğu kontrolün sınırlarını ve teknik olasılıklarını kavramasına bağlı olduğu söylenebilir.

5. “SES TEN” ÖNCESİ SÜREÇ VE ÖN ÇALIŞMALAR

Bu bölümde, giysilerde sesin kullanımı araştırması süresince ve SesTen çalışmasının hemen öncesinde kostüm, ses ve etkileşim bağlamında üretilen ve çoğunlukla yeni teknolojilerin kullanıldığı ön çalışma ve uygulamalardan bahsedilecektir.

Dokunma ve temas ile tetiklenen bir sistem kullanma kararını takiben, elektronik devreler, çeşitli iletken malzeme ve nesneler, tekstil malzemeler ve ses kayıtları ile araştırmalara başlanmıştır.



Resim 5.1. Farklı nesneler ile ses unsurunun bir araya getirildiği araştırmalardan.
(Pınar Gerçek-2018).



Resim 5.2. Farklı nesneler ile ses unsurunun bir araya getirildiği araştırmalardan.
(Pınar Gerçek-2019).



Resim 5.3 Kintsugi (Pınar Gerçek-2018)

Resim 5.3’de bir eskizi görülen çalışmada giyilerek yıpranmış ve üzerindeki delik ve sökükler iletken iplikler kullanılarak onarılmış giysiler yer almaktadır. Bu dikişli alanlar bir mikro işlemciye bağlıdır ve dokunma sensörleri olarak işlev görmektedir. İzleyiciler bu dikişlere dokunduğunda, çeşitli sesler (hatıra parçaları, melodiler, gürültüler vb.) iştilir. Hayatta aldığımız yaraları, yaşanmışlıkları sembolize eden bu dikişli alanların her birinde farklı bir ses kaydı yer almaktadır. Her bir ses, başlatıldığı anda diğer tüm seslerle uyum içinde çalmak üzere oluşturulmuştur ve kendi başlarına bırakıldıklarında tüm parçalar sonlanana kadar birbirine karışarak polifonik⁷² olarak çalmaktadır. Bu çalışmada “visible mending”⁷³ denilen giysi onarım tekniği ile kısaca ‘kusurlu olanın güzelliği’ olarak özetleyebileceğimiz Japon Wabi Sabi felsefesinden, özellikle de Kintsugi⁷⁴ sanatından ilham alınmıştır.



Resim 5.4 Uygulama detay- Pınar Gerçek (2018)

⁷² Çok sesli.

⁷³ Visible mending, kasıtlı olarak görünür halde gerçekleştirilen bir giysi onarım şeklidir. Yapılan onarım işi, giysinin onarılan bölgelerine parlak renkli veya zıt renkte iplikler ve yamalar kullanılarak giysinin bir özelliği haline getirilir.

⁷⁴ Kintsugi altın ile onarmak, birleştirmek anlamına gelir. Kırılan seramik objeleri eskisinden dahagüzel ve değerli hale getirmek amacı ile çatlak ve kırıkların altın kullanılarak onarılması esasına dayanan Japon sanatıdır.



Resim 5.5 Kayıp Eldivenler Korosu eskiz, Pınar Gerçek.



Resim 5.6 Kayıp Eldivenler Korosu, Pınar Gerçek. (2018)

Kayıp Eldivenler Korosu adlı bu çalışmada, diğer eşi kaybolmuş eldivenlere iletken ipliklerle nakışlar işlenmiş ve her birine işleyen kişinin kaydettiği kendi sesi aktararak bu eldivenlerden bir koro meydana getirilmiştir. Nakışlı bölgelere dokunulduğunda sesler aktive olmaktadır. Grup çalışması olarak gerçekleştirilmesi tasarlanan bu çalışma ile bir kayıp deneyimine ve kaybın yarattığı eksiklik duygusuna oyunsu, yaratıcı ve dönüştürücü bir bakış sunulması amaçlanmıştır. İşlevini yitirmiş nesne tekrar hayata kazandırılırken, bireyler için de bir arada olma, oyun oynama, birlikte üretme imkânı yaratılmaktadır.

Sesi ve etkileşim unsurunu dâhil eden işlerden bir diğeri 2019’da gerçekleşen “Hamur İşi” adlı çalışmadır. Bir masanın üzerinde farklı ten / toprak tonlarında hamurlar, sergiyi gezenlerin istedikleri gibi şekillendirmesine açık bir şekilde yerleştirilmiştir. Tasarlanan elektronik sistem aracılığıyla masa üzerindeki işaretli alanlara hamur bırakıldığında, kullanılan hamurun iletken özelliğinden dolayı o noktadaki ses aktive olur. Hamur yerinden kaldırıldığında ses kesilir. Farklı noktalardan farklı sesler açığa çıkar ve birbirinin içine geçen bir ses ortamı yaratılır. Başka bir ziyaretçinin yapıp bıraktığı form bozularak, istenildiği gibi yeniden şekillendirilmeye açıktır. Sesler, formlar ve yaratıcılar sürekli değişir, dönüşür. Ten, et vb. bedensel çağrışımlar yaratabilen bu hamurlarla oynamanın fiziksel, dokunsal, kinestetik hislerine tezat oluşturması amaçlanarak ses atmosferi olarak meditatif, spiritüel ve dingin olarak tanımlanabilecek karakterde ses kayıtlarının kullanılması tercih edilmiştir.



Resim 5.7 Hamur İşi / Dough Work- Pınar Gerçek, Dresden (2019).

2019 senesinde HfBK Dresden Güzel Sanatlar Akademisi'nde ve Atina Piraeus Göçmenler Okulu işbirliğiyle “Dayanışma ve Rebetiko” (Solidarität und Rembetiko) teması çerçevesinde çalışmalar gerçekleştirilmiştir. Bunlardan ilkinde göçmenliğin ifade ettikleri, evinizi terk etmeye zorlandığınızda yanınıza alacağınız nesneler gibi sorulardan hareketle yola çıkılmıştır. Proje ortaklarımızdan ve kişisel yaşantımdan toplanan çeşitli nesneler ve ses kayıtları ile Rebetiko ana temasına da referanslar sunan etkileşimli bir ses enstelasyonu gerçekleştirilmiştir.

Aynı proje kapsamındaki bir başka çalışmada ise farklı noktalarına dokunma sensörleri ile Rebetiko ile ilişkili ses kayıtları yerleştirilmiş bir ceket tasarlanıp, uygulaması gerçekleştirilmiştir.



Resim 5.8 Rebetiko I – Sesli, etkileşimli yerleştirme. Pınar Gerçek (2019).



Resim 5.9. Rebetiko II - Sesli ceket uygulaması ve ceket ile etkileşim halindeki ziyaretçiler.Pınar Gerçek (2019).

6. “SES TEN” ÇALIŞMASI

SesTen çalışmasında kostüm tasarımının, dans ve performans sanatlarındaki çok yönlü ve belirleyici potansiyeline vurgu yapılarak, deneye ve araştırmaya dayalı bir çalışma sonucunda kostümün hareketle birlikte, görsel, işitsel, dokunsal ve koreografik olarak eserin temel yönlendiricilerinden biri olduğu bir öneri sunmak amaçlanmıştır. Doğaçlama hareket çalışmalarıyla tetiklenen ses ortamı ve sesin yönlendiriciliğini kullanarak hareket eden dansçılar için gerçekleştirilen bu çalışma SesTen başlığı altında toplanmıştır. SesTen başlığı ile hem ses unsuruna hem de bedeni örten en geniş duyu organı olan tene atıfta bulunmaktadır. Ayrıca ikinci bir ten biçiminde bedeni saran, ses kayıtlarının ve dokunma sensörlerinin içlerine yerleştirildiği kostümlere de vurgu yapılmaktadır. Bu kostümlerde biyolojik tenlerimizde olduğu gibi hem algılayan hem tepki veren unsurlar bir arada kullanılmıştır. SesTen aynı zamanda “sesten oluşan, meydana gelen” anlamına gelmektedir.

Çalışmanın içeriği iki alt başlıkta sunulmuştur. Birinci olarak içeriksel arka planı açıklayan kavramsal çerçeve, diğeri ise tasarım ve uygulama sürecinin takibini içeren bölümdür.

6.1 Kavramsal Çerçeve

Çalışma sürecinde çok aktörlü⁷⁵ ve etkileşimli bir performans yaratım önerisi için kostüm, obje, ses tasarımı ve uygulaması gerçekleştirilmiştir. Burada etkileşim, temel olarak, uzam içindeki insanlar (hareket, temas ve dinleme halindeki dansçılar), sesler (ses kayıtları ve kimi zaman canlı üretilen sesler) ile tasarlanmış kostüm ve objeler arasında gerçekleşmektedir. Bu çalışmanın kavramsal çerçevesi

⁷⁵ Burada “aktör” sözcüğü ile insan ve insan olmayan tüm unsurlar ifade edilmektedir.

oluşturulurken, özellikle Karen Barad tarafından önerilen çeşitli kavramların izinde posthümanist⁷⁶ ve yeni materyalist⁷⁷ kuramlar kaynak alınmıştır.

6.1.1 Yeni Materyalizm Düşüncesi Bağlamında Beden, Kostüm, Performans İlişkisi

Günümüzde bilim, felsefe, sanat ve tasarım alanlarında varoluşun ve fenomenlerin süreç odaklı, karmaşık ve ilişkisel doğasını keşfetmeye ve araştırmaya yönelik genel bir eğilimin varlığından söz etmek mümkündür. Bu tartışmalar genetik bilimi, biyoloji, kuantum fiziği, nörobilim, kültürel çalışmalar, yeni materyalizm gibi alanlardaki gelişme ve çalışmalarla paralel bir şekilde gerçekleşmektedir. Bu çalışmaların ışığında zihin ve beden, kültür ve doğa, bilişsel ve duygusal, biyolojik varlık ve kimlik tanımları arasındaki ilişkisellik de yeniden kurulmaktadır. İnsan ve diğer yaşam formları, ikili cinsiyet tanımları, ben ve öteki, geçmiş, şimdi ve gelecek, madde ve ruh vb. ayırımların ve ikiliğe dayalı düşünce pratiklerinin yıkılmaya başladığını görmekteyiz. Bu yöndeki düşünce ve tartışmalar bu çalışmanın kavramsal altyapısını oluşturmaktadır.

Çalışmada kostümler ve birbirleriyle ve kendi içinde temas halinde hareket eden bedenler, sürekli bir etkileşim ve değişim halinde olan bedenlerimizin, maddi dünyanın ve gerçekliğin sembolik bir ifadesi olmaktadır. Barad'ın deyişiyle bu gerçeklik, sınırlara ve tanımlara imkân vermeyen belirsizliğin sonsuz dansıdır.⁷⁸

⁷⁶ Posthümanizm insanın ayrıcalıklı bir varlık olmadığını, daha ziyade canlı ve cansız, insan ve insan olmayan, tüm varlıklarla birlikte aynı yatay düzlemde değerlendirilmesi gerektiğini vurgulayan düşünce akımıdır. Bu düşünceye göre hiçbir şeyin özel bir statüsü yoktur ve insanlar felsefi ilginin tek ögeleri değildirler.

⁷⁷ Maddenin de canlı ve eyleyici bir aktör olduğu, insanın yeryüzüne şekil veren tek yönetici ve tek karar verme mekanizması gibi bir konuma sahip olmadığı düşüncesini geliştiren yeni materyalizm akımı, köklerini Antik Yunan felsefesindeki eski maddeciliklerden ve Doğu felsefesindeki madde-enerji anlayışından almaktadır. <https://metapolitik.net/posthumanizm-ne-degildir/>

⁷⁸ “On Touching the Stranger Within – The Alterity that therefore I Am” – An Experimental Lecture with Karen Barad. <https://www.youtube.com/watch?v=I9OQjStWVGg>

Beden daima oluş halindedir ve çeşitli nesneler, teknolojiler, altyapılar, anlatılar, kültürler, uygulamalar ve maddi yapılar arasındaki çeşitli bağlantılar ve ilişkiler yoluyla her an geçici olarak belirli bir şekilde bir araya getirilir, oluşur.⁷⁹ “Bedenler, başkalarıyla (insan veya insan olmayan) olan bağlantıları aracılığıyla ifade bulan ve bulduran süreçlerdir. Bu anlamda çağdaş beden çalışmalarının yöneldiği bir temel prensipten söz etmek gerekirse bu da bedenleri tanımlayan şeyin etkileme ve etkilenme kapasiteleri olduğu görüşüdür”.⁸⁰

Karen Barad, önceden var olan unsurların etkileşimi (interaction) fikrinin yerine, eylem içi etkileşimden ortaya çıkan bir var oluş, birlikte kuruluş, içten-etkileşim (intra-action) fikrini ortaya atarak bunu faili gerçekçilik (agential realism) olarak adlandırır. Bu yaklaşımda, beden daima değişken ve dinamik bir oluş süreci içinde, diğerlerine bağlanan açık bir sistem olarak kabul edilmektedir. Beden, salt biyolojik bir varlık veya organizma (kandan, organlardan, uzuvlardan, hormonlardan vb. oluşan) olarak görülmekten ziyade her zaman kendisinin ötesine uzanan ve çeşitli pratikler, teknolojiler, nesneler vb. ile birleşen veya ifade bulan bir varoluş olarak görülmektedir. Bu yaklaşımda bedenler asla sabit değildir ve mutasyon, dönüşüm ve değişim olasılığı ile var olmaktadır. Belirli bedensel konfigürasyonlar görece bir sabitliğe sahip olsalar da, her zaman değişime ve harekete açıktırlar. Bu nedenle beden, bu perspektif içinde, her zaman hareket halindedir ve her zaman çoklu potansiyele sahiptir.⁸¹

6.1.2. Kostüm Tasarımında Hareket Temelli Yaklaşım ve Yaratıcı Bir Yöntem Olarak Süreç

Bedeni sürekli dönüşüm ve oluş halinde açık bir sistem olarak tarif eden “süreç halindeki beden” fikri, bu eser çalışmasının da temel izleğini oluşturmaktadır. Bir tasarım ve yaratım metodu olarak süreç ile, bu çalışmanın maddi öğelerinin (kostüm, ses, teknolojik öğeler vb.) yaratılmasından, koreografinin oluşumuna,

⁷⁹ Lisa Blackman, *The Body – The Key Concepts*, 131.

⁸⁰ A.g.k., 57.

⁸¹ A.g.k., 134.

performansın icrasına kadar birbirinin içine geçen, açık uçlu, tamamlanmayan ve tekrarlanmayan bir oluş/yaratım hali önerilmektedir. Kostümler büyük ölçüde hareket halindeki beden üzerinde, onunla ilişkiye geçerek, tasarlanabilmektedir. Kâğıt üzerinde veya zihinde gerçekleşen bilişsel bir yaratıcı süreçten ziyade, maddi unsurlar ile, bedenlerle, malzeme ile buluşarak, hareket ederek ortaya çıkan bir yaratım hali söz konusudur. Kostümü giyen beden ise ancak bir diğer kişi (dans partneri) veya diğer maddi öğeler (zemin, duvar, sandalye vb.) ile ilişkilendiğinde bu yaratım ifade bulmaya, gerçekleşebilmeye başlar. Şeyler kendinde değil, ancak birbirleriyle ilişkilenererek var olmaktadır. Bu, açık uçlu, yeniden düzenlemeye imkân veren ve teşvik eden, sonuç odaklı değil, süreçte anlam bulan bir çalışmadır. Barad'ın boşluk tasvirinde olduğu gibi, ilişkilennememiş ve etkileşime geçmemiş haliyle sessiz olan kostümler, potansiyeli içlerinde taşır ve sonsuz olasılıklara gebedirler.⁸²



Resim 6.1 SesTen çalışmasında dansçılar Elif Aleyna Özdem ve Beren Boylu, 2022.

Açık bir sistem ve süreci temel alan bu yöntem ile, yeni düşünme, yaratma,

⁸² Bkz. (78)

dinleme, hareket etme ve ilişki kurma yollarının izini sürerek, geleneksel, hiyerarşik, ve sınırlandırılmış yapılara bir alternatif önermek amaçlanmıştır. SesTen çalışması, hareket eden bedenler, kostüm, teknoloji, ses ve uzam arasında birbirinin içine geçmiş, ve birbirinden doğan ilişkiler kuran, tüm unsurların eşit şekilde yaratım sürecini etkilediği bir performans pratiği denemesidir.

Çalışmada performansçı herhangi bir bağlam, alt-metin, edebi anlatı veya referans ile koşullanmaktan kaçınılarak, var olan malzemeyle an içinde ilişkilendirilmiş ve kostüm ile seslerin bedenlenmesi yoluyla açığa çıkan bir hareket itkisi yönlendirilmiştir.

6.1.3. Beden, Hareket ve Kostüm Arasındaki İlişkiyi Araştırma Yöntemi Olarak Doğaçlama

SesTen başlıklı bu çalışma, doğaçlama hareket çalışmaları için yaratılmış kostüm tasarımları olmakla birlikte, tasarım sürecinin başında öncelikli olarak bir hareket araştırma biçimi olan Kontak Doğaçlama'dan (Contact Improvisation) ⁸³ yola çıkılmıştır. Kontak Doğaçlama'daki iki dansçı arasındaki temas, ağırlık paylaşımı, karşılıklı dinleme gibi önerilerin, tasarlanan sesli giysilerdeki sensörlerin aktive edilmesi ve yönlendirilmesi için gerekli olan akışı sağlayacağı öngörülmüştür. Bu öneriye dansçının kendi bedeniyle ve içinde bulunduğu uzamla, çevresindeki diğer nesnelerle olan temas ve etkileşiminin dâhil edilmesiyle çerçeve genişletilmiş ve nihayetinde sınırlayıcı olabilecek herhangi bir tanım kullanmaktan kaçınılmıştır.

Doğaçlama hareket araştırmaları ile, dansçıların fiziksel kapasitesini birbiriyle veya objelerle ilişkilendirdiği, ağırlığı paylaşıp yeniden dağıttığı ve partnerleriyle ve/veya çeşitli objelerle temas ve etkileşim halinde hareket etmenin olasılıklarını araştırdıkları bir doğaçlama metodu kastedilmektedir. Doğaçlamada

⁸³ Kontak Doğaçlama (Contact Improvisation), 1970'lerin başında ABD'de Steve Paxton'un hareket araştırmalarının sonucunda ortaya çıkmış bir çağdaş dans formudur.

hareket araştırması olarak kişinin beden bölümleri ile kendine ve diğer birey ve/veya objelere dokunması, mekânla ilişkilmesi, kişinin bedeni ve kostümleri aracılığıyla ses üretimine hizmet edecek hareket araştırmalarında bulunması bu doğaçlamaların ana hattını oluşturur. Bu doğaçlamalardaki temas ve ağırlık paylaşımı ‘sınır’ kavramına meydan okuyarak dansçılar arasında sürekli değişen/ dönüşen konfigürasyonlar ve içiçe geçişler oluşturmaktadır. Bu anlamda bu doğaçlama dans formunun Barad’ın tanımladığı şekilde bir intra-action pratiği sunduğu öne sürülebilir.

Blackman’ın Manning’den aktardığı ve Arjantin Tangosunu incelerken ifade ettiği kavramlar, burada da geçerli olmaktadır. Bu hareket çalışmaları bir başkasını dinleme niyetinde bulunan bir dokunma pratiği aracılığıyla ortaya çıkar. Bedenin hareketleri içinde taşınan bir jسته yönelik bu dikkat, hareket halindeki algılayan bedenlerimizle yapılan bir dinlemedir. En iyi durumda, dans edilecek tek bir dans yoktur, çoğu zaman birbirine yabancı olan ve birbirine dokunan iki bedenin yarattığı sayısız olasılık vardır. Dokunma ve temas, çoklu bedensel oluşlar için bu potansiyelleri açığa çıkarır.⁸⁴

⁸⁴ Bkz. (78), BLACKMAN, 123.



Resim 6.2 SesTen provalardan, 2022.

Ten sadece fiziksel koruyucu bir örtü değil, aynı zamanda farklı türde bir bedensel biliş olasılığını da yaratan bir örtüdür. Ten, ben ile öteki, biyolojik ve sosyal, organik ve inorganik arasında bir arayüz olarak var olur ve hem içsel hem de dışsaldır. Ben ile öteki arasındaki etkileşimin gerçekleştiği birincil yer ya da araçtır. Giysiler tenin üzerinde konumlanarak örtücü nitelikleriyle bir tür kapanmaya sebep olurlar. Kostümler üzerinden yaratılan ve doğaçlama hareket çalışmalarıyla açığa çıkan sesler aracılığıyla ise giysilerin bir genişleme, açılma ve alan açma işlevi sunduğu söylenebilir.

⁸⁵ A.g.k., 124.

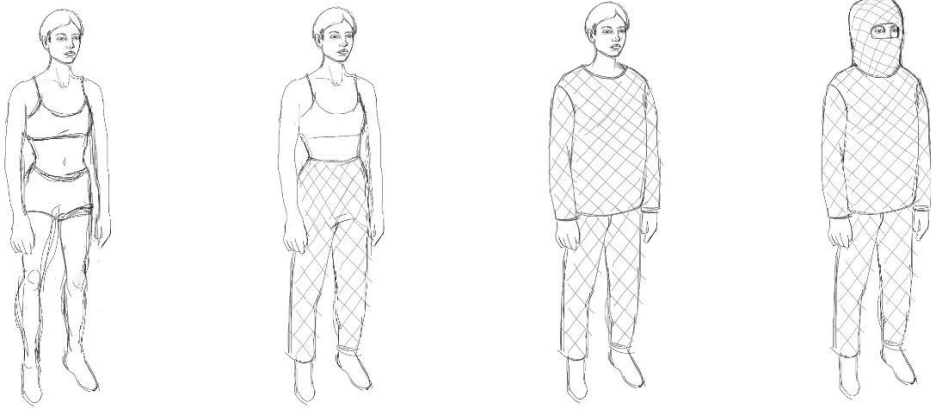
6.2. Tasarım ve Uygulama Süreci

6.2.1 Form

Çalışmanın ilk evresinde sesleri açığa çıkaran, hem algılayan hem tetikleyen sensör birimlerinin içine yerleştiği bir potansiyeller ağını temsil etmekte uygun olabileceği düşünülerek, mümkün olduğunca nötr bir giysi formu ve malzeme kullanılması öngörülmüştür. Malzeme olarak kapitone kumaş ve herhangi bir cinsiyet, yaş vb. önermeler taşımayan, iş veya antrenman giysilerini referans alan bir giysi formu kullanılması tasarlanmıştır. Kapitone kumaştaki her bir hücre birimi, dörtgen formdaki sensörlerin içine yerleşebileceği ve çevresiyle ilişkilenerak açığa çıkacak ses potansiyelini taşıyabileceği uygun ortamı sağlamaktadır.



Resim 6.3. Ressam Agnes Martin atölyesinde çalışma giysileri ile. (1960)

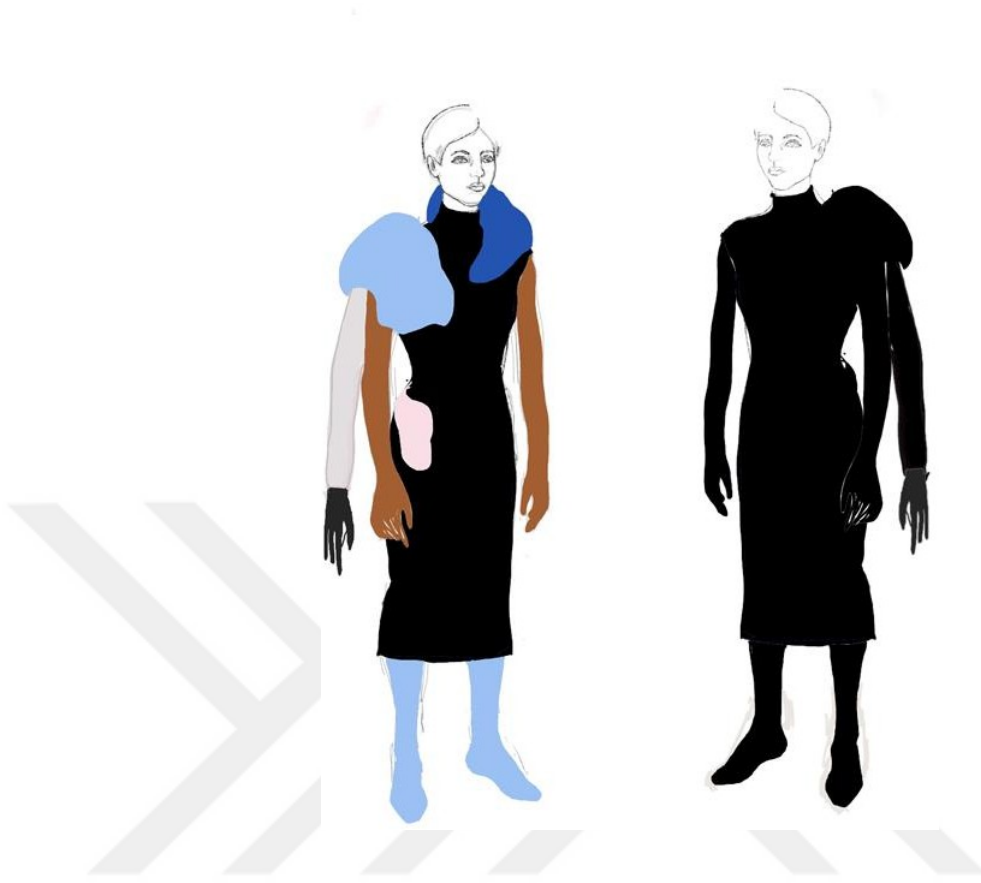


Resim 6.4. SesTen için eskizler, Pınar Gerçek, 2020.

Giysilerde ifade biçimi olarak kullanılmasına alışık olunan renk, doku, desen, vb. dekoratif veya kavramsal unsurların sese tercüme edilmesi fikri araştırılmış ve yalın bir form üzerinde ses yoluyla ifade bulması hedeflenmiştir.

İlerleyen süreçte, çalışmada üzerinde yoğunlaşılan hareket ve kostüm yoluyla sınırları taşıma, sınırların çevresiyle ilişkilenererek sürekli bir değişim dönüşüm halinde olması, dolanıklık (entanglement) ⁸⁶ gibi kavramları daha iyi ifade edeceği düşüncesiyle amorf, beden sınırlarını genişleten, akışkan formların ve birimlerin kullanımına yönelinmiştir. Bu birimler istenilen şekilde çıkarılıp takılabilmekte ve farklı renklerle, boyut ve formlarla değişik yapılar, ifade ve anlatılar oluşturulabilmektedir.

⁸⁶ Dolanıklık, kuantum mekaniğine özgü bir olgudur. Kuantum fiziğine göre iki benzer parçacık birbiri ile eşzamanlılığa sahiptir. Bu parçacıklar ayrı yerlerde birbirlerinden çok uzak mesafelerde olsalar bile birinde olan bir durum diğerini de aynı şekilde etkiler.



Resim 6.5 SesTen çalışması için eskizler. Pınar Gerçek, 2021.

Sınır veya sınırlar arası geçişlilik fikirleri, maddesellikle, bedensellikle ve somatik düşüncelerle ilişkilenen bu çalışmanın ana eksenlerinden biridir. Sınırlar akışkan, geçişli ve etkileşimle ifade bulan ikinci bir ten veya duyargalar gibidir. Formlardaki yumuşaklık, esneklik ve biçim değiştirebilirlik çalışmanın tamamında geçerli olan kavramlardan yola çıkarak ve ayrıca teknik ihtiyaçlara da hizmet edecek şekilde tasarlanmıştır. Çalışmada sabit olan neredeyse hiçbir şey yoktur. Sabit olan ses kayıtları da tercihe göre farklı bir grup ses dosyası içeren bir hafıza kartı ile değiştirilebilmektedir.

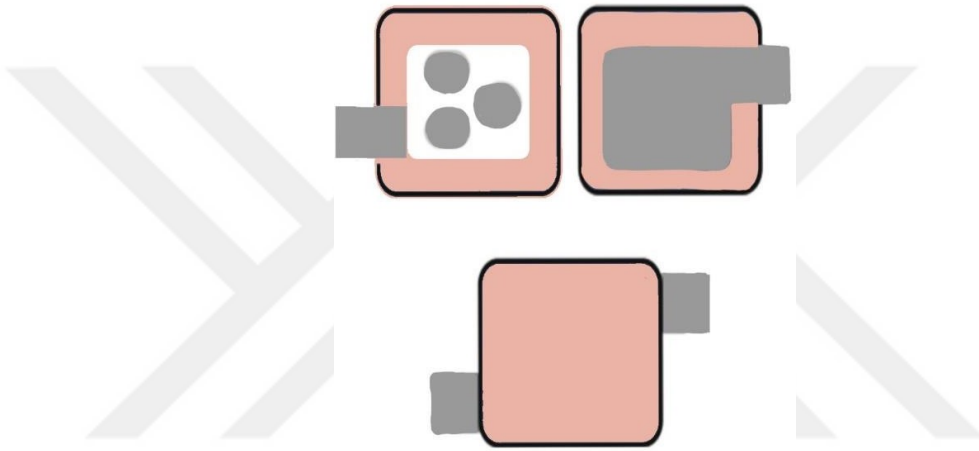


Resim 6.6 SesTen provalardan, 2022.

6.2.2 Malzeme ve Teknik

Giyilebilir teknolojilerin kullanıldığı performans kostümleri tasarlanırken farklı pek çok parametrenin bir arada düşünülmesi gerekmektedir. Malzemenin yıkanabilirliği, kullanılan güç kaynağı, işlemci vb. ekipmanın özellikleri ve kostümde yerleştirileceği alanlar; dayanıklılık, erişilebilirlik ve kontrol mekanizmaları gibi unsurlar dikkate alınması gereken noktalardan bazılarıdır.

SesTen çalışması için dansçının kendi bedeniyle, mekânla ve başka bedenlerle etkileşime geçerek kostümü aracılığıyla sesler üretmesine imkan sağlayacak en elverişli sensör seçenekleri araştırılmıştır. Fiziksel temas ile aktive olan bir sensör tipi, daha açık bir ifadeyle tekstil malzeme ile üretilen, devre anahtarı işlevi gören bir dokunma sensörü uygulanmasına karar verilmiştir. Bu sensör mekanizmasında iki iletken kumaşın arasına belli bir kalınlıktaki delikli sünger yerleştirilir. Durağan halde devre açık iken bubirime bir ağırlık verildiğinde veya basınç uygulandığında iletken yüzeyler birbirine temas etmekte ve devre kapanarak çalışır hale gelmektedir.

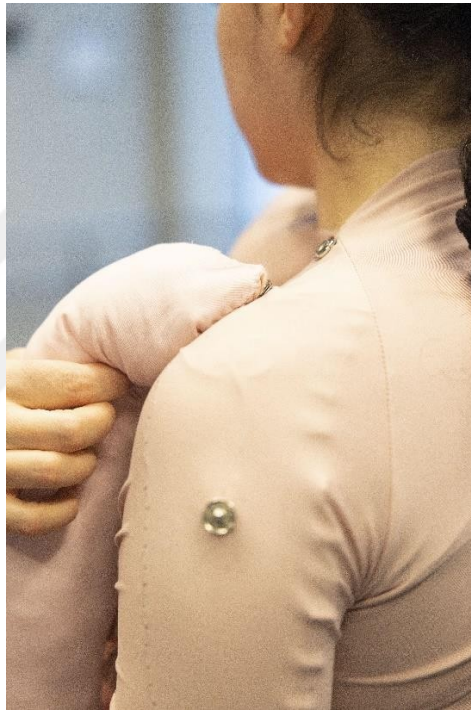


Resim 6.7 SesTen çalışmasında kullanılan sensör mekanizması.



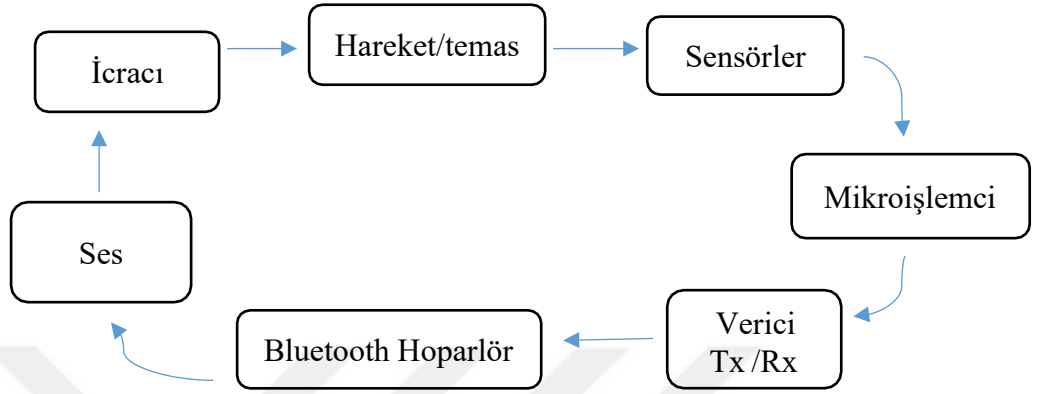
Resim 6.8 Çalışma için üretilmiş sensörlerden bazıları.

Kostümün ana malzemesi olarak esnekliği sebebiyle hareket kolaylığı sağlayan, farklı bedenlere görece daha kolay uyumlanabilen likralı kumaşlar tercih edilmiştir. Kullanılan sensörlerin bazıları dış giysinin altına gizlenmiştir. Diğer pek çoğu ise kostümün yüzeyinde farklı bölgelere takılıp çıkarılabilecek şekilde, içi dolgulu amorf biçimler olarak tasarlanmıştır. Böylelikle kostüm tercihe göre renk, biçim değiştirebilir hale gelir ve oluşan yeni formlar icracının hareket tercihlerini yönlendirebilir olur.

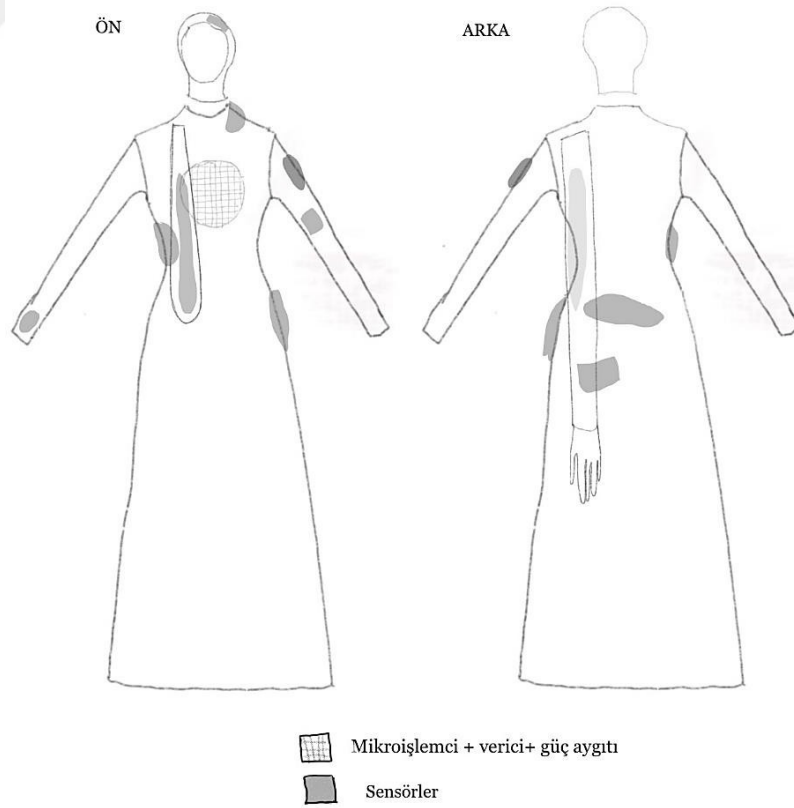


Resim 6.9 SesTen provalardan detay, 2022.

Teknolojik aygıtların yerleşimleri ve bağlantıları, kostümden ayrılarak yıkanabilirliği sağlayacak şekilde planlanmıştır. Bunun için iletken özelliklerinden ötürü metal çıtçılar kullanılmıştır. Kullanılan diğer malzemeler ise iletken iplik ve kumaşlar, elyaf dolgu malzemesi ve süngerler, esnek kinezyo bantlar, ince kablolar, mikro işlemciler, vericiler (transmitter), bluetooth hoparlörler, hafıza kartları ve ses kayıt dosyalarıdır.



Resim 6.10 Etkileşim şeması



Resim 6.11 Sensör ve mikroişlemciler yerleşim şeması.

Kostümlerde kullanılmak üzere çeşitli ses dosyaları hazırlanıp, farklı performanslardaki kullanımlarına yönelik olarak gruplanmıştır. Bu ses dosyaları temel düzeyde bir ses işleme programı olan Audacity yazılımı aracılığıyla düzenlenerek hafıza kartlarına yüklenmiş ve mikroişlemci içerisine yerleştirilmiştir. Her ses kaydı belli bir sensöre atanmıştır ve işlemciye yüklenen yazılım üzerinden bazıları sensöre basınç uygulandığı müddetçe çalacak, diğerleri ise bir kez basıldığında parça sonlanana dek çalacak şekilde programlanmıştır. Ses tercihleri olarak bir arka plan oluşturmak üzere daha atmosferik ses kayıtları tercih edilmiş, bunların üzerine ise efekt ve ritim oluşturmak üzere kullanılabilecek çeşitli ses kayıtları kullanılmıştır. Bu kısa süreli, çoğunlukla mekanik tınlı sesler bedende eklem yerlerindeki sensörlere yerleştirildiğinde etkisinin güçlendiği gözlemlenmiş, provalar sırasında dansçılardan gelen bildirimlerle de bu görüş desteklenmiştir.

6.2.3 Beden, Mekân ve Formla Kurulan İlişki

Ten bedenin sınırlarını çizer. Temasa dayalı doğaçlama yöntemleri bedenlerin sınırları ve bu sınırların birbirleriyle ilişkileneceği üzerine kurulmuştur. Kostümler aracılığıyla bu sınırları değiştirir, genişletir, oranlarıyla oynayabilir, yeni uzuvlar ekleyebiliriz. Dolgu malzemeleri yardımıyla yaratılan, bedenin sınırlarındaki bu dönüşüm, kişinin hem kendi beden algısını hem de diğer bedenlerle etkileşimindeki deneyimini etkiler. Bir tür yabancılaşma ve bir nevi genişleme ve özgürleşme alanı sağlar. Bir dansçının bedeni nerede biter, diğerininki nerede başlar algılamak, (hem dansçı hem izleyen için) güçleşir. Genişleyen sınırlar aynı zamanda yeni duyum araçlarıdır. Eklemlenen sensörler sayesinde hareket halindeki bedenlerin teması, sürekli dönüşen bir ses atmosferi yaratır. Akış halindeki formlar ve sesler içten dışa yayılır, birbirine karışır, genişler.



Resim 6.12 SesTen provalardan, 2022.



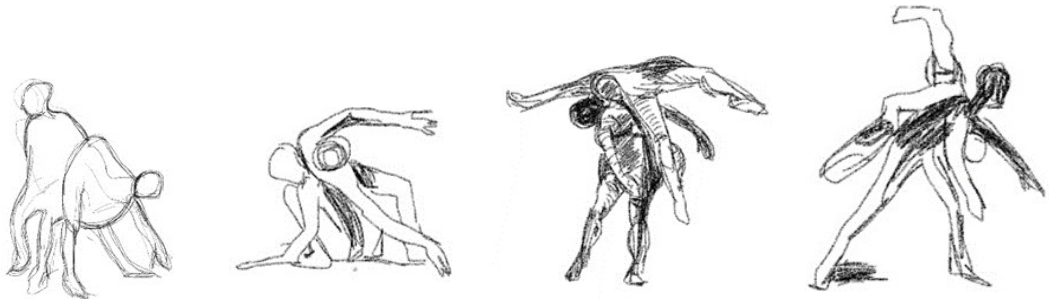
Resim 6.13 SesTen provalardan, 2022.

Bedenlerimizin sınırında olan ten ve giysiler bir arayüz⁸⁷ görevi görür. Bağlantı ve mesafe, kavrama ve bırakma hissi, birbiriyle yüzleşme, dokunuş veya temas, diğerini kıyafetler aracılığıyla hissetmek, bu arayüzler sayesinde olur. Giysilerde kullanılan dokunma sensörleri bir diğer kişiyle veya mekânve mekândaki nesnelerle kurulan temasın varlığını (veya yokluğunu) ses yoluyla işaret eder.

⁸⁷ Arayüz (arabirim), iki sistemin birbiriyle ya da bir kullanıcının bir sistemle etkileşime geçmesini sağlayan sınır yazılım ve/veya donanım birimidir. Hesaplama bir arayüz, bir bilgisayar sisteminin iki veya daha fazla ayrı bileşeninin bilgi alışverişinde bulunduğu paylaşılan bir sınırdır. Değişim, yazılım, bilgisayar donanımı, çevresel cihazlar, insanlar ve bunların kombinasyonları arasında olabilir.

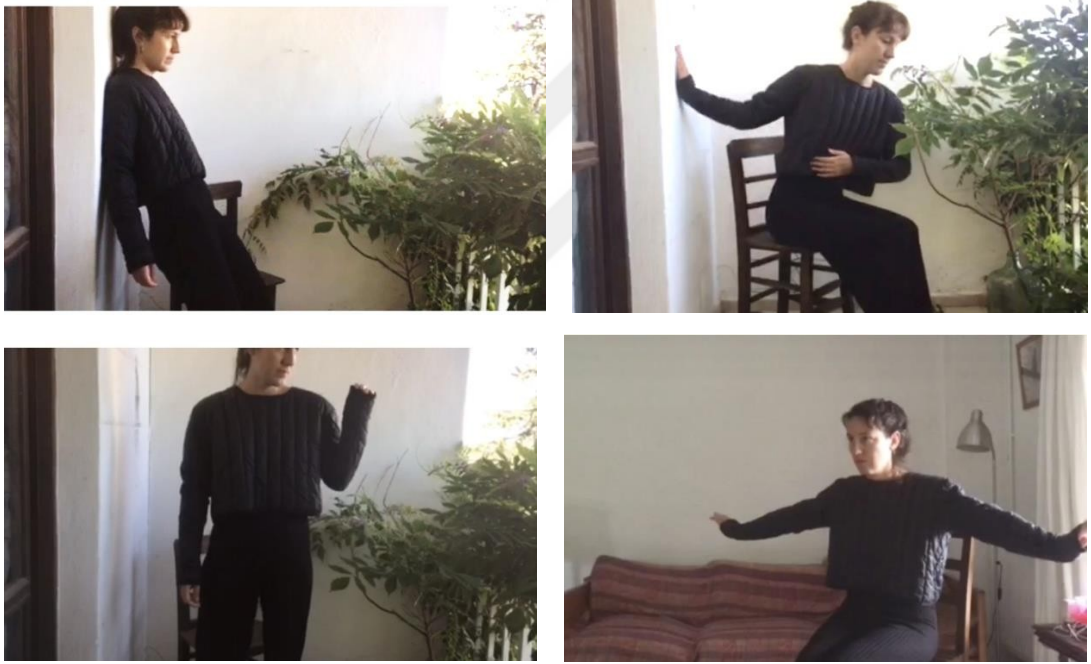


Resim 6.14 SesTen provalardan, 2022.



Resim 6.15 SesTen çalışması için eskizler. Pınar Gerçek, 2021.

Çalışmanın ilk aşamasında yaratılan sesli giysi ve nesnelerle, kendi bedenimle, mekânla, ev içindeki objelerle ilişkilene, sesleri tetikleme araştırmaları yapılmıştır. Kendi sesimi kaydederek, bölerek, hecelere ayırarak, tersten çalarak, farklı ses kayıtları ile bir araya getirerek “iç ses”, sentaks ve ifade olasılıkları üzerine çalışmalar yapılmıştır. Kelimelere ayrılan cümle dizini ayrı ses dosyaları olarak bedenin farklı noktalarındaki sensörlere eklenmiştir. Farklı hareket tercihlerine göre cümleler yapı söküne uğrayarak tekrar ve tekrar farklı şekillerde kurulmuştur.



Resim 6.16 Yaratılan sesli giysiler ile ev içinde, mekân ve objelerle etkileşime girerek gerçekleştirilen denemelerden görüntüler. Pınar Gerçek, 2020.

Çalışmada belirli bir ilerleme kaydedilmesinin ardından MSGSÜ İstanbul Devlet Konservatuvarı, Sahne Sanatları Bölümü, Modern Dans Anasanat Dalı Bölüm Başkanı Prof. Tuğçe Tuna ile iletişime geçilerek geliştirilmekte olan kostümlerle hareket etmek ve araştırmaya katkı sunmak isteyen öğrencilere yönelik bir çağrı yapılması üzerine görüşülüp, kendilerinden destek alınmıştır.



Resim 6. 17 Bir prova sırasında Prof. Tuğçe Tuna, dansçılar Elif Aleyna Özdem, Zeynep Beren Boylu ve Sunay Baykal. 2022

Aynı bölümün Lisans II öğrencilerinden Sunay Baykal, Zeynep Beren Boylu ve Elif Aleyna Özdem çalışmaya katılarak kendileriyle provalar planlanmış ve MSGSÜ Bomonti yerleşkesi, Modern Dans Bölümü atölyeleri ve sahnesinde çalışmalar gerçekleştirilmiştir. İlk provalar süresince dansçılar daha çok kostümü tanımaya, potansiyelini keşfetmeye ve işleyişini anlamaya çalışmışlardır. Kısa sürede kostümle ve sistemle bütünleşerek, çalışmayı kostümle dansçının birbirinden beslendiği ve birbirine olanaklar sunarak çoğalttığı, alan açtığı bir boyuta taşımışlardır. Bedenlerini kullanan, hareket pratikleri üzerine çalışan kişilerle gerçekleştirilen bu deneme ve araştırmalar, kostümün ve sistemin geliştirilmesi, işleyişe yönelik farklı olasılıkların gözlemlenmesi ve kostümlerin taşıdıkları potansiyeli görmek açısından belirleyici olmuştur. Dansçılar açısından ise kostüm ve objelerin sağladıkları üzerinden, malzemeyi, teknolojiyi ve sesi odağına alan bu çalışma, onları bir yandan sınırlarken diğer yandan yeni imkânlar sunan ve alan açan bir perspektif sunmuştur (Bkz. EK 1). SesTen çalışmasına bağlı olarak geliştirilen, provalarda test edilen ve video sunumda yer alan diğer obje ve kostüm çalışmalarına aşağıda değinilmiştir.

Atlas, sensörlerle ve bir mikro işlemci ile donatılmış, yorgan benzeri, çok işlevli bir performans nesnesidir. Performansçıya bir oyun ve hareket alanı açması, dansçıya ve performansa hizmet ederek, olasılıklar sunması hedeflenmiştir. Bir yüzeyinde iletken ipliklerle işlenmiş nakış formunda dokunma sensörleri yer alır. Bu sensörlerin her birine farklı bir müzikal nota atanmıştır. Diğer yüzeyine ise, tutma, giyme, asma gibi olanaklar sağlayabilen, çeşitli biçimde kullanılabilecek şekiller, uzantılar dikilmiştir. Kimi zaman asılarak gökyüzü veya bir projeksiyon perdesi olur; kimi zaman yere serilerek bir halı, yeryüzü, deniz, ada olur; kimi zaman giyilerek veya içerisine gizlenerek bir kozaya, eve, mağaraya dönüşür. Tüm bunlar olurken aynı zamanda bedensel jestlerle ve temasla çalınabilir bir enstrümandır.



Resim 6.18 Atlas yorganlardan ilhamla gerçekleştirilmiş olan, dokunma sensörleri işlenmiş sesli performans nesnesi. Pınar Gerçek, 2020.



Resim 6.19 Uygulamanın hareketli görüntü yansıtılarak temas yoluyla çalınması, 2022.



Resim 6.20 Atlas ile Sunay Baykal'ın gerçekleştirdiği çalışmalardan, 2022.

“kapiTone” hem kullanılan malzemeye hem de ses unsuruna atıfta bulunacak şekilde adlandırılan, araştırma sürecinde üretilmiş olan ilk parçadır. Siyah renkte, kapitone kumaştan bu üst giysi elemanı, sensörler, mikro işlemci, verici ve güç aygıtı ile donatılmıştır. Kapitone malzeme, katmanlı ve taşıyıcı özelliği sebebiyle, teknolojik unsurların yerleşimi için çok elverişli bir hazne görevi görmektedir. Bu hücresel yapısı çalışmaya hem işlevsel hem kavramsal anlamda hizmet ederken çalışma için bir prototip işlevi de görmektedir.



Resim 6.21 kapiTone ile gerçekleştirilen çalışmalardan, 2022.

“Lav” adlı çalışma, teknolojik öge barındırmadan ses unsurunu içeren tek obje olmuştur. Bu örnekte, ilk yardım battaniyesi olarak temin edilebilen, bir yüzeyi sarı diğer yüzeyi gri metalik renkte, ince folyodan dörtgen formda bir malzeme kullanılmıştır. Malzemenin karakteristik olarak, hareket ettirildiğinde veya buruşturulduğunda güçlü bir ses çıkarma özelliği vardır. Çalışmadaki diğer kostümlerin dolgulu, süngersi formlarına da atıfta bulunacak şekilde önce giysinin içine sıkıştırılarak kullanılmış, daha sonra giysinin göğüs bölgesindeki aralıktan çekilerek etkileşime geçilen bir sesli nesne olarak doğaçlama çalışmalarına katkı sağlamıştır.



Resim 6.22 Lav ile Elif Aleyna Özdem'in gerçekleştirdiği çalışmalardan, 2022.



Resim 6.23 Lav ile gerçekleştirilen çalışmalardan, 2022.



Resim 6.24 Lav ile gerekleřtirilen alıřmalardan, 2022.



Resim 6.25 Lav ile gerekleřtirilen alıřmalardan, 2022.

7. SONUÇ

Tarih boyunca giysilerde farklı şekillerle ve amaçlarla, sesin ifade özelliklerinden faydalanılmıştır. Spiritüel dünyanın gündelik yaşamın bir parçası ve düzenleyicisi olduğu topluluklarda, giyside sesin kullanımı bu iki dünya arasındaki iletişimin ifadesi ve göstergesi olarak duyulur olmuştur. Orta çağ Avrupa'sında daha çok bir statü göstergesi olarak, özellikle saray çevresinde bireyi “diğerlerinden” ayırmak, mekânda görüntüden önce sesiyle kendini duyurarak, hiyerarşik bir toplumda varlığını belli etmek amacı ile kullanıldığı düşünülebilir. Çeşitli performans sanatlarında, ifadeyi güçlendiren, duygulanımı arttıran ve ritmi belirleyen bir unsur olarak giyside sesin kullanımına başvurulmuştur. Kayıt teknolojisi alanındaki gelişmelerle ve sonrasında dijital teknolojilere geçişle birlikte, sanatsal ve müzikal ifade arayışlarının gerçekleştiği bir mecra olarak sesli giysiler, kostümler ve bedene giyilen nesneler karşımıza çıkmaktadır.

SesTen çalışmasının konusu olduğu biçimiyle, giyilebilir teknolojiler aracılığıyla hareketin sesini yaratma araştırmaları ile, müzikal kompozisyon, koreografi ve kostümün performanstaki yeri hakkındaki net ayrımların ve rollerin silikleştiği söylenebilir. Giysi veya aksesuarlar şeklinde bedene giyilen bu teknolojiler ile birlikte dansçılar müzisyene, kostüm tasarımcısı koreografa, kostümler ve beden birer enstrümana dönüşebilmektedir.

Kostümlerin geliştirilme sürecinde bedenlerini kullanan, hareket pratikleri üzerine çalışan kişilerle gerçekleştirilen prova ve araştırmalar, süreç içinde iş birliği halinde çalışma dinamiklerinin gözlemlenmesi, kostümün ve sistemin geliştirilmesi, işleyişe yönelik farklı olasılıkların tespiti ve kostümlerin taşıdıkları potansiyeli görmek açısından belirleyici olmuştur. Bir tür performatif laboratuvar şeklinde gerçekleştirilen süreç, gelecekte gerçekleştirilecek çalışma ve araştırmaların için bir temel sağlamıştır.

Dijital teknolojileri ve ses unsurunu barındıran bu türden etkileşimli bir dans kostümünü yaratmak ve sahnelemek bu hedefteki çeşitli sınırları ve zorlukları da ortaya koymuştur. Farklı disiplinleri bir araya getiren benzer projelerde çoğunlukla ilgili disiplinlerden farklı kişilerin iş birliği söz konusu olmaktadır. Bu çalışmada ise dijital teknoloji, elektronik ve ses alanındaki çalışmalar da kostüm tasarımcısı tarafından gerçekleştirilmiştir. Giyilebilir teknolojiler alanındaki en yaygın sorunlardan biri olan bağlantı noktalarında, hareket dolayısıyla meydana gelen aşınmalar bu çalışma sürecinde de karşılaşılan bir zorluk olmuştur. Stabilitayı sağlarken, kostümün yıkanabilir olmasını da sağlayacak şekilde çeşitli alternatifler süreç içinde denenip uygulanmıştır. Özellikle etkileşimli bir dans kostümünde teknolojinin stabilitesi ve kostümün temizliğinin sağlanabilmesi önemli unsurlar olmaktadır. Kullanılan teknolojide çok sayıda farklı parametre bir arada işlediği için herhangi bir sorun ortaya çıktığında, sorunun kaynağını belirlemek uzun ve sabırlı bir araştırmayı gerektirebilmektedir. Sahneleme koşullarında yaşanabilecek bu türden zorluklar için alternatif çözümlerin düşünülmesi ve planlanmasının gerekliliği gözükmemektedir.

Ses kayıtlarının hareket tercihleri yoluyla farklı şekillerde tetiklenmesiyle farklı ses-hareket koreografileri ortaya çıkmaktadır. Hareket ve ses sonsuzca düzenlenebilir, her türlü montaj mümkündür. Dolayısıyla eser olarak sunulan kayıt, nihai bir çıktı değil, olası performanslardan yalnızca biri olmaktadır. Çalışmanın birden fazla dansçı ve sesli kostümün bir arada kullanımına adapte edilerek bir nevi beden/kostüm orkestrası şeklinde uyarlanması olasıdır.

Çalışma her performansıyla, her seferinde farklı bir şekilde üretilen, kostüm, obje, ses ve görüntüden oluşan ve kullanıcının kendine göre şekillendireceği, bir nevi oyunsu bir “performans yaratım kiti”ne dönüşmektedir. Bu türden bir materyalin, hareketin ortaya çıkışını kolaylaştırıcılığı ve oyuna davet eden karakteri sebebiyle hareket ve beden çalışmaları alanında deneyimli olanların yanında, olmayan kişilerin de kullanımına adapte edilmesi mümkündür.

8. EKLER

EK 1:

SesTen çalışmasında yer alan dansçılar Elif Aleyna Özdem, Sunay Baykal ve Zeynep Beren Boylu ile MSGSÜ Bomonti Yerleşkesi, Modern Dans Anasanat Dalı'nda 24 Mayıs 2022'de gerçekleştirilen video-röportajın deşifre edilmiş halidir. Sorular Başak Özdoğan ve Pınar Gerçek tarafından sorulmuştur. Video kaydı Ilgın Başoğlu ve Tahir Akkurt tarafından gerçekleştirilmiştir.

Elif Aleyna Özdem

S: Kostümün içinde kendini nasıl hissettin?

C: Kostümün içinde kendi oluşumdan farklı bir varlıkta gibiydim çünkü hem vücuda eklenen parçalar dolayısıyla hem de sesin yani sensörlerin yarattığı frekanslar ve frekansların farklı farklı oluşundan dolayı farklı yerlere çağırıyordu. İnsan formunda değil de başka bir formda gibiydim.

S: Nasıl bir form?

C: O formu çok tanımlamadım kafamda, tamamen seslerin çağrıştırdığı yollardan gittim. Birazcık akışkan ve çok çabuk şekil değiştirebilen bir formdu. Kontak doğaçlamada da yaptığımız ellerin, kolların, bacakların, uzuvların birbirinin içerisine geçmesi ve insan formundan uzaklaşmak... Belki bir kaya, belki bir baykuş, yani akla gelebilecek her forma girilebilir bence...

S: Kostümdeki ses unsuru senin doğaçlama pratiğinde normalden farklı şekilde hareket tercihlerine yol açtı mı, alışık olduğun doğaçlama pratiğinden farkı nasıldı?

C: Kostümdeki ses normalde çalıştığım doğaçlama pratiklerinden farklı olarak yeni bir farkındalık getirdi. Bu farkındalık da şöyleydi: Daha önce hiç kıyafetin bir şey yaratabileceğini düşünmemiştim. Yani evet kıyafet, kostüm olarak veya bir şeyi

temsilen kullanılıyordu fakat ses olarak hiç düşünmemiştim ya da deneyimlememişim. Bu benim için gerçekten yeni bir deneyim oldu.

S: Kostümdeki ses ve teknoloji unsurunun hareket tercihlerini kısıtladığı veya aksine alan açtığı yönünde bir deneyimin oldu mu?

C: Kontak doğaçlamada partnerim Beren'le çalışırken, onun farklı yerlerindeki sensörleri keşfetmek, bir yandan da ona göre hareket etmek, doğaçlama yapmak benim bu konudaki hareketimi sınırlandırdı diyebilirim. Ama bu sınır kapalı bir anlamda değildi, hem kontak doğaçlamanın sorumluluğu gereğince hem de sesleri takip ederek doğaçlamak üzerine alan açtı hem de aslında biraz daha kompakt, biraz daha bütünsel bir yerde kalmamı sağladı.

S: Eklemek istediğin başka bir şey var mı?

C: Folyoyla olan çalışmam (Lav) bana çok iyi hissettirdi. Neden? Bazen kafamın içinde susmayan düşünceler ya da dans ederken şunu mu yapsam, bunu mu yapsam, nereye gitsem, şu iyi olur mu, bu kötü olur mu filan gibi gereksiz veya beni engelleyebilecek sorular oluşuyor. Folyonun çıkardığı devasa ses bu düşüncelerin hepsini yok etti. Hem içimdeyken, hem onu çıkardıktan sonra gelen sesler sanki bir tsunami sesi kadar güçlü ya da bir zelzele sesi kadar güçlüydü benim için. Bir yandan o iç sesimi bastırmasını çok sevdim, güçlü bir sest ve iyi hissettim onunla çalışırken.

Sunay Baykal

S: Kostümün/objenin varlığı sana nasıl bir deneyim yaşattı?

C: Kostüm bir mekân olabiliyor, yorganı taşıırken onu aslında bir mekândan çok bir obje olarak deneyimlemek istedim. Obje beni nasıl taşır? O da mekânsal olarak objenin bir getirisiydi. Veya ben objeyi nasıl taşıyabilirim? Bu araştırma içerisinde çok farklı yerlere gittiğini farkettim ve bu buna büyük bir farkındalık kazandırdı.

S: Bu çalışma senin doğaçlama pratiğinde normalden farklı şekilde hareket tercihlerine yol açtı mı, alışık olduğun doğaçlama tarzından farkı nasıldı?

C: Bu kendi doğaçlama tarzımdan çok daha uzak bir şey olduğu için önce bir savaşıma süreci gibi hissettim. Daha sonra “objeyle bütünleşirsem nasıl bir sonuç elde ederim, objeyle iki farklı var oluş, varlık olursak nasıl hareket edebiliriz” gibi sorular üstüne çalıştım. Tasarımcı da bu konuda çok yardımcı oldu, birbirimizle alışveriş yaparak, soru cevap tarzında, neyi geliştirebiliriz, bir dansçı olarak ne senin için daha kullanışlı olur tarzında sorularla çözümlemeye ulaştık ve bence çok güzel bir süreçti.

S: Çalıştığın malzemenin hareket tercihlerini kısıtladığı veya aksine alan açtığı yönünde bir deneyimin oldu mu?

C: Yorgan biraz sınırlandırıcıydı çünkü içerisinde bulunduğun alan çok kısıtlı ve çalışmada konu yorgandan çıkan seslerdi. Bir dansçı için sınırlandırılmış alan daha küçük hareket etmek demek, bunu nasıl büyütebilirsin sorusunu sormama sebep oldu dolayısıyla.

Zeynep Beren Boylu

S: Kostüm ile çalışırken yaşadığın deneyimi tarif edebilir misin?

C: Ben daha çok kostümün içinde seslere ve kostümün ek parçalarına bir kanal oluyormuşum gibi hissettim hareket ederken. Vücudumu nasıl kullanırım da o ses daha rahat çıkar ya da daha çok benim hareketimdense o ses duyulur gibi düşüncelere sahip oldum. Hareket araştırmasından çok bir gösterge araştırması gibiydi. Mesela zile benzeyen bir ses vardı. Ben nasıl bir kanal olurum ve hareketimi değil o zil sesini daha çok ortaya çıkarabilirim, araştırmam bu yönde oldu.

S: Sesin sana verdiği çağrışımlar içindeyken bir hikâye kuruyor musun veya bir kavramın, metaforun peşinden gidiyor musun?

C: Bir hikâye kurduğumu söyleyemem, daha çok anda çıkan seslerin titreşimi benim vücudumda nasıl var oluyor, ve onun ekoları benim vücudumda nasıl harekete dönüşüyor gibi... Mesela siyah ceketle doğaçlama yaparken de hep benim daha çok kulağıma takılan bir ses vardı, mekanik bir ses.. Onunla doğaçlama yaparken yine o sesi nasıl daha güçlü aktarabilirim diye düşündüm. Yani bacağımyı kaldıracağım gibi değil, o sesi nasıl çıkarabilirim, bacağımyı kaldırarak mı, belimi esneterek mi gibi bir araştırma.

S: Çalışmadaki kostümler bir gösteri ya da performans için hazır, tanımlı bir malzeme gibi miydi senin için, yoksa birlikte ürettiğin, tesadüflere açık, yeniden tanımlanabilir bir fikir gibi mi?

C: Ben ikisini de yaşadım. İlk giydiğimde daha temkinliydim, daha kısıtlı hareket kaliteleri kullanıyordum çünkü kostümün getirdiklerini de anlamaya çalışıyordum ama birkaç kere prova aldıktan ve Elif'le de kontak doğaçlama yaptıktan sonra biraz daha benim de hareket alanım genişledi, kostümü de anlamaya başladım. Bu sefer şeyleri de yapabildik; belki bu tak-çıkarı burama takarsam, kostümden de daha iyi verim alırız, ben de bir şekilde ona daha iyi bir kanal olabilirim. İkisini de deneyimledim diyebilirim kısaca.

9 . KAYNAKLAR

Kitaplar

BANZI, Massimo (2009), **Getting Started with Arduino**, O'Reilly, Sebastopol.

BARBIERI, Donatella (2018), **Costume in Performance**, Bloomsbury Publishing, London.

BLACKMAN, Lisa (2021), **The Body. The Key Concepts**, Routledge, New York.

CHION, Michel (2016), **Sound. An Acoulogical Treatise**, Duke University Press, Durham and London.

COOK, Mike (2015), **Arduino Music and Audio Projects**, Apress

DESALLE, Rob (2018), **Our Senses. An Immersive Experience**, Yale University Press, New Haven and London.

DIAZ, Eva (2015), **The Experimenters. Chance and Design at Black Mountain College**, The University of Chicago Press, Chicago.

DIXON, Steve (2007), **Digital Performance : A History Of New Media In Theater, Dance, Performance Art, And Installation**, The MIT Press, Cambridge.

ELIADE, Mircea (2004), **Shamanism**, Princeton University Press, New Jersey.

FARNELL, Andy (2010), **Designing Sound**, The MIT Press, Massachusetts.

GIBSON, James J. (1983), **The Senses Considered as Perceptual Systems**, Praeger, London.

GOVAN Emma, NICHOLSON Helen, NORMINGTON Katie (2007), **Making a Performance. Devising Histories and Contemporary Practices**, Routledge, London and New York.

GROPIUS, Walter - WENSINGER, Arthur S. (1961), **The Theater of the Bauhaus**, Wesleyan University Press, Connecticut.

HARTMAN, Kate (2014), **Make: Wearable Electronics**, Maker Media, Sebastopol.

HARVA, Uno (1922), **The Shaman Costume and Its Significance**, Turun Suomalainen Yliopisto.

HOPPAL, Mihaly (2012), **Avrasya'da Şamanlar**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

HALL, Edward T. (1962), **Proxemics, the Study of Man's Spatial Relations**. N.p.

HOLMAN, Tomlinson (2010), **Sound for Film and Television**, Elsevier, Boston.

IGOE, Tom (2011), **Making Things Talk - Using Sensors, Networks, and Arduino to See, Hear, and Feel Your World**, O'Reilly, Sebastopol.

KARVINEN, Kimmo, KARVINEN, Tero (2014), **Getting Started with Sensors**, Pi-Maker Media, Inc

LUPTON E.- LIPPS A. (2018), **The Senses: Design Beyond Vision**, Princeton Architectural Press, New York.

MCCONNELL, Susan (2020), **Somatic Internal Family Systems Therapy**, North Atlantic Books, Berkeley, California.

MONK, Simon (2016), **Make Action – Movement Light and Sound with Arduino**

and Raspberry Pi, Maker Media Inc

NELSON, Robin (2013), **Practice as Research in the Arts. Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances**, Palgrave Macmillan, Hampshire.

NETTL, Bruno (2015), **The Study of Ethnomusicology. Thirty-Three Discussions**, University of Illinois Press, Urbana.

OLIVEROS, Pauline (2005), **Deep Listening. A Composer's Sound Practice**, Deep Listening Publications, New York, Lincoln, Shanghai.

OLSSON, Tony (2015), **Arduino Wearable Projects**, Packt Publishing

PAKHCHYAN, Syuzi (2008), **Fashioning Technology- A DIY Intro to Smart Crafting**, O'Reilly Media

PALLASMAA, Juhani (2005), Çeviren: Aziz Ufuk Kılıç, **Tenin Gözleri**, YEM Yayın, İstanbul.

PRICE, Neil (2001), **The Archaeology of Shamanism**, Routledge

ROTHENBERG, David, ULVAEUS, Marta (2001), **The Book of Music and Nature**, Wesleyan,

STERNE, Jonathan (2003), **The Audible Past. Cultural Origins of Sound Reproduction**, Duke University Press, Durham & London.

STUTLEY, Margaret (2002), **Shamanism – An Introduction**, Routledge

WALTER, Mariko Namba, FRIDMAN, Eva Jane Neumann (2004), **Shamanism - An Encyclopedia of World Beliefs Practices and Culture**, ABC Clio

WEINEL, Jonathan (2018), **Inner Sound. Altered States of Consciousness in Electronic Music and Audio- Visual Media**, Oxford University Press, New York.

Dergiler ve Makaleler

ARAPOĞLU, Fırat, “Bir Görsel Sanat Olarak Müzik: Fluxus”, **Sanat Dünyamız**, 176, 56-62

Cogito (2019), **İnsan Sonrası**, Sayı: 95-96 Kış, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul

BLACKING, John (1979), “The Study of Man as Music-Maker”, Editör: J.Blacking, J.Keealiinohomoku, **World Anthropology. The Performing Arts. Music and Dance**, Mouton Publishers, The Hague, 3-16.

CRICKMAY, Chris, **Light-Dark-Light-Heavy: Reflections on an Art–Dance Collaboration**

DEAN, Sally. E. (2014), ‘Amerta Movement & Somatic Costume: Sourcing the Ecological Image’, Editör: K. Bloom, M. Galanter, S. Reeve, **Embodied Lives: Reflections on the Influence of Suprpto Suryodarmo and Amerta Movement**, Axminster: Triarchy Press, 113-126.

ESENYEL, Zeynep Zafer, “Merleau-Ponty Vücudun Fenomenolojisiyle Zihin-Beden Düalizmini Aşabilir mi?” **Cogito**, 88, 106-136.

HEIL, Johanna. (2019), “Dancing Contact Improvisation with Luce Irigaray: Intra-Action and Elemental Passions”, **Hypatia**, 34 (3), 485-506.

HONAUER, Michaela. (2018). “Creating and Staging Interactive Costumes”. **TEI**

'18: Proceedings of the Twelfth International Conference on Tangible, Embedded, and Embodied Interaction.

JUELSKJAER, Malou. (2012). Intra-active Entanglements: An Interview with Karen Barad. **Women, Gender and Research**. 21. 10-23.

Sanat Dünyamız (2020), Sayı:176, Mayıs-Haziran, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

Tezler ve Eser Metinleri

BAGANDER, Linnea (2021), **Body Movement As Material: Designing Temporal Expressions**, Doktora Tezi, University of Borås, Borås.

BAKALOVA, Kalina (2009), **Kukeri: Ritual Performances in Bulgaria**, Doktora Tezi, University of Georgia, Athens Georgia.

ÖZDOĞAN, Lütüye Başak (2014), **Sahne Tasarımında Mekan Yaratma Önerileri ve Nazım Hikmet'in Şiirlerinden Yola Çıkarak Sahne Mekanı Yaratmak**, Sanatta Yeterlik Eser Metni, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Elektronik Kaynaklar

Tüm elektronik kaynaklara son erişim: 25 Nisan 2022

<https://www.artfulliving.com.tr/kultur-ve-yasam/sessizligin-filozofu-100-yasinda7-bolumde-bir-john-cage-sozlugupp-i-405>

<https://benoitmaubrey.com/>

https://www.borusancontemporary.com/tr/blog-soundscapes-yukse-frekans-ses-stratejileri_817

<https://www.britannica.com/art/rattle>

<https://www.britannica.com/art/percussion-instrument/Membranophones>

<https://www.chinadiscovery.com/inner-mongolia/hohhot/inner-mongolia-museum.html>

<http://www.choreovideo.com/Choreographing%20the%20Camera/Transferring%20Energy/Utilizing%20Extensions%20of%20Body/>

<https://www.classicboat.co.uk/articles/gustave-trouve-memoirs-of-a-motorboating-man/>

<https://continentaldrift.blog/2016/03/31/summary-notes-karan-barad-posthuman-performativity/>

<http://www.daniellewilde.com/swing-that-thing/hipdisk/>

<https://en.wikipedia.org/wiki/4'33''>

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Art_of_Noises

<https://en.wikipedia.org/wiki/4%E2%80%B233%E2%80%B3>

<https://finds.org.uk/counties/findsrecordingguides/bells/>

<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fnhum.2015.00058/full>

<http://www.jooyounpaek.com/foldloud.html>

kobakant.at/DIY

<https://kultur.beykozkundura.com/turkce/kuratorlugun-performatif-potansiyeli/>

<https://www.loc.gov/collections/edison-company-motion-pictures-and-sound-recordings/articles-and-essays/history-of-edison-sound-recordings/history-of-the-cylinder-phonograph/>

<https://melissacoleman.nl/>

<https://metapolitik.net/posthumanizm-ne-degildir/>

<http://www.myriam-gourfink.com/thisIsMyHouse.html>

<https://newmaterialism.eu/almanac/p/performativity.html>

<http://www.sallyedean.com/wp-content/uploads/Embodied-Lives.pdf>

https://www.showstudio.com/projects/the_sound_of_clothes

<https://www.turkcebilgi.com/teknoloji#post>

<https://world4.eu/german-court-costumes/>

<https://www.youtube.com/watch?v=fZO3vTFKfnw>

<https://www.youtube.com/watch?v=gFKC562vH0I>

<https://www.youtube.com/watch?v=UkT54BetFBI>

<https://www.youtube.com/watch?v=l9OQjStWVGg>

10. ÖZGEÇMİŞ

Kadıköy Anadolu Lisesi'nden mezun oldu. Lisans (2004) ve Yüksek Lisans (2008) eğitimini Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sahne Dekorları ve Kostümü Bölümü'nde tamamladı. Yüksek Lisansı sırasında Erasmus+ değişim programı kapsamında Belçika, Antwerp Kraliyet Güzel Sanatlar Akademisi'nde bulundu. Yüksek Lisansını 'Kadın Giyiminde Örtünme' başlıklı eser-metin çalışmasıyla tamamladı. Sanatta Yeterlik eğitimi süresince Almanya, Dresden Güzel Sanatlar Akademisi'nde (HfBK Dresden) değişim öğrencisi olarak bulundu.

Lisans mezuniyetinin ardından bir süre Beymen firmasında vitrin tasarımı ve görsel düzenleme alanında çalıştı. 2006-2010 yılları arasında MSGSÜ Sahne Dekorları ve Kostümü Bölümü'nde Araştırma Görevlisi olarak çalıştı. Sanatçı ve kukla tasarımcısı Roger Titley'nin yanında uluslararası projelerde yer aldı. Kendi takı ve aksesuar tasarımlarını Tar Tar Goods adı altında üretip markalaştırdı. Tasarımcı ve akademisyen Donatella Barbieri tarafından bir araya getirilip yönlendirilen "Wearing Space Collective" ile 2019 yılında Londra'da UAL London College of Fashion, Kostüm Tasarımı Departmanı'nda ve Prag'da Prague Quadrennial'de gerçekleştirilen çalışmalarda yer aldı.