

# Düz Örme Teknolojisinde Spor Ayakkabı Üretim ve Tasarım Olanakları<sup>1</sup>

Nigar DEMİRTAY<sup>2</sup>, Biret TAVMAN ERTUĞRUL<sup>3</sup>, Çağrı ÖZTÜRK<sup>4</sup>

## Öz

Örme endüstrisi, makine kapasitelerinin arttırılmasıyla üretim yelpazesini genişletmiş, farklı alanlara alternatif ürünler geliştirmeye başlamış ve böylece tekstil üretimi içerisindeki paydasını arttırmıştır. Örmenin esneklik, şekillendirme (fully fashion, integral örgü), ilmek düşürme (bind off) gibi var olan ve geliştirilen tekniklerinin ayakkabıya uygulanmasıyla tasarım için yeni bir üretim alanı oluşturulmuştur. Örme teknolojisinin olanaklarını kullanarak, üretim yapmaya devam eden ayakkabı sektörü, inovatif tasarımlar geliştirmekte ve özellikle önemli spor markaları tarafından ARGE çalışmaları yürütülmektedir. Giysi üretiminde olduğu gibi ayakkabı üretiminde de sürdürülebilir teknikler geliştiren düz örme teknolojisi, tasarım, gelecek, inovasyon gibi kavramları konfeksiyonsuz üretim ile birleştirerek ergonomi ve işlevsellik üzerinde önemli aşamalar kaydetmiştir. Makinelere eklenen mekanizmalar ve aparatlar sayesinde hibrit olarak adlandırılan kumaş üretimleri üzerinde çalışmalar yapılmaya başlanmış, özellikle sporcuyla koruma altına alan ve performans arttırıcı ayakkabı tasarımları üzerindeki çalışmalar son yıllarda hız kazanmıştır. Bu makalede düz örme teknolojisinin ayakkabı üretim kapasitesi hakkında bilgi verilerek, tasarım olanakları örnekler üzerinden anlatılacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** *Teknoloji, Tasarım, Ayakkabı, Örme, Teknik*

<sup>1</sup> Geliş Tarihi: 16.03.2021 – Kabul Tarihi: 10.05.2021

<sup>2</sup> Arş. Gör. Nigar Demirtay, Doğu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü, nigardemirtay@gmail.com, Orcid No: 0000-00020123-6192

<sup>3</sup> Biret Tavman Ertuğrul, birettavman@yahoo.com, Orcid No: 0000-0003-4028-1524

<sup>4</sup> Çağrı Öztürk, cagri.ozturk@markalab.com.tr, Orcid No: 0000-0002-9674-3663

DOI: 10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat\_v07i13004

## **Sports Shoe Production and Design Possibilities in Flat Knitting Technology**

### **Abstract**

The knitting industry has expanded its production range by increasing machine capacities and started to develop alternative products for the fields and thus has increased the denominator. Flexibility of knitting, shaping (fully fashion, integral knitting), loop by applying existing and developed techniques such as bind off to the shoe a new production area has been created for design. The shoe industry, which continues to produce, develops innovative designs by using the possibilities of knitting technology. R&D studies are carried out by especially important sports brands. Knitwear which develops sustainable techniques in shoe production as well as in knitwear production by combining concepts such as technology, design, future innovation without garment production has made significant strides on ergonomics and functionality. Added to machines thanks to mechanisms and apparatus, on fabric productions called hybrid studies have begun, especially protecting the athletes and performance. Studies on enhancing shoe designs have gained momentum in recent years. In this article by giving information about the shoe production capacity of flat knitting technology, the design possibilities will be explained through examples.

**Keywords:** *Technology, Design, Shoe, Knitting, Technique*

## Giriş

19. yüzyılın ikinci yarısından itibaren tenis, golf, yelken, at yarışı gibi spor dallarına olan eğilimin artmasıyla esnek ve rahat yapısıyla örme popülerlik kazanmaya başlamıştır. İlk defa triko kazaklar spor yaparken giyilmeye başlanmış, örme giysiler eski kullanımlarının dışında yeni farklı alanlarda kendini sergileme ve tanıtma fırsatı bulmuştur. Bunda dönemin aktris ve aktörler kadar teknolojinin de eski kaba görünümünden uzak bir silüet oluşturabilecek kapasiteye ulaşmış olmasının ayrıca katkısı olduğunu söyleyebiliriz. Bu dönemde dünyada kadın derneklerinin kurulması, kadınların farklı uğraşlarının olabileceği üzerine toplumun bilgilendirilmeye başlanması da örmenin erkek spor giyiminden sonra kadın giyiminin içerisindeki kullanımının artmasını tetiklemiştir. Kadınların aktif olarak spor aktivitelerinin içerisinde yer almaya başlamasıyla kadın spor giyiminde, ihtiyaçtan doğan tasarımlar ortaya çıkmaya başlamıştır. Bunun üzerine dönemin Weldon gibi basılan dergilerinde kadınlar için örme giysiler nasıl kombinlenmeli, hangi spor dalında nasıl giyilmesi gerektiği üzerine yazılar yer almaya başlamıştır (Blackman, 2013). Böylece örmenin spor giysiler üzerindeki kullanımının temelleri de atılmıştır. Bunda Jean Patou, Coco Chanel, Otto Weiz gibi tasarımcıların örme alanına olan ilgileri ayrıca önemli bir yere sahiptir. Özellikle Jean Patou'nun tasarladığı tenis kıyafetleri ve mayolar dönemin modasını yönlendirmekle birlikte, örme giyim topluma aşılmasında etkin rol oynadığı görülmektedir (Fogg, 2014). Çünkü giyim dışında iç giyim, mayo, çorap gibi geniş üretim yelpazesine sahip olan örme endüstrisinde, tasarımcılar etkin rol almamış ve genellikle üretim atölye ustalarının kontrolünde gerçekleştirilmiştir. Bu bakımdan teknolojinin olanaklarının tasarımcılar tarafından keşfedilmeye başlanmasının örmenin geleceği bakımından oldukça önemli olduğunu söyleyebiliriz. Tasarımcıların yanı sıra Lacoste, Polo, Marks&Spencer, GAP gibi markalar moda olgusu içerisinde rahat (casual) kavramını getirerek, spor giyim gündelik hayatta giyilmesinde öncü olmuşlardır. Böylece örme giyim hazır giyim

endüstrisindeki üretim paydasını genişletmiş ve markalar geliştirdikleri yeni örme yapılar ile tanınmaya başlamışlardır. Yapıda ve yüzeyde yapılan araştırmalar, örme tekniğinin farklı alanlarda da araştırılmasının önünü açmıştır. Bugünde özellikle en fazla teknik araştırmaların ve inovasyon uygulamalarının spor tasarımlar üzerinde yapıldığı görülmektedir. Bu alanlardan biri olan ayakkabı, örme yüzeylerin kullanımıyla yeni bir silüet kazanırken aynı zamanda, inovatif tasarımlar için araştırılmamış ve keşfedilmemiş bir teknoloji olarak markaların ARGE yatırımları yaptığı bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır.

Özellikle son yıllarda düz örme makinelerinde teknik tekstil uygulamalarının hız kazanması, örme teknolojisinin için farklı alanlara hizmet verebilecek bir sisteme sahip olduğunu göstermektedir. Bu alanda yapılan araştırmalar giyilebilir teknoloji, ayakkabı ve aktif spor giysilerine entegre edilebilmesi bakımından oldukça önemlidir.

## Düz Örme Teknolojisindeki Gelişmelere Genel Bir Bakış

Atkılı örme teknolojisi düz örme teknolojisi ve yuvarlak örme teknolojisi olarak ikiye ayrılmaktadır. Düz örme teknolojisi, iğne diziliminden ve iğne plakalarının şekillerinden dolayı bu şekilde adlandırılmıştır. Düz örmecilik el örmeciliğinin bir uzantısı olarak geliştirilmiş, makineleşme bakımından en eski teknolojidir. Buna rağmen düz örme uzun süre basit ürünlerin üretimine imkân sağlayan bir teknoloji olarak varlığını sürdürmüştür. 70'li ve 80'li yıllarda iplik teknolojisindeki yaşanan yenilikler triko endüstrisinin yeniden gündeme gelmesini sağlamışsa da makinelerde jakarlı desenler üretmek oldukça zahmetli işlemler gerektirmekteydi. Bunun üzerine dünyadaki lider makine üreticileri tarafından makinelerin eskidiği ve düz örme teknolojisinin güncel modanın isteklerini karşılamakta yetersiz kaldığı üzerine toplantılar gerçekleştirilmiştir. Bunun üzerine makine üreticileri farklı gramajlarda kumaş üretebilecekleri makine inceliği üzerine, renk kapasitesini arttırmak amacıyla intarsia ve kesim işleminin düşürdüğü kaliteyi

arttırmak amacıyla integral örgü gibi yenilikler sunabilecekleri makineler geliştirmişlerdir. 80'li yıllarda başlayan teknolojiyi yenilemek ve değişen rekabet koşullarında var olmak çabasıyla yapılan ARGE çalışmaları hız kazanmış, özellikle insan yaşamında bilgisayar kontrolünün hâkim olmaya başlaması örme endüstrisinin yaşadığı tasarım problemlerine çözüm getirilmesine katkı sağlamıştır.

Shima Seiki'nin 12.ITMA fuarında sergilediği SWG adını verdiği makine düz örme teknolojisinin gelişmesinde bir kilometre taşı olarak gösterilmektedir. Giysi üretiminde kesim ve dikim işlemini ortadan kaldıran "Wholegarment" teknolojisi sıfır atık ile sonuçlanan üretim prosesi sayesinde gelecekte daha fazla ihtiyaç duyulacak birçok yeni teknik sunmuştur. Nitekim kaynaklarda 1995'te tanıtılmasının ardından dünya çapında yaklaşık 3500 dikişsiz (Wholegarment) üretim yapan makine satıldığını doğrulamaktadır (Powel, 2005). Düz örme teknolojisi giyim sektörüne dikişsiz giysi üretim ve tasarım olanakları sunarak, dokuma sektörünün kumaş, kesim ve dikim sistemine dayalı üretim sistemine karşı önemli bir rakip olmayı başarmıştır.

Geliştirilen giysi üretim makinesinin (SWG) temellerinin 70'li yıllarda Shima Seiki'nin ilk otomatik örme özelliğine sahip aksesuar üretmek için geliştirdiği makinelerine dayandığı açıklanmaktadır (Ltd., 2018). Dikişsiz giysi teknolojisinin dikişsiz eldiven teknolojisinden yola çıkılarak geliştirildiğini aktaran Masahiro Shima "hammadde ile başlayan üretim sürecinin her aşamasında tüketicilere en kaliteli ürünler ve hizmetleri vermeyi göz önünde bulundurarak sağlam, ekolojik, üretici metodolojileri düşünmenin önemli olduğuna inanıyorum" ifadesiyle sadece teknolojiyi değil, moda içinde gelecekte neyin gerçekten gerekli olduğunu tespit ettiğini görmekteyiz (Shima M. , 2018). Shima Seiki daha sonra beş çeşit farklı özelliklere sahip dikişsiz giysi makinesi üretmiştir. Shima Seiki'den sonra Stoll'de "Knit and Wear" adıyla dikişsiz üretim yapan makineler üretmeyi başarmıştır. Dikişsiz üretim yapmak için geliştirilen bu makinelerde sadece giysi değil her türlü örme

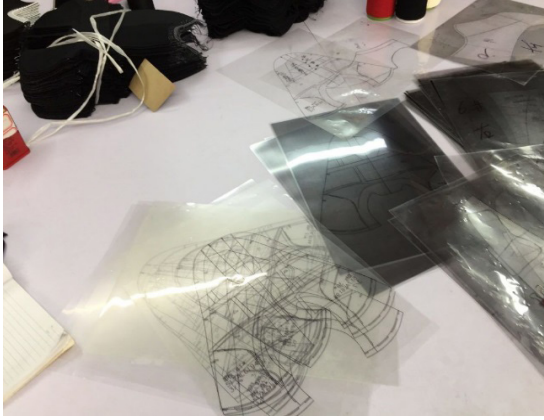
eşya üretmek teknolojik açıdan mümkündür. Makineler üzerinde yer alan İ-Dscs gibi iplik ve ilmek kontrolü yapan özel geliştirilmiş cihazlar sayesinde aksesuar makinesine gerek kalmadan eldiven, çorap gibi örme aksesuarlar üretmek de mümkündür.

Shima Seiki ve Stoll geliştirdikleri makinelerde hem farklı ürünler üreterek tasarımcılara teknolojinin son durumunu tanıtmayı hedeflemişler, hem de üniversitelere kurdukları laboratuvarlar ile örme teknolojisinde üretilen ürün çeşitliliğini arttırmak istemişlerdir. Stoll Nottingham Trent Üniversitesine, Shima ise Drexel Üniversitesine kendi laboratuvarlarını kurmuşlardır. Bu laboratuvarlarda aktif spor için yeni giysiler, giyilebilir teknoloji ve medikal alanda önemli projeler gerçekleştirmeyi başarmışlardır. Örme ayakkabı üretimi de teknolojiye yeni bir alan açmak için yapılan araştırmalar sonucunda ortaya çıkmıştır.

### **Düz Örme Makinelerinde Ayakkabı Üretim Yöntemleri**

Düz örme teknolojisinde ayakkabı birçok tekniğin kalıp üzerinde doğru programlanmasıyla üretilmektedir. Düz örme teknolojisinde kullanılan bazı teknikler saya ve ıstampa üzerinde uygulanarak dikişe gerek kalmadan ayakkabı yüzleri üretilmektedir. Örgünün sorunsuz ve kalıba uygun olarak üretilmesi için önce bazı hazırlıklar yapılmaktadır. Bu aşamada tasarlanan ayakkabının formu ilk önce kalıp olarak hazırlandıktan sonra, kalıbın üzerine konulduğunda hataları görmek amacıyla şeffaf bir şablon oluşturulmaktadır. Daha sonra çıkartılan kalıba göre örme programında modellendirme yapılmaktadır. Aşağıda yer alan görselde de görüldüğü gibi şeffaf kalıplar daha sonra üretilen prototip üzerine konularak örmeden veya ayar bozukluklarından kaynaklı sorunların tespit edilmesinde kullanılmaktadır.

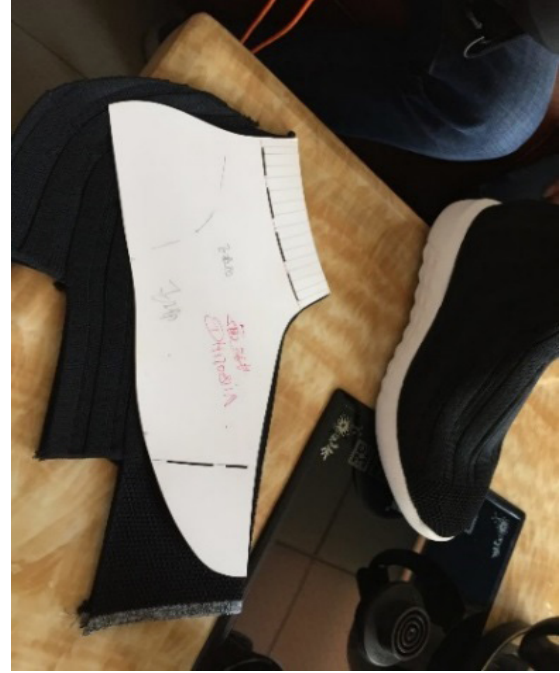
Kâğıt üzerinde çıkartılan ayakkabı yüzünün istenilen formda örme tekniğiyle üretilbilmesi için özel kalıplandırma yöntemleri kullanılmaktadır. Lu, Jiang ve Xi Yang ayakkabı üzerine yazdığı makalede kullanılan iki farklı temel kalıplandırma



Resim 1. Ayakkabı şeffaf kalıp şablonu.  
([https://www.sneakerfactory.net/  
knit -shoe-construction/14.03.2021](https://www.sneakerfactory.net/knit -shoe-construction/14.03.2021))

yöntemi olduğunu anlatmaktadır. Kaynakta ayakkabı yüzlerinin tamamen tekniklerin doğru bir şekilde kullanılmasıyla elde edildiğinden bahsedilerek, bu yöntemleri ‘tamamen şekillendirilmiş’ ve ‘yarı şekillendirilmiş’ üretim yöntemleri olarak tanımlamaktadır (Zhiwen Lu, 2016). Tamamen şekillendirilmiş ayakkabı yüzünde hiçbir kesim ve dikim işlemine gerek kalmadan üretim yapılmaktadır. Tamamen şekillendirilmiş olarak tanımlanan yöntem için kullanılan teknikler aşağıda yer alan çizimde detaylı olarak anlatılmaktadır.

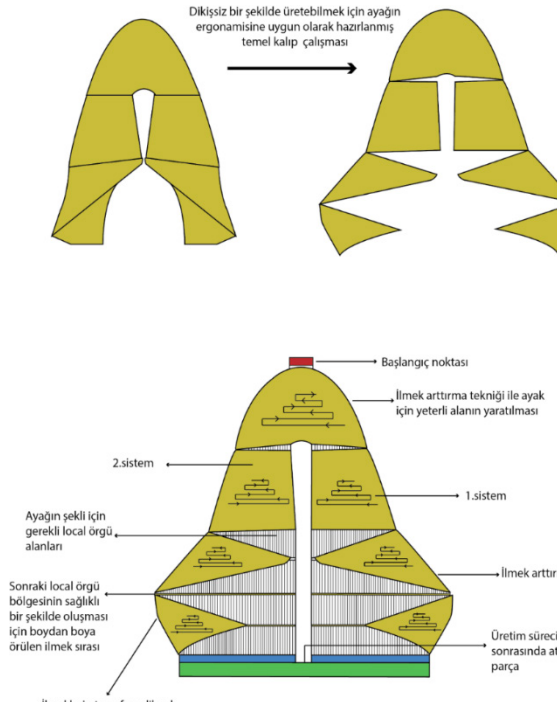
Teknik çizim üzerinde anlatıldığı gibi giysi üretiminde genişleyen beden formunun elde edilmesinde kullanılan transfer işleminin ayakkabı şeklinin oluşturulmasında da kullanıldığı görülmektedir. Ayak formunun genişlediği bölümlerde ise ilmek arttırma işlemi uygulanarak kalıbın istenilen formda oluşturulabileceği görülmektedir. Bunun dışında ayakkabı üretiminde ayak burnundan başlayan üst genişliğin ve topuğun bilek ile birlikte dönüşünün ergonomik olarak makine üzerinde örgü sırasında verilmesi gerekmektedir. Bu bakımdan çizim üzerinde de görüldüğü gibi bazı alanlar üzerinde lokal olarak örgü oluşturulmaktadır. Kısmi örgü (Flechage) olarak adlandırılan bu teknik sayesinde örgü bölgesinde yer alan belirli iğne grubu üzerinde fazladan örgü sıraları oluşturulmaktadır. Fakat kısmi örgü alanının örgü parçasından ayrılmaması ve yüzeyin ortasında



Resim 2. Ayakkabı kalıbı. (https://  
[www.sneakerfactory.net/knit -shoe-construction/14.03.2021](https://www.sneakerfactory.net/knit -shoe-construction/14.03.2021))

delik oluşturulması için askı ilmeği ile birbirine bağlanması gerekmektedir. Böylece kesim işlemine gerek kalmadan ayak formu ergonomiye uygun olarak örgü teknikleriyle üretilmektedir (Üngör, 2019). Hatta bazı ayakkabılarda tasarıma bağlı olarak bağcıkların ayakkabı yüzünün içerisinden geçirildiği boşluklar oluşturularak herhangi bir delik oluşturma işlemi de ortadan kaldırılmaktadır.

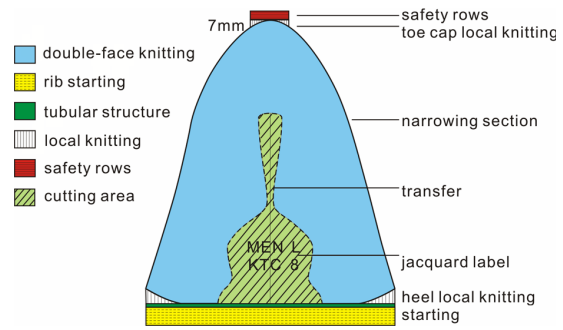
Ayakkabı üretiminde kullanılan temel kalıplardan biri olan yarı şekillendirme yöntemi ise aşağıda yer alan şekilde gösterilmektedir. Tamamen şekillendirilmiş kalıplandırma yöntemine göre daha basit olan yarı şekillendirilmiş yöntemde kullanılan örgü teknikleri de ayak formunun kesim işleminden sonra verileceği için oldukça basittir. Bu teknikte bağcıkların bulunduğu üst kısım ve bileğin bulunduğu bölüm kalıp ile birlikte üretilmektedir. Daha sonra önceden hazırlanmış kalıp, ayakkabı yüzü üzerine konularak kesilmektedir. Bu yöntemde iplik israfı daha fazla olmak ile birlikte üretim sonucu çıkan atık miktarı da daha fazladır.



**Şekil 1.** Ayakkabı yüzünün temel kalıbı ve teknik açıklaması. (Tamamen şekillendirilmiş ayakkabı yüzü.) [Nigar Demirtay, (2019) Bilgisayar destekli düz örme teknolojisi ve tasarımındaki gelişmelerin giysi üretimine etkileri, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, s.228.]

Temel kalıplandırma yöntemleri dışında özel tasarımlar için farklı ayakkabı kalıpları da bulunmaktadır. Tasarıma göre değişkenlik gösteren kalıp parçalarını üretebilmek için örme programlarında sıfırdan yeni bir kalıp oluşturmak mümkündür. Ayakkabı üzerine yapılan araştırmaların devam etmesi üzerine bu alanda çalışan tasarımcılar ve markalar inovatif ayakkabı tasarımları gerçekleştirmişler ve özel kalıplar üretmişlerdir. Bu alanda Nike ve Adidas'ın yaptığı ARGE çalışmaları ve patentleri bulunmaktadır. Nike 2014 yılında koşu için ürettiği FlyKnit serisini müşteriden aldığı dönüşler sonrasında basketbol, futbol ve günlük ayakkabılarında da kullanmaya başlamıştır (2021).

Örme ayakkabı yüzlerinde kalıbın makineden kusursuz bir şekilde çıkartılması kadar kullanılan iplikte etkin rol oynamaktadır. Ayakkabı yüzünün



**Şekil 2.** Yarı şekillendirme ayakkabı üretim yöntemi. (Zhiwen Lu, Gaoming Jiang, Honglian Cong, Xi Yang, The development of the flat-knitted shaped uppers based on ergonomics, AUTEX Research Journal, Vol. 16,,2016,s.69.)

istenilen dayanıklı ve tok bir yapıya sahip olması için ısıda eriyen iplik kullanılmaktadır. Sonuç olarak ısıl işleme birlikte ipliğin eriyerek örgüyü sertleştirmesi ve kalıba göre kalıcı bir form alması sağlanmaktadır (Ikenaka, 2015). Kullanılan iplik ayakkabı yüzünde tela görevi görerek, dışardan hiçbir destek gerektirmeden örgü içerisinde örmenin yumuşak yapısına çözüm sağlamaktadır. Adidas'ın PrimeKnit olarak adlandırdığı ayakkabı serisinde kullandığı ısıda eriyen iplik, kalıbın kusursuz bir şekilde elde edilmesinde oldukça önemli bir malzemedir. 2010 yılında Almanya'nın Frankfurt kentindeki 'techtexil' fuarında, dikşisiz olarak üretilmiş bir eldivenden gördükten sonra aynı teknolojiyi ayakkabıya uyarlanabileceği üzerine yapılan çalışmalar sonrasında üretilen Adizero ayakkabılar tamamen dikşisiz olarak üretilmiştir. Adidas örülen ayakkabı kalıbının deforme olmasını önleme ve gerekli direncin yüzeye kazandırılmasında ısıda eriyen iplikten faydalandıklarını aktarmaktadır (2021). Adizero isminin verildiği ayakkabılar hem kalıplandırma, hem de içerik bakımından spor ayakkabının örme tekniğiyle kusursuz bir şekilde üretilbileceğini göstermektedir.

Adidas marka Adizero ayakkabılar dikşisiz olarak üretilen eldivenlerin birçok ürünün üretilmesine ilham kaynağı olduğunu göstermektedir. Dikşisiz giysi teknolojinin ortaya çıkmasına ilham kaynağı olan dikşisiz eldivenlerin ayakkabıların geliştirilmesine de katkı sağladığı görülmektedir.



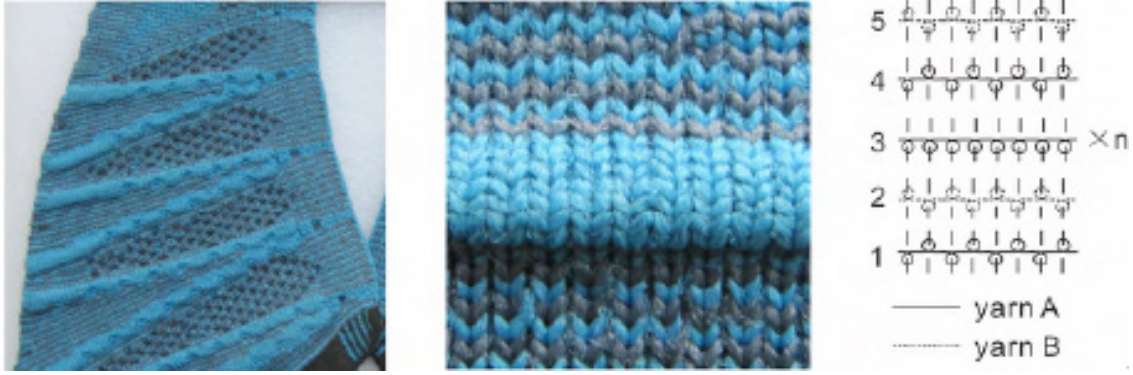
Resim 3. Adidas'ın dikişsiz olarak ürettiği 'Adizero' ayakkabısı. (<https://www.themethodcase.com/adidas-adizero-primeknit/>,09.03.2021)

### Örme Tekniğinin Ayakkabı Tasarımına Sunduğu Görsel ve İşlevsel Katkılar

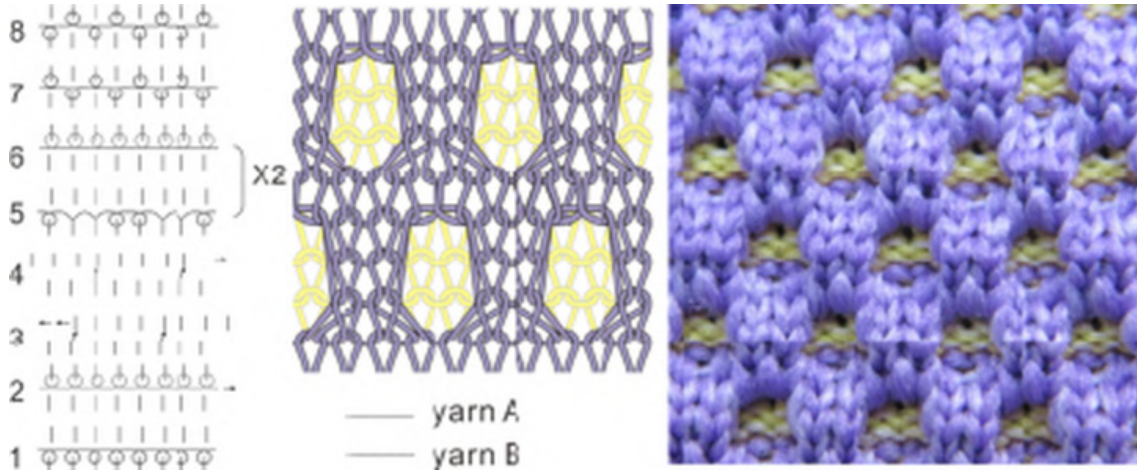
Düz örme teknolojisinin tasarım ve maliyet bakımından getirdiği avantajların yanında, özel yapı tasarımları ile nefes alabilen fonksiyonel ürünlerin üretimini desteklemesi son yıllarda mühendisler haricinde tasarımcıların da teknik uygulamalara olan ilgisini arttırmıştır. Özellikle ayakkabılarda örmenin kullanımı yapılan araştırmaların hız kazanmasını sağlamış ve tekniğin olanakları tasarımcıların bu alana olan ilgisini de arttırmıştır. Rekabet koşulları, yeni olanı güncelleme isteğiyle fark ortaya koyma ve lider konumda yer almak sadece görsel olarak iyi bir ürün sunmanın ötesinde ürüne katma değer kazandırmanın gerekliliğini hissettirmiştir. Böylece inovatif bir ayakkabı tasarımı için ilmek yapısı üzerine araştırma yapmak, daha önce ayakkabı üretiminde kullanılmamış bir malzemeyi veya ipliği makineler üzerinde denemek gibi birçok laboratuvar araştırmasını

da beraberinde getirmiştir. Yapılan araştırmalar sonucunda elde edilen veriler örme tekniğine olan güveni arttırmış, rahat, esnek, nefes alan yapısıyla farklı malzemelerin sağlayamadığı imkânları sunabileceğini göstermiştir. Bu amaçla geliştirilen örme yüzey örnekleri aşağıda yer almaktadır.

Resim 4'te yer alan yüzey örneğinde ayakkabı kalıbı içerisine sonradan eklenecek destekleyici bir malzemenin dikişe gerek kalmadan kolayca yerleştirilebilmesi için boru şeklinde örgü alanlarının ilmek yapıları kullanılarak üretildiği görülmektedir. Bu örnek ayakkabı için teknik olarak destek sağlayan yapı elemanlarının görsel olarak tasarıma olan etkisini de göstermektedir. Bağcıkların örme kanalları içerisinden geçerek kalıba yerleştirilmesi için planlanmış örme kanal, ayak için toparlayıcı bir malzeme olarak bağcıkların birçok işlev için kullanılabilmesini de göstermektedir. Böylece hem yüzeye mukavemet kazandırılması sağlanmış



Resim 4. Güçlendirilmiş ve boyutlandırılmış örme yüzey. (Zhiwen Lu, Gaoming Jiang, Honglian Cong, Xi Yang, The development of the flat-knitted shaped uppers based on ergonomics, AUTEX Research Journal, Vol. 16, 2016, s.71.)



Resim 5. Nefes alabilen örme yüzey örneği. (Zhiwen Lu, Gaoming Jiang, Honglian Cong, Xi Yang, The development of the flat-knitted shaped uppers based on ergonomics, AUTEX Research Journal, Vol. 16, 2016, s.71.)

hem de dikişin vereceği sertlik ergonomi düşünülerek ortadan kaldırılmıştır. Örme yüzeye mukavemet kazandırmak için geliştirilmiş yapı tasarımlarının yanı sıra, spor yaparken ayağın ter ve koku oluşumunu önlemek için tasarlanmış yüzeylerde bulunmaktadır. Resim 5'te yer alan yüzeyde belirli iğneler üzerinde transfer işlemi uygulanarak hava geçirgenliğinin artırılması sağlanmıştır. Geliştirilen nefes alabilen yüzeyler farklı özelliklere sahip iplikler ile ördürülerek yüzeyin fonksiyonel katkılarını daha da yükseltmek mümkündür (Demirtay, 2019).

Düz örme teknolojisinde, ayakkabı içerisine yerleştirilen tabanlıklarda üretilmektedir. Stoll'ün teknik tekstil araştırmalarında geliştirilmiş olduğu çok katlı örgü alanlarından oluşan yüzeylerin ayakkabıya entegre edildiği diğer bir örnek taban dolgu malzemeleridir. Katmanlı yapının yüksekliğinin ayak için bir konfor oluşturabileceği üzerine geliştirilen tabanlıklar Resim 3'te gösterilmektedir. Tabanlıklar sporcu için üstün koruma sağlayarak alışkanlıklarımızı ve tercihlerimizi değiştirebilecek nitelikte yenilikçi ürünler ortaya koyabilen bir teknolojiyi işaret





Resim 6. Stoll tarafından geliştirilmiş ergonomik ayakkabı tabanlıkları. (<https://patternshop.stoll.com/shop/pattern/?p=5&o=1>, 4 Ocak 2019.)



Resim 7. Katmanlı ayakkabı tabanının detay görüntüsü. (<https://patternshop.stoll.com/shop/pattern/?p=5&o=1>, 4 Ocak 2019.)

etmektedir. Ayrıca ayakkabı tasarımına yeni bir yaklaşım getiren Stoll, ayakkabı için ergonominin sadece kalıbı üretmekten ibaret olmadığını, dış yüzey kadar iç yüzeylerinde iyi bir spor ayakkabı tasarlamakta önemli bir unsur olduğunu göstermektedir.

Ergonomik ve işlevsellik bakımından birçok olanak sağlayarak spor ürünlere katma değer kazandıran örme teknolojisi, renk ve desenlendirme bakımından da tasarıma seçenekler sunmaktadır. Giysiler üzerinde desenlendirme yöntemi olarak sıkça kullanılan jakarlı ayakkabı yüzeylerinde de kullanmak mümkündür.

Düz örme teknolojisinin bireysel ve topluca iğne seçim sistemi sayesinde karmaşık, çok renkli desenleri ayakkabı yüzleri üzerine yerleştirmek mümkündür. Bunun dışında bilindik desenlendirme yöntemlerinin yanı sıra atkı yatırımı (inlay) tekniğini kullanarak ayakkabı yüzeyleri üzerinde desen elde etmek de mümkündür.

Ayrıca düz örme teknolojisinde bilgisayar olanaklarının gelişmesi ve üç boyutlu tarayıcıların örgü sistemine entegre edilmesiyle kişinin ayak anatomisine uygun tasarımların yapılması mümkündür. Adidas tasarımın kişileştirilmesi sloganıyla 'speedfactory' adını verdiği mağazalarıyla teknolojik olanakları kullanarak üretime başlamıştır. Bu mağazalarında Adidas, müşterinin ayağını üç boyutlu bir tarayıcıdan geçirerek kişiye en uygun ayakkabı kalıbını üretmektedir (2019). Geliştirilen yazılımlar, teknolojinin hızlı üretim sistemiyle birleştirilmiş ve iyi bir spor ayakkabısının ihtiyaç duyduğu ergonomi, işlevsellik ve tasarımı birleştirmeyi başarmıştır.

### Sonuç

Düz örme teknolojisinde ayakkabı üretim imkânlarının araştırılmasıyla tasarım olanaklarının da genişlediği görülmektedir. Örmenin esneyerek eski formuna dönebilme özelliği, kavrayan yapısıyla fit bir görüntü



Resim 8. Jakar tekniği ile desenlendirilmiş ayakkabı yüzü. (Fotoğraf Çekimi, Tetaş İç ve Dış A.Ş. - Shima Seiki, İstanbul, 5 Ocak 2019.)



Resim 9. Jakar tekniği ile desenlendirilmiş ayakkabı tasarımları Fotoğraf Çekimi, Shima Seiki, Japonya-Wakayama, 18 Kasım 2018.)

sunması, ilmekli yapısından dolayı hava geçirgenliği ile vücut için bir konfor oluşturması gibi özelliklerinin farklı örgü yapılarıyla desteklenmesiyle, tekniğin tasarıma katma değer kazandırdığı gözlemlenmiştir. Bunun dışında desenlendirme tekniklerinin ayakkabılar üzerinde de kullanılabilir olması tekniğin ayakkabı tasarımındaki gücünü arttırmıştır. Bunun dışında tabanlıklar üzerine yapılan çalışmalar ayakkabı tasarımında fonksiyonellik ve işlevsellik bakımından farklı inovatif ürünlerin geliştirilmesi konusunda yeni fikirler vermiştir. Ayrıca konfeksiyon işleminin ortadan kalkması ile maliyette tasarruf sağlanırken, iplik israfının da önüne geçilerek birçok markanın gündeminde olan çevre problemlerine de yenilikçi çözümler getirilmektedir.

#### Kaynakça

- (2019, 06. 1). <https://www.latimes.com/business/technology/la-fi-tn-custom-clothing-20170529-story.html>, adresinden alındı
- (2021, 03 7). <https://www.sneakerfactory.net/2020/04/knit-shoe-construction/> adresinden alındı
- (2021, 03 09.). <https://www.themethodcase.com/adidas-adizero-primeknit/> adresinden alındı
- Blackman, C. (2013). *Modanın Tarihi 1900'den*

*Bugüne*. İstanbul: Kerasus Yayınevi.

Demirtay, N. (2019). Bilgisayar destekli düz örme teknolojisi ve tasarımındaki gelişmelerin giysi üretimine etkileri. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi) İstanbul: Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

Fogg, M. (2014). *Modanın Tüm Öyküsü*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Ikenaka, M. (2015). *Method For Knitting Shoe Upper*, Patent Application Publication, Amerika: 31 Aralık.

Ltd., S. S. (2018). *Corporate Kataloğu*. Japonya: Shima Seiki.

Powel, N. B. (2005). Three Dimensional Seamless Garment Knitting On V-Bed Flat Knitting Machines. *Journal of Textile and Apparel Technology and Management*, s.14-15.

Shima, M. (2018). *Wholgarment; The Philosophy and Technology of a Fashion Revolution*. Japonya: LID Published Limited.

Üngör, Y. (2019). Örgü tekniklerinin görsel ve fiziksel etkileri üzerine Yüksel Üngör ile Tetaş İç ve Dış Ticaret Merkezinde yapılan görüşme, İstanbul: 22 Mart.

Zhiwen Lu, G. J. (2016, Haziran). The development of the flat knitted shaped uppers. *AUTEX Research Journal*, Vol. 16, No 2, s. s.69-70.

# Suratına (In-Yer-Face) Tiyatro'da Bir İletişim Şekli: Gölge ve Katarsis<sup>1</sup>

Ezel ÇAĞLAYAN<sup>2</sup>

## Öz

Özellikle arkaik toplumlarda, terminolojide ruh ve gölge kavramları aynı anlamda kullanılmaktadır. Fakat insan, gölgenin kötücül özünü bilinçaltına iter ve reddeder görünür, çoğunlukla gölgeden habersizmiş gibi yaşar. Ancak bu gizli benlik ortaya çıkmak için uygun ortam ve koşulların oluşmasını bekler. Tiyatronun 1990 sonrası İngiliz Tiyatrosu'ndaki hareketlilikler ve özellikle de Suratına (In-Yer-Face) Tiyatro'nun ortaya çıkışı ile seyircisi ile iletişim kurma biçimi değişmeye başlar. Suratına Tiyatro, izleyicisine bastırılmış dürtüsel kodlarla ulaşır ve benliğin bu keşif sürecinde kışkırtan olur, onu katarsise, gölge ile personanın yapay himayesinden kurtararak ulaştırır.

**Anahtar Kelimeler:** *Gölge, Persona, In-Yer-Face Tiyatrosu, Katarsis*

## A Communication Format in In-Yer-Face Theatre: Shadow and Catharsis

### Abstract

Especially in archaic societies, the concepts of soul and shadow are used in the same manner in terms of terminology. However, individuals push the sinister essence of the shadows towards their subconscious and tend to look like denying it; mostly go on with their lives as if they are unaware. In the meantime, this secret sense of self waits for the proper conditions and suitable environment in order to be able to Show up. Drama's style of communicating with its audience started to change thanks to the dynamism in the 90's British Theatre and especially to the rise of In-Yer-Face Theatre. In-Yer-Face Theatre reaches its audience with the repressed impulsive codes and be the agitator of the sense carries its audience to catharsis with shadow by saving them from the artificial protection of the persona.

**Keywords:** *Shadow, Persona, In-Yer-Face Theatre, Catharsis*

<sup>1</sup> Geliş Tarihi: 30.01.2021 – Kabul Tarihi: 25.04.2021

<sup>2</sup> Yazar ve yönetmen, ezelcglyn@gmail.com, Orcid No: 0000-0003-3389-7179

DOI: 10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat\_v07i13005

## Giriş

İlkel insanda ruh kavramından yola çıkarak, analitik psikolojinin kurucusu Carl Gustav Jung'un, benliğin karanlık tarafını tanımlamak için kullandığı 'gölge' sözcüğünün, birçok kültürde ruh kelimesi yerine de kullanıldığını görmek mümkündür. Çünkü insan yaşamının özü anlamına gelen ruh, ilkel insan için çevresinin ve kendisinin bir yansımasıdır. *"İlkel insanın gözünde gölge, imge, vs. kökensel olarak bireyin kendini oluşturan şeylerdir. Sözcüğün tüm anlamlarında onun bir parçasıdır"* (Levy-Bruhl, 2006:158). İlkel insanın gölgeye yüklediği bu güçlü anlama karşın, Jung gölgeyi kavramsal bağlamda, benliğin en karanlık ve bastırılmış tarafı olarak tanımlar. Freud'un rüyalarda ortaya çıktığını savunduğu benliğin, gölgeye denk düştüğünü söylemek mümkündür. *"Eş biçimde kişinin bilinçli varlığının yanında, günahlarla dolu bu bilinçaltı varlığı da bilinç düzeyinde kabullenmesi gerekir. Biliyoruz ki günah olmadan pişmanlık, pişmanlık olmadan da onu telafi edecek lütuflar olmaz; hatta günahın ta kendisi olmasa dünyadan kurtuluş da söz konusu olamazdı. Biz ısrarla bu kötücül tarafımızın neden var olduğunu ve bu varlığın neden özel bir amacı olabileceğini reddediyoruz. Gölgemize ilişkin ayrıntıların aslında kendi varlığımıza ilişkin de derinlikli veriler içerebileceğini atlıyoruz."* (Jung, *Psychology and Alchemy*, 1980:25). Bir fikrin karşıtı olmaksızın var olamayacağını savunan Jung'un vurgulamak istediği apaçık gölgeyi kabullenmeden, ruhun karanlık yönlerini özümsemeden, gerçek bir bireysel aydınlanmanın yaşanamayacağıdır.

Sıklıkla bu yok saydığımız fakat bilinçaltında bilinç düzeyine çıkmayı bekleyen, kişiliğin belki de en sırrı çözülmeye muhtaç tarafının, tiyatro için nasıl hem bir materyal hem de amaca dönüştüğü bu çalışmanın ana konusudur. Bilinçaltının gizemi sonsuz gibi görünebilir ancak gölgeye ilişkin ayrıntılara erişme ve onu çözümlemede Jung'un tespitleri, bizi tiyatronun kişisel ve toplumsal bilinçaltı ekseninde ulaşabileceği kodları deşifre şansı tanır.

## Tiyatro Alımlayıcısının Gölgeyi Keşfi

Jung psikolojisine ait arketiplerin sadece biri olan gölge *"içgüdüsel ve ilkel taraftadır, güçlü ve tehlikelidir"* (Ukray, 2015:87) *"[...] bireyin düşük karakter özelliklerinin toplamıdır"* (Jung, 2013:135). *"Karanlık yanımızdır; etik, estetik ya da başka nedenlerden benimsemediğimiz bilinçli ilkelerimize karşıt diye bastırılmış, yaradılışımızda var olan ortak eğilimdir"* (Gürol, 1991:73). Bu yüzden dış dünya ile ilgili bilinç düzeyinde kimliğimizi tanımamıza ve tanıtmamıza yardımcı olan, persona<sup>3</sup> tarafından bastırılır. Çünkü gölge çoğu kez nefret ve öfke gibi duygularla başkaları üzerinden var ettiğimiz, yüzleşmek istemediğimiz duygu ve davranışları kapsar. Kişi *"gizli, görünüşte zararsız gölgesinin, hayal bile edemeyeceği kadar tehlikeli özelliklere sahip olduğu aklına gelmez"* (Jung, 2013:132). Bu tehlikeli, gizil ve persona tarafından ustaca bastırılmış 'ben'in, bilinçdışı güdülenmeden kurtulup, personanın sınırlarını daha saydam hale getirerek, bir diğer deyişle kişinin kendisiyle barışmasının çıkış noktası olduğu açıktır. Ancak persona ile bütünüyle özdeşleşmenin tehlikeleri, gölgenin neden olacağı tehlikelerden büyüktür. *"Dünya, insanları belirli bir davranışa zorlar ve profesyonel insanlar bu beklentileri yerine getirmek için çaba harcarlar. Tehlikeli olan, insanın personasıyla özdeşleşmesidir, örneğin profesör ders kitabıyla, tenor sesiyle özdeşleşir. Bu da onların felaketi olur. Çünkü o zaman insan yalnızca kendi biyografisinde yaşar. En basit işi bile doğallıkla yapamaz"* (Jung, 2013:55). Personanın çok güçlü olduğu günümüz imaj dünyasında, gölgenin bilinçaltının derinliklerine daha da itildiği ve bastırıldığı bir tablo söz konusudur. Bu reddediş beraberinde özden uzaklaşmayı ve bilinçaltına itilen tüm duygu ve davranışların, personanın himayesinde çevre ile uyum içinde fakat kişinin kendi öz benliğiyle çelişen, başka davranış biçimleriyle ortaya çıkmasına zemin hazırlar. Kimi zaman suçlama,

<sup>3</sup> *"Bilinç, bir tür çevreye dönük algılama ve yönelme organı gibidir"* (Jung, *Dört Arketip*, 2013:76). Persona kişinin bilinç düzeyinde, dış dünya ile uyumlu ve basit bir ilişki kurabilmesi için yarattığı maskedir. Öz benliğini bu sayede ustaca gizler.

kimi zaman da nefret biçiminde kendini ortaya koyan bu davranış şekli, doğallıktan uzaktır.

Bir sahne eserinin alımlayıcısıyla kurduğu ilişki, içinde bulunduğu sosyo kültürel yapılanmadan doğrudan etkilenir. Bu nedenle elbette tiyatronun da seyircisiyle iletişim biçimleri kronolojik farklılıklar taşır.

Çoğu insan gölgesinin bilincinde olmadan yaşar. Karanlık taraflarından kaçır ve bu kötücül tarafı kabullenmeyi reddetme eğilimindedir. *“Sıradan okur, karanlık yönler artık görülmediğinde, gerçekten de yok olduklarını sanabilir. Fakat deneyimlerin de gösterdiği gibi, durum hiç de öyle değildir. Gerçekte, bilinç kendini kötülüğün cazibesinden kurtarabilmiş, onu mecburen yaşamak zorunda kalmamıştır; karanlık ve kötülük buharlaşıp uçmamıştır ama enerji kaybından ötürü bilinçdışına doğru çekilmiştir ve bilinçte her şey yolunda olduğu sürece orada kalacaktır. Ama bilinç kritik ve kuşku durumlarda sarsıldığında, o zaman gölgenin yok olup gitmediği, hiç olmazsa komşusunda bir yansıma olarak yeniden ortaya çıkmak için fırsat kolladığı anlaşılır”* (Jung, 2013:132). Performatif hareketlerde ilk kıpırtıların yaşanmaya başladığı 1960 sonrasında, gölgenin nasıl gizemli bir ‘ben’ olmaktan çıkıp somutlaştığını gözlemlemek mümkün hale gelir. *“1960’larda Carolee Schneeman sahne üzerinde pornografik-erotik gösteriler yapıyor (Schneeman’ın en bilinen gösterisi, 1963 tarihli The Meat Joy’du), Vito Acconci performanslarında katılımcılara mastürbasyonunu izlettiriyor, Chris Burden canlı bir performansta (Shoot, 1971) bir arkadaşına kendisini kolundan vurduruyor, Marina Abramoviç seyirci karşısında kendine eziyet ediyor (Thomas Lips, 1975), Bob Flanagan elinde çekiç, penisine çivi çakıyordu (1989). Elbette bu performansların ‘kadın bedeni üzerindeki tahakkümü kırmak’, ‘sanatsal dehanın mazoşizmle olan bağıını göstermek’ ve ‘seyirciyi röntgenci konumuna düşürerek onda bir farkındalık uyandırmak’ gibi seçkin amaçları olduğunu belirtmeye gerek yok”* (Buğlalılar, 2008:79-80). Fakat hepsinin ortak paydası, gölge ekseninde, seyircide iğrenme uyandırarak, kendi kötücül tarafıyla yüzleşmesini sağlamaktır. Performans sanatçısı Marina

Abramoviç’in Rhythm performans serisi içinden öne çıkan bir performansı vardır ki, makalenin araştırma konusu bağlamında dikkate değerdir. Rhythm-0’da, Marina Abramoviç’in performans boyunca yanında duran masada bazı nesnelere bulunmaktadır. *“Nesnelerin arasında; tabanca, balta, çatal, bir şişe parfüm, zil, deri, tırnak, zincir, iğne, makas, kalem, kitap, çekiç, testere, üzüm, zeytinyağı, gazete, kuzu kemiği vardır”* (Özınan, 2017:20). Abramoviç yazdığı notta, izleyicilerin masada bulunan nesnelere ile, kendisine istediği şeyi yapabileceklerini belirtmiştir. Başta makul görünen performansın sonuçları, tam da bahsi geçen tehlikenin, gölgenin kurbanı olmuştur. *“Başlangıçta yumuşak bir atmosferde ilerleyen akış, sonradan gelişmeye başlayan ve daha fazlasını yapmak isteyen katılımcıların şiddet arzusuyla birlikte şekil değiştirir. Seyirciler önce ufak girişimlerde bulunur; ellerine gül tutuşturmak, tenine yazı yazmak, fotoğraf çekmek, öpmek, hareket ettirmek gibi. Daha sonra ise kıyafetlerini yırtarlar, boğazında küçük bir sıyrığa sebep olurlar ve hatta tabancanın tetiğine parmaklarını yerleştirerek göğsüne dayarlar”* (Özınan, 2017:22). Rhythm-0 performansı, gölgenin, sadece birkaç saat içinde ‘persona’yı alt ederek, güdüselle kötülüğün ortaya çıkışına nasıl hizmet ettiğine kusursuz bir örnektir. Fakat elbette bütün mesele kötülüğü salıvermek, kötülüğü özgür bırakmak gibi şeytani bir amaca hizmet değildir. Bireyin günlük hayatında belki de hiç karşılaşma fırsatı yakalayamadığından reddettiği, ötelelediği karanlık tarafının farkında olarak, bu kötücül duyguları başkaları üzerinden var etme çabası yerine, bütün bu karanlık yönleri kabullenerek, onları bilinç düzeyinde kontrol altında tutabilme, yok saymak yerine onunla yaşayabilmede, yol gösterme işlevine sahip olmasıdır. Bastırılan er ya da geç su yüzüne çıkacaktır. Bazen sevmediğimizi düşündüğümüz bir insanın duygu ve davranışlarına nefret biçiminde, bir yansıma, bir ayna olarak, bazen de yüzleşmek zorunda kaldığımız bu ve benzeri performansların, sahnelemelerin gerçeği dürtüsel biçimde açığa çıkarması, kıskırtması ile. George Thomson, İnsanın Özü kitabında devinim ve değişimin ancak, şeylerin özünde var olan iç çelişmelerin

gelişmesi ile gerçekleşeceğini savunur (Thomson, 1998). Bu karşıtlık, kendi özümüzde var olduğunu reddettiğimiz ve yansıttığımız 'ben', var oluşumuza ait bir antitez niteliğindedir. Buna bağlı olarak sanatın yaratacağı devinim ve değişim, içkin kötülüğümüzün, yani 'gölge'mizin kabulü ile mümkün hale gelir.

### **In-Yer-Face (Suratına) Tiyatroda Katarsis ve Gölge İlişkisi**

Özellikle Antonin Artaud'nun Vahşet Tiyatrosu ile tiyatroya ilişkin yazdıklarının ardından, sahne için insanın yabancılığının ve fantezi dünyasının kapıları aralanmıştı. Alışlagelen sahne ve metin alışkanlıklarının dışlandığı reformist süreci takiben, hem teorik hem pratik açıdan, günümüze kadar gelecek olan postdramatik tiyatroya zemin hazırladı. Fakat asıl konu postdramatik tiyatronun sınırlarını belirlemek ya da tanımlanmış ve hala tanımlanmakta olanı yeniden üretmek değildir. Bu gelişmeler tiyatro metinlerini dramatik metinlerden, sahne üzerinde yeniden yazılmaya açık postdramatik metinlere sürüklemiş, Aristoteles'in tanımladığı tragedya ölçülerinden çok uzağa taşımıştır. Neredeyse bütünüyle eylemsel hale dönüşen tiyatro, performatif olarak tanımlayabileceğimiz, metin öykü ya da kurgusuna koşulsuz bağlı bir taklit olmaktan çıkıp, performansa yakın, deneyime dayalı bir etkinliğe dönüşmüştür. Dram sanatındaki sözün gücünün alışıya edilmesi, sahnede olup biten, gerçekleşen, bir 'happening'e<sup>4</sup> dönüşmesi ve tüm bunların ana ekseninde izleyiciye yaşatmayı hedeflediği deneyimin bulunması izleyicisiyle, seyirciyi oyuncu, oyuncuyu seyirci kadar katılımcı yapan bu yapıda görünenin aksine sınırları ortadan kaldıran bir yakınlaşma yaratmıştır. Bu değişim ve dönüşümün bir sonucu olarak ortaya çıkan suratına (in-yer-face) tiyatro, sadece pratikteki saldırgan tavrıyla değil içerikteki

<sup>4</sup> Terim olarak ilk kez performans sanatçısı Allan Kaprow'un "18 Happenings in 6 Parts" performansı için kullandığı, Dadaizm ve sürrealizmden etkilenmiş, genel anlamda bir oluş ya da olay içeren, zaman ve mekân sınırlandırması olmaksızın her yerde gerçekleştirilebilen teatral etkinlik, performans.

yoğun provokatif dokunuşlarla da, postdramatik tiyatronun genel eğiliminden daha güçlü ve çarpıcı bir iddiayla kendini ortaya koymuştur. "*In-yer-face tiyatrosunda yazar seyirciyi/okuyucuyu etik kuralları sorgulatır, tabuları yıkarak yasak olanı ortaya çıkarır ve seyirciyi/okuyucuyu ayıp, korkunç, günah veya acı verici olduğu için yüzleşmekten kaçtığı veya hasıraltı ettiği her türlü gizli kalmış duygu, düşünce ve arzuyla yüzleştirmeye zorlar. Bu yüzden de seyirciyi oturduğu yerde sarsacak, şok edecek konu ve tekniklere ihtiyaç duyar. In-yer-face tiyatrosunun ortak temaları arasında cinayet, işkence, tecavüz gibi şiddet içeren olaylar, pornografik cinsellik, cinsel tacize uğrayan çocuklar ve uyuşturucu bağımlılığı başı çeker*" (Zerenler, 2014:256). Birçok açıdan tepkisel ve kısırtıcı bu tiyatro biçimi, özellikle İngiliz Tiyatrosu yazarları ile anılmaya başlamıştır. "*Tiyatronun yeni kimlik arayışı bağlamında 1990'lı yıllarda İngiliz Sarah Kane, Mark Ravenill ve İskoç Anthony Neilson'ın temsil ettiği Suratına Tiyatro ile başlayan bu serüven, 2000'lerde bazı oyun yazarlarının postdramatik estetiği benimsemiş oyunlar ortaya koymasıyla devam etmiştir. İngiltere'de postdramatik tiyatronun öne çıkan ilk yazarları arasında Suratına Tiyatro yazarlarından bazılarını görmek mümkündür*" (Bozer ve diğerleri, 2016:18).

'Postdramatic Theatre' kitabının yazarı Alman tiyatro araştırmacısı *Hans-Thies Lehmann* da, aynı kitabında suratına tiyatronun Alman Tiyatrosundaki etkisinden bahsederek, onu bir İngiliz akım hareketi olarak tanımlar. Özellikle Sarah Kane'nin '4.48 Psychosis' eserinden, başarılı bir postdramatik metin örneği olarak bahseder (Lehmann, 2006). "*Sarah Kane'in 4:48 Psychosis ve Crave, Martin Crimp'in Attempts on Her Life, Face to the Wall ve Fewer Emergencies adlı oyunları postdramatik İngiliz Tiyatrosu'nun önde gelen metinleri arasında sayılabilir*" (Bozer ve diğerleri, 2016:18). Bu metinlerin neredeyse tamamında anlamlı ve kurgusal diyaloglar bulmak olanaksızdır. Karakterler hikâyenin aktarıcısı görevinden çoktan sıyrılmışlardır. Yer ve zaman net değildir. Gerekli de değildir. Önemli olan oyunun performatif niteliği, ele aldığı konular ve onları ele alış biçimidir.

*“Blasted oyunu bombalamalar, maruz kalınan açlık, tecavüz, bedensel ve ruhsal acılar yoluyla savaşın beraberinde getirdiği şiddeti, acımasızlığı işler” (Bozer ve diğerleri, 2016:19). “Sarah Kane ve Mark Ravenhill’in doksanların ortalarında manşetlere çıkmalarından çok önce, Neilson insan ruhunun karanlık yönlerini keşfediyordu. İlk esaslı oyunu Normal: The Düsseldorf Ripper, Ağustos 1991’de Edinburg’taki Pleasance Tiyatrosunda sahnelenmeye başlamasının ardından, tartışmalı konusuyla başarı yakaladı [...]” (Sierz, 2009:92).*

Oyunlar tiyatro çevrelerince başarıyı yakalamış görünse de, kendi serüveni içinde yakından incelemeye değer tepkilere ve eleştirilere yol açmıştır. Bu sebeple sayısız oyun sansür engeline takılmıştır. Ancak asıl üzerinde durulması gereken izleyicilerin doğrudan oyun esnasında verdikleri tepkilerdir.

Alex Sierz, Suratına Tiyatro Britanya’da In-Yer-Face Tiyatrosu kitabında, doksanlı yılların başında Royal Court’ta sahnelenen, Harold Pinter’in yönettiği Olenna’nın daha açılış sahnesinde izleyicilerin verdikleri tepkilere dikkat çeker. Cinsel tacizden suçlanan profesör, kendini suçlayan kadın öğrenciyeye tokat atar ve üzerine saldırır. Oyunun New York gösteriminde erkek izleyiciler “Vur kaltağa” tezahüratları yapar. Sierz’in incelemesine göre izleyici gözlemci olmaktan çıkmış, sorunun parçası haline gelmiştir (Sierz, 2009). Kitaptaki bir başka örnek olan ve sahnelendikten sonra da çok ses getiren suratına tiyatro örneklerinden Blasted için birçok eleştirmen sapıkça, mide bulandırıcı gibi yorumlar yapmış, izleyici yine salonu terk ederek tepki göstermiştir. Seyircinin birçok oyunda, birçok kez salonu terk etmesine karşın Olenna örneğindeki gibi oyuna dâhil olmaktan çekinmediği anlar da yaşanmıştır (Sierz, 2009).

Aristoteles’in tanımladığı tragedyanın, suratına tiyatroya ve elbette günümüz tiyatrosuna kadar, alimlayıcısının kodlarını iyi okumak ve ona ulaşmada en etkin yöntemi keşfedebilmekle yükümlü tiyatro seyircisi için değişmeyen tek şey katarsisin daimi varlığıdır.

Katarsis kelime anlamı ile ‘arınma’yı ifade eder ancak sanat felsefesi bağlamında ilk kez Aristoteles, Poetika eserinde katarsisin tanımını “acıma ve korku duygularıyla ruhu duygulardan temizlemek” (Aristoteles, 2017) biçiminde yapar Aristoteles’in Poetika’da anlattığı gibi katarsise ulaşmadaki temel yöntemi, seyircideki acıma ve korku duygularını harekete geçirmektir. Ve bunu ancak tragedyayla sağlamak mümkündür. Yani katarsisin özüne tragedyayı koyar ve tragedyanın ana amacının da katarsis olduğunu varsayar. Ancak tragedyayı da ahlaki bakımdan ağırbaşlı, başı, sonu ve belli bir uzunluğu bulunan, soylu bir eylemin taklidi olarak tanımlar. *“Tragedya kahramanları ahlaksız olmadıkları gibi kötü de değildirler. İçine düştükleri trajik durum kötü kaderin bir oyunu, rastlantısal olarak ve bilgisizlikten doğan bir yanılığ olarak ortaya konur. Aristoteles için tragedya ortalama insandan daha iyi olan insanların taklididir. Bu iyi insanların (karakterlerin) düştüğü kötü durumları anlatması, hayatın en temel iki ilkesini, rastlantıyı ve yargı hatasını (hamartia), bunların yol açabileceği kötü durumları sergiler. Karakterlerle özdeşlik kurulmasını sağlayarak etik bakımdan iyileşmeyi ve arınmayı gerçekleştirir.” (Can, 2006:68) Bu yüzden “Mutluluktan yıkıma geçen gerçek kötülükleri göstermek de doğru olmaz (bu tür bir düzenleme, sıradan yakınlık duyguları uyandırır belki, ama acıma ya da korku uyandıramaz; çünkü acıma, hak etmediği halde yıkıma uğrayan insana yönelir; korkuysa benzer kişi için duyumsanan şeydir ve bu türden bir olay, ne birini ne de öbürünü doğurabilir).” (Aristoteles, 2017:44) Aristoteles için “Acıma, layık olmadığı bir kötülüğe uğrayana karşı duyduğumuz acı verici bir duygudur. Özellikle bu kötülüğün bizi ve yakınlarımızı tehdit ettiğini bildiğimiz zaman acıma duyarız. Tehlikeli durum bize çok yakınlaşır, ıstırap kendimizinmiş gibi görünürse, acıma duygusu korkuya dönüşür.” (Şener, 2017:46)*

Aristoteles’in betimlediği bu korku ve acıma duygularının kaynağı, Jung’un insanın içinde hali hazırda var olduğunu var saydığı kötülükten çok uzaktır ve onun için korku acımadan doğar.

Oysa “Bizi en çok küçük düşüren şeyler, bazen bizi en fazla büyüleyen şeyler olabilir. Sanki kendimiz hakkında daha çok şey bilmek istiyor, ama bunu öğrenmeye korkuyoruzdur. Suratına tiyatro gizli saklı konularla ilgili olduğundan, hem insan doğasının temelinde olan hem de günlük davranışlarımızın içinde en gizli saklı kalmış noktalara dokunur. Gizli tutkuların ve canavarca eylemlerin halkın gözü önünde sahnelenmesi bizi hem iter hem çeker. İzlemekten keyif aldığımız şeyin bize aslında kim olduğumuza dair hoş karşılamayacağımız bazı gerçekleri göstermesi ihtimali de her zaman vardır.” (Sierz, 2009:24) Suratına tiyatronun tüm kurgusu, bu gizli ve bastırılmış eylem ve duyguların önce kışkırtılıp, sonra ‘şok’ ile son bulması üzerine tasarlanır. Bu katarsisin in-yer-face bağlamında güncellenmiş halidir. “İçinizdeki şeytanlardan kurtulmak için kendinizi cehennem ateşine atma düşüncesi deneysel tiyatronun kökeninde yatar. Yunan tiyatrosunun amacı da muhtemelen seyirciye saldırmak değil, onu tedavi etmek, zamanın gerekleriyle yüzleşmesi için ona yardımcı olmaktır. Bu da, tiyatronun faydacı bir rolü olduğuna işaret eder ve tiyatroyu bir çeşit şok tedavisine dönüştürür.”(Sierz, 2009:25) Tiyatronun in-yer-face içindeki bu işlevi sayesinde, “Toplumda belirlenmiş ahlak normları, iyi kötü karşıtlığı, karakterin yıkıcı içgüdüleri ve gölgesiyle olan ilişkisi bir bireyleşme ve tamamlanma ritüeline dönüşecektir.” (Pelister, 2017:121)

## Sonuç

Aristoteles’in katarsise dair yaptığı bütün tanımlar, bir ideale hizmet edecek şekilde tasarlanmıştır. Tragedya taklittir, ahlakidir ve karakterleri, rastlantısal olarak içine düştükleri durum nedeniyle seyircide acıma ve korku uyandırır. Bu gerçeklikten uzak bir seyirci-sahne ilişkisidir. Çünkü her ne kadar tiyatro sembolik bir temsil aracılığıyla gerçeğe ulaşmaya, gerçeği görünür kılmaya çalışsa da, seçtiği yöntem seyircisiyle ilişkisini belirler. Buradaki gölge benin özündeki kötülük ve kötücüllük rastlantısallığa ve

bilgisizliğe indirgenmiş, insanda daima var olan gerçek karanlık duygu ve davranışları reddetmeye yönelik bir eğilimdir. Suratına tiyatrodaki seyircinin ilgisini ayakta tutan şey bu olumsuz ve rahatsız edici duygularla kurulan yüzeysel bağ değildir. Aksine sahnede gerçek kötüler ve onlara maruz kalmış kurbanların, tabu kabul edilmiş, görmekten rahatsızlık duyduğumuz, erdemli olmaktan son derece uzak davranışlarıyla, özünü reddetmeden, gölge bağlamında kurduğu iletişimidir. Bu yüzden karakterler sosyal açıdan kabul edilebilir davranış kalıplarının bilinçli şekilde dışına çıkarlar. Bu da gerçek ve temsil arasındaki sınırın bulanıklaşmasına yol açar. Tabu konular, ‘gölge’si ve kendisi ile, rastlantısal, kaderci ya da karakterlerin bilgisizliği nedeniyle kötülüğe sürüklendiği olay örgülerinden çok, açıkça bilinçli şekilde çirkin ve rahatsız edici olarak tanımladıkları karakterler ve davranışları üzerinden yüzleşen izleyici, ihtiyacı olan özdeşleşmeye ve sonucunda arınmaya gölge üzerinden ulaşır. Suratına (in-yer-face) tiyatronun izleyicisiyle kurduğu ilişkide acıma kurban üzerinden tanımlanır, korku ise acımadan ya da talihsiz kurbanın içine düştüğü durumdan kaynaklanmaz, yerini seyircinin kendisinden korkusuna bırakır.

In-yer-face kışkırtıcı ve sansasyonel tavrı nedeniyle, izleyicisine bastırıldığı dürtüleri yaşama fırsatı tanıyarak onlarla barışma şansı tanımıştır. Şoktan doğan, gerçek ve içsel bir arınmanın gerçekleşmesi için gereken asal şartları, hem içeriğindeki tabu konularla, hem bunları açıkça gösterme cesareti nedeniyle, hem de küçük, oyuncunun seyirci ile son derece yakın mesafelerde temasa geçebildiği sahnelerde oynanması sebebiyle sağlar görünmektedir. İzleyici olarak öğrendiğimiz şey seksin ya da şiddetin bir olgu olarak kendisi değil, gizli tutmayı yeğlediğimiz mevcut kötülüğün zaten içimizde bulunuşundan duyduğumuz utanç, yani kendi öz benliğimizdir. Suratına tiyatro aracılığıyla onunla uzlaşmak, bize, kimliğimizi tamamlamada ihtiyaç duyduğumuz katarsisi getirecektir.



**Kaynakça**

- Bozer , A., Bal, M., İzmir , S., İnan, D., Sayın, G. & Biçer, A. (2016). *Postdramatik Tiyatro ve İngiliz Tiyatrosu*. İstanbul: Mitos Boyut.
- Buğlalılar, E. (2008). In-Yer-Face Tarihsel ve Teorik Bir İnceleme. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 75-99.
- Gürol, E. (1991). *Analitik Psikoloji ve Carl Gustav Jung*. İstanbul: Cem Yayınevi.
- Jung, C. G. (1980). *Psychology and Alchemy*. New Jersey: Princeton University.
- Jung, C. G. (2013). *Dört Arketip*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Lehmann, H. T. (2006). *Postdramatic Theatre*. Abingdon: Routledge.
- Levy-Bruhl, L. (2006). *İlkel İnsanda Ruh Anlayışı*. Ankara: Doğu Batı.
- Özınan, E. (2017). Erika-Fischer Lichte'nin Performans Anlayışı İle Marina Abramoviç'in Rhytm Serisine Bakmak. *Akdeniz Üniversitesi Uluslararası Müzik ve Sahne Sanatları Dergisi*, 11-26.
- Parlak, E., Biçer, A. & Yeşilyurt, S. (2008). Yüzleştirmeci Tiyatro, Sarah Kane ve Blasted. *Sanat Dergisi*, 35-40.
- Sierz, A. (2009). *Suratna Tiyatro Britanya'da In-Yer-Face Tiyatrosu*. İstanbul: Mitos Boyut.
- Thomson, G. (1998). *İnsanın Özü*. İstanbul: Payel Yayınevi.
- Ukray, M. (2015). *Jung Psikolojisi*. Ankara: Yason Yayınevi.
- Zerenler, D. (2014). In-Yer-Face Tiyatrosunda Şiddet Üzerine Bir Örnek: Yastık Adam. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 255-262.