

06. "Commedia dell'Arte: Masks, masters and servants" Video Oyunu Üzerinden Tarihi Bir Sanat Formunun Günümüz Medyasında Yeniden Yorumlanması¹

Yasin ÇETİN²

APA: Çetin, Y. (2026). "Commedia dell'Arte: Masks, masters and servants" Video Oyunu Üzerinden Tarihi Bir Sanat Formunun Günümüz Medyasında Yeniden Yorumlanması. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (50), 78-94. **DOI:** <https://doi.org/10.5281/zenodo.18340029>

Öz

Bu makale, 16. yüzyıl İtalyan tiyatrosunun doğaçlamaya dayalı köklü bir türü olan ve çağdaş dünya tiyatrosunda izleri bulunan Commedia dell'Arte ile çağdaş bir sanat, anlatı aracı olan video oyunları arasındaki çok yönlü ilişkiyi incelemektedir. Çalışma, özellikle "Commedia dell'Arte: Masks, masters and servants" adlı video oyununu örneklem olarak ele alarak, geleneksel bir sahne sanatının dijital ortama nasıl uyarlandığını, karakter arketiplerinin ve anlatı mekaniklerinin bu adaptasyon sürecinde nasıl dönüştürüldüğünü ve korunabildiğini akademik bir perspektifle analiz etmektedir. Makale, tiyatro tarihi, oyun çalışmaları ve dijital sanatlar arasındaki disiplinlerarası bir köprü görevi görerek, kültürel mirasın yeni medya aracılığıyla nasıl yeniden canlandırılabilirliğine dair içgörüler sunmaktadır. Elde edilen sonuçlar, oyunun "işaretle ve tıkla" mekaniğinin, oyuncuya anlık kararlarla hikâyeyi şekillendirme imkânı tanıyarak Commedia'nın doğaçlama ruhunu dijital bir bağlamda yeniden yarattığını göstermektedir. Arketipsel karakterler, kişilikleri ve komik rutinleri korunarak dijitalde canlandırılırken, "kes-yapıştır" animasyonundan ilham alan görsel estetik, tiyatronun ikonografisini modern bir dille yorumlamaktadır. Oyunun yaklaşık on dakikalık yoğun anlatı yapısı, Commedia'nın epizodik sahnelemeleriyle mükemmel bir uyum sergilemekte ve eğlence amacının yanı sıra kültürel mirası koruma misyonu üstlenmektedir.

Anahtar kelime; Commedia dell'Arte, Dijital Oyun, Video Oyun, Dijital Medya

- ¹ **Beyan (Tez/ Bildiri):** Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur.
Çıkar Çatışması: Çıkar çatışması beyan edilmemiştir.
Finansman: Bu araştırmayı desteklemek için dış fon kullanılmamıştır.
Telif Hakkı & Lisans: Yazarlar dergide yayınlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmalarını CC BY-NC 4.0 lisansı altında yayımlanmaktadır.
Kaynak: Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur.
Benzerlik Raporu: Alındı – Turnitin Oranı: %5
Etik Şikayeti: editor@rumelide.com
Makale Türü: Araştırma makalesi, **Makale Kayıt Tarihi:** 27.07.2025-**Kabul Tarihi:** 22.01.2026-**Yayın Tarihi:** 23.01.2026; **DOI:** <https://doi.org/10.5281/zenodo.18340029>
Hakem Değerlendirmesi: İki Dış Hakem / Çift Taraflı Körleme
² Doç. Dr., İstanbul Üniversitesi, Devlet Konservatuarı, Sahne Sanatları Bölümü/ Assoc. Prof., İstanbul University, State Conservatory, Department of Performing Arts (İstanbul, Türkiye) **eposta:** drcetinyasin@gmail.com **ORCID ID:** <https://orcid.org/0000-0001-5167-4951> **ROR ID:** <https://ror.org/03a5qrr21> **ISNI:** 0000 0001 2166 6619 **Crossref Funder ID:** 501100002657

"Commedia dell'Arte: Masks, Masters, and Servants" Reinterpreting a Historical Art Form in Contemporary Media Through a Video Game³**Abstract**

This article examines the multifaceted relationship between Commedia dell'Arte, a deeply rooted improvisational genre of 16th-century Italian theater that has repercussions in contemporary world theater, and video games, a contemporary narrative medium. Using the video game "Commedia dell'Arte: Masks, Masters, and Servants" as a case study, the study analyzes from an academic perspective how a traditional theatrical art form is adapted to the digital environment, and how character archetypes and narrative mechanics are transformed and preserved in this adaptation process. By acting as an interdisciplinary bridge between theater history, game studies, and digital arts, the article offers insights into how cultural heritage can be revitalized through new media. The findings show that the game's "point-and-click" mechanic recreates the improvisational spirit of Commedia in a digital context by allowing the player to shape the story through instant decisions. While archetypal characters are brought to life digitally with their personalities and comic routines preserved, the visual aesthetic, inspired by "cut-and-paste" animation, interprets the theatre's iconography in a modern language. The game's intense, approximately ten-minute narrative structure aligns perfectly with Commedia's episodic staging and, beyond its entertainment purpose, undertakes the mission of preserving cultural heritage. The recognition it received on platforms such as IndieCade and the Independent Games Festival attests to the project's artistic value and its success in innovatively adapting a traditional form. This digital recreation is a powerful testament to the enduring legacy and adaptability of Commedia dell'Arte, revealing that art is a continuous process of transformation and discovery.

Keywords: Commedia dell'Arte, digital game, video game, digital media

³ **Statement (Thesis / Paper):** It is declared that scientific and ethical principles were followed during the preparation process of this study and all the studies utilised are indicated in the bibliography.
Conflict of Interest: No conflict of interest is declared.
Funding: No external funding was used to support this research.
Copyright & Licence: The authors own the copyright of their work published in the journal and their work is published under the CC BY-NC 4.0 licence.
Source: It is declared that scientific and ethical principles were followed during the preparation of this study and all the studies used are stated in the bibliography.
Similarity Report: Received – Turnitin Rate: 5%
Ethics Complaint: editor@rumelide.com
Article Type: Research article, **Article Registration Date:** 27.07.2025-**Acceptance Date:** 22.01.2026-**Publication Date:** 23.01.2026; **DOI:** <https://doi.org/10.5281/zenodo.18340029>
Peer Review: Two External Referees / Double Blind

Giriş

Uygarlık tarihi incelendiğinde ilk insan yaşadığı her dönemde bir anlatma ihtiyacı hissederek çeşitli anlatı formları geliştirmiştir. Anlatılar bulunduğu dönemin koşullarına göre paralel olarak farklı biçimlerde gerçekleştirilmiştir. Söylemin döneme göre bu dönüşen, gelişen ve değişen biçimleri birbirleriyle sık ilişki ve etkileşim içerisinde. Sanat tarihinin kronolojik geçmişine ve sürecine panoramik bir perspektiften yaklaşım gösterildiğinde bu farklılıkları ve dönemler arasındaki ilişkiyi görmek mümkündür. Paleolitik dönemde söylem üretimi için kullanılan malzemelerin genellikle taş, kemik ve fildişi olduğu bilinmektedir (Özdoğan, 2006). Daha sonraki dönemlerde malzeme olarak yağlı boya, çağdaş dönemde ise teknik olarak kolaj, dijital sanat için dijital materyaller kullanılmıştır. (Akkent, 2012). Bu bilgi sanat üretimi için farklı dönemlerde ve kültürlerde çeşitli malzemeler kullanıldığını açık bir biçimde göstermektedir. Farklı kaynaklarda bu dönemin tekniği ve malzemeleriyle alakalı birçok örnek kolayca bulunabilmektedir. Tarihsel süreçte Mezopotamya'da kil kabartmalar ve stelalar tercih edilirken (Arık, 2000), Mısır'da heykeller ve freskler önem kazanmıştır (Pulak, 1997). Minos sanatında freskler ve çömler doğadan esinlenilmiştir (Higgins, 1981). Gotik dönemde vitraylar ve heykelerde yeni teknikler ortaya çıkmıştır (Toman, 2007). Yine bu tarihsel süreçte tiyatro sanatı da performans sanatı da kendi dilini, anlatısının görsel katmanını oluşturmak için farklı materyallere ihtiyaç duymuştur. Bu araştırma makalesinde de temel olarak kendinde sanatın farklı unsurlarını birleştiren Comedia dell'Arte oyunlarının milenyum sonrası dijitalleşen, görsel söylem biçimi olan video oyununa dönüşme süreci incelenmek hedeflenmiştir. Sanatın dönüşen söylem biçiminde anlatıların yeni teknoloji temelli araçlarla kendine uygun metaforları bulmasının biçimleri incelenmektedir.

İtalyan komedya sanatçıların ve karakterlerinin Batı tiyatrosu ve kültürü üzerinde derin bir etki yarattığı bilinmektedir (Henke, 2002; Katritzky, 2006). Profesyonel sahnelerin en eski dönemlerinde İtalyan komedyenlerinin derin ve katmanlı ikonografisi bulunmaktadır. Commedia dell'Arte, belirli karakterler (örn. Magnifico, Zanni) ile onların kostümleri ve sahne aksesuarları (örn. ev eşyaları, başlıklar, müzik aletleri) aracılığıyla oluşarak beğenilen bir komedi türü haline gelmiştir (Katritzky, 2006). Bu, tiyatronun görsel kültürle olan güçlü bağı ve karakterlerin kalıcılığı için önemli etkenlerdendir. Bu özgün tiyatro biçimi sanat tarihinde sürekli yenilenen tematik ve biçimsel keşiflerin bir parçası olarak kültürel alışverişlerin bir ürünüdür (Balme, 2008; Jaffe-Berg, 2009). Tarihsel süreç sanatın ve kültürel ifadelerin sürekli bir evrim içinde olduğunu, tekniklerin, malzemelerin ve temaların zamanla nasıl değiştiğini göstermektedir. Ancak altında yatan insanlık deneyimi, duygusal derinlik ile sembolik anlam arayışı kalıcı ve değişmezdir. Commedia dell'Arte ise bu geniş kültürel peyzaj içinde, sanatsal yenilikçiliğin ve disiplinler arası çalışmanın önemini vurgulayan somut bir örnek teşkil etmektedir (Balme, 2008; Jaffe-Berg, 2009).

16. yüzyıl İtalyan tiyatrosunun doğaçlamaya dayalı köklü bir türü olan Commedia dell'Arte ile günümüzün önde gelen anlatı ve sanat biçimlerinden biri olan video oyunları arasındaki çok yönlü ilişki bulunmaktadır. Commedia dell'Arte, 16. yüzyıl İtalya'sında ortaya çıkan profesyonel ve doğaçlamaya dayalı bir tiyatro biçimidir. Bu tiyatro türünde, önceden yazılmış tam metinler yerine doğaçlama diyaloglar ve eylemler kullanıldığı bilinmektedir. Seyirciyi eğlendirme amacı güden Commedia dell'Arte'nin temel hedeflerinden biri, *"eğlenmek, keyif almak, melankoliyi geçirmek ve neşelenmek" idi*, ve *"gerçek sanatın zevk vermek ve eğlendirmek"* olduğu savunulmaktadır (Katritzky, 2006). Oyuncular, belirgin maskeler ve ayırt edici kostümlerle tanınan sabit karakter tipleri, yani arketipleri canlandırdığı bilinmektedir. Bu karakterler arasında *"buffone"* (soytarı), *"magnifico"* ve *"zanni"* gibi bilinen tipler yer almaktadır. Profesyonel tiyatro toplulukları tarafından sahnelenen bu oyunlarda,

kadın aktörlerin sahneye dahil edilmesi de belirleyici bir özellik olarak öne çıkmaktadır. Sanatçılar, maske veya makyaj kullanarak "*başka bir kişi gibi görünme*" yeteneğine sahiptir. Hatta kaynaklar, tiyatro topluluklarının "*komedi oynamak bizim sanatımızdır*" diyerek mesleklerini tanımladıklarını göstermektedir. Bu tiyatro formu, görsel ikonografisi ve karakter arketipleriyle de öne çıkmaktadır. Sanatçılar karakterlerini, bazen aynı gruplamaları, jestleri ve kostümleri koruyarak tasvir etmişlerdir (Katritzky, 2006).

Günümüzde ise video oyunları, hikâye anlatımı ve sanatsal ifade için güçlü bir araç olarak kültürel uyarılma ve yeniden yorumlama potansiyelini göstermektedir. Bu çalışmanın temel amacı, Commedia dell'Arte'nin dijital ortama aktarılması ve yorumlanması bağlamında, "*Commedia dell'Arte: Masks, masters and servants*" adlı video oyununu klasik anlatı biçiminin dijital sanatın söylem biçimindeki aktarımını analiz etmektir. Bu oyun, tiyatro ve doğaçlama hakkında mizahi bir grafik deneyimi sunan yaklaşık on dakikalık, kısa ve yoğun bir dijital deneyimdir. Oyuncunun, 17. yüzyıl İtalyan sokak tiyatrosu topluluğuna yeni katılan genç bir komedyen olan Arlecchino üzerinden Commedia dell'Arte'nin ruhunu dijital bir formatta deneyimlemesini sağlamaktadır. (WEB-1: Erişim tarihi 10.07.2025) Makale, tiyatro tarihi, oyun çalışmaları ve dijital sanatlar arasındaki disiplinler arası bir köprü görevi görerek, kültürel mirasın yeni medya aracılığıyla nasıl yeniden canlandırılan bileceğine dair içgörüler sunmayı hedeflemektedir.

Commedia dell'Arte'nin Temel Özellikleri ve Tarihsel Bağlamı

Commedia dell'Arte, önceden yazılmış tam metinler yerine verilen olay örgüsü etrafında doğaçlama diyalogların ve eylemlerin kullanılmasıyla karakterize edilen profesyonel bir tiyatro biçimidir. (Oreglia, 1968). Commedia dell'Arte'nin ortaya çıktığı dönemde İtalyanca "canavaccio" kökeninden gelen bir olay kanavasını etrafında gerçekleşen, önceden yazılan tam metinli oyunlardan ziyade oyuncuların doğaçlama performanslarını yönlendiren temel çerçeveler olarak kabul edilmektedir. Commedia dell'Arte oyunlarında aynı Ortaoyununda olduğu gibi belirli tipler bulunmektedir. Bu tiplerin kişileştirmeleri üzerinden oluşan bir çatışma üzerine komedi endazesinde durumlar gelişmektedir. Bu olay örgüsü kanavaları, tam uzunluktaki doğaçlama komedi oyunlarının başarılı bir şekilde sahnelenmesi için iki temel faktörü gerektirmektedir: geniş "*motivasyonsuz*" çıkışların (unmotivated exits) kolaylaştırıldığı bir sahne ve en az iki seviyeye sahip olması, üst seviyenin genellikle birinci kat pencereleriyle sağlanması (Richards & Richards, 1990). Şöyle ki, bu tür "dramatik iskeletler" olarak adlandırılan senaryoların iki kopyası, eğlence başlamadan önce sahnenin iki yanındaki arka kısımlara yapıştırılır ve her oyuncu, sırası geldiğinde her sahnenin konusunu bir bakışta yakalamaktadır ve tek başına veya diyalog halinde doğaçlama yaptıkları bilinmektedir. (Richards & Richards, 1990).

Yazılı kaynaklardan elde edilen bilgiler perspektifinde Commediad dell'Arte gruplarının icra ettikleri oyun kanavalarını nadiren yayımlandığını göstermektedir. 1700 öncesi yayınlanan tek koleksiyon, Scala'nın 1611 tarihli elli kanavasıdır. (Gordon,1983). Bu koleksiyon, komik, pastoral, büyü, alegorik ve trajikomik konuları içermektedir. 16. yüzyıldan kalma trajediden *farce'a* kadar geniş bir tiyatro faaliyet yelpazesini yansıtmaktadır. Yazılı kaynaklar arasında, performansların lisanslanması, oyuncuların kontrolü, sansür, oyuncular arasındaki yasal anlaşmazlıklar ve sözleşmelerle ilgili resmi kayıtlar ile günlükler, diplomatik yazışmalar ve diğer mektuplardaki tiyatroyla ilgili pasajlar da bulunmaktadır.

1560'lar ve 1570'lerde artan baskıcı kilise sansürü, profesyonellerin doğaçlamaya olan bağımlılığında önemli bir faktör olarak gösterilmektedir. Ayrıca, bazı oyuncuların okuryazar olmaması ve farklı sosyal

seviyelerden ve milletlerden izleyicilere aynı olay örgüsünü etkili bir şekilde iletme ihtiyacı da doğaçlamanın büyümesinde etkili olmuştur. (Schmitt, 2014). Oyuncuların "zibaldoni" olarak adlandırılan referans materyali el kitapları da önemli yazılı kaynaklardır. Bunlar, yayınlanmak üzere tasarlanmış olabileceği gibi sadece özel kullanım için de olabilirler ve önceden ayarlanmış prologlar, konuşmalar, çıkış işaretleri (usciti) ve lazzi'leri içerebilirler. Alessandro Piccolomini'nin 1550'lerde 500 kadar stok sahne ve konuşma taslağı oluşturma projesi, bu *zibaldone* geleneğinin bir öncüsü olarak kabul edilmektedir. (Henke, 2002).

1580'lere gelindiğinde, profesyonel doğaçlama, İngiltere gibi uzak yerlerde bile komedyenlerin tanıdık bir özelliği haline gelmiştir. Örneğin, 1568'de Münih saray mensupları, Massimo Troiano'nun "*una Comedia all'improvviso alla Italiana*" olarak tanımladığı maskeli İtalyan komedisini sahnelemişlerdir. Bu ifade 1620'lerden önce son derece nadir olduğu bilinirken Commedia dell'Arte'nin ve doğaçlama tekniklerinin hala büyük ölçüde İtalya ile sınırlı olduğunu göstermektedir. (Katritzky, 2006). "Commedia dell'arte" teriminin kökenleri ile adlandırılması arasındaki yaklaşık iki yüzyıllık boşluk, terimin doğasında var olan zorlukları ve belirsizlikleri ortaya koymaktadır. Bu terim, birbirinden farklı, geçerli anlamları içerir ve ayrı bir performatif varlık olarak kökenlerini izlemenin basit bir yolu bulunmamaktadır. Yalnız bu noktada Comedia del'Arte oyunlarındaki temel kavramların bazılarını detaylandırmak yapının özelliklerini kapsamlı kavramaya hizmet edecektir. Bu anlamda, "*lazzi*", "*Ridicolosa scaramuzza*", "*Serenat*", "*Human pyramid*", "*charlatan*" gibi kavramların detaylı analiz edilmesi gerekmektedir.

"Lazzi", Commedia dell'Arte sahnesinde kullanılan, önceden prova edilmiş akrobatik veya sözel komik set parçaları ve doğaçlama rutinleri olduğu bilinmektedir. Bu rutinler, farklı olay örgülerinde yeniden kullanılmak üzere tasarlanmış, belirli bir seyirciden alınan yanıtı göre uzatılabilir veya kısaltılabildiği aktarılmaktadır. *Lazziler*, sahneleri dramatik bir ışık ve gölge kontrastı ve güçlü duygusal gerilimle canlandırmaktadırlar (Gordon, 1983).

"*Ridicolosa scaramuzza*" (gülünç bir çatışma/atışma) gibi fiziksel komediler yaygındır. Örneğin, Pantalone'nin Zanni tarafından bir değirmen tekerleği gibi döndürülerek taşınması ("*uoltizandolo a guisa di rota di molino*") fiziksel bir *lazzi* örneğidir. (Gordon, 1983).

"Serenat"lar, erken Commedia dell'Arte'nin tipik bir komik rutini olarak bilinmektedir. Bir *lazzi* olarak "bir neapolitan takla atmak" da özel bir komik harekete işaret etmektedir. (Gordon, 1983).

"Human pyramid" (Herkül'ün işçiliği) gibi gösterişli akrobatik başarılar, genellikle *buffoni* kostümüyle ve maskeli olarak, Commedia dell'Arte oyuncularıyla yakın ilişki içinde gerçekleştirildiği bilinmektedir. Roma'da "moresca ve Herkül'ün güçlerini yapan *attegiatori*"ne yapılan ödeme bu tür performansları kaydetmektedir (Gordon, 1983).

Zanninin tipik aksesuarları arasında müzik aletleri, silahlar ve zırhlar, mutfak eşyaları ve yiyecekler bulunmaktadır. Bu aksesuarlar, karakterin fiziksel komedisine katkı sunmaktadır. Örneğin, zanninin elinde bir domuz budu sallaması gibi detaylar mevcuttur. (Gordon, 1983).

Bazı *lazzi*'ler, edebi kaynaklarda veya modern açıklayıcı metinlerde çok az yorumlanan müstehcen ve skatolojik içerikler taşımaktadır. Guarinonius'un 1610 tarihli tezinde, erken modern *lazzi*'ler hakkında en bilgilendirici metin belgesel kaynağı olarak kabul edilen 34 *lazzi* açıklaması bulunmaktadır. Bu açıklamalar, geç on altıncı yüzyıl performansçı grubunun sözel ve fiziksel komik repertuarına eşsiz bir

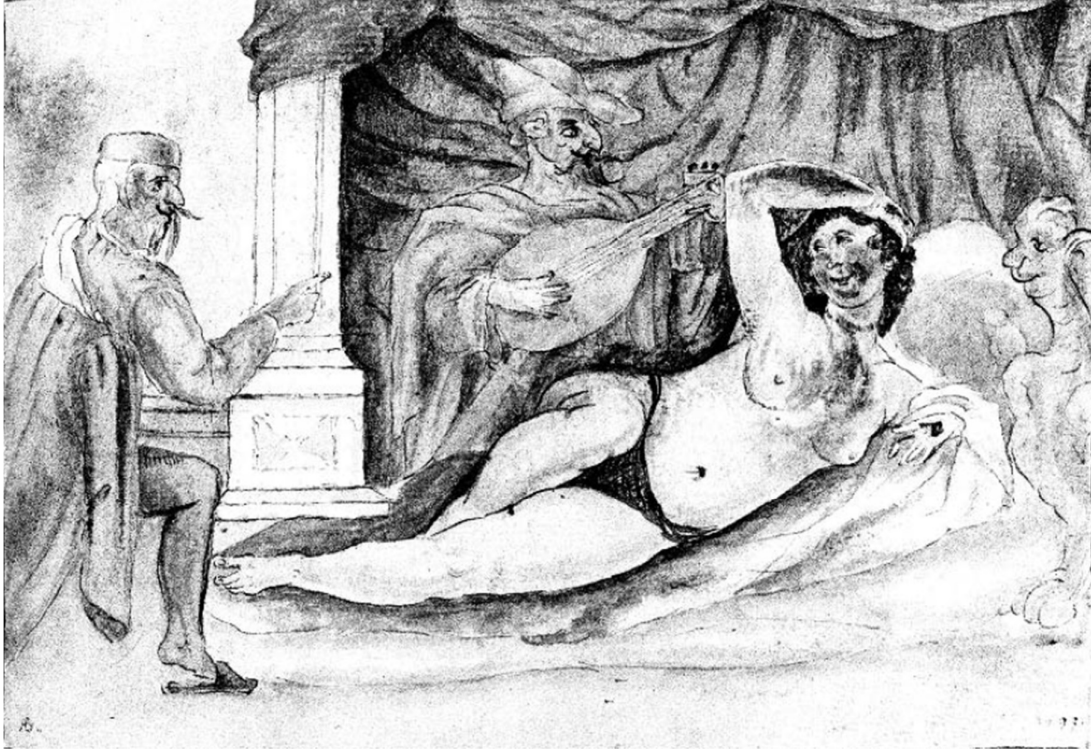
genel bakış sunmaktadır (Gordon 1983).

Lazzi ve *charlatan* (seyyar şifacı) faaliyetleri arasında önemli bir örtüşme olduğu gözlemlenmiştir. Thomas Platter ve Hippolytus Guarinonius gibi araştırmacıların Almanca anlatımları, charlatanların sahneledikleri *lazzi*'lerin, komedyenlerin kullandığı komik bölümlerle ilişkili olduğunu güçlü bir şekilde desteklemektedir. (Gordon, 1983). Bu, kutlanan komedyenlerin mesleklerinin zirvesindeyken Commedia dell'Arte ve charlatan faaliyetlerini birleştirmelerinin istisnai olmadığını ima etmektedir. Rabelais'in "Bergamasques"ten bahsetmesi, profesyonel Commedia dell'Arte oyuncularının benimsediği *lazzi* türüyle olası bir bağlantıya işaret etmektedir. Aynı zamanda karakterler arasındaki etkileşim olduğu gözlemlenmektedir. Oyunlar genellikle hizmetkâr ve efendi (Zanni-Pantalone), erkek ve kadın arasındaki çatışmaların komik bir şekilde kullanılması etrafında dönmektedir. Bu tür çatışmalar, *lazzi*'lerin temelini oluşturmaktadır. Örneğin, yaşlı bir adamın aldatılması ("cuckold's horns") ve yumurta kuluçkaya yatıran bir adamın (hen-pecked husband) sembolik kullanımı gibi temalar *lazzi*lerde yer almaktadır. (Gordon, 1983).

Stok Karakterler (Maskeler) ve Arketipler

Commedia dell'Arte'nin en ayırt edici özelliklerinden biri, sabit karakter tipleri veya arketipleri kullanmasıdır. Bu karakterler, oyuncuların doğaçlama performansları için bir çerçeve sunarak seyirciler tarafından kolayca tanınmalarını sağlamaktadır. Bu arketiplerin kökenleri, 16. yüzyılın ortalarında Antonio Sebastiano Minturno'nun komik karakterler listesinde belirtilen geniş bir insan yelpazesine dayanmaktadır. Minturno, komedinin "*farklı yaş, cinsiyet, servet, durum, millet, adet ve hayattan*" gelen şövalyeler, doktorlar, hekimler, tüccarlar, işçiler, hizmetçiler, asalaklar, fahişeler, yaşlılar, gençler, aile anneleri ve genç kızlar gibi karakterleri içerdiğini belirtmiştir. Bu çeşitlilik, Commedia dell'Arte'nin geniş bir toplumsal yelpazeden ilham aldığını izleyiciye hitap eden zengin bir karakter kadrosu oluşturduğunu göstermektedir. Bu karakterlerin tanımlanmasında maskeler ("mascara", "Laruen") ve ayırt edici kostümler merkezi bir rol oynamıştır. Oyuncular, "başka bir kişi gibi görünmek" amacıyla maske, takma sakal ya da yüz boyası kullanmışlardır. Bu dönüşüm, komedyenin sadece bir rolü oynamakla kalmayıp, adeta o karakterin özüne bürünmesini sağlamıştır. (Katrutzky, 2006).

Zanni, Commedia dell'Arte'nin kalbini ve en eski çekirdeğini oluşturan hizmetçi figürüdür. Zanni'nin kişileştirmesi ve kostümü, Venedik'te hizmetçi, hamal olarak çalışan Bergamo kökenli köylülerden ilham almıştır. Garzoni'nin detaylı anlatımına göre, bu köylülerin tembel jestleri, kaba duruşları, cahil tavırları ve anlaşılmaz diyalektleri, sahnedeki Zanni karakteri için bir model teşkil etmiştir. (Katrutzky, 2006).



Şekil 1. MII/25] A[rnoldus?] B[uchellius?], Bir kurtizana serenat yapan Pantalone ve Zanni, A.B. monogramlı ve 1593 tarihli, renkli çizim.

Kostümü genellikle sade, boyasız, koyu renkli, pürüzlü dokulu ya da katmanlıdır. Bazen çizgili veya ceketin kolları, pantolon paçalarında daha detaylı desenlere sahip olabilmektedir. Ayırt edici özellikleri arasında tüylü kenarlı bir şapka, koyu üç çeyrek maske ve sakal bulunmaktadır. Bunlar 1560'lardan itibaren tarihli tasvirlerde düzenli olarak görülmüştür. 1600'den sonra açık renkli maskeler ya da maskesiz/sakalsız Zanniler de sahneye çıkmaya başlamıştır. En yaygın aksesuarları arasında müzik aletleri, silah, zırh, mutfak eşyaları ve yiyecekler almaktadır. Zanni'nin kökenlerinin Venedik ve Napoli'ye dayandığı, ancak Roma'nın da gelişiminde önemli bir rol oynadığı belirtilmektedir. (Katritzky, 2006).

Magnifico / Pantalone, Zanni ile birlikte Commedia dell'Arte'nin merkezi usta-hizmetçi ikilisini oluşturmaktadır. Pantalone, genellikle yaşlı bir Venedikli tüccarı temsil etmektedir. Kostümü genellikle ayak bileğine kadar uzanan, uzun kollu, bol bir cüppe ve kase şeklinde bir şapka içermektedir. Luten çalması, genç kadınlara olan düşkünlüğüne ve yaygın bir "lazzi"ye (sahne rutini) atıfta bulunabilmektedir. Sahne üzerindeki "gerçek hayattan" karakterlerden tiyatro karakterlerine geçişin izlenmesi zor olarak görülmektedir. Ancak 1599 tarihli Tempesta'nın *Febrero* eserinde Zanni ve Pantalone'nin belirgin bir şekilde anachronistik ve teatral kostümlerle tasvir edilmesi, onların artık günlük karakterlerden ziyade Commedia maskeleri olduğunu açıkça göstermektedir. (Katritzky, 2006).



Şekil 2. "Maurice Sand, Masques et bouffons (1860) eserinden Pantalone (1550) illüstrasyonu"

Inamorata (Aşık Kadın), Commedia dell'Arte'nin en beğenilen rollerinden birisi olmasına rağmen, 1564'te Minturno tarafından karakter listesinden çıkarılmıştır. Kadın oyuncuların sahneye çıkışı, Commedia dell'Arte'nin tanımlayıcı çekirdeğini oluşturmuş ve geleneksel bilgeliğin desteklediği hizmetçi-efendi ikilisi yerine, Zanni–Pantalone–Inamorata üçlüsünün birçok önemli erken tasvirde merkezi olduğunu göstermiştir. Inamorata, genellikle gösterişli ve dönemin mahkeme zarafetinin zirvesinde elbiseler giydiği bilinmektedir. Bu karakterin kostümü son derece esnek olup, hizmetçilerin günlük giysilerinden, üst sınıf kadınların zarif elbiselerine kadar geniş bir yelpazeyi kapsamaktadır. Ayrıca egzotik akrobatlar, dansçılar ve müzisyenler gibi profesyonel eğlencecilerin sahne kostümelerini de içerebilmektedir. (Katritzky, 2006).

Harlequin (Arlecchino), muhtemelen Commedia dell'Arte hizmetçileri arasında en popüler ve en çok araştırılan karakterdir. Kökenleri İtalya'dan ziyade Kuzey Avrupa'ya ve Fransa'ya dayanır; Driesen'e göre, Harlequin sahne karakteri 1584 yılında ya da hemen öncesinde Paris sahnesinde Tristano Martinelli tarafından yaratılmıştır. Martinelli'nin yaşamı sırasında Harlequin rolü genel bir nitelik kazanmıştır. Yamaçlı ya da rengarenk Harlequin-tipi kostümler giyen diğer komik hizmetçiler, Brigantin, Mezetin, Trivelin, Tracagnino, Trufaldino, Trufaltin ve Zan Muzzina gibi karakterler 17. yüzyılın ortalarından itibaren yaygınlaşmıştır. Erken örnekler arasında 1589'dan bir Trastulo ve yaklaşık 1618'den bir Bagatino bulunmaktadır. (Katritzky, 2006).



Şekil 3. "Maurice Sand, Masques et bouffons (1860) eserinden Capitano Spavento illüstrasyonu"

Comedia dell'Arte'nin diğer tiplerinden birisi de İspanyol Capitano'dur. Genellikle askeri bir figür olarak tasvir edilirken 1568'deki Münih düğün performansı gibi erken tarihlerde Massimo Troiano'nun canlandığı Don Diego de Mendoza gibi örnekleri bulunmaktadır. Francesco Andreini'nin Capitano Spavento del Vall'Inferno karakteri bu arketipin en ünlü ve başarılı örneği olarak kabul edilebilmektedir. Bu karakter, sokak şarlatanlarının gülünç soytarırlıklarından, eğitilmiş profesyonel oyuncuların arzuladığı asil ciddiyete kadar geniş bir spektrumu kapsayabilmektedir. (Katritzky, 2006).



Şekil 4. "Maurice Sand, Masques et bouffons (1860) eserinden illüstrasyon"

Tedesco (Alman Paralı Asker) tipi ise, kostümü genellikle Vatikan İsviçre muhafızlarına benzeyen renkli ve ayırt edici bir özellikle tanınmaktadır. Çoğunlukla aşırı içici veya askeri müzisyen olarak tasvir edilmektedir. Abartılı yırtmaçlı hortumlar ve dubletler giydirilerek, genelde parlak, kontrast oluşturan renkler (sarı-parlak yeşil veya kırmızı çizgili) tercih edilmektedir (Gordon, 1983).

Dottore karakteri ise Commedia dell'Arte'nin öne çıkan tiplerindendir. Dottore tipi Bolognalı bir hekim figürüdür. Uzman olmadığı konularda uzman gibi davranarak yalan söyleyen, bu kanava üzerinden ortaya komiklikler çıkaran bir tiptir. İçkiye, çikolataya ve kadınlara düşkünlüğü ile bilinmektedir.

"Commedia dell'Arte: Masks, masters and servants" Video Oyunu Üzerinden Tarihi Bir Sanat Formunun Günümüz Medyasında Yeniden Yorumlanması / Çetin, Y.

Buffoni ve Matachinler: Commedia dell'Arte'nin kökenleri ve moresko dansları arasında belirgin bağlantılar bulunmaktadır. Matachinler, tipik olarak pandomim, akrobatik ve silahlı dansçılar olup, genellikle sıkı oturan kıyafetler ve koyu yüz maskeleri giydiği bilinmektedir. Bu karakterlerin ve buffoni'lerin Commedia dell'Arte oyuncularıyla birlikte tasvir edilmesi, sanatsal bir gelenekten ziyade gerçek performatif pratiği yansıttığını göstermektedir. Bu karakterlerin görsel tasvirleri, oyuncuların gerçek sahne pratikleri, dönemin sanatsal konvansiyonları ve hamilerin beklentileri arasında karmaşık bir etkileşimi yansıtmaktadır. Bu arketiplerin evrimi ve dönüşümü, Commedia dell'Arte'nin dinamik ve sürekli gelişen doğasını gözler önüne sermektedir. (Katritzky, 2006).

"Commedia dell'Arte: Masks, masters and servants" Video Oyunun Analiz

"Commedia dell'Arte: Masks, masters and servants" adlı video oyunu, geleneksel Commedia dell'Arte tiyatrosunun temel özelliklerini dijital bir deneyime taşıyan, tiyatro ve doğaçlama hakkında mizahi bir grafik macera deneyimidir. Oyun, yaklaşık on dakikalık, kısa ve yoğun bir dijital deneyim sunarak, oyuncuların 17. yüzyıl İtalyan sokak tiyatrosu topluluğuna yeni katılan genç bir komedyen olan Arlecchino karakteriyle temsil edildikleri bir anlatıdır (Web-1: Erişim tarihi: 10.07.2025).



https://gamejolt.com/games/commediadellarte/127099?feed_last_id=1456775283

Oyunun temel oynanış mekaniği, "işaretle ve tıkla" (point-and-click) tarzından ilham almaktadır. Bu mekanik sayesinde oyuncu, hikâyeyi etkilemek, seyirciyi eğlendirmek ve topluluğu başarıya ulaştırmak için "oyun niyetlerini akılcıca seçme" gerekliliğiyle karşı karşıya kalır. Bu seçimler, Commedia dell'Arte'nin doğaçlama ruhunu ve aktörlerin anlık karar alma yeteneğini dijital bir bağlamda doğrudan yansıtır; zira geleneksel Commedia dell'Arte, belirli senaryolar veya "canovacci" etrafında doğaçlama yapılan, oyuncunun anlık kararlarının performansı şekillendirdiği bir tiyatro biçimidir.

Görsel ve işitsel tasarım açısından, oyun "kes-yapıştır animasyondan ilham alan renkli bir sanatsal yönelime" sahiptir. Bu stil, geleneksel Commedia dell'Arte'nin görsel ikonografisine, özellikle de hareketli sahne kostümlerine ve maskelerin karikatürize ifadelerine modern bir yorum getirir. Oyun, "keşfedilmeyi bekleyen birçok komik etkileşim ve animasyon" sunar, bu da tiyatronun görsel mizah ve akrobatik performanslar gibi belirleyici unsurlarının dijital ortama aktarıldığını gösterir. Oyunun seslendirmelerinde de Commedia dell'Arte'nin ruhu yakalanmıştır; Eloi Duclercq (Arlecchino), Rémi Fusade (Mentor Komedyen), Brahim Berkati (Capitano), Maxime Lidolff (Pantalone) ve Alisée Preud'homme (Colombina) gibi karakterlerin seslendirmeleriyle, oyunun sanatsal tasarımında

renklerin ve mizahi animasyonların kullanımına ek olarak, işitsel mizah da önemli bir yer tutar.

Oyun, Commedia dell'Arte'nin bilinen stok karakterlerini dijital ortamda canlandırır. Oyuncu olarak Arlecchino'nun yanı sıra, Mentor Komedyen, Capitano, Pantalone ve Colombina gibi Commedia dell'Arte'nin ikonik figürleri oyunda yer alır. Bu karakterlerin her birinin kendine özgü kişiliği, kostümü ve komik rutinleri (lazzi) geleneksel Commedia dell'Arte'nin temel taşlarından olup, oyunun bu dijital canlandırmasında da özgün yapıları korunarak deneyime entegre edilmiştir. Örneğin, Pantalone'nin genellikle yaşlı bir Venedikli tüccarı temsil etmesi veya Arlecchino'nun komik hizmetçi figürü olması gibi özellikler, oyundaki etkileşimlerde yansıma bulur.

"Commedia dell'Arte: Masks, masters and servants"ın sanatsal ve akademik çevrelerdeki tanınırlığı dikkat çekicidir. Oyun, IndieCade Europe 2016'da Resmi Seçki ve Independent Games Festival 2016'da Öğrenci Yarışması katılımcısı olmuştur. Bu başarılar, oyunun sadece eğlenceli bir dijital deneyim olmakla kalmayıp, dijital medya içinde sanatsal bir eser olarak kabul gördüğünü ve geleneksel tiyatro formlarını modern medyaya başarılı bir şekilde adapte etme yeteneğini göstermektedir. Oyun, ENJMIN ve EMCA okullarından Fransız öğrenciler tarafından iki ayda tasarlanmış ve üretilmiştir, bu da projenin genç yeteneklerin bir ürünü olduğunu ve sanatsal yenilikçiliğini vurgular.

Oynanış Mekanikleri ve Commedia dell'Arte İlişkisi

Oyunun temel oynanış mekaniği, "işaretle ve tıkla" (point-and-click) tarzından ilham almaktadır. Bu mekanik, oyuncunun hikayeyi etkilemek, seyirciyi eğlendirmek ve topluluğu başarıya ulaştırmak için "oyun niyetlerini akıllıca seçme" gerekliliğiyle donatılmasını sağlar. Bu tasarım tercihi, Commedia dell'Arte'nin temel doğaçlama ruhunu doğrudan yansıtmaktadır. Zira geleneksel Commedia dell'Arte, önceden yazılmış oyun metinlerinden yoksun, yalnızca sahnelerin genel akışının veya "canovacci" adı verilen senaryoların çok özlü bir şekilde yazıldığı doğaçlama bir formdu. Oyuncular, "*konuya göre anında konuşurlardı*". Oyunun "akıllıca seçme" mekaniği, Commedia dell'Arte oyuncularının anlık karar alma yeteneğini ve "lazzi" veya sahne rutinleri gibi doğaçlama unsurlarını dijital bir bağlamda başarıyla yeniden yaratır. Oyuncuların doğaçlama konuşmaları için not aldıkları "zibaldone" adı verilen "ortak defterler" de vardı, bu da oyunun "niyetleri seçme" mekaniğinin tarihsel bir paralelliklerini sunar.

Görsel ve işitsel tasarım, oyunun Commedia dell'Arte ruhunu yansıtmasında kritik bir rol oynar. Oyun, "kes-yapıştır animasyondan ilham alan renkli bir sanatsal yönelime" sahiptir. Bu stil, kolaj sanatıyla benzerlik gösterebilir ve Commedia dell'Arte'nin Avrupa'nın en görsel olarak belirgin tiyatro biçimi olmasından ilham alır. Bu "kes-yapıştır" animasyon tarzı, Ambrogio Brambilla'nın 1589 tarihli oyun tahtası, Minaggio'nun yaklaşık 1618 tarihli tüy resimleri veya Recueil Fossard gravürleri gibi, dönemin görsel kayıtlarındaki karakter tasvirleriyle güçlü bir tarihsel bağ kurar. Oyun, "keşfedilmeyi bekleyen birçok komik etkileşim ve animasyon" sunar. Bu durum, Commedia dell'Arte'nin görsel mizah ve akrobatik performanslar gibi belirleyici unsurlarının dijital ortama aktarıldığını gösterir. Sanatçı Jan Steen'in hayatı "büyük bir kostüm komedisi" olarak görmesi ve eserlerinde "gürültülü aile partilerini" ve "karikatürize" unsurları tasvir etmesi, oyunun "mizahi" ve "renkli" tarzıyla paralellik gösterir. Oyunun sanatsal tasarımında renklerin ve mizahi animasyonların kullanımı, Commedia dell'Arte'nin enerjik ve coşkulu atmosferini dijital olarak yeniden yaratır. Ayrıca, Eloi Duclercq (Arlecchino), Rémi Fusade (Mentor Komedyen), Brahim Berkati (Capitano), Maxime Lidolff (Pantalone) ve Alisée Preud'homme (Colombina) gibi karakterlerin seslendirmeleriyle işitsel mizah da önemli bir yer tutar.

Commedia dell'Arte Karakterlerinin Dijital Canlandırması.

Oyunda, Commedia dell'Arte'nin bilinen stok karakterleri dijital olarak canlandırılır. Oyuncu, ana karakter Arlecchino rolünü üstlenir. Diğer ikonik karakterler arasında Mentor Komedyen, Capitano, Pantalone ve Colombina yer alır.



Arlecchino: Komik hizmetkar figürü olup, genellikle yamaçlı veya çok renkli kostümlerle tasvir edilir.



Pantalone (veya Magnifico): Genellikle maskeli, yaşlı bir Venedikli tüccarı temsil eder. Zanni-Pantalone

ortaklığı, Commedia dell'Arte'nin kalbi ve en eski çekirdeğini oluşturur ve erken dönem performanslarında belirgin bir şekilde yer almıştır.

Capitano: Bir stok askeri kaptan figürüdür. Francesco Andreini, "Capitano Spavento del Vall'Inferno" adlı en ünlü ve başarılı Commedia dell'Arte kaptanını yaratmıştır.

Colombina: "Hizmetçi kız" (servetta) veya "bekleyen hizmetçi" (waiting-maids) olarak bilinir. Inamorata (kadın aşık) karakterleri de mevcuttu. Kadın oyuncular, Commedia dell'Arte'nin "belirleyici çekirdeğini" oluşturmuşlardır. Bu karakterlerin her birinin kendine özgü kişilikleri, kostümleri ve komik rutinleri (lazzi) geleneksel Commedia dell'Arte'nin temel taşlarıdır. Oyun, bu unsurları dijital canlandırmasında koruyarak deneyime entegre etmiştir.

Comedia dell'Arte oyunlarının temel yapısında doğaçlama oyunlarının dijital ortama aktarımı ve oyuncu etkileşimi (player agency) dayanmaktadır. Commedia dell'Arte'nin merkezi unsuru olan doğaçlama prensibi, oyunun "işaretle ve tıkla" (point-and-click) oynanışından ilham alarak dijital ortama aktarılmıştır. Oyuncunun hikayeyi etkilemek, seyirciyi eğlendirmek ve topluluğu başarıya ulaştırmak için "oyun niyetlerini akıllıca seçme" gerekliliği, Commedia dell'Arte aktörlerinin sahnedeki anlık karar alma yeteneğini doğrudan yansıtır. Geleneksel Commedia dell'Arte, önceden yazılmış oyun metinlerinden yoksun, yalnızca sahnelerin genel akışının veya "canovacci" adı verilen senaryoların çok özlü bir şekilde yazıldığı doğaçlama bir formdu. Oyuncular "konuya göre anında konuşurlardı". Bu nedenle, oyunun sunduğu etkileşimli seçimler, oyuncuya tıpkı Commedia dell'Arte oyuncularına gibi, performansın gidişatını anlık olarak belirleme ve kendi *anlık karar alma yeteneğini* kullanma imkânı sunar. Bu mekanik, doğaçlamanın dijital bir bağlamda yeniden deneyimlenmesini sağlayarak, tiyatrunun spontane ruhunu oyuncu etkinliği (agency) aracılığıyla canlandırmaktadır.



Oyunun görsel tasarımı, Commedia dell'Arte'nin zengin ikonografisine modern bir yorum getirmektedir. "Kes-yapıştır animasyondan ilham alan renkli bir sanatsal yönelim" ile oyun, geleneksel tiyatrunun görsel olarak belirgin kostümleri ve maskelerini yeniden yorumlar. Bu stilin kolaj sanatıyla benzerlik gösterebileceği belirtilmiştir ve Ambrogio Brambilla'nın 1589 tarihli oyun tahtası veya Minaggio'nun yaklaşık 1618 tarihli tüy resimleri gibi dönemin görsel kayıtlarıyla tarihsel bir bağ kurar. Oyunun sanatsal tasarımında renklerin ve mizahi animasyonların kullanımı, Commedia dell'Arte'nin

"Commedia dell'Arte: Masks, masters and servants" Video Oyunu Üzerinden Tarihi Bir Sanat Formunun Günümüz Medyasında Yeniden Yorumlanması / Çetin, Y.

gürültülü aile partilerini ve karikatürize unsurları tasvir eden sanatçı Jan Steen'in eserleriyle paralellik göstermektedir. Bu durum, oyunun tiyatro ikonografisine güncel bir bakış açısı sunarken, aynı zamanda dönemin sanatsal estetiğine saygı duyar.

Anlatı Yapısı ve Epizodik Tiyatronun Dijital Formu:

Commedia dell'Arte'nin anlatı yapısı genellikle doğaçlamaya dayalı *senaryolar* etrafında şekillenir ve bu tiyatrolarda *bütün performanslara dair özlü bir genel bakış* sağlanır, *bireysel lazzi'lerin* ise *çok üstünkörü tanımlamalarına* yer verilir. Oyunun yaklaşık on dakikalık, kısa ve yoğun bir dijital deneyim sunması, bu epizodik ve karakter odaklı anlatı yapısıyla mükemmel bir uyum içerisinde. Örneğin, 1568 Münih düşünündeki bir performans, "una Comedia all'improviso alla Italiana" olarak tanımlanmış ve "keyifli ve eğlenceli bir komedi" (Kurtzweilige Comedj) olarak kaydedilmiştir. Bu performans, on karakterli ve üç perdeli bir yapıya sahip olup, Orlando Lasso (Magnifico) ve Giovanni Battista Scolaro (Zanni) gibi aktörlerin *jestleri*, *edepsiz ve müstehcen sözleri* ile seyirciyi eğlendirmesi gibi *lazzi'leri* içermiştir. Oyunun kısa süresi ve odaklanmış deneyimi, Commedia dell'Arte'nin sahne rutinlerinin ve *canovacci'lerinin* doğaçlama yapısını dijital bir bağlamda deneyimlemeyi mümkün kılar.

Aşağıda, geleneksel Commedia dell'Arte ile "Commedia dell'Arte: Masks, masters and servants" adlı video oyunu arasındaki anlatısal benzerlik ve farklılıkları karşılaştıran bir tablo bulunmaktadır:

Kategori	Geleneksel Commedia dell'Arte	Dijital Oyun	Ortak Noktalar ve Farklılıklar
Anlatıdaki Doğaçlama ve Oyuncu Etkinliği (Agency)	Metinleri önceden yazılı olmayan, yalnızca sahnelerin genel akışının veya "canovacci" adı verilen senaryoların çok özlü bir şekilde yazıldığı doğaçlama bir formdur. Oyuncular "konuya göre anında konuşurlardı" ve anlık karar alma yeteneğine sahipti. Performansın gidişatı aktörün spontane tepkileriyle şekillenirdi.	Oyuncuya "işaretle ve tıkla" (point-and-click) oynanışı aracılığıyla etkileşimli seçimler ve serbestlik sunar. Hikayeyi etkilemek ve topluluğu başarıya ulaştırmak için "oyun niyetlerini akılcıca seçme" gerekliliği, Commedia dell'Arte aktörlerinin sahnedeki anlık karar alma yeteneğini yansıtır.	Her ikisi de spontane kararlar ve anlık tepkilerle anlatıyı şekillendirme ilkesini benimser. Geleneksel formda bu, aktörün sahnedeki gerçek zamanlı doğaçlama yeteneği ile gerçekleşirken, oyunda bu, oyuncuya sunulan yapılandırılmış etkileşimli seçimler aracılığıyla dijital bir simülasyon olarak karşımıza çıkar. Oyun, bu yönüyle doğaçlamanın ruhunu dijital bir bağlamda yeniden deneyimletir, ancak doğaçlamanın mutlak serbestliğini birebir sunamaz.
Arketipsel Karakterler ve Anlatıdaki Roller	Belirgin maskeli ve maskesiz stok karakterler ile karakterize edilir. Örneğin, Arlecchino "en popüler, evrensel olarak tanınan ve en çok araştırılan hizmetkar karakteridir". Pantalone "maskeli, yaşlı bir Venedikli tüccar" temsil eder. Oyuncular maskeler veya yüz boyaları kullanarak başka bir kişi olduklarını gösterirlerdi.	Arlecchino, Mentor Komedyen, Capitano, Pantalone ve Colombina gibi Commedia dell'Arte'nin bilinen stok karakterlerini içerir. Oyuncu doğrudan Arlecchino'nun derisine bürünür. Karakterler, tiyatro sahnesindeki çekirdek kimliklerini koruyarak dijital ortamda evrimleşirler.	Her iki form da arketipsel stok karakterlere dayanır ve bu karakterlerin kendilerine özgü kişilikleri ve komik rutinleri anlatının temelini oluşturur. Oyun, bu karakterlerin dijital ortama aktarımıyla temel kimliklerini korurken, onların görsel ve kişisel evrimini de sergiler. Maskeler ve kostümler her iki durumda da karakterlerin kimliğini belirlemede anahtar rol oynar.
Anlatı Yapısı ve Süresi	Genellikle doğaçlamaya dayalı "senaryolar" etrafında	Yaklaşık on dakikalık, kısa ve yoğun bir dijital	Her ikisi de kısa, odaklanmış ve epizodik bir anlatı yapısını

	şekillenen epizodik ve karakter odaklı bir anlatı yapısına sahiptir. "Canovacci" denilen özlü genel bakışlar içerir, ancak detaylı metinler içermez. Hikayeler genellikle beş perdelik yapıdan ve didaktik mesajdan kaçınarak seyirci eğlencesine odaklanır. "Kurtzweilige Comedj" gibi örnekler kısa ve eğlenceli yapıları doğrular.	deneyim sunar. "Mizahi bir grafik macera deneyimi" olarak tanımlanır. Kısa süresi, Commedia dell'Arte'nin epizodik yapısıyla uyumludur.	benimser. Geleneksel Commedia'nın "canovacci"leri gibi, oyun da belirli bir senaryo etrafında ancak kısa ve yoğun bir deneyim sunar. Bu, her iki formun da uzun, karmaşık anlatılar yerine, anlık, karakter-merkezli olaylara odaklanmasını sağlar. Oyunun süresi, geleneksel Commedia'nın sahne rutinlerinin ve lazzi'lerinin dijital bir uyarlaması olarak görülebilir.
Amaç ve Seyirci/Oyuncu Etkileşimi	Temel amacı "eğlence ve katılım"dır. "Keyif, eğlence, melankoliyi dağıtma ve neşelenme" için izlenirdi. Doğrudan seyirci etkileşimi ve bazen moralistik veya alegorik mesajlar içerebilir. Aktörler, izleyicileri eğlendirmek ve işlerini tanıtmak için performans sergilerlerdi.	"Tiyatro ve doğaçlama hakkında mizahi bir grafik macera deneyimi" sunar. Amacı, oyuncuyu eğlendirmek ve topluluğu başarıya ulaştırmaktır. Ayrıca, Commedia dell'Arte gibi geleneksel sanat formlarının kültürel mirasını koruma, popülerleştirme ve yeni nesillere aktarma potansiyeline sahiptir.	Her iki form da eğlenceyi temel amaç olarak görür. Oyun, interaktif seçimlerle Commedia dell'Arte'nin seyirci katılımını bir nevi oyuncu katılımına dönüştürür. Oyunun ek bir amacı ise kültürel mirası modern bir platforma taşıyarak korumaktır; bu, geleneksel Commedia'nın kendi döneminde farklı kitlelere ulaşma çabasına benzer bir misyon taşır.
Görsel Estetik ve İkonografi	Avrupa'nın "en görsel olarak belirgin tiyatro biçimi" olarak bilinir. Kostümler ve maskeler karakterin görsel kimliğini belirlemede hayati rol oynar. Dönemin görsel kayıtlarında (örneğin, 1589 tarihli oyun tahtası veya 1618 tarihli tüy resimleri) kostüm ve maske kullanımı belgelenmiştir.	"Kes-yapıştır" animasyon stilinden ilham alan renkli bir sanatsal yönelime sahiptir. Bu stil, Commedia dell'Arte'nin kostüm ve maskelerini yeniden yorumlar ve tarihi ikonografiye modern bir bakış açısı getirir.	Her iki form da güçlü ve ayırt edici bir görsel estetiğe sahiptir. Geleneksel Commedia'nın belirgin kostüm ve maskeleri, oyunun "kes-yapıştır" animasyon stilinde yeniden yorumlanarak modern bir bağlama taşınır. Bu, hem geleneksel ikonografiye saygı duyar hem de dijital medyanın sunduğu yeni görsel ifade olanaklarını kullanır.

Sonuç ve Bulgular

"Commedia dell'Arte: Masks, masters and servants" adlı video oyunu, tarihi bir tiyatro formu olan Commedia dell'Arte'nin çağdaş medya aracılığıyla nasıl yeniden yorumlanabileceğine dair somut ve yenilikçi bir örnek sunmaktadır. Bu 10 dakikalık mizahi grafik macera oyunu, tiyatro ve doğaçlama gibi Commedia dell'Arte'nin temel unsurlarını bir PC, Mac OS X ve Linux deneyimi olarak yeniden şekillendirmiştir. Oyunun "kes-yapıştır animasyondan esinlenen renkli sanatsal yönü" ve Arlecchino, Mentor Komedyen, Capitano, Pantalone ve Colombina gibi ikonik Commedia dell'Arte karakterlerinin vokal katılımları, bu tarihi tiyatro türünün görsel ve karakteristik zenginliğinden doğrudan faydalandığını göstermektedir.

Commedia dell'Arte, belirli senaryolar etrafında şekillenen, yazılı metinlerden ziyade doğaçlamaya dayalı bir tiyatro formu olarak tanımlanmaktadır. Oyunun kendisini "tiyatro ve doğaçlama" hakkında bir deneyim olarak konumlandırması, bu temel özelliği doğrudan dijital bir formatta yansıtmaktadır. Commedia'nın "lazzi" olarak bilinen komik rutinleri ve sahne hareketleri, oyuncuların fiziksel ve görsel

"Commedia dell'Arte: Masks, masters and servants" Video Oyunu Üzerinden Tarihi Bir Sanat Formunun Günümüz Medyasında Yeniden Yorumlanması / Çetin, Y.

anlatım yeteneklerine dayanır. Video oyununun "birçok komik etkileşim ve animasyon" sunması, bu fiziksel mizahın ve görsel anlatımın dijital bir yorumunu sağlamaktadır.

Commedia dell'Arte, seyirci eğlencesi ve katılımı üzerine odaklanmıştır. Video oyununun "mizahi bir grafik macera deneyimi" olması ve "birçok komik etkileşim" vaat etmesi, bu eğlence odaklı yaklaşımı interaktif bir bağlamda sürdürmektedir.

Video oyunu, Commedia dell'Arte'nin geleneksel sahne donanımını ve fiziksel oyunculuğunu, dijital varlıklara ve etkileşim mekaniklerine dönüştürerek, sanatsal ifadenin yeni bir "malzemesi" ve "ortamı" olarak işlev görmektedir. Bu, tarihi bir sanat biçiminin, dijital çağın sunduğu yeni olanaklar aracılığıyla varlığını sürdürme ve dönüşme kapasitesini göstermektedir. Commedia dell'Arte'nin kendisi, saray şenliklerinden sokak gösterilerine kadar çeşitli performans geleneklerinden beslenmiş ve Avrupa tiyatrosu üzerinde derin bir etki bırakmıştır. "Storia dell'arte" kaynağı da sanatın farklı kültürler arasındaki etkileşimlerle nasıl geliştiğini ve yeniliklere yol açtığını vurgular. Video oyununun Fransız öğrenciler tarafından İtalyan bir sanat formundan esinlenerek yaratılması, kültürlerarası etkileşimin ve sanatsal yeniliğin devam eden bir kanıtıdır. Oyunun "Independent Games Festival" ve "IndieCade Europe" gibi platformlarda resmi seçki olarak yer alması, bu yenilikçi yaklaşımın takdir edildiğini göstermektedir.

"Commedia dell'Arte: Masks, masters and servants" video oyununun, Commedia dell'Arte'nin kalıcı mirasının ve uyarlanabilirliğinin güçlü bir göstergesi olduğunu ortaya koymaktadır. Oyun, Commedia'nın doğaçlama, stok karakterler ve görsel mizah gibi temel ilkelerini yeni, interaktif bir medyuma başarıyla aktarmıştır. Bu proje sadece bir adaptasyon değil, aynı zamanda Commedia dell'Arte'nin yenilikçilik, kültürel alışveriş ve popüler formlarla etkileşim geleneğinin aktif bir devamıdır. Sanatın sürekli evrimini ve çağlar boyunca farklı ifade biçimleri aracılığıyla insanlık deneyimini yansıtırma yeteneğini örneklemektedir. Bu dijital re-kreasyon, Commedia dell'Arte'nin zamansız çekiciliğini ve modern kültürel alanlardaki ilgisini vurgulayarak, sanatın sadece geçmişin bir yansıması değil, aynı zamanda geleceğe doğru sürekli bir dönüşüm ve keşif süreci olduğunu kanıtlamaktadır.

Kaynakça

- Akkent, M. (2012). *Çağdaş sanatta malzeme ve teknik*. Hayalperest Yayınevi. <http://www.hayalperestyayinevi.com/>
- Arık, R. (2000). *Mezopotamya uygarlığı*. Dergah Yayınları. <http://www.dergah.com.tr/>
- Balme, C. B. (2008). *The Cambridge introduction to theatre studies*. Cambridge University Press. <https://www.cambridge.org/core/books/cambridge-introduction-to-theatre-studies/9780521672238>
- Dixon, S. (2007). *Digital performance: A history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/2429.001.0001>
- Gordon, M. (1983). *Lazzi: The comic routines of the Commedia dell'Arte*. Performing Arts Journal Publications.
- Henke, R. (2002). *Performance and literature in the Commedia dell'Arte*. Cambridge University Press. <https://www.cambridge.org/core/books/performance-and-literature-in-the-commedia-dellarte/9780521643245>
- Higgins, R. (1981). *Minoan and Mycenaean art*. Thames & Hudson. <https://thamesandhudson.com/>
- Jaffe-Berg, E. (2009). For the love of theatre: The influence of Commedia dell'Arte on Jewish theatre. *Shofar: An Interdisciplinary Journal of Jewish Studies*, 27(4), 1–22. <https://doi.org/10.1353/sho.0.0303>
- Katritzky, M. A. (2006). *The art of Commedia: A study in the Commedia dell'Arte 1560–1620 with special reference to the visual records*. Rodopi. <https://brill.com/view/title/25545>
- Oreglia, G. (1968). *The Commedia dell'Arte*. Methuen.
- Özdoğan, M. (2006). *Paleolitik Çağ'da Anadolu*. Arkeoloji ve Sanat Yayınları. <http://www.arkeolojisanat.com/>
- Pulak, C. (1997). *Antik Mısır sanatı*. Arkeoloji ve Sanat Yayınları. <http://www.arkeolojisanat.com/>
- Richards, K., & Richards, L. (1990). *The Commedia dell'Arte: A documentary history*. Basil Blackwell.
- Schmitt, N. C. (2014). *Improvisation in the Commedia dell'Arte in its golden age: Why, what, how*. Cambridge University Press.
- Toman, R. (2007). *Gotik sanat*. Yem Yayın. <http://www.yemkitabevi.com/>
- Dijital Medya / Video Oyunu:**
- itch.io. (t.y.). *Commedia dell'Arte: Masks, masters and servants* [Video oyunu]. <https://lorenzocostaguta.itch.io/commedia-dellarte-masks-masters-and-servants>