



T.C.

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

SAHNE SANATLARI ANABİLİM DALI

**Çağdaş Tiyatroda Reji Yaklaşımı Olarak “İnteraktif Bilinç”: Örnek
Eserin Seyirci Üzerindeki Etkilerinin Araştırılması**

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

ALİ BİRCAN TEKE

BURSA-2021



T.C.
BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANABİLİM DALI

**Çağdaş Tiyatroda Reji Yaklaşımı Olarak “İnteraktif Bilinç”: Örnek Eserin Seyirci
Üzerindeki Etkilerinin Araştırılması**

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

ALİ BİRCAN TEKE
ORCID: 0000-0002-1573-3309

Danışman:
Prof. Dr. Ayhan HELVACI

BURSA-2021

ÖZET

Yazar Adı ve Soyadı : Ali Bircan TEKE
Üniversite : Bursa Uludağ Üniversitesi
Enstitüsü : Sosyal Bilimler Enstitüsü
Anabilim Dalı : Sahne Sanatları
Tezin Niteliği : Yüksek Lisans Tezi
Sayfa Sayısı : XIV + 86
Mezuniyet Tarihi : 15/02/2021
Tez Danışmanı : Prof. Dr. Ayhan HELVACI

Çağdaş Tiyatroda Reji Yaklaşımı Olarak “İnteraktif Bilinç”: Örnek Eserin Seyirci Üzerindeki Etkilerinin Araştırılması

Tiyatro sahnelemelerinde düşünce ve biçim odaklı birçok reji uygulama yöntemi, içinde bulunduğu dönemin gerekliliğiyle tesadüfî veya planlı şekilde gün yüzüne çıkmıştır. Çağdaş tiyatrodaki bazen rejisör, eserinin ulaşmasını istediği seyirciyi kapalı bir bilince hapsederek, seyirciye duygularına kapılmasına neden olan ezberlenmiş uygulamalar sunabiliyor. Tiyatro tarihinde nokta atışı yapılarak, seyirci bilincinin performans sırasında her an açık tutulabileceği biçim ve öze dair var olmuş düşünce ve uygulamalar bir araya gelebilirse seyircinin izleyen olmasının ötesinde bilinci açılmış bir katılımcıya dönüşmesi sağlanabilir. Geleneksel Türk Tiyatrosu’na ait uygulamalardan, Bertolt Brecht ve Jerzy Grotowski gibi tiyatro insanlarının çalışmalarından, Post-Dramatik Tiyatro’nun biçimsel etkilerinden yararlanılarak çağdaş tiyatronun gerekliliğine hizmet edecek, işlevsel bir reji yaklaşımının kapıları açılabilir. Seyirci bilincinin interaktif hale gelmesini sağlayan etmenlerin yardımıyla sahnelenen örnek oyun sonrasında seyircinin katılımıyla toplanan nicel veriler “İnteraktif Bilinç” yaklaşımının, bugünün seyircisi için oyuna “farkındalıkla katılımı” konusunda bir reji önerisi olmaktadır.

Anahtar Sözcükler: Tiyatro, Reji, Seyirci, İnteraktif Bilinç, Katılım

ABSTRACT

Name and Surname : Ali Bircan TEKE
University : Bursa Uludağ University
Institution : Social Science Institution
Field : Performing Arts
Degree Awarded : Master
Page Number : XIV + 86
Degree Date : 15/02/2021
Supervisor : Prof. Dr. Ayhan HELVACI

"Interactive Consciousness" as a Directory Approach in Contemporary Theater: The Study of Effects of a Sample Play on the Audience

Many of the thought or form oriented directon methods in theatrical performances came to light, either by accident or planned, due to requirements of its era. In contemporary theater, director sometimes can imprison the audience in a closed consciousness and offer memorized practices that make the audience caught in emotions. In the history of theater, if thoughts and practices about the form and essence come together, in which consciousness of the audience can be kept open at all times during the performance, the audience can turn into a conscious participant beyond being just a watcher. By benefiting from practices of Traditional Turkish Theater, works of Bertolt Brecht and Jerzy Grotowski and stylistic effects of Post-Dramatic Theater, doors to a functional directing approach, that would serve to necessities of contemporary theater, can be opened. The quantitative data is collected with the participation of the audience after the sample play staged. The sample play is composed of factors that make the audience consciousness interactive. This thesis is a directing proposal for the "Interactive Consciousness" approach on the "participation with awareness" of today's audience in the play.

Key Words: Theatre, Directing, Audience, Interactive Consciousness, Participation

ÖNSÖZ

Oyunculuk lisans mezuniyetimin son yılından bugüne kadar rejisör olarak odaklandığım tiyatro oyunlarının çoğunda, “İnteraktif Bilinç” yaklaşımını yaratabilecek uygulamalar üzerine çalıştım. İlk yıllar bir başlık bulabilmiş değilsem de araştırma ve uygulama üzerine yoğunlaştıkça, çağdaş tiyatrodaki reji alanında görebildiğim problemlere çözüm önerisi olabilecek yaklaşımın en iyi bu iki kelimeyle tanımlanabileceğine kanaat getirdim. Başlık üzerine yapılabilecek akademik çalışmanın zorluklarının farkında olarak dört aşamada ele almayı uygun gördüm. Ona neden ihtiyaç duyulduğu ve onu oluşturan geçmiş dönem uygulamalar; eser sahnelerken belirlenmiş kavramların gerekçeleriyle belirlenmesi; örnek eserin yazılmasından sahneye taşınmasına kadar tüm aşamalar; son olarak uygulamanın seyirci araştırmasından sonra bir neticeye ulaşması.

Çalışma içerisinde örnek eser olarak sunulan Oblomovlaşma oyunu, Dank Laboratuvar Tiyatrosu imzasıyla sahneye taşındı ve seyirci araştırmasına katıldı. Tez çalışmamın başlangıcından, Oblomovlaşma oyununun seyirci ile buluşmasına kadar emeğini esirgemeyen herkese teşekkür etmek isterim.

Eğitim dönemim boyunca ve tez süresince bilgisini, ilgisini ve desteğini eksik etmeyen değerli danışman hocam Prof. Dr. Ayhan HELVACI'ya teşekkür ederim. Oblomovlaşma oyununda etkileyici performansını ortaya koyan, bir oyuncudan öte, sanat dostum Burak Çağatay SERİNBAŞ'a ve özverisini esirgemeyen, piyanosunu yüreğiyle çalan Ece ŞENOL'a teşekkür ederim. Maharetli ellerini, aklını ve her anlamda desteğini hiç esirgemeyen eylem ortağım Ceren KAYIŞ'a, her sorunun üstesinden gelebilen, tasarımını ve tutkusunu paylaşan Kutan GÖKKAYA'ya teşekkür ederim. Paylaşma ve güvene dair hayatıma değer, oyuna anlam katan kıymetli hocam Tülay YILDIZ AKGÜL'e, araştırmaları, şevki ve dostluğuyla oyuna derinlik katan Emek YILMAZ'a teşekkür ederim. Tüm yeteneğiyle ve tasarımıyla oyuna güzellik katan Ezgi ENEÇ'e, oyunun video kaydına estetik değer katan Tugay KAYAN'a, özgün müzikleri için Erhan Can DEREÇİÇEK'e ve desteğini, emeğini hiç esirgemeyen Tolunay GEZEROĞLU'ya teşekkür ederim.

Çalışmamın ölçek analizini en doğru olana ve daha iyiye taşıyabilmem için bilgisini, desteğini ve emeğini cömertçe sunan sevgili Gamze ÖZDEMİR'e, süreci daha kolay yaşamamı sağlayan değerli arkadaşlarım Elif BAĞCI'ya ve Eylül BAŞOĞLU'ya teşekkür ederim.

Oyuna prova alanı sağlayan Uludağ Üniversitesi GSF Sahne Sanatları Bölümü'ne ve desteğini eksik etmeyen hocam Doç. Dr. Ali Sait LİMAN'a; Bursa Kültür Sanat Turizm Vakfı'na, Hacer AKBABA'ya ve tüm vakıf çalışanlarına; Bursa Kültür Sanat Derneği'ne ve tüm ekibine teşekkür ederim.

Ayrıca lisans yıllarımdan bu yana sanat eğitimime önemli katkıları bulunmuş olan değerli hocalarım emekli Prof. Dr. Nurhan TEKEREK'e, Dr. Banu ÇAKMAK DUMAN'a, tüm hocalarıma, manevi desteğini eksik etmeyen duygudaşım Miray ERDOĞAN'a ve aileme teşekkürü borç bilirim.

Ali Bircan TEKE

İÇİNDEKİLER

ÖZET	vii
ABSTRACT.....	viii
ÖNSÖZ	ix
İÇİNDEKİLER	x
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xii
TABLolar LİSTESİ.....	xiii
KISALTMALAR	xiv
1. BÖLÜM: GİRİŞ.....	1
1.1. AMAÇ.....	6
1.2. ÖNEM.....	6
1.3. VARSAYIMLAR	7
1.4. SINIRLILIKLAR.....	7
2. BÖLÜM: YÖNTEM	8
2.1. ARAŞTIRMA MODELİ.....	8
2.2. EVREN VE ÖRNEKLEM	8
2.3. KATILIMCILAR.....	8
2.4. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI.....	9
2.5. VERİLERİN TOPLANMASI VE ÇÖZÜMLENMESİ	9
2.6. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	10
2.6.1. <i>İnteraktif Bilinç için Geleneksel Türk Tiyatrosu</i>	11
2.6.1.1. <i>Oyunsuluk</i>	12
2.6.1.2. <i>Ortada Oyun</i>	15
2.6.2. <i>İnteraktif Bilinç için Bertolt Brecht ve Epik Diyalektik Tiyatro</i>	17
2.6.3. <i>İnteraktif Bilinç için Jerzy Grotowski ve Yoksul Tiyatro</i>	19
2.6.4. <i>İnteraktif Bilinç için Post-Dramatik Tiyatro</i>	21
2.7. ÖRNEK ÇALIŞMA.....	22
3. BÖLÜM: ESERDE İNTERAKTİF BİLİNÇ YARATILMASI.....	23
3.1. ÇERÇEVE SAHNENİN YARATTIĞI EKRAN ESTETİĞİNE KARŞI ÇIKIŞ	24
3.1.1. <i>Özel Tasarım Sahne</i>	28
3.1.2. <i>Oyun-Seyirci-Salon Evreni</i>	31
3.2. ÇOKLU ANLAM	33
4. BÖLÜM: ÖRNEK ÇALIŞMA.....	36
4.1. OYUN METNİ.....	36
4.2. OYUNUN KÜNYESİ.....	45
4.3. OYUNUN REJİ YORUMU VE KONSEPTİ.....	46
4.3.1. <i>Oyunun Sahne Tasarımı</i>	48
4.3.2. <i>Oyunun Kostüm Tasarımı</i>	48
4.3.3. <i>Oyunun Işık Tasarımı</i>	50
4.3.4. <i>Oyunun Müzik/Ses Tasarımı</i>	51
5. BÖLÜM: BULGULAR VE YORUMLAR.....	52
5.1. BİRİNCİ ALT PROBLEME İLİŞKİN BULGULAR	55

5.2.	İKİNCİ ALT PROBLEME İLİŞKİN BULGULAR.....	57
5.3.	ÜÇÜNCÜ ALT PROBLEME İLİŞKİN BULGULAR	58
5.4.	DÖRDÜNCÜ ALT PROBLEME İLİŞKİN BULGULAR.....	59
6.	BÖLÜM: SONUÇLAR VE ÖNERİLER.....	60
6.1.	SONUÇLAR	60
6.1.1.	<i>Birinci Alt Probleme İlişkin Sonuçlar</i>	60
6.1.2.	<i>İkinci Alt Probleme İlişkin Sonuçlar</i>	61
6.1.3.	<i>Üçüncü Alt Probleme İlişkin Sonuçlar</i>	62
6.1.4.	<i>Dördüncü Alt Probleme İlişkin Sonuçlar</i>	62
6.2.	ÖNERİLER.....	63
	KAYNAKÇA.....	65
	EKLER	69
	EK-1: OBLOMOVLAŞMA OYUNUNUN GÖRÜNTÜ KAYDI.....	69
	EK-2: İNTERAKTİF BİLİNÇ ÖLÇEĞİ.....	70
	EK-3: ETİK KURUL KARARI	76
	EK-4: OBLOMOVLAŞMA OYUN AFİŞİ.....	77
	EK-5: İNTERAKTİF OYUN ÇİZELGESİ	78
	EK-6: SEYİRCİ TERCİH İKONLARI	79
	EK-7: OBLOMOVLAŞMA OYUN DÜZENİ.....	80
	EK-8: OBLOMOVLAŞMA AKSESUAR	81
	EK-9: OBLOMOVLAŞMA KOSTÜM ESKİZLERİ	82
	1. <i>Birinci Versiyon (Eylem)</i>	82
	2. <i>İkinci Versiyon (Oblomovluk)</i>	83
	EK-10: OBLOMOVLAŞMA IŞIK DÜZENİ.....	84
	EK-11: OBLOMOVLAŞMA FOTOĞRAFLAR	85

ŞEKİLLER LİSTESİ

ŞEKİL 1: İNTERAKTİF BİLİNÇ ÖLÇEĞİNİN TEMEL BİLEŞENLER ANALİZİNE AİT KIRILMA GRAFİĞİ.....	53
ŞEKİL 2: ESERDE İNTERAKTİF BİLİNÇ İLE SEYİRCİDE İNTERAKTİF BİLİNÇ DEĞİŞKENLERİNİN SAÇILIM GRAFİĞİ.....	56



TABLÖLAR LİSTESİ

TABLO 1: İNTERAKTİF BİLİNÇ ÖLÇEĞİNİN FAKTÖR YAPISI	54
TABLO 2: REGRESYON ANALİZİ DEĞERLERİ	57
TABLO 3: YAŞ, ESERDE İNTERAKTİF BİLİNÇ VE SEYİRCİDE İNTERAKTİF BİLİNÇ DEĞİŞKENLERİNİN KORELASYONLARI	59



KISALTMALAR

a.g.e	: Adı geen eser
a.g.m.	: Adı geen makale
a. yer	: Adı geen yer
Bkz.	: Bakınız
C.	: Cilt
S.	: Sayı
s.	: Sayfa numarası
ss.	: Sayfaları arası
ev.	: evirmen
haz.	: Hazırlayan
vb.	: Ve benzeri

1. BÖLÜM: GİRİŞ

Tiyatro sanatı çerçevesinden bakıldığında çağdaş tiyatro, büyük bir geçmişin gölgesini ve özünü, bazen reddederek bazen de dönüştürerek kendi yolculuğuna katmıştır. Bugün çağdaş tiyatro, Euripides'in tragedyayı radikallemesinden, Brecht'in benzetmeci tiyatroya karşı çıkışı ve dramatik olanın karışıklığını yaratma çabasından, Grotowski'nin araştırmalarından, geleneksel motiflerden, post-modern sanat düşüncesinden ve bu büyük sanat tarihinden daha nice izler barındırmaktadır. Ancak bu izlerin o dönem içerisinde amaçlanan işlevlerden daha farklı amaçlarla kullanılması da mümkündür. Nitekim geçmişte herhangi bir döneme ait, manifestosu kalabalıklarca okunan bir sanat akımı bugün eskimiş kabul edilse de, ondan günümüze bir estetik değer kalmış olur. Bu estetik, farklı bir işlevle aynı uygulamanın ya da o uygulamanın türevlerinin biçimsel özelliklerini barındırabilir. İşte bu düşüncelerin ışığında, “İnteraktif Bilinç” yaklaşımı böyle bir amaç doğrultusunda tanımlanmaya çalışılacaktır.

İnteraktif Bilinç literatürde henüz tanımlanan ancak işlevi ve biçimi yönünden geçmiş dönemdeki tiyatro düşünceleri ve uygulamalarıyla ortaklıklar bulunduran, kendi amacı doğrultusunda bu ortaklıkları yeni formlara dönüştürecek bir tür reji yaklaşımı olarak anılacaktır.

Dilimize İngilizce “interactive” kelimesinden yerleşmiş olan “interaktif” sıfat olarak etkileşimli anlamında kullanılmaktadır.¹ Etkileşim, söz konusu modellerden birinin tek başına ortaya çıkarabileceği bir olgu olmaktan uzaktır. Kavramın, karşılıklı olarak yapılan ve alışveriş içeren bir eylem anlamına geldiğini söylemek mümkündür.² Tiyatro sahnelemelerindeki interaktif biçimleri tanımlayabilmek adına bu etkileşimin nasıl yapıldığını belirtmek gerekir.

Genellikle konvansiyonel biçimdeki oyunlarda seyirci ve oyun alanı bilinçli şekilde birbirinden ayrılarak izleyen ile izlenen birbirlerinin farkında değilmişçesine bir dünya yaratılmaya çalışılmaktadır. İnteraktif tiyatro örneklerinde ise bunun yerini, seyirci ile oyun arasındaki engellerin kaldırılma çabası almaktadır.³ Ancak tiyatrodaki

¹ Hürriyet Gazetesi İnternet Portalı, *İnteraktif Ne Demek?*, <https://www.hurriyet.com.tr/gundem/interaktif-ne-demek-410677732018>, (07.01.2021).

² a. yer.

³ John Sommers, “Drama ve İyi Oluş: Anlatı ve Ruh Sağlığı Bilincini Artırmada İnteraktif Tiyatronun Kullanımı” çev. Hermetika Çeviri Grubu, Ankara, *Yaratıcı Drama Dergisi*, C. 1, S.5 (2008), s. 118.

interaktif biçimlerin tanımlanabilmesi için sadece seyirci ve oyun alanı arasındaki sınırın kaldırılmasından söz etmek yeterli olamaz. Sonraki başlıklarda seyirci ve oyun alanı arasındaki bu sınırların, tiyatro tarihi içinde birçok kez konu olduğu görülecektir. Öyleyse İnteraktif Tiyatro'nun tanımı daha kapsamlı halde verilmelidir.

İnteraktif Tiyatro, seyircide sorgulatan bir diyalog oluşumunu sağlamak için doğaçlamalarla, seyircinin gerçek zamanlı katılımlarıyla, metnin sahne üzerinde değişimine izin veren teatral formdur. Konularını hemen her alandan seçebilir. Bu sayede ortaya koyduğu sorunun aktarılmasında daha sorgulatan bir diyalog yarattığı düşünülür. İnteraktif Tiyatro'nun meydan okuyan bir biçimselliğe sahip olduğunu söylemek mümkündür.⁴ Öyleyse İnteraktif Tiyatro genel anlamıyla öz bakımından, geçmişten bugüne yapılan diğer tiyatro formlarından farklılık göstermemektedir. Asıl farklılığını, seyircinin değiştirici katılımını hesaba katarak oluşturur. Bu durumda İnteraktif Tiyatro'yu kendi dışındaki biçimlerden ayıran bulguların ne olduğuna da değinmek gerekir.

Konvansiyonel yapıdaki tiyatro düşüncesinde seyirci pasif bir rol üstlenmektedir. İzlediği oyuna verilen tepkisi içe dönüktür ve dönüştürücü değildir. Oysa interaktif bir performansta seyirci aktif rol alır. Tepkileri oyunun değişimine, gelişimine ve meydana çıkacak deneyime katkı sağlamaktadır. Bunu belirleyen en önemli unsur daha önce de belirtildiği gibi seyircinin gerçek zamanlı oyuna katılımıdır.⁵ Yani konvansiyonel bir oyun karşısında seyirci sonuç olarak hesaplanmış bir unsurken interaktif performans karşısında çoğu zaman organik ve yaşayan bir gerekçeye dönüşür.

Dikkate alınması gereken önemli verilerden birisi sorgulatan bir diyalogun yaratılmasında yatmaktadır. Bunun nedeni interaktif performans örneklerinde sözün fazla ön planda olduğunun düşünülmesindeki yanıltıcılıktır. Tanımdan yola çıkılacak olursa, aslında eser ile alımlayıcı arasındaki etkileşimin sağlandığı her uygulamayı interaktif sıfatı ile değerlendirmek mümkündür. Burada söz konusu olan katılım, sadece söz ile değil, performansın, öykünün ya da başlangıçta yola çıkılan herhangi bir materyalin seyirci tarafından değiştirilmesi/dönüştürülmesi olarak ele alınmalıdır. Bu nedenle interaktif tiyatronun çevresinden dolaşarak “bilinç” kelimesine odaklanmak

⁴ Benjamin Saypol, *Effective Practices For Establishing An Interactive Theatre Program In A University Community*, (Doktora Tezi), Kolorado(ABD): Kolorado Üniversitesi Tiyatro ve Dans Bölümü, 2011, s. 9.

⁵ a.g.e., s. 6.

daha doğru olacaktır. Çünkü bu haliyle İnteraktif Tiyatro, İnteraktif Bilinç yaklaşımını açıklamakta yetersiz kalacaktır.

İnteraktif Bilinç seyircinin oyuna katılımını her anlamıyla oluşturmaya gayret eder. Seyirciyi, kendisine soru sorulduğunda cevaplayan bir karakter olmaktan fazlası haline dönüştürmeyi amaçlamaktadır. Çünkü konvansiyonel biçimdeki uygulamaların tiyatro seyircisini yoksunlaştırdığı düşünülmektedir.

“İlk olarak bakmak bilmenin zıddıdır. Seyirci bir görünüşün karşısına geçer, ama o görünüşün üretim sürecini veya gizlediği gerçekliği bilmez. İkinci olarak bakmak, eylemin zıddıdır. Edilgen olan seyirci yerinde olduğu gibi, hareketsiz durur. Seyirci olmak, hem bilmek kabiliyetinden hem de eylemek kudretinden kopmak demektir.”⁶

Edilgen bırakılan seyircilerin aktif bilgidен yoksun bırakıldığı anlaşılmaktadır. Buradaki “aktif bilgi” ifadesi ezberlenmemiş, seyircinin kendi bilinci ile edinebileceği bilgiye işaret etmektedir. Öz haliyle seyircinin deneyim gücü elinden alınmaktadır. İnteraktif Tiyatro ise daha önce belirtildiği gibi tek başına bu deneyimi sağlamak için yeterli olmayabilir. Seyirci ile diyalog halinde bulunmak yahut seyirciyi belirli koşullarda katılımcı yapmak, onun bilmekten ve eylemekten yoksun bırakıldığı performansa seyirci kalmasına engel olamayabilir.

Ranciere’e göre tiyatro tarihinde alımlayıcıdaki bilincin açık tutulması iki şekilde mümkün hale getirilmiştir. Seyirci ile oyun alanı arasında yaratılan kasıtlı bir mesafe ile seyircinin öykünün, performansın, duygunun vb. etmenlerin tesiri altında sürüklenmeden kendisine sunulan verilerle objektif bir çıkarım yapmasını sağlamak bunlardan biridir. Diğer ise aksine, mesafeyi olabildiğince daraltarak seyirciyi gözlemci değil eser tarafından tesir edilmiş bir kişiliğe büründürür.⁷ Ranciere’in belirttiği seyirci ile mesafenin artırılıp azaltılması sadece fiziki olarak kullanılmamaktadır. Yoksa sahne biçimlerinin arasındaki farklara değinmek yeterli olurdu. (Çerçeve, Ortada, Karakutu vb.) Bu fiziksel uzaklığın yanında oluşturulmak istenen düşünsel mesafenin amacı seyircinin diyalektiğinin yaratılabilmesinde gizlidir. Her iki biçim de seyircide diyalektik geliştirilmesini amaçlamaktadır. Yine her iki biçim de aynı amaca hizmet etmektedir: Seyircinin oyunu açık bir bilinçle izlemesi.

⁶Jacques Ranciere, *Özgürleşen Seyirci*, çev. E. Burak Şaman, 3. b, İstanbul: Metis Yayınları, 2015, s. 10.

⁷ a.g.e., ss. 11-12.

Edilgen seyircinin yerini eyleyen bir katılımcı ile değiştirmek ancak seyirciyi performansa hem fiziksel hem de düşünsel olarak yaklaştırarak mümkün kılınabilir. Bu da seyircinin kendisini katılımcı olarak hissedebileceği bir sahneleme formu ve oturma düzeni ile sağlanabilir. Teknoloji temelli yöntemlerle çerçeve sahnede benzer arayışlar yapılabilir görünse de çerçeve sahnenin, İnteraktif Bilinç yaklaşımı için bazı etkileri niye karşılayamayacağı sonraki başlıklarda ifade edilecektir.

Innes, çerçeve ve onun türevlerindeki sahne biçimlerini konvansiyonel olarak adlandırmaktadır. Bu sahne biçimlerinin karşısı olarak seyircilerin katılmaya ikna edildiği bir oyun biçiminde performans ritüele dönüşmektedir. Ritüel, bir topluluğun her üyesinin katıldığı, o grubun kimliğini oluşturan ortak eyleme işaret etmektedir. Ne ritüeller ne de herhangi bir topluluk çağımızla örtüşmektedir. Avant-Garde uygulamalarda seyircilerin katılımcıya dönüştüğü, onları topluluk yaparak bir ritüel yaratıldığı düşünülür.⁸ Konvansiyonel tiyatro üsluplarına alternatif oluşturabilecek sahneleme biçimleri, seyirciyi katılımcıya dönüştürmek konusunda oldukça başarılı görünse de bu dönüşümün bir ritüelle aynı işlevde olması seyircinin bilincini açmaya yeter koşulda değildir. Çünkü ritüellerin ortak bir çıkarımı ve yekpare olunan düşün biçimi vardır:

“Birçok ritüelin temel öncüllerinden biri, arzu edilen sonuca ritüeli yaparak varabilmektir –savaşta ki zafer, yeterli yağmur ya da doğaüstü gücün inayetini kazanmak gibi.”⁹

Bu durum ise İnteraktif Bilinç kapsamında istenilenin aksini doğurmaktadır. Performansın ritüellerin işlevine dönüşüyor olması, oyunun düşüncesini seyircinin ortak bilincine bırakacaktır. Oysa İnteraktif Bilinç seyircinin, öznel, bağımsız ve özgür şekilde açılmış bir bilinçle oyuna katılımını amaçlamaktadır. Yani bir ritüelden öte özgür bir topluluk hedeflenmektedir.

Öyleyse seyirci ile oyun alanının mesafesinin kısılması, seyircinin oyuna sadece bir topluluk olarak katılması ve interaktif uygulamalar, tek başlarına düşünüldüğünde, seyircinin oyunu tamamen açık bir bilinçle izlemesi için yeterli olmayacaklardır.

⁸ Christopher Innes, *Avant-Garde Tiyatro 1892-1992*, çev. Beliz Güçbilmez, Aziz V. Kahraman, 3. b., Ankara: Dost Kitabevi, 2010, s. 234.

⁹ Oscar G. Brockett, *Tiyatro Tarihi*, çev. Sevinç Sokullu, Sibel Dinçel, 1. b., Ankara: Dost Kitabevi, 2000, s. 18.

“O halde bize başka bir tiyatro lazım –seyircisiz bir tiyatro. Boş koltuklar önündeki bir tiyatro değil...”¹⁰

Yunanca “eylem” anlamına gelen drama, seyircisi tarafından gittikçe eyleme dokusundan uzaklaşan tiyatro sanatına dönüşmüş olabilir. Üstelik bu dönüşüm seyircilerin kendi kendilerine etken olmak vasfından vazgeçmiş olmalarını da içeriyor olabilir. Tüm bunlara rağmen seyircinin edilgen konumunun, illüzyonla vasıfsız kalmışlığının, tiyatro icracılarının zekâları ve tasarımları sayesinde özgür iradeli bir katılımcı konumuna dönüştürülmesi gerekmektedir.¹¹

Bunun için özel bir çaba içine girmek gerekir: Tiyatro alımlayıcısının kendine ait özgür bir bilinçle oyuna katılımını sağlayacak her düşünce ve uygulamayı yeni bir işlevle organik bütünlüğe ulaştırmak. Bu, cümlelerin veya aksiyonların interaktifliği değil, özgür bilinçlerin interaktifliğidir.

Tüm bunların ışığında çalışmanın temel problemleri üzerinde durmak gerekir. Sözü edilen İnteraktif Bilinç yaklaşımı yaratılabilir mi? Reji yaklaşımı olarak düşünüldüğünde İnteraktif Bilinç, bir tiyatro oyununa nasıl uygulanır? Seyircinin İnteraktif Bilinç algısının bağlı olduğu değişkenler nelerdir? İnteraktif Bilinç’in reji yaklaşımı olması halinde, ana problemi çalışmanın seyirci katılımına sağlayacağı işlev çerçevesinde düşünmek gerekir. Ancak İnteraktif Bilinç doğrultusunda yapılan ve bu tez çalışmasında ikinci bölümde “İlgili Araştırmalar” ve üçüncü bölümde “Eserde İnteraktif Bilinç Yaratmak” başlığı altındaki kuramsal düşüncelerin aktarımından sonra örnek bir sanat eseri oluşturularak seyirci araştırması gerçekleştirilmektedir. Bu doğrultuda araştırılması gereken alt problemler bulunmaktadır:

- i) Eserde İnteraktif Bilinç yaratılması seyircide İnteraktif Bilinç oluşumunu yordar mı?
- ii) Seyircinin tiyatroya gitme sıklığı seyircide İnteraktif Bilinç oluşumunu yordar mı?
- iii) Seyircinin eğitim durumu seyircide İnteraktif Bilinç oluşumunu yordar mı?
- iv) Seyircinin demografik özellikleri seyircide İnteraktif Bilinç oluşumunu yordar mı?

¹⁰ Ranciere, a.g.e, s. 11.

¹¹ a. yer.

Birinci maddede belirlenen iki faktör, “Eserde İnteraktif Bilinç” ve “Seyircide İnteraktif Bilinç” ifadeleri araştırma için önemli bir anlam ifade etmektedir.

Eserde İnteraktif Bilinç: Araştırmaya katılan seyircilerin, bu çalışmanın üçüncü bölümünde “Eserde İnteraktif Bilinç Yaratmak” başlığındaki aktarılan etkenleri Oblomovlaşma oyununda görebilip göremediği ile ilgili bir faktör oluşturmuştur.

Seyircide İnteraktif Bilinç: Seyircilerin İnteraktif Bilinç etmenlerinin kendilerine etki edip etmediğini veya düşünülen etkileri yaşayıp yaşamadıklarıyla ilgili bir faktör oluşturmuştur.

Bu faktörlere ve etkilerine ölçek analizinde oldukça yoğun yer verilecektir.

1.1. AMAÇ

Bu yüksek lisans tezi tiyatro tarihi süresince sahnelemede tercih edilen bazı uygulamaların bugüne kadar gelen izdüşümlerinin, çağdaş tiyatro içerisindeki ihtiyaç duyulan rejî yaklaşımı doğrultusunda yeniden tanımlanabilmesini amaçlamaktadır. Çalışmada, çağdaş tiyatro oyun sahnelemelerinde, seyircinin açık bir bilinçle oyuna katılabileceği İnteraktif Bilinç yaklaşımının kazanılmasına yardımcı olacak tüm kavramların araştırılması ve bu doğrultuda örnek bir oyunun sahnelenerek seyirciye olan etkilerinin gözlemlenmesi hedeflenmektedir.

İnsanların hızlı yaşamlarındaki edilgenlik, tiyatro sanatında da yerini “izleyen” figürüne bırakmıştır. Bireyin bugün içinde bulunduğu sorunun çevresinde dolaşmak yerine, soruna derinlemesine saptama yapabilmenin ve bu saptama sırasında aynı bireyi aktif bir bilinçle performansa dâhil etmenin yolları bulunacaktır.

1.2. ÖNEM

İnteraktif Bilinç’in bir rejî yaklaşımı olması halinde, dünden bugüne farklı işlevlerle yapılmış uygulamaların, seyirciyi çalışmada sözü edilen edilgenlikten etken duruma dönüştürüp dönüştürmediği görülecektir. İnteraktif Bilinç, günümüzdeki tiyatro alımlayıcısının izleyen olma ve eylemsiz kalma durumlarının önüne geçerek, çağdaş tiyatronun gereksinim duyduğu estetik form ile birleştirilen bir yöntemin kapılarını aralaması bakımından önemli görünmektedir.

1.3. VARSAYIMLAR

İnteraktif Bilinç yaklaşımının oluşturulabileceği ve örnek eserin sahneye taşınarak belirlenen örneklem içerisinde etkili olup olmadığının saptanabileceği varsayılmaktadır.

İnteraktif Bilinç yaklaşımı için yapılan literatür taramasındaki belirlenen sınırların yeterli olduğu varsayılmaktadır.

Örnek eser Oblomovlaşma oyununun İnteraktif Bilinç yaklaşımının yaratmak istediği emsali temsil edebilecek şekilde tasarlandığı varsayılmaktadır.

Seyircinin katılımı üzerine yapılan ölçekte örneklemin, belirlenen evreni temsil etmek konusunda yeterli olduğu varsayılmaktadır.

1.4. SINIRLILIKLAR

Kuramsal araştırma, Geleneksel Türk Tiyatrosu, Modern ve Postmodern Dönem içerisinde İnteraktif Bilinç yaklaşımının tanımı ile ortaklıklar barındıran düşünceler ve uygulamalarla sınırlandırıldı. Modern ve Postmodern Dönem’e ait araştırmalar ise Bertolt Brecht’in, Jerzy Grotowski’nin tiyatro düşünceleri ve uygulamalarıyla, ayrıca Post-Dramatik Tiyatro’nun biçimsel özellikleri ile sınırlanmıştır.

“İnteraktif Bilinç” başlığındaki “bilinç” ifadesi nörolojik bir terim olarak ele alınmayıp, tiyatro seyircisine atfedilmek üzere, sosyal yaşamdaki “farkındalık” veya “algı” ile eş anlamlı olarak kullanıldığından tıbbi araştırmalar çalışmanın sınırlılıkları içerisinde yer almamıştır.

Araştırma ayrıca, İnteraktif Bilinç için örnek eser Oblomovlaşma oyununun uygulama öğeleri ile sınırlandırılmıştır. Bu oyuna katılan seyircilerden elde edilen nicel veriler ölçek için bir sınırlandırmadır.

2. BÖLÜM: YÖNTEM

2.1. ARAŞTIRMA MODELİ

Öncelikle genelleme ve kuramsal olarak gerçekleştirilen araştırmada tarama modeli kullanılmıştır. Örnek eser üzerinden yapılan niceliksel araştırmada tek grup son test ile deneysel desen kullanılmıştır.

2.2. EVREN VE ÖRNEKLEM

Çalışmanın evrenini 15 yaş ve üzerindeki tiyatro seyircileri oluşturmaktadır. Araştırmada kullanılan örnekleme yöntemi, seçkisiz olmayan örnekleme yöntemlerinden amaçlı örneklemenin bir türü olan ölçüt örnekleme tekniği ile gerçekleştirilmiştir. Çalışmaya katılım için belirlenmiş temel ölçüt ise “Oblomovlaşma” isimli oyunun izlenmiş olmasıdır.

2.3. KATILIMCILAR

Araştırmaya 62’si (%60.2) kadın, 35’i (%36.7) erkek olarak belirtilmiş toplam 103 kişi katılmış ($\bar{X}_{yaş} = 29.74$, $SD = 8.80$); anketin %20’sini ve daha fazlasını eksik bırakmış kişilerin verileri analizlerden çıkarılmıştır. Böylece analizler 60’ı (%62.5) kadın, 36’sı (%37.5) erkek 96 kişilik veri seti üzerinden yürütülmüştür ($\bar{X}_{yaş} = 29.70$, $SD = 8.96$, Ranj aralığı= 17-60; n=96).

Demografik özellikleri incelendiğinde katılımcıların 73’ünün (%76) bekâr ve 23’ünün (%24) evli olduğu görülmektedir. Eğitim düzeyleri incelendiğinde katılımcıların çoğunun yüksek eğitime sahip kişilerden oluştuğu görülmektedir. Yalnızca (%1) kişi ortaokul mezunuyken, 7’si (%7.3) lise, 70’i (%72.9) üniversite, 15’i (%15.6) yüksek lisans ve 3’ü (%3.1) doktora mezunudur. Katılımcılar sahip oldukları meslekler açısından oldukça çeşitlilik arz etmektedir. Bir kişi mesleğini belirtmezken (n=95), 8’i (%8.4) herhangi bir işte çalışmadığını ifade etmiştir. Ayrıca 24’ü (%25.3) öğrenci, 14’ü (%14.7) öğretmen, 9’u (%9.5) sağlık çalışanı, 4’ü (%4.2) mühendis, 3’ü (%3.2) sanat emekçisi, 3’ü (%3.2) avukat, 3’ü (%3.2) akademisyen, 2’si (%2.1)

mimardır. Ek olarak 25'i (%26.3) bu alanlar dışında bir mesleğe sahip olduğunu bildirmiştir. Bu mesleklerin bazıları şöyledir: Memur, serbest meslek, tekstilci, turizmci, yazılımcı, market personeli, ev hanımı...

Son olarak, örneklemin yapısının daha iyi anlaşılabilmesi için katılımcılara tiyatroya gitme sıklıkları da sorulmuştur. Yine bir kişi bu soruya yanıt vermezken, diğer katılımcıların (n=95), 1'i (%1.1) neredeyse hiç, 8'i (%8.4) yılda bir iki kez, 34'ü (%35.8) yılda ikiden fazla, 35'i (%36.8) ayda bir iki kez, 13'ü (13.7) haftada bir iki kez ve 4'ü (%4.2) haftada ikiden fazla cevabını vermiştir.

2.4. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI

Demografik Bilgi Formu: Katılımcıların cinsiyeti, yaşı, eğitim ve medeni durumu, mesleği ve tiyatroya gitme sıklıklarını sormak için kullanılmış formdur.

İnteraktif Bilinç Ölçeği: Bu ölçek araştırmacı tarafından “Oblamovlaşma” isimli tiyatro oyununda kullanılan “İnteraktif Bilinç” reji yaklaşımının seyirci üzerindeki etkisini ölçmek için, araştırmacı tarafından geliştirilmiştir. Ölçek 20 maddeden oluşmakta olup (örnek madde: “Oyun bir bulmaca çözme hissi yaşattığından, bilincimin her an açık şekilde oyunun içinde olduğunu hissettim.”), 5’li Likert tipi bir derecelendirme üzerinden sunulmuştur. (1= Kesinlikle katılmıyorum; 5= Kesinlikle katılıyorum). Ölçeğin yapı geçerliği ve güvenirliğini sınamak için yapılan analizler, beşinci bölümde aktarılmıştır.¹²

2.5. VERİLERİN TOPLANMASI VE ÇÖZÜMLENMESİ

Araştırmanın etik onayı 27/12/2019 tarihinde Bursa Uludağ Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma ve Yayın Etik Kurulu tarafından oybirliği ile verilmiştir.¹³ Anket uygulama aşaması 28/12/2019- 29/02/2020 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir. Etik onayın alınması ardından “Oblomovlaşma” isimli tiyatro oyununu izlemeye gelen seyircilere söz konusu çalışmanın duyurusu yapılmış, katılmaya gönüllü olduğunu bildirenlere, oyunun bitmesi ardından çalışmanın amacını ve gönüllü katılım ilkesini

¹² Bkz. Ek-2.

¹³ Bkz. Ek-3.

açıklayan bir bilgilendirilmiş onam formunu da içeren anket, kâğıt-kalem formunda sunulmuştur. Anketi tamamlayan katılımcılara teker teker teşekkür edilerek, varsa soruları yanıtlanmıştır. Katılımcıların anketi tamamlaması ortalama 5 dakika sürmüştür.

Yapılan anket çalışmasının bulgularını istatistiksel olarak ortaya koyabilmek için gerekli analizler Statistical Package for the Social Sciences (SPSS; IBM Corp., Armonk, NY, USA) programının 23.0 versiyonu kullanılarak yapılmıştır.

2.6. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Çağdaş tiyatrodaki tüketilebilir olan her eserin bilinçli veya bilinçsiz yaratı referansları vardır. Bu referanslar, yaratının kendinden önceki haliyle yakından ilişkilidir. Birbirinden destek alan veya birbirini doğuran düşünceler, karşıtları ve öncülleri sayesinde var olurlar. Yüzeye çıkan bir yaratıdaki hayal gücünün sağlamlığını vaat eden ve ilk bakışta görünmeyen, derinlere tutunmuş ipleri vardır. Sanatsal üretimde sosyal, ekonomik, kültürel ve siyasi değişimin doğurduğu ihtiyaçlar ancak bu şekilde gerekçelendirilebilir.

İnteraktif Bilinç yaklaşımı çerçevesinde oluşturulmuş bir eserin, geçmişten izler taşıdığı ve birçok tiyatro kuramının uygulamasını akıllara getirdiği başlıkları vardır. Elbette bu başlıkların her biri bu çalışma içerisinde yeterli şekilde açıklanamayacak kadar derinliklidir. Bu nedenle, çalışmaya hizmet ettikleri ve İnteraktif Bilinç reji yaklaşımını etkiledikleri özellikleriyle konu edileceklerdir.

Bu başlıkların tiyatro tarihindeki kronolojik sıralarıyla, *İnteraktif Bilinç İçin Geleneksel Türk Tiyatrosu*; *İnteraktif Bilinç İçin Bertolt Brecht ve Epik-Diyalektik Tiyatro*; *İnteraktif Bilinç İçin Jerzy Grotowski ve Yoksul Tiyatro*; *İnteraktif Bilinç İçin Post-Dramatik Tiyatro* olduğu söylenebilir.

2.6.1. İnteraktif Bilinç için Geleneksel Türk Tiyatrosu

Geleneksel Türk Tiyatrosu üzerine çok sayıda araştırma bulunmaktadır. Metin And'ın çalışmaları sonrasında ise genel anlamıyla bu başlıkla adlandırılmaya devam etmiştir. Türkiye'nin içinde olduğu coğrafyada geçmişten bugüne kadar gelenekselleşmiş, batılı biçimdeki modern tiyatronun dışında kalan tüm gösterilerin Geleneksel Türk Tiyatrosu'na ait olduğunu düşünmek mümkündür. Köy tiyatrosu ve halk tiyatrosu olarak kategorize edilebilirler. Burada ritüeller, törenler, örf ve adetlerden gelen etkinliklerin tamamının da Geleneksel Türk Tiyatrosu çerçevesinde incelendiği görülebilir. Ancak dramatik unsurların varlığı yönünden bakıldığında, bazı Köy Seyirlik Oyunlar, Karagöz, Meddah ve Ortaoyunu kendini belli etmektedir.¹⁴

Çağdaş tiyatroda halk tiyatrolarından referansla üretilmiş eserler görülür. Bu eserlerin geçmişten referans almasının nedenleri kültürel kodlarla ilişkilidir. Geleneksel Türk Tiyatrosu motiflerinin, içinde yaşadığımız coğrafyadaki kültüre nüfuz ettiği yadsınamaz.¹⁵ Geleneksel tiplerin, söz şakalarının, buradan esinlenerek oluşturulmuş eserlerin halk tarafından kolay kabul görmesi geçmişten günümüze gelen kodlarla açıklanabilir. Geleneksel Türk Tiyatrosu emsallerinden meydana gelen Yeşilçam filmlerinin hala izlenir ve komik bulunmasının nedeni de bu olabilir.¹⁶ 20. yüzyılda batılı biçimde üretilmiş tiyatro oyunlarında görülen geleneksel motifler de yine bu kaygıyla kullanılmış olabilir.

Geleneksel Türk Tiyatrosu çerçevesinde oluşturulan bazı eserlere bir müze korumacılığıyla yaklaşıldığını söylemek mümkündür. Ancak çağdaş dünya tiyatrosunda yer alan birçok unsur Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun biçiminde ve üslubunda da göze çarpmaktadır. Bu nedenle, göstermeciliğin olması, grotesk öğeler ve ironi yönünden zengin olması, parçalı-gevşek yapıda olması ve uygulandığındaki dekor vb. etmenlerin yalın olmasıyla, bazı çağdaş sahneleme biçimlerini akıllara getirebilir. Bu konuda, 20.

¹⁴ Dilaver Düzgün, "Geleneksel Türk Tiyatrosu", *Türkler Ansiklopedisi*, Ankara: Yeni Türkiye Yayınları, C. 15 (2002), ss. 487-488.

¹⁵ Aslıhan Ünlü, "Tiyatromuzda "Kimlik Sorunu" Üzerine Düşünceler", İzmir, Yedi, S. 1 (2007), ss. 38-39.

¹⁶ Serhat Sabri Yılmaz, "Türk Sinemasında Geleneksel Türk Tiyatrosu İzleri", Uluslararası Sosyal Bilimler Kongresi(USBİK), Kayseri: Erciyes Üniversitesi, 2018, ss. 1416-1417.

yüzyılın çağdaş tiyatrosu ile bir sentezin ya da yeni bir yöntemin oluşturulabilmesi için, çok emek harcanmıştır.¹⁷

Her ne kadar 20. yüzyıl tiyatro insanlarının çalışmalarında Geleneksel Türk Tiyatrosu'ndan ortaklıklar yakalansa da, geleneksele ait motiflerin nerede, nasıl ve ne amaçla kullanılacağı büyük önem arz etmektedir. İnteraktif Bilinç yaklaşımının tanımlanmasında dikkat çekici olan bazı biçimsel öğeler, seyircideki özgür iradenin açığa çıkmasına olanak vermesiyle ilişkilendirilmiştir. Bu ilişkinin kurulabilmesi için, Geleneksel Türk Tiyatrosu motiflerini –seyircinin açık bir bilinçle oyuna katılmasını sağlayacak olan unsurları– çekip çıkartmak iyi bir başlangıç olabilir.

Bu nedenle Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun tüm yönleriyle incelenmesi yerine, İnteraktif Bilinç oluşumuna biçimsel ve yöntemsel olarak katkı sağladığı motifleriyle ele alınması daha doğru olacaktır: “oyunsuluk” ve “ortada sahne.”

2.6.1.1. Oyunsuluk

Oyunsuluk, başka bir ifade şekliyle tiyatrosallık, sadece Geleneksel Türk Tiyatrosu'na ait motifler olarak düşünülmemelidir. Nasıl ki gelenekselin fantezi, parçalı-gevşek doku, göstermecî üslup gibi daha birçok özelliği dünya tiyatrosu örneklerinde var ise oynusuluk da başka biçimlerde kendine yer bulmaktadır.¹⁸

Tiyatroda ortaya çıkarılan bir eserin oyun olarak adlandırılması herkesçe bilinir. Öyleyse seyircinin oyunla ilgili karşı karşıya kaldığı her yaratının oynusu olduğu da aşîkardır. Ancak tüm bunların dışında seyircinin duygusal anlamda oyunun rüzgarına kapılması, ona izlediğinin bir oyuna ait olduğunu unutturabilir. Oyunsuluğun İnteraktif Bilinç ile ilişkilendirilen temel gerekçesi bu unutkanlıktır.

Geleneksel Türk Tiyatrosu'ndaki oynusuluk birbirinden farklı durumlardan açığa çıkabilir. Karagöz'deki soyutlama, sınırsız düş gücü, gerçekdışının perdeye yansması, aklın kurallarını zorluyor olması ve uzamların atlarcasına geçilebiliyor olması bu tiyatrosallık-oynusallık kavramının ortaya çıkmasına neden olur. Bu durum, seyircinin özdeşleşmesine ihtiyaç duymadığı bir oyunu var eder. Üstelik sadece

¹⁷ Nurhan Tekerek, “Batı Tiyatrosuyla Geleneksel Tiyatromuzu Bireştirme Çabalarından İki Örnek: Eşeğin Gölgesi ve Şahları da Vururlar”, Ankara, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, C. 16, S. 16 (2003), s. 49.

¹⁸ Nurhan Tekerek, “Bellek, Gelenek ve Köy Tiyatrosu Geleneğimiz”, Ankara, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, S. 29 (2010), s. 30.

Karagöz’de değil, Ortaoyunu ve Meddah için de aynı sınırsız düş gücüyle oyunsuluk oluşmuş olur.¹⁹ Elbette bu oyunsuluk yazılmış metin veya oyuncu/hayali/meddah doğaçlamalarıyla ilgilidir ve bunun oluşumuna cümleler imkan verebilir.

Ortaoyunu ve Karagöz’deki oyun bozmalar oyunsuluğun en çok var olduğu uygulama biçimidir. Hacivat veya Pişekar oyunu sürdürme eğilimindedirler. Her anlamıyla oyun olduğu belli olan ama yine de izleyenin bir an inandığı oyuna Hacivat veya Pişekar da kendini kaptırır. Ancak hiç beklenmedik anda Karagöz veya Kavuklu bu oyunu bozarlar. Bir an, betimlenen evin, gidilmiş gibi düşünülen yolun, görülmüş gibi yapılan manzaranın hiç var olmadığını hatırlatırlar.²⁰ Seyirci bu noktada izlediği gösterinin bir oyun olduğunu hatırlar.

“Karagöz ve Ortaoyunu dil anlaşmazlıkları, vuruşmalar kadar oyun-bozma yöntemleriyle de mizah sağlar. Kişilerin, perdenin, olayların iç gerçeği, bütün bunların bir oyun olduğu vurgusuyla tekrar tekrar bozulur. Sadece günlük yaşam değil, onun taklidi olabilecek oyun da ters-yüz edilir.”²¹

Ortaoyunu ve Karagöz’de yapılan bu uygulama mizahi kaygılardan veya fiziki anlamdaki yoksulluğun dile getirilmesinden türetilmiş olabilir. Bugün ise öyküye üst bir bakış açısı getirdiğini, yeni bir katman eklenmesi vasıtasıyla oyunu seyircinin uzamına taşıdığını söylemek yanlış olmayacaktır. İnteraktif Bilinç yaklaşımı çerçevesinde önemli olan, sözü geçen üst bakışın kurulabiliyor olmasıdır. Çünkü seyircinin, uzamlar arası sınırı sorgulaması, hayalinde kapıldığı öykünün sadece kendine anlatılıyor olduğunu hatırlaması bilinç düzeyinde anlık bir farkındalığa imkan tanımaktadır.

Geleneksel Türk Tiyatrosu’nun diğer türü olan Meddah ise oyunsuluğun bizzat kendini oluşturuyor gibidir. Tamamen anlatıya dayalı olması ve meddahın dinleyenlerle doğrudan konuşuyor olması oyunsuluğun kurulmasına yardımcı olmaktadır. Dinleyenler de birer katılımcı durumundadır. Dinleyiciler istedikleri biçimde konuşabilmekte, meddah ile sözlü diyaloglara girebilmektedirler. Ancak çok eskilere dayanan meddah anılarından yola çıkılacak olursa, söylenenlerin sadece aktarılan bir hikâye olduğunu

¹⁹ Nurhan Tekerek, “Tiyatromuzun Modern Tiyatroyla Kesişmesi Yolunda Gelenekselin Önemi ve Baltacıoğlu’ndan Bir Deneme: Kafa Tamircisi”, Ankara, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, C. 17, S. 17 (2003), s. 39.

²⁰ a. yer.

²¹ Aslıhan Ünlü, “Şiddete Gülmek: Geleneksel Türk Tiyatrosunda Şiddet ve Mizah”, Ankara, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, C. 24, S. 24 (2007), ss. 39-40.

bilen dinleyicinin bile kendini fazlaca kaptırabildiği, zorbalıkla meddaha öyküdeki olayları değiştirttiği belirtilmektedir.²²

Daha önce oyuna her katılım sağlanan durumun seyircide açık bir bilinç oluşturmayaacağı belirtilmişti. Geçmiş dönemlere de ait olsa –bugünün kurmacaları alımlayıcıya daha güçlü illüzyonlarla ulaşabilmekte– dinleyenlerin meddahın anlatıcı görevini unutacak kadar kendini kaptırması “katılım” ve “bilinç” arasında ters bir orantı yaratmaktadır. Öyleyse her oyunsuluk biçimi ve her koşuldaki seyirci katılımı İnteraktif Bilinç reji yaklaşımına hizmet etmeyebilir.

Geleneksel Türk Tiyatrosu tüm yönleriyle, batılı tarzdaki benzetmeci tiyatronun yaratmaya çalıştığı illüzyona karşıtlık oluşturmaktadır. Seyirci gelenekselin özünde var olan teknik nedeniyle izlediğini tam olarak içselleştiremez. Karşı karşıya kaldığı gösterinin bir oyun olduğunu her an hisseder. Oyunsuluğu seyircinin bu hissi özelinde tanımlamak mümkünse, Geleneksel Türk Tiyatrosu’nun seyircide bu yadırgatmayı yarattığı birçok yönü bulunmaktadır. Doğaçlamalarla metinden sıyrılarak oyunun kurallarına bağlı kalınmaması; oyunun oynandığı yerin günlük, halk arasında, gün ışığında olması; oyuncunun yer yer konuya, rolüne, hareketlerine, aksesuarlarına yabancılaşması ve sahne tasarımının oldukça yoksul olması seyirciye bir tiyatronun içinde olduğunu dolaylı ve dolaysız şekilde hatırlatır.²³

Geleneksel Türk Tiyatrosu’nun geçmişten bugüne farklı işlevlerle ve amaçlarla alışkanlık kazandığı bu uygulamaları, oyunsuluk çerçevesinde bir araya getirmek mümkündür. Ancak, İnteraktif Bilinç doğrultusunda seçici olmakta yarar vardır. Oyunsuluğun, günümüz seyircisinin bilincinde uyanma etkisi yaptığı ve onu etken bir formda tuttuğu uygulamaları yeni bir estetikle kullanmak, gelenekselden gelen kodlara kabullenilebilir bir işlev elde etmek anlamına gelmektedir.

²² Mustafa Sekmen, “Oyuncu Meddah ya da “Kendi ve Diğerleri Mekanizması”, Ankara, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, C. 30, S. 30 (2010), s.33.

²³ Özdemir Nutku, “Halk Tiyatrosu ve Çağdaş Sentez Denemeleri”, Ankara, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, S. 27 (2009), ss. 9-21.

2.6.1.2. Ortada Oyun

Tiyatronun doğduğu yıllardan uzunca bir zaman zarfına kadar, seyirci-oyun ilişkisinin fiziksel bir sınırla belirlenmediğini söylemek gerekir. İlk zamanlarda seyirci ve oyuncu iç içeydi, adeta bir katılımcı gibi. Seyirci, sınırların çizilmediği bu oyuna katılarak onunla duygusal bir bağ kurardı. Geleneksel Türk Tiyatrosu'nda da hala bu sınırların var olmadığını söylemek mümkündür. Nitekim Orta Oyunu da seyircilerin ortasında oynanması ile buna önemli bir örnek teşkil eder.²⁴ Böylelikle seyirci ile fiziksel bir yakınlık kurulmuş olunur ve iç içe olma durumu gerçekleşir. Ortada oyunun temelinde yatan uygulama sadece seyirci oturma düzeni ile ilişkilidir. Ancak bu oturma düzeninin etkileri farklı olabilir.

İnteraktif Bilinç çerçevesinde, Geleneksel Türk Tiyatrosu'ndan yararlanılacak belirgin özelliklerden biri seyirci-oyun ilişkisinin böyle bir fiziksel yakınlığa sahip oluşudur. Doğru kararlarla uygulanabilirse fiziksel yakınlığın getirileri, seyircinin açık bir bilinçle oyuna katılması olacaktır.

Köy Seyirlik olarak sınıflandırılabilen, kırsal bölgelerde varlığını hala sürdüren oyunlar seyirci ile organik bir bağa sahiptir. Bu oyunlarda seyirciyi konvansiyonel biçimdeki batı tiyatrosundaki gibi ayırmış düşünmek yanlış olur. 20. yüzyıl seyircisi dördüncü duvarın yıkılmasını izlemekle kalmayıp yeni sahneleme biçimleriyle oyunlara katılımcı olmuştur. Seyircinin oyun, oyuncu ve sahne ile bağlarının olabildiğince güçlenmesi için yapılan çalışmalar günümüzde de devam etmektedir. Köy Seyirlik oyunlar uygulanma şekli gereği bu bağları içinde bulundurmaktadır. Üstelik seyirci, dördüncü duvarın yıkıldığı oyunlardaki gibi akıyla değil, fiziksel ve duygusal yakınlığın fazlasıyla sağlandığı katılımcı oyunlardaki gibi duygusuyla oyuna dâhil olmaktadır.²⁵ Tanımı göz önüne alınırsa, seyirci oyun arasında kurulmuş böylesi bir bağın, İnteraktif Bilinç oluşturmak amacıyla kullanılamayacağı görülmektedir. İnteraktif Bilinç yaklaşımının günümüz dünya tiyatrosundan ayrılarak var olmasının altında bu fiziksel yakınlığa karşın akli uzaklık yatmaktadır. Bu nedenle, Köy Seyirlik oyunlar, sadece seyircinin katılımcıya dönüşebiliyor olması yönünden İnteraktif Bilinç yaklaşımı için bir değer üretmektedir.

²⁴ Özdemir Nutku, *Tiyatro Yönetiminin Çalışması*, 1. b., İstanbul: Eksik Parça Yayınları, 2017, s. 365.

²⁵ Tekerek, "Bellek, Gelenek ve Köy Tiyatrosu Geleneğimiz", s. 31.

Ortada sahne biçimi için Meddah da uygulama yönünden bir örnek teşkil etmektedir. Meddah, dinleyenlerinin tüm duyularının açık olduğu, fiziksel yakınlığın yarım daireyle sağlandığı bir gösteridir. Özellikle kurulan bu somut yakınlık, meddahla katılımcı olan kalabalığın etkileşimini güçlendirmektedir.²⁶ Meddah gösterisinin –bir anlatı olması yönüyle– hikâyeyi seyircinin düş gücüne bırakarak, katılımcılarını duygusal bir yolculuğa çıkardığını söylemek mümkündür.

Geleneksel Türk Tiyatrosu türlerinin seyirci ile kurulan bu yakınlığından şu yargıya ulaşılmaktadır:

“Seyircinin içinde, yalansız bir tiyatro gerçeğine hizmet eden bu oyunlarda seyirci ve oyuncu arasında organik bir bağ vardır.”²⁷

Ortada oyun biçiminde kurulan fiziki yakınlık yönünden Orta Oyunu’na tekrar odaklanmak gerekirse, Orta Oyunu’nda bu yakınlık seyirciyi, çepeçevre sararak oyunla aynı evrene alır. Pişekar seyirci ile doğrudan konuşarak dekoru olmayan, ışığı olmayan yani illüzyonu yaratılmayan bir gösteriyi seyirci ile buluşturur.²⁸ Ortada oyunda seyirciyle oluşturulan bu yakınlık, onu duygu ağırlıklı bir katılıma sürüklüyormuş gibi izlenim vermiş olabilir. Ancak Orta Oyunu’nun, seyirciyi sahnedeki tüm öğelerle yadırgatabilir olması kurulabilecek olan duygu ortaklığını sekteye uğratmaktadır. Öyleyse yakın ilişkiler kurulan ortada oyun biçiminin dünyadaki ve Geleneksel Türk Tiyatrosu’ndaki örneklerinden yola çıkılarak sadece benzetmeci tiyatroya hizmet ettiğini düşünmek bir yanılgı olacaktır. Kullanılabilecek işlevsel bir yöntemle böyle bir seyirci oturma düzeni eleştirel tavırla hareket edilen bir temsilin kapılarını aralayabilir.²⁹

Çağdaş tiyatrodaki sıkça görülebilir olan bu sahneleme biçimine geçmişten gelen geleneksel kodların varlığıyla aşına olunduğu düşünülebilir. Bu tanıdık olma durumu, ortada oyunun daha kolay kabullenilebilir, kavranabilir ya da hissedilebilir olmasını sağlamaktadır. İnteraktif Bilinç oluşumunda fiziksel koşulların Geleneksel Türk Tiyatrosu’ndakine benzer şekilde oluşturulması atılacak önemli bir adım olacaktır.

²⁶ Sekmen, a.g.e. s. 35.

²⁷ Tekerek, “Tiyatromuzun Modern Tiyatroyla Kesişmesi Yolunda Gelenekselin Önemi ve Baltacıoğlu’ndan Bir Deneme: Kafa Tamircisi”, s. 40.

²⁸ a. yer.

²⁹ Nutku, *Tiyatro Yönetmenin Çalışması*, s. 367.

2.6.2. İnteraktif Bilinç için Bertolt Brecht ve Epik Diyalektik Tiyatro

Brecht, Epik-Diyalektik Tiyatro'yu, herkesin kavrayabileceğini düşündüğü şu örnekle ifade eder:

“Bir trafik kazasına tanık olan biri, kazanın nasıl meydana geldiğini bir topluluğa anlatır. Tanığın çevresindekiler belki kazayı görmemişlerdir, belki tanık gibi düşünmemektedirler ya da kazayı görmüşlerdir de, onu anlatıcıdan bir başka türlü algılamışlardır. Asıl sorun, anlatıcının taşıtı kullanan ya da taşıt altında kalan kişinin veya her ikisinin davranışını o türlü vermelisindir ki, çevresindekiler kaza üzerinde bir yargıya varabilsinler.”³⁰

Brecht 20. yüzyılın başlarında tiyatro tarihinde önemli yere sahip bir kuramı var etmiştir: Epik Tiyatro. Epik Tiyatro ifadesini ilk kullanan Piscator olmuştur. Ancak “anlatı” olarak ifade edilebilen “epik” kelimesi Brecht'in çalışmalarının merkezine taşınarak daha anlamlı hale gelir. Objektif, eleştirel ve toplumsal bir bakış açısı ile eserlerini, seyircinin nesnel yargıya varabileceği bir anlatı durumunda sunmaya çalışmıştır.³¹ Brecht üzerine çalıştığı kuramı gittikçe derinleştirmiş ve tüm Avrupa'daki tiyatroya yön verebilen eserler meydana getirmiştir. Çalışmalarını göz önünde bulundurduğunda Epik Tiyatro teriminin, oluşturduğu kuramı tam ifade edemediğini düşünmüş, kuramını Diyalektik Tiyatro adıyla ilişkilendirmeye çalışmıştır. Çünkü Brecht, diyalektiğin özünde olandan yola çıkarak karşıtlıkları kendi yöntemiyle seyirciye sunar.³²

Brecht'in seyircide yaratmak istediği değişim, İnteraktif Bilinç reji yaklaşımının beslendiği önemli düşüncelerden biri olmuştur. Yöntem ve misyon bakımından İnteraktif Bilinç, Epik-Diyalektik Tiyatro ile farklılık gösterse de seyirciyle olan ilişkide sunduğu gerekçeler oldukça benzerdir:

“Brecht epik tiyatronun görevinin olaylar geliştirmekten çok, durumlar sergilemek olduğuna inanır. Ancak buradaki sergileme, natüralist teorisyenlerce kullanılan anlamda temsil etmeyi ifade etmez. Gündemdeki ilk sorun, her şeyden önce bu durumları gözler önüne

³⁰ Bertolt Brecht, *Epik Tiyatro*, çev. Kamuran Şipal, 1. b., İstanbul: Agora Kitaplığı Yayınları, 2011, s. 2.

³¹ Tufan Karabulut, *Modern Tiyatronun Analizi: Klasikten Postmoderne ve Sahnelemedeki Yönelişler*, (Sanatta Yeterlilik Tezi), İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Anasanat Dalı, 2010, ss. 126-128.

³² Sevda Şener, *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, 5. b., Ankara: Dost Kitabevi, 2008, s. 265.

sermektir. (Buna onları yabancılaştırmak da denebilir.) Bu ise, süreçlerin kesintiye uğratılışıyla gerçekleşir.”³³

Yabancılaştırma kavramı, Brecht’in kendi tiyatrosu çerçevesinde eleştirdiği Dramatik Tiyatro’ya karşı bir savaş aletine dönüşmüştür.

Dramatik Tiyatro ile Epik-Diyalektik Tiyatro seyircide yaşattıkları etkiler ve analizleri sonucu ortaya çıkan bulguları yönünden birbirlerinden başkadırlar. Dramatik Tiyatro’nun eylemlerine karşılık, Epik Tiyatro’nun anlatısı vardır. Dramatik Tiyatro’da seyirci, sahne üzerindeki aksiyonun içine dâhil edilir; olanlarla duygusal ortaklık sağlar; telkin edilir; duygularını oyuna teslim eder; olaylarla özdeşleşme içindedir; olayların evrimsel bir akışı olduğunu görür ve edilebilir. Epik-Diyalektik Tiyatro’da ise seyirci, gözlemci olarak var olur; birtakım yargılara varmaya çalışır; kanıtlarla karşılaşır; duygularını ileri bir noktaya taşıyarak bazı bilgilere ulaşır; olayları inceleme altına alır; olayları sıçramalı olarak görür ve etkendir.³⁴ Brecht seyircide oluşturmak istediği bu etkilere, yaşadığı dönemdeki –1920’lerde var olan– Alman Tiyatrosu’nun işlevsizleştiğini fark ettiği ve onun burjuvayı eyleyen bir yapıda olduğunu düşündüğü için ulaşmak ister.³⁵ Hem ortaya çıkış nedeni bakımından hem de seyirciyi daha etken hale getirerek onun duygusal bir katılımcı olmasının tersine mantıklı bağlantılar yapan bir gözlemci olmasını hedeflemesi bakımından, Brecht’in tiyatro tarihine yön verdiği Epik-Diyalektik Tiyatro İnteraktif Bilinç yaklaşımının oluşumunda ilham verici olmuştur.

Epik-Diyalektik Tiyatro’nun politik bir tiyatro olduğunu, siyasal amaçlar için var olduğunu da unutmamak gerekir. Brecht’in hayatını vakfettiği kuramı, Marksist felsefenin merkezde olduğu, toplumsal sınıfların farkındalıklarını arttırmasını ve ezilenin sömürü karşısında doğru tavrı yakalamasını amaçlayan çalışmaları içerir. Epik-Diyalektik Tiyatro içindeki tüm yabancılaştırmalar dünyanın değiştirilebilir olduğunu vurgulayan politik bir görüşe hizmet eder.³⁶ Epik-Diyalektik Tiyatro’nun bu misyonunu, bir rejî yaklaşımı olarak İnteraktif Bilinç’in taşımadığını söylemek gerekir.

³³ Walter Benjamin, *Brecht’i Anlamak*, çev. Haluk Barışcan, Güven Işısağ, 4. b., İstanbul: Metis Yayınları, 2011, s. 31.

³⁴ Brecht, a.g.e., s. 42.

³⁵ Şener, a.g.e., s. 266.

³⁶ Tülay Yıldız Akgül, “Bertolt Brecht, Toplumsal Olan Değiştirip Dönüştürülebilendir”, Ankara, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, C. 35, S. 35(2013), s. 12.

Bugün ideolojilerin dünyayı kavramada yetersiz olduğu, çağdaş tiyatronun bir politik görüşe sıkıştırılamayacak kadar geniş anlamlandırmalara ihtiyacı olduğu fark edilmektedir.³⁷

İnteraktif Bilinç yaklaşımı, sadece misyon değil, yöntem bakımından da Epik-Diyalektik Tiyatro'dan ayrılmaktadır. Çünkü işlevindeki farklılıklara rağmen geleneksel tiyatro koşullarına ve olanaklarına en yakın tiyatrolardan biridir.³⁸ Sahne tercihinin bakıldığında Epik-Diyalektik Tiyatro'nun, çizdiği estetik kuramı doğrultusunda çerçeve sahne vb. konvansiyonel sahne biçimleriyle herhangi bir karşıtlık barındırmadığı anlaşılmaktadır.³⁹ Oysa daha sonraki başlıklarda detaylı şekilde gerekçelendirileceği gibi, İnteraktif Bilinç, ekran estetiğinin varlığını kendi amacına engel olarak gördüğünden çerçeve sahneye karşı çıkar.

Epik-Diyalektik Tiyatro'nun farkındalığı yüksek, düşünsel anlamda etken bir seyirci yaratım çabası İnteraktif Bilinç'in yararlandığı önemli bir çıkış noktası olmuştur. Ne var ki İnteraktif Bilinç sadece düşünsel olarak aktif değil, katılımcı olarak da aktif bir seyirci hedefler. Epik-Diyalektik Tiyatro –düşünce yönünden ortaklıkları göz önüne alındığında– İnteraktif Bilinç için ona kendi geçtiği yolları anlatarak öğüt veren bir bilge gibidir.

2.6.3. İnteraktif Bilinç için Jerzy Grotowski ve Yoksul Tiyatro

Grotowski “yoksul” ifadesini, geliştirdiği tiyatro uygulamalarındaki biçimsel özellikleri tanımlayabilmek adına kullanmıştır. O Yoksul Tiyatro kavramıyla, tiyatroyu disiplinler arası uygulamalarla buluşturan, özellikle bu nedenle onu dijitalleştirerek televizyon ve sinema ile yarışa sokan tüm biçimsel öğeleri reddetmiştir. Bu tür eklektik yönelimlerin tiyatroyu özünden kopuşa götürerek, onu melez bir sanatın yaratımına sürüklediğini belirtir. Bunun sonucu olarak da tiyatro laboratuvarında yaptığı eserler, ışık, makyaj, kostüm ve dekora ait fazlalıklardan arınmış halde yaratılmıştır.⁴⁰

³⁷ Mehmet Ali Sarı, “Tarihin mi Sonu Yoksa İdeolojilerin mi?”, Bursa, *Kaygı*, S. 14 (2010), ss. 62-63.

³⁸ Karabulut, *Modern Tiyatronun Analizi: Klasikten Postmoderne ve Sahnelemedeki Yönelişler*, ss. 118-119.

³⁹ Mutlu Parkan, *Brecht Estetiği ve Sinema*, 1. b., Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 1983, s.29.

⁴⁰ Jerzy Grotowski, “Yoksul Bir Tiyatroya Doğru”, *Yoksul Tiyatro*, çev. Hülya Bahçeci, Handan Öz, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Matbaası, Mimessis Özel Sayı, 1991, ss. 39-47.

Daha çok oyuncunun sahne üzerindeki araçları konusunda çalışma yapmış olan Grotowski, tiyatroyu var eden asıl unsurları öncül kabul ederek seyirci-oyuncu ilişkisi üzerinde durmuştur. Çalışmalarında Artaud'dan fazlaca etkilenerek, çağdaş insanın tıpkı tiyatro gibi benliğinden koparılarak bilim dünyasına çekildiğini ve bunun bireyin özüne karşıtlık oluşturduğunu ifade etmiştir.⁴¹

Yoksul Tiyatro'nun öze dönüş için biçimsel fazlalıklardan kurtulma çabası, İnteraktif Bilinç yaklaşımının misyonuna ait olmayan bir düşüncedir. Ancak bu düşüncenin, seyirci-oyuncu ilişkisinin sonucunda ortaya çıkardığı yeni tiyatro uzamı, Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun ortada sahnede kazandırdığı gibi, İnteraktif Bilinç için ilham verici olmuştur.

“Grotowski, tiyatronun yirminci ve yirmi birinci Yüzyıldaki ortam ve teknolojileri değil, ritüellerden beri her dönem ortaya çıkan yeni ortam ve teknolojileri bünyesine katarak insanların belli bir an ve zamanda bir ritüele katılma gibi temel bir ihtiyacından, özünden uzaklaştığı kanısındadır.”⁴²

Son yüzyıldaki teknolojik gelişimden arınabilmenin yanı sıra, ritüellerin kökenine kadar inmek isteme arzusu, Grotowski'nin ortak bilince ulaşma çabasıyla bağdaşmaktadır.⁴³ Ritüeller ise, kolektif kimliği destekleyen bir topluluğa ait güçlü duyguların ve ortak bilincin oluşmasına zemin hazırlar.⁴⁴ Bunun da, İnteraktif Bilinç'in tanımının yapıldığı başlıkta anlatıldığı gibi, katılımcılar üzerinde özgün ve özgür bir alımlamanın oluşmasına engel olduğunu hatırlatmak gerekir.

Grotowski tiyatrosundaki yalınlığı, salon-sahne ayrımını ortadan kaldırarak, her eser için yeni bir uzamın tasarlanmasını sağlayarak gerçekleştirmiştir. Bu sayede bazen seyirci ile doğrudan iletişime geçilen bazen de seyircinin edilgen roller aldığı bir aksiyonlar bütünü oluşturmuştur. Seyirciler kendilerini, kimi kez oyunun etrafında konumlanmış, kimi kez bir aksesuarla bütünleşmiş ve oyunun aksiyonu içinde bir role sahip olmuş, kimi kez de bir yemek masasında misafir olmuş bulurlar.⁴⁵ Bu çalışmalarla tiyatro salonunun evreni, katılımcıya dönüşmüş seyircinin yeni tanımlanan evreniyle ya

⁴¹ Sevda Şener, a.g.e., ss. 311-312.

⁴² Burcu Yasemin Şeyben, *Tiyatro ve Multimedya*, 1. b., İstanbul: Habitus Yayıncılık, 2016, s. 42.

⁴³ Selen Korad Birkiye, “Kültürlerarası Tiyatro ve Grotowski”, Ankara, *Yaratıcı Drama Dergisi*, C. 1, S. 2 (2006), ss.20-21

⁴⁴ Nezir Temur, “Kültürel Bellek Bağlamında Deve Oyunu”, Ankara, *Milli Folklor Uluslararası Kültür Araştırmaları Dergisi*, S. 93 (2011), s. 158.

⁴⁵ Grotowski, a. yer.

da oyunun evreniyle bir ara gelmektedir. İnteraktif Bilinç yaklaşımına biçimsel anlamda en büyük ilhamı veren uygulama, seyircinin Grotowski tarafından bu şekilde konumlandırılması olmuştur.

2.6.4. İnteraktif Bilinç için Post-Dramatik Tiyatro

Post-Dramatik Tiyatro, tanımının kısaca yapılması oldukça zor olan ve bazı etiketlerin atfedilmesi sonucunda hakkında fikir sahibi olunan 1970-90 arasında literatüre iyice yerleşmiş bir terimdir. Onun karakteristik özelliklerini yansıtan ve daha iyi anlaşılmasını sağlayacak, ona atfedilmiş bazı kavramlardan söz etmek mümkündür. Yıkıcılık, belirsizlik, süreksizlik, yapı-söküm, süreç için tiyatro, kurgu için tiyatro, metin merkezli tiyatro, performans merkezli tiyatro, çoklu anlam gibi daha fazla sıralanabilecek terimler bunlardan bazılarıdır.⁴⁶

Bir Post-Dramatik oyun, alımlayıcısı ile buluştuğunda yazarının otoritesinden sıyrılarak anlamlandırmaya açık bir esere dönüşür. Sahip olduğu boşluklardan dolayı seyirci, rahat ve edilgen oyun izleme formunu bırakarak aktif bir akıl yürütücü olur.⁴⁷ Post-Dramatik Tiyatro'nun herhangi bir eser üzerinde sağladığı bu ve benzeri bir etki, İnteraktif Bilinç yaklaşımının, seyircisine açık bir algıyla oyun izletme isteğiyle ilgili yol gösterici olabilmektedir.

“Postdramatik bir oyunda izleyici duyularını hiç beklenmedik bir anda karşısına çıkan ve daha önce söylenenlere bambaşka anlamlar yükleyen bağlantılara, ilişkilere ve yorumlara karşı açık tutması gerekir. Böylece anlam ilkesel olarak ikincil konuma düşer. Özellikle anlamsız ve önemsiz görünen göstergeler, bu yaklaşımda analiz eden için daha sonra anlam kazanabileceğinden algılanır hale gelir. Postdramatik tiyatro izleyicisi sahne göstergelerini anında anlamlandırmak yerine izlediği her öğeye açık ve bunları bir bütün içinde değerlendirmeye hazır bir izlenim biriktiricisi olmalıdır.”⁴⁸

Post-Dramatik Tiyatro'nun seyirciye verdiği bu ödev, rejî yaklaşımı olarak İnteraktif Bilinç'in işlevsel olabilmesi için bir araç olmaktadır. Sahnelenen oyunun anlamlandırılmayı bekleyen bulmaca benzeri yapısı seyircinin merak duygusunu diri tutmayı hedeflemektedir.

⁴⁶ Hans Lehmann, *Postdramatic Theatre*, Çev. Karen Jürs-Munby, 1. b., ABD: Routledge, 2006, s. 25.

⁴⁷ A. Deniz Bozer, *Postdramatik Tiyatro ve İngiliz Tiyatrosu*, 1. b., İstanbul: Mitos-Boyut, 2016, s. 14.

⁴⁸ Hasibe Kalkan Kocabay, *Dramaturjide Yeni Açılımlar*, İstanbul, *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi*, S. 3 (2012), s. 9.

Çağdaş reji yorumlarında alımlama tek odaklı yapıdan sıyrılarak çoğalmıştır. Sahnede çok katmanlı bir eserin varlığı anlamın çoğulluğuna da kapı aralamaktadır.⁴⁹ Çoklu anlamın yaratacağı farklılaşma seyirciyi tek anlamın merkezinden çıkarıp, kendi algı dünyasından beslenebileceği özgün bir düşünceyle baş başa bırakacaktır. İnteraktif Bilinç oluşumunda çoklu anlamın sahnelemede yaratılma çabası bu nedenle önem teşkil etmektedir.

2.7. ÖRNEK ÇALIŞMA

Tarafımca yazılan ve yönetilen, dördüncü bölümde hakkında daha fazla bilgi verilen Oblomovlaşma oyunu bu tezin örnek eser çalışmasıdır.

⁴⁹ Süreyya Karacabey Çelik, "Modern Sonrasında Dramatik Metinler", Ankara, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, C. 15, S. 15 (2003), s. 67.

3. BÖLÜM: ESERDE İNTERAKTİF BİLİNÇ YARATILMASI

Özel bir seyirci algısı üzerinde çalışmak, bunu yaparken geçmişten günümüze bazı uygulama ve düşüncelerden yararlanmak, bir oyunun sahnelenmesi sırasında gerçekleştirilen tasarımlarda belirgin tercihler yapılmasına neden olacaktır. Yaratılmak istenen özel algının, oyunun alımlanması sırasında seyircide interaktif bir bilincin oluşması olduğu söylenebilir. Geleneksel Türk Tiyatrosu'ndaki oyunsuluk ve ortada sahne uygulamaları, Brecht'in Epik-Diyalektik Tiyatro'daki etkin seyirci yaratım çabası, Grotowski'nin Yoksul Tiyatro'da seyirciyi oyun evreninde konumlandırması ve Post-Dramatik Tiyatro'nun seyirci üzerinde yoruma açık, bulmaca benzeri biçimleri, bu bilincin oluşmasına yardımcı olacak tercihlerdir.

İnteraktif Bilinç yaklaşımını tiyatronun sadece seyirci-oyun ya da seyirci-oyuncu ilişkisi bağlamında izahat etmek doğru olmayabilir. Reji müdahaleleri, teknik tasarımlar, oyunun ve seyircinin uzamı vb. birçok etmenin seyircide yaratmaya çalıştığı algı olarak ele almak mümkündür.

Çağdaş uygulamaların sahnelemede, seyirciyle açık bir algıda, etkileşim halinde olan ve seyirciye deneyim sunan performanslar yarattığı görülmektedir. Seyirciyle ortak algıda buluşarak kurulan iletişimin temelinde ise kurulan ilişkiyi etkileyecek uzam tasarımı yer almaktadır. Bu anlamda, seyirciye deneyim tiyatrosu yaratma çabası güden sahneleme anlayışları, konvansiyonel tiyatro sahnelemelerinin karşısında devrim niteliği taşımaktadır.⁵⁰

Seyirci bilincinin açık iletişimle oyuna katılmasının önemli bir yolu, uzam algısına hem oyun evreni hem de seyirci evreni doğrultusunda yapılacak tasarımıdır.

Çağdaş tiyatro, tüm yönleriyle dönüşebilen, devingen mekanların tasarlandığı ve bu mekanların oyun, performans, uzam, çevre etmenlerini birbirinin içine geçirerek bireyin deneyimini arttıracak uygulamaların yapıldığı koşullara ihtiyaç duymaktadır. Kurulmak istenen devingenliğin ve esnekliğin farklı katmanlara geçiş imkanı sunması da oldukça önemlidir.⁵¹

⁵⁰ Sevcin Akıncı, "Avangart'tan Çağdaş'a: Tiyatro ve Uzam", *Sahne ve Müzik Araştırma E-Dergisi*, S. 5 (2017), s. 13.

⁵¹ Özlem Aliyazıcıoğlu, "Yaratım Arayışında Yönetmene ve Oyuncuya Hizmet Eden Tiyatro Yapısı Nasıl Olmalıdır?", *Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi E-Dergisi*, Özel Sayı (2012), s. 195.

Sahnelemede oluşabilecek çoklu katmanı, yalnızca uzam algısında değil, anlamsal yönden kurmak da İnteraktif Bilinç oluşumu açısından etkili olacaktır. Seyircinin doğrudan ya da dolaylı olarak tercih edilen uygulamalarla aktif bir katılımcıya nasıl dönüştüğü alt başlıklarda daha kapsamlı ifade edilebilir.

Çerçeve sahnenin geçmişten gelen ve sinema/tv/ekran ile bağdaşan estetiğinin dışına çıkılması, uzam algısının yeniden oluşturulması, seyircinin katılımcı rolünün tekrar düşünülmesi, anlamın bulmaca eşliğinde sunulması ve “şimdi ve burada” algısının bilinçli şekilde vurgulanması gibi işlevler İnteraktif Bilinç yaratımının yöntemini belirleyen kısa ifadelerdir.

3.1. ÇERÇEVE SAHNENİN YARATTIĞI EKTRAN ESTETİĞİNE KARŞI ÇIKIŞ

Oyun alanının tarihsel gelişimine bakıldığında, seyirci dikkatinin, oyunda toplanılması için çabaladığı görülür. Bilimin de ilerlemesiyle sahne teknolojisine gelen yeniliklerle yıllar geçtikçe bunun daha başarılı bir şekilde uygulanır olması mümkün hale gelmiştir. Çerçeve sahne, günümüze kadar geldiği tüm uygulamalarıyla, en çok da seyirci odağının tek bir yerde toplanabilmesi ve üç boyutlu bir dünyanın bütünlüklü şekilde gerçeğe en yakın perspektifle anlatılmasını amaçlamıştır. Bu uygulamanın tarihinde önemli bir yere sahip olan kişi, 19. yüzyılın ikinci yarısında hayata geçirdiği Birleşik Sanat Yapıtı ile Richard Wagner olmuştur.⁵²

Tiyatro sanatı seyircilerin ortak eylemiyle bir topluluk yaratmak eğilimdedir. Onun bu toplulukçu eğilimini, bireysel olarak her akşam televizyonlarını açan ve aynı canlı programı izleyen insanların alımlama biçiminden farklılık göstermektedir. Çerçeve sahnedeki dijital teknoloji ne kadar arttırılırsa arttırılsın, tiyatroya özgü olanın algılandığına dair seyircinin keskin bir inancı mevcuttur. Bu inancın temeli de tiyatronun işlevinin önüne dahi geçmiş olan topluluk bilincidir.⁵³ İnteraktif Bilinç tiyatronun seyircide yarattığı topluluk bilinci ile yetinmez. Tiyatronun özgünlüğünü, topluluk olduğunu bilen seyircinin bireysel düşüncelerinde arar. Zira televizyon örneği sinema ile kıyaslandığında yeterli değildir. Televizyon canlılığı bireysel olarak

⁵² Tufan Karabulut, *Modern Tiyatro*, 1. b., İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 2014, s. 78.

⁵³ Ranciere, a.g.e., ss.20-21.

sunabilirken, sinema belgeyi (kayıt görüntüyü) topluluklara verebilir. Ancak iki örnek de alımlayıcısı bakımından tiyatro olarak algılanmayacaktır. Öyleyse tiyatronun temelinde de var olan başka etmenler göze çarpmaktadır. Bu yüzden çerçeve sahnenin karşısına dönüşen uygulamalar İnteraktif Bilinç oluşumunun içinde yer almaktadır.

Çerçeve sahnenin seyirciyle kendisi arasında koyduğu somut uzaklık, başka hiçbir sahne biçiminde bu kadar fazla değildir. Bu uzaklığın oyun olgusuna yarar getirmediği kesin olmayan bir öngörü halini almıştır. Yine de çerçeve sahne uygulamasında, iki farklı dünyanın bu kadar net ayrılıyor olması, bambaşka bir faydanın kapılarını da açmaktan geri durmaz. Oyun alanı soru işaretleriyle doludur ve soruların cevabına giden yol tek bir odaktan, çerçeve sahnenin sağladığı uzak açıdan geçiyor olabilir. Ancak oyun alanında çözülme, deşifre olmayı, kabul etmeyi bekleyen her şey, hissetmeyi, içinde olmayı ve detaylara yaklaşmayı da gerektiriyor olabilir. Bu yüzden her iki işleve de gereksinim duyulan bir uzaklık, ihtiyaç olarak görülebilir. Bu, tiyatrodaki oyun alanı içerisinde verilen olgunun, düşüncenin, durumun ya da olayın diyalektik eşliğinde ele alınabilmesi için gereklidir. Seyirci bunu oyun alanından bekleyen taraftır.⁵⁴ Henüz oyun başlamazdan önce bilir ki, oyun alanında göreceği her şey bir kurmacadır. Provaları yapılmış, çalışılmış ve kendisi için hazır hale getirilmiş bir oyunu izleyecektir. Psikolojik yönden düşünüldüğünde, çerçeve sahne seyircinin oyun alanı hakkında sahip olduğu bu farkındalığını elinden almaya çalışır. Bu farkındalığı oyun içerisinde hatırlatmak istediğinde ise oyun alanı ile seyirci arasındaki fiziki uzaklık seyircinin oyuna duyduğu güveni sarsacaktır.

Oyunun, bir çerçevenin sınırları arasında oynanması, seyircinin görsel algısında iki boyutlu hareketli bir kompozisyon olarak canlanmasına neden olmaktadır. İşte, çerçeve sahnenin tüm olanaklarını kullanarak, onun ortaya çıkardığı bu etkiden rahatsızlık duyanlar arasında önemli bir tiyatro insanının olduğunu söylemek gerekir. Wagner'den sonra, 19. yüzyıl sonları ve 20. yüzyıl başlarında yaşamış olan Adolphe Appia, hem dekor hem de ışık üzerine yaptığı çalışmalarla, sahne tasarımı alanına farklı bir yön vermiştir. Appia üç boyutlu olarak seyirci karşısında kanlı canlı duran bir oyuncunun, oyun alanının kısıtlanması, fon perdeleri ve iki boyutlu dekorlar vb. uygulamalar yüzünden bütünlüklü bir performans yaratamadığını düşünmüştür. Bu

⁵⁴ Sevinç Sokullu, "Tiyatroda Bitmeyen Bir Tartışma: Çağdaş Sahne Biçimi Sorunu", Ankara, *DTCF Dergisi*, C. 33, S. 1-2 (1990), s. 435.

nedenle oyun alanında doğrudan bir atmosfer yaratımı yerine seyircinin çağrışımlar kurabileceği bir sahne tasarımı benimsedi.⁵⁵

“Appia, birbiriyle çelişen üç görsel unsur tanımladı; hareket eden üç boyutlu oyuncu, dikey dekor ve yatay zemin. Bu unsurları birleştirmek için, oyuncunun hareketlerini arttıracak biçimde basamaklar, rampalar veya platformlar gibi üç boyutlu biçimlerin kullanılmasını savundu.”⁵⁶

Appia çağrışım yoluyla kurmaya çalıştığı bu yapıda düş gücünün ne kadar belirleyici olabildiğini gözler önüne serdi. İzleyici ile oyun alanı arasında bilinçli oluşturulmuş ve aşılamaz görünen keskin ayrımın –bu ayrım bazen gerekli olabilse de– ölçüt haline dönüşmemesi gerektiğini belirtti. Daha özgürlükçü tasarımların gerekliliğini dile getirdi.⁵⁷ Appia’nın özgürlükçü görüşü çerçeve sahne tasarımlarıyla doğrudan ilgilidir. Bu tasarımlar ve yeni arayışlar, çerçeve sahnenin estetik ve işlevsel açıdan oluşmuş sorunlarına kesin çözüm olur mu bilinmez.

Çerçeve sahneye, günümüzde ulaştığı son haliyle bakıldığında, oyun alanını seyircinin tek odağında birleştirdiği, seyirciye belirli bir fiziksel uzaklık vererek karşıdan izlenilebilir bir kompozisyon vaat ettiği görülür. Bu estetiğin, seyirci algısında, bir ekran çerçevesinde sunulan kompozisyonunkinden farklı olup olmadığı üzerinde durmak gerekir. Ekranı aşağıdaki gibi tanımlamak mümkündür:

“1. isim Üzerine bir cismin ışık yoluyla görüntüsü düşürülen, saydam olmayan düz yüzey, görüntülük 2. Beyaz perde, görüntülük 3. Televizyon camı, görüntülük”⁵⁸

Üç tanım içerisinde de geçen “görüntülük” kelimesi tiyatro sanatının, çerçeve sahnenin dönüştüğü son haliyle, yani ekran estetiğiyle, nasıl bir ortaklık kurduğunu göstermektedir. Daha önce ifade edilen Appia’nın çerçeve sahnede değiştirmeye çalıştığı, performansın bir iz düşüme, üçboyutlu cismin gölgesine dönüşerek “görüntü” halini almasıydı. TDK’nin yaptığı birinci tanıma bakılırsa çerçeve sahnedeki oyuncunun ya da tasarımın da ışık yoluyla düşürülmüş görüntüden farklı olmadığı anlaşılmaktadır.

⁵⁵ Stephen Di Benedetto, *Tiyatro Tasarımı*, çev. Tülün Sağlam, 1. b., Ankara: De Ki Tiyatro, 2014, ss. 41-42.

⁵⁶ a.g.e. s. 42.

⁵⁷ Adolphe Appia, “Acteur, espace, lumiere, peinture”, *20. Yüzyılda Tiyatro*, haz. Aziz Çalışlar, çev. Günay Develi, 1. b., İstanbul: Mitos Boyut, 1993, s.45.

⁵⁸ İsmail Parlatır, Nevzat Gözaydın, Hamza Zülfikar, “Türkçe Sözlük”, Türk Dil Kurumu, Ankara: Sözlük Bilim ve Uygulama Kolu Yayınları, 1988, C. 1, s. 684.

Çerçeve sahnenin ve ekranın ortak estetiklerinin sadece iki boyutluluk ya da “görüntü olma” gibi unsurlarla belirtilmesi yeterli olmayabilir. Bugünün sinema ve iletişim teknolojisinde üç boyutluluk, hologram, arttırılmış gerçeklik gibi dijital yöntemlerin kullanıldığı da görülmektedir. Teknoloji ve tiyatro etkileşimi göz önünde bulundurulduğunda, aynı uygulamaların tiyatro alanına sıçraması, son yıllarda karşılaşılan bir durum olmuştur.⁵⁹

“Görsel içeriğin zeminle olan ilişkisi yansıtım hizalama tekniğinin sanatsal yönünü ortaya çıkartmaktadır. Üç boyutlu gerçek zeminden yola çıkarak ona yeni görsel özellikler ve etkiler veren yansıtım teknolojisi, aynı zamanda o zemini kullanarak bir hikâye anlatmaktadır. Bir binanın üzerine bindirilen görüntü, o binanın geçmişini gösterebileceği gibi zamandan bağımsız olarak ona yepyeni karakteristik özellikler kazandırabilmektedir. Teknoloji ve sanatın karışımıyla sanatçılar mimariye yepyeni bir hayat vermektedirler.”⁶⁰

Buna verilebilecek örnekler ve görselleriyle tiyatro sahnesinde üç boyutlu dekor görseli oluşturulabileceği belirtilmiştir. Tüm bu görsellerin oluşumunda en önemli öge projektördür. Projektörün hangi açılarla verimli kullanılacağı dikkat edilmesi gereken hususlardandır. Bu kullanım için projektör seyirciden gizlenmelidir.⁶¹

Projektörün, gizlenme çabası, ne olursa olsun tek bir açıdan seyircinin önüne sunulması, bir sinema salonunun film oynatma prensibine yakın durmaktadır. Daha önce söz edildiği gibi seyirci odağı yine tek bir noktada toplanılmaya çalışılmaktadır. Çerçeve sahne içerisine nereden geldiği belli olmayan, oldukça yüksek çözünürlüklü bir görüntü –belki gerçekçi bir uzam, belki de soyut bir anlatıma hizmet eden tasvir– seyircinin karanlıktaki yalnızlığı ve bireyselleşmesi ve tüm bunların arasında seyircinin tek odağının içindeki oyuncuyla ya da başka öğelerle sunulmaya çalışılan oyun alanı... Tüm bunlar çerçeve sahnedeki uygulamaların, ekran estetiğine ne derece benzediğini göstermektedir.

Sanatların birbirleriyle etkileşimi göz önünde bulundurulduğunda ekranın bir sanata dönüşmesindeki genel etkenin, post-modern sanatlar ve performans sanatları olduğu düşünülmektedir. Çoklu medyanın ve tiyatronun birbirini beslediği ya da son yıllarda iç içe geçtiği bilinmektedir. Çoklu medya tiyatro alanına öyle nüfuz etmiştir ki,

⁵⁹ Mustafa Kocalan, Bir Güncel Sanat Pratiği Olarak Sanat Yanılsaması, (Sanatta Yeterlilik Tezi), Ankara: Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Ana Sanat Dalı, 2018, ss. 101-102.

⁶⁰ Barış Atiker, “Yerleştirme Sanatında Yansıtım Hizalama ile Arttırılmış Gerçeklik Tasarımları”, İstanbul, *Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, C. 4, S. 1 (2010), s. 109.

⁶¹ a.g.m., s.105.

Christopher Balme çoklu medya ile ilgili aşılması gereken zorlukların anahtarının, çoklu medya uzantılarına dâhil edilen tiyatroda değil de, tiyatronun içinde yer alan ve alacak olan etkileşimli medya teorilerinde olduğunu belirtmektedir.⁶²

Bu durum net bir şekilde göstermektedir ki, sadece son yüzyılda değil, şimdi ve ilerleyen yıllarda da, tiyatronun anlatım estetiği ekran estetiği ile büyük bir ortaklık içinde olurken, çerçeve sahnenin tek odaklı, karşıdan izlenilebilir yapısı kullanılmaya devam edecek. Belki bir zaman sonra, sanatların bir kısmı birleşecek, özgünlükleri yok olacak ve melez bir sanatın doğuşuna şahit olunacak.

İnteraktif Bilinç çerçevesinde düşünüldüğünde herhangi bir sanatın özgünlüğünü kaybetmesinden daha önemli bir unsur bulunmaktadır: Çerçeve sahnenin doğurduğu ekran estetiği, seyirci algısının etkinleştirilmesi, oynusuluk ve eserin çoklu anlam yaratması gibi umut edilen öğelerin önünde engel olmaktadır.

3.1.1. Özel Tasarım Sahne

Çerçeve sahnenin reddedilmesi ortada oyunun türevlerinden oluşabilecek özel tasarlanmış sahneleri alternatif olarak ortaya çıkarmaktadır. İnteraktif Bilinç de seyirci oturma düzeni ve oyun kurulum konsepti açısından bu alternatife tutunmaktadır.

Son yüzyılda tiyatro öyle özgürleşmiştir ki kendini, mimarların tasarımlarından kopararak hangar benzeri büyük, boş ve bağlamsız uzamlara bırakmıştır. Oyun alanı konusundaki bu özgürleşme çabası çerçeve sahnenin dönüştürülmesiyle başlamış, çerçeve sahneyi fiziksel olarak değiştirme, seyirciyi oyun alanına yaklaştırma, arena sahne ve kara kutu sahne kullanımı gibi farklı çözümlerle de devam etmiştir. Bu durum teatral tasarımların, oyun alanlarıyla bütün oluşturabilecek mekânlarda yapılmasına ihtiyaç duyulduğunu göstermektedir.⁶³ Yönetmenler de bu ihtiyacın bir sonucu olarak, gelenekselleşmiş tiyatro mimarilerinin ve seyirciye tek bakış açısıyla yaklaşan binaların dışına çıkıp eserin işleviyle var olabilecek mekanların arayışına başlamıştır.⁶⁴ İnteraktif Bilinç yaklaşımının, çerçeve sahnenin doğurduğu ekran estetiğine karşı çıkararak,

⁶² Mehmet Özbek, *Çağdaş Tiyatroda Dijital Gösterim ve Medya Teknolojisi-Intermediality*, (Doktora Tezi), İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo-Televizyon ve Sinema Ana Bilim Dalı, 2015, ss. 6-7.

⁶³ Pelin Yıldız, “Sahne ve Seyirci Etkileşiminin Tarihsel Gelişiminde Göstergebilimsel Açından Bir Analiz”, Konya, *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, S. 13 (2005), ss. 439-440

⁶⁴ Aliyazıcıoğlu, a.g.m., s. 189.

sahnelenecek esere özel tasarım tercih etmesini bu özgürleşme ile ilişkilendirmek mümkündür.

Çerçevelerinden arınmış bir uzam Peter Brook'un boş alan çalışmasını akıllara getirebilir. Brook, bomboş bir alanda çok az dekor veya aksesuarla sahnelenen bir oyunu, çerçeve sahnede her anlamda gerçekçi teknikle donatılmış bir oyundan daha gerçekçi bulur. Ona göre hayal gücü dekordan daha etkilidir.⁶⁵ Ancak İnteraktif Bilinç doğrultusunda özel tasarlanmış bir sahnede seyircinin, hayal gücü yardımıyla ya da performans ile yakınlığı sayesinde gerçekçi bir temsile ulaşma çabası bulunmamaktadır. Bunun yerine seyircinin objelere yakınlığının, müdahalesinin veya gözleminin yararı gözetilerek etkin bir katılımcıya dönüşmesi kolaylaştırılmaktadır.

*“Biz, sahne ve salonu ortadan kaldırıyoruz, onun yerine bölümlere ayrılamayan ve hiçbir geçiti olmayan, ayrıca, olayın tiyatrosu da olacak tek bir alan olsun istiyoruz. Seyirci ile gösteri, oyuncu ile seyirci arasında dolaysız bir iletişim kurulmalı, seyirci, gösterimdeki olayın ortasında kalmalı ve oyun kendisini her taraftan bir ağ gibi sarmalıdır.”*⁶⁶

İlginçtir ki Artaud, Vahşet Tiyatrosu içerisinde öngördüğü seyirci oyun ilişkisini bu sözlerle açıklarken işlevsel olarak da, İnteraktif Bilinç'in hedeflediğinin tam aksine, seyirciyi hipnotize etmek ve onun duyarlılığını elinden almak istediğini belirtir.⁶⁷ Burada benzer seyirci oturma düzeninin yarattığı farklı işlevleri doğuran unsurlar, kullanılan araçlarda ve üslupta değişiklik göstermektedir.

Önemli bir unsur “şimdi ve burada” vurgusunun hissedilir olmasıdır. Aslında bu his, dramatik tüm yapılarla birlikte kendini alımlayıcısında hissettirir. Bir tiyatro oyununda ya da filmde dahi gerçekleşen olaylar seyirciye “şimdi ve burada” oluyormuş duygusu verecektir. Bu izleme eyleminin yarattığı temel histir.⁶⁸ Ancak ekran estetiğine benzemeye yüz tutan çerçeve sahne ve konvansiyonel düşüncüyü devam ettiren teatral uygulamalar illüzyonla seyirciyi bu duygudan koparmaya çalışmaktadır. Bunu engellemek İnteraktif Bilinç için özel sahne tasarlama gerekçelerinden biri olmuştur.

⁶⁵ Burcu Kan, “Ritüele Dönüştürülen Kültürlerarasılığa: Peter Brook'un Sahne Uygulamalarındaki İzdüşümleri ve “Mahabharata”, *Sahne ve Müzik Eğitim Araştırma E-Dergisi*, S. 8 (2009), ss. 8-9.

⁶⁶ Antonin Artaud, *Tiyatro ve İkizi*, çev. Bahadır Gülmez, 2. b., İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2009, s. 87.

⁶⁷ a.g.e., s. 75.

⁶⁸ Hasan Erkek, *Oyun İçinde Anlatı*, 1. b., Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları, 2001, ss. 4-5.

Seyreden ve seyredilen arasındaki sınır kalktıkça oyun alanındaki eylemin “şimdi ve burada” gerçekleşiyor olduğu hissi daha çok algılanmaktadır.⁶⁹ Bunun İnteraktif Bilinç oluşmasına yardımcı olabilecek önemli bir vurgu olduğunu söylemek gerekir. Seyircinin oturma düzeni sayesinde “şimdi ve burada”, oyuna bir obje ve düşün katılımıyla, ne kadar fazla vurgulanabilirse İnteraktif Bilinç oluşumuna o kadar çok katkı sağlamış olacaktır. Çünkü seyircinin bilinci duygusal bir akışın peşine gitmekten geri duracaktır. Bu nedenle özel tasarlanmış sahneye benzer birçok uygulama varken Geleneksel Türk Tiyatrosu ve Grotowski’nin çalışmalarından daha fazla yararlanıldığını söylemek mümkündür.

Seyircinin oyunu çevrelediği ve oyunla aynı uzam içerisinde yer aldığı bir tasarım esere çokboyutluluk ve eşzamanlılık katmaktadır. Tüm seyircilerin aynı yöne bakmadığı, oyunu farklı açılardan gözlemleyebildiği yeni bir tiyatro uzamı kurulmuş olur.⁷⁰ İnteraktif Bilinç oluşumunu daha fazla güçlendirebilmek için bu tiyatro uzamını oyun-seyirci-salon evreni olarak parçalamak ve aralarında bulanık bir geçiş kurmak mümkündür. Bu da eserin anlamını yoruma açık halde zenginleştirirken, seyircinin oyunun katmanlarında bulmaca çözmesine de olanak verecektir. Böylelikle seyirci algısı “şimdi ve burada” kalmaya devam edecektir.

Özel tasarım sahne için önüne geçilmesi gereken en önemli durum, seyircinin bilincini arka plana atabilecek uygulamalardır. Çünkü ortada sahnenin türevlerinden oluşan, seyirciyi çevreleyen bu sahneleme biçimi, daha önce uygulanmış örneklerinden görülmektedir ki, istenirse seyircide çok güçlü bir illüzyon yaratmaktadır.

⁶⁹ Esen Çamurdan, “Çağdaş Tiyatrodaki Eşzamanlılık, Eşdeğerlilik, Çokboyutluluk”, İstanbul, *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi*, S. 23 (2013), ss. 57-58.

⁷⁰ a.g.m., ss. 59-60.

3.1.2. Oyun-Seyirci-Salon Evreni

Tiyatronun algılanan evreni, İnteraktif Bilinç doğrultusunda, reji konsepti ve yorumu için önemli bir yerdedir. Tiyatro evreni eserden, seyirciden ve uygulayıcıdan bağımsız düşünölemeyeceğı gibi zamana bağılı olan uzamdan da ayrı düşünölemez. Bu nedenle bu başlık altında ne sadece oyun evreni ne de sadece uzam kavramı değeri kazanmaktadır. Böylelikle bu bileşenler, yani oyunun, seyircinin, salonun ve oyun alanının algılanan uzamları seyirciye bilinçli tercihler olarak sunularak, birbiri içine geçebilen üç farklı evren yaratılmaktadır.

Tiyatroda algılanan uzamın göstergebilimle açıklamak mümkündür. Sözcük olarak “tiyatro” seyircinin bulunduğı mekânı akıllara getirdiğı gibi seyirci tarafından alımlanan sanat olarak da belirlenebilir. Seyircinin oyunu izlediğı salon ve oyunun oynandığı sahne olarak tiyatro uzamı, oyunun seyirciye algılatmaya çalıştığı eserin uzamı ve oyuncunun seyirciden ayrılarak içinde bulunduğı sahne uzamı somut, soyut ya da imgesel olarak ifade edilebilirler.⁷¹ İnteraktif Bilinç oluşumu açısından üç temel uzamın iç içe geçirilmesi gerekmektedir: Oyunun, yani öykünün uzamı, seyircinin uzamı ve tiyatronun o an izlendiğı sahne uzamı. Burada seyircinin uzamı ile oyun izlenilen salonun uzamının aynı olduğı düşünölebilir ancak İnteraktif Bilinç’e ait uygulamanın bu iki uzam arasında bir fark yarattığını bilmek gerekir.

Öncelikle oyunun öyküsünde var olan uzamın, yazarın tercihiyle başlayan ve rejiye ait uygulamalarla devam eden, zaman-mekân, karakter, olay gibi dinamiklerle şekillenen bir evren olarak algılandığı söylenebilir.⁷² Tiyatronun bir mekân sanatı olarak düşünölmesiyle bu evren kendi varlığını, kurmacaya ait olanla gündelik olanın ya da oyun alanı ile seyir alanının birbirinden ayrılmasında tanımlamaktadır.⁷³ İnteraktif Bilinç yararlandığı kaynaklar doğrultusunda katılımcı bir performans yaratma hedefiyle bu ayrımı ortadan kaldırmaktadır. Oyun alanı ve seyir yerinin mekânsal açıdan birleşmesiyle tiyatro uzamında anlamsal bir bütönlük yaratmanın kapıları açılrsa da İnteraktif Bilinç için sadece bu ayrımın yok olmasıyla yeter bir sonuç yaratılmaz.

⁷¹ Veli Doğan Günay, “Tiyatro Göstergebilimi”, İstanbul, *Dilbilim Araştırma Dergisi*, C. 10, S. 1 (1999), s. 121.

⁷² Müşerref Öztürk Çetindoğan, *Küreselleşmenin Tiyatral Anlatıdaki Uzama Etkileri*, (Doktora Tezi), İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Ana Sanat Dalı, 2012, s. 155.

⁷³ Beliz Güçbilmez, *Zaman/Zemin/ Zuhur*, 1. b., Ankara: Deniz Yayınevi, 2006, ss. 22-23.

Olması gereken seyircinin oyun alanına dâhil edilmesi değil, seyircinin seyirci olması dışında oyun alanında hesaplanabilir bir etkenliğe sahip olmasıdır.

Seyircinin oyun alanındaki etkenliğinden söz ederken İnteraktif Bilinç reji yaklaşımı için önemli bir yardımcı kaynak olan Grotowski'ye ait çalışmaların seyirciyi, oyun alanında tımarhane içindeki bir tutsak, ev içindeki bir misafir ya da bir işkencede tanık vb. rollerine soktuğu hatırlanabilir.⁷⁴ Tam olarak bu noktada İnteraktif Bilinç de seyirciyi oyunun uzamına dâhil ederek ortak bir evren yaratır. Ancak seyircinin ve oyuncunun aynı anda oyunun evreninde bulunması İnteraktif Bilinç yaklaşımının seyirciye yüklediği görev için yeterli değildir. Aralarında geçiş yapılması gereken uzamlar aşağıdaki gibi sınıflandırılabilir:

- i) Seyircinin biletiyle gelerek oturduğu salonun(gerçek dünyanın) uzamı
- ii) Seyircinin oyuna katılımcı olarak eklendiği oyunun(kurmacanın) uzamı
- iii) Seyircinin oyunla dolaylı ilişki içerisinde bulunabileceği yeni bir uzam

Bu sınıflandırmaya göre (ii) ve (iii) uzam tanımlarının, seyirci ve salon evrenlerini gerektiğinde ayırıyor olması gözden kaçmamalı. Seyirciye oyunun ve gerçeğin dışında bir uzam tanımlamak ona özel bir evren yaratmayı da birlikte getirecektir. Bu evrenler arasında geçiş yaparak seyircinin bilincini hareketli kılmak İnteraktif Bilinç için bir hedefidir. Bu hedefe ulaşmak için gerekli yardımcının ise tiyatronun değişmez ilkesi olan “canlılık” olduğu söylenebilir.

“Tiyatroda seyirci için canlı olan, seyircinin bir sahnelemeye müdâhil olmaları üzerinden değil, tiyatronun onlara Yüzyıllardır sunmuş olduğu müdâhil olabilme potansiyelleri üzerinden tanımlanır.”⁷⁵

Seyirci ile oyuncunun aynı zaman diliminde var olması birleştirici bir alana kapı açar. Bir performansın canlı olarak gerçekleşmesi, kayıt halinde sunulmasına göre seyircide daha açık bir bilinç yaratır. Çünkü seyirciye her an karşılaşılabilecek bir sürpriz olduğunu hatırlatır.⁷⁶ İnteraktif Bilinç seyircinin canlılığını (i), (ii) ve (iii) evrenlerinde vurgulayarak bu hatırlatmayı olabildiğince fazla yapar. Yani, seyirci kendini bir an oyunun evreninde, bir an kendisi için yaratılmış evrende bir an da sadece

⁷⁴ Ayşın Candan, *Öncü Tiyatro ve Dijital Çağda Gösterim*, 3. b., İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2019, ss. 132-133.

⁷⁵ Şeyben, a.g.e., s.110.

⁷⁶ a.g.e., s. 108.

bir tiyatro salonunun gerçekliğinde bulur. Bununla yüzleştiği durumlarda ise canlı bir performansın hem parçası, hem karar mercii hem de gözlemcisi olduğunu hisseder.

Bu uygulamayı, bir nedensellikte çerçevelemek gerekir. Seyircinin karşısında canlı bir gösterinin var olması ya da oyuncuların o an sahnede hareket ettiğinin bilinmesi gerçek anlamda canlılığı desteklemeyecektir.⁷⁷ Bu nedenle İnteraktif Bilinç doğrultusunda tasarlanan bir performansta istenildiği an seyircinin salon evrenine belirli bir amaç uğruna geçilebilmeli, oyunun kurmaca evrenine tekrar dönülebilmeli ve seyirciye sunulan evrenlere yine istenildiğinde geçiş yapılabilmelidir.

Seyirciye özel oluşturulan bir evren ile tiyatro salonunun gerçeklik evrenini birbirinden ayırabilmenin belirgin yollarından biri, seyircinin oyunu takip eden bilincine aktif tercihler sunmaktır. Tiyatro salonunun gerçekliğine dönen seyirci burada performansa yönelik bir tercih yapabilir. Bu tercihinin sonucunu ise kurmacanın uzamına geçilince görür. Kurmaca evreninde bir katılımcı gibi duran seyirci zaman zaman da oyunun fiziksel kurulumunda bazı görevler alır. Bunlar dekor, aksesuar, kostüm, müzik vb. öğelere seyirciler tarafından yapılan küçük dokunuşlar olabilir. Böylelikle seyirci oyunun öyküsünün sunduğu evren dışında ancak oyunun kurmacasına hizmet eden başka bir kurmacanın içindedir. Üstelik oyuna aktif bir şekilde müdahale etmektedir. Buradaki durumu tiyatro salonunun gerçek uzamındakinden farklıdır.

Bu üç evren arasında yapılan organik geçişler, alımlayıcıya “şimdi ve burada” vurgusunun yapılabilmesine olanak tanır. Bu vurgu, seyircinin bilincinin açık kalmasını sağlayan faktörlerden biridir.

3.2. ÇOKLU ANLAM

Çoklu anlamın herhangi bir sanat eserinde ifade edilişinde, Umberto Eco’nun açık yapıt ve hareketli yapıt tanımlamalarının önemli bir yerde olduğu görülür. Açık ve hareketli yapıt olarak tanımlanan eserlere bakıldığında sabit anlamlarından sıyrılmış ve alımlayıcısının zihninde yeniden oluşmaya hazır halde tutulmuş, bu yönde özel tasarlanmış oldukları görülmektedir. Hareketli eserlerin dışarıdan yönlendirici biçimde gelebilecek müdahalelere uygun olduğu ancak yine de temelde bir karakter sahibi olduğu anlaşılmaktadır. Elbette bu müdahalelerin alımlayıcıdan geleceğini unutmamak

⁷⁷ a.g.e., s. 107.

gerekir. Açık yapıt yorumlanacak ve tamamlanacak bir eser sunar. Bu sayede kendi oluşumunu alımlayıcının zihninde sürdürür.⁷⁸

“Bir yapıt ancak pek çok yönelim ve anlam sunarsa, ama hepsinden önemlisi değişik yollardan anlaşılıp sevilabilirse, o zaman yaşamsal ilgi uyandırır ve kişiliğin saf ifadesi olur.”⁷⁹

İnteraktif Bilinç’in eserde yaratmak istediği derinliğin ve bu derinliğin seyircide oluşturmak istediği farkındalığın destekçisi olarak çoklu anlamı göstermek mümkündür. Eserde oluşabilecek çoklu anlamı yazım aşamasında yaratmak mümkün olduğu gibi, sahne uygulamasında oluşturmak, geliştirmek veya yön vermek de uygulama olarak tercih edilebilir.

Seyircilerin de oyuncular gibi parçalanması ve Derrida’nın deyimi ile eserlerde anlamın ertelenmesi kaçınılmazdır. Bir tiyatro eserinin tek anlama hizmet edecek biçimde yazılmış olması onun sonsuz anlama açılacak kapılar yaratmasına engel değildir. Nitekim tekrarlanarak gün yüzünde kendine yeni yaşam formları bulmuş kudretli eserler, bunun önemli bir göstergesidir. Burada kaygan zemindeki gerçekliğin karşısında tedbirli ve çok anlamlı bir kurmaca vardır.⁸⁰ Bu kurmacada, ister yazım aşamasında ister rejî aşamasında olsun, boyut kazandırılarak, soyutlanarak ya da göstergeler oluşturularak seyircinin haz duyabileceği boşluklar yaratılır. Burada oyunun etkileyiciliğini seyircinin bu boşlukları doldurabilecek düş gücünde bulmak gerekir.⁸¹ Seyircinin zihninde, düş gücünün yanı sıra, entelektüel birikiminin, yaşam tecrübesinin, anılarının, yaşının, cinsiyetinin vb. etmenlerin farklılığına göre anlam katmanlarının çokluğu ve derinliği de değişiklik gösterecektir.

Tasarlanan oyunda seyirciye yönelik bırakılan bu boşlukların, İnteraktif Bilinç çerçevesinde, seyircide uyanıklık oluşturması beklenmektedir. Bu uyanıklık en temelde oyunun anlamlandırılma çabasının izlek boyunca bozulmaması için gereklidir. Seyircinin takip edebileceği ama hakkında kesin olarak yargıda bulunamayacağı aksiyonların tasarıma eklenmesi, önceden tamamen anlamlandırılmamış bir dizgenin varlığı ile gerçekleştirilmelidir.

⁷⁸ Umberto Eco, *Açık Yapıt*, çev. Pınar Savaş, 1. b., İstanbul: Can Yayınları, 2001, ss. 32-33.

⁷⁹ a.g.e., s. 15.

⁸⁰ Nazan Aksoy, *Batı ve Başkaları*, 1. b., İstanbul: Düzlem Yayınları, 1996, s. 84.

⁸¹ Fakiye Özsoysal, *Tiyatro Metinlerinde Alımlama ve Metin Stratejileri*, E-Kitap: Alt Kitap, 2002, ss.27-28.

“Önceden düzenlenmiş anlamların dışında bırakılan seyirci, sunulan durumlarda bir bağlantının izini aramaya çalışacak ve kendisi bağlantı kurmak zorunda kaldığı için de algısı aktifleşecek, düş gücü şiddetlenecektir.”⁸²

Seyircinin, oyuncu, müzik, ışık ya da diğer tasarımlar tarafından bir labirente itildiği, yolunu kaybetmesine ve bilinci dışında bir yol bulmasına izin verilmeden tasarlanan çoklu anlama sahip oyunların, İnteraktif Bilinç için tanımlanabileceğini söylemek mümkündür.



⁸² Süreyya Karacabey, *Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller*, 1. b., Ankara: De Ki Yayınları, 2007, s. 134.

4. BÖLÜM: ÖRNEK ÇALIŞMA

Oblomovlaşma oyunu, yazım sürecinden tasarım aşamalarına ve hatta seyirci ile buluştuktan sonraki yaşadığı değişimlere kadar İnteraktif Bilinç reji yaklaşımı gözetilerek var oldu. Özel tasarlanmış sahne, bulmaca yapısına sahip bir oyun izleği, bir çok sahnede var olan metaforik anlatımlar, alımlamada verilmek istenen çoklu anlamlar, oyun-seyirci-salon evreni arasındaki geçişken yapı, “şimdi ve burada” vurgusu vb. ifadelerin eser adına yol gösterici olmasına dikkat edildi.

Oyun Dank Laboratuvar Tiyatrosu’nda 24 Mart 2019 tarihinde prömiyer yaptı.⁸³ O tarihten sonra da 16 kez seyirci ile buluşma fırsatı yakaladı. Bu süre içerisinde iki tane ödüle layık görüldü ve birisi uluslararası olmak üzere iki tane de tiyatro festivaline katıldı. Her oyun sonrası yapılan söyleşilerle oyunun belirli düzeyde güncellenmesine olanak tanındı.

Sözsüz ve tek kişilik bir oyun olan Oblomovlaşma, usta yazar İvan Gonçarov’un ilk kez 1859 yılında yayımlanan romanından hareketle kaleme alındı. Oyun bir edebiyat uyarlaması değildir. 19. yüzyılda literatüre giren “oblomovluk” kavramının 21. yüzyıldaki karşılığını konu edinmektedir. Disiplinler arası bir çalışmanın ürünüdür. Dramaturginin yanında sosyoloji alanından da destek alınarak, rejisi, performansı, koreografisi, kostüm, ışık ve sahne tasarımı için bütünlüklü bir prova süreci gerçekleşmiştir. Tüm bu sürecin detaylarını ve oyun metnini alt başlıklarda görmek mümkündür.

4.1. OYUN METNİ

Ön Oyun: Eylem Yolu

Oyuncu eylem yolunda seyircilerin arasında durur, önünde beyaz filtreli bir ışık kaynağı vardır. Eylem yolunun oyun alanına girilen bölümündeki seyirci sandalyelerinde sarkan sarı siyah ikaz şeritleri vardır. Şerit daha önceden çekilmiş de sonradan kesilmiş gibidir. Müzisyen final müziğinin son yarım dakikalık bir bölümünü çalmaya başlar. Işık yanar ve oyuncunun heyecanlı hareketleri görülür. Oyuncu ışık ile duygusal bir bağ kurar. Minnettarlığını dile getirircesine önce ışığa doğru kollarını açar sonra oyun alanına

⁸³ Bkz. Ek-4: Oblomovlaşma Oyun Afışı

döner ve yukarı bakar. Bunu birkaç kez tekrarlar. Arkasına üçüncü kez döndüğünde oyun alanını ve etrafında oturan seyircileri görür. Aynı anda müzik kesilir ve oyun alanını kare şeklinde sınırlandırılmış bir ışık aydınlatır. Panikler. Travması varmış gibi bedensel bir kaçınmaya girer. Az önce beyaz ışığa yaptığı devinimlerin benzerini, bu kez korku ve koruma içgüdüğü ile gerçekleştirir. Hareketleri kendini kapatmaya doğru gider. Eylem yolunu oyun alanından ayırmak ister. Sandalyelerden sarkan ikaz şeritlerini çaprazlama bağlar ve yolu kapatır. Son şeridi de bağlayınca az önce yolu aydınlatan ışık söner. Yolun kapanmasından mutluluk duyar ve sahnenin başındaki duygu durumuna geri döner. Kendini güvende hisseder. Beyaz ışığa döner kollarını açar ve yere sırt üstü uzanır. Beyaz ışık yavaşça kapanır.

I. Sahne: Oblomovlukla Tanışmak

Oyuncu oyun alanına açık olan tek antreden gelir. Hareketleri kesik kesik ve kibirlidir. Önce bir adımını büyükçe ileri atar, sonra diğer ayağını hızlıca yanına çeker. Vücudundaki hiçbir uzvunu bir diğeriyle aynı anda oynatmaz. Her adımının sonunda başı biraz aşağı düşer. Üç adımda bir işaretparmağıyla burnuna aşağıdan vurarak başını yukarı kaldırır. Önce oyun alanının bir köşesine gider. İşaretparmağını seyircilere yönelteceği sırada müzisyenden bir uyarı gelir. Aksiyonunu hemen keser ve müzisyene bakar. Vücudunu başka bir köşeye yöneltir. Daha önce takındığı tavırla yöneldiği köşedeki seyircinin önüne gelir. İşaretparmağını yine kaldırır ve müzisyenin tepkisi ile karşılaşır. Bir önceki oyun yinelenir. Bu kez üçüncü köşeye yönelir. Oraya geldiğinde aynı oyunu oynar ancak müzisyenin kendi aksiyonunu keseceğini bildiği için erken davranır ve müzisyenin uyarı efektini keser. Müzisyene başparmağı havada olacak şekilde “tamam” işareti yapar. Havada olan başparmağıyla diğer elinin işaretparmağını kapatır ve o elinin başparmağı da havaya kalkar. İki elinin de başparmağını koltukaltlarına sıkıştırır. İlk gittiği köşeye doğru aynı tavırla birkaç adım atar. O seyirci grubuna doğru elleri kilitli şekilde bakar. Bir uçtan öbür uca göz gezdirirken eylem yolunu fark eder. Eylem yolunun ikaz şeridiyle kapanmış girişine doğru adımlar. Önüne gelince ikaz şeridin arkasındaki karanlık yola doğru kafasını uzatır. Birden yola arkasını döner ve bir kolunu diğerine destek yapacak şekilde kafasını avcunun içine alır.

Kafasının altından tuttuğu işaret parmağını dudaklarında gezdirerek düşünür. Durur. Arkasına yarım yamalak dönüp eylem yoluna bakar. Doğrulur. Az önceki düşünme aksiyonunu yineler. Birden diğer tarafından yarım yamalak dönüp eylem yoluna bakar. Doğrulur. İlgilenmediğini belli eden bir jest yapar. İleriye doğru bir adım atar. İkinci adımını atacağı sırada eylem yolundaki beyaz ışık yanar ve müzisyenden eş zamanlı bir efekt gelir. Attığı son adım havada kalır. Bacağını diğerinin yanına çeker. Eylem yoluna döner. Aynı girişin önüne gelir. İkaz şeridinin arkasına bakar. Büyük bir merak ve heyecan hisseder. Bu bölüm müziksiz bir hareket düzeni ile oynanır. Tüm hareketlerin sonunda ikaz şeridini sökmek için bir eliyle hamle yapar ama şerit avcunun içini yakar. Eski duruşunu tekrar edinir. Başparmakları koltuk altında, yanan elinin avcu açık halde, oyun alanında ikaz şeridini ortadan kaldıracak bir araç arar. Seyircilerin ayaklarının altına ve oyun alanının zeminine doğru eğilerek, keskin aksiyonlarla bakışlar atar. Seyircilerden bazılarının üstündeki ya da çantasındaki aksesuarlara bakıp işe yarayıp yaramayacağını kontrol edebilir. Bu arayış sırasında müzisyenden bir efekt duyulur ve aynı anda müzisyenin birkaç metre önündeki masa düş ışıkla aydınlanır. Oyuncu bedenini masaya yöneltir. Hızlı adımlarla masanın önüne gelir. Masanın kendine yakın olan tarafında yan yana, bir adet makas, bir rulo ikaz şeridi ve beyaz bir tek eldiven vardır. Eldivenin sadece iki parmaklık yeri vardır. Bunlardan biri başparmağının girebileceği büyüklükte diğeri ise geriye kalan dört parmağının girebileceği genişliktedir. Masada objelerin arkasında duran sarı renkte bir kutu vardır. Oyuncu önce yanık olmayan eliyle makası alır, inceler. Eylem yoluna bakar. Makasa bakar. Güler. Eylem yoluna bakar. Birden gülmesi durur. Masaya döner. Makası bırakır. Sonra ikaz şeridini eline alır. Eylem yoluna bakar. İkaz şeridine bakar. Sinirlenir. Eylem yoluna bakar. Birden sinirlenmesi kesilir. Masaya döner. Aynı aksiyonu eldiven için de tekrarlar. Ancak eldivenin ne işe yaracağını anlamlandıramaz. Eldiveni masaya bırakır. Kutuya uzanır. Müzisyen, oyuncu sahneye girdiğinde verdiği uyarı efektinin aynısını verir. Oyuncu müzisyene bakar. Efekt devam eder. Oyuncu aldırmaz. Kutuyu eline alır. Efekt devam eder. Oyuncu bir el işaretiyle müzisyeni durdur. Eylem yoluna bakar. Kutuyu açar. Kutunun içine bakar. Sonra masadaki diğer üç objeye bakar. Tekrar kutuya bakar. Anlam veremez. Kutuyu kapatır, yerine bırakır. Makası alır. Eylem yoluna doğru bir adım atar. Eylem yoluna bakar. Bir an durur. Yanmış olan avcuna bakar. Tekrar eylem yoluna bakar. Eldiveni almaya karar verir. Masaya döner. Bir adım

atar. Eldiveni alır. Geri döner. Eylem yoluna bakar. Ellerindeki makasla eldivene bakar, güler. Eylem yoluna bakar. Birden gülmesi durur. Eylem yoluna doğru bir adım atar. Durur. Eldiveni yanık olan eline geçirir. Müzik başlar. Diğer elindeki makas yere düşer ve bir ritüeli anımsatan koreografi içerisinde Oblomov'a dönüşür. Koreografideki aksiyonların da yardımıyla kostümünün iç bölgesinde gizlenmiş olan ayrıntıları çıkarır. Koreografi sonunda yüzüstü yere düşer.

II. Sahne: Oblomov'un Eylem Arayışı

Oblomov ağır hareketlerle doğrulur ve etrafına anlamsızca bakar. Hafıza kaybı yaşamışçasına ne olduğunu anlamlandırmaya çalışır. Eldiveni giymediği kolu felçlidir. Eldivenli eliyle o koluna güç verse de bunu başaramaz. Felçli kolunu bırakınca boşlukta salınır. Yavaşça ayağa kalkar, duruşu, bakışı ve hareketleri ile eldiveni giymeden önceki halinden farklıdır. Seyircileri fark eder, korkar. Eylem yolunu görür. Oyuncu'nun heyecanına benzer bir heyecan duyar. Eylem yoluna olan ilgisi Oblomov'un temposunu arttırır. Bu tempo oyuncunun daha önceki eylemlerinde var olan temposundan hızlı, Oblomov'a dönüşmeden önceki eldiven giydiği –yere düşene kadar olan– bölümden yavaştır. Eldivenli eliyle yerde duran makası alır. Eylem yolundaki ikaz şeritlerini kesmeye çalışır. Eldiven, başparmağından geriye kalan dört parmağını birbirine birleştirdiği için bu eliyle makası kullanamaz. Önce bedeninin sağ tarafını seyirciye açarak, ikinci kez de sol tarafını açarak şeritleri kesemediğini deneyimler. Eldivensiz elinin yardımıyla makası diğer eline yerleştirmeye çalışır ancak makas düşer. Yine aynı elinin yardımıyla felçli kolunu bir seyirciye verir, üzerine makası yerleştirmeye çalışır. Makası ikaz şeridine yanaştırmaya çalışır, beceremez. Vazgeçer, temposunu düşürmeden etrafına bakınır. Üzerinde kutunun durduğu masaya yönelir. Kutuya ellerini uzatır. Müzisyen oyuncuya verdiği uyarının aynısını Oblomov'un bu hareketine de verir. Oblomov korkar, geri çekilir. Tekrar yeltenir gibi olsa da müzisyen tarafından aynı tepkiyle karşılanır ve vazgeçer. Efekt devam eder. Masanın bulunduğu bölge kırmızı ışık altında kalır. Oblomov küçülür, korkusu ve rahatsızlığı artar. Masada duran ikaz şeridini alır. Müzisyen ve masa kendisinin arkasında kalacak şekilde ikaz şeridiyle bir sınır çekmeye çalışır. Bu sırada efekt, aksiyonların altına eklenen bir müziğe dönüşür.

Bu nedenle baştan itibaren müzisyenden duyulan uyarı efekti bu müziğin girişidir. Oblomov şeridin ucunu alıp çekinerek masaya en yakın seyircinin yanına gelir. Makaranın ucunu seyircinin omuzlarına sarar ve kaçır adımlarla şeridin geri kalan bölümünü diğer uçtaki seyircinin omuzlarına sarar. Böylelikle masa ve müzisyen şeridin diğer tarafında kalır. Bu aksiyon kırmızı ışığın sönmesini ve müziğin kesilmesini sağlar. Rahatlar. Çektiği sınırı memnun bir ifadeyle kontrol eder. O sırada az önceki çektiği şeridin sağındaki ya da solundaki seyirci bloğunun üzerine kırmızı ışık düşer. Aynı müzik az önce kesildiği yerden başlar. Oblomov aynı rahatsızlığı ve korkuyu duyar. Bağladığı son kişideki ikaz şeridinin makarasını alır. Yanındaki seyirciyi de omuzlarından dolar. Makaranın devamıyla kırmızı ışığın yandığı seyirci bloğunun önüne sınır çeker. Makarayı oyun alanının bir kenarında oturan –eylem yolunun kırmızı ışık yanan tarafındaki– bir seyirciye bağlar. Bu aksiyondan sonra da bir önceki gibi ışık söner, müzik kesilir. Bir an sonra yeni çektiği şeridin karşısındaki seyirci bloğu kırmızı ışıkta kalır. Müzik az önce kaldığı yerden devam eder. Oblomov ikaz şeridinin makarasını alabilmek için, en son düşürdüğü yerden makası alır ve son bağladığı seyirciye ikaz şeridini kestirir. Şeritle sınır çekme oyunu tekrarlanır. Işık söner, müzik kesilir. Eylem yolunun ön tarafı hariç, dörtgen içerisinde bir ring görünümü vardır. Artık kendini koruma altında hisseder. Bir an sonra sınır çekilmeyen, oyun alanının son kenarındaki –eylem yolunun etrafındaki– seyirci bloğu da kırmızı ışık altında kalır ve aynı müzik yine kaldığı yerden girer. Makarayı son bağladığı seyirciye kestirir. Ringin iki kenarındaki şeritler yardımıyla kendini eylem yolundaki seyirci bloğundan ayıran bir sınır çeker. Kırmızı ışık söner, müzik kesilir. Oblomov rahatlar. Eylem yoluna bakar. Bir an sonra eylem yolundaki beyaz ışık da söner. Panikler, ne yapacağını bilemez. Makası alır. Seyirciden az önceki çektiği şeridi kesmesini ister. *(Oyuncu bunu başaramazsa vazgeçebilir ve ringin ortasına döner. Oyuna buradan devam eder.)* Seyirciye şeridi kestirmeyi başarır bir an durup eylem yoluna dikkat kesilir. Eylem yoluna yaklaşır. Birden beyaz ışık yanar. Oyunun başındaki koreografiyle anlatılan mutluluğu burada tekrarlanır. Durur. Bir an sonra kırmızı ışık tekrar yanar ve müzik girer. Buna dayanamaz. Aynı rahatsızlığı ve korkuyu duyar. Sınır çekme oyununu tekrarlar. İkaz şeridini bir daha kesmemecesine çeker. Kırmızı ışık söner, müzik kesilir. Beyaz ışığın da gideceğini bildiği için ona veda eder. Işık sönene kadar bir an baka kalır. Sonunda beyaz ışık söner. Artık tam bir ringin ortasında kalır. Ringin ortasına

yerleşir. Burayı benimser. Makarayı ve makası alır, ringin içinde kalan bir seyirciye kestirir. Aynı seyircinin parmaklarının yardımıyla bir çeşit tuvalet kağıdı makarası sistemi oluşturur. Bu sayede şeridin ucunu daha hızlı çekebilir. Çektiği şeritle kendine bir yatak yapar. Yatağa yatar, uykuya dalar. Müzik girer ve ışıklar kararır. Oblomov bu sırada, henüz yatakta iken, kostümündeki ayrıntıları gizleyerek kostümünü önceki hale getirir.

III. Sahne: Oblomov'un Rüyası

Bir önceki sahnedeki müzik devam eder. Işık rüya atmosferini imler. Oblomov uykudan uyanır. Oblomov'un önceki sahnede eldiveni taktıktan sonra felçli olan kolu normaldir. İki kolunu da şimdilik sorunsuz bir şekilde kullanabilmektedir. Makası alır ve ikaz şeridinin yatakla bağlantısını keser. İkaz şeridinden biraz pay çıkarıp bacak arasından geçirir. Makarayı önüne, geriye kalan kısmı bacak arasından arkasına alır. Eldivenli eliyle arkasından sarkan şeridi, eldivensiz eliyle ise makarayı tutarak oyuncak bir atı imler. Ringin içerisinde bir süre koşturur. Bir an sonra müzisyenden gelen müzik bozulmaya başlar. Oblomov sağına soluna bakar, ne olduğunu anlamaya çalışır. Önce eldivenli elini sonra da eldivensiz elini serbest bırakır. O an müzik normale döner. Oblomov at sürme oyununa devam eder. Müzik yine bozulur. Bu kez direkt makarayı bırakır. Müzik normale döner. Oblomov eldivensiz eline bakar. Hafif üzgün şekilde oyununa devam etmek ister. Makarayı eline alır, oyuncak atıyla ilerlemeye başlayacakken müzik yeniden bozulur. Oblomov makarayı şiddetle yere fırlatır. Kostümündeki ayrıntılardan birini ortaya çıkarır. Bir an sonra aklına başka bir oyun gelir. İkaz şeridinden makas yardımıyla, yaklaşık 1 metrelik parça keser. Bu kez kör ebe oyunundaki ebeyi canlandırır. Gözlerini, kestiği ikaz şeridi ile bağlar. Sınırların içerisinde kör ebe oynayarak gezinirken iki elini de kaldırıp ileri uzattığında eldivensiz olan elini indirene kadar müzik bozulur. Müzik düzelince oyuna devam eder. Kendini kör ebe oyununun heyecanına kaptırır ve iki elini tekrar uzatır. Müzik yine bozulur. Üçüncü kez de oyun kesintiye uğrayınca sıkılır ve gözündeki şeridi söküp kızgınlıkla yere fırlatır. Kostümündeki ikinci ayrıntıyı da çıkarır. Bir an sonra başka bir oyun bulur. Yere ikaz şeridiyle sek sek çizer. Daha önceki iki oyunda kullanılmayan kolu

artık felçlidir. Makarayı taş olarak kullanır. Oyunu sadece eldivenli koluyla oynar. Sek sek üzerinde gidip gelirken kullanmaması gereken kolunun altındaki makaraya uzanmak zorunda kaldığından makarayı almayı beceremez ve düşer. Kostümündeki son ayrıntıyı da görünür kılar. Mutsuz, yatağa oturur. Uzanır, uykuya devam eder. Müzik yavaşça azalır, ışık değişir.

IV. Sahne: Oblomovluklar

Müzik bitmiştir. Bir süre sonra Oblomov uykusundan uyanır ve yatakta doğrulur. Eldivensiz kolu hala felçlidir. Oblomov ilkin eylem yoluna ve daha önce yandığını gördüğü ışığa doğru bakar. Sonra kafasını diğer tarafındaki müzisyene çevirir. Bir an orada kalır. Ardından biraz umutsuzca tekrar eylem yoluna bakar. Yatağına uzanır. Yatakta bir süre döner. Tekrar doğrulur. Bir an yine düşünür. Tekrar yatar. Biraz sonra yavaşça kalkar. Yerdeki makaranın ucunu çeker. Ringin dışına çıkmadan eylem yolunun önüne gelir ve vücudunu yola doğru döner. Makara yerde kalacak şekilde şeridin ucunu havaya kaldırır. Çok yavaş, acelesiz tavırlarla şeridin ucunu havada tutarak ve sadece parmaklarına dikkatle bakarak şeridi parmaklarının arasında katlamaya başlar. Oblomov'un eli havada sabittir. Şerit parmaklarının arasında katlandıkça yerdeki makaradan devamı gelir. Yeterince katladığını düşününce makaranın katlanmış ucunu avcunun içinde sertleştirir. Makaradan biraz daha pay alır ve elindeki ucu birden eylem yoluna fırlatır. O an eylem yolundaki beyaz filtreli ışık kaynağı birkaç saniyeliğine parlar. Oblomov hem şaşkınlık hem de umutla karışık bir sevinç duyar. Bu ana kadar uyusuk olan hareketleri biraz tempo kazanır. Gider yatağa tekrar yatar. Eldivenli kolunun dirseğinden destek alarak avcunda taşıdığı kafası hareketsiz, uzaklara dalar. Bir süre sonra kalkar. Eylem yolunun önüne tekrar gider. Fırlattığı şeridin makaraya bağlı olduğu tarafından şeridi kendine çeker. Şeridin ucunu tutar, elini havaya kaldırır. Şeridin ucunu katlama eylemini yineler. Eylem yoluna fırlatır ve ışığın tekrar parlamasını izler. Daha büyük bir sevinçle yatağa gider. Uzanır. Hayallere dalar. Bir süre sonra yerinden kalkar. Sırtı eylem yoluna dönük şekilde makaranın yanına oturur. Hınzır bir düşünceyle eldivenli koluyla makarayı sarmaya çalışır. Kollarını sevgilisinin omuzlarına acemice sarıyormuş gibi davranır. Makaranın eylem yoluna daha önce

kendisinin fırlattığı kısmını hızlıca kendine çeker. Bunu sırtı dönük halde makaraya da belli etmeden yapıyormuş gibi gerçekleştirir. Şeridin son kalan ucunu da yanına çekince birden ayağa kalkar. Üstünü başını düzeltir ve evlenme teklifi etmek üzere makaraya doğru diz çöker. Bu sırada müzisyen düğün marşını çalar. Oblomov şeritten evlenmek üzere kendine bir eş yapar. Öncelikle şeridin ucunu sol yüzük parmağına sarar ve makası da alıp bir seyircinin karşısına geçer. Seçtiği bir seyirciye makası vererek parmağından arta kalan şeridi yani evlilik yüzüklerinin bağını kestirmiş olur. Müzisyenin temposunu arttırdığı düğün marşının coşkusuyla makarayı tutarak onu kendi boynundan aşağıya doğru tüm vücuduna sarar ve dans eder.

V. Sahne: Ya Şimdi Ya Da Hiçbir Zaman

Müzisyen birden tüm oyunu bozar. Oblomov dansı keser. Müzisyene bakar ve oyun gerçekliğinin dışında hareket ederek elindeki eldiveni çıkarır. Oyun alanındaki kişi artık ne Oblomovdur ne de ilk başta sahneye kibirli tavırla giren oyuncudur. Artık sadece kendisi olarak devam eder. Bundan sonra üç seçmeli sahne oynanır. Seyircilere döner ve elindeki iki objeyle, makasla ve eldivenle, seyircilerin seçim yapmasını ister. (*Makas: Eylem, Eldiven: Oblomovluk anlamlarına gelir.*) Seyircinin seçtiği objeye göre, eylem ya da oblomovluk üzerine çalışılmış sahne oynanır. Seyirci makası seçerse eldiveni giymez ve onu masaya bırakır. Oyunun başındaki oyuncu olarak dansa devam eder. Seyirci eldiveni seçerse, makası masanın üzerine bırakır. Eldiveni eline geçirerek diğer kolu felçli bir şekilde Oblomov olarak dansa kaldığı yerden devam eder. Bir zaman sonra oyuncunun ya da Oblomov'un eylemi başka bir eylemi doğuracak noktaya gelir. O an oyun müzisyen tarafından yine bozulur. Bu kez başka bir seyirciye aynı cümle ile aynı seçenekler sunulur. Oyun kaldığı yerden devam eder. Üçüncü kez de aynı cümle ve işleyiş ile oyun seyirciye sunulur. Sahne birbirinin devamı niteliğindeki bu üçlü oyunlarla son bulur. Toplamda üç bölüm arka arkaya oynanır. Ancak bu üç bölümün de birbirinden farklı ikişer kombinasyonu olduğundan provalar sırasında sekiz farklı sahne çalışılmış olur. (*Bu kombinasyona ait ayrıntılı tablo ayrıca eklenmiştir.*) Böylelikle oyunun bu sahnesi her performansta değişebilir.

VI. Sahne: Oblomov'un Ölümü

Eğer bir önceki sahnede oynanan son oyun oblomovlukla ilgiliyse, oyun Oblomov üzerinden şöyle devam eder: Oblomov oyun alanının içindeki ringde ne varsa hepsini yatağın üzerine atar. Daha sonra yatağa enine doğru uzanır. Altındaki şeritleri eldivenli koluyla toparlayarak yatağın diğer kısmına doğru döner. Şeritler tüm vücudunu dolar ve kendini şeritlerin içinde mumyalanmış olarak bulur. Bir an sonra kalkmaya çalışan kafasının tamamen düştüğü görülür. Işıklar yavaşça kararır. Oyuncu, sarılı halde kaldığı şeritlerin içinden çıkar. Işıklar yavaşça oyun alanını aydınlatır. Az önce Oblomov iken taktığı eldiveni çıkartmış elinde tutmaktadır. Tavırları oyunun başındaki oyuncu ile aynıdır. Eldiveni masanın üzerine bırakır.

Eğer bir önceki sahnede oynanan son oyun eylemle ilgiliyse, oyun oyuncu üzerinden şöyle devam eder: Oyuncu oyun alanının içindeki ringde ne varsa hepsini yatağın üzerine atar. Sakince yatağa bakar. Saygıyla eğilir ve ağır hareketlerle onu bir halı gibi sarar.

VII. Sahne: Oblomov'a Veda

Bir önceki sahnede oynanan her iki aksiyonda da oyuncu aynı durumun içinde kalır. Oyuncu makası alır. Oblomov'un seyircileri bağlayarak oluşturduğu ringi bağlandığı sandalyelerden keser. Makası masaya bırakır. Çıkan tüm şeritleri bir araya getirir. Ortada duran –Oblomov iken içinden çıktığı ya da oyuncu iken halı gibi sarmaladığı– top halindeki şeritleri bu şeritlerle bağlar ve hafifçe kafası belirginleşmiş bir kuklaya dönüştürür. Masaya yönelir. Masadaki eldiveni alır. Kukladan, Oblomov'un bu eldiveni giydiği elinin aynı tarafından bazı şeritler çıkarır. Şeritlerle eldiveni kuklaya bağlar ve ona bir kol yapar. Bu kukla Oblomov'un kuklasıdır. Kuklayı omuzlarının üzerine çıkartır. Kendine has tavır ve yürüyüşü ile oyun alanını adımlar. Bu törensi yürüyüşe Chopin'in Ölüm Marşı eşlik eder. Eylem yolunun önüne geldiğinde bir an durur. Kuklayla birlikte bir süre eylem yolunu izler. Kuklanın eldivenli parçasını, onun koluymuş gibi çıkartır. Eylem yolundaki ışık kaynağına el sallar. O an beyaz filtreli ışık yanar. Aynı törensi adımlarla yoluna devam ederek masanın önüne kadar gelir. Müzisyene bakar. Müzisyen müziği yavaşça bitirir. Kuklayı iki eline alır, masanın

müzisyene yakın olan tarafına bırakır. Müzisyen ayağa kalkar, kuklayı alır ve ağır hareketlerle sahneden uzaklaştırır.

Son Oyun: Gerçek Eylem

Oblomov masadaki kutuyu eline alır ve açar. Kutuda daha önceki beyaz eldivenin aynından fazla sayıda vardır. Oblomov iki tanesini ellerinin içine alır. Kutuyu ağzı açık halde masaya bırakır. Elindeki eldivenlere ve karşısında görünen eylem yoluna bakar. Kararlı bir duruşla eldivenlerden birini kutuya diğerini de masaya bırakır. Makası alır eylem yoluna doğru döner. Final müziği girer. Ağır adımlarla eylem yoluna doğru adımlar. Eylem yolunun önündeki çekili şeritlerin önüne gelince elini havaya kaldırır. Eline bakar, şeritlere bakar. Büyük bir kararlılıkla makası tutmadığı eliyle şeridi tutar ve acısını saklamaya çalışır. Tutuşu şeridi makasla keser. Diğer şeritleri de aynı duygu ve aksiyonla kesmeyi başarır. Heyecandan ve acıdan vücudu titrer. Hızlı adımlarla eylem yoluna girer. Işığa doğru ilerler. Bundan sonra tüm eylemler ön oyundaki gibi yinelenir. Müzik aynı yerde kesilir ve yine ön oyundaki gibi oyuncu ışığa doğru yatar. Işık yavaşça alınır.

Son.

4.2. OYUNUN KÜNYESİ

Metin-Reji	: Ali Bircan Teke
Dramaturgi	: Tülay Yıldız Akgül
Sosyoloji Çalışması	: Emek Yılmaz
Koreografi	: Ezgi Eneç
Müzik	: Erhan Can Dereçiçek
Kostüm Tasarım	: Ceren Kayış
Işık Tasarım	: Kutan Gökkaya
Video Çekim	: Tugay Kayan
Performans	: Burak Çağatay Serinbaş
Müzisyen	: Ece Şenol

4.3. OYUNUN REJİ YORUMU VE KONSEPTİ

Fiziksel performansın seyircide yaratması muhtemelen çağrışımlar evreni, Oblomovlaşma oyununun sözsüz biçimde yazılmasına neden oldu. Bu evren fiziksel aksiyonlarla ve bilinçli tercih edilmiş boşluklarla birlikte sunuldu seyirciye. Hareket planı sade olan oyunun koreografisi, kostüm ve sahne tasarımı, çoklu anlama hizmet eden çağrışımların boşluklarını yaratmaya yardımcı olurken, fiziksel aksiyonlarla da anlatılan hikâyenin betimleyicisi olma görevini gördüler. Bu ifade ile fiziksel aksiyonların koreografi, kostüm ve sahne tasarımı ile bir bütünlük arz ettiği anlatılmaya çalışılıyor. Sözsüz bir oyunu İnteraktif Bilinç çerçevesinde seyirciye sunmanın yollarından birisinin, bu çağrışımlarla bütünlük kuracak teknik tasarımlar yaratmak olduğu söylenebilir.

Oyunun ışık ve müzik tasarımları, diğerleri gibi seyircide belli çağrışımlar oluşturarak oyuna katılsa da işlevsel yönden daha farklı şekilde kullanılmaları tercih edilmiştir. Işık ve müzik, tek kişilik ve sözsüz olan bu performansa söz ve karakter işlevinde katılan iki öge haline geldiler. Zaman zaman oyuncunun aksiyonlarına eşlik ederken ya da anlam yüklerken bazen de eylemlerine karşıt güç oluşturdular.

Teknik tasarımların çizimlerini, yorumlarını ve açıklamalarını bu alt bölümün alt başlıklarında ve eklerde görmek mümkündür.

Oyuncunun performansına ilişkin çalışmanın temelleri, beden ile oyun metni arasındaki ilişkide kendini belli etmektedir. Oyuncunun bedeni de bir tasarım ürünü olarak oyun metnine aktarıldı. Geleneksel dramaturginin imkân verdiği karakter oluşumundan çok, beden üzerine yapılmış bir insanın yapıldığını ifade etmek gerekir. Oyuncunun performansı sırasında farklı formlara dönüşmesinin temelinde oblomovluk ve oblomovluğun karşıtının oluşumu gerekçelendirildi. Bu durum da oyundaki hikâye katmanlarının çok boyutlu hale gelmesine ve birbirinin içine geçmesine neden olmuştur. İnteraktif Bilinç çalışmasının rejî için oyuncu üzerindeki çalışmasını burada görmek mümkündür.

Metnin rejî ile sahneye taşıdığı anlatım katmanlarından birisi de seyirci ile sözlü iletişime geçmeden, seyircinin koltuklarında hazır duran kare levhalarla iki seçenekli bir oylama yapılmasıdır. Bunu oyuncu, oyunun içindeki oblomovluk ve karşıtı olan iki kavramın katmanlarından sıyrılarak gerçekleştirir. Metin yazımında “V. Sahne: Ya Şimdi Ya Da Hiçbir Zaman” olarak görünen bölüm, seyirci ile iletişime geçilmesi ve

interaktif biçimde oyunun sonraki hikâyelerine karar verilmesi için oluşturulmuştu. O bölüme ait şema çalışmanın Ek-5 bölümünde paylaşılmıştır.

İnteraktif oyun şemasına göre seyirci kendi tercihlerine göre oyunu değiştirebilmekte ve oyuncunun yaptığı oy sayımı ile aktif bir katılımcıya dönüşmektedir. Kendi seçiminin sonuçlarını direkt gören seyirci oyunun oylamadan önceki sahnelerindeki parçalardan yola çıkarak, her seferinde yaptığı tercihlerin oluşturacağı yeni parçaları açık bir zihinle takip etmeye yönelmektedir. Bu iki seçenekten oluşacak şekilde toplam 3 kez yapılmaktadır.⁸⁴ Her oylamanın sonucunda oyuncu “eldiven” ya da “makas” ikonundan hangisinin geldiğini o ikonun gerçek objesini havaya kaldırarak açıklar ve interaktif oyun şemasındaki aksiyonları gerçekleştirir.⁸⁵ Daha sonra şemaya göre öykünün neresinde ikinci ve üçüncü oylamayı yapacağını takip eder. Bu şekilde devam eden oyununun bu bölümünde seyirci, $2^3=8$ hikâye olasılığından yalnızca 3 tanesinin sıralanışını görür. Ancak bu durum oyunun finalinde bir farklılık yaratmaz ve her seferinde üçüncü tercihin sonu aynı noktaya bağlanarak ön oyunun tekrar oynanması sağlanır. Böylelikle oyunun öyküsü seyircinin kapattığı bir çembere dönüşür.

Eldiven ve Makas ikonlarının seyirci adına kesinleştirilmiş anlamları olmamakla beraber, oyuncunun onları kullanım biçimi ve kullandığı takdirde oluşan durum bir çağrışım etkisi yaratmaktadır. Oblomovlaşma oyununun rejî yorumu seyircilerin bu çağrışımlarının üzerine inşa edilmiştir. İkonların bulanık anlamları seyircinin tercihlerinin sonuçlanması ile yeni bir evren yaratmaktadır. Eldivenin veya makasın oyuncu tarafından kullanılış biçimi ve kullanıldıktan sonraki oyuncu üzerindeki yarattığı bedensel ve duygusal değişimler, seyircinin bilincinde ikonlara dair tanımlar yaratmasına olanak vermektedir. Seçimin üç kez gerçekleşmesi, seyirci tarafından ilk seçimde yaratılamama ihtimali olan tanımlamanın ikinci ve üçüncüde neden-sonuç ilişkisi gözetilerek oluşturulmasına yardım edecektir.

Oblomovlaşma oyunu seyircisine oyuncunun bedeni aracılığı ile çok katmanlı bazı durum ve aksiyonlar sıralar. Bunlar İnteraktif Bilinç yaratımında üzerinde durulan temel amaçlara hizmet edebilecek şekilde seyircinin zihnindekini bir bulmaca yapısına dönüştürmektedir. Oyun içerisindeki oyuncuya, eyleme ve duruma göre yaratılan bu dönüşümlerin en önemli yardımcıları ise sahne üzerinde kullanılan tasarımlardır.

⁸⁴ Bkz. Ek-5: İnteraktif Oyun Çizelgesi

⁸⁵ Bkz. Ek-6: Seyirci Tercih İkonları

4.3.1. Oyunun Sahne Tasarımı

Oblomovlaşma oyunu için özel tasarlanmış seyirci oturma düzeni ve oyun alanı, seyircide İnteraktif Bilinç yaratımını oluşturabilmek için Ek-7’de paylaşıldığı gibi tercih edilmiştir Oyuncunun fiziksel performansını gerçekleştirebileceği yaklaşık 24 m² bir oyun alanı yaratıldı. Oyun alanına müzisyenin piyano ile oturabileceği bir kenar ve onun karşısına yerleştirilebilecek bir eylem yolunun oluşturulacağı başka bir kenar aracılığıyla neredeyse bir dikdörtgen görünümü hâkimdir.⁸⁶

Oyunun en önemli aksesuarlarından birisi –aslında oyunun dinamik unsurlarını kuran ve oyunda aktif rol oynayan obje– sarı siyah renkte bir emniyet şerididir.⁸⁷ Oyuncu bu şerit yardımıyla oyun alanının içerisinde birden fazla evren yaratır. Oblomovluk kavramının yarattığı sınırları çizirken, gerçek eyleminin önündeki duvarları yaratırken, seyirciden kendini izole ederken, kendini izole ettiği alanda konforlu ve güvenli bir ortam yaratırken, bir çocuğun özgürce oynadığı oyunları betimlerken, kendindeki oblomovluğun ve karşıtının alanlarını çizirken dahi bu şeridi kullanır. Reji konseptine etki eden bir nesne olmasına rağmen sahne tasarımı içerisinde anlatılmasında yarar bulunmaktadır. Çünkü buradaki en önemli durumlardan birisi, oyunun sahne tasarımının bu şerit sayesinde seyircilerin önünde yapılıyor olmasıdır. Oyunun çoklu katmanları arasında geçiş yapılabilen ve seyircinin önünde oyuncunun devinimleriyle dönüşebilen bir tasarımın olması, oyun ve gerçeği içi içe geçirdiği gibi seyirciye her an “şimdi ve burada” vurgusunun yapılmasını sağlamaktadır.

4.3.2. Oyunun Kostüm Tasarımı

“Şimdi ve burada” vurgusunun ve oyundaki katmanlar arasındaki geçişin oluşmasını sağlayan bir diğer tasarımın da kostüm olduğunu söylemek mümkündür. Çünkü kostüm tasarımı oyunun daha başlamadan önce belirlenmiş iki kavramına hizmet edecek biçimde uygulamaya döküldü: eylem ve oblomovluk.⁸⁸

Kostümün birinci versiyonu oyunun girişinde oyuncunun üzerinde bulunduğu halini göstermektedir. Bir süre sonra ışık, müzik, koreografi ve hatta seyircinin

⁸⁶ Bkz. Ek-7: Oblomovlaşma Oyun Düzeni

⁸⁷ Bkz. Ek-8: Oblomovlaşma Aksesuar

⁸⁸ Bkz. Ek-9: Oblomovlaşma Kostüm Eskizleri

katkılarıyla bu kostüm ikinci haline dönüşmektedir. Kostümün dönüştüğü ikinci hali oyuncuyu da Oblomov'a, yani kendi kendini sınırlayan, korkak, eylemsiz şekilde sınırlara mahkûm eden bir karaktere dönüştürür.

Oblomovluğun çağımızdaki karşılığını arayan oyun, elindeki araçları kullanmayı bilmediği için yeni düzene ayak uyduramayan bireyin çelişkilerini, git gel yaşamalarını ve bu uyumsuzluktan dolayı eylemsiz kalışını seyircilerle tartışmaya çalışıyor. Bu tartışmada ise birbirinin benzemeyeni olan iki durumun beden formunda, vücut kullanımında ve en önemlisi kostümde nasıl değiştiği gösteriliyor.

Birinci versiyonunda düz renk olan kostümün yakasından bacağına kadar uzanan ve bacağın dış tarafına monte edilen uzun bir kumaş bulunur. Aynı zamanda arka kısmında enseden beline kadar uzanan, oraya sabitlenmiş bir parça daha vardır. Koreografinin, müziğin ve ışığın yardımıyla bu kumaş parçaları, kostümün ikinci versiyonuna dönüşerek yakasında bir fulara ve göğüsten karnına uzanan bir tür smokin imajına dönüşür. Bu kostüm oblomovluğun bir simgesi olarak oyunda yerini alır. Yalnız sahne çalışmaları sırasında çizimde görünen sol kol manşeti, fazla anlam yüklenmesine neden olacağı düşüncesiyle kullanılmadı. Bunun yerine birinci versiyondaki eldivensiz oyun kişisinden ikinci versiyondaki eldiven giyinmiş oyun kişisine geçiş sağlandı ve bu dönüşümü tetikleyen aksesuarın eldiven olması gerektiğinde karar kılındı. Bu anlamda bakınca oyun aksesuarlara da kostümün diğer parçalarına da birçok metaforik anlam yükler ve bu anlamlar seyirci ile daha dikkate değer bir noktaya gelir. Çünkü oyunun seyirciden tercih yapmalarını istediği bölümlerde, oblomovluk ve eylem arasında defalarca gerçekleşen dönüşüme neden olan objeler seyircinin seçtiği eldiven ve makas ikonunda gizlidir.

Tüm yönleriyle düşünüldüğünde kostümün, oyuncuya katmanlar arasında geçişi sağlattığını, seyirciye iki farklı durumu aktardığını ve değişimin direkt seyircinin önünde gerçekleşmesine olanak tanıdığı için “şimdi ve burada” vurgusunu doğurduğunu söylemek mümkün olacaktır.

4.3.3. Oyunun Işık Tasarımı

Oblomovlaşma oyununda ışık birçok farklı amaçla oyuncunun fiziksel aksiyonuyla birlikte hareket eder. Tiyatronun teknik bir ögesi olan ışık, aydınlatma ve atmosfer yaratmanın yanı sıra oyun kişisi gibi oyuncunun eylemlerine tepki verir ya da onun eylemlerine bir gerekçe oluşturur. Hangi eylemlerde tepki verdiğinin ya da gerekçe olduğunun ayrımı ise, kendini oblomovlukta mı yoksa oblomovluğun karşısında mı tanımladığıyla ilgilidir. Oyuncu oblomovluk durumu içindeyse bir engelleyici, komut verici, ikaz edici ya da ceza uygulayıcısı olduğundan tepki uyandıran ışık, oblomovluğun karşıtı olan durum içindeyken onaylayıcı, umut uyandırıcı, eyleme geçirici gibi sıfatlarla tanımlanacağından bir gerekçe olarak oyuna katkı sağlar.

Ek-10'daki ışık planında da görüldüğü gibi, seyircinin oyun alanının çevresine oturtulmasından dolayı çember ışık düzeni kullanılmıştır. Işıktaki önemli kullanımlardan birisi eylem yolu olarak oyuncunun hem oyunun başlangıcında hem de sonunda aynı biçimde rol aldığı bölümün imlenebilmesi ve seyircinin kendi seçimleriyle ilerlettiği öykünün çemberinin kapanmasıdır.⁸⁹

Oyunun öyküsünde yaratılan iki katmana da geçişi sağlayan ışık tasarımı bu katmanlardan dışarı çıkarak öykü dışı bir katman daha oluşturur. Oyunun yaklaşık yirminci dakikasından sonra seyirciden tercih yapmasını isteyen oyuncu bu soruyu seyircinin oyun başlamadan önce salona girdiği ışıklarla aynı ışık altında yöneltir. Bu nedenle oyun alanına yöneltilen spotlar kapanırken salonun soğuk beyaz ışıkları seyirciyi tekrar aydınlatır. Yani seyirci oyun boyunca etrafına şeritlerin çekildiği oyun alanında olanlara şahitlik eden, bu sınırlandırmayı gözlemleyen bir birey olmaktan sıyrılır ve evinden çıkıp biletini alan, tiyatro izlemeye gelen kişi olduğunu hatırlar. Hatta bu vurguyu güçlendirebilmek için oyuncu, seyirci ışıklarının altında soruyu sormadan hemen önce müzisyenin yanındaki şişesinden su içer. Artık oyun yoktur. Oyuna ara verilmiştir. Bu öykü dışı katman ışığın ve müziğin yardımıyla toplamda üç kez yaratılır.

Daha önce sözü edilen ikaz, ceza, engel, gerekçe veya tepki gibi temalarla hareket eden ışığın oyundaki en önemli ortağı müzik/ses tasarımıdır. Tüm bu amaçlar doğrultusunda hareket eden ışık genellikle müzik veya efektle aynı anda oyuna dâhil olur.

⁸⁹ Bkz. Ek-10: Oblomovlaşma Işık Düzeni

4.3.4. Oyunun Müzik/Ses Tasarımı

Oblomovlaşma oyununda müzik ve ses tasarımındaki önemli unsurlardan biri canlı uygulanmasıdır. Oyunda kullanılan sesin oyuna canlı olarak, o an, bir müzisyenle birlikte eşlik edilmesi özellikle “şimdi ve burada” vurgusu adına işlevsellik taşır. Müzisyen görünür bir konumda, eylem yolunun karşısında, oyun alanının bir diğer ucunda piyanosunun başındadır. Tüm seyircilerin onu görebilmesi için oyunun belli kısımlarında verilmek üzere bir ışık kullanımı da mevcuttur.

Oyuna özel bestelenmiş müziklerin yanı sıra Felix Mendelssohn’un Düğün Marşı ve Chopin’in Cenaze Marşı kullanılmıştır. Bu iki müzik evlilik ve ölümle ilgili evrensel bir gösterge niteliği taşıdığından, oyunun boşluk bırakılmasına izin verilmeyen bölümlerde, Oblomov’un evlenmesi ve ölümü gibi küçük öykülerde, kullanılması uygun görülmüştür. Elbette yine canlı olarak, o an müzisyen tarafından piyanoda icra edilerek oyuna katkı sağlamıştır.

Oyunun müziklerinin ve efektlerinin canlı yapılıyor olmasının Oblomovlaşma oyunu özelinde farklı bir durumu daha bulunmaktadır. Bu durum, müzisyenin sadece müzik icra eden kişi olmasının dışında, özellikle seyirciyle tercihler konusunda etkileşime geçildiğindeki tavrıyla, ikinci bir oyuncu olmasıdır. Onun oyunculuğu pasif ancak yönlendiren bir eylemle oyuna katılır. Tıpkı ışığın oyuna uyarı, engel, ceza, gerekçe ve sonuç olarak katıldığı gibi, müzisyen de müziği ile bazen oyuncunun otoritesi bazen ise sözünü dinleyen eşlikçisi olmaktadır. Işığın tepkilerine o da katılır, özellikle oyuncunun oblomovluk kavramını baskın şekilde oyuna dâhil ettiği bölümde onun otoritesi pozisyonundadır, oyuncu oblomovluktan sıyrılıp aktifleştiği an ise ona eşlik eden uslu bir destekçiye dönüşür.

Tüm yönleriyle müzik ve ses tasarımının gerekmediği sürece oyunun anlatımına katılmamasına özen gösterildi ve diğer tasarımlarda olduğu gibi minimal bir oranda oyuna katkı sağlaması beklendi.

5. BÖLÜM: BULGULAR VE YORUMLAR

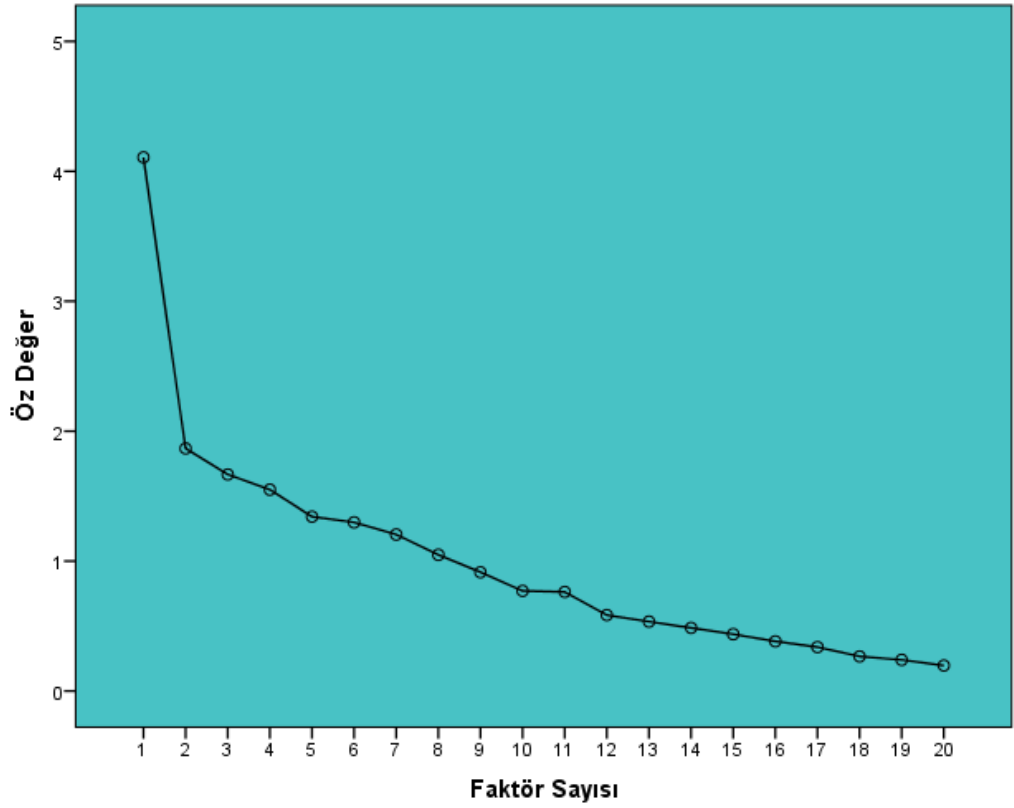
Statistical Package for the Social Sciences (SPSS; IBM Corp., Armonk, NY, USA) programının 23.0 versiyonu kullanılarak İnteraktif Bilinç ölçeğinin yapı geçerliği ve güvenilirliği incelenmiştir.

İnteraktif Bilinç ölçeğinin yapı geçerliliği Temel Bileşenler Analizi (Principal Component Analysis) ile gerçekleştirilmiştir.

Analize geçilmeden önce Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) ve Barlett testleri ile veri setinin faktör yapısı incelemeye uygun olup olmadığı araştırılmıştır. Elde edilen bulgular değişkenler arası korelasyonların ($X^2= 469$, $df=190$, $n=91$, $p< .001$) ve örneklem sayısının (KMO= .63) temel bileşenler analizi için uygun olduğunu ortaya koymuştur.

Yapılan ilk faktör analizinde, öz değeri (eigenvalue) 1'den büyük 8 faktör belirmiştir. Bu faktörler sırasıyla varyansın %20.54, %9.34, %8.33, %7.75, %6.71, %6.49, %6.02 ve %5.24'ünü olmak üzere toplamda %70.42'sini açıklamıştır. Analizin kırılma grafiği (Scree Plot) Şekil 1'de sunulmuştur.

Kırılma grafiği incelendiğinde, grafik çizgisinin 2. faktör üzerinde kırıldığı görülmüştür. İki faktörlü bir yapının, ölçeğin oluşturulduğu teorik zemine uyması ve ilk iki faktör yapısının açıkladığı varyans göz önünde bulundurularak, temel bileşenler analizi 2 yapılı bir çözüme zorlanmış ve Varimax rotasyonu ile katsayısı .25'ten düşük değerlerin baskılanması metodu kullanılarak analiz yinelenmiştir.



Şekil 1: İnteraktif Bilinç Ölçeğinin Temel Bileşenler Analizine Ait Kırılma Grafiği

İki çözümlü analiz sonucuna göre, iki faktörlü yapı, sırasıyla %15.82 ve %14.06 olmak üzere varyansın toplam %29.87'sini açıklamıştır. Ölçek maddelerinin iki yapı içinde aldıkları katsayılar incelendiğinde, bazı maddelerin negatif yük aldığı, bazı maddelerin iki yapı içinde de bulunduğu ve bazılarının ise iki yapıya da düşmediği görülmüştür. Tespit edilen maddelerin teker teker çıkarılması ile analizler tekrarlanmıştır.

Dört maddenin (1., 4., 5. ve 13. maddeler) çıkarılması ardından (n=90) yapılan analiz sonucunda elde edilen 16 maddelik ölçeğin analizin özelliklerine ve ölçeğin teorik arka planına uygun olacak şekilde iki faktörlü bir yapı sergilediği görülmüştür. On altı maddelik ölçekte faktörler sırasıyla %15.27 ve %15.19 olmak üzere varyansın toplam %30.46'sını açıklamıştır. Maddelerin düştükleri yapılar ve aldıkları katsayılar Tablo 1'de sunulmuştur.

Tablo 1: İnteraktif Bilinç Ölçeğinin Faktör Yapısı

Maddeler	1.Faktör	2.Fakör	
14. Oyunda benimle dolaylı yollardan iletişim kurulmaya çalışıldı.	.70		
15. Oyun benim fiziksel katılımımdan daha fazla düşünsel katılımımı hedeflemektedir.	.68		
18. Oyun, bana bir problemin çözümünü değil o problemin tartışmasını işaret etti.	.66		
11. Oyunda tercih edilen bazı eylemlerin, objelerin veya göstergelerin kesin olmadan birçok anlama gelebileceğini düşündüm.	.52		
19. Oyunun ortaya koyduğu tartışma, oyun sonrasında belleğimde devam etti.	.52		
12. Oyunda verilen anlamlar net olmadığından, oyunun bazı bölümleri ile ilgili benim yaptığım çıkarımların bir başka seyircide başka anlamlarla karşılık bulduğunu söyleyebilirim.	.47		
3. Oyunda, oyuncunun zaman zaman benim bulunduğum mekanda olduğunu düşündüm.	.31		
7. Oyun, hikayenin hangi anlarda yaşandığı veya anlatıldığı ile ilgili alternatifler düşünmemi sağladı.		.65	
10. Oyun bir bulmaca çözüme hissi yaşattığından, bilincimin her an açık şekilde oyunun içinde olduğunu hissettim.		.59	
20. Oyuna bilincim açık şekilde katılım sağladığımı hissettim.		.56	
8. Oyun, özel tasarlanmış bir oturma düzenine sahip olduğu için, zaman ve mekanla ilgili farklı çağrışımlar yapmama olanak verdi.		.54	
6. Oyun, hikayenin geçtiği mekanların neresi olduğu ile ilgili alternatifler düşünmemi sağladı.		.51	
9. Oyun anlamsal olarak bazı boşluklara sahip olduğundan, izlerken sık sık oyunun düşüncesi hakkında akıl yürütmeye çalıştım.		.49	
16. Oyunda, aktif rol oynamadan öykünün gidişatına yön verebildiğimi düşündüm.		.44	
2. Oyunda, oyun içinde başka bir oyun izlediğim hissine kapıldım.		.38	
17. Oyun, bana seyirci olarak sınırları belirlenmiş bir özgürlük alanı sundu.		.30	
	$\bar{X} =$	4.14	3.93
	$SD =$	0.50	0.51

Maddeler incelendiğinde birinci faktörün eserde var olduğu düşünülen İnteraktif Bilinç özelliklerinin değerlendirilip değerlendirilmediğini ölçen maddeleri içerdiği görülmektedir. Öte yandan ikinci faktör, katılımcıların oyun içindeki bilinçlerinin interaktif eğilim geliştirip geliştiremediklerini yani seyircide İnteraktif Bilinç algısının oluşup oluşmadığını değerlendirmektedir. Bu nedenle birinci faktör “Eserde İnteraktif Bilinç Alt Ölçeği”, ikinci faktör ise “Seyircide İnteraktif Bilinç Alt Ölçeği” olarak isimlendirilmiş ve birbirinden ayrı yapılar olarak değerlendirilmiştir. Bu faktörlerin çalışma için ne anlama geldiği Giriş Bölümü’nde tanımlanmıştı. Araştırmaya dair bulguların incelenip yorumlanmasından önce yinelemekte yarar görülmektedir.

Eserde İnteraktif Bilinç: Araştırmaya katılan seyircilerin, bu çalışmanın üçüncü bölümünde “Eserde İnteraktif Bilinç Yaratmak” başlığındaki aktarılan etkenleri Oblomovlaşma oyununda görebilip göremediği ile ilgili bir faktör oluşturmuştur.

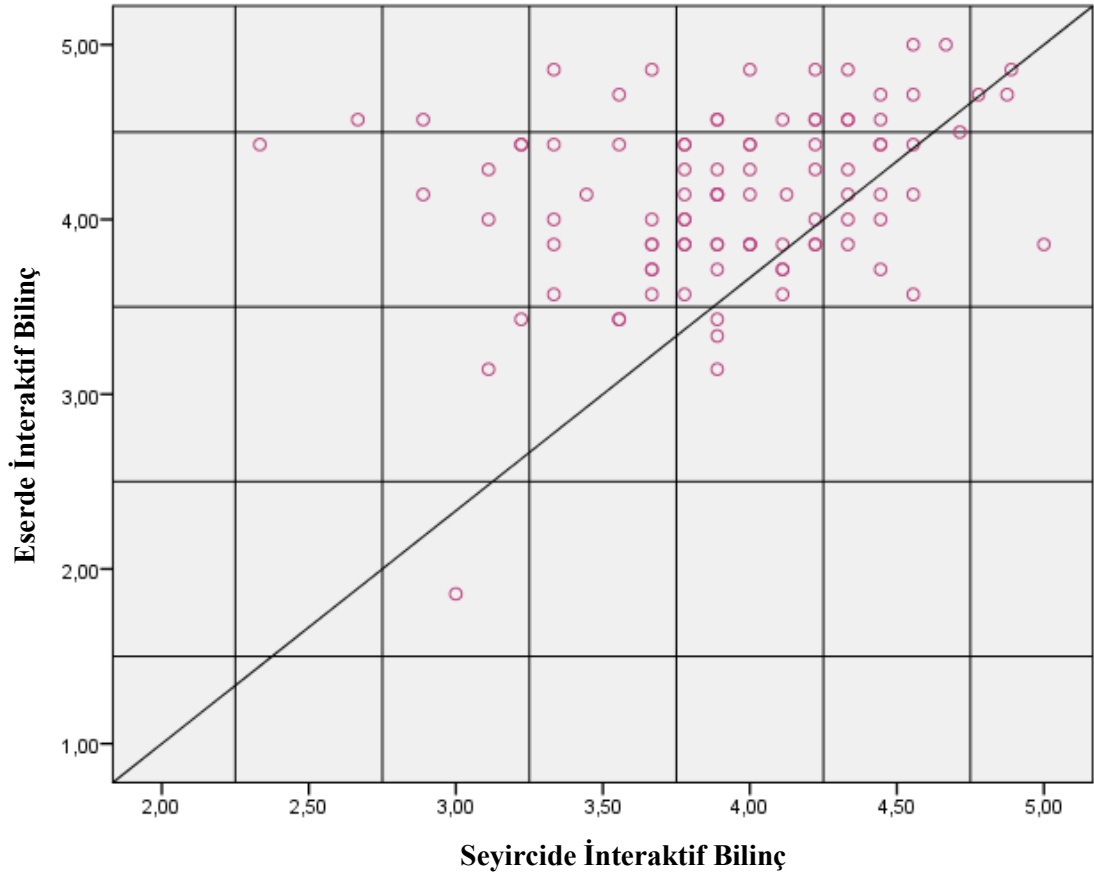
Seyircide İnteraktif Bilinç: Seyircilerin İnteraktif Bilinç etmenlerinin kendilerine etki edip etmediğini veya düşünülen etkileri yaşayıp yaşamadıklarıyla ilgili bir faktör oluşturmuştur.

Bu alt ölçeklerin güvenilirlikleri ise ayrı ayrı incelenmiş ve standardize edilmiş Cronbach alpha katsayıları sırasıyla .65 ve .63 bulunmuştur. Bu değerler, alt ölçeklerin güvenilirliklerinin orta düzeyde olduğuna⁹⁰ ve İnteraktif Bilinç değerlendirilmesinde kullanılabileceğine işaret etmektedir.

5.1. BİRİNCİ ALT PROBLEME İLİŞKİN BULGULAR

“Eserde İnteraktif Bilinç yaratılması seyircide İnteraktif Bilinç oluşumunu yordar mı?” Araştırmanın birinci alt problemi hakkında edinilen bulgular doğrultusunda “Eserde İnteraktif Bilinç” ile “Seyircide İnteraktif Bilinç” arasında pozitif yönlü ilişki olduğu anlaşılmaktadır. Bu ilişki Şekil 2’de aktarılan Saçılım/Dağılım Grafiği’nde (Scatter Dot Graph) görülebilmektedir.

⁹⁰Selim Kılıç, “Cronbach’ın Alfa Güvenirlik Katsayısı”, *Journal of Mood Disorders*, C.6, S.1 (2016), ss. 47-48.



Şekil 2: Eserde İnteraktif Bilinç ile Seyircide İnteraktif Bilinç Değişkenlerinin Saçılım Grafiği

Korelasyon sonuçlarından elde edilen bulgular doğrultusunda, eserdeki İnteraktif Bilinç uygulamasının seyircideki varyansı yordayıp yordamadığını değerlendirmek için Lineer Regresyon Analizi (Linear Regression Analysis) yapılmıştır. Enter metoduyla yapılan analizde birinci basamağa Yaş ve Tiyatroya Gitme Sıklığı, ikinci basamağa ise Eserde İnteraktif Bilinç alt ölçeği ortalaması atanmıştır. Analize ait bilgiler Tablo 2’de sunulmuştur.

Tablo 2: Regresyon Analizi Değerleri

Yordayıcı Değişkenler	B1	B2
Yaş	.04	.09
Tiyatroya Gitme Sıklığı	.03	.01
Eserde İnteraktif Bilinç		.30**
<i>F Değeri:</i>	<i>0.11</i>	<i>2.87*</i>
<i>R² toplam:</i>	<i>-.02</i>	<i>.06*</i>
<i>R² farkı:</i>	<i>.002</i>	<i>.08</i>

* p < .05, ** p < .01

Regresyon Analizi bulguları, yaş ($\beta = .04$ ve $.09$, $p > .05$) ve tiyatroya gitme sıklığının ($\beta = .03$ ve $.01$, $p > .05$) İnteraktif Bilinç oluşumunun seyircideki varyansı açıklamada etkisi olmadığını göstermiştir. Öte yandan teorik çerçeveye dayanılarak hazırlanan Oblomovlaşma oyununun İnteraktif Bilinç unsurlarını barındırdığının algılanması ($\beta = .30$, $p < .01$) tek başına seyircideki İnteraktif Bilinç varyansının %8'ini açıklamıştır.

5.2. İKİNCİ ALT PROBLEME İLİŞKİN BULGULAR

“Seyircinin tiyatroya gitme sıklığı seyircide İnteraktif Bilinç oluşumunu yordar mı?” İkinci alt probleme ilişkin Regresyon Analizi Tablo 2’de gösterilmiş, seyircinin tiyatroya gitme sıklığının, seyircide İnteraktif Bilinç oluşumuyla ilişkili olmadığı anlaşılmıştır.

Bunun dışında seyircide algılanan İnteraktif Bilinç ile seyircinin tiyatroya gitme sıklığı arasında ilişki olup olmadığı Tek Yönlü Varyans Analizi ile incelenmiştir. Sıklık belirten bazı kategoriler çok az sayıdaki katılımcı tarafından belirtilmiş olduğu için değişken yeniden kodlanmıştır. Buna göre, tiyatroya ayda 1’den az giden 43 kişi, ayda 1-2 kez giden 35 kişi, ayda 2’den çok giden 17 kişi mevcuttur. Yapılan Levene Testi, varyansların homojen dağılımı varsayımının karşılandığını göstermiştir. (Levene= 2.81, $df = 2, 92$, $p > .05$) Elde edilen sonuçlar, seyircideki İnteraktif Bilinç açısından, tiyatroya

1'den az gidenler ($\bar{X}_{\text{int-bilinç}} = 3.89$, $SD = 0.48$), ayda 1-2 kez gidenler ($\bar{X}_{\text{int-bilinç}} = 3.93$, $SD = 0.62$) ve ayda 2'den çok gidenler ($\bar{X}_{\text{int-bilinç}} = 3.92$, $SD = 0.51$) arasında anlamlı bir fark olmadığını göstermiştir. ($F = 0.20$, $X^2 = .05$, $df = 2$, 92 , $p > .05$) Benzer şekilde eserde İnteraktif Bilinç oluşumunun değerlendirme/algısı arasında da tiyatro gitme sıklığına göre herhangi bir fark olup olmadığı incelenmiştir. Seyircide İnteraktif Bilinç açısından, tiyatroya 1'den az gidenler ($\bar{X}_{\text{int-oyun}} = 4.12$, $SD = 0.45$), ayda 1-2 kez gidenler ($\bar{X}_{\text{int-oyun}} = 4.17$, $SD = 0.62$) ve ayda 2'den çok gidenler ($\bar{X}_{\text{int-bilinç}} = 4.10$, $SD = 0.35$) arasında anlamlı bir fark olmadığını göstermiştir. ($F = 0.13$, $X^2 = .03$, $df = 2$, 92 , $p > .05$)

5.3. ÜÇÜNCÜ ALT PROBLEME İLİŞKİN BULGULAR

“Seyircinin eğitim durumu seyircide İnteraktif Bilinç oluşumunu yordar mı?” Seyirciler arasında değişiklik gösteren eğitim düzeyi ile seyircide oluşabilecek İnteraktif Bilinç algısının farklılaşıp farklılaşmadığının incelenmesi için Tek Yönlü Varyans Analizi (*One-Way ANOVA*) yapılmıştır. Ancak, belirli eğitim düzeylerinde az sayıda katılımcı bulunduğu için söz konusu değişken yeniden kodlanmıştır. Böylece lise ve altı eğitim düzeyine sahip 8, üniversite mezunu 70 ve yüksek lisans ya da doktora düzeyinde eğitim almış 18 kişinin mevcut olduğu görülmüştür. Levene Testi, varyansların homojen dağıldığını ortaya çıkardığı için Varyans Analizi'nin varsayımları doğrulanmıştır. (Levene = .45, $df = 2$, 93 , $p > .05$) Analiz sonuçları ise seyircide İnteraktif Bilinç düzeyinin lise ve altı ($\bar{X}_{\text{int-bilinç}} = 4.00$, $SD = 0.43$), üniversite ($\bar{X}_{\text{int-bilinç}} = 3.90$, $SD = 0.52$) ve lisansüstü ($\bar{X}_{\text{int-bilinç}} = 3.98$, $SD = 0.50$) eğitime göre anlamlı bir biçimde farklılaşmadığını ortaya koymuştur. ($F = 0.26$, $X^2 = .07$, $df = 2$, 93 , $p > .05$) Ayrıca Eserde İnteraktif Bilinç ile ilgili değerlendirme/algılamalar arasında da eğitim düzeyi açısından anlamlı bir farklılaşma olup olmadığı incelenmiştir. Varyansların homojenliği varsayımı karşılanmıştır. (Levene = .53, $df = 2$, 93 , $p > .05$) Bu analize göre de, lise ve altı ($\bar{X}_{\text{int-oyun}} = 3.83$, $SD = 0.56$), üniversite ($\bar{X}_{\text{int-oyun}} = 4.20$, $SD = 0.51$) ve lisansüstü ($\bar{X}_{\text{int-oyun}} = 4.01$, $SD = 0.35$) eğitime göre anlamlı bir farklılaşma görülmemiştir. ($F = 2.84$, $X^2 = .67$, $df = 2$, 93 , $p > .05$)

5.4. DÖRDÜNCÜ ALT PROBLEME İLİŞKİN BULGULAR

“Seyircinin demografik özellikleri seyircide İnteraktif Bilinç oluşumunu yordarmı?” Dördüncü alt problem Seyircide İnteraktif Bilinç değişkeninin, seyircinin cinsiyeti ya da yaşıyla ilişkili olup olmadığını araştırmaktadır.

Seyircide İnteraktif Bilinç ve seyircinin cinsiyeti arasındaki ilişkisi Bağımsız T Test Analizi (*Independent Samples T test*) ile incelenmiştir. Analiz sonucuna göre kadınlar ($\bar{X}_{\text{int-bilinç}} = 3.95$, $SD = 0.50$) ile erkekler ($\bar{X}_{\text{int-bilinç}} = 3.90$, $SD = 0.53$) arasında İnteraktif Bilinç ortalama puanları açısından istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Ayrıca, Eserde İnteraktif Bilinç değerlendirilmesi/algılanması düzeylerinin de cinsiyete göre farklılaşıp farklılaşmadığı kontrol edilmiştir. Buna göre, kadınlar ($\bar{X}_{\text{int-oyun}} = 4.14$, $SD = 0.42$) ile erkekler ($\bar{X}_{\text{int-oyun}} = 4.12$, $SD = 0.61$) arasında, Eserde İnteraktif Bilinç alt ölçeğinden aldıkları ortalama puanlar da birbirinden anlamlı şekilde farklılaşmamaktadır.

Seyircide İnteraktif Bilinç alt ölçeği ile çalışmada yer alan diğer sürekli değişkenler (Yaş ve Eserde İnteraktif Bilinç) arasındaki ilişki, Pearson Korelasyon Analizi ile incelenmiştir. Elde edilen korelasyon katsayıları Tablo 3’de sunulmuştur.

Tablo 3: Yaş, Eserde İnteraktif Bilinç ve Seyircide İnteraktif Bilinç Değişkenlerinin Korelasyonları

	1	2	3
1. Yaş	-	-.17	.06
2. Eserde İnteraktif Bilinç		-	.28*
3. Seyircide İnteraktif Bilinç			-

* $p < .01$

Tablo 3’de görülebileceği üzere, Seyircide İnteraktif Bilinç, Yaş ile anlamlı bir ilişkiye sahip değilken ($r = .06$, $p > .05$), Eserde İnteraktif Bilinç ile zayıf düzeyde ancak pozitif yönde bir ilişkiye sahiptir. ($r = .28$, $p < .01$) Diğer bir ifadeyle Oblomovlaşma oyununda İnteraktif Bilinç değerlendirildiğinde/algılandığında, katılımcıların İnteraktif Bilinç düzeyleri de artmıştır. Öte yandan oyunun İnteraktif Bilinç unsurlarının Yaş ile ilişkili bulunmamıştır. ($r = -.17$, $p > .05$)

6. BÖLÜM: SONUÇLAR VE ÖNERİLER

Yapılan literatür taramasının ardından teorik olarak şekillenen veriler bir başlık altında toplanmış ve uygulanabileceği esere işlevsel değer katacağı düşünülmüştü. İnteraktif Bilinç düşüncesinin uygulanmasında gelinen son noktada çalışmanın alımlayıcıdaki karşılığı, alt problemlerin belirgin düzeyde neticelendirilmesine ve olası yaklaşım hakkında öneriler sunulabilmesine olanak tanımıştır.

6.1. SONUÇLAR

İnteraktif Bilinç çerçevesinde tartışılan olguların yer verildiği Oblomovlaşma oyununun seyircileri/katılımcıları yardımıyla, başlığın pratiğe dönüşmesi adına gerçekleşen uygulamaların sonucunu bir tek alt problemin yanıtında görmek mümkündür. Seyircinin bilincindeki interaktifliğin tesadüfi olarak elde edilemeyeceği, ancak ve ancak eser içerisindeki uygulamalar ile pozitif ya da negatif yönde etkilenebileceği sonucu aşağıdaki alt problemlere ait sonuçlarda açıklanmaktadır.

6.1.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Sonuçlar

Oblomovlaşma oyunu sonrasında yapılan seyirci araştırmasının faktörleri dikkatle incelendiğinde, “Eserde İnteraktif Bilinç” olarak kategorize edilen birinci faktör ifadelerinin aslında seyircilerin/katılımcıların sübjektif algısıyla oluşturulduğu anlaşılmaktadır. Yani birinci faktördeki ifadeler seyircilerin oyunda var olduğunu düşündüğü “İnteraktif Bilinç” çerçevesinde oluşturulmuş ifadelerdir. İkinci faktör olarak kategorize edilen “Seyircide İnteraktif Bilinç” ise daha çok, seyircilerin Oblomovlaşma oyununu izledikten sonra oluşturdukları yargıları içermektedir. Hatta bu ifadelerin birçoğunda “...olduğu için” şeklinde kurulmuş cümle yapıları bulunmaktadır. Bu ifadeler özellikle, çalışmanın üçüncü bölümünde teorik olarak ifade edilen yaklaşımı var eden; bulmaca yapısında oyunlar; çoklu anlam; özel tasarlanmış oyun düzeni; “şimdi ve burada” vurgusu vb. konu başlıklarını işaret etmektedir. Elbette araştırmadaki iki faktör de aynı konu başlıklarını içermektedir. Ancak burada dikkat edilmesi gereken

önemli nokta, Şekil 2’de de görülebileceği üzere katılımcıların tüm ifadelerine yönelik yargılarının pozitif değerde sonuçlanmasıdır.

İzleme, katılma, düşünme gibi eylemlerin oyunun içerisinde zihinsel olarak “bilinçli” sıfatıyla aktifleştirdiği ve bu aktifleşmenin kişiyi düşünsel anlamda daha özgür, katılımcı ve bilinçli (oyuna yönelik) yaptığı seyirciler/katılımcılar tarafından yüksek oranda kabul edilmiştir. Bu durum göstermektedir ki bir tiyatro oyunu içerisinde bu tez çalışmasının üçüncü bölümünde dikkate alınan uygulamaların var olması büyük oranda seyircide hedeflenen açık bir bilinçle oyun izlenmesi veya oyuna farkındalıkla katılma durumlarını arttırmaktadır. Yani bir tiyatro oyununun İnteraktif Bilinç çerçevesinde yaratılması seyircide İnteraktif Bilinç oluşumunu yordamaktadır.

6.1.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Sonuçlar

Bir tiyatro oyunu ile karşı karşıya kalan seyircinin tiyatroya gitme sıklığı, tiyatro sanatına dair izleyici deneyimi kazandıracağı için, onun eseri derinlikli biçimde algılamasını etkileyebilir. Bu ifadenin genel olarak seyircinin entelektüel birikimiyle de orantılı olduğu düşünülebilir. Ancak Seyircide İnteraktif Bilinç faktörüne ait ifadelerin Oblomovlaşma oyununun anlamsal niteliğine yönelik olmadığını, yöntemsel olarak kullanılan değişkenlerin işlevine yönelik olduğunu belirtmek gerekir. Seyirci bilincinin interaktif hale gelmesinin, seyircinin ne kadar sık tiyatroya gittiği ile ilişkili olamadığı anlaşılmıştır.

Beşinci bölümde paylaşılan, ikinci alt problemin araştırılması için yapılan en az iki analiz bulgularından da anlaşıldığı gibi, ikinci faktörde (Seyircide İnteraktif Bilinç) yer alan ifadelerin seyircinin Tiyatroya Gitme Sıklığı ile anlamlı bir değişikliğe uğramadığı görülmektedir. Bu durum, seyircinin bir oyunu izlerken kendisini özgür, farkındalıklı, yorum yapabilir ve katılımcı olarak hissetmesinin çok sayıda tiyatro izlemesine (ya da aksine az sayıda tiyatro izlemesine) göre değil, eserin İnteraktif Bilinç doğrultusunda ne kadar yoğun oluşturulduğuna veya öyle oluşturulduğunun seyirci tarafından ne kadar algılandığına göre değişiklik göstermektedir.

Önemli bir diğer sonuç ise ikinci faktörün yanı sıra birinci faktörün de Tiyatroya Gitme Sıklığı faktörüyle ilişkili olmadığıdır. Yani katılımcının eserde İnteraktif Bilinç unsurlarını ne yoğunlukta gördüğü de tiyatroya gitme sıklığı ile ilişkili değildir. Bu

anlamda düşününce seyircinin tiyatroya gitme sıklığının seyircide İnteraktif Bilinç oluşumunu yordamadığı anlaşılmaktadır.

6.1.3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Sonuçlar

Yapılan analizler sonucu görülmüştür ki, Oblomovlaşma oyununu izleyen seyircilerin eğitim seviyeleriyle, İnteraktif Bilinç unsurlarından ne çoklukta etkilendikleri arasında anlamlı bir ilişkisi bulunmamaktadır. Hatta seyirciler tarafından ne çoklukta olduğu belirlenen, eserdeki İnteraktif Bilinç yoğunluğu da seyircilerin eğitim seviyesi ile ilişkili değildir.

Eser ile karşı karşıya kalan seyircinin eğitim seviyesi anlamsal olarak derinlikli yapıları çözümlemede seyirciye aktif bir rol oynatabilir. Onun eğitim seviyesi ile eserin önermesi, teması ya da konusu arasında anlaşılabilirlikla ilgili ya da eser yorumlamakla ilgili bir bağ olduğu düşünülebilir. Ancak Oblomovlaşma oyunu, sözsüz, çok katmanlı ve simgesel anlatıma fazlaca yer veren bir oyun olduğu halde, araştırma ölçeğinde kullanılan ifadelerin anlama değil yönetime yönelik olması dolayısı ile seyircilerin eğitim seviyesi onlarda İnteraktif Bilinç oluşumunu yordamamaktadır.

6.1.4. Dördüncü Alt Probleme İlişkin Sonuçlar

Tiyatro seyircisinin demografik bilgileri izlediği oyunu algılama biçimini değiştirebilir. Cinsiyet ve yaş yaşama dair etkin rol taşıyor olsa da Oblomovlaşma oyunu için bu değişkenlerin, seyircinin oyunda İnteraktif Bilinç geliştirmesi veya İnteraktif Bilinç unsurlarını algılaması için, etkisi görülmemektedir.

Birinci faktörle, eserde İnteraktif Bilinç görülmesiyle ilgili ifadelerle yapılan analizde, seyircilerin ne yaşının ne de cinsiyetinin anlamlı bir ilişkisi bulunur. Bu durum seyircinin ikinci faktörde yani seyircinin İnteraktif Bilinç unsurlarının etkisini hissetmesi için de geçerlidir. Oyuna aktif ve açık bilinçle katılabilen seyirci niceliğinin yaşa ve cinsiyete göre değişmiyor olması, seyircinin demografik özelliklerinin İnteraktif Bilinç oluşumunu yordamadığını göstermektedir.

6.2. ÖNERİLER

Yirmi birinci yüzyılın bireyci düşünce biçiminin sanatta da etkisini göstermesi, İnteraktif Bilinç gibi oluşturulabilecek deneysel uygulamalara daha fazla gereklilik duyulmasına neden olmaktadır. Yürütülen tez sürecinin son kademesinde İnteraktif Bilinç reji yaklaşımının, seyircinin kendi bireyci düşüncesini topluluk içerisinde özgün şekilde yaratabilmesine yardım ettiği anlaşılmaktadır. Ancak tek örnek eser üzerinden yürütülen bu çalışma için, daha fazla örneklem yaratılması ve deneysel sonuçların karşılaştırılması gerekmektedir. Araştırma evreninin genişletilmesi ve örneklem arttırılması için farklı metinlerin de benzer uygulamalarla sahneye konması, İnteraktif Bilinç için önem arz etmektedir.

Metnin oluşum aşamasından, eserin seyirci tarafından algılanmasına kadarki geçen süreçte, İnteraktif Bilinç için dikkate değer bulunacak birçok kavram sanat tarihinde ve çağdaş uygulamalarda varlığını sürdürmektedir. Bu kavramların seyirciyi, bilinci açık bir katılımcıya dönüştürmek konusundaki işlevselliği deneysel çalışmalarla sınanabilir. Yeni eserlerin ve deneysel uygulamaların tutacağı ışıkla seyircinin dürtülerine değil, neden sonuç ilişkisine bağlanarak diyalektik sorgulama yapabildikleri bilinçlerine hitap eden bir reji yaklaşımı yaratılabilir. Bilinç, aklın da duygunun da ev sahipliğini yapabildiği noktada didaktiklikten uzak bir tercih merkezine dönüşebilir. Bu dönüşüm sanat alımlamasıyla ilgili bir işlevin etrafıca oluşturulmasına olanak tanır.

Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun biçimsel özelliklerinden, Brecht ve Grotowski gibi tiyatro insanlarının çalışmalarından ve Post-Dramatik Tiyatro'nun estetiğinden yararlanılarak, çalışma içerisinde detaylıca tanımlanan İnteraktif Bilinç reji yaklaşımı bir tiyatro eserinin sahnelenmesinde yol gösterici olabilir. En temelde oluşturulan çıkarım, İnteraktif Bilinç reji yaklaşımının işlevinin yararlanıldığı biçimlerden ve özlardan farklılaşarak kullanılabilir hale gelmesidir. Nitekim Brecht'in çalışmalarının özü ile uyum sağlarken biçimsel olarak bu çalışmalara benzerlik göstermediği, Grotowski'nin çalışmalarının biçimsel yönleriyle benzerlik taşıırken amacı bakımından (ritüel, topluluk duygusu vb.) farklılık gösterdiği anlaşılmaktadır. Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun biçim ve yöntem özelliklerinin, Post-Dramatik Tiyatro'nun da alımlama odağına yaptığı dönüşümün, İnteraktif Bilinç için değerli olduğu görülmektedir. Literatür taramasında önerilen ve uygun görülen kaynaklar bu şekilde sıralanmış olsa

da, daha önce vazgeçilmiş ya da hiç düşünülmemiş kaynaklar işlevsel olarak kullanılabilir ve İnteraktif Bilinç reji yaklaşımı olarak daha kesin bir uygulamaya dönüşebilir veya benzer uygulamalar farklı başlıklarla oluşturulabilir. Terimlerin nasıl kullanıldığından çok, amaca ne kadar hizmet ettiğinin önem kazandığını belirtmek gerekir. Çünkü her interaktif ve katılımcı aksiyonun, seyircinin eser karşısındaki düşünsel farkındalığına etki etmeyeceği anlaşılmıştır.

Sınırlı örneklem ve seyirci araştırması dâhilinde, İnteraktif Bilinç'in seyircinin, bir tiyatro oyununu açık bilinçle izleyebilmesine imkân veren, neden sonuç ilişkilerini daha rahat kurabilmesini sağlayan ve duygusal biçimde etkilenmesine rağmen eseri düşünsel olarak tartışmasına engel olmayan bir reji yaklaşımı önerisi olduğu söylenebilir.

KAYNAKÇA

- AKINCI Sevcan, “Avangart’tan Çağdaş’a: Tiyatro ve Uzam”, *Sahne ve Müzik Araştırma E-Dergisi*, S. 5, 2017, ss. 1-15.
- AKSOY Nazan, *Batı ve Başkaları*, 1. b., İstanbul: Düzlem Yayınları, 1996.
- ALİAZICIOĞLU Özlem, “Yaratım Arayışında Yönetmene ve Oyuncuya Hizmet Eden Tiyatro Yapısı Nasıl Olmalıdır?”, *Art-e Sanat Dergisi*, Isparta: Süleyman Demirel Üniversitesi, C. 5, S. 10, 2012, ss. 180-198.
- APPIA Adolphe, “Acteur, espace, lumiere, peinture”, *20. Yüzyılda Tiyatro*, haz. Aziz Çalışlar, çev. Günay Develi, 1. b., İstanbul: Mitos Boyut, 1993, ss. 42-45.
- ARTAUD Antonin, *Tiyatro ve İkizi*, çev. Bahadır Gülmez, 2. b., İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2009.
- ATİKER Barış, “Yerleştirme Sanatında Yansıtım Hizalama ile Artırılmış Gerçeklik Tasarımları”, *Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, İstanbul: Beykent Üniversitesi, C. 4, S. 1, 2010, ss. 99-121.
- BENEDETTO Stephen Di, *Tiyatro Tasarımı*, çev. Tülün Sağlam, 1. b., Ankara: De Ki Tiyatro, 2014.
- BENJAMİN Walter, *Brecht’i Anlamak*, çev. Haluk Barışcan, Güven Işısağ, 4. b., İstanbul: Metis Yayınları, 2011.
- BOZER A. Deniz, *Postdramatik Tiyatro ve İngiliz Tiyatrosu*, 1. b., İstanbul: Mitos-Boyut, 2016.
- BRECHT Bertolt, *Epik Tiyatro*, çev. Kamuran Şipal, 1. b., İstanbul: Agora Kitaplığı Yayınları, 2011.
- BROCKETT Oscar G., *Tiyatro Tarihi*, çev. Sevinç Sokullu, Sibel Dinçel, 1. b., Ankara: Dost Kitabevi, 2000.
- CANDAN Ayşın, *Öncü Tiyatro ve Dijital Çağda Gösterim*, 3. b., İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2019.
- ÇAMURDAN Esen, “Çağdaş Tiyatroda Eşzamanlılık, Eşdeğerlilik, Çokboyutluluk”, *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi*, İstanbul: İstanbul Üniversitesi, S. 23, 2013, ss. 61-70.
- DÜZGÜN Dilaver, “Geleneksel Türk Tiyatrosu”, *Türkler Ansiklopedisi*, Ankara: Yeni Türkiye Yayınları, C. 15, 2002, ss. 487-496.
- ECO Umberto, *Açık Yapıt*, çev. Pınar Savaş, 1. b., İstanbul: Can Yayınları, 2001.

- ERKEK Hasan, *Oyun İçinde Anlatı*, 1. b., Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları, 2001.
- INNES Christopher, *Avant-Garde Tiyatro 1892-1992*, çev. Beliz Güçbilmez, Aziz V. Kahraman, 3. b., Ankara: Dost Kitabevi, 2010.
- GROTOWSKI Jerzy, “Yoksul Bir Tiyatroya Doğru”, *Yoksul Tiyatro*, çev. Hülya Bahçeci, Handan Öz, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Matbaası, Mimessis Özel Sayı, 1991, ss. 39-47.
- GÜÇBİLMEZ Beliz, *Zaman/Zemin/ Zuhur*, 1. b., Ankara: Deniz Yayınevi, 2006.
- GÜNAY Veli Doğan, “Tiyatro Göstergebilimi”, *Dilbilim Araştırma Dergisi*, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, C. 10, S. 1, 1999, ss. 111-123.
- KALKAN KOCABAY Hasibe, “Dramaturjide Yeni Açılımlar”, *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi*, İstanbul: İstanbul Üniversitesi, S. 3, 2012, ss. 3-18.
- KAN Burcu, “Ritüele Dönüşten Kültürlerarasılığa: Peter Brook’un Sahne Uygulamalarındaki İzduşümleri ve “Mahabharata”, *Sahne ve Müzik Eğitim Araştırma E-Dergisi*, S. 8, 2009, ss. 1-17.
- KARABULUT Tufan, *Modern Tiyatronun Analizi: Klasikten Postmoderne ve Sahnelemedeki Yönelişler*, (Sanatta Yeterlilik Tezi), İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Anasanat Dalı, 2010.
- KARABULUT Tufan, *Modern Tiyatro*, 1. b., İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 2014.
- KARACABEY ÇELİK Süreyya, "Modern Sonrasında Dramatik Metinler", *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Ankara: Ankara Üniversitesi, C. 15, S. 15, 2003, ss. 36-95.
- KARACABEY Süreyya, *Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller*, 1. b., Ankara: De Ki Yayınları, 2007.
- KILIÇ Selim, “Cronbach'ın Alfa Güvenirlik Katsayısı”, *Journal of Mood Disorders*, C. 6, S. 1, 2016, ss. 47-48.
- KOCALAN Mustafa, *Bir Güncel Sanat Pratiği Olarak Sanat Yanılsaması*, (Sanatta Yeterlilik Tezi), Ankara: Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Ana Sanat Dalı, 2018.
- KORAD BİRKİYE Selen, “Kültürlerarası Tiyatro ve Grotowski”, *Yaratıcı Drama Dergisi*, Ankara: Çağdaş Drama Derneği, C. 1, S. 2, 2006, ss. 13-28.
- LEHMANN Hans, *Postdramatic Theatre*, Çev. Karen Jürs-Munby, 1. b., ABD: Routledge, 2006.

- NUTKU Özdemir, “Halk Tiyatrosu ve Çağdaş Sentez Denemeleri”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Ankara: Ankara Üniversitesi, S. 27, 2009, ss. 7-31.
- NUTKU Özdemir, *Tiyatro Yönetmenin Çalışması*, 1. b., İstanbul: Eksik Parça Yayınları, 2017.
- ÖZBEK Mehmet, *Çağdaş Tiyatroda Dijital Gösterim ve Medya Teknolojisi- Intermediality*, (Doktora Tezi), İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo-Televizyon ve Sinema Ana Bilim Dalı, 2015.
- ÖZSOYSAL Fakiye, *Tiyatro Metinlerinde Alımlama ve Metin Stratejileri*, E-Kitap: Alt Kitap, 2002.
- ÖZTÜRK ÇETİNDÖĞAN Müşerref, *Küreselleşmenin Tiyatral Anlatıdaki Uzama Etkileri*, (Doktora Tezi), İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Ana Sanat Dalı, 2012.
- PARKAN Mutlu, *Brecht Estetiği ve Sinema*, 1. b., Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 1983.
- PARLATIR İsmail, Nevzat GÖZAYDIN, Hamza ZÜLFİKAR, “Türkçe Sözlük”, *Türk Dil Kurumu*, Ankara: Sözlük Bilim ve Uygulama Kolu Yayınları, C. 1, 1988.
- RANCIERE Jacques, *Özgürleşen Seyirci*, çev. E. Burak Şaman, 3. b., İstanbul: Metis Yayınları, 2015.
- SARI Mehmet Ali, “Tarihin mi Sonu Yoksa İdeolojilerin mi?”, *Kaygı*, Bursa: Uludağ Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi, S. 14, 2010, ss. 61-84.
- SAYPOL Benjamin, *Effective Practices For Establishing An Interactive Theatre Program In A University Community*, (Doktora Tezi), Kolorado(ABD): Kolorado Üniversitesi Tiyatro ve Dans Bölümü, 2011.
- SEKMEN Mustafa, “Oyuncu Meddah ya da “Kendi ve Diğerleri Mekanizması”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Ankara: Ankara Üniversitesi, C.30, S. 30, 2010, ss. 27-45.
- SOKULLU Sevinç, “Tiyatroda Bitmeyen Bir Tartışma: Çağdaş Sahne Biçimi Sorunu”, *DTCF Dergisi*, Ankara: Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi, C. 33, S. 1-2, 1990, ss. 427-438.
- SOMMERS John, “Drama ve İyi Oluş: Anlatı ve Ruh Sağlığı Bilincini Artırmada İnteraktif Tiyatronun Kullanımı”, çev. Hermetika Çeviri Grubu, *Yaratıcı Drama Dergisi*, Ankara: Çağdaş Drama Derneği, C. 1, S.5, 2008, ss. 115-141.
- ŞENER Sevdâ, *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, 5. b., Ankara: Dost Kitabevi, 2008.
- ŞEYBEN Burcu Yasemin, *Tiyatro ve Multimedya*, 1. b., İstanbul: Habitus Yayıncılık, 2016.

- TEKEREK Nurhan, “Batı Tiyatrosuyla Geleneksel Tiyatromuzu Bireştirme Çabalarından İki Örnek: Eşeğin Gölgesi ve Şahları da Vururlar”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Ankara: Ankara Üniversitesi, C. 16, S. 16, 2003, ss. 47-57.
- TEKEREK Nurhan, “Tiyatromuzun Modern Tiyatroyla Kesişmesi Yolunda Gelenekselin Önemi ve Baltacıoğlu’ndan Bir Deneme: Kafa Tamircisi”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Ankara: Ankara Üniversitesi, C. 17, S. 17, 2003, ss. 35-49.
- TEKEREK Nurhan, “Bellek, Gelenek ve Köy Tiyatrosu Geleneğimiz”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Ankara: Ankara Üniversitesi, C. 29, S. 29, 2010, ss. 25-42.
- TEMUR Nezir, “Kültürel Bellek Bağlamında Deve Oyunu”, *Milli Folklor Uluslararası Kültür Araştırmaları Dergisi*, Ankara: Geleneksel Yayıncılık, S. 93, 2011, ss. 156-163.
- ÜNLÜ Aslıhan, “Şiddete Gülmek: Geleneksel Türk Tiyatrosunda Şiddet ve Mizah”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Ankara: Ankara Üniversitesi, C. 24, S. 24, 2007, ss. 27-41.
- ÜNLÜ Aslıhan, “Tiyatromuzda “Kimlik Sorunu” Üzerine Düşünceler”, *Yedi*, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, S. 1, 2007, ss. 36-41.
- YILDIZ AKGÜL Tülay, “Bertolt Brecht, Toplumsal Olan Değiştirip Dönüştürülebilendir”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Ankara: Ankara Üniversitesi, C. 35, S. 35, 2013, ss. 7-22.
- YILDIZ Pelin, “Sahne ve Seyirci Etkileşiminin Tarihsel Gelişiminde Göstergebilimsel Açından Bir Analiz”, *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Konya: Selçuk Üniversitesi, S. 13, 2005, ss. 425-442.
- YILMAZ Serhat Sabri, “Türk Sinemasında Geleneksel Türk Tiyatrosu İzleri”, *Uluslararası Sosyal Bilimler Kongresi(USBİK)*, Kayseri: Erciyes Üniversitesi, 2018, ss. 1411-1431.
- Hürriyet Gazetesi İnternet Portalı, *İnteraktif Ne Demek?*, <https://www.hurriyet.com.tr/gundem/interaktif-ne-demek-410677732018>, (07.01.2021).

EKLER

EK-1: OBLOMOVLAŞMA OYUNUNUN GÖRÜNTÜ KAYDI

Bu tez araştırmasına örnek çalışma olan Oblomovlaşma oyununun görüntü kaydı bir harici hafıza (flaş bellek, CD vb.) ile Ek-1 olarak sunulmaktadır.

Geçici bir süre aşağıdaki bağlantı vasıtasıyla izlenebilir:

<https://www.youtube.com/watch?v=sRlow9gHdw4>



EK-2: İNTERAKTİF BİLİNÇ ÖLÇEĞİ

“OBLOMOVLAŞMA” TİYATRO OYUNUNDA KULLANILAN “İNTERAKTİF BİLİNÇ” REJİ YAKLAŞIMININ SEYİRCİ ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ

Bu çalışma Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sahne Sanatları Programı yüksek lisans öğrencisi Ali Bircan TEKE'nin yüksek lisans tezi kapsamında size sunulmaktadır.

Yüksek lisans tezinin başlığı, “*Çağdaş Tiyatroda Reji Yaklaşımı Olarak “İnteraktif Bilinç” Kavramı ve Örnek Bir Oyunun Seyirci Üzerindeki Etkilerinin Araştırılması*” olarak belirlenmiştir. Tez başlığında sözü geçen örnek oyun, az önce izlediğiniz “Oblomovlaşma” isimli performanstı. Araştırmanın amacı, yüksek lisans tezinde tanımlanan ve “Oblomovlaşma” oyununda uygulaması yapılan “interaktif bilinç” kavramının, seyirci üzerindeki etkisinin hangi koşullarda ve ne seviyede olduğunun değerlendirmesini yapabilmektir.

Size yöneltilen anket sorularının ilk bölümü izlediğiniz oyunla ilgiliyken, ikinci bölümdeki sorular sizin hakkınızda kısaca fikir sahibi olabilmek adına hazırlanmıştır. Ankette kimliğinizi açığa çıkaran herhangi bir soru bulunmamaktadır. Doldurduğunuz bilgiler ise sadece akademik çalışmalarda kullanılacaktır. **Ankete katılmak zorunlu değildir.** Başladığınız anketi dilediğiniz zaman doldurmaktan vazgeçebilirsiniz. Anketi doldurmaya başlamak için “Oblomovlaşma” isimli oyunu izlemiş olmanız yeterlidir.

Anket sorularını bireysel olarak doldurmanız gerekmektedir. Size sunulan soruların hiçbirinin doğru cevabı bulunmamaktadır. Soruların doldurulması, tamamen sizin algınıza ve düşüncenize göre değişebilir. **Bu anketi doldurmanız yaklaşık olarak 5 dakikanızı alacaktır.**

OBLMOVLAŞMA OYUNUNDA İNTERAKTİF BİLİNÇ ETKİSİ

Aşağıda yer alan, izlediğiniz “Oblomovlaşma” isimli performansa dair düşüncelere ne derece katıldığınızı aynı satırdaki kutucuklardan sadece birine işaretleme yaparak belirtebilirsiniz. Bu düşüncelere hak verme seviyeniz sırasıyla, KESİNLİKLE KATILMIYORUM; KATILMIYORUM; KARARSIZIM; KATILIYORUM; KESİNLİKLE KATILIYORUM, ifadeleri sayesinde düşüncelere en az katılmanızdan en çok katılmanıza göre sıralanmıştır.

	KESİNLİKLE KATILMIYORUM	KATILMIYORUM	KARARSIZIM	KATILIYORUM	KESİNLİKLE KATILIYORUM
1. Oyunda, bir oyun izliyor olduğum dolaylı yollardan vurgulanmaya çalışıldı.					
2. Oyunda, oyun içinde başka bir oyun izlediğim hissine kapıldım.					
3. Oyunda, oyuncunun zaman zaman benim bulunduğum mekanda olduğunu düşündüm.					
4. Oyunda, kendimin zaman zaman oyuncunun bulunduğu mekanda olduğunu düşündüm.					

5. Oyunda, kendimin de oyuncunun da zaman zaman sadece bir tiyatro sahnesi üzerinde olduğunu düşündüm.					
6. Oyun, hikayenin geçtiği mekanlarla ilgili alternatifler düşündürdü.					
7. Oyun, hikayenin hangi anlarda yaşandığı veya anlatıldığı ile ilgili alternatifler düşündürdü.					
8. Oyun, özel tasarlanmış bir oturma düzenine sahip olduğu için, zaman ve mekanla ilgili farklı çağrışımlar yapmama olanak verdi.					
9. Oyun anlamsal olarak bazı boşluklara sahip olduğundan, izlerken sık sık oyunun verdiği düşünceler hakkında akıl yürütmeye çalıştım.					
10. Oyun bir bulmaca çözme hissi yaşattığından, oyunu anlamak için bilincimin her an açık olduğunu hissettim.					

11. Oyunda tercih edilen bazı eylem, obje veya göstergelerin birçok anlama gelebileceğini düşündüm.					
12. Oyunda verilen anlamlar net olmadığından, oyunun bazı bölümleri ile ilgili yaptığım çıkarımların başka seyircilerinkilerden farklı olacağını düşündüm.					
13. Oyunda sadece seyirci değil, aynı zamanda katılımcıydım.					
14. Oyunda benimle dolaylı yollardan iletişim kurulmaya çalışıldı.					
15. Oyunun benim fiziksel katılımımdan daha fazla düşünsel katılımımı hedeflediğini düşündüm.					
16. Oyunda, aktif rol oynamadan öykünün gidişatına yön verebildiğimi düşündüm.					

17. Oyun, bana seyirci olarak sınırları belirlenmiş bir özgürlük alanı sundu.					
18. Oyun, bana bir problemin çözümünü değil o problemin tartışmasını işaret etti.					
19. Oyunun ortaya koyduğu tartışma, oyun sonrasında belleğimde devam etti.					
20. Oyuna katıldığım bölümlerde farkındalığımın yüksek olduğunu söyleyebilirim.					

DEMOGRAFİK ÖZELLİKLER

1. Cinsiyetiniz: ☐ Kadın ☐ Erkek

2. Yaşınız: _____

3. Eğitim durumunuz:

☐ İlkokul ☐ Ortaokul ☐ Lise ☐ Üniversite ☐ Yüksek Lisans ☐ Doktora

4. Medeni durumunuz:

☐ Bekâr ☐ Evli

5. Lütfen çalışıyorsanız mesleğinizi, çalışmıyorsanız “Çalışmıyor”, öğrenciyseniz bölümünüzü yazın.

6. Tiyatroya gitme sıklığınız:

☐ Neredeyse Hiç ☐ Yılda 1-2 kez ☐ Yılda 2’den fazla

☐ Ayda 1-2 kez ☐ Haftada 1-2 kez ☐ Haftada 2’den Fazla

Araştırmaya katıldığınız için teşekkür ederiz. Eklemek istediğiniz bir düşünceniz varsa lütfen belirtiniz. (Oyunun sahnelenme biçimi, oyunun düşüncesi vb.)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

EK-3: ETİK KURUL KARARI



BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİK KURULLARI
(Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma ve Yayın Etik Kurulu)
TOPLANTI TUTANAĞI

OTURUM TARİHİ
27 Aralık 2019

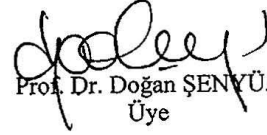
OTURUM SAYISI
2019-11

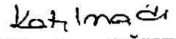
KARAR NO 19: Sosyal Bilimler Enstitüsü'nden alınan Sahne Sanatları Anabilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi Ali Bircan TEKE'nin "Çağdaş Tiyatroda Reji Yaklaşımı Olarak "İnteraktif Bilinç" Kavramı ve Örnek Bir Oyunun Seyirci Üzerindeki Etkilerinin Araştırılması" konulu tez çalışması kapsamında uygulanacak anket sorularının değerlendirilmesine geçildi.

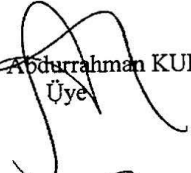
Yapılan görüşmeler sonunda; Sosyal Bilimler Enstitüsü Sahne Sanatları Anabilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi Ali Bircan TEKE'nin "Çağdaş Tiyatroda Reji Yaklaşımı Olarak "İnteraktif Bilinç" Kavramı ve Örnek Bir Oyunun Seyirci Üzerindeki Etkilerinin Araştırılması" konulu tez çalışması kapsamında uygulanacak anket sorularının, fikri, hukuki ve telif hakları bakımından metot ve ölçeğine ilişkin sorumluluğu başvurucuya ait olmak üzere uygun olduğuna oybirliği ile karar verildi.


Prof. Dr. Feriun YILMAZ
Kurul Başkanı


Prof. Dr. Abamüslim AKDEMİR
Üye


Prof. Dr. Doğan ŞENYÜZ
Üye


Prof. Dr. Ayşe OĞUZLAR
Üye


Prof. Dr. Abdurrahman KURT
Üye

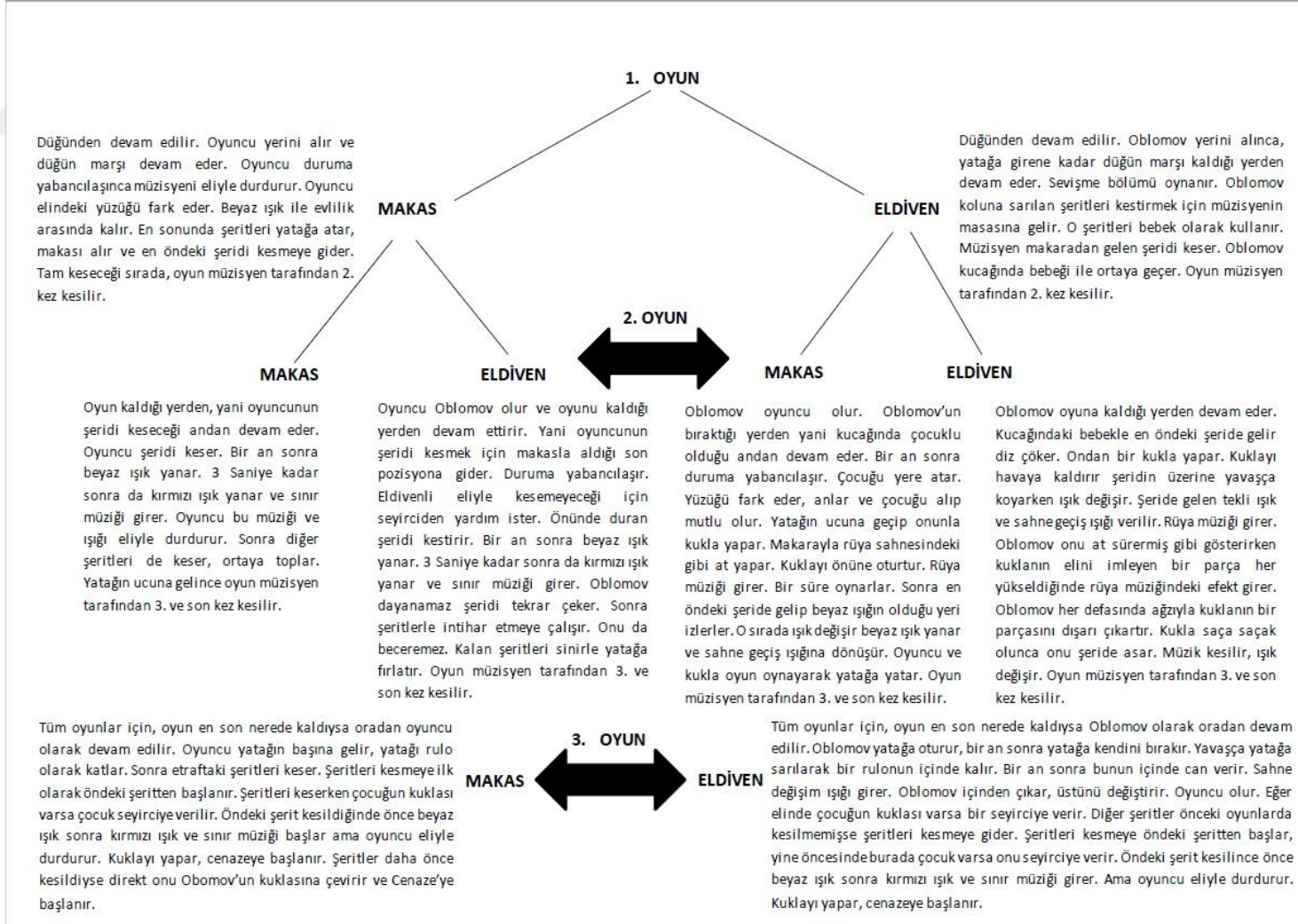

Prof. Dr. Gülay GÖĞÜŞ
Üye


Prof. Dr. Alev SİNAR UĞURLU
Üye

EK-4: OBLMOVLAŞMA OYUN AFİŞİ



EK-5: İNTERAKTİF OYUN ÇİZELGESİ

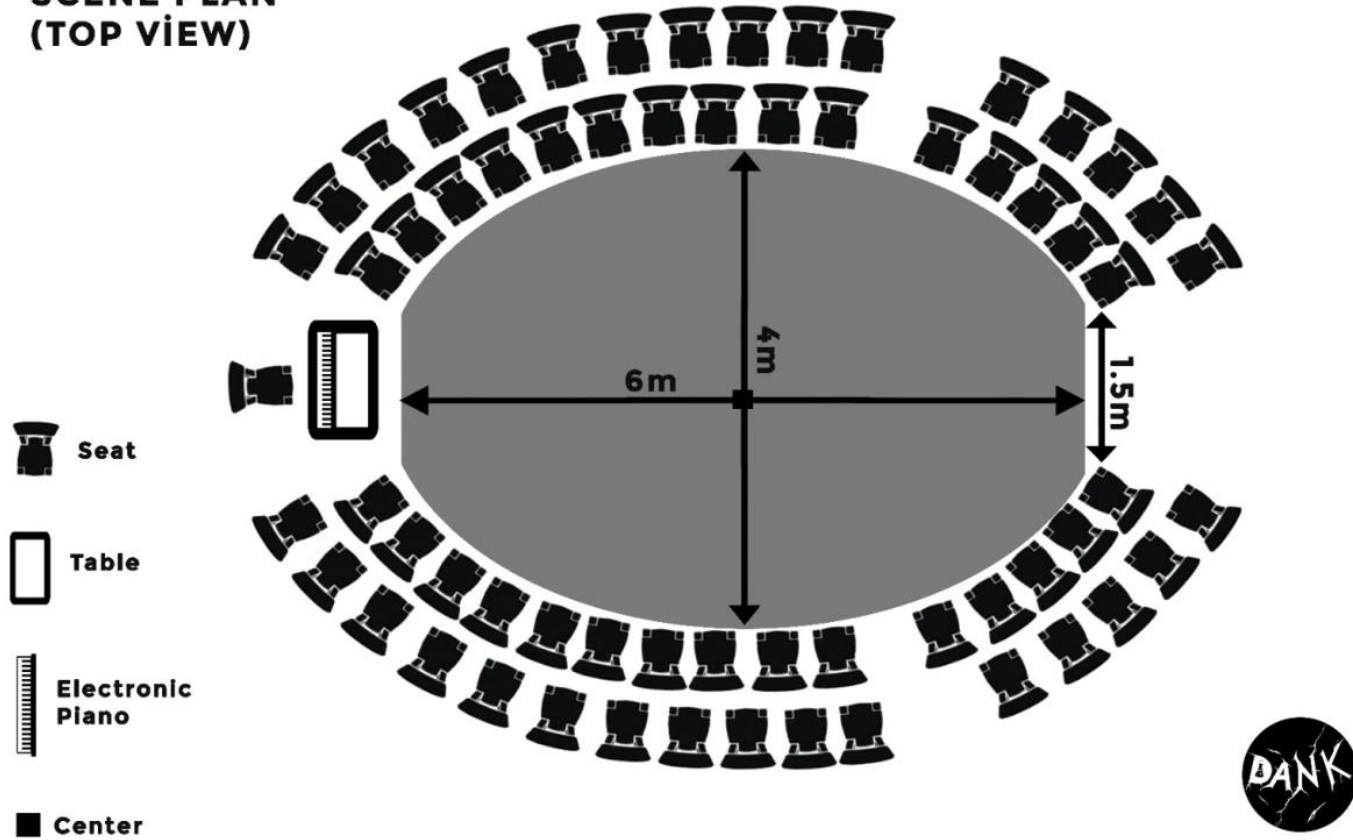


EK-6: SEYİRCİ TERCİH İKONLARI



EK-7: OBLMOVLAŞMA OYUN DÜZENİ

OBLMOVISATION SCENE PLAN (TOP VIEW)

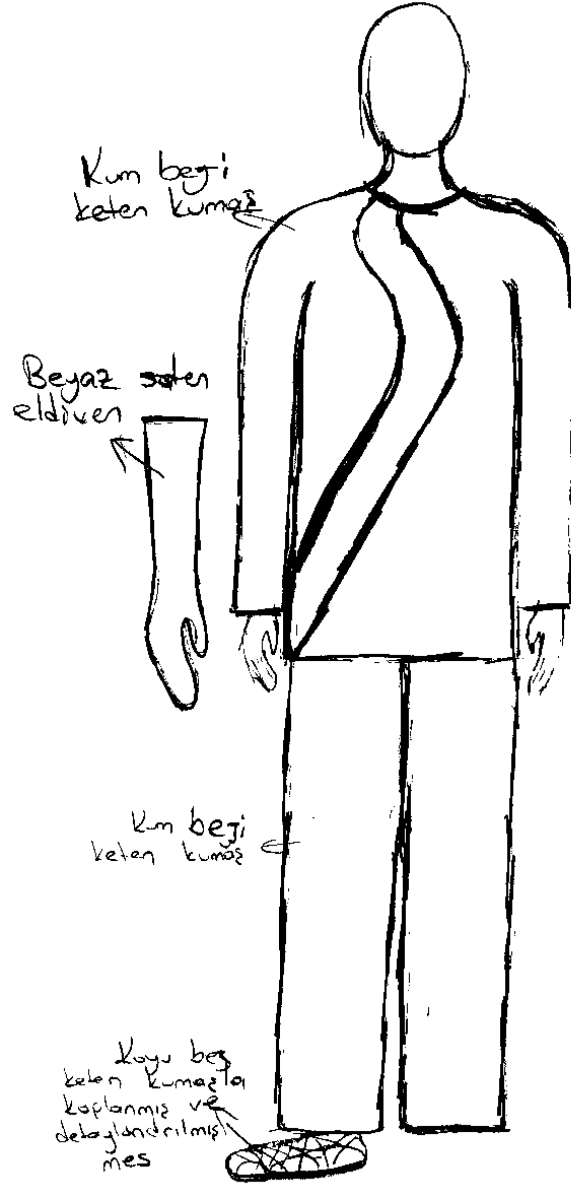


EK-8: OBLOMOVLAŖMA AKSESUAR

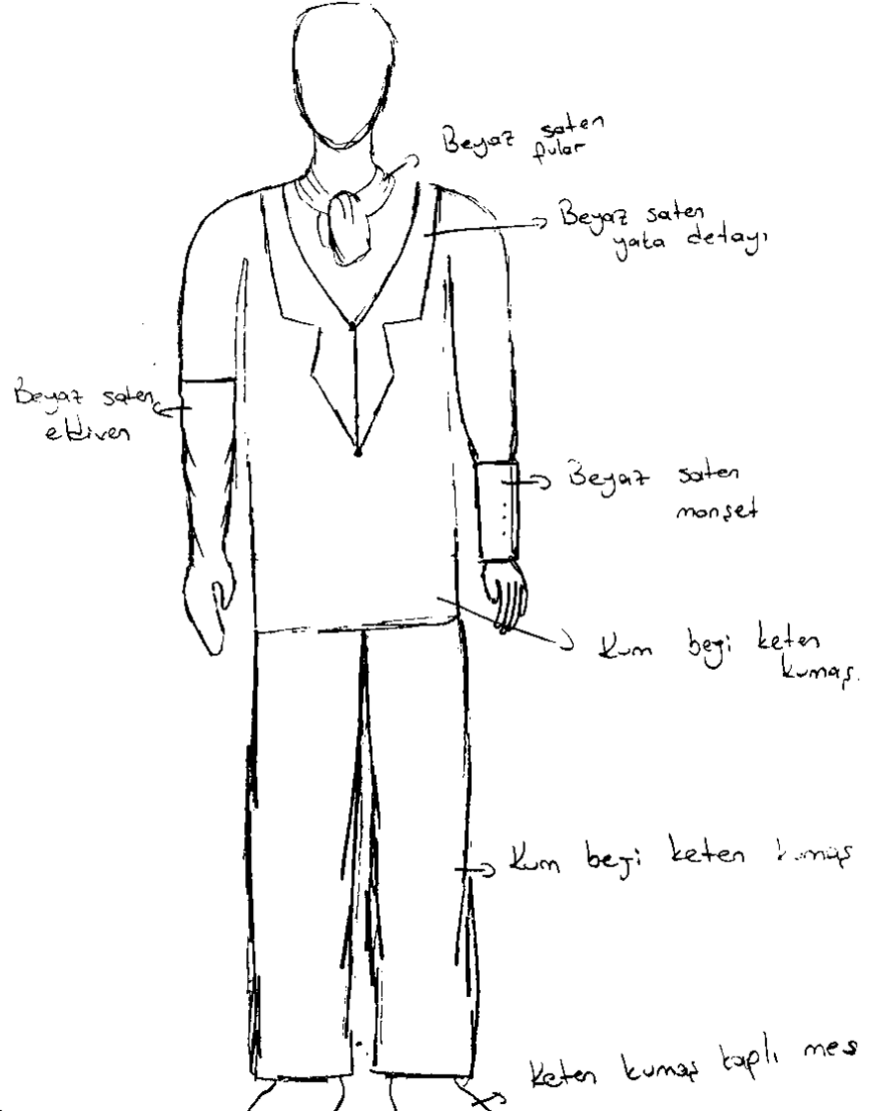


EK-9: OBLMOVLAŖMA KOSTÜM ESKİZLERİ

1. Birinci Versiyon (Eylem)



2. İkinci Versiyon (Oblomovluk)



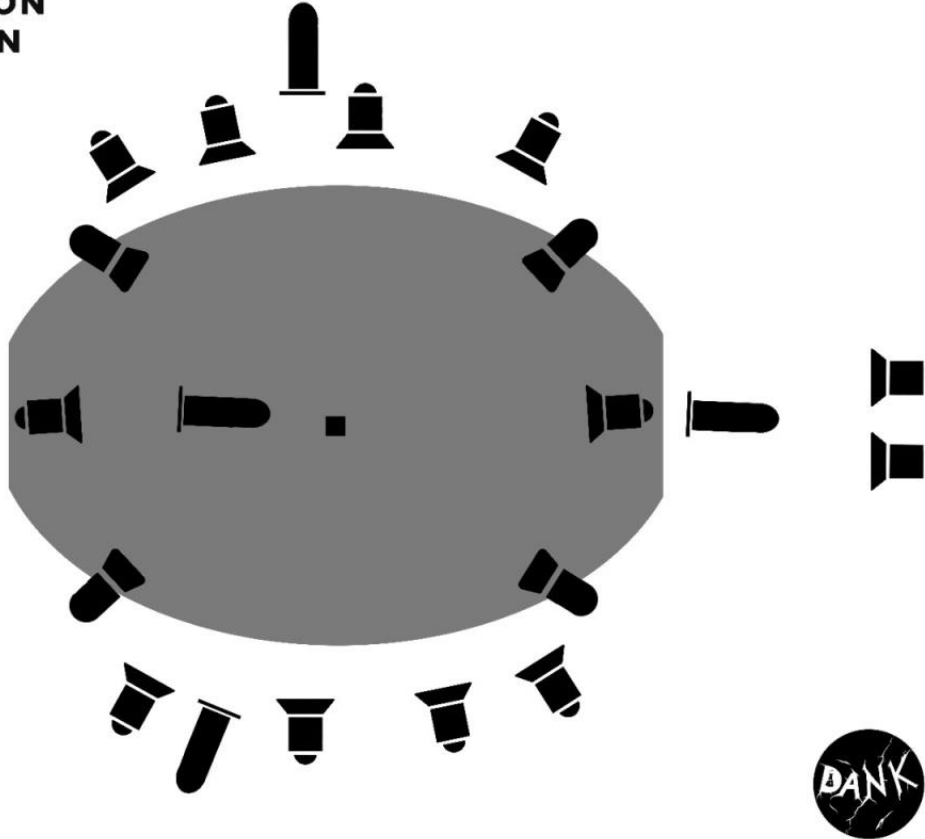
EK-10: OBLOMOVLASHMA IŞIK DÜZENİ

OBLOMOVISATION SPOTLIGHT PLAN (TOP VIEW)


PC Spotlight
Min. 650 Kw
(12 pieces)


Par Spotlight
Min. 1000 Kw
(4 pieces)


Profile Spotlight
Min. 750 Kw
(4 pieces)



EK-11: OBLOMOVLAŖMA FOTOĐRAFLAR





