

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

TEATRAL PERFORMANSTA ÖRTÜK MEKANSALLIKLARIN İNŞASI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İlde ERSEZER

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

ŞUBAT 2024

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

TEATRAL PERFORMANSTA ÖRTÜK MEKANSALLIKLARIN İNŞASI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**İlida ERSEZER
(502191014)**

Mimarlık Anabilim Dalı

Mimari Tasarım Programı

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi İffet Hülya ARI

ŞUBAT 2024

ISTANBUL TECHNICAL UNIVERSITY ★ GRADUATE SCHOOL

**THE CONSTRUCTION OF IMPLICIT SPECIALITY IN THE THEATRICAL
PERFORMANCE**



M.Sc. THESIS

**İl̇da ERSEZER
(502191014)**

Department of Architecture

Architectural Design Programme

Thesis Advisor: Asst. Prof. Dr. İffet Ḣulya ARI

FEBRUARY 2024

İTÜ, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü'nün 502191014 numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi İlda ERSEZER, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı “TEATRAL PERFORMANSTA ÖRTÜK MEKANSALLIKLARIN İNŞASI” başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

Tez Danışmanı : **Dr. Öğr. Üyesi İffet Hülya ARI**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Jüri Üyeleri : **Doç. Dr. Meltem AKSOY**
İstanbul Teknik Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi C. Sanem Ersine MASATLIOĞLU
Gebze Teknik Üniversitesi

Teslim Tarihi : 28 Aralık 2023
Savunma Tarihi : 20 Şubat 2024





Aileme,



ÖNSÖZ

Tüm eğitim hayatım boyunca bana inanan, destek olan, benimle birlikte heyecanlanıp hep yanımda duran annem Ferdağ Ersezer'e, yaptığım işe karşı etik ve sorumluluk sahibi olmayı öğreten, okuma ve araştırma merakıyla beni entelektüel açıdan etkileyen babam Namık Kemal Ersezer'e, yeni ve farklı fikirleriyle hayal dünyamı zenginleştiren kardeşim İdil Ersezer'e, varlığıyla bana güç veren ve benim için çok emek sarf eden ananem Zehra Karazeybek'e

Lise yıllarından beri birçok şeyi birlikte öğrendiğimiz, keşfettiğimiz; beni hiç yalnız bırakmayan ve hep daha iyisi için cesaretlendiren Murat Uğur Tost'a, benimle tiyatroya gelen, fikirlerini paylaşan, içerikleri tartışan, destekleriyle yanımda olan sevgili arkadaşlarıma, tezimin çok kritik zamanlarında yardım elini uzatarak süreci kolaylaştıran Sabahat Gümüştaş'a, profesyonel çalışma hayatımda bana bu tezi yazmam için alan açan mesai arkadaşlarıma, anlayışları ve destekleri için,

Tez sürecinin en başından beri görüştüğüm tüm sanatçılara, özellikle tez çalışmamın ana strüktürünü oluşturan performansların yönetmenleri, İlyas Özçakır, Güray Dinçol ve Ahmet Sami Özbudak'a,

Beni tez yazımı boyunca destekleyen ve devam etmek için inançlı kalmamı sağlayan danışmanım Hülya Arı'ya, sonsuz teşekkürler.

Bu çalışmayı, çocukluğumdan beri heyecanını duyduğum, üzerine düşündüğüm ve hep bir parçası olmak istediğim tiyatro sanatıyla, çok sevdiğim mesleğim olan mimarlığı iç içe geçirerek hazırladım. Hayal kurmaktan vazgeçmeyen ve tutkularını terk etmeyen kişilere ilham olmasını diliyorum.

Şubat 2024

İlde Ersezer
(Mimar)



İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ	ix
İÇİNDEKİLER	xi
ŞEKİL LİSTESİ	xiii
ÖZET	xvii
SUMMARY	xix
1. GİRİŞ	1
1.1 Tezin Amacı	9
1.2 Tezin Kapsamı	10
2. MEKANSAL YAKLAŞIMLAR	15
2.1 Muğlak Mekan	15
2.2 Düşlenen Mekan	24
2.3 Örtük Mekan	33
3. TEATRAL PERFORMANSTA ÖRTÜK MEKANSALLIKLARIN KEŞFİ.	39
3.1 Teatral Performansa Dair	40
3.1.1 Anın yaratıcı potansiyeli: imge	44
3.1.2 Anlamlar dünyası: imgelem	47
3.2 Teatral Performansın Mekan Kurma Potansiyelleri	51
3.2.1 Mekana özgü olmak	52
3.2.2 Mekansallıkları inşa etmek	66
3.3 Seyirci Olmak Üzerine	94
3.3.1 Tiyatro seyircisi olmak	95
3.3.2 Bedenleşmiş hayal gücü	98
4. ÖRTÜK MEKANSALLIKLARIN İNŞASI: PERFORMANS ANALİZİ....	103
4.1 Büyük Zarif Apartmanı	105
4.2 Gomidas	125
4.3 Çirkin	145
5. SONUÇ	163
KAYNAKLAR	169
EKLER	177
ÖZGEÇMİŞ	181



ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1.1 : Tiyatroda Mekansal İşlevin Taksonomisi (McAuley,1999)'dan uyarlanmıştır.	2
Şekil 1.2 : Birbirlerine Göre Mekansal Fonksiyonlar (McAuley,1999)'dan uyarlanmıştır.	4
Şekil 1.3 : Seyirci ve Mekanların Karşılaşması (Ersezer, 2023)	6
Şekil 1.4 : Örtük Mekanların Oluşumu (Ersezer, 2023)	8
Şekil 1.5 : Tez Çalışmasının Kavramsal Strüktürü (Ersezer, 2023)	14
Şekil 2.1 : M.C Escher, Şelale Tablosu (Url-2)	17
Şekil 2.2 : Gerçek Dünya ile Heterotopyanın İlişkisi (Tompkins, 2014, s.27)	22
Şekil 2.3 : Mekana Özgü Performans, <i>Suitcase</i> , Liverpool İstasyonu (Url-3)	23
Şekil 2.4 : Mağara Duvarındaki Bizon Çizimi- Niaux (Solda), Mağaranın Mekansal Özellikleri ve İmge- Altamira (Lewis-Williams, s.112)	27
Şekil 2.5 : Seyirciler ve Pearson, <i>Bubbling Tom</i> , Hibaldstow (Pearson, 2006)	31
Şekil 2.6: <i>Bubbling Tom</i> Performans Rotası (Pearson, 2006, ss.30-31)	32
Şekil 2.7 : White House, <i>Bubbling Tom</i> , Hibaldstow (Pearson, 2006)	32
Şekil 2.8 : <i>Alysum</i> , Ice House, Phoenix (Url-5)	36
Şekil 2.9 : <i>Alysum</i> Performansından Kesitler, Ice House, Phoenix (Url-6)	37
Şekil 3.1 : Meyerhold'un Mekanik Sahne Tasarımı, <i>The Magnanimous Cuckold</i> , 1922 (Url-10).....	42
Şekil 3.2 : <i>Bread and Puppet Theatre</i> , Büyük Surat Kuklası ve İcracılar, Bilgi Üniversitesi Santral Kampüsü (Bilgi Üniversitesi Arşivi)	49
Şekil 3.3 : <i>Bread and Puppet Theatre</i> , Korku İblisi Kuklasını Yapım Süreci (Ersezer, 2022)	50
Şekil 3.4 : <i>Bread and Puppet Theatre</i> , Ev İmgesi ve İcracılar, Bilgi Üniversitesi Santral Kampüsü (Bilgi Üniversitesi Arşivi)	51
Şekil 3.5 : Antik Yunan Tiyatrosu Plan Şeması (Url-12).....	53
Şekil 3.6 : 1580 yılında Andrea Palladio'nun tasarladığı Olimpico Tiyatrosu Sahne Duvarı (Url-13)	54
Şekil 3.7 : Oskar Schlemmer, Çubuk Dansı, 1927 (Url-14)	56
Şekil 3.8 : <i>Title Arc</i> , Richard Serra (Url-15)	57
Şekil 3.9: <i>İstanbul Mon Amour</i> Performans Akışı ve Rotası (Ersezer, 2023)	61
Şekil 3.10: <i>İstanbul Mon Amour</i> 'dan Peformanslar (Soldan Sağa, <i>Karşılama</i> , <i>Regine</i> , <i>Ah!</i>) (Ersezer, 2023)	61
Şekil 3.11: <i>İstanbul Mon Amour</i> , Kapanış Oyunları (Soldan Sağa, <i>Kalemimin Sapını Gülle Donattım</i> , <i>Ateşbazlar</i> , <i>Bâb</i>) (Salih Üstündağ Fotoğraf Arşivi)	66
Şekil 3.12: <i>Babamı Kim Öldürdü?</i> Sahne Tasarımı, Moda Sahnesi (Url-17)	71
Şekil 3.13: Mutfaktaki Kavga Sahnesi, Moda Sahnesi (Url-18)	73

Şekil 3.14: <i>Sen İstanbul'dan Daha Güzelsin</i> Sahne Tasarımı, İBB Şehir Tiyatroları (Url-19).	74
Şekil 3.15: Gardon Craig, <i>Hamlet</i> Sahne Tasarımı (Craig, 1913).	78
Şekil 3.16: <i>Barbican Theatre</i> , <i>Hamlet</i> Sahne Tasarımı (Url-20).	79
Şekil 3.17: <i>Quantum Theatre</i> , <i>Hamlet</i> Sahne Tasarımı (Url-22).	80
Şekil 3.18: İDT, <i>Hamlet</i> Sahne Tasarımı (Url-24).	82
Şekil 3.19: Moda Sahnesi, <i>Hamlet</i> Sahne Tasarımı (Url-26).	83
Şekil 3.20: <i>Bauhaus Theater</i> , Triyadik Bale (Url-27).	84
Şekil 3.21: Fiziksel Tiyatro Araştırmaları, <i>Şatonun Altında</i> (Url-28).	85
Şekil 3.22: Fiziksel Tiyatro Araştırmaları, <i>Şatonun Altında</i> Objelerin Kullanımı (URL-29).	86
Şekil 3.23: Osmosis, <i>Titans</i> , Karakter ve Işık Malzeme Tasarımı (Url-31).	88
Şekil 3.24: Osmosis, <i>Titans</i> , Işığın Malzemeye Kurduğu Mekansallıklar (Url-32)	89
Şekil 3.25: Osmosis, <i>Titans</i> , Mekanda Her Şeyin Harekete Geçmesi (Url-33).	90
Şekil 3.26: <i>Kız Kardeşler</i> Dekor Tasarımı ve Multimedya Araçları (Ersezer, 2023).	91
Şekil 3.27: Karakterin Multimedya Aracılığıyla Araba Mekanını Kurması (Url-34).	92
Şekil 3.28: Sanal ve Fiziksel Mekanın Birlikteliği (Url-35).	93
Şekil 4.1: Büyük Zarifi ve Küçük Zarifi Apartmanı (Ersezer, 2023).	106
Şekil 4.2: <i>Büyük Zarifi Apartmanı</i> Performans Kat Planı (İpek, 2015)'den üretilmiştir.	107
Şekil 4.3: <i>Büyük Zarifi Apartmanı</i> Giriş Kapısına İki Yönlü Bakış (Url-38).	108
Şekil 4.4: <i>Büyük Zarifi Apartmanında</i> Performans Enstalasyonları (Url-39).	109
Şekil 4.5: <i>Büyük Zarifi Apartmanı</i> Performans Mekanları (Ersezer, 2023).	111
Şekil 4.6: <i>Büyük Zarifi Apartmanı</i> Mekansal İlişkiler (Ersezer, 2023).	112
Şekil 4.7: <i>Bir Ev Hatırlıyorum</i> Performansı, A ve B Mekanlarının Kullanımı (Solda B, Sağda A Mekanı), (Url-40).	113
Şekil 4.8: B Mekanında Perde ile Yaratılan Multimedya Ekranı (Ersezer, 2023) ...	116
Şekil 4.9: <i>Mavi Çiçekler</i> Multimedya Araçlarının Kullanımı (Salih Üstündağ Fotoğraf Arşivi).	118
Şekil 4.10: <i>Çatlakların Arasında</i> Oralarda Bir Yerde, B ve C Mekanı Kullanımı (Solda B, Sağda C Mekanı) (Salih Üstündağ Fotoğraf Arşivi).	120
Şekil 4.11: <i>Büyük Zarifi Apartmanı</i> , Performans Mekanları Matrisi (Ersezer, 2023).	122
Şekil 4.12: <i>Büyük Zarifi Apartmanı</i> , Mekansal İzlek (Ersezer, 2023).	124
Şekil 4.13: Surp Vortvots Vorodman Ermeni Kilisesi ve Kompleksi (Ersezer, 2023).	126
Şekil 4.14: Surp Vortvots Vorodman Ermeni Kilisesi Performans Zemin Kat ve Galeri Katı Planları, Sahne Mekanı ve Seyircilerin Yerleşimi (Hızır, 2012)'den üretilmiştir.	127
Şekil 4.15: Performans Mekanı Girişindeki Gazete Satışı ve Kompleksden Görünüm (Ersezer, 2023).	128
Şekil 4.16: Seyircilerin Yerleşimi ve Performansa Başlayan İcracı (Ersezer, 2023).	129
Şekil 4.17: Dekor Tasarımı (Ersezer, 23) ve Görseli (Url-44).	130
Şekil 4.18: Mekan ve Işık ilişkisi (Url-46).	136

Şekil 4.19: Aktör Hareket Şeması (Ersezer, 2023).	137
Şekil 4.20: Koronun Sahne Mekanına Yerleşimi (Ersezer, 23) ve Görseli (Url-47).	140
Şekil 4.21: <i>Gomidas</i> Performans Mekanları Matrisi (Ersezer, 2023).	142
Şekil 4.22: <i>Gomidas</i> , Mekansal İzlek (Ersezer, 2023).	144
Şekil 4.23: Hope Alkazar ve Çevresel İlişkisi (Ersezer, 2023).	146
Şekil 4.24: Alkazar Salonu ve Performans Yerleşim Planı (Ersezer, 2023).	148
Şekil 4.25: Sahne Mekanı Tasarımı, Seyircileri Karşılama (Ersezer, 2023).	150
Şekil 4.26: Solda Tavuk ve Şiva (Url-50), Sağda Tavuk (Salih Üstündağ Fotoğraf Arşivi).	151
Şekil 4.27: <i>Şiva</i> ve Dijital Enstalasyon (Url-51).	153
Şekil 4.28: Solda Ulu Efendi'nin Mekanı (Url-52), Sağda Efendiyi Canlandıran <i>Tavuk</i> (Salih Üstündağ Fotoğraf Arşivi).	155
Şekil 4.29: Sihirli Orman ve Dijital Mekanlar (Url-53).	158
Şekil 4.30: <i>Çirkin</i> Performans Mekanları Matrisi (Ersezer, 2023).	160
Şekil 4.31: <i>Çirkin</i> , Mekansal İzlek (Ersezer, 2023).	162



TEATRAL PERFORMANSTA ÖRTÜK MEKANSALLIKLARIN İNŞASI

ÖZET

Teatral performans, mekan, mekanı harekete geçiren icracı, icracıyı izleyen herhangi bir gözün varlığıyla kurgusal bir dünya yaratmaktadır. Kurgusallık gerçekliğin içerisinde uzamı dönüştürmektedir. Performe eden bedenin ve mekana ait öğelerin uzamdaki etkileşimi imgeler üretmektedir. Seyirci imgeleminde, performansa ait imgeleri ilişkilendirerek anlamı yaratmaktadır. Anlam mekanın fiziksel sınırlarına ihtiyaç duymadan, bu sınırları aşarak kurgu ve gerçek aralığında kendini var etmektedir. Performans anında yaratılan kurgusal dünya ile performansın içerisinde bulunduğu mimari mekanın fizikselliği arasındaki müzakere hali, sahneyi olduğundan başka bir yer haline getirerek, mekanda heterotopik bölgeleri yaratmaktadır. Seyircinin anlam inşasına katılarak başka bir zihne çağrıldığı, yeni mecazların üretildiği, mekansal çağrışıma açık bırakılan heterotopik bölgeler muğlak sınırlara sahiptir. İzleyici, kendinin ve yaşadığı toplumun bastırılmış bilinç seviyelerine inerek, ayrıntıları birleştirerek, gerçeklik ve kurgu ikileminde, düş gücü aracılığıyla kendi mekansal ve imgesel izleğini kurmaktadır. Nesnel boşluklar duysal deneyimlerle hayali dolulukları meydana getirerek tasarlanmamış, algılanan mekanları yaratmakta, düşsel mekanı inşa etmektedir. Seyirci sahnede algıladığı görünür olan mekanların yanında, kurgusallığın yarattığı öteki mekanları da sahneye çağırmaktadır. Görünür olanın tetiklediği bu görünmez, duyulmaz mekanlar teatral performansın yarattığı örtük mekansallıklardır. Anda sürekli değişen, varlığı ve yokluğu askıda kalan, boyutsuz ve hacimsiz olan örtük mekansallıklar seyircinin hayal gücünde şekillenmekte, mimarinin kışkırtıcı unsurlarıyla harekete geçmektedir. Seyirciler, performansın ve geometrik mekanın hayal gücü açıklıklarında kendilerine mekansal olasılıklar inşa etmektedir.

Mekanın kendini olabirliklere açması, düşsel olanın inşasında saklıdır ve yeni anlamları kendisine katarak çoğalmaktadır. Örtük mekansallıklar, algıyla muğlaklaşmakta, düşsellikle şekillenmektedir. Dolayısıyla örtük mekan kavramı, muğlak ve düşlenen mekan ile birlikte ele alınmaktadır. Teatral performansın kendi mekanını üretme ve içerisinde bulunduğu geometrik mekanı dönüştürme potansiyelleri sebebiyle, çalışma mimari mekana teatral perspektiften bakmaktadır. Teatral edimde mekanın dinamik işleyişini anlayabilmek, mekanın çağrışımlarını takip edebilmek için seyircinin performansla kurduğu ilişkiyi ve mekanın çağrışım üretebilecek öğelerini incelemek önem taşımaktadır. Tez çalışması, mekana özgü performansların mekanda ürettiği örtük bilgiyi incelemektedir. Mimari yapıların maddiliği ile teatrallığın yarattığı maddi olmayan mekansallıkların aralığında, teatral performanslara yönelik analizlere yer vermektedir. Teatral performansın, mimarinin görünen ve görünmeyen katmanlarını nasıl bünyesine kattığına yönelik açıklamalar yapmaktadır. Performansa ait metin, icracı, sahne tasarımı gibi unsurların ve performansın içerisinde bulunduğu geometrik mekanın fizikselliklerinden sıyrılarak hayal gücünde yarattıkları mekansal olasılıklara odaklanmaktadır. Performansın yarattığı burada (fiziksel) ve sözde-burada (kurgusal) olan mekansallıklara

fenomenolojik bir bakış açısıyla yaklaşmaktadır. Çalışmanın amacı, teatral performansın kurduğu ontolojik ilişkiler üzerinden, mekanın başka türlü nasıl yapılandırılabileceğine dair olasılıkları teatral performanslar üzerinden keşfetmektir. Bu bağlamda tez çalışması beş ana bölümden oluşmaktadır.

Birinci bölümde, çalışma konusuna yaklaşım, tiyatrodaki mekan kavramı, seyircinin performans mekanıyla karşılaşması ve örtük mekanın oluşum katmanları hakkında okuyucuya ön bilgi sunulmaktadır. Çalışmanın amacına ve çizdiği sınırlara, kullanılan kavramlara dair açıklamalara alt başlıklarda yer verilmektedir. Mekana muğlak, düşsel ve örtük mekan perspektifinden yaklaşılmakta, ikinci bölümde bu kavramlara yönelik kuramsal açıklamalar yapılmaktadır. Mekana özgü teatral örneklerle desteklenen kuramsal düşünceler, çalışmanın devamı için teatral performans ve mekanın birlikte nasıl değerlendirildiğine yönelik bir giriş yapılmaktadır. Muğlak mekan Merleau-Ponty'nin vurguladığı gibi algının yarattığı belirsizlikle şekillenmektedir. Algı, farklı zihinlerde farklı etkileşimler kurarak tanımlı olan mekanı muğlaklaştırmaktadır. Düşlenen mekan ise Bachelard'ın düşleme fenomenolojisiyle iç içe geçerek yazınsal olanın poetik mekanı yaratma potansiyellerine sahiptir. Örtük mekan bu iki kavramın yarattıklarıyla üst üste düşerek, örtük felsefe ve Heidegger'in mekan düşüncesiyle ilişkilendirilmektedir. Çalışmanın devamı bu üç kavramın ürettiği bilgiyle örtük mekanları keşfetmenin peşindedir. Keşif sürecinde teatral performansın doğası, mekan kurma potansiyelleri ve seyirci odak noktasına alınmaktadır. Öncelikle performansın kendi potansiyellerine yönelik açıklamalar yapılmakta, teatral an üzerinden üretilen imgelerin yaratıcı gücüne değinilmektedir. Seyircinin imgelem dünyası, performansın yarattığı anlam dizgesi ile var olmakta, sahnelemeye ait öğelerle şekillenmektedir. Teatral performansın mekan kurma potansiyelleri, sahnelemenin fiziksel unsurları olan metin, icracı, dekor, kostüm, ışık, ses tasarımları, multimedya araçlarının kullanımı ve mimari mekan üzerinden tartışılmaktadır. Sahnedeki fiziksel, görünür unsurların, seyircinin düş gücünde mekansal imgeler yaratarak örtük olanı inşa ettiği öne sürülmektedir. Çalışmanın merkezinde yer alan seyirci kavramı tarihsel akış içerisinde, teatral düşünceyle birlikte sorgulanmaktadır. Seyirci hayal üreten konumuyla üretken olarak kabul edilmekte ve bedenleşmiş hayal gücü olarak kavramsallaştırılmaktadır. Dolayısıyla, örtük mekanların keşif sürecinde seyircinin düş gücü odak noktasında tutulmaktadır. Bir dizi performans örneği üzerinden, sahnedeki fiziksel unsurların ürettiği mekansal kodlar ve mekana özgüllüğün yarattığı potansiyeller analiz edilmektedir. Keşfetme halinden öğrenilen bilgi ve tez çalışmasının ürettiği kavramlarla, *Büyük Zarifi Apartmanı*, *Gomidas* ve *Çirkin* oyunlarının performans sökümleri yapılmaktadır. Mimari mekanla kurdukları ilişki ve sahneleme teknikleri birbirinden farklılaşan üç oyunun örtük mekansallıkları inşa süreci, seyircinin düşleme yoluyla yarattığı mekansal izlek üzerinden takip edilmektedir. İzlek, performansın deneyimlenmesi ve notlanmasının yanında, performans araştırmaları, performans metninin sökümleri, sahneleme unsurları ve çizimlerle şekillenmektedir.

Teatral performans kendi mekanlarını inşa ederken, mimariyle etkileşime geçmekte, onun örtülü bilgisini de açmaktadır. Performans, mekana özgü olmanın ürettiği bilgiyle birbirine dolanıp mekanı yeniden yapılandırmaktadır. Tez çalışması, mimarinin sınırlarının eridiği, görünür ve maddi olmayan unsurların anlatıcı hale geldiği bir perspektiften, mekanın farklı olasılıklarını düşünmeye davet etmektedir. Bitmiş ve tamamlanmış mekanların aksine, düş gücünde sürekli yeniden üretilme potansiyeli taşıyan örtük mekanların arayışındadır.

THE CONSTRUCTION OF IMPLICIT SPACIALITY IN THE THEATRICAL PERFORMANCE

SUMMARY

Theatrical performance creates a fictional world with the presence of a space, a performer who activates the space, and any observer watching the performer. Fictionality transforms space within reality. The interaction between the performing body and elements of the space produces images in the spatial realm. The audience creates meaning through their imagination by associating these images with the performance. Meaning is established without the need for the physical boundaries of the space, surpassing those boundaries to exist in the realm between fiction and reality. The negotiation between the fictional world created during the performance and the physicality of the architectural space it occupies transforms the stage into a place other than what it actually is, creating heterotopic zones within the space.

The heterotopic zones, inviting the audience to participate in constructing meaning, generating new metaphors, and remaining open to spatial associations, have ambiguous boundaries. By delving into their own suppressed consciousness and that of their society, the audience constructs their own spatial and imagistic narrative through the power of imagination in the context of reality vis-a-vis fiction. Although not intentionally designed, material voids create perceived spaces by evoking imaginary fullness through sensory experiences, constructing the perceived environment, and building the imaginative space. The audience not only stimulates the visible spaces perceived on stage but also summons the other spaces created by fictionality. These invisible and inaudible spaces triggered by the visible are the implicit spatiality generated by a theatrical performance. These implicit spatial aspects are continuously changing, suspended between existence and non-existence, and devoid of dimension and volume. They take shape in the audience's imagination, provoked by the provocative elements of architecture. The audience constructs spatial possibilities for themselves within the imaginative possibilities of the performance and geometric space.

The act of a space opening itself to possibilities is inherent in constructing the imaginary, and it proliferates by adding new meanings to itself. Implicit spatiality becomes ambiguous with perception and takes shape with imagination. Therefore, the concept of implicit space is considered together with the vague and imagined space. This study looks at architectural space from a theatrical perspective due to the transformative potential of theatrical performance in creating its own space and altering the geometric space it is situated in. Understanding the dynamic functioning of space in theatrical action is crucial for following its connotations. Examining the relationship between the audience and the performance and the elements that can generate connotations within the space is essential to comprehend the dynamics of space in theatrical action. This thesis examines the implicit knowledge generated within space by performance specific to that space. It explores analyses related to

theatrical performances, highlighting the non-material spatiality created by the materiality of architectural structures and theatricality. It investigates how theatrical performances incorporate the visible and invisible layers of architecture. Rather than focusing on the physical aspects of the performer, stage design, and the geometric space within which the performance takes place, this study focuses on the spatial possibilities created in the realm of imagination. It approaches the here (physical) and pseudo-here (fictional) spatiality generated by the performance from a phenomenological perspective. This study aims to explore the possibilities of reconfiguring space through the ontological relationships established by theatrical performances.

In this context, the thesis consists of five main sections. The first section provides background information to the reader on the approach to the research topic, the concept of space in theater, the encounter between the audience and the performance space, and the layers of formation of implicit space. Subheadings include explanations about the aim of the study, the boundaries it sets, and the concepts used. The second section examines the concepts of ambiguous, imaginary, and implicit space from a theoretical standpoint. Theoretical thoughts supported by theatrical examples specific to space serve as an introduction to how theatrical performance and space are evaluated together in the continuation of the study. Ambiguous space, as highlighted by Merleau-Ponty, takes shape with the uncertainty created by perception. Through various interactions in different minds, perception renders the defined space ambiguous. On the other hand, the imaginary space intertwines with Bachelard's phenomenology of imagination, possessing the potential to create a poetic space of literature. Implicit space overlaps these two concepts, engaging with implicit philosophy and Heidegger's concept of space. The continuation of the study aims to explore implicit spaces through the knowledge generated by these three concepts.

In the process of exploration, the nature of theatrical performance, its potential for creating space, and the focus on the audience are taken into consideration. Firstly, there are discussions on the potential of the performance itself and the creative power of the images produced through theatrical moments. The audience's imaginative world coexists with the meaning generated by the performance and is shaped by elements related to staging. The potential of theatrical performance in constructing space is discussed through the physical aspects of staging, such as text, performer, set design, costumes, lighting, sound designs, the use of multimedia tools, and architectural space. It is argued that the physical, visible elements on stage construct the implicit by evoking spatial images in the audience's imagination. The concept of the audience, central to this study, is questioned in the historical context and in relation to theatrical thought. The audience is considered productive in its role of generating imagination and is conceptualized as embodied imagination. Therefore, the exploration of implicit spaces focuses on the audience's power of imagination. Through a series of performance examples, the spatial codes generated by the physical elements on stage and the potentials created by the specificity of space are analyzed. Through the concepts developed by the knowledge gained from the state of exploration and the thesis research, a performance analysis is conducted on *Büyük Zarifi Apartmanı*, *Gomidas* ve *Çirkin*. The construction process of implicit spatiality, shaped by drawings, performance research, the experience of performance, and staging elements, is followed through the spatial trace created by the audience through imagination.

While building its own spaces, the theatrical performance engages with architecture and reveals its implicit knowledge. The performance intertwines with the knowledge

generated by being specific to the space and ultimately reshapes the space. The thesis invites the readers to think about the different possibilities of space from a perspective where the boundaries of architecture disappear, and visible and immaterial elements become the narrator. It seeks implicit spaces that have the potential to be reproduced in the imagination, unlike finished and completed spaces.





1. GİRİŞ

“Mimarlıkta inşa ederek taş üstüne taş koymak ile yetinmeyip ruhu heyecanlandırmak, tane bir şeyler söylemek, duyumlar yaratmak istiyorsak, bu ilkeyle başlamak gerekir” (Picon, 2019, s.13).

Mimarlık, maddeyle yoğun ilişkiler kuran, malzemeleri düzenleyen, üç boyutlu mekanlar yaratan bir disiplin olmasının yanında, deneyimlerle, çağrışımlarla, hislerle iç içe geçmektedir. Tıpkı maddi bileşenlerin dile gelme şekillerini yansıttığı gibi, insana, kültüre, topluma, doğaya yani dünyada olma haline dair bileşenleri de malzemesi yapmaktadır. Mimarın maddiliği ve içerisinde barındırdığı tin bedenlerle etkileşime geçtiğinde mimarlık bedene sözünü söylemektedir. Bazen muğlak bazen tamamlanmamış bazense açıkça kendini belli eden söz, bireylerin zihinsel imgelemiyile bulunduğu anlam kazanmaktadır. Bir bakıma teatralleşmektedir. Birey böylece bu maddiliğin içerisinde yeni duyumlara yönelerek, mekanın yeni fısıltılarını dinleyerek kendini keşif sürecinin içerisinde bulmaktadır. Tez çalışması, mimarlığın bireyi sürüklediği bu keşif serüvenini teatral performansla birlikte incelemektedir.

“... ben duyularımı ve çağrışımlarımı mekana ödünç veririm, mekan da bana, algılarımı ve düşüncelerimi ayartan ve özgürleştiren aurasını ödünç verir” (Pallasma, 2020, s.12).

Juhani Pallasma, mekan ve ben/özne arasındaki ilişkiselliği, insanın mekanla olan algısal diyalogu üzerinden bütünsel bir deneyim olarak açıklamaktadır. Mekan durağan değildir, heterojen yapısı sebebiyle insan algılarını dönüştüren, çok duyulu deneyimle algılanan, geometriyi aşan bir derinliğe sahiptir (Pallasma, 2020, s.12). Özne ve mekanın birbirine dolanıklığı Heidegger’in mekan düşüncesiyle de örtüşmektedir. Ona göre insan ve mekan birbirinden kopuk değil yaşantılarıyla birbiri içerisine geçmişlerdir, varoluş içerisindeyler. Mekan sadece düşünceyle ve bilgiyle kavranmaktan öte, yaşanmışlık ve deneyimle, dünya içinde var olmakla kavranabilir. Mekanın yaşanmışlığını Gaston Bachelard hayal gücünün kavradığı mekan üzerinden yorumlamaktadır. Geometrik olana teslim edilmemiş, hayal gücünün tüm yönleriyle

uzamı sardığı mekan, aynı zamanda hayal gücünün tüm yönleriyle yaşanmıştır (Bachelard, 2020, s.28). Algılanan mekan artık düşselliğe yerini bırakarak fiziksel sınırlarını eritmiş, boyut değiştirmiştir. Mekanın düşselliğe yer açan olasılıklı poetik yapısına, teatral performansın katmanları dahil olduğunda yeniden keşfedilebilir, değişken uzamsallıklar oluşmaktadır.

Balme, teatral uzamın katmanlarını, tiyatro mekanı (mimari koşullar), sahne mekanı (sahne tasarımına yönelik unsurlar), performans mekanı (icracının harekete geçirdiği uzam) ve dramatik mekan (performansla yaratılan uzam) olarak dört kategoriye ayırmaktadır. Dramatik mekanı ise mimetik uzam ve öyküsel uzam (diegetik) olmak üzere iki başlık altında incelemektedir. Mimetik uzam, seyircinin gözlemleyebildiği, görünür, duyulur mekan iken öyküsel (diegetik) uzam metnin veya performansın çağrıştırdıklarıyla yapılan mekanı tarif etmektedir (Balme, 2008, s.77). Tiyatro ve sahne mekanı teatrallığın fiziksel unsurlarıyken, performans mekanı icracının hareket şemasıyla yarattığı performatif mekandır. Mekanın bedenle etkileşime geçtiği ve dönüştüğü uzamı tariflemektedir. Bu uzamlar teatral mekanı yapılandırarak çeşitlenmektedir. Gay McAuley (1999) ise teatral performanstaki mekansal işlevi beş ana kategoride (Toplumsal Gerçeklik, Fiziksel/Kurmaca İlişki, Konum ve Kurgu, Metinsel Mekan, Tematik Mekan) değerlendirmektedir. Performansın karmaşık ve katmanlı yapılanması McAuley'i beş kategoriyi detaylandırmaya itmektedir. Çünkü performanstaki kurgusal yerler ve sahne dışıyla kurulan bağlantılar performanstaki mekana ilişkin kavram karmaşasına sebep olmaktadır. Performansın mekansal yapılanmasını anlamak, mekansal çeşitliliği ortaya sermek için McAuley'nin taksonomi şeması önem taşımaktadır (Şekil 1.1).

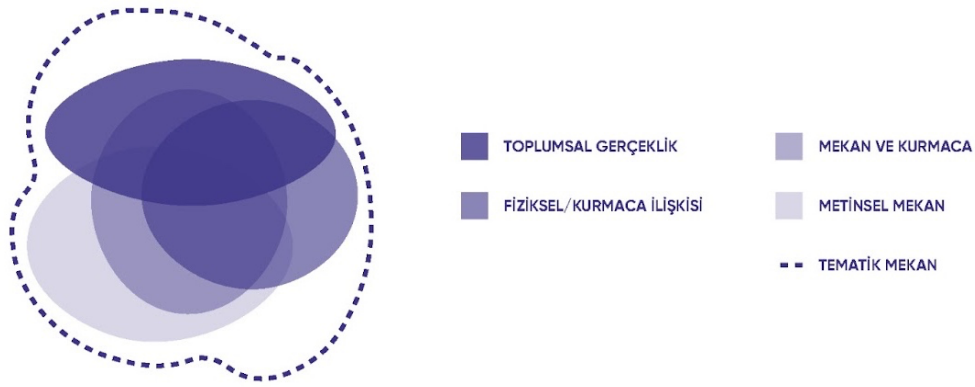


Şekil 1.1 : Tiyatroda Mekansal İşlevin Taksonomisi (McAuley,1999)'dan uyarlanmıştır.

Toplumsal gerçeklik (*the social reality*), performansın gerçekleştiği mimari mekanın kentsel, kültürel, sosyal, toplumsal ilişkilerinin tümünü, mimari tasarımı, geçmişten gelen çağrışımlarını kapsamaktadır. Performans yapısının toplumla kurduğu ilişkiler bütünüdür. Alt başlıklarında yer alan tiyatro mekanı (*theatre space*), o yapıda bulunan kişiler için farklılaşan çalışma ve eğlence durumlarını kapsayan mekansallıktır. Performans mekanı (*performance space*) ise seyirci ve icracıların bulunduğu, tiyatro mekanı içerisindeki bölünmüş mekandır. Örneğin bir sokak veya mekan tiyatrosu içerisinde performans mekanını bulundururken, tiyatro mekanını bulundurmamaktadır. İkinci başlık olan fiziksel/kurgusal ilişki ise sahnede fiziksel olarak var olan, tasarlanmış mekanlarla kurgusal olarak oraya çağrılan mekanların varlığıdır. Sahnenin mekansal varlığı sahne mekanı (*stage space*) olarak adlandırılırken, sunum mekanı (*presentation space*) bu sahne mekanının ötesine uzanmaktadır. Sadece icracının varlığıyla bile oluşma kabiliyetine sahiptir. Sahne mekanının fizikselliğinin yanında algılanan mekanları içerisinde barındırmaktadır. Kurgusal mekan (*fiction space*) ise sahne ve sahne dışında çağrıştırılan mekanlardır, hayal edilen uzamı kapsamaktadır.

McAuley, performanstaki kurgu mekanların sahnedeki uzamsallıklarını konum ve kurgu (*location and fiction*) başlığı altında değerlendirmekte, sahne içi ve sahne dışı mekanlar olarak çeşitlendirmektedir. Metne bağlı performanslarda mekansal kurgu ve yapılanma metin üzerinde başlamaktadır. McAuley bu yapılanmayı metinsel mekan (*textual space*) olarak nitelendirmektedir. Performansın mekanları metin üzerinde inşa edilmeye başlamakta, performansla görünür hale gelmektedir. Son başlık altındaki tematik mekan (*thematic space*) ise tüm bu mekansallıkların birleşerek ortaya çıkardığı genel atmosferin yarattığı uzamsal ilişkilerdir (McAuley, 1999, ss.24-35).

İşlev şemasındaki önemli bir nokta bu mekansal kategorizasyonun birbirinden yalıtılmış değil, birbirini besleyen ve birbiriyle ilişkilenen kavramlar olmasıdır. Doğrusal, sıralanmış ya da yan yana koyulmuş mekanların aksine iç içe geçmiş ilişkiler söz konusudur. Bu doğrultuda McAuley, mekanların birbiriyle ilişkisini ifade ederken (Toplumsal Gerçeklik, Mekan ve Kurmaca, Fizikel Kurmaca İlişkisi, Metinsel Mekan) sınırları karışan, üst üste düşürülmüş bir ifade dili kullanmaktadır (Şekil 1.2). Önerdiği şemada tematik mekanı tüm bu mekansal işlevleri kapsayan bir biçimde ele almaktadır.



Şekil 1.2 : Birbirlerine Göre Mekansal Fonksiyonlar (McAuley,1999)’dan uyarlanmıştır.

Bu bağlamda, teatral mekanın yapılanmasında öncelikle karşılaşılan mekansallık, performansın icra edildiği yere bağlı olarak geometrik mekanın varlığıdır. Sınırları bir şekilde tanımlanmış boş yer de, mimari olarak detaylı tasarlanmış bir tiyatro binası da, kentlerde aniden karşılaşılan buluntu mekanlar da geometrik mekanın kapsamına dahildir fakat seyircide mekansal anlamda farklı çağrışımlara sebep olmaktadır. Bir tiyatro binası, seyircinin imgeleminde kentsel bağlamdan başlayarak teatralite ile özdeşleşmiştir. Performans izlemeye gelen seyirci o yapıya gelene, yerine oturana kadar bir teatralite içinde kendini bulmaya hazırlıklıdır, tiyatroyu zihinsel olarak bağlamsallaştırır. Bunun yanında, buluntu mekanlarda gerçekleşen, tiyatro mekanı olarak tasarlanmamış, seyircinin performansla o mekanda karşılaşmaya görece hazırlıksız olduğu performanslar mekana özgü tiyatro olarak tanımlanmaktadır.

Kentsel yaşantıyla sıkı ilişkiler içerisinde olan mekana özgü performanslar, seyircinin performansla karşılaşma anına kadar onu mekansal anlamda beslemektedir. Performansın geometrik/mimari mekanı, mimari mekanın parçası olduğu kent mekanı ve performatif mekan seyircinin anlam yaratımında birbirini tamamlamaktadır. Mekana özgü olmak, farklı mekan parçalarının bir araya gelerek performansın ve mekanın potansiyellerini ortaya çıkarmaktadır. Mekana özgülük, ingiliz dilinde *site specific*, kelime kökeni bakımından “yer, alan, konum” (Merriam-Webster, 2023) gibi kavramlara referans vermektedir. Dolayısıyla kelime, mekanla biçimsel değil kökensel bir ortalık barındırmaktadır. *Site* kelimesi sözlük anlamı itibarıyla yer ile ilişkilendirilmektedir. Yer bir dizi mekansal ilişkiyi içerdiği ve tez çalışmasının odak noktası mimari mekan olduğu için *site* kelimesi çalışmaya mekan olarak

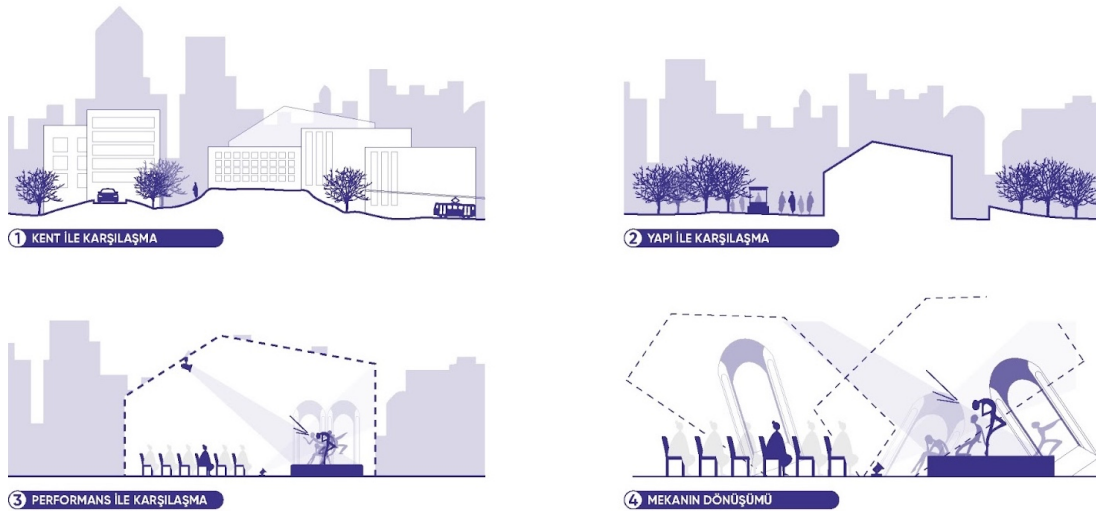
yansımaktadır. Yer ve mekan arasındaki ilişkiyi Marc Auge (2016), “mekan bir yeri oluşturan elemanların üç boyutlu organizasyonudur” (s.12) şeklinde açıklamaktadır.

Mekana özgü performanslarda, mekanla performans arasında o yapıya özel bir ilişki kurulmaktadır. Performans ve mekanın çok katmanlı anlamları birbiri içerisinde erimektedir. Performans için kullanılan yapının örtük kültürelliği, tarihselliği, performansın yarattığı evrene eklemlenmekte, performans ile bağlamı arasındaki ilişkiyi dönüştürmektedir. Bu tip performanslar mimari yapıya veya gerçekleştiği alana yönelik mekan anlayışını tekrar yapılandırmakta, seyirci algısındaki yerini başkalaşıma uğratmaktadır. Çünkü mekan kendi belleğini, anılarını, karakterini performansın ve seyircinin üzerine düşürmekte, durağan bir kabuk olmaktan öte performansla dinamik bir ilişki içerisine girmektedir. Mimari yapı teatral performansa yönelik tasarlanmadığı için, mimari mekan performansla kuracağı ilişkinin yeni biçimlerini aramaktadır. Böylece mekan performansı içeren ya da performansa dekor olan bir şey olmaktan çıkıp, teatral bir öge haline gelmektedir.

Mekana özgü performanslar mekanla kurdukları ilişki bakımında çeşitlenmektedir. Bu bağlamda üç kategoride incelenebilmektedirler (McAuley, 2005, ss.31-32). Birinci kategoride mekan ve performans sadece biçimsel ve estetik bir ilişki içerisindedir. İkinci kategoride performans o mekana bağlı değildir ve başka mekanlara taşınabilir. Üçüncü kategoride ise mekan performansla tam bir ilişki içerisindedir. Mekanın tarihi, kültürü, belleği performansla birlikte şimdiki zamanda yankılanmaktadır ve bu performanslar başka bir yere taşınamamaktadır. Taşınımlar dahi bağlamından koparıldıkları için aynı anlamı üretememektedirler. Mevcut mekanın teatralite öncesi hikayesi ve teatraliteyle ilişkilendirilmiş zihinsel kalıplardan uzak duruşu performansı biricik hale getirerek zenginleştirmektedir. Örneğin, Vitez bu iki geometrik durum arasındaki farkı, sığınak ve tiyatro binası ilişkisi üzerinden tartışmaktadır. Bir tiyatro sığınağında istenildiği gibi mekanlar inşa edileceğini savunurken, tiyatro binasının belirli kalıplar doğrultusunda mekanlar empoze edebileceğini söylemektedir (Vitez, 1991, s.90). Böylece, tiyatrodaki mekan kavramı, geometrik mekanın seyircide ve performans üzerindeki algısından başlayarak, çeşitlenerek katmanlaşmaktadır. Mekana özgü performanslar kendi içerisinde seyirciye yaklaşımda farklı bakış açıları sergilemektedir. Örneğin, *immersive*, sürükleyici performanslarda seyirci icracılar ile birlikte buluntu mekanda performansa katılım sağlayabilmektedir. Konvansiyonel olan türlerinde ise buluntu mekanda seyirci ve sahne ayrımı yapılarak, seyirci bakış

odaklı bir pozisyonda tutulmaktadır. Seyirci geometrik mekanı aştığında, sahnelemenin öğeleriyle karşılaşmaktadır. Sahnelemeye bağlı olarak performansta kullanılacak öğeler, ışık, metin, sahne mekanı, ses unsurları izleyicinin geometrik mekanın içerisinde teatral olana dair ilk karşılaştığı bileşenlerdir. Feral ve Bermingham (2002), bu ilk karşılaşma anında teatrallığın harekete geçip geçmediğini sorgular (ss.95-96). Nesneler teatrallığın büyüüne kapılıp gerçek mekanı eğip bükmekte midir yoksa henüz sahne mekanının içerisindeki donuk nesneler midir?

Kurmaca-gerçek gerilimi bu noktada başlamaktadır. Seyirci karşılaştığı nesneleri anlamlandırmaya, bir bağlama oturtmaya, ön bilgileriyle zihninde senaryolaştırmaya, icracıyı zihninde harekete geçirmeye başladığında bu gerilim titreşmeye başlamaktadır. İracının performansa başlamasıyla geometrik mekan biçimsel bir dönüşüm geçirmeye başlamakta, onunla aynı geometrik mekanı paylaşan seyirciyle uzamsal bir ortaklık kurmaktadır. Seyirci ve icracı aynı mekanda olup, icracı bedeniyle, jest, mimik ve sesiyle bu nesnelerin arasında dolaşmaya başladığında, teatrallık tam anlamıyla etkin kılınmış, mekan harekete geçirilmiştir (Şekil 1.3).



Şekil 1.3 : Seyirci ve Mekanların Karşılığı (Ersezer, 2023).

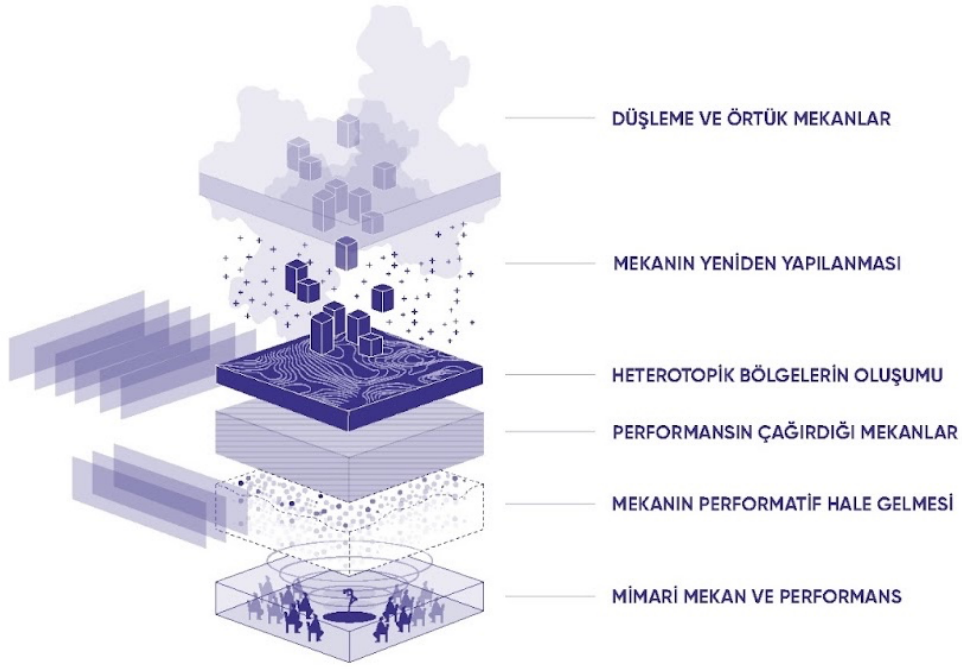
İracının bedeni mekan içerisinde ve hatta mekanla birlikte hareket ederek geçici maddeselliği oluşturmaktadır, görüngeneldir. Görüngenel beden, her an yaratılmakta ve her an kaybolmaktadır. Bir metne, senaryoya ya da doğaçlama etkinliğe bağlılığını sürdürürken aynı zamanda çağrışımlarla yüklü bir beden haline gelmektedir. Hem kendini hem mekanı hemde izleyenin imgesini dönüştürmektedir. Teatral uzamı harekete geçirerek geometrik ve sahne mekanına eklenen performans mekanını yaratmaktadır (Fischer-Lichte, 2016, 53-185). Beden aracılığıyla, gerçek

uzam ile performatif olan arasında içli-dışlı ilişkiler oluşmaya başlamaktadır. Ubesfeld' e göre (1999), "...teatral uzam, gerçek uzamın imgesi (aslında tersi, negatif imge) ve karşı-kanıttır" (s.94). Teatrallik gerçekliğin içinden bir delik açarak, gerçek-dışılığıyla mekana dahil olmaktadır.

Bir teatral performans izlerken bulunduğumuz mekan hafiflemekte, başka bir mekan genişlemektedir. Seyirci içerisinde bulunduğu fiziksel mekandan teatrallikle sıyrılarak hayallerin mekanına yönelmeye başlamaktadır. Teatrallik birçok mekanı ve zamanı üst üste düşürerek bu yönelimi ve genişlemeyi mümkün kılmaktadır. Merleau-Ponty'nin bakış açısıyla, icracı bedeni aracılığıyla mekanla ilişki içerisine girmekte ve uzam heterojen bir hal almaktadır. Beden ve ruh ayrımı yerini beden ile ruh birleşimine bırakmakta böylece dışımızdaki varlıklara bedenlerimiz üzerinden erişerek, onları da beden ve ruh birleşimi haline getirmekteyizdir (Merleau-Ponty, 2020, s.25). İcracı kendi varlığından teatrelliği yaratırken, çevresiyle kurduğu ilişkiler, tiyatronun mekan kurucu elementlerini de sarmaktadır. Işık, ses, dekor, metin ve nesneler teatrallığın büyümesine kapılıp bir ruh bularak bedenleşmekte, kendi mekanını kazanmaktadır. Teatral unsurların kazandığı mekansallıklar seyircinin düşlerini zenginleştiren onun kendi hayal mekanlarına kurmasına olanak sağlayan girdilerdir.

Sahne tasarımına ait unsurlar seyircilerin düş gücünde önemli mekan kurucu öğelerdir. Seyirci, zihninde tasarımın verdiği fiziksel varlıkla başka mekanlara doğru sürüklenirken, ışık ve ses onların algılarını şekillendirmekte, çağrışımlara olanak vermektedir. Çağrışımlar teatrallığın kurmaca mekanlarını inşa etmektedir. Fiziksel gerçeklik ve kurgunun yarattığı mekanların ikilemi sahneden görünür olmakta, öteki olana referans vermektedir. Kurmaca-gerçek aralığında konumlanan başka mekanlar, teatral mekanı heterotopik bir yer haline getirmektedir. Seyircinin gördüğü, duyduğu, dokunduğu, kokladığı şeylerin ötesinde, artık içerisinde bulunduğu geometrik ve teatral mekandan sıyrıldığı öteki olana doğru bir yönelim söz konusudur. Ancak öteki olan teatral mekanda her zaman açık ve belirgin değildir, üzeri örtülüdür. Görünür hale gelebilmesi için düşsel geometriye gereksinim duymaktadır.

Seyircinin düşsel inşasıyla şekillenen, tasarlanmamış mekanlar çalışma kapsamında teatral performansın örtük mekansallıkları olarak tanımlanmaktadır. Örtük mekanlar seyircinin düşselliğinde tekrar tekrar inşa edilerek teatrallığe yönelik düşsel mekanları var etmektedir (Şekil 1.4).



Şekil 1.4 : Örtük Mekanların Oluşumu (Ersezer, 2023).

Tez çalışması, mekana özgü performanslar üzerinden teatrallığı ve onun yarattığı örtük mekanları incelemektedir. Örtük mekanların, seyircinin hayal gücü aralıklarında nasıl yaratıldığını, düş gücünde şekillenmesini, mimari mekanla girdiği ilişkiyi takip etmektedir. Çalışma boyunca, teatral performans mimariye deneysel bir alan açmaktadır. Mekanın ve mimarinin sunabileceği potansiyeller arasında bir diyalog ortamı yaratmaktadır. Çünkü mimarinin hikayesine, mevcudiyetine eklenmektedir. Performans kendi mekanlarıyla mimari yapıyı sentezleyerek, onu olduğundan farklı biçimlere sokmaktadır. Böylece mekanın başka türlü nasıl yapılabileceğine dair ipuçları sunmaktadır. Teatral performansın verili metni, dekoru, mekanı tek ve sabit olmasına rağmen, seyirci algısında çeşitlenen mekansallıklar yaratmaktadır. Ancak tez çalışması bu hayallerin her bir seyirci için nasıl ve ne biçimde çeşitlendiğine değil nasıl yaratıldığına odaklanmaktadır. Dolayısıyla, tasarlanmış olanın (mimari mekanın, sahne tasarımına ait unsurların, icracının hareket şemalarının) mekanda ve zihinde tetiklediği düşsel, örtük anları yakalama gayretindedir. Analizlerini tasarlanmış mekanlar üzerinden ilerleterek örtük olanı keşfetmekte, görünür olanın görünmez uzantılarını aramaktadır. Düşlerin kıvamsızlığına ulaşmanın bir yolu olarak onların ne üzerine inşa edildiğini anlamaya çalışmaktadır.

1.1 Tezin Amacı

Mekanlar yalnızca fiziksel var oluşlarıyla değil, anlatıyla, deneyimle, çağrışımla, algılarla şekillenmektedir. Maddi olmayan mimariler deneyimi zenginleştirerek mekana dair olasılıklar yaratmaktadır. Teatral performans bu olasılıkların üzerine kendi varlığını ve mekansallıklarını ekleyerek var olan geometrik mekanla ilişkilendirilmektedir. Barışmakta, çatışmakta, devinmektedir. Bazen bu ilişki gerilim ve uyumsuzluk, bazen ise tüm parçaların tamamladığı bir bütün yaratmaktadır. Teatral performans, mevcut zaman ve mekanın içerisinde kendine evren oluşturarak, mekanı olabilirliklere açmaktadır. Oyun temelli olduğu için -mış gibi yapma yetisine, birçok mekanı kendine çağırabilme kapasitesine sahiptir. Kendisine sınırlar çizerken aynı zamanda sınırlarını kolaylıkla aşmaktadır. Teatral edim, bir performans özelinde, sabit metin, dekor ve performans dizgisine sahip olduğu halde seyircileri farklı mekansallıklara sürükleyebilmektedir. Metin ve performans akışı bağlamında seyircilerine mekansal bir zemin sunmaktadır. Seyirciler bu zemine, kendi hayal güçleriyle çeşitlenen mekansallıklar inşa etmektedir. Performans mimarisi, geometrik mekana üretken bir müdahalede bulunmaktadır. Bu müdahale duyumsanan ve temas edilen mekanlar yaratırken (dekorla, nesnelerle, ışıkla, sesle, icracıyla, mimari mekanla) aynı zamanda çağrışımla, bellekle, düş gücüyle şekillenen mekanlar da yaratma kabiliyetine sahiptir. Çalışma kapsamında örtük mekansallık olarak kavramsallaştırılan bu durum, bireyin imgeleminde şekillenmektedir. Düşsel mekan performans unsurlarıyla, imgelerle dürtülerek, seyircinin habitusu bağlamında anlamlandırılmaktadır. Böylece geometrik mekan mevcudiyetini dönüştürmektedir. Mimari görünmeyi kendi içerisine katarak işlevini ve biçimselliğini aşmaktadır. Teatral performans verili geometrik mekana sızmakta, seyircileri maddi olmayan bir zihinsel yapılandırmaya götürmektedir. Algılanan mekansallıklar duyumsanarak hayal gücü açıklığına yerleşmektedir.

Tez çalışması, hayali ve maddi olanın aralığında bu örtük mekanların oluşumuna ve birbirleriyle ilişkilendirilerek yarattıkları mekansal izleğe odaklanmaktadır. Mimarinin maddiğinin ve atmosferinin yanına teatralliğin tetiklediği düş gücünü koymaktadır. Teatralliğin verdiği olasılıklı kaygan zemini kendisine başlangıç noktası olarak kabul etmekte, tiyatronun mekansal felsefesini mimariyle harmanlayarak izleyicilerin hayal mekanlarına sıçramaktadır. Dolayısıyla çalışma mekana dair örtülü bilgiyi keşfederken teatral bir perspektiften bakmaktadır. Performansı mimari mekanın düşsel

hallerini harekete geçiren bir katalizör olarak değerlendirmektedir. Algının verdiği muğlaklıkla, hayal gücünün yaratıcı kabiliyetini, örtük olma durumu üzerinden incelemektedir. Teatral üretimdeki örtük mekansal katmanları, seyircinin hayal gücünü odak noktasına koyarak, fenomenolojik mimari düşünceyle birlikte, mekanı yeniden keşfetmeyi ve yorumlamayı amaçlamaktadır. Ortak bir performans bağlamında, seyircinin algısında çeşitlenen mekanın kavranış sınırlarını, daralıp genişlemesini, eğilip bükülmesini izleyerek uzamsallığın poetikasını anlama ve fayda sağlama girişimidir. Maddi olmayan mimarilerin peşine düşerek muğlak mekan deneyimlerini ve onların, imgelemi yaratması için tetikleyen mekansal unsurlarını araştırmaktadır. Teatral üretimi, mimari düşünce ve pratiğinin bir parçası olarak ele almaktadır.

1.2 Tezin Kapsamı

Tez çalışması, mimari mekan, teatral mekan ve seyircinin düş gücünün mekan yaratma yetisi aralığında konumlanmaktadır. Mimarinin, performansın, bedenin, teatral unsurların ve düş gücünün birbiri içerisine geçişiyle yaratılan örtük mekanları analiz etmeyi amaçlamaktadır. İnsan zihninin maddileşmiş hali olan mimarinin, performansla etkileşime girerek nasıl başka mekanlara dair olasılıklar ürettiğini keşfetme arayışındadır. Düş gücünün mekansal ilişkisine odaklanarak seyirci imgelemindeki mekansal yaratımı izlemektedir. Bu izlenim, belirgin, tarif edilmesi beklenen, net görüntülerden ziyade muğlaktır. Çalışma, seyircilerin ürettiği hayal mekanlarının ne olduğuna değil, imgelemden nasıl harekete geçip yapılandırıldıklarını önemsemektedir. Dolayısıyla mekana dair fenomenolojik bir yaklaşım içerisindedir. Yaklaşımını mekana özgü teatral performanslar üzerinden tartışmaktadır.

Tez çalışması bağlamında kullanılan teatral mekan kavramı, teatraliteye ait tüm mekansal öge ve ögelerin birleşimiyle meydana gelen mekansal yapıları tanımlamaktadır. Görünen, görünmeyen, örtülü veya açık teatralitenin kesiştiği tüm mekansal özellikler bu kavramın kapsayıcılığında yer almaktadır. Benzer biçimde teatral performans kavramı tiyatro kavramının çağrıştırdığı sözcük kalıplarından çıkıp, teatralitenin dinamik ve devingen yapısını nitелеmek için kullanılmaktadır. Çalışma boyunca sıklıkla mekansallık kavramına yer verilmektedir. Mekan yerine mekansallık ifadesinin kullanılıyor olması, Fischer-Lichte'nin (2016) de bahsettiği gibi “performatif mekan üzerinde dönüşlü etkileri” (s.185) vurgulamak içindir.

Mekansallık gelip geçicidir. Işık, ses, performans gibi birçok faktör onu var ya da yok edebilir. Onu dönüştürüp başka mekansal biçimlere sürükleyebilmektedir, muğlaktır. Performanstan önce ya da sonra yoktur, görüngeseldir. Mekansallık kavramı, mekanın olasılıklarına dair potansiyellerini içerisinde barındırmaktadır (Alexander, 2002). Dolayısıyla örtüklük mekansallık kavramı ile ilişkilendirilerek kullanılmakta bu durum aynı zamanda örtük olanın varoluşunu da betimlemektedir. Teatral performans tartışılırken, mekanda teatrallığı performe eden beden, yazın dilinde icracı olarak yansıtılmaktadır. Performansı izleyen beden ve zihinler ise seyirci kavramıyla çalışmada yer almaktadır. Seyirci ve katılımcı olma durumu arasındaki tartışma bu tezin kapsamında değildir. Ancak seyirci kavramıyla ifade edilmesinin sebebi, bakma ve oturma halinin edilgenlik olarak yorumlanmamasıdır. Çünkü bu fiziksel durum seyircinin hayal üretmesine engel değildir ve çalışmanın odağını oluşturan örtük mekanlar hayal gücü açıklıklarında üretilmektedir. Seyircinin performansa fiziksel olarak katılması onun mekanla etkileşime geçmesinin yalnızca başka bir biçimi olarak ele alınmaktadır. Seçilen örneklerin büyük çoğunluğu da konvansiyonel tiyatrunun bakma ve oturma, seyirci ve icracı ayrımını içermekte, dördüncü duvarın varlığını kabul etmektedir. Çalışmanın seyirciye bakış açısı üçüncü bölümdeki Seyircinin Poetikası kısmında detaylı olarak açıklanmaktadır.

Çalışma, mekanı algıyla muğlaklaşan, düşsel aralıklara sahip, örtük katmanları olan bir yapı olarak ele almaktadır. Bir şey nasıl mekansallaşır sorusundan başlayarak mekana dair yaklaşımını ortaya koymaktadır. Muğlak mekan, düşsel mekan ve örtük mekan olmak üzere üç kavramla mimarlık ve performans aralığından mekana dair arayışlarını sunmaktadır. Bu üç kavram birbirinden kesin sınırlarla ayrılan ve kategorilendirilmesi gereken özellikler göstermemektedir. Üçü de birbirini beslemekte, kıvrılarak iç içe geçmekte birbiri arasına sızmaktadır. Benzer şekilde bu kavramların altında verilen mekana özgü performans örnekleri de sadece bulunduğu başlığa özgü nitelikte değildir. Performansların mimariyle kurduğu ilişkiler göz önünde bulundurularak, yakın oldukları kavramlara ilişkin başlıklar altına değerlendirilmektedir.

İkinci bölüm olan Mekana Yaklaşımlar'da performanslar Joanna Tompkins, Mike Pearson, Rachel Bowditch gibi mekana özgü çalışmalar yapan ve bu çalışmalarını yorumlayan sanatçı ve kuramcılardan seçilmiştir. İlk kısım olan muğlak mekanda, Merleau-Ponty'nin felsefi bakış açısıyla mekana dair açılımlar yapılmaktadır. Muğlak

mekan, algıyla belirsizleşen, bireyler arasında değişim gösteren şüpheli zemine sahip bir var oluşudur. Derin algısal açıklıklarıyla bazı mekanlar bu belirsizliğin daha çok içerisinde. Başka mekanları yaratma, ötekine uzanma kabiliyetine daha çok sahiptirler. Onların anlaşılması ve işaret edilmesi için Foucault'un heterotopya kavramı tez çalışması kapsamında önerilmekte, mekana özgü performans olan *Suitcase* üzerinden muğlak mekanın açılımları yapılmaktadır. Düşsel Mekan, Gaston Bachelard'ın poetik hayal imgesi önermesiyle, yazınsal olanın mekansallığı üzerinden tartışılmaktadır. Bachelard'ın mekanın düşsel yönüne ilişkin yaptığı açıklamalarla Pearson'ın sürükleyici mekana özgü performansı birlikte ele alınmaktadır. Bachelard'ın anı ve hatıralarıyla mekanı ele alma biçimi performansın kurgusuyla üst üste düştüğü için Pearson'un *Bubling Tom* adlı oyunu seçilmiştir. Örtük mekan ise örtük felsefeyle birlikte düşünerek, Heidegger'in yaklaşımlarıyla yorumlamaktadır. Örnek performans olan *Alsyum*, mimari mekanla kurduğu yapısal ilişki bakımından önem taşımakta, örtüklüğü başka mekanlar üzerinden açıkça ortaya koyabilmektedir.

Tez çalışmasının üçüncü bölümü teatral performansta örtük mekansallıkların keşfine yöneliktir. Keşif süreci, teatralliğin doğası, mekanla ilişkisi ve mekan kurma potansiyeli, seyircinin poetikası olmak üzere üç temel unsur üzerinde şekillenmektedir. Teatralliğin doğasına ilişkin olan birinci kısımda, anda imgelerin oluşumu ve anlamda imgelerin ilişkilenecek imgelemi yaratması üzerine açılımlar yapılmaktadır. Örtük mekansallıklar anlık olduğu ve anlamla seyircinin zihninde yapıldığı için bu iki başlık önem taşımaktadır. İkinci kısımda teatralliğin mekan kurma potansiyellerine yönelik olarak, öncelikle mimari mekanla kurulan ilişkiye daha sonra ise teatralliğin mekan kurucu öğelerine değinilmektedir. Teatral mekanı yaratan fiziksel ve düşsel unsurlar burada tartışılmakta, performanslar üzerinden sökümler yapılarak düşselliği yaratan imgelere odaklanılmaktadır. Performans metni, icracı ve sahne tasarımının sunduğu fiziksel öğelerin, hayal gücünde hangi mekansallıkları tetiklediği araştırılmaktadır. Bu bölümdeki örneklerde seçilen performanslar yalnızca mekana özgü performans örnekleri değildir. Mimari yapıyla ilişkilenenin yanında teatral edimin kendi mekansal yapılanması da anlamaya çalışıldığı için konvansiyonel bağlamdaki teatral performanslardan da örnekler verilmektedir. Fenomenolojik bakış açısıyla bir çalışma yürütüldüğü için seçilen örneklerdeki performansların güncel olmasına ve tez yazarı tarafından deneyimlenmiş ve izlenmiş olması ön planda tutulmaktadır. Çalışmanın dördüncü bölümü olan örtük mekanların inşasında, birinci

bölümdeki mekana dair kuramsal yaklaşımlar ve üretilen kavramlar aracılığıyla performans analizleri yapılmaktadır. İkinci bölümde tartışılan teatrallığın fiziksel ve düşsel mekan kurucu öğeleri performanslardan sökülme ve örtük mekansallıkları nasıl yarattığına dair açılımlar yapılmaktadır. Açılım sırasında, öncelikle performans tez yazarı tarafından deneyimlenmekte ve bu deneyim anında performansa dair notlar alınmaktadır. Performans anında düşleme ile mimari mekana çağrılan örtük mekansallıklar ve mimari mekanın performansla yarattığı muğlak durumlar zihinsel akış içerisinde takip edilerek notlanmaktadır. Performanstan sonra ise performans metni üzerinden, Bachelard'ın hayal gücü fenomenolojisi göz önünde bulundurularak, düşlenen mekanlara yönelik analiz çalışması yapılmaktadır. Düşlenen mekanların, performans aracılığıyla mimari mekandaki örtük mekansallıkları nasıl yarattığına dair açılımlara yer verilmektedir. Performanslara yönelik araştırmalarla bu bölüm desteklenmektedir. Üç performans incelemesine yer verilmiş olup hepsi güncel, deneyimlenmiş ve mekana özgü performanslardır. Örtük mekanı yaratma kabiliyeti olan ve mimari mekanla farklı ilişkiler kuran performanslar seçilmiştir. Birinci performans, mimari mekanla tarihsel bir ilişki kuran ve tamamen mimari mekanın öğeleri gözetilerek projelendiren *Büyük Zarifi Apartmanı*'dır. Mimari mekan bir apartman dairesidir ve bu dairenin fiziksel öğeleri kullanılarak tasarlanmıştır. İkinci performans mekanla atmosferik bir ilişki kuran *Gomidas* oyunudur ve Kumkapıda'ki Ermeni Kilisesi içerisinde performe edilmektedir. Bir müzik ve din adamı olan *Gomidas*'ın kiliseyle kurduğu mistik ilişki ön plandadır. Üçüncü performans ise mekanın eski işlevi ve teknolojik alt yapısıyla ilişkilenen *Çirkin* oyunudur. Geçmişte sinema işlevi olan Alkazar binasının içerisinde dijital enstalasyonlar ile performe edilmektedir. Analiz için incelenen üç performansın ortak özellikleri, ışık ve ses tasarımlarının mekan kurma kabiliyeti, icracıyla uzamın farklı olasılıklar yaratma yeteneği ve performans metninin örtük potansiyeller taşımasıdır. Mimari mekanla etkileşime geçerken kullandıkları yöntemlerin farklılaşması ve mimarinin farklı potansiyellerini kullanmaları ise örneklerin çeşitlenmesini sağlamaktadır.

Tez çalışması sürecinde her bir bölümde keşfedilen bilgi, dördüncü bölümdeki performans sökümünü beslemektedir. Birbiri içerisinde akışkan ilişkiler kuran kavramlar tezin strüktürünü oluşturmaktadır (Şekil 1.5).

2. MEKANSAL YAKLAŞIMLAR

Tez çalışması, performansın mekansallaşarak seyirciyle etkileşime girmesi sonucu oluşan örtük mekanları odağına almaktadır. Ancak odağa doğru ilerlerken öncelikle bir şeyin nasıl mekansallaştığı konusuna dair açılımlar yapmak faydalı görmektedir. Bir şeyin mekansallaşması, onu mekansal niteliklerle ilişkilendirerek, mekan özellikleri ve anlamları yükleyerek gerçekleşmektedir. İşlevsel, sembolik, fiziksel etkenler şeylere mekansal özellik yüklemektedir. Bunların yanı sıra, algı, etkileşim ve deneyim faktörleri de mekansallaşmayı etkilemektedir. Zihin sıklıkla duyuşsal olanın ötesine geçme eğilimi taşımaktadır. Gördüğü, duyduğu, kokladığı, dokunduğu mekanın maddi sınırlarını belirsiz bir düzleme çekip tekrar şekillendirilerek muğlak, düşlenen ve örtük mekanlar yaratmaktadır. Böylece mekan toplumsal ve kültürel olmanın yanında bireysel değerlere de sahip olmaktadır. Mekansallık düşüncesi, dış dünyaya bağlı ilişkiler ağıyla, dış dünyadan ayrı bir kendiliğindenlik arasına konumlanmaktadır. Bu tez çalışması maddeyi değil, madde olmayanı, içsel olanı, anlatımcı kılmaktadır. Çalışma performansın örtük mekanlarını araştırırken öncelikle içsel mekanları (muğlak, düşlenen ve örtük) fenomenolojik mimari düşünceyle analiz etmektedir. Akışta çalışmanın mekana bakış açısı ortaya konulacak daha sonra teatral performansa, onun yarattığı mekanlara ve mimari mekanla ilişkisine değinilecektir.

2.1 Muğlak Mekan

“Mekân bir şüphedir: Belirtilmesine, işaret edilmesine ihtiyaç duyuyorum: Ona asla sahip olamıyorum, o bana verilmedi, onu fethetmem lazım” (Perec, 2017, s.145).

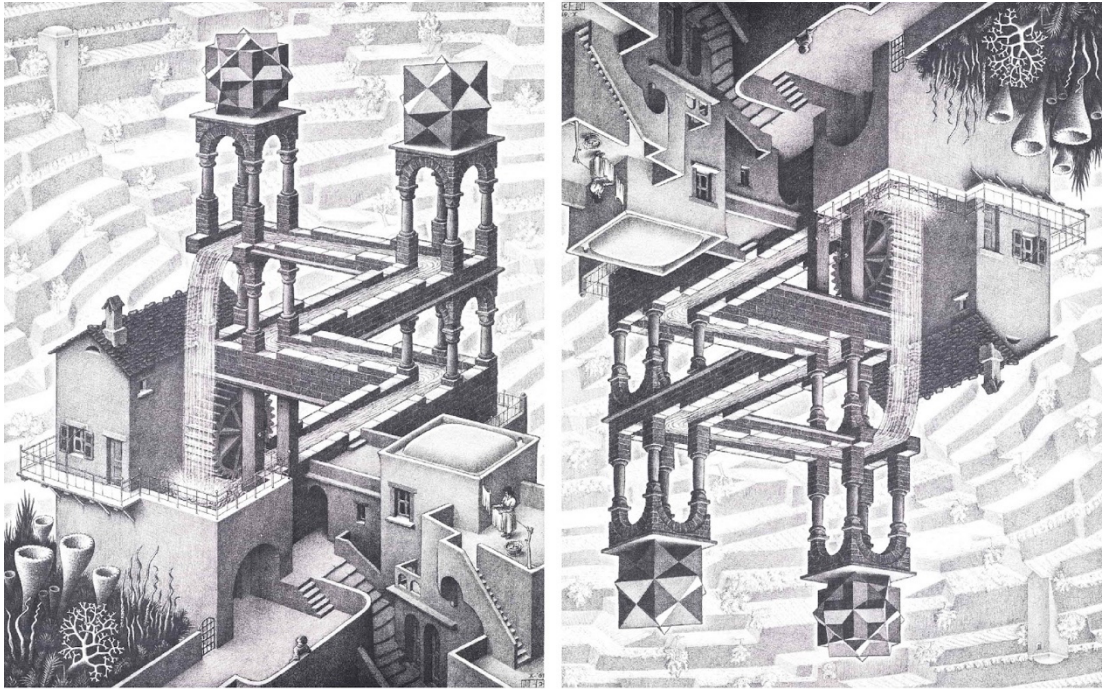
Perec (2017), Mekan Feşmekan adlı kitabında, mekana sahip olamadığını belirtmektedir. Mekanların bellekteki halleriyle gerçek dünyada köklenmesini, donmuş mekanlara sahip olabilmeyi arzulamaktadır (s.145). Zamanın, mekanı eksiltmesine ya da çoğaltmasına serzenişte bulunmaktadır. Böylece mekanın bir soru işareti halini almayacağını insanlar için tanımlı olacağını düşünmektedir. Oysa tıpkı Perec’in de vurguladığı gibi mekan varoluşsal özellikleri ve devinimiyle şüpheyi içerisinde barındırmaktadır. Mekan, zamanla kırılğan, algıyla sınırlarından arınmış,

bedenle ve zihinle olasılıklara açılmış bir mevcudiyet halindedir. Nerede başladığı ve nerede bittiği belli olmayan bu devingen yapı, farklı fiziksel ve zihinsel katmanları içerisinde barındıran çok sesli bir bulanıklılığa sahiptir. Başka bir deyişle muğlaktır. Muğlak sözcüğü “anlaşılması güç, anlaşılmaz, karışık, çapraşık” (Url-1) olarak tanımlanmaktadır. Aydınli (2012) muğlak kavramının mekanla ilişkisini, “Akıl-beden-mekan yolculuğu, duyularla düşünme, mekansal metaforlar, bilinmeyene yönelme gibi muğlaklık potansiyeli olan bir ontolojik öz arayışı” olarak değerlendirmektedir. Ona göre, muğlaklık mekan için bir yaratıcı güçtür.

Yaşamlarımızın mekanı ne devamlı ne sonsuz ne türdeş ne de eş yönlü. Peki tam olarak biliyor muyuz nerede kırıldığını ve nerede bütünleştiğini? Yarıklar, ses boşlukları, sürtüşme noktaları hissediyoruz belli belirsizce, bazen bir yerlerde sıkıştığına ya da yarıldığını ya da çarptığına dair muğlak bir hisse kapılıyoruz. (Perec, 2017, s.11)

Perec mekanı, başı sonu belli olmayan, geçiş noktaları saptanamayan, muğlak bir hissin ilişkiselliği içerisinde ele almaktadır. Mekana dair değişimleri bireylerin hisleri üzerinden nitelendirmektedir. Mekana dair hisler bireylerin mekansal deneyimiyle açığa çıkmaktadır. Mekansal deneyim ise bireylerin mekanı algılama edimlerine bağlı olarak şekil değiştirmekte, farklılaşmaktadır. Merleau-Ponty Algının Fenomenolojisi (*Phenomenology of Perception*)’nde algı ve mekanı fenomenolojik bir bakış açısıyla birbiriyle ilişkilendirmektedir. Mekanın varoluşsallığına değinirken varoluşun da mekansal olduğunu öne sürmekte, varoluşsal özelliğin içsel bir zorunlulukla dışarıya açıldığına vurgu yapmaktadır (Merleau-Ponty, 1996). Ona göre, mekansal varoluş, zihinsel mekanda ve düşünce nesnelerinde ifade bulmaktadır. Böylece, mekanın sadece fiziksel bir varlık olmadığını, aynı zamanda insan deneyimi ve algısıyla ilişkilendirilen bir varoluşsal boyuta sahip olduğunu savunmaktadır. Yani, mekan sadece fiziksel bir çerçeve değil, aynı zamanda insanın deneyimine katkıda bulunan bir fenomen olarak görülmektedir. Bireyler düşünce süreçlerini, mekansal bir bağlam içinde yürüterek, düşüncelerini bir tür mekansal yapı içerisinde şekillendirmektedir. Düşünce nesneleri ve anlamları da bu mekansal bağlam içinde ortaya çıkmaktadır. İnsanlar, mekan ile böyle bir etkileşim içinde oldukları için dünya algılarını ve anlamlandırmalarını mekanla birlikte ve hatta mekana gömülü olarak deneyimlemektedirler. Böylece, mekan ve algının birbirine dolanık ve birbirini dönüştüren ilişkisinden bahsetmek mümkün olmaktadır.

Jennifer M. Groh, mekanı algılama edinimine nörobilimsel açıdan yaklaştığı *Mekan Yaratmak (Making Space)* adlı kitabında, beynin düşünme faaliyetini yöneten sistemler ile mekan hakkında düşünme faaliyetini yöneten sistemlerin benzerliğini vurgulamaktadır (Gorh, 2021, s.19). Groh'un önermesinde düşünme edimi tıpkı Merleau-Ponty'nin vurguladığı gibi mekansal niteliktedir. Bir mekan nasıl algılanmaktadır? Groh mekanın sınırlarının şeyleri ayırt etmemizde önemli olduğunun altını çizerek, duyuşal niteliklerin mekan algısında temel olduğunu savunur. Görme duyusu baskın olarak öne çıkmakla birlikte, ışık neyi nasıl göreceğimize ya da göremeyeceğimize eşlik etmektedir. Escher'in Şelale tablosu, ışığın görme duyusuna olan etkisinin değişkenliğine bir örnektir (Şekil 2.1). Işığın üstten geldiğini varsayarak resimde çukur ve tümsek mekanlar yaratmaktadır. Ancak resmi ters çevirdiğimizde önceden tümsek olan yerler çukur, çukurlar da tümsek halini almaktadır. Bu durum ışığın görme algımızı nasıl şekillendirdiğini ortaya sermektedir.



Şekil 2.1 : M.C Escher, Şelale Tablosu (Url-2).

Dokunma duyusu ise nesneleri hissetmek, mekan içerisindeki bedenin konumunu anlamak için derideki alıcı alanlarıyla mekansal bilgiyi toplamaktadır. Şeylerin biçimleri ve dokuları hakkında duyularla bilgi toplamak için bir şeye tam olarak temas etmenin yanında ona yaklaşıp bu alıcı alanlarına girmek bile mekanın zihnimizde biçimlenişinde önemli bir yer kaplamaktadır. Beyin, mekanla ilgili toplanan duyuşal bilgilerin akışını sağlamak ve örüntü oluşturmak için haritalardan yararlanır ve bu

haritaları nöronlardan gelen bilgilerle inşa eder. Duyma olayında ise durum biraz daha farklıdır. Beyin görme ve dokunma da olduğu gibi bilgiyi doğrudan elde edemez, onu oluşturması gerekir. Sesin lokasyonunu ölçerek ona doğru bilgiyi oluşmakta, dolayısıyla sesin yeri, geldiği yön, yüksekliği, frekansı ve zamana yayılışı üç boyutlu dünyaya dair bilgiyi bize iletmektedir. Bedenin dışındaki uyaranlar ve kendi kas-eklem sistemimizle hareket ederek, şeylerin konumu ve biçimine dair mekansal bilgiyi bize sağlamaktadır. Beyin tüm bu bilgi kaynaklarını birleştirerek mekan algısına bir altlık oluşturmaktadır. Bunlar nörobilimsel açıdan, algılamanın duyusal girdileridir. Bir de algının, bellek ve zihinsel süreçle ilişkili boyutu vardır. Bellek, mekansal tetikleyiciler ile anıları hatırlayabilir, onları unutabilir ya da mekanla birlikte belleğindeki verileri üç boyutlu imgelere dönüştürebilir. Bu birikim ona mekanı başka türlü yorumlama potansiyeli kazandırır ve bireyi düşüncenin eşiğine getirir. Groh (2021), algı ve düşünce arasındaki çizginin net olmadığını vurgulayarak gerçek olmayan ama gerçekmiş gibi görünen çeşitli duyusal deneyimlerden söz eder. Rüyalar, şizofreni gibi zihinsel bozukluklar, halüsinasyonlar düşünce süreçleri içerisindeki doğru olmayan algılardır. Son derece ikna edici özellikleri olan bu deneyimler, algı ve düşünme arasındaki sınırın ne kadar muğlak olduğuna işaret etmektedir. Algıladığımız şey düşündüğümüz, düşündüğümüz şey ise algıladığımız şeyi biçimlendirmede önem taşımaktadır. Bu doğrultuda Gorh (2021) düşüncelerin, algısal ve duyusal beden dışı uyaranlarla harekete geçmesini yaratıcılıkla ilişkilendirmekte, bir bakıma algının bireye özgü yeniden yaratma potansiyeline dikkat çekmektedir (s.207).

Merleau-Ponty de benzer bir yaklaşımla algıyı bir açıklık (*écart*) olarak yorumlamaktadır. Ona göre dünyaya açıldığı ve dünyanın ona açıldığı bir aralıktır (Direk, 2017, Bölüm 5). Bu aralıkta dünyaya dair kavramlar ve inançlar oluşurken, anlamlar ağı örülmekte ve düşüncelere şekil vermektedir. Gerçek olan ile görünen, yaşayan bedenin algı alanını oluşturmaktadır. Algılama edimi bedende gerçekleşmekte ve şeylere bedenin perspektifinden bakmaktadır. Ancak beden, onları sadece algılamaz, yeniden üreterek çeşitlendirir. Algılama edimine bu perspektiften bakıldığında, her bir bedende ve zihinde farklı tezahürlere yol açmakta ve “başkasının başkalığını” (Direk, 2017, s.147) oluşturarak çeşitlenmektedir. Algı bu yönüyle var olan dünyaya ait seçenekler sunmaktadır. İnsanların mekanla ve mekanın öğeleriyle kurduğu bağ, dünyayı anlamlandırma ve ilişkilendirme biçimlerini yansıtmaktadır. Dolayısıyla algı yaratıldığı zihne özeldir, bireyseldir. Pallasma bu

doğrultuda, bireylerin kendilerini o an içerisinde bulundukları mekanla özdeşleştirerek mekansal deneyimi yaşadıklarını vurgulamaktadır. Mekan tüm yönleriyle, boyutlarıyla bireyin algılarına yönelerek onun varoluşuna dönüştüğünü, mekanla insanın birbirine karıştığını belirtmektedir (Pallasma, 2020, s.87). Birey algılama yoluyla mekanın varlığını kavrayarak, mekanda bireyin varoluşunu şekillendirmektedir. Mekan bireye sızmakta, var oluşlar birbiri içerisinde erimektedir. Böylece mekana dair algılama edimi, mekanın genel kabullerinden çıkıp kişiselleşmeye başlamaktadır.

“Algılamak, kişinin inancını bir anda deneyimlerden oluşan bütün bir geleceğe bağlamak ve bunu asla geleceği kesin olarak garanti etmeyen bir şimdiki zamanda yapmaktır; kişinin inancını bir dünyaya yerleştirmektir” (Merleau-Ponty, 1996, s.297).

Bir mekanı algılamak başlangıçta anlık bir eylem gibi yorumlanmaya açık olsa da Merleau-Ponty’nin de vurguladığı gibi birikim kökenlidir. Bunun önemli bir sebebi deneyimsel olması, algının bireylerin habitusuyla, toplumsal ve kültürel kodlarıyla, algı gelenekleriyle, bireysel yaşam deneyimleri ve duyumsamalarıyla yakından ilişkilmesidir. Bu birikim, biz mekanı kavramaya çalışırken şeyleri anlamlandırmamızı ve bütünlük kurmamızı, mekansallaştırmamızı, sağlamaktadır. Oysa algı, geleceğe dair beklentileri de içerisinde barındırarak bireylerin zihin dünyası ile ilişkilidir. Bireylerin zihin dünyaları da gelecek gibi belirsiz, değişken ve biriciktir. Sınırını kesin olarak tahmin edemediğimiz birçok seçeneği içerisinde barındırmaktadır. Bu durum onu belirsizliğe sürüklemektedir. Mekanın rasyonel olarak çözümlenmesi onun belirsizliğini gidermemektedir. Geometrik yaklaşımlar, mekanın sınırlarını, boyutlarını kabuklarını algılamamızı sağlamaktadır. Oysa mekansal deneyim tüm bu rasyonelliğin ötesinde zihinsel ve bedensel bir süreçtir, geometrik olanı aşmaktadır. Dolayısıyla mekana dair algılanan şeyler, her yönüyle keşfedilmiş ve tanımlanmış değildir, bazı yönleriyle karanlıktır.

Bireyler, mekan deneyimleri sırasında görüşlerinin ötesindeki anlam dünyasına uzanırken, mekanı da farklı şekillerde algılamaktadır. Bu durum, her yönüyle tartışılmış ve hesaplanmış bir mekanı bile önceden tahmin edilemeyen, muğlak bir mekana dönüştürebilir. Bir mekanı algılamak, o mekanı anlamlandırmak ve kavramak açısından sınırlar çizen bir eylem gibi görülebilmektedir. Ancak aynı zamanda kişinin kendi zihni ve başka zihinlerde gösterdiği farklılıklar sebebiyle muğlak ve değişken

durumdur. Bu karakterini mekana da yansıtmaktadır. Mekan, kullanıcının algısıyla, ona atanmamış işlevlere ve anlamlara sahip olabilmekte, böylece tamamıyla öngörülemeyen uzamlar var olabilmektedir. Her bir algı, içerisinde bulunduğumuz mekanın farklı bir yansımasını meydana getirmektedir. “Aynı dünyanın olanaklarını” (Direk, 2017, s.135) yaratmaktadır. Çalışma bu noktada, algılama edminin yaratıcı ve değişken karakteriyle mekanı belirsizleştirdiğini temel almakta, farklı olanakları incelemeye eğilim göstermektedir. Bu belirsizlik, soyut, örtük veya görünmez bir yaklaşımdan ziyade öngörülemeyen, tanımlanamayan, karmaşık ve/veya tam anlamıyla tespit edilemeyen bir durumdur. Tüm mekan kullanıcılarının algısına, zihnine sızılamayacağı ve her yönüyle analiz edilemeyeceği için kişilere göre farklılık gösteren algı edimi mekanı muğlak bir uzamsallığa doğru sürüklemektedir.

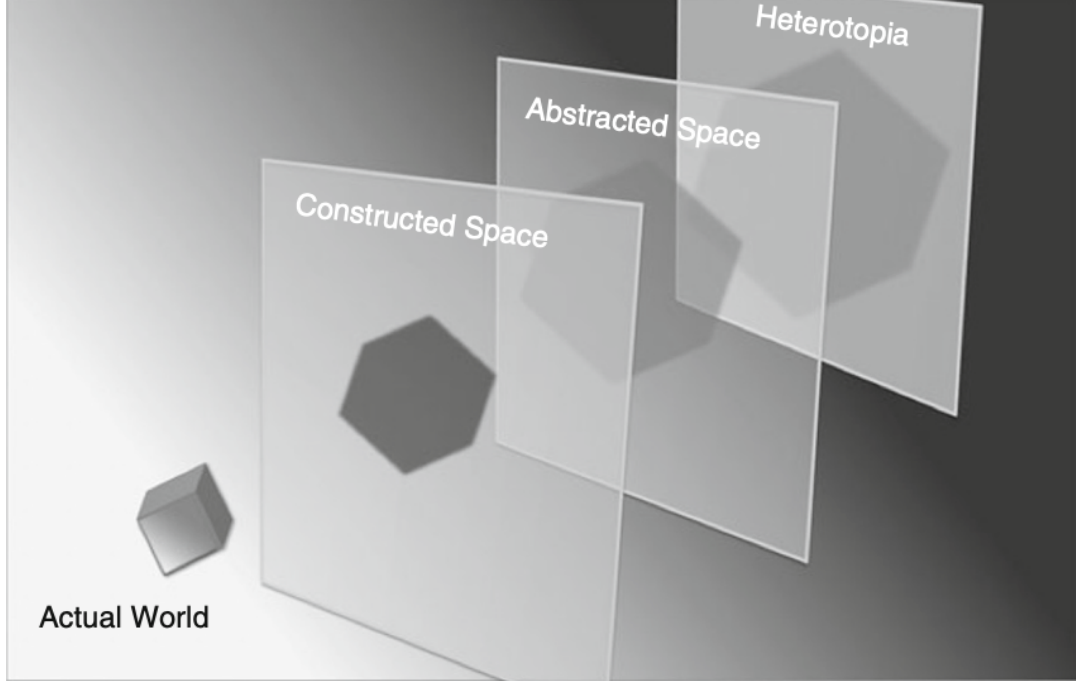
Çalışma kapsamında, mekanda beliren ve algının tetiklediği muğlak durumlar, mekandaki algısal açıklık alanları olarak değerlendirilmektedir. Açıklık kavramı Merleau-Ponty’nin vurguladığı gibi algının olanaklılığını sağlayan üretken, çağrışıma açık karakterdedir. Mekan bireylerde farklı algılama biçimlerine yol açacak potansiyeller taşıdıkça muğlak alanlar genişler ve üretken zihinsel mekanlara dönüşürler. Aralığın imkanında, deneyim derinleşmektedir. Zamansal olarak katmanlaşmış, birçok uzamı kendi içerisinde ilişkilendiren, algısal olarak tamamlanmamış mekanlar açıklığı oluşturmakta, algılayan bireyi belirsiz ve/veya karmaşık anlam dünyası içerisine almaktadır. Bu durum farklı algılama biçimlerine yol açarak muğlak mekanları yaratmaktadır. Ancak her mekanda muğlaklığın öne çıkacağını düşünmek sağlıklı bir yaklaşım değildir. Mekanlar sahip oldukları algısal açıklık alanlarıyla muğlak durumlara yer açmaktadır. Çalışma kapsamında bu tip mekanları işaret edebilmek için, muğlak mekan heterotopya kavramı ile ilişkilendirilmektedir. Çok katmanlı ve eşzamanlı yapısı sebebiyle heterotopyalar muğlak uzamların analizinde ve anlamlandırmasında tez çalışmasına yardımcı olmaktadır.

Tıbbi bir terim olarak heterotopya, bir dokunun başka bir yerde oluşması ve büyümesidir yani dokunun yerini şaşırması olarak tanımlanmaktadır (Sohn, 2018, ss. 41-50). Muğlak mekana yol açan algı çokluğu, başka dokuların bir araya geldiği, yerini şaşırdığı durumlarda kendini göstermektedir. Böylece algılayan bireyin içerisinde bulunduğu mekanın bağlamını aşarak kendisini ötekine açtığı bir durumla karşılaşmaktadır. Foucoult (2019), heterotopyayı mekanları ve zamanları bir araya

getiren ve mevcut düzen içerisinde başka bir düzen yaratan, başka mekanlara referans vererek ötekiyle ilişki kurabilen bir kavram olarak ele almaktadır (ss.283-293). Öteki olanın varlığının farkında olma ve onunla ilişki kurabilme becerisi heterotopiyi birçok olasılığın yer aldığı bir dünya içerisine konumlandırır. Hem zamanda hem mekanda eşzamanlı, ötekine açılmış ve iç içe geçmiş olmak muğlak mekanın algıda yol açtığı çeşitlilik ve belirsizlikle örtüşmektedir. Bu kapsamda, muğlak mekanlar birer heterotopya olarak yorumlanabilmektedir. Çünkü onlar tıpkı Foucault'un (2019) tanımladığı gibi, boş ve homojen değil heterojendir, algımızın, düşlerimizin mekanıdır (s.285). Bu kapsamda Foucault, Özne ve İktidar'da, heterotopiyaların özelliklerini altı ilke ile açıklamakta ve örneklendirmektedir.

Birinci ilkeyi, belirli normların dışında kalıp, yaşadıkları ortamda kriz olarak nitelendirilebilecek özellik gösteren bireylerin mekanını kriz /sapma heterotopyası olarak açıklamaktadır. Hapishaneler, klinikler, huzurevleri bu kapsamda örnek olarak göstermektedir. İkinci bir ilke, tarih boyunca var olan ancak biçim değiştiren heterotopiyalardır ve mezarlıklar bu kapsam içerisinde alır. Önceleri şehrin merkezinde gündelik hayatla birlikte işleyen mezarlıkların, zamanla şehrin dışına itirilip öteki şehir halini almasına bu kapsamda işaret etmektedir. Heterotopik özellik gösteren mekanların üçüncü ilkesine örnek, sinema ve tiyatrodur. Birçok bağdaşmaz mekanı tek bir mekana çağırma gücü onu heterotopik bir yer haline getirmektedir. Dördüncü ilke, biriken zaman heterotopiyalarıdır. Zamanın dışında ancak zamanın etkilemediği yerler, müze ve kütüphaneler bu ilke içerisinde yer alır. Diğer, açılma ve kapanma heterotopiyalarıdır. Girişin ve çıkışın bireyin inisiyatifinde olmadığı hapishane ve kışlalar buraya aittir. Son ilke ise heterotopik mekanın diğer mekanlarla ilişkisi üzerinedir. Bu ilkeyi açıklarken öteki mekanla ilişkilenecek ve kolonileri bu kapsamda değerlendirmektedir. Ona göre varolan dünya düzeninden başka bir yere uzanarak kendi yaşam alanını kuran bu topluluklar heterotopya kapsamında örneklendirilmektedir. Tez çalışmasının konusu teatral performans odaklı olması bakımından Foucault'un üçüncü ilkesini muğlak mekan kavramıyla birlikte ele almak, algının potansiyellerini anlamak bakımından yararlı görülmektedir. Foucault, kentteki tiyatro sahnesini heterotopik bir alan olarak tanımlar ancak sahne içerisinde gerçekleştirilen teatral performansın kendi içinde oluşturduğu farklı mekansallıklara değinmez. Oysaki, teatral performansın kendine özgü yarattığı zihinsel evren, kendine oluşturduğu mekansal çember, gündelik hayatın akışına paralel ancak ondan

farklılaşan akışı ve öteki olana yönelişiyle kendi içerisinde heterotopik mekansallıklar yaratmaktadır. Performansta çeşitlenen bu durum, izleyenlerin mekansal algısını etkilemekte, içerisinde bulundukları mevcut mimari mekanla başka türlü ilişkiler kurmalarını mümkün kılmaktadır. Performanstaki heterotopik bölgeler, gerçek dünyanın inşa edilmiş ve soyutlanmış yansımalarıyla şekillenmektedir (Şekil 2.2).



Şekil 2.2 : Gerçek Dünya ile Heterotopyanın İlişkisi (Tompkins, 2014, s.27).

Bu ilişki, farklı öznelere farklı biçimlerde ortaya çıkmakta dolayısıyla artık o mimari mekan için öngörülemeyen muğlak durumları yaratmaktadır. Özellikle mekana özgü performanslarda heterotopiler, beraberinde muğlak uzamları da yaratmaktadır.

Mekana özgü performanslar, bildiğimiz anlamdaki performans binalarının dışında gerçekleştirilmektedir. Burası bir mimari mekan ya da kentteki bir boşluk olabilmektedir. Mekanın tanımlanan işlevinin dışında gerçekleşen, teatral performans için alışılmadık, bu amaca hizmet etmeyen, bu amaçla tasarlanmamış yerlerdir. Dolayısıyla birçok mekansallığı üst üste düşürerek mekan algısını muğlaklaştıran durumlar söz konusu olmaktadır. Örneğin, Tompkins'in Tiyatronun Heterotopyaları (*Theatre's Heterotopias*) adlı kitabında incelemeye aldığı mekana özgü *Suitcase* performansı, mekanın farklı algılama biçimiyle nasıl muğlak bir uzama dönüştüğüne iyi bir örnektir (Şekil 2.3). Liverpool istasyonunun alışılmışın dışında işlev gördüğü farklı zaman dilimlerini bir arada barındıran, kurgu ve gerçek aralığını bulanıklaştıran bir performanstır.



Şekil 2.3 : Mekana Özgü Performans, *Suitcase*, Liverpool İstasyonu (Url-3).

2008 yılında sahnelenen yönetmeni Ros Merkin olan *Suitcase*, 2. dünya savaşı öncesinde, 1938’de, Yahudi çocukların (yaklaşık 10.000) kinder transport kurtarma operasyonu ile Nazi Almanyasından çıkarılarak Birleşik Krallık’a gelişini anlatmaktadır. Oyun buluntu bir mekanda, Liverpool tren istasyonunda gösterime girmektedir. Bir grup izleyici Liverpool istasyonunda teatral bir gezinti, performans için toplanmaktadır. Seyircilere göç etmekle ilgili belli objeler verilerek teatralliğin içerisine çekilmektedirler. 2008’in mekanı ile 1938’in göç anlatımı üst üste düşürülmektedir. Bavullar, sayı numaraları (1938 yılında çocukların kimliğine işaret eden sıra numaraları), eski fotoğraflar, verilen objelerden bazılarıdır. Performans başladığında seyirciler de fiziksel olarak icracı kimliğine bürünmekte, istasyonda onlara tariflenen görevleri yerine getirmektedirler.

Performansın analizinde heterotopik bölgeleri oluşturarak mevcut zamanı ve mekanı ötekine dönüştüren şey, 1938’in tarihi istasyonuyla, 2008’in aktif istasyonunun zamansal ve mekansal olarak ikircikli bir hal almasıdır. Teatralliğin içinde göç etme deneyimini yaşayan seyircilerin yanından 2008’de işine geç kaldığı için hızlıca yürüyen insanların geçmesi heterotopinin en görünür halinden biridir. Çünkü *Suitcase*, geçmişin ve bugünün Liverpool Street İstasyonu ile diyalogunda farklı zaman ve mekanları üst üste düşürdüğü için heterotopiktir. Bu heterotopik diyalog, gerçek dünya için alternatif bir düzeni istasyona çağırırken, istasyonun gündelik işleyişine de alternatif oluşturmaktadır. Burada geçmişte yaşananların teatrallığı o hatıraların tekrar üretilmesine, tarihi olayların canlanmasına ve istasyona artık farklı olasılıkların içinden bakılmasını sağlayan alternatif bir düzen kurmaktadır.

Tompkins’e göre (2014), performans bittikten sonra bile seyirciler için Liverpool istasyonu artık sadece bir tren istasyonu olmamaktadır (ss.56-70). Teatralliğin aracılığıyla burası bir ulaşım merkezinden fazlası haline gelerek, uzamsallığı

seyircinin düş gücünde yeniden tasarlayarak, günümüzden fazlasını içeren bir olasılıklar bütünü yaratmaktadır. Performans aracılığıyla yeniden ve geçmiştekinden farklı algılanan istasyon, hem andaki performansa ve mekana tanık olarak spesifikleşmekte hem de tarihselliği çağrıştıracak kadar genişleyebilen bir yer açmaktadır. Mimari mekan heterotopik bölgelerin varlığıyla kendi performansının dışına çıkarak zihinsel ve algısal olarak yeniden tasarlanmakta, işlenmektedir. Performans, mekanı yeniden bağlamlaştırmaktadır. Üstelik istasyon, her katılımcı için farklı şekillerde algılanmakta dolayısıyla varoluşunun ötesine geçerek muğlak bir hal almaktadır. *Suitcase* performansına katılan kişiler için orası geometrik ya da mimari açıdan analiz edilmesi zor karmaşık bir uzamsal hale bürünmekte, mekan bir şüphe halini almaktadır. Perec'in sorularıyla değerlendirecek olursak, Liverpool istasyonunun 1938/2008 yılları istasyonun içerisinde nasıl görünür olmakta, bu zamanlar mekansal olarak nerede başlamakta nerede bitmekte, nerede bütünleşmektedir? Mekanda algının yarattığı olasılıklar, kendine geometrik mekanın ve teatralliğin de olasılıklarını ekleyerek muğlak uzamı inşa etmektedir. Muğlaklık, düşlerin kıvamsızlığında şekillenerek öteki olana dönüşmektedir.

2.2 Düşlenen Mekan

*Bazen bir bulut gözümüzde bir ejderha olur;
Bir duman, bakarsın, bir ayı oluvermiş, ya da bir aslan,
Derken kuleli bir hisar, bir korkunç kayalık,
İnişli çıkışlı bir dağ, masmavi bir yarımada,
Üstünde ağaçlar, dünyamıza yukardan baş sallayan,
Gözlerimizde havayı deve yapan ağaçlar. (Eyüboğlu, 1967)*

İnsan algısı yalnızca dış dünyadaki nesnel gerçekliği yansıtmamaktadır. O gerçekliği kendi zihin durumuyla etkileşim içerisine almaktadır. Dış dünyadan gelen verilerle şekillenen algılama edimi, hayal gücüyle algılananın da ötesine geçmektedir. Bu durum algılanan şeyin, bireyin zihninde yeniden yaratımıdır. Merleau-Ponty (2023), Görünür ile Görünmez (*Le visible et l'invisible*)'de, algı ve hayal gücünün iç içe geçtiğini, hayal gücünün kanıt veya tamlik beklemeden yaratıcı bir düşünsel durum olduğunu vurgulamaktadır. Hayal gücü algılamayı olduğu gibi yansıtmamakta, onu şekillendirmektedir (s.48). İnsan kendini, fizikselliğini, içerisinde bulunduğu mekan ve onun sınırlarını hayal gücü aracılığıyla aşmaktadır. Fiziksel olanın maddiliği düş gücünün maddi olmayan dünyasıyla genişleyerek öteki olana dönüşmektedir. Hayal

gücü bedeni aşan, mevcudiyetin sınırlarını geçen bir pozisyonudur. Sartre'ye göre (1943), verili gerçekliğimizi yok etmekte ve mevcut durumumuzdan ayrılmamıza izin vermektedir. Böylece bireyler, içsel özgürlükleriyle, seçimleriyle, olasılıklarıyla yüzleşebilmektedir. Hayal gücü, algılanılanın ötesine geçmeyi sağlamaktadır. Görsel, algısal ve yazınsal sanatın kökeninde imgeler yer almaktadır. İnsanlar imgelerin varlığıyla anlamı yaratmaktadır. İmgeleri birleştiren onları ilişkisellik içerisinde kavramamızı sağlayan şey ise hayal gücüdür. İmgeler hayal gücü aracılığıyla sonsuz bir çeşitliliğe sahip olmaktadır. Başka bir deyişle imgeler hayal gücüne ihtiyaç duymakta ve onun tarafından dönüştürülerek, cisimleştirilerek zihinsel yaratımı oluşturmaktadırlar. Hayal gücü imgeler tarafından kısıktırılma ve imgeleme yetisine sahiptir. Kısıktırılan hayal gücü nasıl algılanan şeye dair bilgiye dönüşmektedir?

Kant'a göre (1999) bilginin tesisinde, hissetme ve düşünme yetisinin faaliyetlerini ilişkilendiren hayal gücü yetisi bulunmaktadır. Hissetme yetisi, nesnelerin ruhsal yapıyı uyarması yani temsilleri edinmemiz iken, düşünme yetisi temsilleri kendinden üretmeyi sağlayan yetidir. Hissetme yetisi bilgiye dair şeyleri ortamdaki toplarken, düşünme yetisi toplanan şeyleri bilinçsel süreçlere dahil etmektedir. Hayal gücünde bu aralıkta iki yetinin temas etmesini sağlayarak, bir şeyin bilinebilmesini mümkün kılmaktadır. Kant hayal gücünü, üreten hayal gücü ve yeniden üreten hayal gücü olarak iki biçimde incelemektedir. Üreten hayal gücü algıladıklarımızı birleştirdiğimiz, anlamlandırdığımız bir yetiyken, yeniden üreten hayal gücü anımsamalarımız, hatıralarımızdan çağrışımlarımızla kurduğumuz birlikteliktir. Üretici hayal gücü bir sentez iken, yeniden üretici hayal gücü daha önceki deneyimlenmiş şeylerin yeniden üretilmesi, şu anla birlik haline gelmesidir (Kant, 1999). Bu doğrultuda hayal gücü algılama, hatırlama ve hayal etme gibi kavramların odağında bulunmaktadır. Bireyin verili gerçekliğini yok ederek ben dışına çıkması üretici hayal gücü aracılığıyla gerçekleşmektedir. Sonlu ve sonsuz arasında, ben ve ben olmayanın birliğinde hayal gücünü üretici pozisyonudur (Hohler, 2013, s.44). İmgeleri görmek ve anlamak dönemin kültürel, tarihsel, toplumsal özelliklerinden etkilenmektedir ve değişkendir. Sadece gördüklerimizi anlamdirmamızın ötesinde görmediğimiz dünyaları da yaratmaktadırlar. Dolayısıyla hayal gücü hem mevcut olanı dönüştürerek, hemde görünmeyeni, örtük olanı açığa çıkararak yaratıcı misyonla yüklenmektedir. Görünür olanın görünmez uzantılarını yaratmaktadır.

Hayal gücünün yaratıcı işlevi hayali öznelletirmektedir. Algılanan mekan ile hayal edilen mekan arasında heterojenlikler bulunmakta ve özneler arasında değışkenlik göstermektedir. Bir mekanı görmek algılama eylemini birebir yansıtmadığı gibi, bir mekanı algılama da hayali edimi olduğu gibi yansıtmamaktadır. Algılanan mekandaki hayal gücü açıklıkları, algılayan öznelerin değışken yorumlarını üretmektedir. Hayal gücü iç ve dış dünya arasında salındığı için kişilerin benlik algılarını yansıtmaktadır. Düş gücü özellikle örtük olan için kışkırtıcıdır çünkü hayal gücü var olmayanla olanın sınırlarında dolaşmaktadır. Boşlukların varlığında en üretken halini yansıtmaktadır. Boşlukları yapılandırmakta, mekansallaştırmaktadır. Dolulukları temsil etmekte ya da yeniden yapılandırarak şimdi de olmayan mekanı şimdiye taşımaktadır. Açık olanın örtülüye dönüşmesini mümkün kılmaktadır. Gerçekte orada olan mekanın ötesine geçmektedir. Böylece mekanların içerisinde daha önceki bölümde açıklanan heterotopik bölgeler oluşmaktadır. Hayal gücünün mekanlarda heterotopik bölgeler yaratma işlevine ilk çağlardan itibaren rastlanmaktadır. O dönemde insanlar imgeleri, gördükleri canlıları, olayları ve ilişkileri kendi zihin dünyalarında hatırladıkları veya şekillendirdikleri biçimde yansıtmaya başlamışlardır. Bazen bunları direkt aktarmış bazen ise yorumlayarak dönüştürmüşlerdir. Önceleri zihinlerindeki imgeleri nesnelere aktarmışlardır. Yanlarında taşıyabildikleri nesneleri (kolye, taş, heykelcikler vb.) oymalarla, çizimlerle şekillendirmişlerdir. Sonrasında mağaralardaki duvar sanatıyla karşımıza çıkmaktadırlar. Tavanlara, duvarlara ve hatta zeminlere farklı tekniklerle imgelerini aktarmaktadırlar. Aktarım sırasında imgelemindeki şeyleri teatralleştirmiş ve bir kompozisyon içerisinde mekana aktararak mekanı dönüştürmüşlerdir. Bugün o duvar resimlerine bakarken saldıran bir bizon imgesi, donuk bir duvar resminden ibaret gibi görünse de, bizon zihinde harekete geçebilmekte ve bilinçte, bellekte ona bir teatrallik yüklenebilmektedir. Yüklenen bu hareket ivmesi mağarayı olduğundan başka bir yer haline getirerek, farklı mekanları iç içe geçirerek farklı mekansal kesitler sunmaktadır. Benzer durum o dönemde yaşayan insan içinde geçerlidir. Duvara çizdiği ifadeye yüklediği anlam onun ilk barınağını dönüştürmektedir. Lewis-Williams (2019) Mağaradaki Zihin (*The Mind in the Cave*) isimli kitabında, dönemin insanların mağara duvarlarıyla yoğun etkileşme girdiğini, çizimleri yalnızca süsleme için değil kaya biçimlerini dönüştürmek için de yaptıklarını öne sürmektedir (s.37). Duvarın yalnızca bir yüzey olarak değil, anlam yüklenen bir mekansal öge olduğu gerçeğini vurgulamaktadır. Örneğin mağaranın mekansal yapılanmasını kullanarak çizdiği şey,

mağaraya giren kişiyi karşılamakta ve ona bu mekan hakkında farklı izlenimler sunmaktadır. (Şekil 2.4)



Şekil 2.4 : Mağara Duvarındaki Bizon Çizimi- Niaux (Solda), Mağaranın Mekansal Özellikleri ve İmge- Altamira (Lewis-Williams, s.112).

Başka bir deyişle kaya hayal gücümüzde canlanarak, mağaranın bir koruyucusu gibi işlev görmektedir. Mekanın sunduğu çıkıntıya yapılan çizim teatrelleşerek imgelemimizde anlam bulmaktadır. O dönemdeki insanların mağaranın farklı mekan bölümlerini kullanarak çizdiği görseller grafik olmaktan öte mekanı teatralleştiren ve kabuk olduğu kişiyi mekanla farklı etkileşimlere sokan özellikler taşımaktadır. Etkileşimlerin tetikleyicisi ise imgeyle karşılaşan zihnin kendi belleği, bilinci, algısı doğrultusunda yarattığı hayal dünyasıdır. Hayal gücünün varlığı mekanı teatralleştirerek ötekilere doğru sürüklemektedir. Bizler bugün bir performans izlerken aslında gördüğümüz imgelerin yarattığı mekanı tıpkı bu ilkel dürtüyle dönüştürmekteyiz. Boşlukları zihnimizde doldurmakta, dolulukları ise korumakta ve başkalaştırmaktayız. İmge yaratıcılarının kökenini araştıran Lewis-Williams (2019), insan zihnini “bir yansıma, bir soyutlama” (s.101) ile açıklamaktadır. İmgenin insan deneyiminin bir parçası olduğunu, icat edilmediğini vurgulamaktadır. Ona göre imgenin yaratımı zihinle sınırlı kalmayıp mekanı, yaşamı biçimlendirmiş ve onlarla biçimlenmiştir (Lewis-Williams, 2019, s.174). Benzer bir yaklaşımı Bachelard, yazınsal sanattaki imgelerin mekanla ilişkisini anlatmak için göstermektedir. Bachelard mekana, ölçülebilir geometrik gerçekliğin yanı sıra insan odaklı fenomenolojik bir kavrayışla yaklaşır.

“Geometrik olanı, felsefi görülerden/sezgilerden istediğiniz kadar kovun, dört nala gelir.” (Bachelard, 2017 s.258) söylemiyle, geometrik mekan ile düşsel mekanın iç içe geçmiş ilişkisini anlatmaktadır. Geometrik mekan tasarlanırken düşselliği görmezden gelmemekte, düşsellik mekanlaşmak için muğlak da olsa geometriye ihtiyaç

duymaktadır. Dolayısıyla, düşleme maddeye, maddeyle kurulan bağa yeni anlamlar eklemekte, yeni yorumlar katmaktadır. Hill (2005), maddi olmayan mimarının izini sürerek, zihinde maddeyi formdan kurtarmaktadır. Düşüncelerin, hayal kurmanın mekan deyimini etkileyeceğini öne sürerek Bachelard'ın hayal gücü fenomenolojisine zemin oluşturmaktadır. Bachelard'ın fenomenolojisinde, günlük düşlemenin derinlerine inerek bireyin kendi içerisine döndüğü bölüme odaklanmaktadır. Birey içerisine dönerken dışarıyı tanımakta, muğlaklıkla gerçeklik arasında savurulmaktadır. Bachelard da eşikte olan varlığı şiirsel metinlerdeki poetik imgeler üzerinden takip etmektedir. Bireyin şiirsel olanı okuma anlarında, poetik olanın ruhunda yankılandığını öne sürmektedir. Yankılanma, bireyin kendi anılarıyla, bilinçdışıyla şiiri ilişkilendirerek, hayaller aracılığıyla poetik olanla aidiyet kurmasıdır. Başka bir deyişle, poetik hayal varlığın kökenine gitmenin bir yoludur. Bachelard'a göre poetik hayal nasıl gerçekleşmekte, mekansallaşmaktadır?

Okur, satır aralarında gezinirken zihni imgelerle karşılaşmaktadır. İmgenin bir parçasına ya da tamamına odaklanmakta, duraksamaktadır. Onunla ilişkiler kurmakta, hatırlamakta, başka yerlere doğru savurulmaktadır. Anlık kesilmeler okurun, imgeye farklı açılardan yaklaştığı biriciklik anlarıdır, hayali bir seyir halidir. İmgenin mekanlı oluşu, poetik hayali de mekanlı bir eyleme dönüştürmektedir. Bachelard'a göre dünyada olmak hali, varoluşun bir ön koşulu olarak mekana bağımlıdır. “Var olmayı daima bir yerde olmak, mekun olmak” (Tunç & Yıldız, 2021, s.50) şeklinde anlamdır. Dolayısıyla, mekanlı olan insanın hayalleri, anıları mekanlara tutunarak var olmaktadır. Bireyin fiziksel gerçekliği geometrik bir mekanın içinde, bedeni bir koltuğun üzerinde, parmakları kitaba temas halindeyken, zihin başka bir yerin mekanındadır. Bachelard bu durumu şu şekilde ifade eder, “yakınlığını hayal ettiğimiz varlıkların yakınlığıyla birleştiren bir mekan” (Bachelard, 2017, s.19).

Poetik hayalin sunduğu muğlak mekan geçişleri, tanımlaması zor, ansızın ve üretkendir. Poetik imgelere tutunmaktadır ve katmanlıdır. Dolayısıyla poetik hayalin yaratıldığı şiirsel metinlerin fenomenolojik analizi esasen bir yer-analizi, topo-analizdir. Çünkü Bachelard'a göre, anılarımız, hayallerimiz zihnimizin bilincindeki ve bilinç dışındaki her şey mekansallaştıkları sürece bize ait olmaktadır. İnsanlar mekanları biçimlendirirken, mekanlar da onların zihinlerini şekillendirmektedir. İnsana dair sadece anılar değil unutulmuşlar da zihnin bir yerinde mekansallaşarak

barınmaktadır. Bachelard bu bağlamda mutlu mekanın hayallerini araştırmaktadır. Araştırırken de mekanı hayal gücü aracılığıyla kavramaktadır.

Hayal gücünün kavradığı mekan, geometricinin ölçümüne ve düşüncesine teslim edilmiş kayıtsız bir mekan olarak kalamamaktadır. Yaşanmış bir mekandır bu. Yalnızca pozitifliğiyle değil, hayal gücünün tüm taraflılıklarıyla yaşanmıştır. (Bachelard, 2017, s.28)

Mekanı, parçalara ayırmak ve geometrik olarak tanımlamaktan öte deneyime odaklanmakta ve mekanı bütüncül olarak keşfetmektedir. Yaşanılan, hissedilen mekanların peşindedir. Mekanın görünür yanından ziyade görünmez taraflarına odaklanmaktadır. Nesnel mekanın inşası ve özelliklerine değil, hayallerimizin mekanlarını anlatmaktadır. Örneğin, ona göre ev hayali, içsel varlığın topografası olup çıkmaktadır (Bachelard, 2017, s.29). Evi insanın içsel varlığının bir yankılanması olarak ele almaktadır. Dolayısıyla öncelikle insanların evlerini, daha sonra nesnelerin evleri olarak tanımladığı çekmece, sandık ve dolaplarla ilgili hayal dizgesini şiirler üzerinden incelemektedir. Daha sonra diğer canlıların evlerine yönelik hayaller için kabuklara ve yuvalara yönelmektedir. Bu incelemeyi yaparken betimlemekten bir resim çizmekten çekinmektedir. Betimlemeyi aşarak öze odaklanmaktadır. Bachelard'a göre (2017), bir metinde yazarın anlattığı oda yerine, okur çoktan kendi odasını görmeye başlamış, poetik hayal aralanmıştır (s.45). Bu durum betimlemenin üzerinde bir sorgulamayla incelenebilir, psikolojik açıdan karmaşıktır. Okur geçmişteki, şu andaki ya da gelecekteki odasını yeniden mi görmektedir? Okuru tetikleyen, anlatılanın dışına itip düşe sürükleyen nedir? Odasını nasıl tekrar inşa etmekte, odanın fizikselliğini nasıl aşmaktadır? Bu noktada hafıza ve düşlerin iç içe geçtiği, eşi benzeri olmayan bir anın, muğlak mekanın içerisindeyizdir. Bachelard bu mekanın, düşlerin geometrisinde nasıl görüldüğünü takip ederek kendi ev hayalinin dönüşümünü aktarmaktadır. Aktarımı fenomenoloji aracılığıyla yaptığı için de betimlemekten kaçınır.

Söz konusu fenomenolojinin görevi doğada rastlanan kuş yuvalarını betimlemek değildir; tam anlamıyla somut bir görev olan bu görev, kuş biliminin alanına girer. Felsefi fenomenoloji kuş yuvalarını gösteren bir albümü karıştırırken içimizde uyanan ilgiyi ya da kesin olarak çok eskiden bir kuş yuvası keşfettiğimizde yaşadığımız o saf yürekli büyülenmeyi açıklayabileceğimiz anda başlayacaktır. (Tunç & Yıldız,2021, s.99)

Kesinlikten, kanıtlamaktan uzak, olasılıklar dünyasına ait olan araştırma biçimi, bilmeyi değil deneyimi öncelemektedir. Kendisine bilimsel bir kanıt aramak yerine, algıların çeşitliliğine, belleğe odaklanmaktadır. Poetik kavrayışı sebebiyle onun için

mekan sürekli oluş içerisinde, başka mekanlara doğru akış halinde olmaktadır. Sayısız deneyimlere kapı açan düşünme biçimi, rasyonelliğin bize dayattığı tasarım anlayışını çeşitlendirmektedir. Başka olasılıkları düşünmemize, fark etmemize olanak sağlamaktadır. Başka mekanların olasılıkları ne anlama gelmektedir? Bu durum, Bachelard'ın Mekanın Poetikası (*La Poétique de l'Espace*)'nda analiz ettiği “Mahzenden Tavanarasına Ev, Kulübenin Anlamı” bölümünden yola çıkarak yorumlanabilmektedir.

Bachelard evin bireylerin içsellik değerleriyle bütünleştiğini, tüm hayallerin sığınağı olduğunu söylemektedir. Sadece şu anki değil geçmişimizde bıraktığımız ve gelecekte düşlediğimiz evlerde bu sığınağın içerisinde konumlandırılmaktadır. Bu evler, nesne olarak geometrileri bir yana, dünyada olma halinin tezahürleri gibidir. İnsanlar dünyaya evlerinden dahil olmaktadır. Evler beni ve ben-olmayını yaşamakta böylece hayal gücünde değer katmaktadır. Hayal gücü değer kazanırken hafıza da ona eşlik ederek ortaklık kurmaktadır. Düşleme anlarında evlerimizi hatırlarken birebir tasvirler olarak canlanmazlar zihnimizde, şiirsellik barındırmaktadırlar. Dolayısıyla Bachelard'a göre (2017), düşleri içerisinde tutan, düşlemeye olanak sağlayan ev, “hem beden hem ruhtur” (s.37). Evi ruhla özdeşleştirmek, onun odalarında, detaylarında saklanan anıların varlığının bilincinde olmaktır.

Bachelard evin görünmeyen, düşlerdeki mekanına yaklaşımı bireyi anıların tetiklediği bilinç akışının içerisine çekmektedir. Böylece bireyin mekan kavrayışı genişlemektedir. Mekana olduğundan fazlasını yükleyerek, düşündürerek, mekanı eyleme çağırılmaktadır. Canlı bir organizma gibi mekanın davranışlarını gözlemleme şansı bulmaktadır. Bachelard'a göre (2017) yer analizi yapan kişi “Oda büyük müydü? Tavan Arası tikiş tikiş miydi? Köşe sıcak mıydı? Peki, ışık nereden vuruyordu?” (s.39) gibi sorular sorar. Zihnin kurduğu düşlerin ya da bu düşleri tetikleyen mekansal öğeleri sorgulamaktadır. İmgeleri takip ederek hayal gücüyle birlikte mekanı gözlemektedir. Okur dilsel mekanlarda gezinirken yeni olasılıkları da inşa etmektedir. Başka bir deyişle hayal gücü, mekana yönelik bir görme biçimi halini almaktadır. Bu bağlamda *Bubbling Tom*, teatral performansın hayal mekanlarına uzandığı potansiyelli bir örnektir. Mike Pearson'un tasarladığı mekana özgü performans, Pearson'un çocukluğunun geçtiği mekanlara, anılara, imgelere yönelik bir gezinti niteliğindedir. Tek kişilik performans, onun bedeninden, bedenindeki izlerden, hafızasında kalan

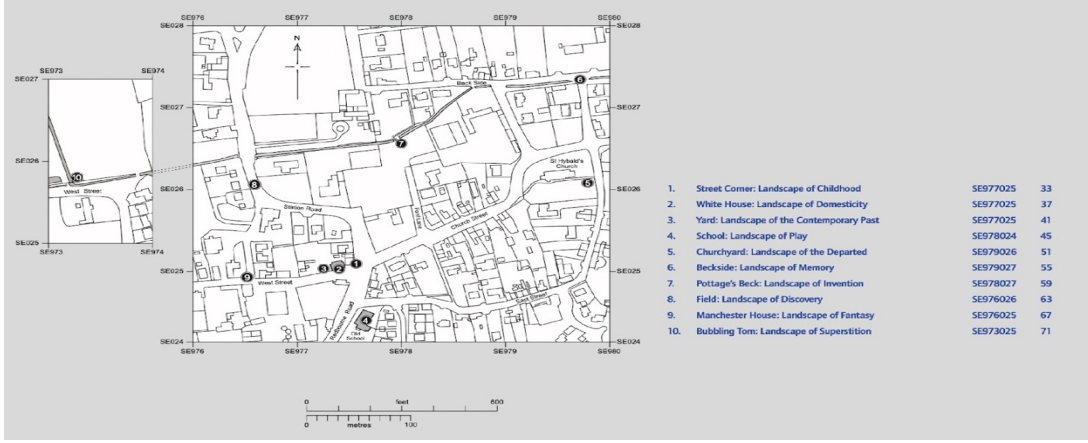
anılardan, konuşmalardan, yalanlardan, alışkanlıklarından, olaylardan söktüğü anatomik bir çalışmadır (Şekil 2.5).



Şekil 2.5 : Seyirciler ve Pearson, *Bubbling Tom*, Hibaldstow (Pearson, 2006).

Pearson, performans öncesinde, rüyalarını, hayallerini, anılarını, hayallerinin ve anılarının mekanlarını, mekanın fizikselliğini yeniden ziyaret ederek düşsel bir harita çıkarmaktadır. Büyüdüğü köyün fotoğraflarına, haritalarına, kuş bakışı görüntülerine bakarak performans öncesinde bir hikaye kurgulamaktadır. Tüm bu fiziksel ve zihinsel süreci bir metin haline getirip, performansın anlatısını kurmaktadır. Anlatıyı, tasarladığı yürüyüş rotasıyla iç içe geçirerek performe etmektedir. Geçmişini şimdiki zamanda temsil etmek için görünen ve görünmeyen, hatırlanan veya hatırlanmayan verilerle çalışmaktadır. Mimarının, mekanın öğeleri onun anılarını hatırlamasına yardımcı olan birer performans unsurudur. Anılarının onu süreklediği noktada, mimarının üzerine düşlerini inşa etmektedir. Bireysel ve içsel olan bu süreç teatrallık aracılığıyla seyircilere açılmaktadır. Gerçek ve kurgu mekanın aktarımı, seyircinin zihnindeki düşsel mekanlarla birleşerek performansın mekansal çeşitlenmesini yaratmaktadır.

Performans sırasında mekanları gezerken seyircilere, bireysel anatomisini mekanlar aracılığıyla sunmaktadır. Kişisel yankı uyandıran mekanlarını ve anılarını seyirciye aktarırken onların da kendi bireysel anılarını tetiklemekte böylece mekanları ve anıları toplumsallaştırmaktadır. Bireysel olan anonimleşmektedir. Performans, *Hibaldstow* köyünde iki saat boyunca on mekan gezilerek gerçekleştirilmiştir (Şekil 2.6). Pearson performansın kurgusu ve mantığını değiştirmeden, farklı mekanların gezildiği birçok performans rotası tasarlanmıştır. Şekildeki örnek bu rotalardan yalnızca biridir.



Şekil 2.6 : *Bubbling Tom* Performans Rotası (Pearson, 2006, ss.30-31).

Farklı rotalar üzerinden deneyimlenen performansta her mekanın baskın bir anısı, özelliği bulunmakta ve bu doğrultuda anlatı metni şekillenmektedir. Pearson performansın birinci aşamasında sokağın köşesinden çocukluğuna bakmakta, bir fotoğraf karesinden aldığı referansla belleğini kazmaya başlamaktadır. Metnin şiirsel yapısından savrulan imgeler mimariyle çarpışarak düşselliği harekete geçirmektedir. Pearson ve seyircileri performansla birlikte belli bir mesafe kat ederek onun büyüdüğü evine gelmektedir. Şimdi yıkılmış ve görülemeyecek olan *White House*'un kalıntıları artık onun çağrışımsal olarak var olan evidir (Şekil 2.7).



Şekil 2.7 : *White House, Bubbling Tom*, Hibaldstow (Pearson, 2006).

Ev, yalnızca diğer tüm mekanlara yaklaşımımızı şekillendirmez, aynı zamanda hayal gücümüzün barınağı, hayal kurma yuvası görevini de görür. Bize görüntüler sağlar: odalar, merdivenler, duvarlar. Ve hafızamızın kuytu köşelerde, koridorlarda ve sandıklarda barındırıldığı yer burasıdır. Ve o ev, oturma şekillerinde, uyuma şekillerinde, zar zor fark ettiğimiz şekillerde bizimle birliktedir; onları asla tam olarak bırakamayız. Hiçbir zaman geçmişi temizleyemeyiz. Çünkü tanıdık olmayan bir düğmeye uzandığımızda, diğer tüm zamanların tanıdık hafıza dolabının kilidini açıyoruz...Favori yerler: Aydınlık ve karanlık,

sıcak ve soğuk, doku ve kokuların, rahatlık ve rahatsızlığın olduğu yerler. Merdivenler, dolaplar, demirhanenin önündeki ata baktığımız pencere, olmadığımız bir yerden geriye baktığımız aynalar. Ve adı konamayan ama zihinde tekrar gezebildiğimiz, anıların biriktiği yerler. Ve samimi yerler: duvar kağıdındaki yüzler, masanın çekmecelerindeki kadife... Oyun, deney, hayal gücü yerleri: Kuzey Kutbu'na doğru mücadele edebileceğimiz, Galler dağlarına tırmanabileceğimiz, yağmurlu bir öğleden sonra yerli dansı yapabileceğimiz yerler. (Pearson, 2006, ss.38-39)

Daha sonra sırasıyla evinin bahçesinden çağdaş geçmişin manzaralarına, okulundan oyun manzaralarına, kilise bahçesinden ölenlerin, *Beckside*'dan hafızanın, *Pottage's Beck*'den buluşun, tarladan keşifin, *Manches* Evinden hayalin ve en son *Bubbling Tom*'dan batıl inanç manzarasına yönelerek mekanları gezmektedir. Performans boyunca Pearson, tıpkı Bachelard'ın şiirden söktüğü hayal mekanları gibi, performansla mimari üzerinden hayal mekanlarını deneyimlemektedir. Pearson, kendisiyle birlikte performansta yer alan seyircileri, maddi boşlukları hayal gücüyle doldurmasına teşvik ederken, dolulukları da yeniden yapılandırmaktadır. Seyirci bu gerçek mekan ve anlatı üzerinden kendi düşsel mekanlarını kurmakta, performansın fizikselliğine imgelerine kapılarak Pearson ile düşselliği inşa etmektedir. Pearson anıların hatırlatıcısı olarak bedenini ve mekanı kullanmaktadır. Mimarlığın maddiliğini hayal dünyasıyla sentezleyerek mekana yeniden bakmaktadır. Performans boyunca seyirciler, mekan, hafıza, hayal gücü ve teatral performans aralığında iz sürmektedir. Anılar tıpkı Bachelard'ın vurguladığı gibi mekana tutunmakta, metinle şiirselleşmekte ve mimariyle kışkırtılmaktadır. Hayal gücü mekanın ve mimarının sunabileceği potansiyelleri genişleterek performans için düşsel manzaralar yaratmaktadır.

2.3 Örtük Mekan

"En zengin deneyimler ruh farkına varmadan çok önce gerçekleşir. Ve gözlerimizi görünene açmaya başladığımız zaman, çoktan görünmezin destekçisi olmuşuzdur" (Bachelard, 2017, s.152).

Örtük kelime anlamı olarak “birisi tarafından hissedilen veya farkında olmadan onları etkileyen” (Url-4) şeklinde ifade edilmektedir. Eugene Gendlin (1962) *Örtük Felsefe* adı verdiğini fenomenolojik yaklaşımında, hissedilen anlamı örtük anlam olarak yorumlayarak bedenli deneyimi öne çıkarır. İnsanın bedeni aracılığıyla hissettiği bilgiyi iç görü geliştirerek kavrayışını örtük bir süreç olarak tanımlar. Ona göre

deneyimsel-bedensel olan örtük olandır. Mantığın ve işlevin kenara çekildiği, anlamın deneyim ve semboller aracılığıyla görünür olduğu bir hisselliği içerisinde barındırmaktadır. Bedenli deneyimde düşünsel olan örtük bir şekilde var olmaktadır. Polonyi (2009), anlatabileceğimizden daha fazlasını bilebileceğimizi öne sürmekte, bir yüzün ruh hallerini anlayabileceğini ya da bu yüzü nesnel olarak çizdirebileceğini söylemektedir. Ancak devamında bu ruh hallerini hiçbir zaman tam olarak aktaramayacağını, eksik kalacağını belirtmektedir (s.14). Bu eksiklik, o yüze dair örtük olan bilgidir. Var olmaktadır, hissedilmektedir, tanımlanmaktadır ancak tam manasıyla aktarılamamakta, kavranamamaktadır. Beden ve zihnin dolanıklığında, yaşanan gerçeklik örtülenmektedir.

Heidegger (1962) ise örtük olma halini hakikat kavramını tartışırken ele almaktadır. Ona göre hakikat, örtülme ve bu örtüden sıyrılma halidir. Hakikatin üzeri örtülüdür, kendini göstermekte ve geri çekmektedir. Bu mücadele hali hakikate erişmeyi mümkün kılmaktadır. *Dasein* kendini açarak, kendisiyle ve diğer varolanlar ile karşılaşmaktadır. Bu açılımla hem kendi üzerindeki hem diğeri üzerindeki örtüyü kaldırmaktadır. Böylece, varolanlar da örtüklüklerinden sıyrılmaktadır. Açılıma uğrayanlar artık saklı olmayan, örtük olmayanlardır. Mekan da benzer biçimde ölçülebilir ve görülebilir özelliklerinin yanında görünmez, örtülü dinamiklere sahiptir. Kendini deneyim aracılığıyla bireye açarak, örtüsünü kaldırarak özüne yaklaştırmaktadır. Mekanda örtük olandan kasıt nedir?

Umberto Eco, mimarlığa iletişim olgusu olarak yaklaştığı kitabında mağarayla ilkel bir adamın ilişkisini şöyle tariflemektedir;

Adamımız rüzgar ve fırtınadan kurtulunca gün ışığının ya da ateşin (tabi bunun için ateşi bulmuş olması gerekir) sağladığı aydınlıkta, kendisini koruyan mağaraya bakmaya başlar. Mağaranın yüksekliğini, genişliğini algılar ve bu kovuğu (kesintiye uğramış) dış-mekanın sınırı olarak kavradığı gibi (dış mekan yağmur ve rüzgarla doluydu), bir iç-mekan ilkesi olarak da kavrar. Bu iç-mekan, kendisinde bulanık rahim-içi özlemleri, koruma duygularını da uyandırmış olabilir. Gene de bu kavrayış, henüz açık seçik değildir, ışıkla gölgeler arasında ancak ana çizgiler belirlemektedir. Fırtına diktikten sonra adamımız artık dışarı çıkabilir ve mağarayı dışarıdan seyredebilir. Giriş oyuğunu bu kez “arasından geçirilerek içeri girilebilecek” bir “delik” olarak görecektir ve giriş oyuğu, zihninde iç-mekana değgin görüntüleri yeniden canlandıracaktır. (Eco, 2019, s.18-19)

Eco bu örnekte nötr/deneyimsiz bir insan olarak gördüğü ilkel insan üzerinden açılımlar yapmış, mekanın adamlarla kurduğu devingen ilişkiyi olasılıklar üzerinden

açıklamıştır. Adamın mağaranın detaylarını ve parçalarını tanımlamadan önce onunla kurduğu bağ sezgiseldir. Mağaranın bir kabuk, sığınak olduğunu tanımladıktan ve onun fiziksel özellikleri ile karşılaştıktan sonra, cansız maddi yapıyı bilinçsizce canlandırmaktadır. Bu canlandırma onu ilk sığınağına götürmekte, rahim-içi özelemlerine dair hissiyat vererek örtük mekansal özellikler yaratmaktadır. Mağarada açıkça böyle bir fiziksellik olmamasına rağmen algısı adamı başka bir mekana sürüklemektedir. Mağara algıyla dışarıdan ve içeriden şekillenirken, adamın deneyimiyle mekan katmanlaşmaktadır. Mağaranın farklı görünüm biçimleri oluşmakta, mekanda örtülü olan özellikler açığı çıkmaktadır. Başka bir deyişle mekan kendisini adama, adamın algısına açarak örtüsünü sıyırmaktadır. Adamın bir sonraki mekansal deneyimleri, bu mağara fikriyle birlikte şekillenecek, belleği ona burada görünen-görünmeyen mekansallıkları hatırlatacaktır.

Mekana dair örtük olan bilgi, analitik bilgi kadar mekan imgesini biçimlendirmektedir. Mekansal öğeler zihinsel çağrışımları mağaraya çağırarak yeni mekansal birlikler kurmaktadır. Üstelik bu birlikler içeride ve dışarıda, mekansal eylem gerçekleşikten sonra da farklı imgeler ve yorumlar yaratmaktadır. İnsanın mekanla olan ilişkisi yalnızca verili olgular üzerinden ilerlememekte, yaratıcı bir yorumla yeni mekansal yaratımlarla şekillenmektedir. Fiziksel bir mekan varoluşsallıkların karşılaştığı yaşanılan bir mekana dönüşmektedir. Pallasma bu durumu şöyle açıklamaktadır; “Mimarlıkta deneyimlenen anlamlar öncelikle rasyonel, düşünsel ya da sözel anlamlar değildir; bedenlenmiş ve bilinçsiz yansımalar, özdeşleşmeler ve empati yoluyla kişinin varoluş duygusundan ortaya çıkarlar” (Robinson & Pallasmaa, 2015. s.59). Mekan da tıpkı *dasein* gibi kendisini olasılıklara açtığında, özüne dair örtülü bilgiler açığa çıkmaktadır. İnsan bedeni ve duyuları aracılığıyla algıladığını, düş gücüyle yeniden üretmekte ve mekana dair örtük olanı açılımı için harekete geçirmektedir. Ancak her beden dünyaya kendi perspektifinden bakmaktadır. Mekanın özüne dair olan hakikatte, bu perspektifin dışındakiler karanlıkta kalmaktadır. Aslında herkesin aydınlığı ve karanlığı farklılaştığı için mekana dair örtük olanda farklılaşmaktadır. Algılar, dürtüler, sezgiler ve hayaller mekanda gizlenmektedir. Bu bağlamda örtük olan mekanın performatif bir yapısı vardır, değişken ve görüngeseldir. Varlık ile yokluk, gerçek ile hayal arasında salınmaktadır.

Alysum (Kasım, 2013) mekanın örtük yapısını teatralite ile görünür hale getiren örneklerden biridir. *Phoenix* şehir merkezinde depolar bölgesindeki tarihi bina olan

Ice House'da gerçekleşen mekana özgü bir iştir. Üç katlı binada gerçekleşen performans, kadınlığın ve deliliğin ortak geçmişiyle yüzleştirmeyi amaçlamaktadır. *Ice House*'un tekinsiz, çıplak yalnızca bir kabuk hissi veren boşluğu performans boyunca sığınma duygusunu tetiklemektedir. Geçmişte deliliği kontrol altına almak için uygulanan sert tedavi yöntemlerine referans veren objelerle mekana özgü olma durumu genişletilmiştir. Küvetler, elektroşok kabloları, tahta sandalyeler, demir karyolalar, beyaz yastıklarla mekanı dönüştürmekten ziyade onun etkisini artırmaya yönelik tasarlanmıştır (Şekil 2.8).



Şekil 2.8 : *Alysum, Ice House, Phoenix (Url-5).*

Ice House'un tımarhaneye benzeyen atmosferinin etkisi genişletilmiş, mekanın kabloları bir beden içi gibi mekanda ön plana çıkarılmıştır. Hastaların sürekli izlenme durumunda olduğunu vurgulamak, panoptikon hissi yaratmak için kamera ve televizyonlar yerleştirilmiştir. Kostümler birbirine benzerliğiyle hasta önlüğünü çağrıştıran üniformalara referans vermektedir. Seyircilerin mekan içerisinde dolaşımı serbest bırakılmış böylece anlatı kurgusu bir şizofreni hastasının hatırlayacağı gibi kesik kesik aktarılmıştır. Performans, *Tımarhanede On Gün* adlı metinden esinlenerek bölümlere ayrılmış, seyirciler birçok hikayenin içerisinde geçerek kendi bakış açılarıyla mekanı deyimlemiştir. Performans tasarlanırken mekanlara yönelik imaj araştırmaları yapılmış ve bu imajlar unutulmuş geçmiş üzerinden birçok tımarhaneye referans verebilir nitelikte bir araya getirilmiştir. Mimari olarak bakıldığında içi boşaltılmış tarihi bir yapıdan ibaret olan bina, tımarhaneye referans verecek mekansal öğeler ve objelerle seyircilerin zihninde örtük mekansallıklar yaratmış, bu boş binaya herkesin kendi zihnine ait olan başka mekanları çağırmıştır. Çünkü burada tımarhaneyi birebir yansıtan bir dekor tasarımı bulunmamaktadır. Mekanda kullanılan öğelerin malzemesi (taş duvarlar, çelik merdivenler vb.), mimari yapısı, plan şeması, merdivenleri, tonozları, aydınlatılması, kentteki konumu, performansla iç içe geçerek

mimari mekanın örtüsünü kaldırmıştır. Böyle *Ice House* kendisini başka mekansal olasılıklara açtığı durumlar ortaya çıkarmış, performans bu binayı yeniden bağlamsallaştırmıştır (Şekil 2.9).



Şekil 2.9 : *Alysum* Performansından Kesitler, Ice House, Phoenix (Url-6).

Asylum'da çalışırken yaşanan en ilginç deneyimlerden biri, çatısı olmayan tonozlu tavana sahip katedral odasıydı. Gösterinin iki gecesinde yağmur yağdı; bu Phoenix'te nadir görülen bir olaydı. Yağmuru performansa büyük bir etki yaratacak şekilde dahil ettik, sanatçılar ve seyirciler yağmurun içinde hareket etti. Deneyimin içinde kelimenin tam anlamıyla yağmur yağdı, böylece çok ürkütücü bir atmosfer yaratıldı. (Url-7)

Mekana ait fiziksel bir özelliğin, doğa olayıyla birleşmesiyle meydana gelen bu ürkütücü atmosfer, performansın anlatısıyla üst üste düşüp birçok mekansal çağrışımı bir araya getirmektedir. Tımarhaneye dair imajların yarattığı çağrışımlar dürtüyü ve algıyı harekete geçirmekte ve bireysel deneyimler kapsamında örtük mekansallıkları yaratmaktadır. Bu örtüklük, mekanın kendi fizikselliğinde olmayan, kişilerin zihninde şekillenen, çağrışımlarla inşa edilen bir yapıdadır. Herkes için farklı niteliklere sahiptir. Tamamıyla ön görülmesi mümkün olmamakla birlikte, yapıda belli imgeler tasarlanarak anlam yaratılmaktadır. Daha önce tımarhane deneyimi olan biri için bu performans onu kendi deneyimsel mekanına taşıırken, tımarhaneyi yalnızca filmlerde gören biri ya da hiç görmeyen sadece hayal etmiş olan biri için farklı mekansallıklar inşa edecektir. Yani her izleyicinin tımarhane mekanıyla olan ilişkisine göre örtüklük biçim değiştirecektir.

Alysum unutulmuş delilik tarihi ve kadınlığa ilişkin bir keşif serüveni olmasının yanında *Ice House*'un mekan potansiyellerine yönelik bir arayışı da içerisinde

barındırmaktadır. Örtük mekana, düşlenen ve muğlak mekan da eşlik etmekte kavramlar birbiri içerisinde kıvrılarak örtüklüğü yaratmaktadır.

Mekana özgü performanslar, teatral anlatının mimariye dokunmasıyla hem kendi mekanlarını üretmekte hem de mimarinin örtülü katmanlarını açığa çıkarmaktadır. Buluntu mekanda karşılaşılan mimari özellikler anlatının içeriğine göre performansa dahil edilmekte ya da içeriğe uygun biçimde müdahalelerde bulunularak dönüştürülmektedir. Mimarinin kurduğu atmosfer, kullanılan yapı malzemesi, kültürel, sosyal, tarihsel bağlamı, yaşam öyküsü, performans kapsamında mekan yaratan potansiyellerdir. Bu unsurlardan bazıları fiziksel olarak görünürken bazıları da düş gücünde şekillenen hayal mekanlarının yaratımında rol oynamaktadır. Düşlenen mekanlar fizikselliğin çağrıştırdıkları, mekanın algıya açtıklarıyla yaratılmaktadır. Örtük mekanlar ise hem seyircinin hayal gücünde şekillenmekte hem de mimarinin taşıdığı potansiyellerde gömülüdür. Mimarinin duvarlarında, çatısında, zemininde onun yaratıcı unsurlarında, detaylarında, performansın örtük mekanlarının yaratılma kabiliyeti yer almaktadır. Performansın metnine, sahnelenme biçimine göre farklı öğeler birbiriyle etkileşime geçerek örtük mekansallıkları yaratmaktadır. Performansın görünmeyen, duyulmayan, devingen ve anlık örtük mekansallıkları, mimarinin örtülü bilgisiyle etkileşime girmektedir. Böylece mimarinin örtüsü sıyrılırken, teatrallığın ki yaratılmaktadır. Örtülü olanın farkında olmak, onu görünür hale getirmekte başka bir deyişle yokluğunu tanımlamak, onu var etmektedir.

İkinci bölüm boyunca tezin ana strüktürünü oluşturan muğlak, düşlenen ve örtük mekan kavramlarına ve bu kavramların mekana özgü performanslar ile birlikte nasıl ele alındığına değinilmektedir. Kavramların potansiyelleri, performans ve mimariyle ilişkilendirme biçimleri, örtük mekanı anlama sürecinde bir başlangıç noktasıdır. Üçüncü bölümde, bu üç kavramın yarattığı aralıktan, performanslardaki örtük mekansallıkların keşfine yönelik açıklamalar yapılmaktadır. Yalnızca mekana özgü olanın değil, teatral olanın keşfine yönelik bir tutumla performanslar incelenmekte, teatrallığı anlama girişiminde bulunmaktadır. Teatral olanın uzandığı ve sıçradığı alanlar takip edilmekte özellikle mekan kurma potansiyelleri irdelenmektedir. Teatrallığın doğasına, mekana özgülüğe, sahnelemeye ait her bir unsur (icracı, sahne tasarımı, kostüm, ses, ışık, multimedya araçlarının kullanımı) ve seyirci olma halinin tez tarafından ele alınma biçimi bölüm boyunca tartışılmaktadır.

3. TEATRAL PERFORMANSTA ÖRTÜK MEKANSALLIKLARIN KEŞFİ

Mekan fiziksel sınırlarını tanımladığımız, birçok açıdan duyumsadığımız, zihinsel olarak kavradığımız şeylerin ötesinde, kendi içerisinde sürekli inşa edilen, üretilen katmanlı bir yapıya sahiptir. Dolayısıyla mekan, farklı perspektiflerden bakılarak değişken yorumların ortaya koyulduğu bir kavramdır. Her dönemin, kültürün kendine ait mekan anlayışı, organizasyonu ve anlamlandırması olmakla birlikte bu anlayışı dönüştüren yaşamsal faaliyetler, estetik ve etik bakış açıları ve algılama biçimleri varlık göstermektedir.

Aklı merkezde tutan Descartes'in kartezyen mekanı, bedeni mekanın dışına koymuş mekanın nesnel yönlerini öne çıkarmıştır. Mekanı bedenle deneyimlemekten ziyade matematiksel gerçekliğe yer veren geometrik mekan anlayışının temelinde bu kartezyen düşünce yer almaktadır. Öklid geometrisine dayalı mekan anlayışı, mekanı üç boyutlu olarak kavramış, özneyi mekandan bağımsız tutarak mekanı teknik olarak incelenen bir kavram olarak ele almıştır. Öznelerin bedenleri, duyuları ve algıları mekan düşüncesinin dışında bırakılarak edilgen hale getirilmiştir. Bedenler, matematiksel hesaplara hizmet eden nesneler olarak mekanda mevcudiyet göstermişlerdir. Yirminci yüzyılın başlarında ise fenomenolojik yaklaşımlarla mekana dair yaşantı düşüncesi öne çıkmaya başlamaktadır. Kartezyen düşünceye tezat olarak özne-mekan birlikteliği vurgulanarak mekanın çok yönlü sorgulamaları kendini göstermektedir. Fenomenoloji kuramı rasyoneller kabuller yerine, öznelerin deneyim yoluyla olguları algılama ve anlamlandırmasına dair açılımlar yapmaktadır (Unat, 22012, ss.11-16). Kuramın kurucularından olan Husserl'a göre (1969), "fenomenoloji sezgiye dayanan bir öz bilimidir" (ss. 52- 53). Olguları kavrayış biçimleri bireylerin bilinciyle ilişkili olup, mekana bakış açısında bu doğrultuda şekillenmiştir. Mekan artık salt bir geometri olmaktan öte, onun kökenine, özüne, çok yönlü anlamlarına yönelik sorgulamalar yöneltilecek bir olgu haline gelmektedir. Tez çalışması kapsamında, fenomenolojik yaklaşımların, bireysel algının hakim olduğu bakış açısıyla teatral performansların mekan kurma potansiyellerine yönelik açılımlar yapılacaktır. Performans sırasında tasarlanan fiziksel mekanların yanında, performans ve onun

mekansal bileşenlerinin tetiklediği, seyircinin ise düş gücünde yarattığı örtük mekanların keşfedilmesi amaçlanmaktadır. Görünür olan tasarlanmış alanların görünmezi nasıl yarattığına odaklanılmaktadır. Sahnede görünür olan unsurlar, sahnelemeye ait öğelerdir. Bu unsurlar çalışma boyunca üç kategoride incelenmektedir. Teatral performansın kendisine içkin doğası, sahne üzerindeki mekan kurucu öğeler ve seyircinin poetikası, görünürün yanında örtük mekanları da yaratmaktadır. Teatral performansın örtük mekanlarla olan ilişkisi an ve anlam üzerinden tartışılırken, sahne üzerindeki mekan kurucu unsurlar performansın tasarlanmış alanlarıdır. Performans metni, icracının bedeni ve hareket şeması, dekor, kostüm ve aksesuarlar, ışık ve ses tasarımları, multimedya araçları performansın kurmaca mekanlarını tasarlamaktadır. Böylece görünen görünmeyene işaret ederken açık olan örtülüğü meydana getirmektedir. Sahne üzerindeki mekan kurucu unsurların yanında performansın içerisinde olduğu geometrik mekan kendi potansiyelleriyle kurgusal mekanın inşasına dahil olmaktadır. Mimari yapıdaki kalıcı veya geçici performans işgalleri hem yapıyı hem de performansı olduğundan başka bir hale dönüştürmektedir. Seyirci ise, tasarlanmış mekanları algısıyla şekillendirerek tekrar inşa eden, örtük mekanı zihninde yapılandıran üç temel unsurdan birisidir. Kurgusal mekan tasarımı, performansın içeriğine ve sahnelenme biçimine göre gerçekçi veya çağrışımsal olarak tasarlanabilmektedir. Tasarımın seyirci algısında yarattığı açıklığa bağlı olarak seyirci performansa düş gücünü eklemektedir. Detaylı tasarlanmış bir sahnede düş gücü pasifize durumdayken, çağrışımsal sahnelerde düş gücü etkin ve uyanıktır. Dolayısıyla, örtük mekanların üretilme anları çağrışımsal tasarımlarda yoğun bir özellik göstermektedir.

3.1 Teatral Performansa Dair

“Herhangi boş bir alanı alıp işte bir sahnedir diyebilirim. Bir adam bu boş alanın ortasından yürür geçer, biri de onu gözleriyle izler, işte bir tiyatro ediminin oluşması için gereken şey bu kadardır” (Brook, 1996, s.9).

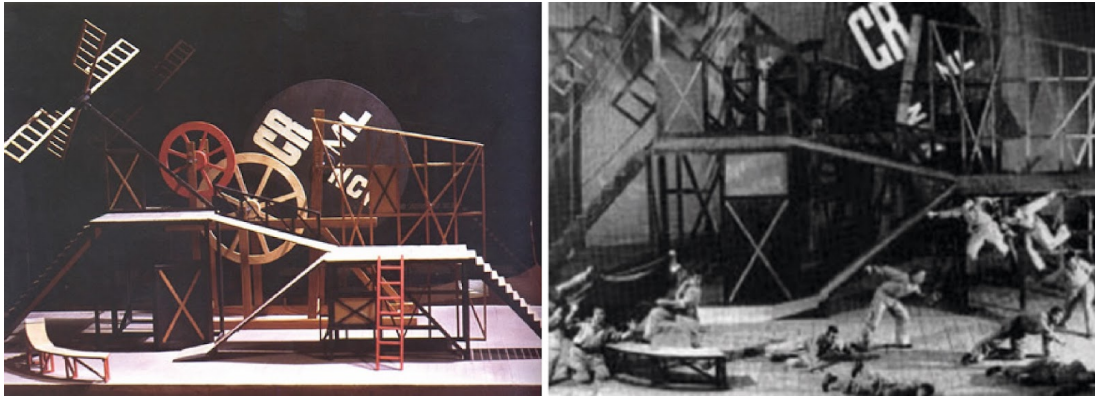
Brook (1990), Boş Alan (*The Empty Space*) adlı kitabında teatral performansı, icracının uzamı etkinleştirdiği ve seyircinin kendi varlığından başlayarak etkileşimin, bakışın içerisine dahil olduğu bir edim olarak tanımlamaktadır (s.9). Seyirci ve icracı uzamın dönüşümüyle birlikte teatral anlamı inşa etmekte ve bu anlam mekanın fiziksel sınırlarına ihtiyaç duymadan, bu sınırları aşarak kendi mekansallıklarını üretmektedir.

Brook, bir icracıyı, onu izleyen bir çift gözü ve bir boşluğun varlığını teatral edimin kurucu öğeleri olarak tanımlayarak kendi teatral düşüncesini ortaya koymaktadır. Bu doğrultuda, Brook'un boşluk, izleyen ve izlenen üzerinden yorumladığı teatral edim ne anlama gelmektedir?

Teatral kavramı ingilizce theatrical “*theater* + *-ical*” (Url-8) kelimesinden türkçeye çevrilmiş olup, “tiyatro ile ilişkili, tiyatroya özgü” anlamına gelmektedir (Url-9). Ancak tiyatroya özgü olma hali, onu yalnızca bir tiyatro mekanının içerisindeki sahneyle ilişkilenen bir tanımla sınırlamamaktadır. Kavram insan doğasına aitliği ancak bir o kadar da ondan farklılaşma, sıyrılma isteğiyle geniş ve dinamik bir anlam yelpazesine sahiptir. Tarihsel süreç içerisinde birçok kuramcı tarafından farklı şekillerde tanımlanan teatrallik ve onun kurucu unsurları, sanat kuramlarının gelişimi, performans sanatının yaygınlaşması, tiyatroya ait düşüncelerin yön değiştirmesiyle farklı şekillerde yorumlanmıştır. Dolayısıyla teatrallığe yönelik farklılaşan yaklaşımları yeniden ele almak hem bu kavramı anlamak hem de saçaklandığı noktalardan yeni çıkarımlar yapmak için oldukça potansiyellidir. Tarihsel akış ve etimolojik kökenler arasına kavramı sıkıştırmadan, teatrallığın farklı yorumlarına değinerek, kavramın çalışmayı götürdüğü izleği takip etmek tez kapsamında yararlı görülmektedir. Dolayısıyla bölümün devamındaki akış kavramın sürüklediği noktalardır.

İlk bakışta temsiliyetle örtüşen teatral olma durumu, bireysel, toplumsal, törensel, ayinsel kökenlerde varlık gösteren, çağrışımlar üreten bir pratiktir. Gündelik hayat rutinlerinde, bakışa açılan jestlerde, performans sanatında teatrallığın unsurlarına rastlanmaktadır. Bu rastlantılar, onu nasıl yorumladığımız ve teatrallığı var eden öğeleri kendi teorik çerçevemizde nasıl kurduğumuzla ilişkilidir. Örneğin Josette Féral, teatral edimi ötekinin varlığıyla tanımlamaktadır. Uzam, kurmaca ve gündelik olanın birbirleriyle girdiği ilişkide parçalanmaktadır. Kurgusal mekanda ötekilik ilişkisi yaratarak teatral edimi oluşturmaktadır. Ona göre teatrallik tiyatroyu aşan bir kavramdır, tiyatroya ait nesnelerin ya da öznelerin mülkiyetinde değildir (Féral ve Bermingham, 2002). Féral'ın mülkiyetsizlik düşüncesi, Brook'un aksine icracı olmadan da teatral edimin oluşup, sürdürülebileceğini vurgulamaktadır. Mekan teatrallik için esas öğedir ve seyircinin teatrallığı izlemeye olan niyet ve bakışı uzamı harekete geçirerek teatrallığı var etmektedir. Evreniovsu ise teatrallığı mekan ve seyircilerden bağımsız kişinin zihin durumuyla özdeşleştirmekte, teatrallığı bir

dönüşüm olarak yorumlamaktadır. Canlı ya da cansız öğelerin geçirdiği her türlü dönüşüm ona göre teatrallliği yaratmaktadır (Evreinov, 1927). Çevre ve uzam dönüşmesi bile kişinin çevresini teatral olarak görme ve izleme dürtüsünün dönüşümü teatrallliği var etmek için yeterlidir. İzleyicinin düşünme biçimleriyle ve iç güdüleriyle teatrallliği ilişkilendiren bu yaklaşım, teatral kavramına gündelik olanın içinde sıklıkla rastlanabilir bir alan açmaktadır. Teatrallığın gündelik olana, zihinlere, sanata sızma durumu Fried ve Diderot gibi kuramcılar tarafından olumsuz değerlendirilmektedir. Teatrallığın sanattaki varlığı Fried için yozlaşmayla eş değerdir. Teatral edimin var olması için seyirciye bağımlı olduğunu ve bağımlılığın teatrallliği nesneleştirdiğini öne sürmektedir (Fried, 1998). Dolayısıyla Fried'ın teatrallik tanımında seyirci kurucu öğe olarak ortaya çıkmaktadır. Diderot ise kendi teatrallik tanımında icracıyı merkeze koymakta ve onu toplumdan gözlemlediklerini sahnede seyircilere aktaran, yeniden üreten biri olarak ifade etmektedir. Ona göre, gerçekliğinin icracı tarafından ustaca dönüşüme uğratılması gerekmektedir. İracının gerçekliği dönüştürme, çarpıtma gayesini merkeze koyduğu için de teatrallliği sahterkalık olarak betimlemektedir (Forsyth ve Losche, 1991, s.7). Oysaki Meyerhold Diderot'un aksine, tiyatro ve sanattaki yaratımın teatrallikle ortaya çıktığını savunmaktadır. Avangart yönetmen çalışmalarında teatrallliği ön plana çıkaracak mekanik mekan tasarımlarına yer vermektedir (Şekil 3.1).



Şekil 3.1 : Meyerhold'un Mekanik Sahne Tasarımı, *The Magnanimous Cuckold*, 1922 (Url-10).

Seyircinin bir oyun izlediğinin farkında olmasını isteyerek gerçekliği kopyalama gayesinde değildir. Meyerhold'a göre (1997) sahnede gerçekçiliğe çok yaklaşmak, teatrallliği kenara atarak her şeyin fotoğraf düzeyine indirgenmesine yol açmakta ve yaratımı yok etmektedir (s.293). Artaud ise (2021), tiyatro sahnesindeki yaratımın, teatrallığın metnin egemenliğinden kopması, plastik ve fiziksel temelli bir yaklaşımla

büyülü bir hal alacağını vurgulamaktadır. Ona göre seyirci dille değil göstergelerle etkilenmeli, teatrallik izleyenlerin sezgileriyle yaratılmalıdır. Artaud teatrallığın meta-fiziksel yönüne vurgu yaparak onun ilkeliliğine dokunmaktadır. Metne bağlı olmayan yeni bedensel dil tasviri, teatrallığın özüne jest, mimik ve rastlantısallığa kendini bırakmaktadır. Artaud'un teatrallığı getirdiği noktada, kavramın ilkeliliğine yaptığı vurgu Huizinga'nın oyun kavramına dair çağrışımları da beraberinde getirmektedir. Nutkuya göre, teatrallığın kökeninde oyun vardır. Oyunların düzenli hale gelmesiyle ritüeller yani sanatsal anlatım meydana gelerek tiyatronun büyüü oluşmuş, bu büyüyle güncel olaylar harmanlanarak *homo ludens* (oyun oynayan insan) var olmuştur (Nutku, 2013, s.18). Bu kapsamda teatrallığın oyunsal kökeni tez çalışmasının teatral tanımı için uygun bir zemin sunmaktadır.

Oyun, özgürce razı olunan ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekan sınırları içerisinde gerçekleştirilen, bizzatı bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile “alışılmış hayat”tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin teşvik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir. (Huizinga, 2021, s.53)

Huizinga'nın oyun kavramı, teatrellığın doğasının sunduğu ötekilik, başka türlüölük haline referans vermektedir. Teatral performans kendisine bir dünya kurarak uzamı oyunsal hale getirmektedir. Oyun kendi kurallarıyla, alışılmış hayattan başka türlüölünü kendi belirlediği zaman ve mekan sınırlarında gerçekleştiren bir eylemdir. Bu eylem alanı kendisine bildik dünyanın içinde, tasarımla, bedenle, metinle ve çeşitli araçlarla gelişen manipölatif etkilerle yer açarken; oyunun sihirli çemberini yani geçici dünyaları oluşturmaktadır. Geçici dünyalardaki oyuncular, “kendinden başkası olma” haliyle dramatik sanatın en çarpıcı özelliğini oluşturmaktadır (And, 2022, s.29). -Mış gibi yapma yetisiyle seyircilerin algılarında muğlaklıklar yaratmaktadır.

Muğlak olma hali, gerçeklik ve yaratılan geçici kurgusal dünyalar arasında gerilimli ancak bulanık sınırlara sahip geçirgen bir yapı oluşturmaktadır. Yapının geçirgenliği, hayali olanla gerçek olan arasındaki müzakerelerle, yaratıcı potansiyele sahip bir hal almaktadır. Teatrallığın oyunsallığı gerçek dünyanın bir çarpıtması ya da benzetmesi olmaktan çıkıp olası dünyaların keşfedildiği yaratıcı evren haline gelmektedir. Bu yaratıcı evrendeki anın kesitleri teatral performanstaki anlamı tekrar tekrar oluşturmakta, yıkmakta, deforme etmekte ve çeşitlendirmektedir. Teatral performansın süreç içinde anda yarattığı kesitler, seyir halindeki öznenin zihninde yarattığı mekansal inşayı yapılandırmakta, şekillendirmektedir. Dolayısıyla çalışma

teatrallığı, icracının kendini seyirciye açarak onları içerisinde bulundukları fiziksel mekandan başka mekana çağırıldığı ortak yaratıcı bir keşif süreci olarak ele almaktadır.

3.1.1 Anın yaratıcı potansiyeli: imge

An kavramı sözlükte “zamanın bölünemeyecek kadar kısa olan parçası” (Url-11) olarak tanımlanmaktadır. Teatral performansta an, düz zamansal çizgi üzerindeki ardışıklıklarla, zamansal parçalarla, duraklamalarla ifade edilemeyecek kadar bulanık sınırlara sahiptir. Çünkü performans zamanı bükerek anlık olanın sınırlarını kavrayışımızı muğlaklaştırmaktadır. Huston (1992), “an, zamanın bir nefesle sınırlanan kısmıdır” (s.29) diyerek, teatral performansta anın icracının nefes aralıkları üzerinden düzenlendiğini belirtmektedir. İracı mekanda anı yaratan, onu kontrol eden, onun sınırlarını belirleyen pozisyonudur. Başka bir deyişle, icracı sahne de anı ele geçirmiştir ve onu üretmektedir. İzleyici ise kendini her an yeniden yaratan performans kavrayış halindedir. Bazen tam bir kavrayış bazen ise dağınık bir algısallıkla performansın içerisinde anı aramaktadır. Anı aramak, aniden olanın farkında olmak alışık bedeni ve zihni sarsarak seyircinin anla yüklenmesinin bir yoludur. Seyirci anla yüklendiğinde aslında kendisi de performansın anına yüklenerek yaratıma ortak olmaktadır. Performansta an aracılığıyla ortak yaratıcı olmak, seyirciyi farklı zamansallıklarla ilişkilendirerek anı zamandan alının bir kesit, nokta olmaktan kurtarmaktadır.

Benzer biçimde Bachelard (2013) da anı zamanın özgül karakteri olarak nitelendirmekte, anın zamansal bir kesikten ibaret olmadığını, kendi yaratıcı güçleri olduğunu vurgulamaktadır. Böylece an insanlara yenilik sunmakta ve bu yeniliği sadece şimdiden değil, esneyen sınırlarıyla geçmiş ve gelecekte yani hatırlama ve düşlemeden yararlanarak yapmaktadır. Çünkü bir anı yaratabilmek için pek çok anın hatırlanması gerektiğini düşünerek, anın dramatik bir karakteri olduğunu savunmaktadır. Anlık olanı Bachelard gibi karakterize etmek, anı tiyatrodan yaratıcı hale getirmektedir. Böylece, anların düşsellikle teatrallığa taşıdıkları birçok farklı anlam katmanı oluşmaktadır. Anın zamanda aralık duruşu, anlık sezgilerin ve kavrayışın anlamı inşa ettiği teatral bir evren sunmaktadır.

İmge bir an'dır. Bir tasvir, gerçeğin bir M anından başka bir şey değildir; her imge bir an'dır, tıpkı uzaydaki herhangi bir noktanın x zamanının anısı, aynı zamanda bir y uzayının yansıması olduğu gibi. Bu zamansallık donup kalmış mıdır, yoksa tam tersine potansiyeller mi üretir? (Bourriad, 2018 s.124)

İmge anın bir yansıtıcısı, gerçekliğin belirli bir parçasıdır. An ise imgenin taşıyıcısıdır. Mekandaki bir noktanın zamansal anı, y uzayının yansıması olarak nitelendirildiği için, zamansallığın ve uzaysalın birbiriyle ilişkisinin göstergesidir. Her an sadece geçmişe ait bir yansıma olmaktan ziyade, gelecekteki olası gelişmeleri taşıyan potansiyel kaynak olabilme kabiliyetine sahiptir. Dolayısıyla, imge, zamansal bir aralığın donmuş bir yansıması olmak yerine, sürekli bir akış içinde yeni potansiyeller yaratma yeteneğine sahiptir. Bu kapsamda imge önceleri maddesel, donuk ve bir yansıma olarak kabul edilirken 19.yüzyıldan sonra anlık olana yakınlığı ve değişime yatkınlığı ile tanımlanmaktadır. İmge, algıladığımız şeylerin zihnimizde kalan dinamik izleridir. Belirli ya da belirsiz görüntülerin zihnimizdeki varlığıdır. Sartre (2006) bu durumu şöyle betimler;

Masamın üstündeki şu beyaz kağıda bakıyorum; biçimini, rengini, konumunu algılıyorum...Peki, ama şimdi de kafamı çeviriyorum. Kağıdı görmüyorum artık. Şimdi gri duvar kağıdını görüyorum...Bununla birlikte, biçimi, rengi ve konumuyla kağıt gene beliriyor bende; bana belirdiğindeyse, bunun az önce gördüğüm kağıt yaprağı olduğunu da biliyorum kesinlikle. Bu şahsen aynı yaprak mı gerçekten? Hem evet hem de hayır...Şu an bana kendini gösteren yaprak ile az önce gördüğüm yaprak tıpatıp aynı öze sahip...Ne var ki, öz açısından bu tıpatıplığa, varoluş açısından bir tıpatıplık eşlik etmiyor. Çalışma masamda bulunan yaprak, aynı yaprak kuşkusuz, ama başka biçimde var oluyor. Örmüyorum onu, kendiliğindenliğime bir sınır olarak zorla kabul ettirmiyor kendini; kendinde var olan eylemsiz bir veri de değil. Tek kelimeyle, fiilen var olmuyor, imge olarak var oluyor. (s.7)

Sartre'ın bu alıntısı, insanın algı ve imgeleme yetenekleri aracılığıyla nesneleri nasıl deneyimlediğine bir örnektir. Algılanan nesne şu anın ürünüdür. Ancak zihinsel süreçlerde düş gücüyle imge haline gelirken dönüşmekte ve farklı bir biçimde var olmaktadır. Dolayısıyla imge şekillenen ve yeniden yaratılan dinamik bir karaktere sahiptir. Aynı nesne algılanırken bile bakış açısı ve deneyimin değişmesiyle algılanan nesne farklılaşmaktadır. Algımız sadece algılanan nesnenin biçimsel özellikleriyle değil, algılayan öznenin içselliklerine ve bakış açısına da bağlıdır. İmgeler arasında kurulan ilişki de hem öznel hem toplumsaldır. Zihnin biricikliğinde kurulan bağlantılar kişinin benliğiyle şekillenmektedir. Ancak imgeler algılandıkları andan itibaren bellekte yerini almaktadır. Bu bireyler için imgeyi hatırlanabilir hale getirirken, toplum açısından da ortak bir hafıza birikimine işaret etmektedir. Tıpkı halklar ve kültürler tarafından aynı görünen dünyanın farklı şekillerde betimlenmesi gibi, imgenin kurduğu ilişkiler de hem farklı şekillerde tezahür etmekte hem de dahil olduğu

toplulukla şekillenmektedir. Bu bağlamda imgeler arasında kurulan ilişkiler imgelemi meydana getirerek üretken kompozisyonları yaratmaktadır.

Çeşitli zamanların, mekanların, olayların tek bir fiziksel mekana çağrıldığı teatral performansta, göstergeler çok boyutlu bir düşünme sürecini başlatmaktadır. Seyircinin bilinçaltını da harekete geçiren süreç onun benlik algısıyla şekillenirken yaşadığı toplumun koşullarıyla yoğurulmaktadır. Böylece bireylerin kendine özgü zaman ve uzamsallıkları oluşmakta ve oyunun kişilere göre değişen düşünsel tasarımları meydana gelmektedir. Düşünsel tasarımlar oluşurken, ışık, ses, zamansallıklar, icracının jest, mimik söylemleri, oyunun dramaturjik yapısı, sahneleme biçimleri, sahne tasarımları, varsa oyun metni, anlatım teknikleri, performans içerisinde yer aldığı geometrik mekan gibi birçok unsur tasarımı şekillendirmekte, izleyenlerin zihninde belirli imgeler yaratmaktadır. Leppert (2021), imgelerin gerçek dünyanın aslını değil, birçok dünyadan birini gösterdiğini vurgulamaktadır. Ona göre, görmenin enstrümanı zihindir ve dolayısıyla gösterilen şeyler değil bunların zihindeki temsilleri imgeleri oluşturmaktadır. Düşsel tasarımda, seyircinin gördüğü, bilincinden geçirdiği ve düşselliğini kattığı, bilinç ve bilinçsizlik arasında asılı kalan estetik bir mikrokozmos yaratmaktadır. Bilinç düşünmeyi ve anlamlı parçaları oluşturmaya çalıştıkça, düşsellik onun sınırlarını bulanıklaştıran bir diyalog ortamı sunmaktadır. Bu diyalog ortamında seyircinin zihninde oluşan imgeler düşsel uzamsallıkları yaratmakta, uzamsallıklarla birlikte var olmaktadır. Çünkü, imgeler boşlukta savrulan şeyler değildir, bir mekana tutunarak var olurlar, “imge mekandır” (Tunç ve Yıldız, 2021, s.56). Böylece, teatral performansın anda oluşturduğu öğeler, seyircinin imgeleminde mekansallaşma eğilimi göstermekte, teatral anlamı yaratmaktadır.

“İmge, görebileceğimiz şeyleri göreceğimiz bir yer, bir keşif alanı, gezilebilecek bir yer ve ziyaret edilmeye değer her mekan gibi, daima görmeden bıraktığımız bir şeyler kaldığı için de hep yeniden dönülmeyi hak eden bir mekandır” (Leppert, 2021, s.22).

Başka bir deyişle imge, teatral performansın yarattığı anlam katmanlarında tıpkı Leppert’in vurguladığı gibi mekan vericidir. İmgenin mekansallaşma potansiyeli, zihnin inşa ettiği anlamın performans anında orada tutularak cisimleştirilmesinden kaynaklanmaktadır. İmge, kişinin anılarına, düşünselliğine, düşselliğine kapılarak kendini uzamsal hale getirir. Dolayısıyla imgeler yeniden keşfedildikçe, alımlandıkça, teatrallığın elementleriyle ilişkilenerken düşsel mekansal yapılanmayı oluşturmaktadır.

3.1.2 Anlamlar dünyası: imgelem

Teatral performansta anlam, sanat yapıtının seyirci tarafından alımlanmasıyla oluşmaktadır. İpşiroğluna göre (2004) teatral performanstaki alımlama, seyircinin bilinçli ve sezgisel olarak topladığı göstergeleri imgeleminde çeşitli birleşimler geçirerek sahneyi anlamlandırmaya çalışmasıdır. Böylece, alımlayanın birikimine göre performans izleyicisinde farklı anlam katmanları oluşacaktır (s.97). Teatrallığın yarattığı anlam ve seyircinin alımladığı öğeler farklılaştığı gibi, seyircilerin birbiri arasındaki anlam dizgeleri de değişkenlik gösterecektir. Çünkü teatral performansta anlamı yaratan birçok unsur varlık göstermektedir ve bu unsurlar performansın farklı yorumlanmasına zemin hazırlayan muğlak ve soyut yapıda öğelerdir.

Ben şeyleri düşüncemle anlamlandırmaya başlamadan önce, dokunuşum ve bakışım onlarla ilksel bir ilişki kurmuştur çoktan. Bedenimin dünya ile olan bu temasıyla anlamlar ağı örülmüştür ki bu ilksel sentez, daha sonra benim bilincimde kurarak, dünyaya kattığım anlamları önceler. (Merleau-Ponty, 1996, s.127)

Merleau-Ponty'e göre (1996) anlam, bedenin kendini dışarı açmasıyla yaratılmaya başlamaktadır. İlksel ilişki duyular yoluyla kurulmaktadır. Anlam, bu duyusal temaslardan türetilmekte ve daha sonra bilinçli düşünce süreçleri içinde geliştirilmektedir. Dolayısıyla işitsel olan görüntüye, dokunsal olan bir sese dönüşebilme kabiliyetini imgeleminde kazanmaktadır. Benzer biçimde bir performans izlerken mekansal imgeler seyirciyi aslında sahnede olmayan ancak tarif edilen mekansallıklara götürmektedir. Bu mekansallıklar metin yazarının, yönetmenin, icracıların, ışık, ses ve dekor tasarımıyla tasarımcının, seyirciyi götürmek istedikleri yerlerdir. Zihnimizde bir imge oluşturmak için teatrallığın yaratacağı evrene dair hazırlıklar yapılmaktadır. Kolektif hafızaya ve ortak mekansallıklara referans veren imgeler teatral performansta tasarlanır ancak kişilerin bunu nasıl ve ne biçimde bir görüntüye dönüştüreceği öznel bir konudur. Hayal gücüyle ve imgelerin arasında kurulan ilişkinin yarattığı imgeleme göre şekillenmektedir. İmgeler bir anlam dünyası yaratmakta ve teatral performans herkes için öznellikler barındırmaktadır.

Ama soylu izleyiciler lütfen bağışlayın bizleri,
Bu değersiz sahneye böylesine görkemli konuları
Getirmeye cüret eden ilham fıkralarını.
Hiç bu sahneye Fransa'nın geniş ovaları sığar mı?
Hiç bu ahşap 0 içine tıkıştırabilir miyiz,
Agincourt'a dehşet salan miğferleri?

Ah, affedin! Ama madem birkaç sıfır
Bir sayının değerini bir milyona çıkarabiliyor;
İzin verin, sıfır gibi birer hiç olan bizler,
Bu muhteşem hikayede hayal gücünüzü harekete geçirelim...
Eksiklerimizi düşüncelerinizde tamamlayın...
Hayal gücünüzü iktidara geçirin
Düşünün, atlardan bahsettiğimizde, onları gördüğünüzü. (Combrich, 2015, s. XVI)

William Sheakspeare'in, V. Henry adlı oyunundaki bu pasajda seyirci bir hayal mekana davet edilmektedir. İcracı, metindeki mekanların sahneye sığamadığının farkındadır. Bu yüzden seyirciyi hayal gücünü çalıştırmaya, eksiklerini düşünceleriyle doldurmaya çağırmaktadır. Ama bunun karşılığında seyircinin o mekanı düşleyebilmesi için çeşitli imgeler sunacaktır. Rüzgara karşı yürüdüğünde zorlandığını belli ederek beden dilini kullanacak, kılık değiştirdiğinde kostümüne imgesel bir dokunuşa bulunacak, gece karanlığında birini ararken el fenerini seyirciye doğrultacaktır. Böylece seyirci performanstan topladığı imgeleri kendi zihinsel sürecinde bir araya getirerek, imgeleminde şekillendirerek, kendi anlam dünyasını yaratmaktadır. Gombrich (2015), kendimizi bu anlam dünyasının içerisinde kaybettiğimiz, imgelemimizin ağır bastığı yerleri özellikle kukla tiyatroları üzerinden açıklamaktadır (s.XVII). Kuklaların teatrelliği üzerinden hayal gücümüzün işlerliğine, algının imgelemimizdeki beklentilerle etkileşime girerek anlamı oluşturduğuna dikkat çekmektedir. Kukla karaktere ve olaya dair imgelerle bezenmiş bir biçimde seyircisini anlam yaratmaya davet etmektedir.

Bread and Puppet Theatre, Ekmek ve Kukla Tiyatrosu'nun 2022 yılında (Ağustos-Eylül) İstanbul'da gerçekleştirdiği atölye ve gösterim süreci, imge, teatrallık ve anlam oluşturma bağlamında incelenebilecek örneklerdendir. Tez yazarının da katılımcı olduğu süreç İKSV İstanbul Bienali kapsamında, üç haftalık atölye ve bu atölyede üretilenlerin dört günlük performansı içermektedir. Candan (2019), *Bread and Puppet Theatre*'ı Amerika'nın "öteki tiyatro toplulukları" (s.144) içerisinde değerlendirmektedir. 1962'de Peter Schumann tarafından kurulan topluluk, açık hava gösterileri, geçit törenleri ve kendine has ritüelleriyle teatral alanda etkinlik göstermektedir. Performanslarında yarattıkları kurgusal dünyayı kuklalar ve icracılarla görünür hale getirmektedirler. Manifestolarını olası bir boşlukta inşa etmektedirler. Sadece mekansal algıyı yönlendirecek malzemelere yer vererek tüm mekansal ve

kurgusal tahayyüller seyirciye bırakılmaktadır. Bu boşluk bazen bir kucaklaşmaya bazen bir savaş alanının bazense çılgın bir eğlence mekanına dönüşmektedir (Şekil 3.2)



Şekil 3.2 : *Bread and Puppet Theatre*, Büyük Surat Kuklası ve İcracılar, Bilgi Üniversitesi Santral Kampüsü (Bilgi Üniversitesi Arşivi).

Her şeyin bir başka şeye dönüşebilme yetisi, kullanılan malzemenin, mekanın her yönünün keşfedilmesine olanak sağlamaktadır. Sınırlara ulaşmadan ama sınırları sürekli esneterek bir dolaşım hali sunmaktadır. Bu bağlamda, İstanbuldaki atölye sürecinde Toplumumuzun İblisleri (*The Demons of Our Society*) temasıyla bienale dahil olmuşlardır. Süreç başlarken katılımcılardan iblis kavramını düşünmeleri onlarda yarattıkları imgeyi tartışmaları istenmektedir. *Kim bu iblisler? İsimleri neler? Bizimle ve içinde yaşadığımız toplumla nasıl etkileşime giriyorlar?* gibi sorularla iblis imgesinin detaylandırılması beklenmektedir.

Gruplara ayrılan katılımcılar kendi iblis imgelerini tartışmakta, iblisin sesini, görünürlülüğünü, biçimini, özelliklerini derinleştirerek kendilerine tasarlayacakları iblis kuklasıyla ilişkili bir imgelem kurmaktadır. Bu kapsamda imgelemi yaratmak için, iblis olma halinin çağrıştırdığı imgeler toplanmakta, imgelerin birbirleriyle kurabileceği ilişkiler tasarlanmaktadır. Seyircinin algısında iblise referans verebilecek öğeler üzerinden tartışmalar sürdürülmektedir. Birbiriyle ilişkilenen iblise ait özellikler onun fizikselliğine yönelik bir anlam dünyası yaratmaktadır. Bilgi Üniversitesi kampüsüne yakın bir hurdalıktan toplanan atık malzemelerle iblis imgesi kuklalara dönüştürülmektedir. Her grubun toplum iblislerini yorumlama şekiline bağlı olarak kuklaların fiziksel özellikleri ve davranışları değişmektedir. Malzemeyi, onun yapısını ve formunu keşfetmeye yönelik ilerleyen kukla yapım süreci aynı zamanda imgelemin vücut bulmasıdır. Başlangıçta tasarlanan imgeleri fiziksel bir tezahüre dönüştürmek için malzemeye şekil verilmektedir (Şekil 3.3).



Şekil 3.3 : *Bread and Puppet Theatre*, Kukla Yapım Süreci (Ersezer, 2022).

Kukla yapımı bittikten sonra, kuklaların hareket kabiliyetini anlamak, bağlam ve içerikten ziyade toplumun iblisleri temasına uyum sağlayacak hareket ve mimikler tartışılmaktadır. Bu hareket alanı aynı zamanda gösterim anındaki mekansal yapılanmaya da işaret etmektedir. Tanımlanan, belirgin dekorları olan, kesin bir yer tarifleyen mekansal şemaların aksine atmosfer yaratan, temanın mekansallığına işaret eden mekan kurgusu çizilmektedir. Performans, on bir bölümden (geçiş töreni, evleri inşa etmek, gündelik hayat, aşk hikayesi, birinci-ikinci-üçüncü iblis saldırıları, büyük surat kuklası, çöp orkestrası, cesaret korusu, ekmek dağıtımı) oluşmaktadır.

İçeriğin imgelemine bağlı olarak farklı boyutta tasarlanmış kuklalarla toplumun iblisleri seyirciye aktarılmaktadır. Seyirci kendi anlam dünyası içerisinde performansı sürekli yeniden yapılandırmakta, performans ona bazı imgeler sunmaktadır. Örneğin, iblislerle olan savaş sahnesinde icracılar *slow-motion*, yavaş hareket dizgisiyle zamansal heterotopyalar oluşturmaktadır. Performansçıların *slow-motion* hareket dizgisine başvurmaları seyirci algısını etkilemekte, seyircinin içerisine düştüğü imgelemin akışını değiştirmektedir. Performans, izleyiciyi kendi içinde bulunduğu zamansallıktan çıkarıp başka bir zamansallığın içine doğru çekmektedir. Böylece performansın zamanında ve mekanında örtük olan açığa çıkmaktadır.

Bread and Puppet'in gösterimleri tam olarak mekana özgü olarak nitelendirilmese de İstanbul'da tiyatro binası dışında, buluntu mekanlarda yaptığı performanslarla gittiği mekana uyum sağlamaktadır. Kendine yarattığı dünya ve kuklalarıyla oluşturduğu anlam dünyası sembolik nitelikler taşımakta, gittiği her mekanda mevcut mekansal koşullara uyum sağlayarak kurgusal dünyasını inşa etmektedir. Kötü olarak atfedilen iblislerin, gündelik hayata dahil olan insanlara yaptığı saldırılarla konuyu toplumsal ve yerel olarak ele almaktadır. Bu esnada kuklaların ve icracılarla kendilerine kurdukları bir toplum algısı ve mekansallıklar varlık göstermektedir. İblislerin saldırdığı, gündelik hayata dahil olan icracılar, üç ahşap direktten oluşan ev soyutlamalarıyla, gündelik hayata dair hareket dizgilerini gerçekleştirmektedir. İblisler saldırılar esnasın bu ahşapları yıkarken aslında seyircilerin zihnindeki ev imgesine, toplum imgelemine saldırmaktadır (Şekil 3.4).



Şekil 3.4 : *Bread and Puppet Theatre*, Ev İmgesi ve İcracılar, Bilgi Üniversitesi Santral Kampüsü (Bilgi Üniversitesi Arşivi).

Enstrümanlarla yaratılan müzik ve seslerle bu yaratılan imgelem desteklenmektedir. *Bread and Puppet*'in spontoneliğe ve harekete olan inancı yazılı bir metne bağlı olmaksızın performansı şekillendirmektedir. Kuklalarla yansıtılan imgeler, hareket dizgileriyle imgelimi var etmekte, anlam katmanlarını yaratmaktadır.

3.2 Teatral Performansın Mekan Kurma Potansiyelleri

Teatral performansın tasarlanan mekansal öğeleri, performansın kurgusal mekanlarını yaratmaktadır. Performansın içerisinde gerçekleştiği geometrik mekan performansa dair mekansal kodlar üretmektedir. Tiyatro binasında veya buluntu mekanlarda gerçekleştirilebilen teatral etkinlikte bu çeşitlenme başlı başına önem taşımaktadır. Çünkü bu geometrik mekanın kurduğu atmosfer, performansın ve seyircinin teatralite ile olan etkileşimini dönüştürmektedir. Geometrik mekanı aştıktan sonraki sahne

mekanında ise seyirciye aktarılmak istenen kurgusal dünya tasarımıyla yer bulmaktadır. Dekor, kostüm, ışık ve sese ait unsurlar sahne mekanını yaratmaktadır. İcracının varlığıyla sahne mekanı performans mekanına dönüşmekte, bedenin mekansallığı da bir katman olarak performansa eklemlenmektedir. Böylece sahnede görünen mimetik mekanların yanında performansın yarattığı öyküsel (*diegetik*) mekanlar da oluşmaktadır. Mimetik ve öyküsel uzamın kesişip birbiri içerisine karışması seyircinin hayal gücünde yapılanarak örtük mekansallıkları yaratmaktadır. Performans anında maddi varlık göstermeyen ancak algılanan örtük mekanlar, performansın ürettiği imgelerle şekillenmektedir. Performans metninde, icracıda, sahne tasarımında, düş gücünde, mimari yapıda ve seyirciyle kurulan etkileşimde var olan imgeler, harekete geçerek düş gücünde örtük olanı yapılandırmakta ve ona mekan kurma kabiliyeti kazandırmaktadır. Tez çalışması bu bölümde mekan kurucu öğelerin fiziksel mekanı nasıl inşa ettiğine ve bu fiziksel bileşenlerin öyküsel olanla birleşerek örtük mekanı nasıl yapılandığına odaklanmaktadır. Teatral performansın başka mekanlar yaratma potansiyelleri performans analizleriyle incelenmektedir. İnceleme, mekana özgü olma ve mekan kurma potansiyellerine yönelik iki başlık altında derinleşmektedir.

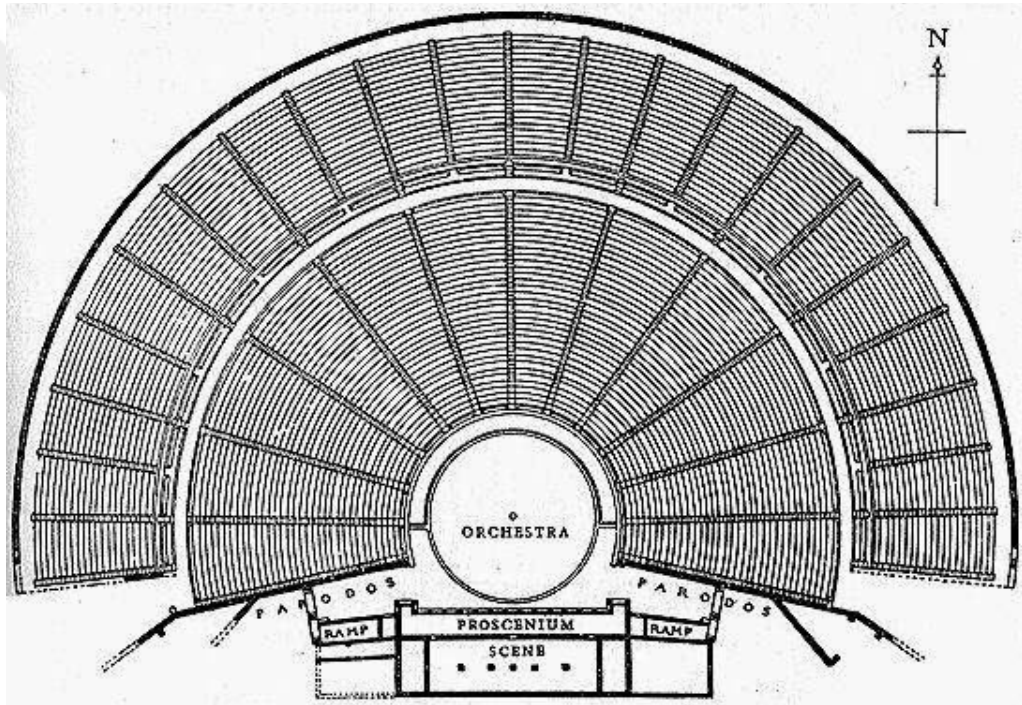
3.2.1 Mekana özgü olmak

“Sanat bir karşılaşma halidir” (Bourriaud, 2018, s.27).

Sanat yapıtı ve onunla etkileşim içerisine geçen kişinin karşılaşması, eser ve kişi arasındaki ilişkiselliği üretmektedir. Bir mübadele, uzlaşma alanı yaratmaktadır. Mekana özgülük bu yaratım alanlarından biridir. Yapıt ve onunla etkileşime geçen kişiye sağladığı atmosfer ile ilişkisel ağa dahil olmaktadır. Sanatın gözenekli yapısı içerisinde bir aradalık anları sunmaktadır. Bourriaud (2018), sanatta maddi olan ve olmayanın ilişkisini “...bir nesne bir telefon konuşması kadar maddesizdir ve akşam yemeğinde çorba içmekten ibaret bir yapıt, bir heykel kadar maddidir” (s.72) şeklinde ifade etmektedir. Maddi olma ve maddesiz olma arasındaki geçirgenlik, bir aradalık anlarında yapıt-seyirci-mekan etkileşimiyle var olmaktadır. Mekana özgülük tıpkı bu alıntıdaki gibi, varlık gösteren fiziksel mekanıyla maddi, yarattığı atmosferle maddesizdir. Performans bu iki uç arasındaki ilişkiler ağını yaratarak iki kavramı birbiri içerisinde eritmektedir.

Mekana özgü performansın kökenleri seyirciyi peşinden sürükleyen sokak gezintilerine, kırlardaki dans ritüellerine, şenliklerde varlık gösteren gezici ya da geçici

topluluklara dayanmaktadır. Antik Yunanda ise kalıcı tiyatro mekanı karşımıza çıkmaktadır. Seyircilerin ve sahneye ait unsurların *cavea* ve *scena* olarak ikiye bölündüğü bir mekansal şema görülmektedir. Sahnede vinçler, tekerlekli platformlar bulunmakta, bu mekanik aletler dekoratif unsur olarak yer almaktadır. Plan şemasında, tam daire bir orkestra alanı, icracıların hazırlanması için sahne arkası olarak düşünülebilecek *scena* bulunmaktadır. Tiyatro etkinliği mimari bir şemaya dönüşmeye, gündelik hayattan izole olmaya başlamaktadır. Çünkü geometrik mekanın seyirciye sunduğu bir oturma şeması kendini göstermektedir. Seyircinin icracıyla yaklaştığı ona cevap verdiği veya onunla hareket ettiği düzene alternatif olarak seyircinin bakış odaklı rolü hayata geçilmeye başlamıştır (Şekil 3.5).



Şekil 3.5 : Antik Yunan Tiyatrosu Plan Şeması (Url-12).

Roma döneminde mekansal olarak değişimler olmakta birlikte tiyatro anlayışı dönüşmeye başlamıştır. Gladyötör savaşları ve dövüşler gibi şiddet içerikli oyunlar halk arasında popülerlik göstermiştir. Bu dönemde sahne mekanına çağrılan birçok mekansallık somut olarak aktarılmaya çalışılmış. Simultan, eş zamanlı sahne tasarımları yapılmıştır. Simultan sahne tasarımındaki kaygı, performansta işaret edilen diegetik mekanların mimetik hale getirilmeye çalışılması olarak yorumlanabilir. Kurgunun içerdiği birçok görsellik aynı anda gösterilmekte, seyircinin düşünce bırakılmaya gerek kalmadan tasvirlerle ona aktarılmaya çalışılmaktadır.

Orta çağda ise kilisenin yasaklarıyla tiyatroya müdahale edilmesi ve dini oyunların kiliselerde ve kilise önlerinde performe edilmesi dönemin belirgin özelliklerindendir. Tiyatro binası dışında gerçekleştirilen bu teatral eylemler kilisenin kendi mekansallığının dekor olarak kullanıldığı durumlardır. Orta çağda şehrin çeşitli yerlerinde de geçici veya gezici sahneler kurulmuş, gösterimler yapılmıştır. Teatralik şehre yayılarak mümkün olan noktalarda kendini göstermektedir (Strehler, 1977, s.142). Seyircinin kurgusallığın içerisine çekilmesi için antik yunanda olduğu gibi mekanizmalı aletler kullanılmaktadır. Böylece teatral performans özündeki buluntu mekan kavramına dönmekte, tiyatro binaları dışarısına çıkmaktadır. Teatral edim mekana özgü bir hal almaktadır. Rönesans ve onun getirdiği perspektif bakış ile sahne tasarımlarında resim ve perspektif önem kazanmıştır. Bu dönemle birlikte teatral etkinlik tekrar tiyatro binalarının içerisine dönmüş, tiyatro salonu anlayışı kapalı mekanlarda kendini göstermiştir. 16. yüzyıldan 20. yüzyıla kadar sahne alanına belirli bir perspektifte yerleştirilen resimler sahne tasarımında önemli rol oynamıştır. Üç boyutlu perspektif panolar ve resimlerle ilgi tek noktaya toplanmaktadır. Bu durum kurgunun seyirciye aktarımı ve sahnenin dinamikleşmesi düşüncesiyle ortaya çıkmış olup zaman içerisinde sahneyi üç boyuttan iki boyutlu bir gerçekliğe sürüklemiştir. Seyir ve sahne mekanını ayıran mimari biçimleniş, dördüncü duvarı yaratmaktadır. Sahne tasarımında duranlığı kırmak için perspektifte şaşırtmalar, görkemli süslemeler, ayrıntılı işlemler kullanılmıştır (Şekil 3.6).



Şekil 3.6 : 1580 yılında Andrea Palladio'nun tasarladığı Olimpico Tiyatrosu Sahne Duvarı (Url-13).

Ancak bu müdahaleler sahnenin mekansallaşma potansiyellerinde yeterli görülmemiş ve deneysel çalışmaları beraberinde getirmiştir. Avangart düşüncenin tiyatroya eklenmesiyle, sahne mekanı tasarımına, seyirci ve sahne ayırımına, mimari mekana yönelik değişiklikler yapılmış, tiyatro farklı biçimlerde tanımlanmaya başlamıştır. Mekan kavramına farklı bakış açıları ve yaklaşımlar geliştirilmiştir. Candan'a göre (2019), Richard Wagner, Adolphe Appia, Edward don Craig 20. yüzyıla geçildiği dönemde tiyatro sanatında estetik ilkeleri baştan tanımlamışlardır (s.5). Wagner'in sahnenin tüm öğelerinin bütünsellik içerisinde olmasını açıklayan ortak sanat yapısı kavramı (*Gesamtkunstwerk*), Craig'ın simge ve renk kullanımı ve Appia'nın teatrallliği dolayısıyla sahne tasarımını oyuncu üzerine kuran yaklaşımı bugünkü anlamda konuştuğumuz teatral performansın temelini atmıştır. Tiyatronun kalıplarından ayrılarak düşselliğe açılması ve mekanla etkileşimler kurması için bu üç isim kilit noktadır.

Fischer-Lichte (2016), Craig'ın teatrelliğe olan yaklaşımını görünmez olanı görünür hale getirme çabası olarak tanımlamaktadır (s.313). Performansın görünürün ötesindeki görünmez varlığına dikkat çekilmeye başlanmıştır. Kuşkusuz Meyerhold, sahne mekanını üç boyutlu kavrayışı ve orta çağ buluntu mekanlarındaki teatral performansı yeniden gündeme getirmesiyle teatral mekanın sahnedeki algılanma biçiminde önemli dönüşümler yapmıştır. Hint, Çin, Japon halkalarının yerel teatral öğelerine eğilerek seyirci ve sahne arasındaki ayrımı bulanıklaştırmaya çalışmaktadır.

Yerelliğin ve sokak tiyatrolarının verdiği esnek mekan anlayışı Meyerhold'u etkileyerek onun tiyatro mimarisi, sahne mekanı ve performans mekanındaki mekansallık ilişkilerinin tasarım anlayışına yön vermektedir. Tiyatro binalarının içerisinden çıkarak yaşamın içerisine karışmak istemekte, dördüncü duvarı reddetmektedir. Benzer biçimde, Fütürizmde de seyirci katılımı vurgulanmış, sahne tasarımını makineler ve onların çıktı ürünleri üzerine kurgulamışlardır.

Sahneyi yenileyelim. Yenilememizin tiyatroya getireceği en mutlak yeni özellik, boyanmış sahnenin ortadan kaldırılması olacaktır. Sahne boyanmış bir fon perdesinden ibaret olmaktan çıkacak, ıııklı bir kaynaktan kromotik ışınlardan güçlü biçimde canlandırılan boyasız bir elektromekanik mimariye dönüşecektir. (Candan, 2019, s.57)

Fütüristler, tiyatrodaki sahne anlayışının iki boyutlu ve dekoratif özellik gösterdiğini düşünmüş ve eleştirmişlerdir. Bugün multimedya olarak adlandırdığımız dijital araçların sahnede kullanımına yönelik ilk çalışmaların sinyallerini vermişlerdir.

Çerçeve sahneyi uzamı tekdüzeleştiren bir öge olarak görmekte, metafiziksel öğelerle sahneyi üç boyutlu bir hale getirmeye çalışmaktadırlar. Bu kapsamda öncü çalışmalar yapmışlar, mekanın boyutlarını farklı araçlarla kavramaya çalışmışlardır. Başka bir açıdan, Bauhaus okulunda çalışmalar yapan Gropius, sahne tasarımını mimarının biçimlendirdiğini düşünmekte, bütünsel tiyatro tasarımıyla sahne seyirci ilişkilerini dönüştürmeyi amaçlamaktadır. Sahnenin seyirciyle, icracının uzamla olan etkileşiminin, uzamın algısını değiştirdiğini düşünmektedir. Bu kapsamda Schlemmer de uzam deneyleriyle, hareketi ve onun uzamda çizdiği şemayı ortaya çıkarmaya çalışmaktadır. Vücudun birer uzantısı olarak tasarlanan kostümler, performans araçları, icracının bedeninin mekanda yarattığı devinime yönelik hareket dizgileri sunmaktadır. Görüngeşel bedenin çizdiği şema, bedenin mekan yaratma potansiyelini ortaya çıkarmaktadır. Schlemmer'in uzam deneyleri icracının mekanla olan ilişkisini yeniden tanımlarken, seyircinin de icracıyla kurduğu ilişkiyi dönüştürmektedir. Seyircinin mekanı algılama biçimini etkileyen ve ona düşünde yeni boyutlar katan performans dizgisi, performans ve mekan arasındaki ilişkiyi yapılandırmaktadır. Performansın anlık ve geçici aurasını görünür hale getirmeyi amaçlamaktadır (Şekil 3.7).



Şekil 3.7 : Oskar Schlemmer, Çubuk Dansı, 1927 (Url-14).

Tüm bu tarihsel akış içerisinde seyirciyle olan iletişimin ve mekanla olan etkileşimin eleştirilerek dönüşüme uğraması, bugün tez çalışmasının konusu olan mekana özgü performansın kuramsal temellerini atmıştır. Bu bağlamda tarihsel avangardlar, 1960'larda ortaya çıkan performans sanatının (*happening*) öncüleri olarak nitelendirilmektedir. Performans sanatı, bedeni öne çıkaran var oluşu ve dönemin sosyo-politik, teknolojik kimliğiyle şekillenmiştir. Teatral performans için alışılmadık ve teatral olmayan alanları, kavramsal sanat çerçevesinde, seyirciyle etkileşimli bir

şekilde kullanma çabasında bulunmuşlardır. 1960'lı yılların sanatsal ve performatif dönüşümü içerisinde, sanatın biçimi ve işlevi sorgulanırken, sanat mekanına yönelik algı da dönüşmeye başlamıştır. Brian O'Doherty (2019), *Beyaz Küpün İçinde- Galerî Mekanının İdeolojisi* adlı kitabında, 20.yüzyıl sanat mekanını Beyaz Küp olarak nitelendirerek onu yapı sökümüne uğramaktadır. Sanatçının olduğu kadar izleyicinin de mekanla olan ilişkisinin değişimine dair açılımlar yapılmaktadır.

Ancak Minimalist yapıtların 'mekana özgüllüğü', yalnızca sanatçıların genişleyen mekan algısının bir yansıması değildir. İzleyicinin de mekanı algılamasına, dolayısıyla mekan içinde kendi varlığının bilincine pencere açmasına olanak tanıyan bu tür yapıtların fenomenolojik boyutu, Minimalizmin belki de en önemli özelliğidir. (O'Doherty, 2019, s.10)

Richard Serra'nın 1981'de yaptığı mekana özel heykeli *Tilted Arc*'ın kaldırılmasıyla başlayan minimalist heykel kökenli tartışmalar diğer sanat alanlarına da sıçramıştır. Serra'nın "Eserin taşınması, eserin yok edilmesi demektir" (Serra, 1994, s.194) söylemiyle mekan ve eser arasındaki ilişkinin birbiri içerisinde eridiği, gerçek mekanın esere dahil olduğu bir durumu ortaya çıkmıştır (Şekil 3.8). Bu bağlamda, mekana özgüllük yapıtın mekanla, mekanın izleyiciyle, izleyicinin yapıtla kurduğu ilişkiyi yeniden tariflemiştir. Yapıtın hangi sanat dalına ait olduğundan bağımsız (resim, heykel, performans, tiyatro), ona karşıdan bakmak yerine deneyime açmak mekana özgüllüğün en çarpıcı özelliklerinden biridir. Sanatın, galeri mekanlarında kendi dünyası içerisine kapandığı beyaz küp de tiyatronun izleyicisiyle kaldığı siyah kutu da, mekana özgüllüğün sürece dahil edilmesiyle farklı bir keşif sürecine yol açmıştır. Bağlam sanat yapıtını tekrar üreterek yeni anlamlar eklemiştir.



Şekil 3.8 : *Title Arc*, Richard Serra (Url-15).

Mekana özgü performans, 1990'lı yıllardan itibaren, tiyatro mekanlarının yüksek maliyeti olması, hayal gücünün sınırlanması, sanatçıların topluluklarıyla etkileşim kurma konusunda yeni yollar arayışı, tiyatronun bireylerin dünya görüşünü yansıtan kısıtlı mekansal düşünceye sahip olması gibi sebeplerle popülerlik kazanmıştır (Tompkins, 2014). Teatral performansta mekana özgülük, tiyatro dışı alanlarda gerçekleşen ve mekanın, mekansal atmosferin ön planda olduğu teatral etkinliklerdir. Dolayısıyla mekana özgü performanslar, geleneksel tiyatro mekanlarında gerçekleşen performanslara göre sosyal alanla daha kolay ilişki kurabilmektedir. Ancak alışılmadık mekanlara sığmayan her performans mekana özgü olarak nitelendirilememektedir. Performans, içerisinde bulunduğu mekan ve öğeleriyle etkileşim içerisinde olmalı ve yaratıcı potansiyel ilişkiler kurmalıdır. Oyun metni, dekoru, icracı ve seyircilerin bedeni mekansal öğelerle dolanık bir ilişkisellik göstermelidir. Performansın içerisinde gerçekleştiği mekan performansla dönüşürken, performansı da biçimlendirmelidir. Artaud Vahşet Tiyatrosu'nun ilk manifestosunda performans ve mekan ilişkisi hakkındaki görüşlerini şöyle tarifler;

Biz, sahne ve salonu ortadan kaldırıyoruz, onun yerine bölümlere ayrılamayan ve hiçbir geçiti olmayan, ayrıca, olayın tiyatrosu da olacak tek bir alan istiyoruz...İşte bunun için, günümüzdeki tiyatro salonlarını bir yana bırakıp, bir hangar ya da tahıl deposu olarak, onu bazı kiliselerin ya da kutsal yerlerin, örneğin Yukarı Tibet tapınaklarının mimarisine göre yeniden düzenleyeceğiz. (Artaud, 2021, s.87)

Performans anlamları ve yaratımında mekanın şekillendirici olması, Artaud'un tiyatro salonlarının dışına yönelik yaptığı çağrıda açıkça görülmektedir. Vahşet manifestosuna göre mimari, performans yapılırken ana unsurlardan biri haline gelmektedir. Turner (2004) da benzere biçimde mekanın artık sadece mimarlar, şehir plancıları, haritacılar vb. meslek gruplarıyla değil gündelik yaşam pratikleri ve deneyimleri ile yeniden yapılandırıldığını, De Catreu'nun vurguladığı gibi katmanlı yapısının *palimpsest* özellikler gösterdiğini öne sürmektedir (s.373). Mekanın daha önceki izleri barındıran, tarih ve anlam katmanlarını içeren, farklı dönem ve olaylara sahip yapısı onun *palimpsest* olarak nitelendirilmesine sebep olmaktadır. Pearson ve McLucas mekanın bu katmanlı yapısından yola çıkarak, mimarinin performansla olan ilişkisini ev sahibi ve hayalet kavramları üzerinden açmaktadır. McLucas'a göre hayalet transparandır ve ev sahibi hayalet aracılığıyla görülebilir. Seyirci de onları gözleyen konumdadır. Bu üçlü yapı eseri oluşturmaktadır (Kaye, 2006, s.128). Mimari ev sahibiyken, performans hayalettir ve ev sahibi izin verdiği ölçüde hayalet kendi

inşasını gerçekleştirmektedir. Mekan sürekli dönüşüme açık, geliştirilebilir bir alan olduğu için hayalet onu işgal ederek, yeniden yazmaktır. Gerçekte orada olan ve oraya getirilen iki yapı, uyum ya da uyumsuzlukla haliyle birlikte yaratıcıdır (Turner, 2004, s.373-374). Ev sahibiyle birlikte var olanlar ve hayaletin eseri olanlar üst üste binerek performansta mekana özgü olma durumunu yaratmaktadır. Pearson, mekana özgü olma durumunu performans ve alışılmadık mekanının birbirine yeni perspektifler açan yapısıyla açıklar.

Bu terim, gerçek dünyadaki bir yer (dolayısıyla yerleşik bir tiyatronun dışında) temel alınarak tasarlanan bir sahneleme ve performansı ifade eder. İşin büyük bir kısmı, genellikle tarihle dolu veya atmosfere nüfuz etmiş alışılmadık bir yerin araştırılmasıyla ilgilidir. Bir uçak hangarı, kullanılmayan bir fabrika, şehir mahallesi, ev veya apartman dairesi. Klasik ya da modern bir metnin bu bulunan mekana yerleştirilmesi, ona yeni bir ışık tutar, ona umulmadık bir güç verir ve izleyiciyi metinle, oradaki yerle ve orada bulunma amacıyla tamamen farklı bir ilişkiye yerleştirir. (Pearson, 2010, s.7)

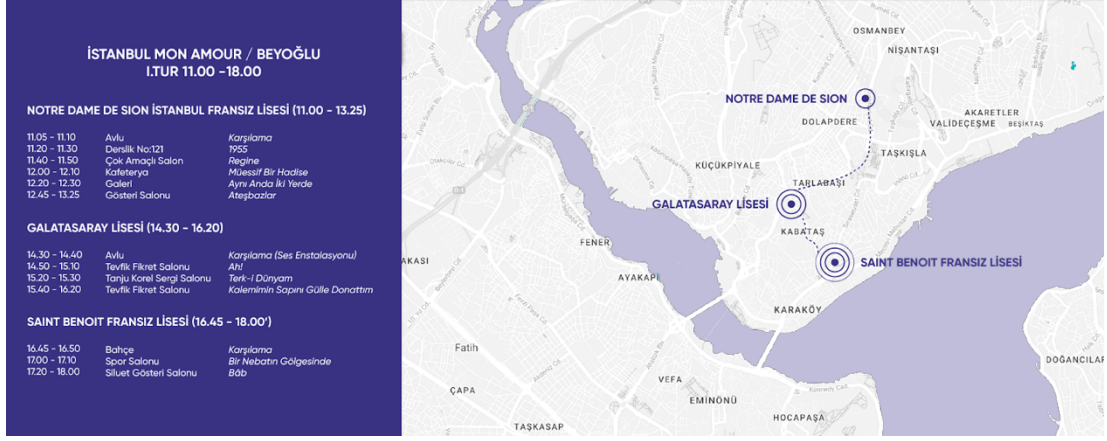
Performans artık tarafsız, tartışmaya kapalı, nötr bir mekanla sarmalanmış olmaktan çıkıp belli mimari özelliklere sahip mekan tarafından kuşatılmakta, etkileşime girmektedir. Mekan yaşanmış olmanın ötesinde yeniden sahiplenilmektedir. İcracı ile seyirci, seyirci ile mekan arasında yeni ilişkiler kurulmakta, mekan yeni katmanlar kazanmaktadır. Ancak bu etkileşim yalnızca biçimsel değildir. Mekanın sosyal, kültürel, politik, tarihi, coğrafi tüm özellikleri etkin, uyanık ve müzakere halindedir. Dolayısıyla mekana özgü performansta mimari bir aracı değil, performansın kendisidir, mekan teatrallikle performatiftir. Mekan, performansta tiyatro binasının aracı mimarisi olmadan yankılanmaktadır. David Wiles (2023), “tiyatro mimarisinin modernizmin en büyük başarısızlıklarından biri haline geldiğini, sosyal mesajlardan arındırılmış esnek, çok yönlü tiyatroların kavramsal bir imkansızlığı kanıtladığını” (s. 22) öne sürmektedir.

Wiles’in eleştirisi kesin sınırlara sahip olmasına karşın mekana özgü olmanın potansiyellerini ortaya çıkarması bakımından önemlidir. Çünkü mekana özgü olan performans üzerinde bir tartışma başlatmakta, seyircinin benliğini mekana göre konumlandırmaktadır. İçsel olan dışsallaşmakta, olası potansiyelleri etkinleştirmektedir. Olası potansiyeller, o yerin geçmişinden gelen hikayelerle seyirciyi ve performansı kuşatmaktadır. Pearson, arkeolog Michael Shanks ile alana özgü performans ile arkeoloji arasında tarihselliği odak noktasına alarak, mekana özgü performansın mekanın arkeolojik bir çalışması olduğunu öne sürmektedir. Onlara

göre, mekan her zaman geçmişin izlerini taşıdığı için potansiyel olarak arkeolojiktir. Sembolik düzenleri tekrar yapılandırmakta, geçmiş olayların imajını ifade etme şekline odaklanmaktadırlar. Geçmiş şimdiki zamanda temsil ederek, yeniden yapılandırılmaktadır (Turner, 2004, ss.376-378). Performans bu bağlamda mimari mekan içerisinde yeni bir vaka üretmekle geçmişin imajını tekrar oluşturmaktadır. Böylece mekanın özneliliği ön plana çıkmakta, seyirciyi kuşatmaktadır.

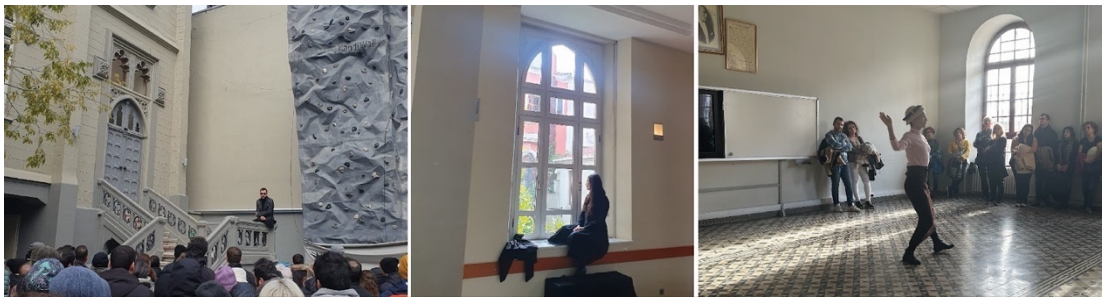
Kuşatılan seyirci, mekanın ve mimarinin benzersizlikleri ile diyalog içindedir. Mekan, seyircinin düş kurma kapasitesini harekete geçirerek, teatral deneyimi zenginleştirmekte ve özel bir atmosfer oluşturmaktadır. Mekana özgü performanslar, mimari mekanın sınırlarını aşarak izleyiciyi geçmişle, sembollerle, imgelerle ve mekanın kendisiyle kurulan derin, kişisel etkileşim içinde buluşturmaktadır. Bu nedenle, mekana özgü performanslar, izleyicinin duygusal bağlar kurmalarına olanak tanıyarak, düşünsel katılımlarını artırarak ve düş güçlerini tetikleyerek teatral deneyimi zenginleştirmektedir. Bu deneyim ortamında, seyirci yalnızca mimari mekanla değil onu oluşturan, ona işaret eden bileşenleriyle de temas halindedir. Bileşenler bir araya gelerek anlamlı bütünü oluşturmakta her bir parçanın kendi potansiyeli mekansallıkları var etmektedir.

27.İstanbul Tiyatro Festivalinde ikincisi tasarlanan *İstanbul Mon Amour* projesi Türkiye'deki en kapsamlı ve uzun soluklu mekana özgü performanslardan biridir. Ahmet Sami Özbudak'ın proje yönetmeni olarak yer aldığı performans dizisinde, Özbudak'ın Beyoğlu'na yönelik araştırmaları, hayalleri ve iş birliklerini kapsamaktadır. *Notre Dame De Sion Fransız Lisesi*, *Galatasaray Lisesi* ve *Saint Benoît Fransız Lisesinde* yer alan performanslar gün boyunca iki tur şeklinde (11:00-18:00 veya 14:00- 21:00) belirli bir akış içerisinde sürmektedir. Mekan deneyiminin ötesinde kent deneyimini de içeren projede seyirciler mekanlar arası geçişlerde Beyoğlu'na temas etmektedir "Ahmet Sami Özbudak'tan Beyoğlu'na bırakılmış bir aşk mektubu" (Url-16) olarak tanımlanan proje üç fransız lisesinde seyircilerini dolaştırarak, mekanla temas ettirerek, örtük potansiyelleri harekete geçirmektedir. Osmanlı döneminden günümüze, geçmiş ile gelecek arasında bir yolculuğa çıkaran performans dizisinde her performansın mekanla kurduğu ilişki ve ilişkinin süreleri değişkenlik göstermektedir (Şekil 3.9).



Şekil 3.9 : *İstanbul Mon Amour* Performans Akışı ve Rotası (Ersezer, 2023).

Notre Dame De Sion Fransız Lisesinin avlusundaki karşılaşma performansı, tek kişi tarafından performe edilmektedir. Türkçe süregiden performans araya eklenen Fransızca cümlelerle mekanın diline bürünmektedir. İracı kendisini Zühtü, Osman Hamdi Bey'in tablosundaki kaplumbağ olarak tanıtmakta, uzun yaşamı boyunca tanık olduğu olaylardan bahsetmektedir. Tüm ailesinin İstanbullu olduğunu ve İstanbul'a olan aşkını anlatmakta, seyircileri performansla hazırlamaktadır. Merdivenlerin üzerinde konuşmacı olarak pozisyonlanarak, tüm performansların karakterlerini mekanla birlikte anmaktadır. Dame De Sion'un merdivenlerini performans mekanına dönüştürmektedir. Dört farklı renk grubuna bölünen seyirciler, kendi grup renklerine ait bayrakları takip ederek okulun içerisinde bir gezintiye çıkmakta, birinci performans mekanına doğru yürümektedir (Şekil 3.10).



Şekil 3.10 : *İstanbul Mon Amour*'dan Performanslar (Soldan Sağa, *Karşılaşma*, *Regine*, *Ah!*), (Ersezer, 2023).

Derslik No.121'e giderken geçilen koridorlar, yapının mimari şeması ve yapı malzemeleri kendisini performans ve performansın seyircisine açmaktadır. Sınıfa ulaşana kadar geçilen mekanlar, seyircinin mimariyle ve onun kurduğu atmosferle karşılaşmasını mümkün kılmaktadır. *Derslik No.121*'deki performans seyircileri bir sınıfa almaktadır. Okulun öğrencileri gibi sıralara yerleşen seyirciler öğretmenlerini

beklemektedir. Zilin çalmasıyla telaşlı, üzerinde döpiyes ayağında siyah topuklu ayakkabıları bulunan bir kadın içeriye girmektedir. 1955 isimli performans öğretmenin koridorda yankılanan topuk sesiyle başlamaktadır. Öğretmen sınıfa girdiğinde seyircilerin arasında yerleşen üç öğrenci ayağa kalkmaktadır. Sınıfa girip Albert Camus hakkında kırık türkçesiyle bilgi veren öğretmen, “Eğer bugün İstanbul'un diğer güzel günlerine uyanmış olsaydık veba romanını tartışacaktık aramızda” cümlesiyle telaşının sebebini ortaya dökmektedir. Öğretmen ve sınıf, o gün 7 Eylül 1955 gününe uyanmışlardır. İstanbul’da yaşayan gayrimüslim nüfusa yapılan saldırılarda öğretmenin babası yaralanmış ve gelecekte olacaklar için telaş içerisinde. Sınıfta seyircilerin arasına yerleşen Dame De Sion üniformalı üç öğrencinin de öğretmene yönettiği sorularla performans ilerlemektedir. Saldırıların geçtiği mekanlar sıklıkla sınıfa çağırılmakta, seyircilerin zihninde bu mekanlar öğretmenin anlatımıyla inşa edilmektedir. Mekanın etnik köken ve tarihle olan ilişkisi, performansı gerçekçi kılmaktadır. Dolayısıyla yaratılan hayal mekanları seyirci kolayca inşa etmektedir. Seyirci performansı izlerken 2023 yılında Dame De Sion Lisesinin bir sınıfındadır. Ancak performans onu 1955 yılındaki Dame De Sion’a çağırılmaktadır. Performansın içerisinde anlatılan, sınıfta olmayan ancak atıfta bulunulan *diegetik* mekanlar ise seyircinin imgeleminde yapılmaktadır. Performansın geometrik mekanı örtük mekanlarla ilişkilendirilerek seyircinin düşlenen mekanlarını yaratmaktadır. Seyirci algısında kırılan zaman ve mekan, muğlak durumları meydana getirmektedir. Performans öğretmenin, “Bizi aklınızda tutunuz” söylemleriyle sona ermekte, seyirciler sınıftan çıkarak çok amaçlı salona doğru yürümektedir. Okulun başka bir bölümüne geçerken seyircinin zihninde hem bir önceki performansın bağlamı genişlemekte hem de bir sonraki performans için mekansal olarak hazırlık yapılmaktadır. Her seyirci için yaratılan örtük mekanlar farklılık göstermektedir. Örneğin, performansa katılan seyircilerin içinde bu okuldan mezun olan kişiler de yer almaktadır. Dolayısıyla onların zihninde kendi lise anılarıyla ilişkilenen mekanlar, performansın yarattıklarına ek olarak, anılarının mekanlarını da inşa etmektedir. Bu okulla hiçbir bağı olmayan seyirciler ise, mezun birisine kıyasla, performansın yarattıklarıyla sınırlı mekansal ilişkiler kurmaktadır.

Seyirciler çok amaçlı salona girdiğinde, siyah rahibe kıyafetleriyle bir icracı pencerenin önünde oturmakta, dışarıyı izlemektedir. Mekanın ortasına karşılıklı olarak dizilen sandalyelere seyirciler oturmaktadır. Yine zilin çalmasıyla başka bir icracı

karşılıklı yerleştirilen sandalyelerin arasındaki kapıdan girerek performansı başlatmaktadır. *Regine*, gerçek bir hikayeden uyarlanmış olup Hitler soykırımından kaçarak *Salvador* gemisiyle Polonya'dan İstanbul'a gelen bir kadının öyküsünü anlatmaktadır. İstanbul'a gelen *Regine*, akademide büyük başarılarla imza atmış ancak daha sonra İstanbul'dan da sürülmüştür. *Albatros* kuşuyla yaptığı konuşmalarla başlayan performans iki zamanlı ve mekanlıdır. Anlatının bir kısmı kuşların gözünden ve mekanından kurulurken bir kısmı da *Regine*'in sürgün gören bir öğretmen, rahibe kimliğiyle yapılanmaktadır. *Regine* hem kuş hem de bir rahibedir. Seyirci kadının önce gemideyken ona yoldaşlık eden *Albatros* kuşuyla konuşmasına şahitlik etmekte daha sonra röportaj vari bir kurguyla kadının öyküsünü anlattığı bir anlatıya evrilmektedir. *Albatros* kuşunu, seyirciler mekana girdiğinde karşılaştığı pencerenin önündeki rahibe canlandırırken, *Regine*'i kapıdan içeriye daha sonra giren oyuncu canlandırmaktadır. Giydikleri topuklu ayakkabılar yapının zeminine temas ettiğinde çıkan ses, mekanın atmosferini desteklemektedir. *Regine*'in okulla olan tarihsel ilişkisi ve okulun etnik kimliğiyle ilişkili sürgün edilme durumu anlatıyı mekana özgü kılmaktadır. Büyük pencereler, işlemeli kapılar ve yapının malzemesi performansın atmosferini oluşturmaktadır. “Evime gitmek istiyorum, peki o ev nerede?” cümleleriyle sonlanan performans, kadının aidiyet kuramadığı yaşamını ortaya sermektedir. Polonya'ya yaşadıkları, ailesinin kaybedişini ve İstanbul'da yaşadığı olayların mekanını performansa çağırmaktadır.

Seyirciler çok amaçlı salondan sonra kafeteryaya geçerek *Müessif Bir Hadiseyi* izlemek üzere yerini almaktadır. Kafeteryanın üst katına yerleştirilen piyanoyla kafe mekanı, genç kızın piyano odası imgelemine dönüştürülmüştür. Genç kız, pembe elbisesi, pembe babetleriyle bir matmazelin nasıl olması gerektiğine dair kurallara isyan edencesine performansa başlamaktadır. Atlara olan sevgisinden bahsetmekte, katı bir disiplin içerisindeki yaşamının yarattığı psikolojik etkilerden dem vurmaktadır. Dame De Sion'un avlusu, kubbeli salonu performansta diagetik olarak yaratılırken, okulun öğrenciler üzerindeki etkisinden bir kesit sunmaktadır. Genç kız performans zamanına göre yarın okulun avlusunda piyano resitali verecektir. Ancak piyano çalmak yerine atıyla okula girip ortalığı dağıtmayı planlamakta ve hızlıca kafeteryadan ayrılmaktadır. İcracının ardından yükselen radyo sesi 26 Mayıs 1960 darbesinin halka duyurulmasıyla sona ermekte, genç kız sokağa çıkma yasağıyla planlarını gerçekleştirememektedir. Seyirciler kafeteryadan galeri mekanına geçerken,

kafeteryanın alt katında üzerinde ceketiyle pencerenin kenarında bu kızı dışarıya bakarken görmektedir. Performans bitmiş olmasına rağmen darbe günü kızın candan üzgün bir şekilde dışarıyı izliyor oluşu, performansın uzantısını okulun koridorlarına taşımaktadır. Okula ait bir hikayenin yine bu okul mekanında performe edilmesi, içeriğin mekanla olan tarihsel ilişki ve karakterizasyonu performansın yarattığı mekansallıkları mekana özgü kılmaktadır. Radyo sesinin yarattığı mekan, dinleyenleri 26 Mayıs zamanına götürmektedir.

Çağdaş bir metinle galeri mekanında sergilenen *Aynı Anda İki Yerde*, Dame De Sion'dan mezun olmuş bir gencin okula dönerek bir sergiye katılmasından bahsederken, gösteri salonundaki *Ateşbazlar* Osmanlı döneminde bir rahibe ve subayın arkadaşlığını anlatmaktadır. Ajan Rahibe Zoe'nin gösteri salonunda saklanarak başladığı performans İstanbul'daki birçok mekanı sahneye çağırılmaktadır. *Ateşbazlar*, konvansiyonel anlamdaki bir sahnede performe edilmekte, seyirciler salonun koltuklarında performansı izlemektedir. Dame De Sion'un mimari özellikleriyle şekillenen salondaki son performans bitince seyirciler Galatasaray Lisesi'ne doğru yola çıkmaktadır.

Galatasaray Lisesindeki performans hava şartlarından dolayı avluda değil okul koridorlarında yankılanan ses enstalasyonlarıyla seyirciler için bir karşılama yaratmaktadır. Kaplumbağa Zühtünün sesi seyircileri yönlendirmektedir. Tevfik Fikret Salonundaki *Ah!* yine konvansiyonel bir sahnede performe edilen çağdaş bir metindir. Bir öğretmenin yaşamından kesit sunmaktadır. Metin, lisenin İstiklal Caddesi üzerindeki konumu ve yarattığı mekansal kodu vurgulamakta, lisenin önündeki gösterilere referans vermektedir. Alt metin suruç patlamasının olduğu günü anlatmakta ve lisenin simgesel ve kavramsal algısına hizmet etmektedir. Lisenin kent ölçeğinde yarattığı mekansal inşa ön plana çıkmaktadır. Kentlilerin gözünden Galatasaray Lisesini seyirciye anlatmaktadır. Seyirciler salondan diğer performans için ayrıldığında Tanju Korel Salonuna doğru geçmekte ve *Terk-i Dünyam* isimli dans performansını izlemektedir. Dijital görüntülerle başlayan performans, İstanbul'dan gitme hikayesini konu almakta, müzik ve dans eşliğinde seyirciyi sarmaktadır. Seyirciler Tevfik Fikret Salonuna gitmek için mekandan ayrıldığında, dansçılar koridorda onlara eşlik etmektedir.

Kalemimin Sapını Gülle Donattım yine konvansiyonel bir sahnede Ferhan Şensoy'un metniyle, Okan Bayülgen tarafından performe edilmektedir. Şensoy metinde,

Galatasaray Lisesi'ne dair anılarını anlatmaktadır. Bayülgen performansıylay Şensoy'un metnini teatral bir anlatıya dönüştürürken, mekana ait kendi deneyimlerini de seyirciyle paylaşmaktadır. Tevfik Fikret Salonuna ait olan bu anlatılar seyircinin mekanla kurduđu ilişkiyi başka bir boyuta taşımaktadır. Salonun üst katında performansa başlayan icracı ahşap oturmaçaların çıkardığı sestey, üst kattan aşağıya inen merdivenlerin uzunluğundan bahsetmekte, onlarla çocukken kurduđu bağları anlatmaktadır. Performans metni okulla bütünleştığımız yer olarak tarif ettiğı salon ve oturmaçaların arasında 1968 yılında geçmektedir. Metnin mekanla kurduđu ilişki performansa mekana özgü bir karakter yüklerken aynı zamanda 1968 yılının mekansallıklarını da salona çağırılmaktadır.

Seyirciler performans sona erdiğinde Saint Benoit Fransız Lisesi'ne doğru yola çıkmaktadır. Lisenin bahçesinde kaplumbağay Zühtü seyircileri karşılamakta onlarla vedalaşmaktadır. Spor salonuna ilerleyen seyirciler burada *Bir Nebatin Gölgesinde* performansını izlemek üzere yerlerine oturmaktadır. Zilin çalmasıyla, mavi elbisesi ve yüzündeki siyah maskeyle mekana giren icracı seyircilere kuru çiçek dağıtarak performansa başlamaktadır. Salonun uzun kenarına yerleşen masa dekorun ögesidir. Masanın üzerindeki otlar ve kaplar Mehveş'in karışımlar yaptığı mekanını kurmaktadır. İzleyiciler bu masanın karşısında sandalyelerde performansı seyretmektedir. Çıkan yangında yaralanan Mehveş, Benoit'e getirilerek tedavi edildiğini, Rahibe Zoe'nin ona baktığını ve sarayda işe başladığını anlatmaktadır. Benoit Lisesinin konumu, şehirle kurduđu ilişki ve yapının işlevi ile olan tarihsel bağay referans veren metin, örtük mekansallıkları harekete geçirerek düşlenen mekanları yapılandırmaktadır. Seyirciler performans bittiğinde projenin son oyunu olan *Bâb*'ı izlemek üzere Silüet gösteri salonuna geçmektedir.

Tüm performansların ve mekanları özetleyen cellat hikayesi olan *Bâb*, geçmiş ve bugün arasında bir köprü kurmaktadır. Seyirciyi duygusal ve fiziksel olarak Benoit'e taşıyan proje okul dokusunu değil onun tiyatro salonunu kullanarak tüm renk gruplarının seyircilerini tek bir mekana toplamaktadır. 1488 yılında büyük dedelerinin cellat olmasıyla başlayan İstanbul'a ait bu hikaye günümüze kadar gelerek son bulmaktadır. Bülent Emin Yarar'ın icracı olarak yer aldığı tek kişilik performansın dekorunu sahnede yer alan koltuk oluşturmaktadır. Sahnedeki birçok obje icracı tarafından başka bir şeye dönüştürülmekte, düşlenen mekanları yaratmaktadır. Örneğin koltuk sandal olurken, icracının sabahlığı bir mezar örtüsüne dönüşmektedir.

Özellikle koltuk mekansal olarak kodlanmakta sandalla her ilişki kurduğunda koltuğu kullanmaktadır. Koltuğun üzerinde aşağıya bakarak suya dokunmaktadır. Seyirci bu mekansal kod ile sahnede gördüğü koltuğu değil suyun üzerindeki sandalı mekansal olarak yaratmaktadır. Performans metinlerinde gerçek ve kurmaca hikayeler harmanlanıp mekanla ilişkilendirilmektedir. (Şekil 3.11).



Şekil 3.11 : *İstanbul Mon Amour*, Kapanış Oyunları (Soldan Sağa, *Kalemimin Sapını Gülle Donattım*, *Ateşbazlar*, *Bâb*), (Salih Üstündağ Fotoğraf Arşivi).

Metinlerin içerikleri ile ilgili olarak mekanlar seçilmiş ve mekanlara çok az müdahale yapılarak seyirciyle buluşturulmuştur. Gerçekçi bir dekor kurmaktan ziyade mimari yapı, malzemesi, bağlamı ve tarihselliği kullanılmakta, koltuk, masa, sandalye gibi çok küçük parçalar bazı performanslarda mekana eklenmektedir. Performansta sese ait öğeler, bazen kostüm tasarımıadaki aksesurlar (topuklu ayakkabı sesi) bazen ise radyo sesiyle katılarak mimari mekanı şekillendirmektedir. Mekanın kendi potansiyelleri ve seyirciyle olan etkileşimi performansın mekansallıklarını yaratmaktadır. Seyirciler zaman ve mekan kırılmalarına ve birçok mekanın üst üste düşmesine paralel olarak mekanı algılamakta aynı zamanda kendilerini muğlak mekansallıkların içerisinde bulmaktadır. Gördüklerinin yanında performansın çağırdığı düşsel mekanları da yaratmakta ve mekana dair olan örtülü özellikleri algılamaktadır. Performansın yarattığı muğlak ve düşsel durumlar mimari yapının da varlığıyla örtük mekansallıkları inşa etmektedir.

3.2.2 Mekansallıkları inşa etmek

Tiyatronun en önemli kurucu bileşenlerinden biri mekandır. Seyirci ve icracının aynı mekanda canlı bir şekilde var oluşu teatralliliğin özünü oluşturmaktadır. Tiyatro birçok yerde birçok şekilde gerçekleşebilir ancak en önemlisi bir yerde ve bir arada gerçekleşiyor olma halidir. Seyircinin ve icracıların birlikte oldukları, karşılaştıkları bir mekanın varlığıdır. Bu mekan bir tiyatro binası, bir sokak, bir kent meydanı, bir buluntu mekan olabilir. Brook'un bir önceki bölümde vurguladığı gibi boş bir mekan

da olabilir. Ancak geometrik mekanın varlığının yanında teatrallığın oluşturduğu mekansallıklar nasıl yapılanmaktadır? Teatral unsurlar nasıl bir araya gelerek mekansal ögelere referans vermektedir?

20. yüzyılda önemli bir paradigma değişimi ile tiyatro metne olan bağlılığından kopmaya başlamıştır. Artaud'un öncülüğünü yaptığı uygulayıcı ve teorisyenler bunu bir özgürleştirme olarak görmüş, performansı fizikselliğe, spontaneliğe doğru evirmişlerdir. Çünkü performans metninin eksiksiz, detaylı ve mizansen dolu olması, onlara göre fiziksellik ile keşfedilebilecek potansiyelleri sınırlandırmaktadır. Günümüzde teatral performansların sözlü, sözsüz, metin temelli ya da doğaçlama karaktere sahip olabilme özgürlükleri bulunmaktadır. Mekan yaratma noktasında potansiyelleri ise tartışmaya açıktır. Kıyaslanması tez çalışmasının konusu kapsamına girmemektedir. Ancak metnin, performansın dondurulmuş hali olduğu düşünüldüğünde mekansal analize birçok girdi sağlamaktadır. Dolayısıyla tez çalışmasında metin temelli performanslar üzerinden açılımlar yapılacak, metnin içerdiği satırlar ve satır aralıklarında mekansallıkların inşa edilmeye başlandığı kabul edilecektir.

“Mekan işte böyle başlar, boş bir sayfanın üzerine çizilen sözcüklerle, işaretlerle” (Perec, 2017, s.25).

Yazma eylemi kendi içerisindeki edebi ve şiirsel var oluşuyla mekanlarını yaratmaktadır. Perec bu yüzden mekan yaratma eyleminin iki boyutlu çizgisel ifadelerle başladığını, harflerin bir araya geliş şekilleriyle anlamlı sözcük ve cümlelerin oluştuğunu vurgulamaktadır. Hatta ona göre bırakılan satır aralıkları, harflerin sayfaya konumlanmış biçimleri bile mekanı biçimsel olarak yaratmaya başlamaktadır. Bachelard (2017) benzer biçimde, şiiri biçimin kapısı açan ruh olarak tariflemektedir (s.13). Okuyucunun metinsel olarak gördüğü karakterler yani iki boyutta oluşan anlam dizgileri, düş gücünde yapılandırılarak üç boyutlu hale gelmektedir. Mekanın boyutları şiirde oluşmaya başlamaktadır. Edebi dilin verdiği imgeler, mekansallaşma potansiyeli taşıyan ögelere dönüşmektedir. Metnin cümleleri hayal gücümüzü harekete geçirerek zihnimizde bir mekan tasviri yaratmaktadır. Shakespeare'in metinleri bu bakımdan oldukça zengindir. Kelimelerle oynama biçimi mekanların birbiri arasında geçirgenliğini yaratmak, okuyucuda mekan imgelerini hızlıca dönüştürebilmektedir.

HAMLET:

...Son zamanlarda, bilmem neden, bütün sevincimi yitirdim, her gün yaptıklarımı yapmaz oldum. Gerçekten öyle karardı ki içim, dünya, bu güzelim yapı, çorak bir kayalığa döndü gözümde. Hava, o canım başörtüsü dünyanın, şu cömert gökkubbeye bakın, bu yüce tavan altın parıltılarıyla bir değil benim için, pis, hastalıklı kokular birikintisinden başka bir şey değil. (Shakespeare, 2019, s.56)

Hamlet oyununun metninde yer alan bu pasaj önce zihnimizde ‘güzelim yapıyı’ ve altın tavanları inşa etmektedir. ‘Güzelim yapı’ her okuyanın imgeleminde başka mekansal biçim almaktadır. Altın tavanlar da herkes için biçimsel çehresini değiştirmektedir. Metin ilerledikçe *Hamlet* zihnimizde canlandırdıklarımızı yıkmakta, onu çorak bir araziye dönüştürmektedir. Çorak arazi imgesi hem metnin coğrafi koordinatları hem de *Hamlet*’in boşlukta hisseden ruh haliyle bütünleşmektedir. Onun oradan oraya savrulan ruh hali çorak imgeyle perçinlenmekte, sarayını yıkmaktadır. Danimarka prensi olan *Hamlet*, imgelemden rüzgarın kıpırdattığı kahverengi otların arasında savurulmaktadır. Yüksek, maviliklere açılan motifli gök kubbesi, birden rutubetli, yosun tutmuş düz tavanlara dönüşmektedir. Metin aracılığıyla mekan önce inşa edilmekte sonra yıkılmaktadır. Yıkılırken aslında dönüşmekte, yeni mekansallıkları açmaktadır. Shakespeare’in başka bir metni olan *Kral Lear*’da mekanın fiziksel özelliklerine yönelik girdiler vermektedir.

EDGAR:

Gelin efendim, işte burası. Kımıldamayın. Çok korkunç! Aşağı bakınca başı dönüyor insanın. Ta aşağıda uçan kargalar sanki birer böcek. Dik yamaçta adamın biri kayaya asılmış şifalı ot topluyor. Ne iş ama! Kafasından daha küçük gibi adam. Kumsalda dolaşan balıkçılar minik birer fare. Denizde demirli bir tekne var; Sandalı kadar küçük görünüyor göze. Sandalını ise şamandıra sanabilir insan, ancak seçiliyor. Çakıllı kıyıya vuran dalgaların sesi Belli belirsiz geliyor kulağa. Başım döndü, artık bakamayacağım, Yoksa tepeüstü inerim aşağı.

GLOUCESTER:

Senin durduğun yere götür beni.

EDGAR:

Verin elinizi, kenardan bir adım uzaktasınız şimdi. Dünyayı verseler kımıldamazdım oradan (Shakespeare, 2019, s.152).

Edgar karakteri bulundukları yeri betimlerken yüksekliği diğer nesnelerin boyutları üzerinden tariflemektedir. Bir uçurumun kenarında duyup görebileceklerinizi aktarmaktadır. Dalgaların sesinin çakıllara vuruşu, yüksekliğin verdiği yankılanmayı

boşluğu hayal ettirmektedir. Başının dönmesi, diyaloglarındaki tedirginlik mekanın yüksekliğini algılamamızı sağlamaktadır. Okuyucu, *Gloucester* uçuşunun kenarına doğru bir adım atarken onu görür gibi olmakta, rüzgarı satır aralıklarında bulmaktadır. Oysa metin devam ettiğinde aslında bir düzlükte olduğunu, *Edgar*'ın onu intihar etmemesi için kandırdığını görürüz. *Gloucester*'ın gözleri görmediği için tüm bu mekansal tasvirlerle tıpkı okuyucu gibi inanmakta, zihninde bu atmosferi mekansal olarak inşa etmektedir.

Tiyatro metinleri diyalogları, tasvirleri, olay örgüleri ve parantez içi bilgilendirmeleriyle mekanlara yönelik yukarıdaki örnekler gibi referanslar içermektedir. Metindeki coğrafi adlandırmalar, mekanlara yönelik açıklamalar, göstergeler, hayaller hatta noktalama işaretleri, mekanı metinde yapılandırmaya başlamaktadır. Metindeki mekansal göstergeler, imgeler, metaforlar ve onların nasıl kodlanıp kurgulandığı mekansal organizasyonda bir keşif alanıdır. Keşif alanı olan metinlerde mekanlar açık detaylı betimlemelerle, yüzeysel göstergelerle ya da saklı örtük biçimlerde yer alabilmektedir. Metindeki olay örgüsü bir teatral metnin mekansal ilişkilerini anlamak bakımından önem taşımaktadır. Karakterlerin birbiriyle yaşadığı diyaloglar, yaşanan olaylar mekanların niteliği hakkında bilgi vermektedir. Olayların geçtiği mekanlar (hastane, ev, saray, kasaba vb.) ve bu mekanların birbiriyle ilişkisi, kurgu mekan hakkında izlenim oluşturabilecek somut göstergelerdir. Karakterlerin yaşam alanlarının metinde ne şekilde yer aldığı ve tarif edildiği okuyucuya içerisinde bulunan mekanlar hakkında fikir vermektedir. Ayrıca olayların geçtiği mekanların dışında kalan, başka mekanlara işaret eden cümleler, bu metnin ilişki kurduğu diğer mekanlar olarak performansa katılmaktadır. Kullanılan sembollerle mekansal anlam yaratılmaktadır. Karakterlerin kişisel özellikleriyle ilişkili olarak mekanda nasıl konumlanacakları, hareket dizgileri ve kurgusal mekanları inşa biçimleri yine metinden sökülebilmektedir. Bunlar her zaman detaylı açıklamalar değil yüzeysel tarifler de olabilmektedir. Aksiyonun mekaniğiyle performansta şekillenebilmektedirler. Tüm bunların yanı sıra mekana özgü performanslarda metinle kurulan ilişkiye mimari yapının kendisi de eklenmektedir. İçerisinde bulunan mimari mekanın tarihsel, sosyal ve kültürel referansları metinde yerini almaktadır. Aynı zamanda pencere, kapı, merdiven, tavan arası, mahsen gibi mekana ait öğeler ve bunların kurguyla, performansla olan ilişkileri metnin içerisinden sökülebilmektedir. Metin, mekanın duygusal atmosferini oluşturma, mekanı

hikayeleştirme gibi noktalardan performansı beslemektedir. Yazılı metin ve onun çevresindeki performans mekanı birlikte yaratmaktadır. Metindeki sözcüklerin ve kurgunun icracılar tarafından nasıl dile getirilip fizikselleştiği ise yönetmenin, oyuncunun, tasarımcıların kolektif biçimde çalışarak ortaya çıkardıkları sonuç ürünüdür.

“Tiyatro metni aşarak, ama yine de ona dayanarak, oyuna bir takım bağımsız, yaratıcı öğeleri getirir: söze can katar, sözü bir görünüşe, düşünceyi bir eyleme sokar. Kısacası, tiyatro yazının değil, yazın, tiyatronun bir parçasıdır” (Nutku, 2013, s.28).

Nutku’nun vurguladığı gibi performans mekansal olarak yalnızca metinle yapılandırılmamaktadır. Metindeki mekansal öğelerin seyircilere aktarımında, mekansallığa katkıda bulunan anlam sistemlerinin harekete geçmesinde icracı kritik bir pozisyonundadır. Onun bedeni, sesi, jest ve mimikleri performans mekanındaki unsurları harekete geçirmektedir. İracının kendisi, sahnedeki tezahürü ve kurgulanan karakter arasındaki ilişkiler, metnin dışına çıkarak teatralliğin kendi anlamını üretmesini tetiklemektedir. İracı kendi varlığı olan bedeniyle eylemi uzamsallaştırmaktadır. İracının varlığı ve hareketi, etkileşimi meydana getirmektedir. Etkileşim bedenin hareketi sonucunda uzamsallaşmakta ve bu uzamsallıklar anlam kurulumlarına göre çeşitlenmektedir. İracının performans mekanındaki konumlanışı, sahneye giriş çıkışları, konuşması, bedeniyle çizdiği hareket alanı bu uzamsal yapılanmaya hizmet etmektedir. Kurgusal mekanın dünyası yapılanmaya başlamaktadır. Bedenin performans mekanındaki varlığı tiyatro tarihi boyunca tartışılmıştır. İracı metne tamamen bağlı olan bir maddeselikle mi yoksa kendi varoluşunun kattığı dinamiklerle mi performansını gerçekleştirmektedir?

Grotowski (1986) bu soruya şöyle cevap verir, “Beden yanar, kaybolur ama seyirci sadece birtakım görünebilir olan dürtüleri seyrederek” (s.28). İracı kendi bedenini performans sırasında terk ederek, canlandığı karaktere bürünmektedir. Görünen beden icracının görüntüsüyken, bedenin yarattıkları kurgusallığa aittir. Fischer-Lichte (2016) bu durumu “bedenin vücuda getirilmiş bir tin” (s.141) haline gelmesi olarak yorumlanmaktadır. İracının bedeni kendi fizikselliğini bir görününürlük haline getirerek yansıtmak istediği ruha dönüştürmektedir. Oluşan mekansallıklar da bu ruhun çizdiği şemalar, işaret ettiği üç boyutlu yapılanmalar olarak yorumlanmaktadır. Kurgusal dünya performans mekanında haritalanmakta, işaretlenmektedir. Bir sandalye otobüse, bir masanın altı eve dönüşebilme kabiliyeti kazanmaktadır. İracı

nesneler veya vücudunu uzamsallaştırdığı noktada performansın kodları harekete geçmekte, performatif mekanı yaratmaktadır. Performatif mekan, “kararsızdır, akışkandır ve sürekli değişmektedir” (Fischer-Lichte, 2013). Sahneleme esnasındaki birçok unsurdan etkilenmekte, daha çok icracının hareket dizgileriyle şekillenmektedir. Mekansal kodlar performatif mekanı imgelemektedir.

Kemal Aydoğan’ın yönettiği, Onur Ünsal’ın performe ettiği *Babamı Kim Öldürdü?* adlı oyunda bu mekansal kodlamalar açıkça görülmektedir. Sahnenin sağ tarafında bir sedye yerleştirilmiş hastane odası, sol tarafında ise çalışma odasına referans veren bir çalışma masası bulunmaktadır. Sahnenin ortasında ekran işlevi gören parçalanmış kumaşların asılı olduğu bir alan bulunmaktadır. Bu alan birçok kumaşın ard arda dizilmesiyle sahnede görselliğin desteklendiği üç boyutlu bir niştir. Ekranda metinle ilişkili olarak projeksiyondan yansıtılan bazı imgeler belirmektedir (Şekil 3.12). Oyuncu sahneye yandan girmekte ve öncelikle dekora dışarıdan bakmaktadır. Aslında karakterin anlatıcı pozisyonunda olduğuna dair ipucu, oyunun başlangıcında sahne dışındaki duraklama ve bakma halinden başlamaktadır. Oyun sırasında da birkaç kez sahneye dekorun dışından (ama yine sahnede kalarak) anlattığı hikayeye bakmakta ona dışsallaşmaktadır. Bu dışarıdan bakma hali sahnedeki fiziksel mekana sınırlar çizmekte, sözel olan anlatıyı dekorun sınırlarına çekmektedir.



Şekil 3.12 : *Babamı Kim Öldürdü?* Sahne Tasarımı, Moda Sahnesi (Url-17).

Oyun, icracının bir takım sosyoloji içerikli bilgilendirmeleriyle başlamakta bu sırada aktör çalışma masasında oturmaktadır. Babasına dönüp onun hastalığına dair diyaloglara başladığında sedyeye doğru ilerlemekte ve babasıyla konuşmaktadır. Tek kişilik oyun boyunca sedye aslında babasının nesneleşmiş halidir. Seyirci oyunun ilk

dakikalarından itibaren çalışma masasının sedyeden farklı bir mekansallığı olduğunu, sedyenin babayla, masanın ise karakterin entelektüel yaşamı ve hayata dair fikirleriyle örtüştüğünü fark etmektedir. Karakter babasıyla geçmişe dönük yüzleşmelere ve hesaplaşmalara doğru daldıkça, sedye seyircinin düşünde babasıyla paylaştığı anlara, anıların getirdiği mekanlara dönüşmektedir. Bazen bir arabaya, bazen evdeki bir koltuğa hayali olarak evrilmektedir. Anlatıda karakterin yaşamına yönelik anne, baba, abi figürleri baskın olduğu ve aile temalı bir içerik aktarıldığı için evin çeşitli mekanları sürekli olarak sahneye çağrılmaktadır. Geçmiş ve şimdiki zaman ikiliğinde bulanık sınırlara sahip olan oyunda, karakter annesiyle geçmişte olan konuşmasını sahnenin solunda yaptıysa, şimdiki zamanda babasına anlatırken yine sol tarafı işaret etmektedir. Artık orası seyirci için anneye konuşulan fiziksel bir mekan olarak inşa edilmekte, zamansallığı ise şimdinin dışına çıkmaktadır. Benzer bir örnek karakterin küçükken babasına yaptığı bir gösteride söylediği şarkının mekanına yöneliktir. Misafirlerle evde oturan ve çocukların birlikte gösteri hazırladığı bir gecede, karakter *I am barbie girl* şarkısını söylediği için babasından tepki görmektedir. Performans boyunca icracı, babasının onun cinsel yönelimini kabul etmediği her noktada o ana geri dönmekte benzer hareket şemaları ve sahne pozisyonuyla şarkıyı tekrarlamaktadır. Seyirci bu şarkının yerini ve fiziksel şemasını kodlamakta, ikinci üçüncü tekrarda icracıyla birlikte geçmişteki o geceye ve mekana, mekanın duygusuna, travmasına gitmektedir. Birçok karaktere hayat veren icracı, karakterin olay örgüsüyle birlikte tavrını ve mekanını değiştirmekte, tek bir olayı birçok perspektiften eş zamanlı olarak aktarmaktadır.

Örneğin, yemek masasında birlikte yemek yedikleri bölümde, karakterin annesine kızması ve onu babasına şikayet etmesi sonucu kavga çıkmaktadır. Annesinin abisine gizlice para verdiğini babasına söyleyen karakter bu dört kişi açısından da tartışmayı canlandırmaktadır. Karakter babasının sinirden nereye gideceğini bilmeyen halini seyirciye aktarırken, sahnede sürekli olarak hızlı hareketler ve abartılı beden diliyle hareket şemasını çizmektedir. Sinirli olma halinin mekanını inşa etmektedir. Karakterin heyecanı, annenin panik hali, abisini öfkesi kendi mekanlarını yaratmaktadır. Karakter, abinin babayı mutfaktaki seramik duvarlara iterek şiddet uygulamasıyla, bu şiddetin mekanını inşa etmektedir. Oyuncu bu kavga sahnesini anlatırken bedenini orta alandaki kumaşlara yapıştırmakta ve böylece kumaşları

seyircinin imgeleminde mutfaktaki seramik duvarlara dönüştürmektedir. Kumaşa yansıtılan kan görselleri ise şiddetin imgesini yaratmaktadır (Şekil 3.13).



Şekil 3.13 : Mutfaktaki Kavga Sahnesi, Moda Sahnesi (Url-18).

Oyuncu o geceye dair anlatıyı bitirdiğinde, yine sahnedeki dekora uzaktan bakmakta, zamanı değiştirip mekanı dışsallaştırarak geçmişte yaşadıkları olayların sonucunu izlemektedir. Oysa sahnede fiziksel bir değişim olmamıştır. Oyuncu da seyirciyle birlikte, anlattığı bu mutfaktaki olayları izlemektedir. Şiddetin, öfkenin, paniğin, heyecanın bu mekanı neye dönüştürdüğünü düşsellikte anlatıyla inşa etmekte, sonra da bu inşaya bakmaktadır.

Başka bir örnek, Murat Mahmutyazıcıoğlu'nun yazıp yönettiği ve üç kadının (anne, genç kız, anane), üç sandalye üzerinde oturarak, üç kuşak İstanbul deneyimini anlattığı *Sen İstanbul'dan Daha Güzelsin* adlı oyundur. Oyunda mekansal yapılanmalar icracıların anlatımlarıyla şekillenmektedir. İracılar oyun boyunca oturmakta ve hareket alanını kısıtlı kullanmaktadır. Birbirlerine karşı değil seyirciye karşı oyunu performe etmektedirler. Ancak vücutlarının üst kısmını kullanım biçimleri, ses tonlamaları, jest ve mimikleri uzamı etkinleştirmektedir (Şekil 3.14). İracıların sandalyeleri onların kendi dünyalarının mekansal bir yansımasıdır. Ona sıkı sıkı tutunur, onun üzerinde döner sandalyeyi bir uzuv gibi kullanmaktadırlar. Bu üç sandalye kendi mekansal odaklarını oluşturmaktadır. Sanki birbirleriyle aynı mekanda

değiller, birbirlerini görmüyorlarmış gibi röportaj vari bir kurguyla oyun ilerlemektedir.



Şekil 3.14 : *Sen İstanbul'dan Daha Güzelsin* Sahne Tasarımı, İBB Şehir Tiyatroları (Url-19).

Ancak bir cümlelin bölümlerini paylaşmaktadırlar. Birinin bitirdiği yerde öteki cümleye devam etmektedir. Bazen aynı olayın farklı yüzlerini, bazen ise tamamen farklı bir olayı aynı cümlelin kısımlarıyla anlatmaktadırlar. Her biri diğerrinin anlattığı şeyden bir biçimde etkilenmektedir. Anne kızına tokat attığını anlatırken bacağına vurmakta, kızı diğerr sandalyede mimikleriyle tokat yemiş gibi savrulmaktadır. Otobüse bindiklerini anlatırken hep bir elini yukarıya kaldırıp tutunuyormuş gibi yaparak titremekte, tramvaya bindiklerinde sağa sola savrulmaktadırlar. Bu durum performans mekanında bir mekansal kod halini almaktadır. Sandalye düşsellliğimizde bir titreme/tutunma hareketiyle otobüse, sağa sola savrulma salınımıyla ile tramvaya evrilmektedir. Oyunun bir yerinde anne ve kız, ananenin evinin önünde kapıyı çalmaktadır. Kızın tuvaleti gelmiştir, anne panik yapıp kapıyı daha hızlı vurduğunu aktarmaktadır, anane ise evin içerisinde koltukta oturmaktadır. Fiziksel olarak performans mekanında lineer bir şekilde oturan bu üç kadın teatrelliğin etkisiyle mekanı yapılandırmaktadır. Seyircinin imgleminde annenin önünde bir ev kapısı belirlemekte, kızın hızlı davranışlarıyla apartmanın holü boyut kazanmakta, ananenin rahatlığının verdiği ifadelerle ise oturduğu koltuk içerisinde bulunduğu evin salonu

performans mekanına çağrılmaktadır. İcracıların hareket dizgileri bir apartman dairesini tasarlamaktadır.

Anne rolündeki *Başak*'ın kocası *Fehmi Bey*'in öldüğü bölümde ölümün nasıl gerçekleştiğini *Başak* anlatırken, diğer oyuncular bacak bacak üzerine atmış performans mekanında hareketsizdir. Tüm oyun boyunca biri konuşurken diğerleri mimiklerine devam etmekte ancak bu sahnede anane ve genç kız hareketsiz kalmakta, dinlemektedirler. Olaya şahit olmayışları ve odağın annede oluşu, onların tarafında mekanı dondurmakta sadece annenin ölümü anlattığı yatak odası performans mekanına çağrılmaktadır. Diğer oyuncuların hareketsizliği uzamı dondurmuş, dramatik olayı öne çıkarmıştır. Benzer biçimde, İstanbul'un kötülüklerine yönelik anne ve ananın vesvese yaptığı sahnede, konuşmalar, hareketler hızlanmış, ışık alttan verilerek bu üç kadının ve üç sandalyenin gölgeleri büyüyerek dekora yansımış, o küçük vesvese fısıltıları hareketlerle ve ışıkla büyüyerek İstanbul'un karmaşık ruhunu, hızlı akışını ve karanlığını sahneye çağırmaktadır.

Yukarıdaki örneklerde görüldüğü gibi, icracının bedeninin her etkileşimi, uzamsallaşma potansiyeli taşımaktadır. İcracı mekan ve zamanı performans mekanı üzerinde taşıyan, inşa eden bir varlık göstermektedir. Jestleri, sözcüklerini mekansallaştırmaktadır. İcracı hayal gücünü tetikleyerek teatrallüğün olasılıklarını seyirciye açmaktadır. Bunu yaparken bazen dekorsuz, ışıksız, sessiz olabilir. Bazen ise tüm bunların detaylı olarak tasarlandığı bir alanda konumlanabilmektedir. Tüm bu bileşenler teatral anlamı yaratırken önem taşımakta, performatif mekan inşa etmektedir. Tiyatro bir temsil sanatı olduğu için, fiziksel olanla kurgusal olanın yani burada olan ile burada olmayanın ilişkisinde sahne tasarımı da önem taşımaktadır. Metnin ve icracının temsiliyetinin yanında sahnenin nasıl tasarlandığı seyirci algısındaki mekansal düşüncüyü etkilemektedir. Sahnenin nasıl tasarlandığı ya da tasarlanması gerektiğine dair düşüncelerin tarihsel akışına bir önceki bölümde yer verilmişti. Bakışın ve temsilin ön planda olduğu bir sanat dalında kurgusallığın seyirciyi içerisine alması için birçok yol denenmiştir. Örneğin, André Antoine tarafından görsel bileşenler ön plana alınmış detaylı manzara resimleri çizilmiş, anlatılan hikaye objelerle ve mekansal öğelerle birebir seyirciye aktarılmaya çalışılmıştır. Meyerhold ise sahne tasarımında tam tersi bir yaklaşım sergilemektedir.

Büyük bir sahneyi akla gelebilecek her türlü ayrıntıyla da doldurursanız, kendinizi gözünüzün önünde bir gemi bulunduğuna inandıramazsınız. Denizde giden bir geminin güvertesini

sahne göstermek oldukça güç bir sorundur. Oysa tüm sahneyi kaplayacak bir yelken bu gemiyi seyircinin düş gücünde oluşturabilir. (Mayerhold, 1997 s.186)

Sahne mekanının tasarımına bu iki uç (görünür ve görünmez olan) arasındaki salınımlar şekil vermektedir. Sahne tasarımı bünyesinde, fiziksellik göstererek görünür olanı, anlatıyı görünür kılanı barındırmaktadır. Sahne tasarımı ışık, ses, metin, dekor, kostüm ve icracılarla bir bütündür, aktarılacak istenen kurgunun görsel biçimidir. Sahnenin dekoru ise içerisinde bulunan geometrik mekanın da etiketlediği ve dönüştürdüğü bir öğedir. Bir tiyatro yapısında ya da buluntu mekanda tasarımı yapılan sahne, oyun metniyle ve icracıyla kurduğu etkileşimle kurgusal yaratmaktadır. Seyircilerin oyun hakkındaki mekansal düşüncelerine yön vermektedir. Kostüm de bu noktada dekordan ayrı düşünülmemesi gereken, yaratılan kurgusal dünyadaki mekanın aurasını oluşturan, icracının hareketlerine mekansallık kazandıran önemli bir bileşendir. Performansın bütünsel tasarımı düş gücünü tetiklemekte, bir başlangıç noktası sunmaktadır. Sahne tasarımı, seyircinin performans için geometrik mekana geldiğinde ilk karşılaştığı öğedir. Teatrallığın etkinleşmesiyle, tasarımla ilgili ilk fikirler bu fiziksellik karşısında şekillenmeye başlanmaktadır. Performans süreci dahil oldukça bu öğeler dönüşmektedir.

Bir gerçek nesne sahnede kullanıldığında, kullanıma yönelik işlevi tiyatral işlevinin baskısı altında kalır. Örneğin eğer bir sandalye sahneye konursa, onun oyun alanındaki konumu ve stili; sosyolojik, kültürel ve tiyatral işlevler kazanır... Sahnedeki sandalye, üzerine oturan bir nesneden daha fazla bir şeydir. Onun anlamı, kullanıma yönelik işlevini aşar. Nesne, başka bir şey olma, çoğul anlamlar üretme olasılığına sahiptir. Bir sandalye bir taht olabilir, bir taç kendi metonomik işlevi içinde hükümdarlık monarşisinin egemenliğini temsil edebilir. Olasılıklar sonsuzdur ama bununla birlikte kültürel olarak sınırlıdır. Gösterge dizgesinin içinde bir şey başka bir şeyin yerini alabilir ve tiyatrallığın oluşumuna, dönüşümüne izin veren şey bu gösterge dizgesinin kendisidir. (Donahue, 1993, s.83)

Gösterge dizgileri seyircinin imgeleminde aktarılacak istenen kurguyla birleşerek teatral anlamı yaratmaktadır. Sandalye seyirciyi, kendi geçmişindeki bir mekana, gelecekte olmak istediği mekana ya da sadece icracının mekanına götürebilmektedir. Sandalyenin tasarımı, konumlanması, biçimi ise performans tasarımcılarının estetik anlayışına, dönemin şartlarına bağlı olarak değişmektedir. Sahne tasarımına bakış açısı, tiyatro tarihi boyunca seyirciyle kurulan ilişkinin biçimine bağlı olarak değişmiştir. Önceleri seyircinin kurgusallığın içine çekilmesi için birebir gerçekçi, perspektif bakışla odaklanan, sahnenin iki boyutlu bir resme indirgendiği tasarım anlayışı hakimken avangardların yol açtığı yeni düşüncelerle dekor mekanikleşmiş,

soyutlanmış ayrıntılardan arındırılmıştır. Bu bağlamda seyirci sahnede fiziksel olarak mekanı kuran dekorla nasıl etkileşime geçmektedir? Düş gücünde inşa ettiği diegetik mekanlar sahne tasarımının öğeleri ile etkileşime girerek nasıl tasarlanmaktadır?

Seyircinin sahneyle kurduğu ilişki, seyircinin ve icracının nasıl konumlanacağına bağlı olarak değişkenlik göstermektedir. Seyirci sahne mekanından ayrı ve izleyen konumundaysa dekorla kurduğu ilişki yalnızca görsel ve düşseldir. Ona temas edip içerisinde gezinememekte, öğeleri kendi dönüştürüp işlev atayamamaktadır. Yalnızca dekorun sunduğu potansiyelleri zihninde bir araya getirip mekansallıkları yaratabilmektedir. İracının dekorla etkileşime geçtiğinde ortaya çıkan potansiyellerin farkına varıp zihninde mekanı yapılandırmaktadır. Tiyatroda mekan kavramı sahne üzerinde ve sahne dışında fiziksel ve kurgusal olarak çok boyutlu anlamlar taşıdığı ve çeşitlendiği için seyircinin düşünde yapılanan mekansallıkları kavramak karmaşık bir süreçtir. Örneğin, sahne tasarımında bir kapıya yer verildiğinde, bu kapı sahnede fiziksel olarak varlık gösterdiği için sahne mekanına aittir. Dolayısıyla sahne üzerindeki kurmaca mekanı yaratmaktadır. İracı bu kapının ardındaki bir ev mekanından bahsederek orayı tasvir ediyorsa, seyirci bu kapıdan çıkıldığında eve gidildiğini zihninde kodlamaktadır. Dolayısıyla ev mekanı sahne dışındaki kurmacı mekanı yaratmaktadır ve seyirci onu zihninde üç boyutlu hale getirmektedir. İracının anlattıklarıyla, teatral metnin ona verdiği detaylarla, sahne üzerindeki tasarlanmış alanlar yani seyirciye verilen imgelerle düş gücünde evin içerisini inşa etmektedir. Kapı yalnızca evin sembolü veya o evin sahnedeki tek fiziksel tezahürüdür. Seyirci o kapıyı gördüğünde imgeleminde ev oluşmakta ve icracıyı anlattığı kurgunun içerisinde mekansallaştırmaktadır. Kapı o evin sahne üzerindeki mekansal kodudur.

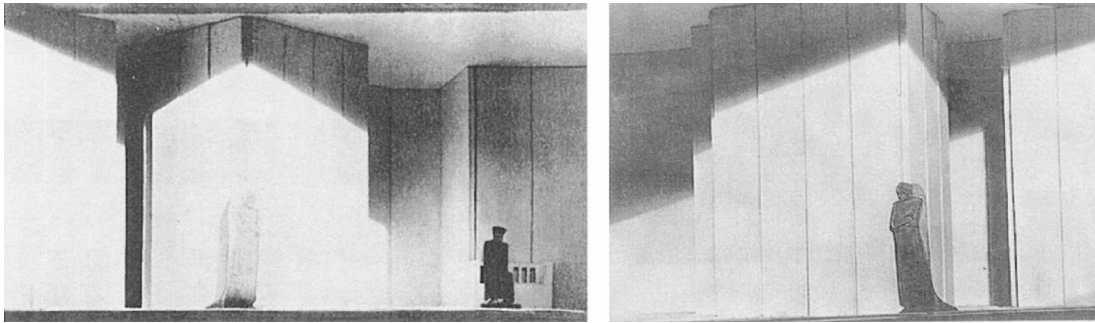
Başka bir seçenek de bahsedilen ev mekanının içini multimedya araçlarıyla sahneye getirilmesidir. O zaman seyirci zihnindeki ev imgelemini oluşturmada direkt onunla karşılaşarak performansı izlemeye devam etmektedir. Kapı yine evi imgelemeye devam ederken, multimedya araçları eve ait mekanları fiziksel olarak var etmektedir. Böylece sahnede görünen ve görünmeyen, işaret edilen, örtük mekanlar oluşmaktadır.

Seyircinin izleyen, icracının performe eden olduğu durumlarda incelenebilecek bir diğer nokta, dekorun kurguyu nasıl bir gerçeklik ve estetik anlayış ile yansıttığıdır. Seyirci zihninde mekanı yapılandırırken tasarımın ona sunduğu tüm fizikselliklerin üzerine kendi mekanını inşa etmektedir. Dolayısıyla tasarımın ne sunduğu ve nasıl sunduğu önem kazanmaktadır. Örneğin Shakespeare'in *Hamlet* metni, yurtiçi ve yurt

dışında, günümüzde ve geçmişte yüzlerce kez performe edilmiştir. Dönem mekanlarını yansıtan dekorları ve kıyafetleriyle veya sembolik anlamlar yüklü yalın tasarımlarıyla neredeyse her dönemdeki farklı teatral düşünce ve tasarım anlayışıyla sahnelenmiştir. Bazen ağır bir dram bazense komedi unsurlarıyla yorumlanmıştır.

Bölümün devamında sıralanan örnekler farklı teatral düşüncelerle yorumlanmış ve yeniden yazılmış *Hamlet* metinlerine sahiptir. Ortak bir metnin değil ortak bir içeriğin etrafındadırlar. Her birinin metninden, karakter inşalarından, *Hamlet*'i ele alış biçimlerinden bağımsız olarak bu tasarımları kıyaslamak yüzeysel bir yaklaşım olacağı için yalnızca bir serim yapılması amaçlanmaktadır. Örneklerin çalışmada ard arda yer almasının sebebi, ortak bir içeriğin nasıl farklı sahne tasarımları yarattığı ve bu bağlamda seyircinin düşsel mekanlarına yönelik nasıl olasılıkları barındırabileceğini keşfetmektir.

Gordon Craig'ın 1909 yılında tasarladığı Stanislavski'nin 1912 de Moskova Tiyatrosunda sahneye koyduğu *Hamlet*, sahne tasarımı bakımından birçok yeniliği içerisinde barındırmaktadır. Craig'ın hayal ettiği yapımda trajedi *Hamlet*'in ruhunda geçmekte diğer karakter onun yayılımındadır. *Hamlet* müzik ve ölüm arasındaki düette sarhoştur (Senelick, 1981, ss:109-124). Bu hayalin sahneye yansıması Craig'ın tasarladığı hareketli panolardır. Aksiyonlar arasında mekan geçişlerini sağlayabilmek için gazlı bez teknikleriyle panoları birer ekran haline getirmektedir. *Hamlet*'in şiirsel dünyasını yaratmak için esnek mimari şekiller sunan panolar, ışık ve efektlerle atmosferi kurmaktadır (Şekil 3.15).



Şekil 3.15 : Gardon Craig, *Hamlet* Sahne Tasarımı (Craig, 1913).

Buluşumun amacı, düz perdenin estetik avantajlarını sunacak, ancak ayrıca bir yanılsama yaratmayı amaçlamamasına rağmen yine de izleyicinin hayal gücüne öneri yoluyla yardımcı olacak çok sayıda efektte sahip olacak bir cihaz üretmektir. Cihazım ayrıca boyalı dekorun sanatsal çeşitliliği ve mekanik avantajlarını perdenin taşınabilir doğasıyla birleştirmeyi amaçlamaktadır...Ekranlar arka plan olarak kullanılabilir ve ayrıca, örneğin bir caddenin köşesi

veya iç mekan gibi çeşitli fiziksel koşulları önerecek şekilde çeşitli perspektif açılarında ön plana çıkacak şekilde düzenlenebilir. Bir binanın; bu sayede temsile değil öneriye güvenilir ve yine de çeşitlilik elde edilebilir. (Craig, 1913, s.143)

Craig'ın tasarımı dönemin teknolojik şartlarından dolayı tam olarak uygulanamaması seyircinin hayal gücüyle tasarım arasında kurduğu ilişki bakımından önem taşımaktadır. *Hamlet*'in sarayı, ruh dünyası ve yaşadığı olaylar sahne tasarımında gerçekçi bir biçimde yer almamaktadır. Yükseklikler, gölgeler, geometrik biçimlerle seyirciye mekansal düşünce aktarılmaya çalışılmıştır. *Hamlet*'in iç dünyası sembolik figürlerle sahneye yansıtılmıştır. Craig sahne tasarımında *Hamlet*'in mekanlarına dair formalsal ve atmosferik ipuçları vermektedir ancak gerisini seyircinin düş gücüne bırakmaktadır. Performansın örtük mekanları her seyirci için benzersiz nitelikte inşa edilmektedir. Craig tasarımlarından toplanan imgelemler her bir birey için farklı mekansallıklar yaratmaktadır.

2015 yılında *Barbican Theatre*'da sahneye konulan, yönetmenliğini Lyndsey Turner, sahne tasarımını Es Devlin'e ait olan *Hamlet* uyarlaması ise detaylı ve devasa bir sahne tasarımıyla karşımıza çıkmaktadır. *Hamlet*'in ruhundaki kasvet koyu renklerin kullanımıyla sahne mekanına yansıtılmıştır. Tablolar, geyik kafaları, uzun bir yemek masası, mumlar, şamdanlar, avizeler, büyük bir merdivenle çıkılan balkon ve birbirine açılan kapılarıyla izleyicinin inceleyebileceği birçok ayrıntıyı içerisinde bulundurmaktadır (Şekil 3.16).



Şekil 3.16 : *Barbican Theatre, Hamlet Sahne Tasarımı* (Url-20).

Metindeki kum fırtınası sahneye toprak yığınlarıyla yansıtılmış, multimedya araçlarının kullanımıyla mekansal sınırlar genişletilmiştir. Zaman zaman *Hamlet*'in

zihin durumları duvarlara yansıtılarak mekan içsellğe bürünmektedir. Sahne adete *Hamlet*'in hayatından boğuluşunu betimler gibi bir kalabalığa ve çok sayıda mekansallığa sahiptir.

Es Devlin'in seti muhteşem ama çok özel mekanlar gerektiren *Hamlet*'te birkaç sahne dışında pek işe yaramıyor. Oradaki aksiyon büyük bir ziyafet salonunda geçtiğinde *Castletwatch*'ın kış gece manzarası hissini uyandırmak pek mümkün değil. Böyle bir alanda Gertrude'un yatak odasının mahrem duygusunu canlandırmak da mümkün değil. (Url-21)

Seyirci yorumlarına bakıldığında, tasarımın bu denli etkileyici ve detaylı olması düş gücünün önüne geçmektedir. Kurgunun gerektirdiği mekanlar direk aktarıldığı için sahne tasarımına ait unsurlar seyircilerin imgeleminde mekansal birlikler oluşturmamaktadır. Aktarılmayan mekanların da düşünmesi seyirci için zor bir hale gelmektedir. Sahne tasarımı seyirciye sadece gördüğünü anlamlandıracak kadar zaman tanımakta, düş gücünü tasarımcıya ait kılmaktadır.

2023-2024 sezonunda Jeffrey Carpenter'ın yönetmenliğini yaptığı *Hamlet*, mekana özgü performans olarak sahnelenmektedir. *Carrie Blast Furnaces National Historic Landmark* olarak bilinen endüstriyel yapı, bulunduğu şehir olan Pittsburgh'da 1980 yılına kadar faaliyet gösteren ünlü çelik üretim merkezlerinden biridir. Eskiden ünlü bir üretim merkezi olan ancak şu an harabe halinde, paslanmış şekilde varlık gösteren *Carrie Blast Furnaces*, *Hamlet*'in parçalanmış Danimarka Krallığı ile özdeşleşmiştir. Geçmiş görkemli bir dönemin kalıntısı olan yapı, *Hamlet*'in krallığının sembolü gibidir (Şekil 3.17).



Şekil 3.17 : *Quantum Theatre, Hamlet* Sahne Tasarımı (Url-22).

Bir de Carrie Carrie Blast Furnaces No. 7 var; sahnenin arkasında tehditkar bir şekilde yükselen metal dev, ancak karanlık çöktükten sonra, Quantum onu zengin mor ışıkla yıkadığında daha da belirginleşiyor. Bizim dünyamızda, Rivers of Steel'in turlarıyla canlandırılan, geçmiş bir dönemin kalıntısı. Bu 'Hamlet' bağlamında, zamanla yıpranmış

kütlesi, yozlaşmış ama yine de inkar edilemeyecek kadar güçlü bir devletin sembolü gibi görünebilir. Ya da mağdur, çoğunlukla haklı ama derinden çelişkili olan kahramanın boşuna geri almak istediği tüm kötülükleri temsil edebilir. (Url-23)

Performans yalnızca yapıyla değil Pittsburgh'un kendisiyle de bağ kurmaktadır. Özellikle gece karanlığı çöktükçe mor ışıqla aydınlatılmakta, heykelsi ve hayali bir görünüm almaktadır. Hamlet'in içerisinde bulunduğu iktidar mekanına simgesel olarak dahil olmaktadır. Karşıdan bakıldığında yapı bir arka fon gibi görülsede kurduğu atmosfer ve sunduğu tarihsel katman performansa mimariyi dahil etmektedir. Mekandaki çöküş ve paslanma *Hamlet*'in iç dünyasının fiziksel tezahürü gibidir. Yapının bahçesinde konumlanan sahne mekanı, üç yönden basamakları olan bir platform olarak tasarlanmıştır. Hem karakterleri birbirine uzaklaştırıp yakınlaştıran hem de seyirciyle ilişkilenmeyi hedefleyen tasarım, yapının bir devamı niteliğinde gibi görünmesi için griye boyanıp, pas rengiyle deforme edilmiştir. Sahnedeki lineerlik basamaklı yükseltiyle kırılmış karakterlerin ayrışan ve dolambaçlı dünyalarını temsil etmektedir. Toprak ve mucur yığınlarıyla sahne tasarımı zeminle bütünleştirilmiştir.

Gerçekçi dekorlar ve detayların yer almadığı onun yerine mekanın ruhunu ve metnin içeriğini yansıtan bir tasarım anlayışı ön plana çıkmaktadır. Seyircinin içerisinde bulunduğu atmosfer metnin düşsel yönünü öne çıkarmakta, *Hamlet*'in hayaletlerini mimariyle görünür hale getirmektedir. Açık alanda performe edilen yapım uçak, tren, araba sesinden, hava şartlarından etkilenmektedir. Bu durum zaten devingen olan performans mekanını fiziksel olarak da dönüştürmektedir. Harabenin yaydığı ve kurduğu düşsel alan, metinle birleştiğinde seyircinin düşsel mekanları katmanlaşmaktadır. Yıldızların altındaki performansta, her seyirci kendi mekansal izleğini kurmaktadır.

İstanbul Devlet Tiyatrolarında Bülent Emin Yarar'ın tek kişilik performansı da *Hamlet* yorumlarından biridir. Sahnede iktidarın sembolü olarak betimlenen yatak ve performansa dahil olan kumaşlarla diegetik mekanlar kurulmaktadır. Kumaşın mekan yaratma potansiyelinden yararlanılarak seyircilerin düş gücü tetiklenmektedir. Kırmızı kumaşlarla ölüm sahneleri mekansal olarak kodlanmakta, seyircinin hayal mekanlarını icracıyla kumaşın etkileşimi yaratmaktadır (Şekil 3.18).



Şekil 3.18 : İDT, *Hamlet* Sahne Tasarımı (Url-24).

...bir denizde, gemidesiniz, yukarıdan uzun bir mavi şerit kumaş rulosu açılıyor ve onun altında kalan oyun kişisi, denizin içinden başka biri olarak ortaya çıkıyor, küçük kağıttan yapılan gemiyle oyuna devam ediyor. Ve ölmesi gereken bir karakterken, yukarıdan düşen kırmızı şerit kumaş ölünün üstünü örtüyor. Saraya gelen, gezici tiyatro kumpanyasının oyununu, kukla oyunu olarak görüyoruz. Aktör, burada da izleyiciyi mest ediyor. Sahneyi kaplayan kumaşlar, yine oyun içindeki başka bir durumla, mesela ölü gömme sahnesiyle, mezar olarak görünen yerdeki alana, toplanmak suretiyle, ortadan kaldırılıyor. (Url-25)

Oyunda icracı *Hamlet* metnini tek başına performe ettiği için farklı karakterlere, zamana ve mekana tek beden ile ulaşmaktadır. Bu durum sahnede heterotopik bölgeler yaratarak örtük mekanlar için potansiyel sağlamaktadır. Sahne tasarımı da esnek malzemeyle dönüştürülebilir formlar kullanılması hızlı mekan geçişlerine olanak tanımaktadır. Nesnelere semboller ve anlamlar atanmakta, seyircinin toplayabileceği birçok imge açığa çıkmaktadır. Dolayısıyla seyirci sahne üzerindeki mekanları kendi düşselliğinde inşa edebilmektedir.

2013 yılında gösterime giren Moda Sahnelerinin *Hamlet* yorumunda ise sahnede karakterlere ait altı adet açık tabut yer almaktadır. Bu tabutlar her bir oyuncunun sahne üzerinde sahip olduğu fiziksel mekanlardır. Karakterlerin baskın özelliklerine göre isimlendirilip, çizimlerle kişiselleştirilmişlerdir. Tabut metaforu yalnızca iç dünyalarını imgelememektedir. Çünkü icracılar performans boyunca bu tabutların

içinde ve dışında, onunla etkileşime geçmektedir. Performans alanından kendi iç dünyalarına döndükleri ama bir bakımdan da performansa devam ettikleri birer kabuk gibi çalışmaktadır (Şekil 3.19).



Şekil 3.19 : Moda Sahnesi, *Hamlet* Sahne Tasarımı (Url-26).

Tabutların önünde performans devam ederken, tabutların içerisinde de oyuncular kendi dünyalarındaki zamansallıkta performans akışına devam etmektedir. Bu durum sahne üzerinde zamansal ve mekansal heterotopyalar yaratarak örtük mekanları sahneye çağırmaktadır. Tabutlar dışında sahnede başka bir fiziksel mekana rastlanmamaktadır. Sahne süslerinden arındırılmıştır ve kostümler gündelik hayatta karşılaştığımız kıyafetlerdir. İcracıların tüm kurduğu mekanlar bedenleri aracılığıyla seyircinin düş gücüne bırakılmıştır. Sadece tabutlar kendi heterotopyalarını oluşturarak hem sahneyle birlikte hem de sahneden ayrı başka mekanlar kurmaktadır. Seyircinin gözü bazen öndeki performansa değil, tabutun içerisindeki performansa kaymakta sahne üzerinden inşa edilen mekan hızlıca yön değiştirmektedir. Sahnedeki dekorların varlığı seyircinin performansı zihnini yapılandırması için bir başlangıç niteliğindedir. Dekor zihinsel süreci tetikleyerek devamını seyircinin düş gücüne bırakmaktadır. Yukarıdaki örnekler seyircinin *Hamlet* ve onun yarattığı mekanlarla farklı karşılaşma biçimlerini içermektedir. Sahne tasarımında dekorla birbirini tamamlayan ve mekan yaratırken seyircilerin imgelemine etkileyen başka bir öğe de kostüm, maske, makyaj gibi unsurlarla icracının bedeninin tasarlanmasıdır. Kostüm de maskede oyuncunun mekan kurma potansiyeli üzerinde söz söyleyen, fiziksellliği şekillendiren, bedenin sınırlarının yeniden tariflendiği unsurlardandır. Karakterin inşa ettiği içsellik maddi bir dönüşümü gibidirler. Seyircinin düşünde yapılandırılan

mekansallıklar, icracının fiziksel görüntüsünün yarattığı algıyla şekillenmektedir. Bauhaus’da Oskar Schlemmer’in tiyatro ve mekan ara kesitinde yaptığı, mekan ve bedenin fiziksel duyuşal etkileşimiyle ilgili çalışmalar bu noktada öncü konumdadır. Tasarladığı triyadik bale insan bedeninin artırılmış formlarla deforme edildiğı kostümler yer almaktadır. Hareketin mekanla olan ilişkisi kostümlerle yeniden formüle edilmektedir. Kostümler bazen hareketi kısıtlamakta bazense hareketi büyüterek ön plana çıkarmaktadır. Böylece beden ile mekan arasında, kostümün bedene verdiği geometrik soyut formlar aracılığıyla yeni bir kurgu yaratılmaktadır. (Şekil 3.20)



Şekil 3.20 : *Bauhaus Theater*, Triyadik Bale (Url-27).

Benzer biçimde maske de teatral mekansallığı kuran unsurlardandır. O icracının kendi bedeni üzerinde kurduğu mekanın bir yansıması gibidir. Bir maske tasarımı sesin farklı şekilde tınlamasını, karakterin sahip olduğu içsel özelliklerin dışarıya açılmasını, jest ve mimiklerin özelleştirilmesini sağlamaktadır. Maske tasarımına bağlı olarak, icracının yaptığı mimik ve jesti başka bir biçime sokmakta veya tüm bu mimikleri gölgelemektedir. Sesin mekansallığını etkileyerek onu dönüştürmektedir. Karnaval, ritüel, kamusal alan kökenli olan maske insanı bireyselleştirmekte veya anonimleştirmektedir. Seyircinin algısını etkilemekte dolayısıyla hayal ettiği uzamı şekillendirmektedir. Artaud’a göre (2021) maskeler. “...sözel imgelere eşdeğer nitelikte sahnede yerini alacak, bunlar, her imgenin, anlatımın somut yanını ısrarla vurgulayacak” (s.88) niteliktedir.

Güray Dinçol’un yönettiğı *Şatonun Altında* isimli oyun bu bağlamda hayal edilen mekanı saç, makyaj, kostüm tasarımıyla seyirci algısına açmaktadır. Bufon dramaturjisi ile *Macbeth* metnini yorumlayan oyun, yarı tanrısal bir bakış açısına sahiptir. İracılar insan formundan çıkarak şatonun altından, şatodaki olaylara

bakmaktadır. Tanık oldukları olayları absürd güldürüyle anlatan iki çamaşırcı kadın (*Mei ve Po*) kurgusal karakterleri oluşturmaktadır. Anlatılarını iktidar, güç, erk gibi kavramlar aracılığıyla sunarak, yaşananlara alaycı bir yaklaşım sergilemektedirler. Oyunun sahne mekanı çamaşır ipleri, iplerde asılı duran kumaşlar ve çamaşır leğeninden oluşmaktadır (Şekil 3.21).



Şekil 3.21 : Fiziksel Tiyatro Araştırmaları, *Şatonun Altında* (Url-28).

Başlangıçta *Macbeth*'in şatosuna yönelik hiçbir fiziksel mekan sahnede yer almamaktadır. Ancak performansın başlamasıyla oyuncuların insan bedeninden çıkan ve onun sınırlarını değiştiren kostümleri, yıkanmadığı için kirlenmiş ve diken diken olmuş saçları, yüzlerinin formunu bozan makyaj şatonun altında yaşamının fiziksel tezahürü gibidir. Ezilmiş ve çarpık beden, şatonun kasvetini, rutubetini anımsatarak onun taş malzemeden yapılmış mimarisini sahneye çağırılmaktadır. Oyuncuların seslerini değiştirerek tiz ve çatallı bir tonda konuşmaları iki kadının çamaşırvhanedeki sıkışmışlığını, sesin yarattığı mekana yansıtmaktadır. Güray Dinçol'a göre (2021), ses önemli bir mekan kurucu öğedir. Performansta kullanılan ses öğelerinin, seyircinin zihninde nasıl uzamlaştığını sorgulamak, teatral mekanın yapılanmasını anlamak için önemli bir başlangıç noktasıdır. İcracının sesi kullanım biçiminin yanında metne bağlı ses öğeleri de uzamda işitsel mekanları oluşturmaktadır. Performans başladığı andan itibaren *Macbeth*'in şatosu yani oyunun diegetik mekanı sahneye çağırılmakta, düş gücünde sahnenin bir yerine yerleşmekte ve oyun ilerledikçe de mekansal olarak inşa edilmektedir. Oyun sırasında çamaşır leğenindeki kumaştan yarattıkları bedenler, mandallarla yaptıkları taç, ipi doldurarak astıkları çamaşırlar oyunda kullanılan aksesuardır. *Macbeth*'in hayali bedenini salınan kumaş, tacını ise mandallar imgelemektedir. Kırmızı tüylerle *Macbeth*'e seslendikleri bölümde icralardan biri leğenin içerisinde oturmakta diğeri ayakta durmaktadır. Kırmızı tüyleri uçuşturarak bir hayalete seslenmenin tekinsizliği, ışıkla ve tüylerler seyirciye aktarılmaktadır. Leğenin yuvarlak formundan olsa gerek sanki şatonun altındaki silindirik bir kuyudan yukarıya

doğru uzanmakta, şatonun derinliğini ve derinlikten yankılanan sesi sahneye taşımaktadırlar (Şekil 3.22).



Şekil 3.22 : Fiziksel Tiyatro Araştırmaları, Şatonun Altında Objelerin Kullanımı (Url-29).

Seyirci zihninde örtük mekanları inşa ederken, ışığın ve sesin mekan yaratma kabiliyetiyle uyarılmaktadır. Sahnede kullanılan ışığın seyircideki mekansal karşılığı, performansı yaratan unsurlarla birleşip zihinsel mekanı boyutlandırmaktadır.

Işık teatral performansın kurucu öğelerinden biridir. Konvansiyonel bağlamdaki teatral performanslarda, performans başlamadan önce ışık kapanmakta, zihni performans dışındaki her şeyden izole ederek, seyirciyi performansa hazırlamaktadır. Işığın açılmasıyla seyircinin odağı performansa yönelmektedir. Işık, karanlığın ve aydınlığın arasındaki gerilimi kullanarak mekanı ve zamanı dönüştürmektedir. Kendi başına bir mekan tanımlayarak mekansal metaforlar yaratabilme kabiliyetine sahiptir. Yansıtıldığı yüzey ve malzemelerin algılanma biçimini manipule edebilmektedir. Malzemeler ve yüzeyler ışıkla görünür olmakta, ışığın varlığı ise karanlığı ve gölgeleri oluşturarak kendi inşasını meydana getirmektedir.

Ses, ışık, koku vb. algılama ediminde algılayan kişinin bedeninden zorlar girerler, ona tesir ederler ve onu dönüştürürler. Algılayan öznenin mekanda gördüğü şeylerin uzamda kapladığı alanı, içine çektiği nefesin kokusunu, göğüs kafesinde yankılanan sesi, gözlerini kamaştıran ışığı anladığını söyleyebilir miyiz? (Fischer-Lichte, 2016, s.264)

Seyirci algıladığı öğeleri çağrışımlarla kendi imgeleminde mekansallaştırmaktadır. Anlam, performans boyunca kurduğu ilişkilerle yaratılmaktadır. Bu bağlamda ışık, performansa dair soyut olan bir imgeyi görünür kılmak için veya somut olan bir imgeyi soyut hale getirmek için kullanılabilir. Sahnelemede kullanılan ışığı seyircideki mekansal karşılığı, performansa ait tüm öğelerin kurduğu ilişkiler ağıyla değişim

göstermektedir. Benzer biçimde sese ait öğeler de mekansal kodlar oluşturarak örtük mekanları inşa etmektedir. Seyirciler sese dair unsurlardan imgeler ödünç almakta ve zihinlerin bu sesin mekanını yaratmaktadır. Müzikler, ses efektleri, konuşma ve diyaloglar, icracının bedeniyle ve/veya diğer nesnelerle ürettiği anlamlı anlamsız ses öbekleri sahnedeki sese dair unsurlar arasında gösterilebilmektedir. Müzik anlatının dramatik yapısını vurgulayıp, performansın seyirci üzerindeki etkisini büyütürken, efektler de algıyı dönüştürmektedir. Sahnede tekrarlanan ritmik sesler mekansal kodları oluştururken, icracının sesini artırıp azaltması mekanı boyutlandırmaktadır. Örneğin performansın bir yerinde bir konuşma sesini fısıltıya dönüştürmek mekanı daraltmaktadır. Uzun bir sokakta bağırarak koşan bir adamı betimlerken icracının sesini boğuklaştırması, alçaltması ve sesi öne doğru atması, seyircinin zihninde sokağın uzunluğuna dair geometrik bir boyut yaratmaktadır. Sahnede ritmik olarak tekrar eden sesler, mesela yaşlı bir karakterin bastonu yere vurarak performansın zamanını değiştirmesi, seyircinin zihnindeki mekansal imgeyi şekillendirmektedir. O vuruş tekrarlandığında artık seyirci bilir ki, geçmişteki bir mekana gidilmektedir.

2022 yılında İstanbul tiyatro festivali kapsamında performe edilen, Euripides Laskaridis'in yönetmenliğini ve sahne tasarımı yaptıği Titanlar (*Titans*) adlı performans bu kapsamda incelenebilecek potansiyelli örneklerdendir. Tanımlanmayan bir boşlukta, ışık, ses, hareket ve basit objelerle sahnede yarattığı değişken uzamlar, ışığın ve sesin mekan kurma olasılıklarını ortaya sermektedir. Yönetmen Laskaridis performans tasarımının mekanla olan ilişkisini şöyle değerlendirmektedir;

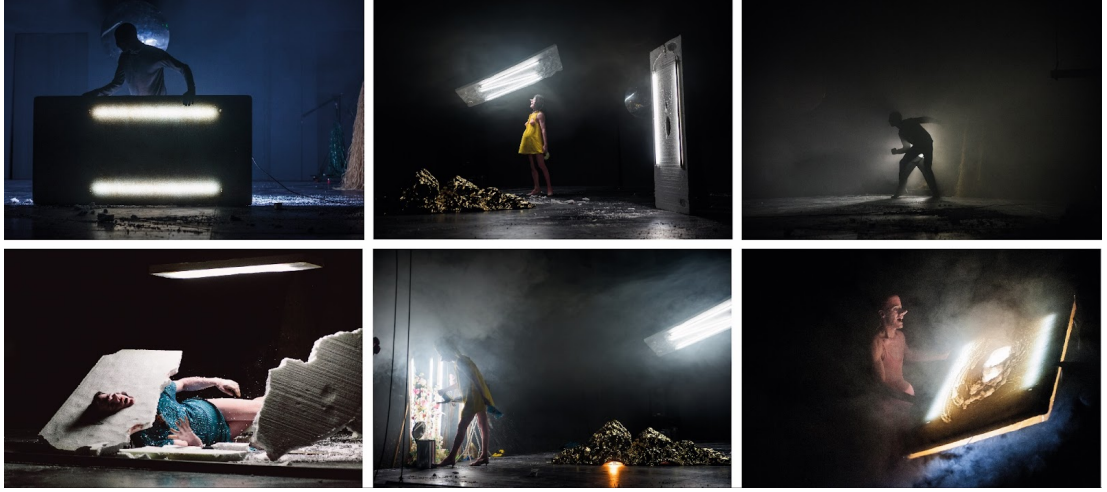
“İşlerimi üç boyutlu nakışlar olarak görüyorum, hareketi mekanla ve mekanın kendisini yaratıcılığım için bir başlangıç noktası olarak anlamamla ilgili bir şey“ (Url-30).

Elli dakikalık metnin ve anlamlı diyalogların olmadığı oyunda, vücut formu deforme edilmiş, cinsiyetsiz bir karakter seyirciyle buluşmaktadır. Oyun başlamadan önce sahne mekanının köşesinde bir saman yığını gibi duran form, oyun başladığında alttan ışık ve sis verilerek bir banyoya dönüşmektedir. Aralıklı bir malzemeye alttan ışık verilmesiyle oluşan etki, sahne mekanına ilkel uzamları çağırarak, milattan önce bir mekanı imgelemde inşa etmektedir. Sahnedeki ışık ve ses öğeleri performansın odak noktasındadır (Şekil 3.23).



Şekil 3.23 : Osmosis, *Titans*, Karakter ve Işık Malzeme Tasarımı (Url-31).

Performansta yuvarlak, doğrusal formlarda ışık kaynakları ve büyük spotlar kullanılmaktadır. Sahnenin karanlığı, icracının güçlü ışık kaynaklarını hareket ettirmesiyle bölünmekte, sahnenin derinliği bu ani hareketlenmelerle yok edilmektedir. Performansta ana karakterle birlikte yüzü siyah maskeyle kapatılan ve tamamen siyah giydirilen bir karakter daha yer almaktadır. Siyah karakterin iki spot ışık kaynağını tüm mekanı gezdirerek taşıması uzamı devingen bir hale sokmaktadır. Ana karakter bazen onun gezdirdiği yerlerde ışığın karşısına çıkarak anlamı derinleştirmektedir. Bu iki ışık kaynağı mekanda gezdirildiğinde, mekanı delmekte, kocaman boşluklar açmakta sonra o boşlukları kapatıp diğer tarafa geçerek orada da bir geçit açmaktadır. Kaynağın tutuluş biçimine göre mekanda diğer boyutlar açılmaktadır. Benzer biçimde, doğrusal ışık arkasındaki, ardındaki her şeyin boyutunu emmekte kendisine alan tanımlamaktadır. Bazen tavanda asılı durmakta, konileşmektedir. Bu durum imgelemde bir sorgu odası hayali yaratmakta, sahne mekanını dönüştürmektedir. Performansın bir başka bir bölümünde siyah karakter, bir ışık kaynağının önünde yavaşça hareket etmektedir. Işık kaynağı hareketli bir koldur ve dönmektedir. Kolun dönme hızı arttıkça karakterin arka yüzeyde oluşan gölgesi hızlanmaktadır. Bu hız en sonunda öndeki karakterin hareket şemasından daha hızlı bir hal almakta, karakter hareket şemasını değiştirdikçe gölgenin de formu değişmektedir. Öndeki karakterin ve onun arka yüzeydeki gölgesinin farklı hızlarda ve maddeselikle olmaları, mekana farklı bir zamansallık katmaktadır. Öndeki karakterin durduğunda bile gölgesi ışık kaynağının hareketinden dolayı hala hareket halindedir. Işık karakterin duranlığını dinamikleştirerek karakteri ve gölgesini başka zamana ve mekana ait kılmış, sahnede heterotopik bölgeleri yaratmıştır (Şekil 3.24).



Şekil 3.24 : Osmosis, *Titans*, Işığın Malzemeyle Kurduğu Mekansallıklar (Url-32).

Işığın güçlü kullanımlarıyla birlikte performansın başından beri ses de ışığa eşlik ederek mekansallıkları yaratmaktadır. Ana karakter sahnesin sol önündeki folyo kaplamalı ama ağır olduğu anlaşılan malzemeyi içten ışıktandırmıştır. Bu malzemeyi yere sürterek vurarak kendi anlamsız sözcük öbekleriyle çıkardığı seslerini de ekleyerek muazzam ses mekanı yaratmaktadır. Ses seyircinin imgelemine milattan önce yaşadığımız bir çağda bir bizon sürüsünü çağırmaktadır. Ancak bu durum nasıl teatrelleşmektedir? Sahne mekanında fiziksel olarak böyle bir imge veya böyle bir görsellik yer almamaktadır. Işık, ses ve hareketin varlığıyla seyirci imgeleminde sahnenin ortasında bizonlar koşturmaktadır. Bu hayvanlar sanki sahne mekanını sol yandan ayırarak karakterin yanından atlamakatadır. Karakterin malzemeyi yere sürtme biçiminden çıkan ses hayvanların mekanını sahneye çağırmaktadır.

Performans boyunca karakterin sahip olduğu materyal olan köpük malzeme herşeye dönüşmektedir. Karakter bu malzemeye eline sürterek ses çıkarmaktadır. Bazen bir kapıya, çoğunlukla yiyeceğe, ışığın önünde parçalanıp havaya atılan toza, yerlere döküldüğünde süpürülerek havaya kaldırılan ve mekanı devingen hale getiren bir öge yani her şeye dönüşebilme olasılığına sahiptir. Basit bir malzemenin her formu oyuna dahil edilmekte, oyunun görselliğiyle birlikte ses mekanını da yaratmaktadır. Özellikle performansın sonuna doğru, ana karakter yerde biriken köpüğün tozunu süpürerek havaya kaldırmaktadır. Işıkla birleşen bu hareket mekanın boyutlarını çalkalayıp bırakmakta, onun sınırlarını sarsmaktadır. Performans biterken, karakterler tüm oyun boyunca dokundukları her şeyi hareket ettirmekte, mekanın tüm uzamsallıklarını harekete geçirmektedir. Böylece zaman ve mekan hızlanmakta, objeler, karakterler, ışık, ses çıldırmakta bir delilik hali sahneyi ele geçirmektedir (Şekil 3.25).

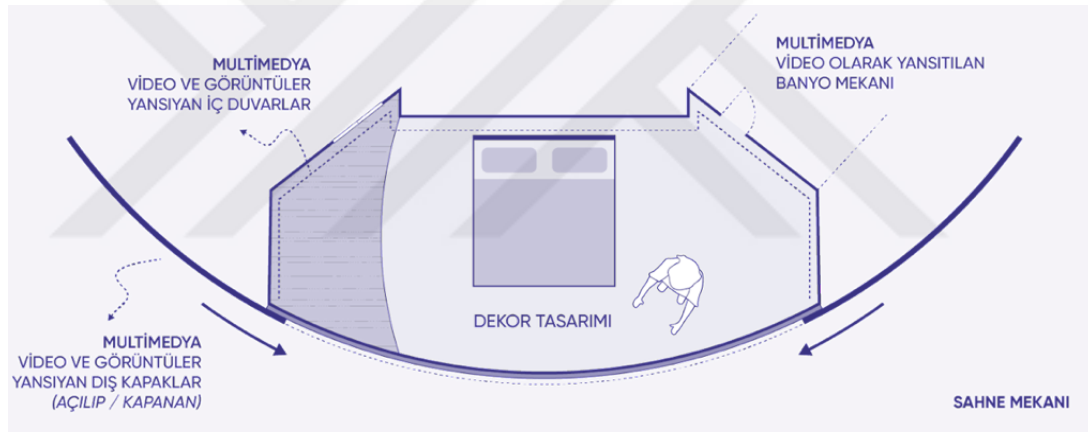


Şekil 3.25 : Osmosis, *Titans*, Mekanda Her Şeyin Harekete Geçmesi (Url-33).

Her şeyin belirsiz olduğu bu yaratımda ana karakter sanki tüm insanların ilkeliliği gibi bir hal almaktadır. Karakterde, insanların içindeki tüm cinsiyetleri ve güdülerini barındırır bir var oluş hali hakimdir. Karakter anlamlı cümleler kurmadığı halde, çıkardığı sesler ve hareket dizgileriyle, aktarmak istediği her şeyi seyirci anlamaktadır. Performans sonrasındaki söyleşide yönetmen Laskaridis (2022), bir ses duyduktan sonra sahnayı tasarladığını, objeleri oyuncular gibi değerlendirdiğini söylemektedir. İzlediğimiz performansı tanımsız bir boşluk olarak betimlemektedir. Bu boşluk bazen performansın çağırdığı imgelerle dolmakta bazen ise boşluk derinleşmektedir. Mekanın, sesin, ışığın uzamsal dönüşümü performansta açığa çıkmaktadır.

90'lı yıllarda mekan ve performans bağlamındaki düşüncelerin kırılımı ve teknolojik araçların gelişip yaygınlaşmasıyla dijitalleşme performans sanatına dahil olmuştur. Tiyatroda kullanılan teknolojiler geliştikçe melez ortamlar oluşmaktadır. McLuhan (1999), “bir ortamın diğerinin içine nüfus etmesi” (s.76) olarak tanımladığı melezlik, mimari mekan, teatral mekan ve sanal mekanın etkileşime girmesiyle meydana gelmektedir. Seyirci performansı ve performansı yaratan çoklu ortamları deneyimlemektedir (Şeyben, s.66, 2016). Tiyatroda dijital araçlar birçok farklı amaç ve şekilde kullanılabilir. Canlı yayınlar, projeksiyon gösterimleri, üç boyutlu gözlükler, cyborg ve robotik unsurlar performansın sahneleme biçimine yönelik unsurlardır. Bu araçlar kurmaca mekanın birebir yansıması, çağrıştırılması ya da

tamamen kurmaca mekanın yerine geçecek şekilde kullanılabilir. Teknolojilerin dahil olduğu teatral etkinlikte aynı mekandaki fiziksel birlikteliğe sanal mekan da eklenmekte hem kendi mekanını hem de performansın kurmaca mekanını kurmaktadır. Böylece konvansiyonel anlamdaki performansın mekansal ilişkilerini dönüştürerek, ortamlar arasında bir diyalog mekanı da yaratmaktadır. Sahnedeki çağrışımları çoğaltmakta, farklı temsil biçimlerini sahnelemeye dahil ederek yeni mekan bileşenleri mümkün olmaktadır. Her bir bileşen toplandığındaki bütünden fazlasını temsil ederek seyircinin düş gücüne imgeler göndermektedir. Bu kapsamda *La Colline Ulusal Tiyatrosu*'nun 2023 yılında İstanbul'da sahnelediği *Kız Kardeşler* oyunu multimedya araçlarının kullanıldığı ve melez mekanların yaratıldığı örneklerdendir. Sahne tasarımında ahşap solid yüzeylerle kapalı olarak kurulan dekor, performans sırasında yanlara kayan bir sistemle açılıp kapanarak sahne mekanını kurmaktadır (Şekil 3.26).



Şekil 3.26 : *Kız Kardeşler* Dekor Tasarımı ve Multimedya Araçları (Ersezer, 2023).

Kapaklar açıldığında otel odasına dönüşen dekor, gerçekçi biçimde detaylı olarak tasarlanmıştır. Multimedya araçlarıyla hem kapaklara, otel mekanının dış yüzüne, hem de otel odasının içerisine görüntüler yansıtılmakta, gerçeklik algısı kırılmaktadır. Birebir tasarlanan otel odasının mekanı, multimedya araçlarının görsel diliyle seyircinin zihninde çağrışıma açık bir hale gelmektedir. İcracının performansa başlamasıyla kapakların dış yüzeyine bir orkestranın bulanık görüntüsü yansıtılmakta, icracı bu görüntünün önünde şarkı söylemektedir. Şarkının ortasında icracının el kol hareketleri bir arabayı sürüyormuş gibi dönüşerek, beden mekanını arabanın içerisine taşımaktadır. Arkadaki görüntünün hareketli yol videosuna dönüşmesiyle de aslında ilk yansıtılan orkestra ve solist performansının kurgusal karakterin hayal mekanı olduğu anlaşılmaktadır. Arabada şarkı söylerken kendini solist olarak hayal eden

karakter, beden hareketleri ve video görüntülerle arabanın içerisine taşınmıştır (Şekil 3.27).



Şekil 3.27 : Karakterin Multimedya Aracılığıyla Araba Mekanını Kurması (Url-34).

Arabadan konferans salonuna, salondan otelin koridoruna mekan geçişleri de yine multimedya aracılığıyla gerçekleşmektedir. Kapaklara yansıtılan otel kapısı görüntüleri, soyut imajlar ve eskiz biçimdeki çizim diliyle gerçekliği kırmaktadır. Görüntünün önündeki icracılar bir çizgi film karesinde hareket ediyor gibi görünmektedir. İracılar bu eskiz biçimdeki kapılardan içeriye girdiğinde kapaklar açılmakta ve birebir olarak tasarlanmış otel odasına dönüşmektedir. Otel odasının içerisindeki yatak, banyo kapısı ve balkon mekanları gerçekçi biçimde tasarlanmıştır. Balkon kapısının üzerinden verilen mavi ışık, uçuşan kar taneleri ve camdaki buğu dışarısın soğukluğunu sahne mekanına taşımakta ve kurgusal mekandaki dışarıyı dekorda inşa etmektedir. İracı banyoya girdiğinde eskiz bir banyo çizimi duvara yansıtılmakta, icracı dijital olarak mekanın içerisine girmektedir. Performans sürecinde mekana yansıtılan yazılar masalsi bir evren kurmaktadır. Örneğin icracı uyurken iç mekandan kayan yazılar bir rüya mekanı yaratmaktadır. Performansın bir noktasında icracı dekoru yıkmakta, duvarları parçalamakta, mekanın malzemelerini deforme etmektedir. Boş ve dağılmış mekanda projeksiyonla yansıtılan ve uçuşan yazılar, seyircinin gerçeklik algısını kırmakta, otel odasını bir düş mekanı haline getirmektedir. Oda servisi otelin odasının içerisine girerken yine otel koridorunun soyut ve eskiz biçimdeki görselliği kapaklara yansımaktadır. Ancak bu defa odanın kapakları açılmamış, oda iki boyutlu olarak bilgisayarda modellenmiş görüntüsüyle

kapaklara yansıtılmıştır. Gerçekçi otel odasının iki boyuttaki çizgi film vari görüntüsü içerisinde, oda servisini canlandıran karakter performansını sürdürmüştür (Şekil 3.28).



Şekil 3.28 : Sanal ve Fiziksel Mekanın Birlikteliği (Url-35).

İki boyutlu çizimler ve gerçekçi görüntüleri buluşturan multimedya araçları sanal mekan ile fiziksel olanı birleştirmekte, melez ortamları yaratarak, seyircinin imgeliminde örtük mekansallıkları inşa etmektedir. Teatral performans kendi fiziksel mekanlarının yanı sıra seyircilerin zihnindeki mekanlarını yukarıda bahsedilen anlatı ve örneklerde de görüldüğü üzere, metinle, icracıyla, dekor ve kostümle, ışık ve sesle yani sahnelemeye ait mekansal kodlarla inşa etmektedir. Teatral olma durumu, sahnede fiziksel olanı eğip, bükerek, çıkartıp, ekleyerek kendi istediği kıvama getirmektedir. Maddi olanı yıkarak, deforme ederek düşlerin kıvamsızlığına teslim etmektedir. Ancak hiçbir zaman yaratacağı düşselliğe sınırlar çizememekte, kalıplaştıramamaktadır. Farklı seyircilerin zihinlerinin farklı tahayyülleri, farklı mekansal örüntüleri oluşmaktadır. Performans düşsel mekana dair yalnızca bir atmosfer tanımlamaktadır. Belki muğlak belki de oldukça net görüntülerle tanımlanmış atmosferde, seyirci algıladığı uzamsal davranışları yorumlayarak, içselleştirerek kendi öznelliğini ve performansın örtük mekanlarını üretmekte ve çoğaltmaktadır.

Mekanın içselleşme süreci, performansın harekete geçirdiği yaratıcı dürtü aracılığıyla hayal gücü açıklıklarında şekillenmektedir. Gruber'e göre (2010), "Seyirciler olayları gözleriyle değil, hayal gücüyle görürler" (s.3) Bu bakımdan, hayal gücü açıklıkları örtük teatral mekanların yaratıldığı yerlerdir. Bu aralıklar, seyircinin anlam inşasına katılarak başka bir zihne çağrıldığı, tiyatro metnin ve performansının dışında yeni mecazların üretildiği, mekansal çağrışıma açık bırakılan, içerisinde duygulanım, dürtüsellik, habitus gibi kavramların da yer aldığı alanlardır. Mayerhold'a göre (1997) izleyici, icracının varlığından algıladıklarını kendi geçmişindeki anılarıyla

bağdaştırarak yeniden yaratan biridir. Kendinin ve yaşadığı toplumun bastırılmış bilinç seviyelerine inerek, ayrıntıları birleştirerek, gerçeklik ve kurgu ikileminde, yaratıcılığının sağladığı düş gücü aracılığıyla kendi mekansal ve imgesel izleğini kurmaktadır. McAuley (1999) bu durumu, her seyirci kendi detay montajını yaparak, kendi deneyimleri çerçevesinde performansı yorumladığı şeklinde açıklamaktadır (ss:270-272). Böylece, nesnel boşluklar duyuşsal deneyimlerle hayali dolulukları meydana getirerek tasarlanmamış, algılanan alanları yaratmakta, düşsel mekanı inşa etmektedir. Bu inşa izleyici için, içe dönmekten kaynaklanan benlik tezahürlerinin yer aldığı bir süreçken aynı zamanda toplumsal olanla bilinçdışı temaslar kurduğu bir arayüzdür. İzleyici kendi bilinci ve aktörün varlığının farkındalığıyla çekişme içerisindeyken, kolektif hayal gücündeki görüntülerle de bağlantı içerisinde. Kurgu, gerçek ve toplum arasında bulunan, bulanık ancak bir o kadar kırılgan sınırlar, seyircinin zihninde çok çağrışımlı imgeler üretirken, an ile yüklenerek, potansiyel mekânsal örüntüleri mümkün kılmakta, örtük mekansallıkları yaratmaktadır.

3.3 Seyirci Olmak Üzerine

“Sen resmin içindeydin, seyreliyordun, ama yine de onun bir parçasıydın” (Saintsbury, 1939).

Brook’un da vurguladığı üzere boş alan, icracı ve seyircinin eş zamanlı bir aradallığıyla teatral edimi yaratır. Teatral edime yüklediği bu mekansal misyonun içerisindeki en önemli öğelerden biri icracıyken diğeri seyircidir. Seyirci ve icracının bir aradallığı tiyatrunun kökenlerinden beri varlık göstermektedir ve etki-tepkiyi meydana getirmektedir. Teatral edimin temsil üzerinden ilerleyen yapılanması, öteki olanın varlığıyla anlam bulmakta, bir izleyene ihtiyaç duymaktadır. Teatrallığın doğasının içkin olan seyirci kavramı, tiyatro tarihi boyunca dönüşmüş ve farklı açılardan yorumlanmıştır. Seyirci TDK’ya göre (2023), “Bir olayı gören, izleyen kimse, izleyici” olarak tanımlanmaktadır. Tiyatro Terimleri Sözlüğünde “Toplu olarak bir yerde aynı oyunu ya da gösteriyi, gözle görünen bir durumu, kişiyi, olayı, tiyatro yapıtı içinde seyreden kişi” (Taner & And & Nutku, 1966, s.61) olarak açıklanırken, Tiyatro Ansiklopedisi’nde “tiyatrunun biri oyuncu olan, öbür bileşkeni, bir tiyatro gösterimini izleyen topluluk” (Çalışlar, 1995, s.339) olarak anlam bulmaktadır.

Seyircinin izleme üzerinden geliştirilen tanımları sebebiyle, performansa etki eden bir katılımcı mı yoksa pasif durumdaki bir gözlemci mi olduğu sıklıkla tartışılmıştır. Tez

alışmasının ıkış noktası da bu tartışmalardan beslenmektedir. Ağırlıklı olarak seyircilerin oturduğu ve bakış halinde olduğu, icracıların hareket halinde performans sergilediğı rneklerle yer vermektedir. Dolayısıyla seyirciyi bir katılımcı olarak değil, teatral performansın etki ettiğı mekansal üretim bağlamında tekrar tanımlamaktadır. Bu bölümde öncelikle tiyatro seyircisi olmanın kısa geçmiřinden bahsedilerek bakma halinden doğan edilgenlik tartışmalarına yer verilecek daha sonra tez alışmasının benimsediğı seyirci kavramı ve açılımlarıyla devam edilecektir.

3.3.1 Tiyatro seyircisi olmak

Halkın birlikte var ettiğı törenler ve ritüellerle başlayan teatral etkinlik, yaşam ve oyunun ayrışmasıyla mekansal açıdan mesefelenmiştir. İcracı ve seyirci arasına izleme ve sahnede olma mesafesi girmiştir. Benzer biçimde, Antik Yunan’da halkın birlikte şarkılar söyleyerek yarattığı teatral etkinlik, toplumsal dönüşümler ve aristokrasiyle birlikte sınıfsal bölünmelerin kendini gösterdiği bir yer haline gelmiştir. Böylece sahneye belirli bir grubun çıkabildiğı, seyredenlerin ise kendi içerisinde de ayrışarak icracılardan farklı bir yere konumlandığı bir teatral anlayış oluşmuştur. Bu durum tiyatrodaki mekansal yapılanmayı da dönüřtürmüştür. Başlangıta kollektif ve hayatın içinde olan teatral etkinlikler zaman içerisinde bireyselleşerek hayattan kopmaya başlamıştır. Akabinde, Orta Çağ’ın dini inanışlarıyla iç içe yaşam tarzı tiyatroya da yansımış mistik oyunlarla seyirciler gündelik yaşamdan sıyrılmaya başlamıştır. Ancak sokak performanslarının varlığını sürdürmesiyle de halkın icracılarla temas ettiğı bir teatral anlayış varlık göstermiş, kamusal nitelik devam ettirilmiştir. Rönesansla birlikte seyretme bilincinde değışiklikler olmuş, perspektifin kullanılmaya başlanmasıyla italyan usulü çereve sahne modeli seyirdeki bakışı iki boyutlu bir algıya indirgemmiştir. 17. Yüzyılda tiyatrodaki seyircilerin mekansal ayrımları pekişmiş, zengin soylular ile alt gelir grubundaki bireylerin oyun seyir alanlarında net ayrımlar kendini göstermiştir. Benzer biçimde soylu sınıfın yaşamına yönelik oyun içerikleri de baskın olarak teatral etkinlikte yer bulmuştur.

Aydınlanma Dönemiyle birlikte teatral oyunların içeriğı dönüşmeye başlamış, gündelik yaşamla daha çok karşılaşılmıştır. Böylece seyirci sahnede kendi yansısıyla daha çok karşılaşmış, bağ kurmuştur. Seyirciler arasındaki mekansal ayırım bu dönemde de kendini göstermiş ve bu duruma ek olarak dördüncü duvar düşüncesi ortaya çıkmıştır. Dördüncü duvar sahne ve seyir alanını net bir biçimde

ayırımı seyircinin konvansiyonel tiyatrodaki izleme halini pekiştirmiştir. Aynı zamanda tiyatro mekanına yönelik bilinç dönüşmeye başlamış önceleri kamusal alanlarda gerçekleşen etkinlikler, yerini tanımlı tiyatro mekanlarına bırakmıştır. 19. Yüzyıla Romantizm, realizm, natüralizm gibi teatral akımların etkisinde performanslar sergilenmiş, seyirci ve sahne alanı arasındaki ayrım mekansal olarak pekişmiştir. Seyircinin karanlıkta bırakıldığı ve tüm algılarının oyuna konsantre olmasını sağlayacak plan şemaları düzenlenmiştir.

20. Yüzyılda dönemin şartlarının da etkisiyle tiyatro artık törensel değil sistematik bir hal almış, seyirci için bir teatral oyun izlemenin tüm kuralları ve sınırları çizilmiştir. Dolayısıyla, seyircinin pasif hale getirildiği ve gözlemci olarak teatralikte kaldığı şeklinde eleştiriler ortaya çıkmıştır. Bu dönemde seyircinin yeniden nasıl aktif hale gelip tiyatronun içerisine sızacağı tiyatro tarihi boyunca farklı teknikler geliştirilerek tartışılmıştır. Örneğin, epik tiyatronun temsilcilerinden olan Brecht, seyirciye yaşadığı toplumsal olayları anlatıp örgütlenme çağrısıyla yeniden teatral etkinliğe davet etmeyi amaçlarken, Artaud mitsel köklere inmiştir. Sahneyi yok ederek seyirciyi kuşatmış, yaşamın ilksel büyüğü yüzünü sözle değil fiziksel yoğunlukla aktarmaya çalışmıştır. Seyircilerin dürtülerine yönelerek onları bakma halinden çıkarmayı amaçlamıştır. Özellikle avangardlar bu konuda önemli çalışmalar yapmıştır. Seyircinin dinamik hale gelmesi için onları kışkırtmış, krizler yaratmış, seyircinin aktörlerle sözel ve fiziksel iletişimi için teşvik etmiştir. Aslında mevcut teatral düzeni seyircinin müdahaleleriyle bozmaya, deforme etmeye çalışmışlar ve bu durumu seyircinin performansa aktif katılımı olarak yorumlamışlardır. Katılım son yüzyılda ortaya çıkan performans sanatıyla daha da görünür hale gelmiş, teatral eserler yerini *happening*, olaylara bırakmıştır (Fischer-Lichte, 2016, s.26).

60'lı yıllarda katılım düşüncesi hız kazanmış icra eden ve izleyen arasındaki mesafe kavramı aşılmaya çalışılmış, icracı mekansal olarak da kendisine ayrılan yerin sınırlarını eritmiştir. Örneğin katılımcı tiyatrodaki mimari mekan ve icracılar bir kurgu içerisinde teatral etkinliği sürdürmektedir. Seyirciler icracılarla birlikte gezinerek, onlara katılarak, dokunarak, iletişime geçerek dahil olmuşlardır. Seyirci, performansa yön verebilir, senaryoyu değiştirebilir icracıya müdahale edebilir duruma geçmiştir. Böylece seyircinin de icracıyla birlikte yaratıcı konuma geçebileceği düşünülmüştür. Mekansal olarak sahne ve izleyen ayrımının bulunmadığı kapsayan tiyatrodaki mimari mekan da teatral etkinliğe bürünmüştür ve akışta büyük bir rol üstlenmektedir. Benzer

biçimde daha önceki bölümlerde örneklenen mekana özgü tiyatro, mimari mekanın katılımcı olduğu türlerden biridir. Bu türde kurgunun tasarımına göre, seyirci konvansiyonel tiyatrodaki gibi yapı içerisinde tarif edilmiş bölümlerde oturarak oyunu izlemekte veya icracıyla birlikte performansa katılmaktadır. Teatral performansta oyun metni ya da performans sırasında bağlı kalınan akış, doğaçlama etkinlikler pek çok uzamsallaşma potansiyeli barındırmaktadır. Tarihsel akışta da gördüğümüz üzere, konvansiyonel teatral etkinliklerde, icracı bu potansiyelleri harekete geçiren, aktaran yansıtan bir bedendir. Fiziksel yeri kurgusalığa doğru sürükleyerek bakışı kendisine çevirmekte, seyirciyi eylemde bulunan, katılan değil de izleyen olma haline itmektedir. Bu durum birçok tiyatro dönemi boyunca edilgenlik olarak değerlendirilmiş, seyirciyi bir röntgenci konumuna yerleştirmiştir. Bu düşünceler bağlamında, bir teatral etkinlikte seyircinin karanlıkta sessizce performansı izliyor, dinliyor oluşu onu edilgen bir konuma mı yerleştirmektedir? Kendi iç dünyasında yarattıklarını o an icracıyla birlikte fiziksel olarak yansıtmıyor oluşu onu pasifize mi etmektedir? Başka bir deyişle, zihin dünyasında yarattığı mekanlarla kendini çoğaltmakta, zenginleştirmekte midir? Tez çalışmasının seyirci odağındaki başlangıç noktasını oluşturan bu sorulara aranan cevaplar, çalışmanın seyirciliğe olan yaklaşımını da ortaya sermektedir.

Seyirci bakış durumuna çoğu zaman kendini adım adım taşıyarak dahil olmakta, bakışa kendini hazırlamakta, izleyeceği teatral performansı kabul etmektedir. Tiyatro mekanına gelerek, yerine oturarak, oyunun başlamasını bekleyerek, çevresindeki diğer seyircileri fark ederek, nesneleri, ışığı, sahne tasarımını inceleyerek kendi seyirci rolüne bürünmektedir. Seyirci performans boyunca kendi seyirci kimliği içerisinde. McAuley (1999), seyircinin bir rol içerisinde olduğunu net bir bitişi olmayan tiyatro oyunu üzerinden örnekler (s.44). Igor Persan'ın yönetmenliğini yaptığı oyunda son seyirci mekanı terk edene kadar icracılar sahneden ayrılmaz. Oyunun net bir şekilde bitmemesi seyircileri saatlerce mekanda tutmakta, icracıların sahnedeki varlığı seyircileri kendi rollerinden çıkmasına izin vermemektedir. Dolayısıyla seyirci olarak oturduğu koltukta büründüğü karakter, zaman geçtikçe bireyi rahatsız etmeye başlamaktadır. Gerçek hayata dönememek, eşikte kalmak seyirciyi huzursuz etmektedir. Seyirci, kurgunun ona doğru aktığı ve rolünü açıkça gösterebildiği bir hal içerisinde. Bir rol içerisinde olmak özellikle tasarlanmış bir eylem dizisinden ziyade, seyirci olmanın farkındalığını ve yaratım süreci içerisinde olmayı tasvir etmektedir. Çünkü seyirci, performans sırasında fenomenleri inceleyerek, olmayan

durumları olmuş gibi varsayarak, düş kurarak teatrallığe dahil olmaktadır. Teatrallığın ona gösterdiği şeyi kendi zihninde dönüştürmektedir. Dolayısıyla seyircinin rolü tasarlanmış bir karaktere bürünmek değil kendi benliğini yansıttığı bir yaratım sürecidir. Bazen istemdişı bazense bilinçli gerçekleşen bu yaratım aslında seyirciliğin özünden gelen ve seyirciyi özgürleştiren bir eylemdir. Ranciere, Özgürleşen Seyirci (*The Emancipated Spectator*) adlı kitabında bu durumu şöyle açıklamaktadır;

Seyircinin özgürleşmesi, yani içimizden birinin seyirci olarak özgürlüğe kavuşması bu ilişkilen (dir)me ve ayrış (tır)ma, birleşme ve ayrışma kudretinde yatar. Seyirci olmak, etkinliği geçirmek zorunda olduğumuz bir edilgenlik değildir. Normal durumumuzdur seyircilik. Gördüğü şeyi görmüş ve söylemiş olduğu, yapmış ve düşlemiş olduğu şeyle sürekli ilişkilendiren seyirciler olarak bizler öğreniyor ve öğretiyoruz, eylemde bulunuyor ve tanıyoruz. (Renciere, 2015, s.22)

Seyirci kendi doğası içerisinde, büründüğü rolden dolayı etkin ve yaratıma ortak konumdadır. İmgeler tarafından baştan çıkarılmayı beklemiş ya da kendini tamamen performansa, icracıya teslim etmiş değildir. Seyircinin icracıdan farklı bir yerde oturuyor, dinliyor ve izliyor olması, fiziksel hareketsizliğe sahip olması onu edilgen hale getirmemektedir. Dolayısıyla tıpkı Ranciere'in (2015) vurguladığı gibi "dinlemek edilgenlikle bir tutulmamalıdır" (s.18). Bakmak ve dinlemek, seyirci için bir dizi zihinsel sürecin tetikleyicisidir. Tüm bu süreç içerisindeki seyirci deneyimi mekandan bağımsız düşünülmemelidir. Çünkü teatral etkinlik mekana bağımlı ve mekanla üretkendir. Gerçek mekanın yanında ürettiği kurgusal mekanlarla kendini beslemekte ve dönüştürmektedir. Seyirci de gerçek ile kurgu mekan aralığında rol almakta, izlemektedir. Kendini bazen kurgusallığın içerisinde bulurken bazen de gerçekliğin farkında olduğu anların içerisine bırakmaktadır. Anlık dönüşler, seyircinin burada ve sözde-burada olduğu mekansal kesikleri yaratmaktadır. Geometrik mekana atılan kesikler, seyirciyi zihin dünyasına ve kendi içsel mekanlarına doğru keşfe çıkarmaktadır. Bu çok boyutlu, yaratıcı eylemi teşvik eden keşif, seyirciyi konvansiyonel tiyatrodaki edilgenlik bakış açısından çıkararak icracıyla ortak bir üretimin içerisine almaktadır.

3.3.2 Bedenleşmiş hayal gücü

Robert Bosnak rüya çalışmaları kapsamında Bedenleşmiş Hayal Gücü kavramını kullanmış, rüyayı anlamaya yönelik bu kavramla çeşitli açılımlar yapmıştır. Bosnak'a göre (2007), rüya fenomenlerine bedenleşmiş / cisimleşmiş hayal gücü demesinin üç

sebebi vardır (s.10). Yaratıcı hayal gücünün yarı fiziksel olması, yani bir rüya halinde kişinin ve mekanın, bedenleşen varlıklar olmaları ancak fiziksel gerçeklik göstermemeleri öncelikli sunduğu sebeptir. Bu hayal gücünü algılayabilmek ve farkında olmak için bireye bir beden gerekmesi başka bir açıdan insanların bedenli canlılar olmaları ise ikinci sebebini oluşturmaktadır. Üçüncüsü ise hayal gücünün kendisini bize göstererek, algılatarak cisimleşmesi ve fiziksel bir mevcudiyet, beden kazanmasıdır. Bosnak'ın rüyadaki yaratıcı hayal gücünü kavramsallaştırma biçimi, tez çalışmasının seyirciyi konumlandığı pozisyonla örtüşmektedir.

Zihinsel süreçte etkin, mekansallıkları yaratan ve yaratıcı olarak tanımlanan seyirci, bu çalışma kapsamında bedenleşmiş bir hayal gücünün tezahürü halindedir. İzlediği gerçekliğin, fizikselliğin tezadı olarak hayal üretmektedir. Performansı fenomenleri algılayarak zihninde tekrar dolaştırmakta, ilişkiler kurmaktadır. Tiyatro'nun bir oyun metnini bedenselleştirip sergilemesi gibi, seyirci de kendi hayal dünyasını bedenselleştirmektedir. Tıpkı Bosnak'ın ifade ettiği gibi kendi bedeni ve çevresindeki bedenlerle cisimleşmiştir ancak aynı zamanda hayal gücünü ürettiği ve kendine görünür kıldığı için hayalleri de bedenleşmiştir. Orada bir daha hiç kimseyle benzerlik taşımayacak, tahayyül edilmeyecek bir eşzamanlılık, eşmekanlılık içerisinde. Birçok hikaye seyircinin bedeninde birleşmekte, alışılmış benliği dönüşmektedir. Beden performansla dürtülmüş ve uyanmıştır. İcracının bedeni ve yarattığı ortam, diğer seyircilerin mevcudiyetiyle öznedeki benlik duygusuna karışmıştır. Böylece bireyin hayal gücünde çoklu öznellikler sergilenmektedir. Bosnak (2007) bu durumu, “spontane bir kendilik sunumunun doğrudan fenomenal deneyimi” (s.67) olarak yorumlamaktadır. Teatrallikte fenomenal deneyim, icracının, jest ve mimikleriyle bedenini seyirciye açarak teatral performansı üretmesiyle harekete geçmektedir. İcracı bedeniyle seyirciye bulaşmakta onu uyarmaktadır (Fischer- Lichte, 2016, s. 139). Seyirci bu uyarıcı etkiyi, geçmiş, şimdi ve gelecekle birlikte ele alarak, kendi algı dünyasında içli dışlı ilişkiler oluşturmaktadır. Böylece görünen ve işitilenler ile, temsil edilmeyeni / görünmeyeni üst üste düşürerek yeni birlikler kurmaktadır. Hareket, ışık, ses, zaman, metin ve tasarım unsurları oyuncunun bedeniyle yoğrularak kurgusalılığı inşa etmektedir. Seyirci gördüğü, duyduğu bedeni, yaratılan kurgusal dünya içerisinde algılamaya başlamakta, algılarına zihinsel sürecini ekleyerek kendini anın içinde var etmektedir. Başka bir deyişle, seyirci anların içerisinde izlemekte, anlam oluşturmakta, tepki vermektedir. İzlediği bedensel deneyimi zihinsel bir tezahüre

dönüştürmektedir. Böylece, teatral edim seyircinin dürtülerine dokunmaya başlayarak, onu ortak bir oluş içerisinde almaktadır. Algı dünyasında mekansal bilgi tarafından kısıktılarak benlik mekanlarını üretmektedir. Kendi içsel varlığının topoğrafyasında dolaşarak, bastırılmış bilgi seviyelerine inerek, dürtülerini dinleyerek gördüğü ve izlediği teatrallığı zihinsel ve düşsel sürecin içerisinde yeniden yaratmaktadır. Blau (1990) da benzer biçimde, seyircinin mekanda bir varlık olarak bulunmaktan öte, performans sırasında inşa edilen bir bilinç olduğunu vurgulamaktadır (s.25). Dolayısıyla, seyirci fiziksel hareketsizliği sebebiyle edilgen olarak nitelendirilemeyecek, salt bir varlık olma haliyle eş tutulamayacak ve yalnızca seyretmek ile yetindiği varsayılmayacak bir durum içerisinde. Beckerman'a göre (1990), seyirci bedeninde yoğunlaşan duygu ve konsantrasyon seviyeleri ile performansın farkına varır ve yalnızca “gözleriyle görmez akciğerleriyle de görür, sadece kulaklarıyla duymaz derisiyle de duyar” (ss.73-87). Seyircinin bedeni performansa karşı reaksiyon göstermektedir. Böylece, seyirci düşsel ve bedensel dürtüleriyle performansta kendini yaratmaktadır. Algıladığı uzamsal davranışları yorumlayarak, içselleştirerek kendi öznelliğini ve performansın örtük mekanlarını üretmekte ve çoğaltmaktadır. Bu yaratım süreci, dış etkenlerin tetiklediği, iç dünyanın şekillendirdiği trans anların birikimidir. Teatralikten topladığı imgelerle kendi mekansal dizgesini oluşturmakta, trans anlarla kendi içsel mekanını ve dramatik mekanı kesiştirmektedir. Seyirci bu birikimlerle öteki mekanları, heterotopileri yaratmaktadır. Artık başka bir yerin mekanındadır. Ancak bu başkalık ona dayatılmamış, tanımlanmamış, tasarlanmamıştır.

Tez çalışması, seyirciyi hayal mekan üreten ve üretimin bedenleşmesine ortam sunan bir pozisyona yerleştirmektedir. Teatrallığın yarattığı heterotopiler seyircinin düş gücüyle harmanlanarak teatral performansın örtük mekansallıklarını inşa etmektedir. İnşanın en önemli aşamasında ise seyircinin bedenleştirdiği düş gücü yer almaktadır. Teatrallığın yarattığı örtük mekanlar deşifre edildiğinde bu mekanların soyut ya da hayal olduğunu değil, hayallerin farkındalığıyla maddileştikleri görülmektedir. Mekana özgü gerçekleşen performanslarda teatrallığın ürettiklerinin yanında mimarinin de yarattığı örtük mekanlar mevcuttur. Çalışma bu kapsamdaki örnekler üzerinden mimarinin teatral etkinliklerle nasıl buluştuğunu ve mekan yaratma potansiyellerini gözlemlemektedir. Performans, mimarinin var oluşunda yarattığı

örtüklüğü görünür hale getirmektedir. Mimarinin yarattığı potansiyelleri kendi teatral kurgusunda kullanmaktadır.

Çalışma boyunca seyircinin bakış açısıyla mekan oluşumları incelenmiş, düş gücünü mekan yaratmak için tetikleyen unsurların keşfetmesi amaçlanmıştır. Bu kapsamda dördüncü bölümde keşif sürecinden öğrenilen bilgiyle mekana özgü üç performansın sökümlü yapılacaktır. Söküm boyunca, tez yazarının seyirci olma halinin üzerinden performanslara yönelik analizlere yer verilecektir. Dördüncü bölüm, yaşamış ve izlemiş bedenin, hayal mekanlarına yönelik bir gezinti niteliği taşımaktadır. Performansın kişide uyandırdığı dürtülerin, hayallerin, duyguların mekansallaşmış hali metinde ve performans anında aranmaktadır. Dördüncü bölüm, seyirci olan tez yazarının performansa verdiği bir tepkidir. Performansı, performansın yarattığı mekansallıkları, mimari mekanın ürettiklerini yaratıcı bir içselleştirme denemesidir. Verili değil inşa edilmiş, anlık bir bilgidir.



4. ÖRTÜK MEKANSALLIKLARIN İNŞASI: PERFORMANS ANALİZİ

“O bedensiz umuda aşık oldu ve gölgeden başka bir şey olmayan şeyin içinde bir öz buldu” (Kristeva, 1987, s.104).

Teatral performans bir temsil sanatı olmanın ötesinde uzamsal bir deneyim sürecidir. Sahnelemenin öğeleriyle fiziksel mekanı kurarken, çağrışımsal yönüyle diegetik mekanları da inşa etmektedir. Bir önceki bölümde teatral performansta mekanın fiziksel ve çağrışımsal olarak nasıl kurulduğu örneklerle birlikte keşfedilmiştir. Örtük mekansallıklar, ışık, ses, multimedya, kostüm, aksesuar, sahne, dekor tasarımları, metnin mekanı iki boyutta şekillendirmesi, mimari yapı ile etkileşim ve icracının varlığı gibi unsurların yalnızca biriyle veya bu unsurların çeşitli kombinasyonlarda birleşmesiyle üretilme kabiliyetine sahiptir. Bu bağlamda, sahnelemeye dair unsurların örtük mekansallıkları yaratabilmesi için gereken şey seyircinin zihnidir. Teatrallığın doğası, performansın mekan kurucu unsurlarıyla sentezlenerek seyircinin düş gücünde şekillenmekte ve örtük mekansallıklar yaratılmaktadır. Örtük mekanlar, düşünmektedir ve muğlak bir yapıdadır. Seyirciye performansla birlikte iletilen imgelerle şekillenmektedir. Seyirciler imgelerle kendilerine mekansal bir izlek oluşturarak örtük mekanları var etmektedir. Tez çalışması bu noktada seçilen üç performans üzerinden seyircinin bakış açısıyla örtük mekansalların üretimini, üretimi tetikleyen sahnelemeye dair unsurları ve onların oluşturduğu mekansal izleği açığa çıkartma amacındadır. Performans metninin incelenmesi, deneyimlenmesi ve araştırmasıyla şekillenen analiz süreci, aynı zamanda bu performanslara yönelik bir sökülme denemesidir.

Başka bir açıdan mimari mekanın örtülü bilgisi de teatral performans aracılığıyla ortaya çıkabilme yetisine sahiptir. Performans, mimari mekanı kurgusal dünyasına katarak örtüsünü sıyırmakta, mekanın potansiyellerini ortaya çıkarmaktadır. Mekana özgülüğün ürettiği ve gerektirdiği bilgi türlerine yönelik analizlere yer verilen çalışmada, mekanla farklı ilişkiler kuran üç performans seçilmiştir. Bu üç performans mekanının, kentte konumlanması, kentlinin hafızasında kapladığı alan ve mimari hikayesine yönelik araştırmaların yanında performansa dair fenomenolojik gözlemler

de önem taşımaktadır. Mimari yapıyla performansın birbirine kattığı potansiyeller, seyircilerin mekanın içerisindeki pozisyonlama şekilleri, sahnelemeye ait unsurların tasarımı örtük mekanların inşasını şekillendirmektedir.

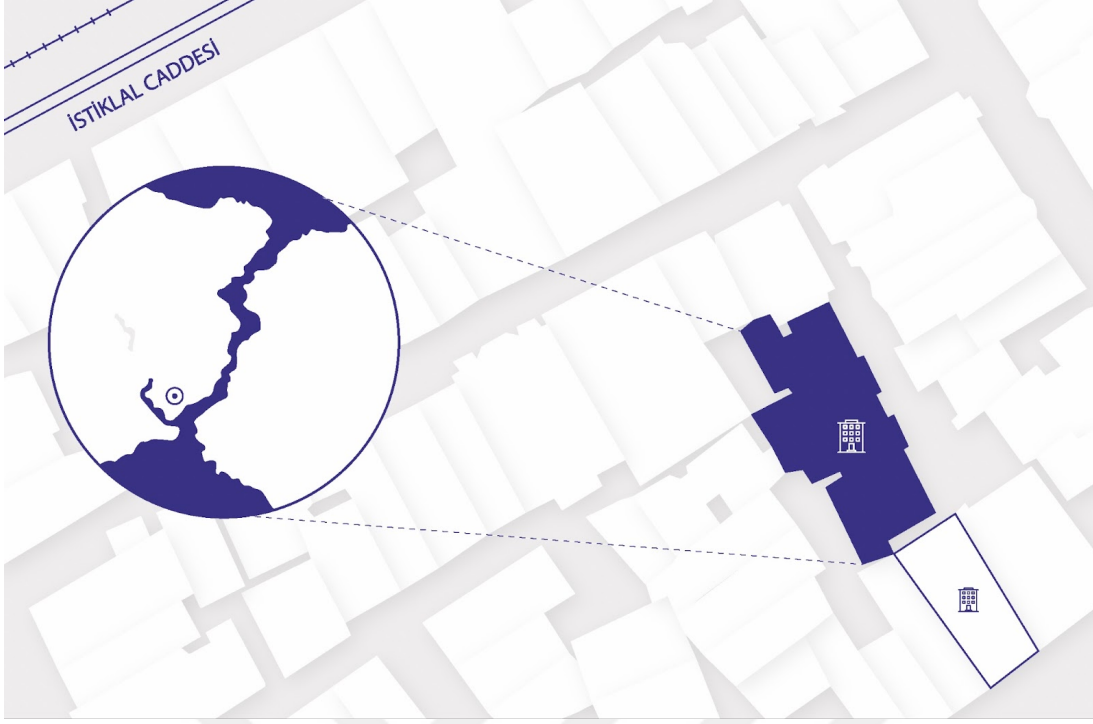
İlk örnek olan *Büyük Zarifi Apartmanı*, apartman mekanının belleğiyle, tarihiyle yoğun ilişkiler kuran bir teatral performanstır. Projenin tasarımında öncelikle olarak mekan varlık göstermektedir. Proje tasarımcıları tarafından mimari mekan araştırmaları ve deneyimi ön planda tutularak performans metni yazılmıştır. İkinci örnek olan *Gomidas*, mekanın performansla atmosferik bir ilişki kurduğu ve gerçek/kurgusal karakterin etnik kökeni, din adamı kimliği, müzik dehası olmasıyla kilise mekanıyla ilişkilenen bir performanstır. Üçüncü örnek olan *Çirkin* ise eski Alkazar sinemasının yeni konseptiyle ilişkilendirilerek bir performans mekanı yaratmaktadır. Mimari şemanın performansı biçimlendirmesiyle ve yapının eski sinema işlevinin gelişmiş teknolojik araçlarla bir uzantı halinde sürdürülmesiyle mekana özgü özelliği öne çıkmaktadır. Performans sökümü boyunca her bir performans iki bölüme ayrılarak (performans öncesi ve performans anı) incelenmektedir. Performans öncesi bölümde, oyunun ve oyunun içerisinde geçtiği mimari mekanın özellikleri, tarihçesi, bağlamı, kent ile ilişkisi anlatılmaktadır. Eğer proje kapsamında performans öncesi teatral unsurlar varsa, onların aktarımına yer verilmektedir. Sahne tasarımına ait fotoğraflar ve çizimler anlatıya eşlik etmektedir. Performansın başlamasıyla oyun metni, icracının bedeni, çizdiği hareket şeması, sahne, ışık ve ses tasarımları betimlenmektedir. Kurgusal dünya aktarılırken mekansal şemaların nasıl oluştuğuna ve örtük mekanların yaratılma anlarına işaret edilmektedir. Heterotopik bölgeler vurgulanarak, hangi unsurların onları var ettiği takip edilmeye çalışılmaktadır. Örtük mekanların analiz edilgi bölümde, performansların kent mekanı, mimari mekan, performatif mekan, tasarlanmış mimetik mekanları ve çağrılan diegetik mekanlarını tanımlamaya yönelik her bir performansa ait matris yer almaktadır. Tüm anlatı boyunca değinilen mekansallıklara yönelik tez yazarının mekansal izleği, muğlak ve iç içe geçen bir eskiz yöntemiyle aktarılmaya çalışılmaktadır. Her seyirci için farklılaşan izlek, her zihnin düşsel topografyasını da ortaya sermektedir. Hayali seyir hali, düşlerin geometrisini inşa edebilmek için imgeleri takip etmektedir.

4.1 Büyük Zarifi Apartmanı

Beyoğlu'nda bir Rum apartmanı..Kapı aralığından duyulan melodiler, sıva çatlaklarından dökülen hikayeler, döşeme gıcırtilarından sızan hatıralar... Siz bu apartmanın sakinlerine misafir olurken, onların umulmadık başka misafirleri de var. Genç aktivist Aslan katıldığı bir eylemden kaçıp, oğlunu bekleyen Leandros 'un kapısını yana yakıla çalarken, üst katın kapısını açık bulan Rodoslu turist Elefteria, Serap'ın misafiri olur ister istemez. Peki çatı katında yalnız yaşayan, bir zamanların Rebetiko şarkıcısı Hrisula'nın kapısı sıkı sıkıya kapalıyken onun misafiri kim ya da kimler olabilir, zira içeriden şarkılara karışan konuşmalar duyulmakta. (Url-36)

27. İstanbul Tiyatro Festivali kapsamında mekana özgü performans olarak tasarlanan Büyük Zarifi Apartmanı adını içerisinde bulunduğu mimari yapıdan almaktadır. Projenin tasarımcısı ve yönetmeni olan İlyas Özçakır (2023) önce mekanla karşılaştıklarını daha sonra bu mekanın tarihini, sosyo-kültürel ilişkilerini gözeterek performans kurgusunu tasarladıklarını, yazarların apartmanda vakit geçirerek metni yarattıklarını belirtmektedir. İstanbul Rumlarının ortak hafızası üzerinden, gerçek öykülere dayanarak kurmaca metinlere sahip performans üç bölümden oluşmaktadır. Seksen dakikalık oyun ağırlıklı olarak apartmanın ikinci katındaki altı numaralı dairede, İstos Yayın ve İstos Film Ofisi'nde sahnelenmekte, oyun öncesi ve sonrası ses-obje yerleştirmeleri tüm apartmana yayılmaktadır (EK-A). Yapımcı Anna Maria Aslanoğlu, Büyük Zarifi Apartmanı projesini “ortak hafızayı anlatarak bir keşif alanı açmak istedik” (Gülin, 2023) şeklinde tariflemektedir.

Gerçek ve kurmaca aralığına yerleşen performans, mimari yapının bağlamından beslenmekte, tarihiyle harmanlanmaktadır. Mekanın hafızası teatral performansta en önemli bileşen olarak karşımıza çıkmaktadır. Beyoğlu'nda bulunan Büyük Zarifi Apartmanı bir Rum apartmanı olup Zarifi ailesi tarafından yaptırılmıştır. Dimitrios Panayotides tarafından tasarlanan bina Art Nouveau (Yeni Sanat) akımının etkileri altındadır. Pembe Çıkmaında bulunan yapı yığma kagir yapım sistemiyle inşa edilmiştir ve 19. yüzyıla tarihlenmektedir. Komşu parselinde yer alan Küçük Zarifi Apartmanı ile birlikte Beyoğlu'ndaki ilk apartmanlaşma örnekleri arasında yer almaktadır. (Şekil 4.1).



Şekil 4.1 : Büyük Zarfı ve Küçük Zarfı Apartmanı (Ersezer, 2023).

Büyük Zarfı Apartmanı kentteki konumu sebebiyle, Beyoğlu ve Pera bölgesinde yaşanan birçok olaya tanıklık etmiştir. Yine o dönemin mekansal unsurlarını bünyesinde barındırarak bugüne taşımıştır. Proje tam da bu noktada mekanın sunduğu öğeleri performansın içerisine dahil ederek mekana özgü bir iş olarak nitelendirilmektedir. Yalnızca performanstaki icracılar, sahne tasarımı, metin ve kostümler değil, mimari yapı da performansa şekil veren ve hatta performansı var eden bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Özçakır’a göre (2023), performansın her unsuru mekanla biçimlenmiş ve metnin konusu mekanın yer aldığı bağlamla üretilmiştir. Yaratılan kurgusal karakterler ve onların başından geçen olaylar, yapının kentteki konumuyla, tarihiyle, kültürel belleğiyle ilişkilidir. Performans metninin yazarları Zarfı Apartmanında zaman geçirmiş, yapıyı deneyimleyerek performansı şekillendirmişlerdir.

Büyük ve Küçük Zarfı Apartmanlarının üst kattaki camlarının arasında bu iki yapıyı ilişkilendiren bir geçit bulunmaktadır. Zarfı ailesi tarafından inşa edilen yapı, bodrum kat ve zemin kat üzeri beş kattan oluşmakta, on üç daireyi içerisinde barındırmaktadır. Yapı, merdiven çekirdeğinin açıldığı holün iki yanına yerleşen daireler ile çift kanatlı bir plan şemasına sahiptir (İpek, 2015). Bu iki kanattaki dairelerin birbirinden farklı mimari plan şemaları vardır (Şekil 4.2).



Şekil 4.2 : *Büyük Zarifi Apartmanı Performans Kat Planı (İpek, 2015)'den üretilmiştir.*

Performans Öncesi

Büyük Zarifi Apartmanı'na ulaşmak için Beyoğlu'na temas etmek, bu kent parçasının şimdiki zamanı ve mekanı ile iç içe geçmek gerekmektedir. Arka sokaklarında kaybolmak, Pembe çıkmazını aramak, yanlışlıkla Küçük Zarifi Apartmanı'yla karşılaşmak mümkün olmaktadır. Bu durum Zarifi Apartmanı hakkında bilgisi

olmayan bir kiři iin bile kentle yzleřmek, kente karıřmak durumunda kaldıėı bir alan amaktadır. Apartmana ulařma sreci, yapının kente nereden dahil olduėunu anlamaya ve kentin yapıyı nasıl řekillendirebileceėine dair dřnmeye ynelik bir n hazırlık srecidir. Buluntu mekanlarda gerekleřen performanslar daha oyun bařlamadan, kiřilerin zihninde st lekte bir iliřki aėı kurmaya bařlamaktadır. Kenti ařıp yapının sokaėına ulařınca, sokak zihinde yapılanmakta, performansın konusuyla iliřkilenmeye bařlamaktadır. Apartmanın kapısında beklerken, yapının evresiyle kurduėu iliřki, malzemesi, deformasyonları ve muhafaza ettikleri, teatralliėi harekete geirmektedir. Proje tasarımcılarının, “*Byk Zarıfı Apartmanına Gelirken Dinleyebileceėiniz řarkılar*” (Url-37) bařlıėı altında nerdiėi mzik listesi de performansı henz oraya ulařırken baėlamsallařtırmakta, seyirciyi proje kapsamında teatral deneyime hazırlamaktadır.

Performans iin kapı aılıř saati geldiėinde *Art Nouveau* detayların hakim olduėu metal kapı aılmakta, renkli vitray camları ile tasarlanmış ahřap hol kapısı misafirlerini karřılamaktadır. Bitki motifleriyle iřlenmiř metal kapının hemen ardından ahřap kapıya gelene kadar, daire numaralarının yazdıėı posta kutuları kendisini gstermektedir. Mekana ait ėeler seyirciyi řimdiki zamandan ıkarmaya bařlamaktadır. Apartmanın kendine has nem ve tozla harmanlanmış kokusu seyirciyi sarmalamaktadır. Performans bu noktadan itibaren ses yerleřtirmeleriyle grnr hale gelmekte, mimarının tarihe referans veren unsurlarını kullanarak ziyaretileri teatralliėin ierisine almaktadır (řelik 4.3).



řekil 4.3 : *Byk Zarıfı Apartmanı* Giriř Kapısına İki Ynl Bakıř (Url-38).

rneėin, seyirciler yapıdan ieriye girdiklerinde at sesleri duymaktadır. zkır’ın aktarımına gre (2023), 1900’lu yıllarda giriřteki zeminde yer alan demir halkalar orada yařayan insanların atlarını baėlamaları iin kullanılmaktaymıř. Dolayısıyla

apartmanın birçok tarihsel dönemine referans verilen performansta bu detay kullanılmış, seyircilere eskiden burada olan atların varlığı aktarılmaya çalışılmıştır. Geçmişte insanlar bu apartmana girdiklerinde nal seslerini duyuyordu fikriyle, geçmiş ve şimdiki zaman harmanlanmıştır. Henüz performans mekanında icracı ve dekoratif unsurlar yokken, mimarinin sunduğu bir öge ses mekanıyla belirgin hale gelerek teatral mekanı kurmaya başlamıştır. Benzer biçimde nal seslerini takip eden tren sesleri, rum vatandaşların bu yapıya ulaşmak için vardıkları Sirkeci Garı'na referans vermektedir. Gar mekanı Zarifi Apartmanına çağırılmaktadır. Posta kutularına yerleştirilen mektuplar, geçmişte apartmanda yaşayan insanların gündelik yaşantısına dair ipuçları vererek seyirciyi zamansal ikileme düşürmeye başlamaktadır. Giriş holünü geçince U şeklinde bir merdiven seyircileri karşılmaktadır. Merdiven sahanlığında yer alan pencereler, dönemin siyasi olaylarının yer verildiği gazete küpürleri, *Mavi Çiçekler* müzik grubunun afişleri ile kaplanmış vaziyette seyirciyi geçmişe doğru çekmeye devam etmektedir (Şekil 4.4).



Şekil 4.4 : Büyük Zarifi Apartmanında Performans Enstalasyonları (Url-39).

Performans sırasında karşılaşılabilecek kurgunun temeli, mekana ait olan yapısal detaylarla atılmaktadır. Performans izlemeye gelmiş olmanın bilinci erimekte, seyirci mimariye karışmaktadır. Zarifi Apartmanının içerisinde 150 yıl boyunca pek çok farklı meslek grubundan, etnik kökenden insanlar ikamet etmiştir ve bu kişiler, apartmanın mekansal kimliğine yön vermiştir. Yine Özçakır'ın (2023) aktarımına göre, geçmişte Zarifi Apartmanında yaşayan sakinler dönemin gazetelerinden, sözlü kaynaklardan araştırılmış, bu bağlamdaki yerleştirmeler performansta yer almıştır. Örneğin 1970'te yaşayan bir piyano öğretmenin sürekli çaldığı Bir Günah Gibi şarkısı yıllarca Zarifi Apartmanında yankılanmış dolayısıyla performanstaki ses yerleştirmelerinde de yer

verilmiştir. Seyirci merdivenleri çıktıkça ses yerleştirmeleri değişmekte, Yunanca konuşmalar, gülüşmeler duyulmaktadır. Mimari yapının içerisinde ilerledikçe değişen seslerin teması, tınaları ve biçimleri sese mekansal katmanlar yükleyerek kendi mekanını inşa etmektedir. Heterojen ve değişken ses mekanı, 150 yıllık tarih içerisinde seyircilerini mimariyle birlikte yürütmektedir. Tarihi ve hafızayı yaşatmakta, aktarmaktadır. Aslında seyirciyi içerisinde bulunduğu 2023 yılından alıp, performansın kurgusunun zamanına doğru bir keşif sürecine çağırmaktadır. Apartmanın döşemeleriyle, merdivenleriyle, tavanlarıyla, malzemesiyle karşılaşan seyirci, mekanın boyutlarını kavramaya başlamaktadır. Ancak başka bir açıdan da ses yerleştirmeleriyle yaratılan ikircikli zamansallıklar algıyı muğlaklaştırmakta, yapının içerisinde heterotopik bölgeler yaratmaktadır. Seyirci apartmana ve performansa yönelik algılama edinimini arttırdıkça, mimari mekan muğlak bir yapıya büründürmektedir. Seyircinin gördüğü, duyduğu, kokladığı, dokunduğu mekana yapılan teatral müdahaleler, maddi olanı maddi olmayana, mimari olanı kurgusal olana doğru çekmektedir. Mimarinin örtük bilgisi açığa çıkmaya başlamaktadır.

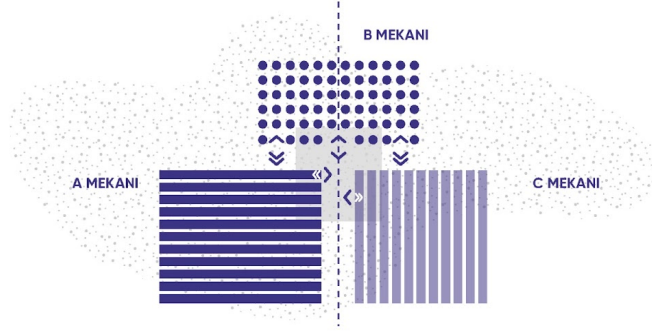
Performans Başlıyor

Seyirciler, Yunanca konuşmalar ve müzikler eşliğinde apartmanın ikinci katına çıkıp geniş bir apartman holüne ulaşmaktadır. İzleyiciler kata gelene kadar apartmanın tarihsel, sosyal ve kültürel birçok imgesiyle karşılaşarak altı numaralı dairenin önünde performans saatini beklemektedir. Her seansta yirmi kişiyi ağırlayan performans, yeşil ahşap kapının açılmasıyla seyircilerini içeriye almaktadır. Seyirciler, kapıdan girip dairenin geniş orta holünden geçerek onlar için tanımlanmış alandaki sandalyelere oturmaktadır. Sandalyeler iki basamaklı siyah platformun üzerine yerleştirilmiştir. Seyircilerin oturdukları alanın solunda (*A mekanı*) dairenin günümüz moda anlayışına yakın eşyalarla döşenmiş bir odası, sağında antika eşyaları içerisinde barındıran başka bir odası (*C mekanı*) ve tam karşıda giriş holü (*B mekanı*) yer almaktadır. Özçakır (2023), bu durumun bir tesadüf olmadığını, mekana özgü işin planlanırken mimari şemanın performansa izin verdiğini özellikle vurgulamaktadır. Dairenin sahip olduğu plan şeması, seyircilerin oturdukları yerden üç mekanı da görebilmesine olanak tanımaktadır. Bu bakımdan mimari yapı performansın teknik detayları ile örtüşmekte, hatta onu şekillendirmektedir (Şekil 4.5).



Şekil 4.5 : *Büyük Zarifi Apartmanı* Performans Mekanları (Ersezer, 2023).

İstanbul Rumlarının bu kentte yaşadıkları tarihi olaylara değinen performans üç kısımdan oluşmaktadır. Birinci performans *A* mekanında, ikincisi *B*, üçüncüsü ise *C* mekanında geçmektedir. Her bir performansın sahip olduğu kurgunun kendi mekanı bulunmaktadır. Ortadaki hol her üç performansta da kullanılmakta ancak her performans ağırlıklı olarak kendisine ayrılan odada devam etmektedir. Bu durumda geometrik mekan *Büyük Zarifi Apartmanı* iken, sahne mekanı performanslar için ayrılan odalar (*A*, *B*, *C*), performans mekanları ise icracıların hareket dizgileriyle genişleyen uzamlardır. Birinci performans sırasında *A* ve *B*, üçüncü performans sırasında ise *C* ve *B* mekanları birbiri içerisine karışarak performatif mekanı yaratmaktadır. Performanslar eş zamanlı değil, sırayla sergilenmektedir. İlyas Özçakır (2023), *A* ve *C* mekanını simetrik tasarlanan uzamlar olarak nitelendirmektedir. *A* mekanında geçen performans Türk, *C* mekanında geçen performans Yunan yazar tarafından yazılmış olup, ortak hafızanın farklı tarihselliklerine değinmektedir. Yine *A* mekanında iki kadın, *C* mekanında iki erkek oyuncuyla simetri güçlendirilmiştir. *B* mekanı multimedya araçlarıyla desteklenerek geçirgen hale getirilmesi amaçlanmaktadır. *B* mekanında zaman ve mekanın kırılmasıyla diğer iki mekandan farklı bir gerçeklik algısı yaratılmaya çalışılmaktadır (Gülin, 2023). Mimari plan şeması dramaturjiyi şekillendirmekte, içerik ve biçim örtüşmektedir (Şekil 4.6).



Şekil 4.6 : *Büyük Zarifi Apartmanı* Mekansal İlişkiler (Ersezer, 2023).

Seyirciler tanımlanan seksen dakika boyunca oturur durumda ve seyredici pozisyonundadır. Mimari yapının içerisindeki dolaşım performanstan önce ve sonra mümkün olmaktadır. Seyircilerin performans mekanına ve dekora yakın oluşu, sanki bu eve misafirlğe gelmişler gibi bir izlenim ve yakınlık yaratmaktadır. Oyun, Zarifi Apartmanının eski ve yeni sakinlerinin iç içe geçtiği, kalmak ve gitmek arasındaki ilişkilere değinmektedir. Seyirciyi bu apartmanda ikamet eden üç komşunun evine konuk alarak hikayesini aktarmaktadır. Zarif Apartmanının alt katında yaşayan *Leandros*, üst katında yaşayan *Serap* ve Çatı katında yaşayan *Hrisula* performansın kurgusal karakterleridir. Apartmanda her birinin kendi dairesi bulunmakta ve mekansal olarak dikey hiyerarşi göstermektedirler. Ancak bu durum performans mekanına yatay düzlemde yansımış, her bir komşunun dairesi bir odayla tarif edilmiştir (*A, B, C*). Seyircinin kuracağı düşsel mekanın yansımaları performansın bu mekansal özelliğiyle başlamaktadır. Her bir odanın her bir katı temsil etmesi amaçlanmıştır. Performanslar içerisinde komşular birbirlerine atıf yapmakta, *Serap* *Leandros*'a kurabiye göndermektedir. Böylece seyircinin düş gücünde komşuluk imgesi güçlenmekte, her odanın bir katı temsil etmesi inandırıcı bir hale gelmektedir.

Bir Ev Hatırlıyorum

Birinci performans olan *Bir Ev Hatırlıyorum* *Serap*'ın evini simgeleyen *A* odasında başlamaktadır. Işıkların açılmasıyla icracı giriş kapısının önünden viledayla temizliğe başlamaktadır. Buradaki önemli bir nokta seyircilerin mekana girmek için kullandıkları dış kapının, her üç performansta da kendi evlerinin kapısı olarak işlev görmesidir, icracılar da bu kapıyı kullanmaktadır. *Serap* dış kapıyı açıp müzik eşliğinde temizliğini sürdürürken, daha yaşlı olan Rodoslu turist *Elefteria* kapıda görülmektedir. *Elefteria* etrafı şaşkın ve meraklı bakışlarla incelerken içeriye doğru

ilerlemektedir. *Serap* onun içeride olduğunu fark edince korkarak turist kadınla konuşmaya başlamaktadır (Şekil 4.7).



Şekil 4.7 : *Bir Ev Hatırlıyorum* Performansı, *A* ve *B* Mekanlarının Kullanımı (Solda *B*, Sağda *A* Mekanı), (Url-40).

Ancak *Elefteria* Türkçe bilmemekte Yunanca konuşmaktadır. Telefondaki aplikasyon yardımıyla iletişim kuran bu iki kadın, birbirlerine daha önce tanımış gibi bir yakınlık beslemeye başlamaktadır. *Serap* ona yaptığı sirkeli kurabiyelerden ikram etmektedir. *Elefteria* binaya adım attığı andan itibaren duvarlara, döşemelere, kapılara, pencerelere karşı özlem içerisinde. İcracı beden diliyle bu durumu seyirciye aktarmaktadır. *Serap* ile konuşmakta ancak bir yandan da sürekli evi gözlemektedir. Performans ilerledikçe, *Elefteria* bu evi rüyalarında gördüğünden, evin içerisinde defalarca kez dolaştığından, bu evi hatta apartmanı tanıdığından bahsetmektedir. Oysaki şu an altmış yaşlarında olan kadın bu evde hatta İstanbul'da hiç yaşamadığını da söylemektedir. Durum böyleyken, *Serap* evi tanımasının mümkün olmadığından bahsedince, *Elefteria* onu ikna etmek için evin eski halini şu sözlerle anlatmaktadır;

ELEFTERIA:

Δεν θυμάμαι συγκεκριμένα πολλά πράγματα για το περιεχόμενο του ονείρου αλλά είναι σαν να βλέπω αυτό το μέρος ακόμα και τώρα, απ'έξω και ανακατωτά. [I don't actually remember much about the content of the dream, but I can see this place even now. Inside and out...] [Den thimamai sigekrimena...anakatota]

PHONE:

(Türkçe Çeviri) Rüyanın içeriğini tam olarak hatırlamıyorum ama şu anda bile görebiliyorum bu evi. Hem içeri, hem dışını...

SERAP:

O ne demek be? [What the hell does that mean?] (Taking the phone and talking to it) Nasıl yani? [You mean how?]

PHONE:

Pos ki etsi?

ELEFTERIA:

(Elefteria yunanca konuşmakta telefondaki aplikasyon türkçeye çevirmektedir) Sana evini tarif edeyim mi? Tam burada bir duvar olması lazımdı. Burası yemek odası. Şu kapının arkasında küçük bir tuvalet ve mutfak var, değil mi? Mutfak penceresinden apartman boşluğuna açılan bir çöp atma sistemi hatırlıyorum! Hah, bak, görüyor musun? Şu demirler o sistemden kalma olmalı! Burada arka odalara açılan koridor var. Çatı katındaki evde, bu koridor yan apartmana geçilen bir pasaja çıkıyor. Şurada büyük banyo. Burada büyük yatak odası. Bu kapı sonradan eklenmiş di mi? Hah işte, o kapı yandaki odayı birleştirmek için yapılmış bebek olunca. Doğru mu söylüyordum?

Bu noktada performansın örtük mekansallıkları kendisini göstermektedir. Seyirci apartman dairesinin şu anki halini görüp, şimdiki zamanın içerisinde konumlanmış durumdayken, *Elefteria*'nın evin eski mekansallıklarını anlatması performansta heterotopik bölgeleri yaratmaktadır. Örneğin *A* ve *D* bölgesinin arasındaki açıklığın eskiden kapalı olduğundan bahsederken, icracı elini aşağıya doğru süzmekte, seyircinin imgeleminde duvarı *Elefteria*'nın tariflediği biçimde aşağıya doğru indirmektedir. *Elefteria* Zarfi Apartmanının ve altı numaralı dairenin eski mekansal öğelerini, performans mekanına çağırarak, düşsel olanı inşa etmektedir. Buradaki tetikleyici unsurlar, icracının söylemleri, beden hareketleri ve konuşmaları iken aynı zamanda mimarinin sunduğu mekansal öğelerdir. *A-D* arasındaki açıklık, çöp sistemleri ve çatıdaki geçitin varlığı seyircinin zihninde Zarfi Apartmanının geçmişteki mekansal öğelerini tekrar kurmaktadır. Özçakır (2023), performans metninde geçmişe referans veren bu mekansal öğeleri tasarlarırken, yapının mimari özelliklerini detaylıca araştırdıklarını vurgulamaktadır. Dolayısıyla izleyici yapıyı bağlamsallaştırırken, mimari yapının 1930'lardaki müdahale görmemiş unsurlarına ulaşmaktadır. Anın içerisinde görmediği mimari mekanları zihninde inşa etmektedir. Aynı zamanda *Elefteria*'nın dairenin içerisinde Yunanca yankılanan konuşmaları sesin mekanını yaratmakta, mekanın geçmişteki diline referans vermektedir. Seyirci, *Elefteria*'nın evin eski halini tarife ettiği zamana taşınmaktadır.

Performansın alt metninde, *Elefteria*'nın ailesi 1942 yılında çıkarılan varlık vergisiyle İstanbul'dan göç etmek durumunda kalmış ve bu travmatik olayın etkisiyle *Elefteria* zihninden göç etme durumunu silmiştir. Ancak bu apartmanı hep düşlemiş, tanımış geriye dönüp mekanla karşılaştığında da anıları gün yüzüne çıkmıştır. Seyirciye de

geçmiş ve şimdiki zamanın aralığından seslenerek, mimarının sunduğu örtük bilgiyi performansla açığa çıkarmaktadır. Seyirciye yapı hakkında bilgiler vererek düşsel olanı inşa ettirmektedir. Böylece bu apartman ikircikli zaman ve mekanları yaratarak muğlaklaşmaktadır.

Performansın ilerleyen bölümlerinde *Elefteria* Yunanistan'daki evinden bahsederken, *Serap* duraksayarak bu evi tanıdığını fark etmektedir. İki oyuncu da B numaralı odada birbirlerine şaşkınlıkla bakmaktadır. *Serap*, *Elefteria*'nın evini tarif etmeye başlamaktadır;

SERAP:

Deniz kıyısında bir ev. Denizden biraz yüksekte ama. Bembeyaz. İki katlı. Çok büyük değil. Ama çok güzel. Çok şirin. Üst katında bir penceresi var. Mavi kepenkli. Verandası çiçeklerle dolu. Sardunyalar, begonviller, yaseminler... Kokuları genzimi yakıyor. İçeri girince küçük bir salon var, açık mutfaklı. Çok temiz, çok bakımlı. Ahşap basamaklarla üst kata çıkılıyor. Solda büyük bir yatak odası. Tam karşıda banyo. Sağda da da küçük yatak odası. Temiz çarşaf lar kokuyor burada. Bu odanın bir de balkonu var, o da ahşaptan. Kapısı açık duruyor ve dışarıdan gelen hafif esintiyle sakız beyazı çarşaf lar hışırdıyor. Her zaman mutluluk görmüş bir ev değil bu. Ama o hep mutlu olmuş. Ve içindekileri de mutlu etmek istemiş.

ELEFTERIA:

Ναι έτσι είναι το σπίτι μου. Μου το περιέγραψες τέλεια! [Yes. That's my house. You described it perfectly.] [Ne etsi ine to spiti mu. Mu to periegrapses telia]

SERAP:

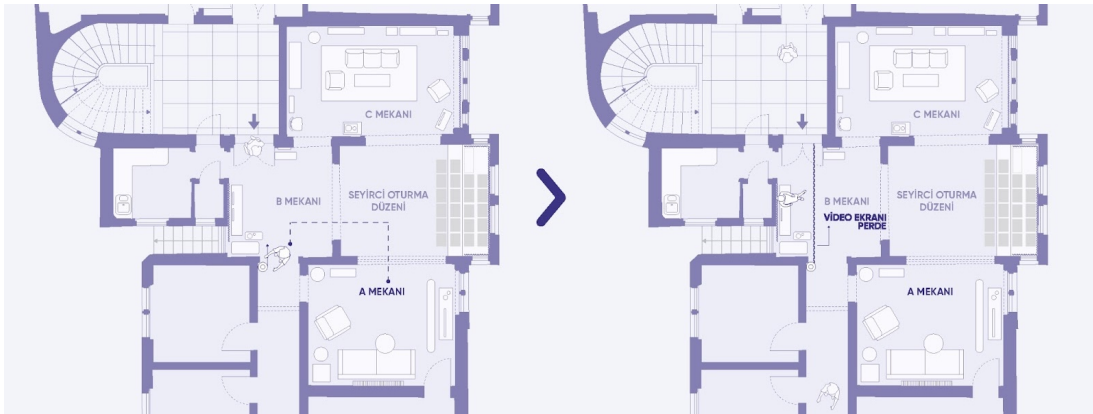
Gördün ya işte. Tek rüya gören sen değilmişsin demek ki.

Serap anlattıkça çarşaf ların sakız kokusu altı numaralı daireye yayılmakta, denizden esen rüzgar hissedilmektedir. Bu pasajda Zarifi Apartmanına ait mekansal öğeler değil, Yunanistan'daki evin mekansal öğeleri performansa çağrılmaktadır. İstanbul'dan göç eden bir Yunan vatandaş için Zarifi Apartmanı nasıl yuva kavramıyla ilişkiliniyorsa, İstanbul'da yaşayan *Serap* için de Yunanistan'daki ev bu kavramla örtüşmektedir. Ortak kültürel hafıza ve etnik kökenlerin birlikte yaşayan geçmişi, iki karakter için de kolektif bir hafıza ve yakınlık kurmaktadır. Başka bir mimari beden seyircinin zihninde inşa edilmektedir.

Özçakır'a göre (2023), Yunanistan'daki evin performansa çağrılması seyircinin zihninde daha zor bir düşselik yaratmaktadır. Çünkü *Serap* şu an seyircinin görmediği bir yeri aktarmaktadır. Her seyirci ve onun mekansal birikimi için farklı hayal

mekanları inşa edilmektedir. Yunanistan’a gidip mimari yapıları deneyimlemiş birisi için başka, sadece görsel imajlar üzerinden Yunanistan hakkında bilgi birikimi olan birisi için başka bir ev mekanı kurulmaktadır. Düş mekanlarının çeşitlenmesi kişilerin habitusları ile ilişkili olup, duyguları, bellekleri, deneyimleri ve dürtüsellikleriyle farklılaşmaktadır. Anılarıyla çeşitlenmektedir. Zarifi Apartmanın içerisindeyken onun eski halini zihinde canlandırmak seyirciye birbirine yakın düşsellikler tanımaktadır. Çünkü fiziki mekan tanımlıdır ve anda deneyimlenmektedir. Seyircinin içerisinde bulunmadığı mimariler ise çeşitlenen hayal mekanlara sürüklemektedir.

Işıklar birinci performans boyunca açık bırakılarak, seyirci ve performans mekanı arasında bir yakınlık kurulmaktadır. Oturma düzeni sebebiyle de seyirci, *Serap*’ın evine misafirlğe gelmiş gibi, olaylarla yakın ilişki içerisindeydir. Ağırlıklı olarak sol taraftaki *A* mekanında performe edilen oyun, bazı aralıklarda seyircilerin tam karşısındaki *B* mekanına kaymaktadır. Birinci performanstan çıkan oyuncu, *B* ve *D* aralığına transparan tül perde çekerek sahne mekanını terk etmektedir (Şekil 4.8). Seyirciler bu perdenin ardından puslu bir görüşle ikinci performansı beklemektedir. İcracıyla ve sahne mekanıyla seyircinin arasında giren bu katman, seyirciyi mekana karşı mesafelendirmektedir. Bir önceki performans mekanının başka türüsüne referans vermektedir. Aynı zamanda perde multimedya ekranı olarak kullanılmaktadır.



Şekil 4.8 : *B* Mekanında Perde ile Yaratılan Multimedya Ekranı (Ersezer, 2023).

Mavi Çiçekler

Çatı katında yaşayan ve oldukça yaşlı olan *Hrisula*, *B* mekanında *Mavi Çiçekler* adlı performansa başladığında öncelikle duvardaki yeşil perdeyi çekerek eski fotoğrafları görünür hale getirmektedir. Dekor *Serap*’ın giriş holünden, *Hrisula*’nın salonuna

dönüşmektedir. Tül perdenin ardındaki sedirde performansla başlayan icracı geçmişle bir tür hesaplaşma ve diyalog halindedir.

HRISOULA:

Dimitri! Üstün başın toz olmuş. Gel bakalım. Hah şöyle. Mis gibi oldun. Geç bakalım yerine. Kıpırdama. Heyecanlısın tabii. Bugün büyük gün.

Ha Tasoula, bana bak. Bu akşam prova var ya, hah benim işim var. Evet plakçı karıştırma şimdi. Çocuklar sorarsa bugün önce kuaföre gittik sonra ne olsun hah alışveriş, alışverişe gittik diyeceğiz. Tamam mı? Aman sakın çocuklara çaktırayım deme sakın ha!

Yok bir şey yok çocuklar öyle muhabbet ediyoruz ahretliğimle. Siz ne yapıyorsunuz bakalım? Andrea asma suratını gül azıcık, heh. Sen nereye bakıyorsun Aleko? Ne var orada? Yok bir şey yok. Buraya bakın asıl buraya Dimitrime benim. En güzelleri sensin ha. Aa kıskanma Yanni. Sen de pek hoşsun bugün. Eee bugün büyük gün.

Şşt Tasoula, bak Yannis ya da Dimitris seni sıkıştırırlarsa diyeceksin ki Hrisoula'ya ben ısrar ettim, ben dolaştırdım onu, tamam? Haydi gözünü seveyim, yaparsın bu işi, göreyim seni ahretlik!

1964 yılında Türk vatandaşı olmayan Rumların ülkeyi terk etme zorunluluğuyla başlayan göç sürecinde kendisinin İstanbul'da kalıp, yakınlarının gidişini unutamamaktadır. *Hrisoula* bir şekilde kendisine ve kardeşi *Dimitris*'ye Türk vatandaşlığı almıştır ve İstanbul'dan gitmek istememektedir. Ailesinin mezarını, yaşadığı apartmanı, anılarını bırakmak istememektedir. Kendisini ve köklerin bu şehre, apartmana ait hissetmektedir. Kardeşi ise istenmediği bir ülkede olmayı kendisine uygun bulmamakta bu yüzden şehirden ayrılmaktadır.

HRISOULA:

“O nasıl söz canımın içi, yapma bak öyle değil. Sen her şey bir plak hevesi için sanıyorsun. Öyle mi? Değil. Değil işte. Öyle değil canımın içi. Dimitris! Nereye gidiyorsun? N'apıyorsun canımın içi? Beni dinle. Bak sürgün kanunu yakında çıkacak diyorlar. Eli kulağında diyor herkes. Dimitris buraya gel. Beni dinle. Bırakamam Dimitri.

Burayı, Tasoula'yı Bırak onları Dimitri. Anamızın babamızın mezarını bırakıp nasıl gideriz. Gidemeyiz Dimitri. Zor olacak, Aleko, Andreas olmadan, Yannis olmadan çok zor olacak. Kalacağız Dimitris. İkimiz, kalabiliyorsak kalacağız. Dimitri buraya gel. Hiçbir yere gitmiyorsun Dimitris. Kime diyorum. Otur şuraya. Nüfuzlu bir adammış. Pis herif. Seninkini de ayarlamak, öyle dedi. İnandım Dimitri. Yanni?”

Kalmak ve gitmek arasında çatışma yaşayan iki kardeş olayların verdiği gerginlikle tartışmaktadır. *Hrisoula*'nın Türk vatandaşlığını nasıl aldığını bilmemeleri gerilimi daha da arttırmakta, sevgilisi *Yannis*'in Yunanistan'a dönecek olması bu üç kişi

arasındaki bağları koparmaktadır. Herkes giderken, *Hrisula* geride kalmaktadır. Bu yüzden yakınları tarafından tepki görmektedir. *Hrisula* ile kırılgan biçimde ayrılan bu iki adam onu hiç bitmeyen bir vicdan azabı ve özlemin içerisine sürüklemektedir. Fotoğraflarla konuşmasından da bir zamanlar Rebetiko şarkıcısı olduğu, *Dimitris*, *Yannis*, *Aleko* ve *Andreas* aynı müzik grubunu paylaştığı, *Tasoula* ile yakın arkadaş olduğu anlaşılmaktadır. Performansın bu noktasından sonra ışıklar kararmakta perdeye projeksiyon ile video yansıtılmaktadır. Işıkların kararması seyircinin mekanla arasında mesafe koymaktadır. Video görüntüler *Hrisula*'nın ve yanındakilerin şarkı söyleyerek eğlendikleri gençlik günleriyle başlamaktadır. 1964 yılına tarihlenen görüntüler *Hrisula*'nın sayıklamalarıyla dahil olduğu bir tür bellek mekanıdır. *Hrisula*'nın zihninin içerisindeki anılar ve tramvalar ekrana yansımaktadır. Yansıtılan videodaki olaylar şu anki performans mekanı olan *B* mekanında geçmektedir. Dolayısıyla *Hrisula*'nın geçmişte de bu evde ikamet ettiği anlaşılmaktadır. Video açısı icracının şu anki performans mekanıyla bütünleşecek şekilde tasarlandığı için videodaki görüntüler gerçek mekanın üzerine düşmektedir. Seyirci *B* mekanında hem *Hrisula*'nın yaşlılığını yani şu anın mekanını hem de ekrandan gençliğini, 1964 yılının mekanını izlemektedir. Böylece mekanda zamansal ve mekansal kırılmalar yaşanmakta, heterotopik bölgeler oluşmaktadır. İcracı, söylemleri ve bedeniyle kişileri mekana çağırılmaktadır. Kişilerin ve olayların yarattığı mekansallıklar multimedya aracılığıyla aktarılmakta, örtük olan bilgi dijital araçlarla kendini göstermektedir (Şekil 4.9).



Şekil 4.9 : *Mavi Çiçekler* Multimedya Araçlarının Kullanımı (Salih Üstündağ Fotoğraf Arşivi).

Hrisula performansın başından beri fotoğraflar ile konuşmakta, pişmanlıklarını, üzüntülerini anlatmaktadır. Gençlik görüntülerinin ekrana gelmesiyle, zihinsel olarak bir yolculuğa çıktığı anlaşılmakta, aklından geçenlerin neler olduğu seyirciye

yansıtılmaktadır. Ekrandaki anılarını bedensel olarak şimdiki zamanda yaşamakta, onlara sürekli müdahalelerde bulunarak ağlamakta, cevap vermektedir. Örneğin, gençlik görüntülerinde dans ettiklerinde, yaşlı *Hrisula* ayaklarını döşemeye vurarak dansa katılmaktadır. Sesi mekansasallaştırarak geçmiş şü ana taşımaktadır. Ekrandaki görüntüde sedirde oturan *Dimitri*'nin yanına şimdiki zamanda ilişmekte, görüntünün elinden tutarak onunla dans etmektedir.

Görüntünün ve gerçeğin iç içe geçmesi seyirciyi sürekli ikilemde bırakmakta, örtülü olan yaşanmışlıkları açmaktadır. Hatıralarıyla boğuşan *Hrisula*, geçmişe sürekli müdahale etmektedir.

HRISOULA:

Bir akşam ayrıldık. Et tırnaktan ayrılır mı canımın içi, olur mu öyle şey? Kardeşin sana emanet. Böyle demişti anacığımız. Sen daha bu kadarcıktın o zaman. Bir akşam ayrılmadık Dimitri. Sen hep buradaydın. Hep buracıktaydın be gözümün elifi. Ablacığının dizinin dibindeydin hep. Bırakır mıyım ben seni. He? Ama sen hep susuyorsun Dimitri. Niye susuyorsun canımın içi? Susma. Susma Dimitri, bir şey söyle. N'olursun bir şey söyle Dimitris.

Görüntülerde kardeşi bavulunu toplarken yaşlı *Hrisula* onun yanında ağlamakta, onu durdurmaya çalışmaktadır. Yaşlı kadının zihninde zaman ve mekan birbirine karışmıştır ve halüsinatif bir etki içerisinde. Ekrandaki genç adam bavulunu alıp evi terk ederken *Hrisula* ağlayarak onun önüne geçmekte, altı numaralı dairenin kapısını o çıkmasın diye gerçekten kilitlemektedir. Kapıdan çıkan adamın arkasından bağırıřları, ağlayışları apartman koridorunda yankılanmakta ve performans son bulmaktadır.

Mimari mekanın bir ögesi olan kapı yüz elli senedir burada olmanın tanıklığıyla hikayeye katılmakta, görüntüler ona zamansal bir değer yüklemektedir. Mekana dair örtük mekansallıklar performansın katmanlarıyla açığa çıkmakta, seyircinin mekansal öğelere başka biçimlerde bakışına olanak sağlamaktadır. Diegetik uzam multimedya araçlarıyla yaratılmakta, performansın şimdiki zamanıyla desteklenmektedir. Işıkların açılmasıyla birlikte ikinci performansın zamanı ve mekanı terk edilerek üçüncü performans başlamaktadır.

Çatlakların Arasında, Oralarda Bir Yerlerde

C bölümünde geçen *Çatlakların Arasında, Oralarda Bir Yerlerde* adlı performans, altmışlı yaşlarda olan *Leandros*'ın telefon konuşmasıyla başlamaktadır. İstanbul Rumlarından olan *Leandros*, oğlu *Angelos*'u özleyen onunla görüşmeyi bekleyen bir

baba konumundadır. Performansın sahne mekanı (*C mekanı*), eski eşyalarla döşenmiştir. Odanın duvar kağıtları kabarmış ve bakımsız kalmıştır. Antika sayılabilecek objelerin yer verildiği mekan tasarımının içerisinde, *Leandros* hayata karşı üşengeç ve bıkkındır. Performans şimdiki zamanda geçmektedir. Dairenin giriş kapısının sertçe çalınmasıyla *Aslan* karakteri performansa dahil olmaktadır. Heyecanla içeriye giren *Aslan*, Taksim Meydanında bir eyleme katıldığını ve peşindekilerden kaçtığını belirterek *Leandros*'ın evine sığınmak istemektedir (Şekil 4.10).



Şekil 4.10 : Çatlakların Arasında Oralarda Bir Yerde, B ve C Mekanı Kullanımı (Solda B, Sağda C Mekanı) (Salih Üstündağ Fotoğraf Arşivi).

Aslan'ın söylemleri sırasındaki heyecanı, nefes nefese oluşu ve paniği Beyoğlu'nun sokaklarını performans mekanına taşımaktadır. Kolektif hafızada Beyoğlu ile mekansal olarak bağdaşmış olan protesto ve eylemler, apartmanı bina ölçeğinden çıkarıp şehirle ilişkilendirmektedir. Özçakır (2023) projeyi tasarlarken sokak ile ilişkilenmek istediğini de özellikle belirtmektedir. Performansın bir bölümünde, *Leandros*'ın pencereden esnafa seslenerek meydanda gerçekten eylem olup olmadığını teyit ettirmeyi düşündüğünü ancak teknik sebeplerle fikrini gerçekleştiremediğinin altını çizmektedir. *Leandros* sokağa seslenmese bile *Aslan* karakterinin beden dili, sokağın karmaşasını performans mekanına taşımaktadır. Başlangıçta *Aslan*'ı içeriye almak istemeyen *Leandros* daha sonra ikna olmakta ve olay örgüsü başlamaktadır. İkili arasında geçen diyaloglarda geçmiş ve bugün arasındaki hesaplaşmalar ön plana çıkmaktadır. Türkiye'de yaşayan azınlıkların 6-7 Eylül 1955 yılında yaşadıklarına ve Türkiye'nin siyasi iklimine değinen konuşmalar mekana dair unsurlara temas ederek ilerlemektedir. Üçüncü performansta kendisini gösteren örtük mekansallık, *Aslan*'ın daireyi tamir etmek için *Leandros*'a yardım teklif etmesiyle başlamaktadır. *Leandros* daireyi yenilemeye karşı çıkarak şöyle der;

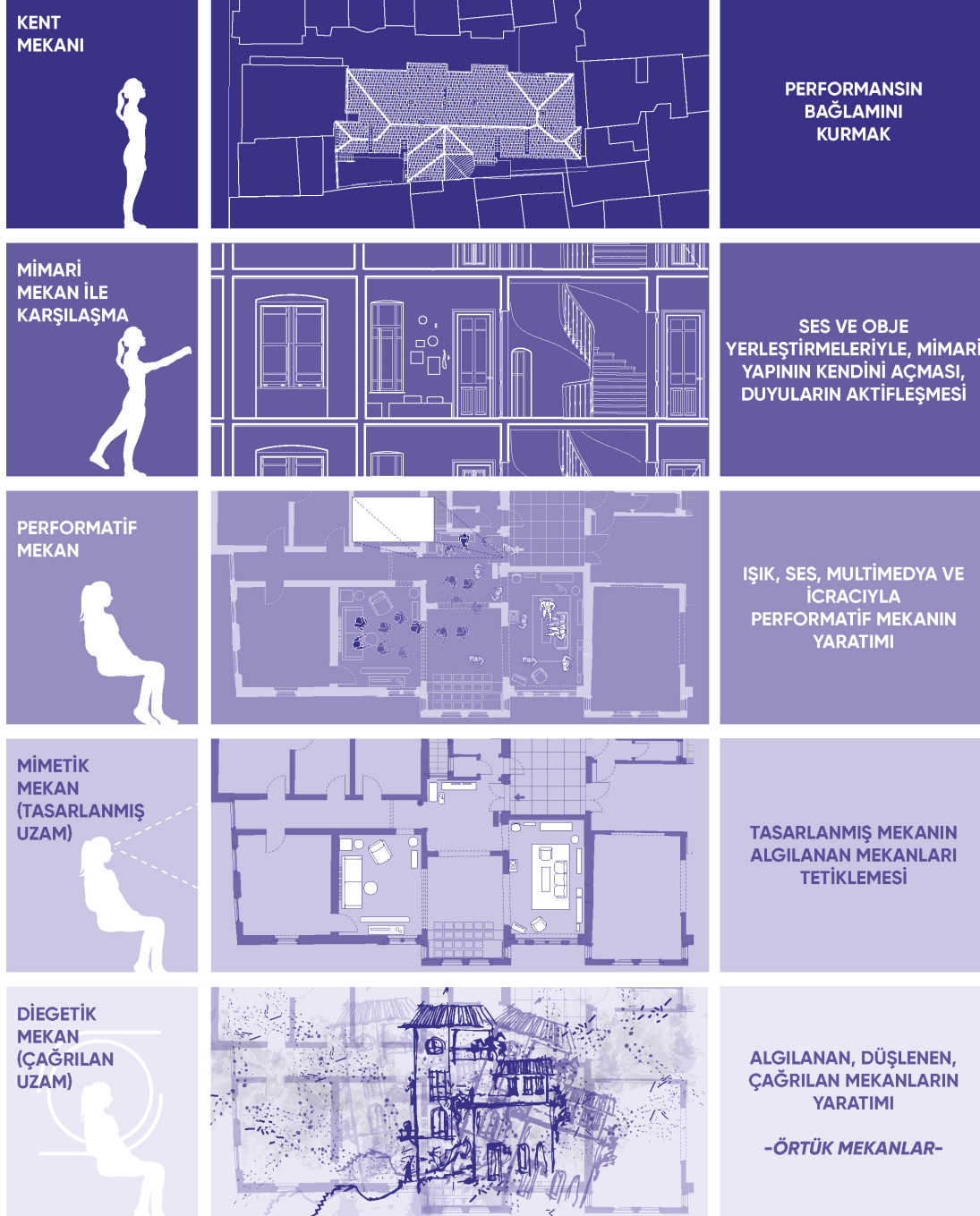
LEANDROS:

Bak bunu duyuyor musun? Dedem, nişan danslarında büyük dedem büyükannemi kollarına alıp kaldırdığı için bu parkenin kırıldığını söylerdi. Abartıyordu tabii de konuklar böyle bir hikaye uyduracak kadar, neler neler yaşamışlar o gece, hayal edebiliyor musun? Tüm sosyete o parkelerin üzerinde dans etmiş...Ama burada dans etmemişler. Kucaklaşmışlar. Dedem, ninem ve babam. Tam beş dakika boyunca sarılarak durmuşlar öylece. Polis o kadarına izin vermiş. Sonra dedemi Davutpaşa'ya götürmüş. Birliğe. Oradan da Doğu'daki çalışma kamplarına...Antigoni halam da orada, tam kapıda kaskatı kalakalmış. Ağlamak istemiş ama ağlayamamış. Sadece annemle babama bakmış ve onlara düğün gezisinden döndüğünde evini darmadağın bulduğunu söylemiş. Eylül'ün dördünde pazar günü evlenmiş. Salı günü gelmişler ve evi savaş alanına çevirmişler...O zaman iki yaşında bile değildim. Ben hayal meyal hatırlarım, ama bu parkeler onları film gibi hatırlar. Hepsi bunları yaşamış, bu yüzden gıcırıyorlar. Bizim hikâyemiz de buralarda bir yerde... duvarlardaki çatlaklarda, vidalardaki paslarda ve tellerdeki sıyrıklarda, parkelerin gıcirtısında! Onları sökersem...

Leandros bu replikleri söylerken *D* mekanındaki seyircilerin önüne kadar gelmekte, Büyük Zarifi Apartmanının tanık olduğu mekansal izleği seyircinin imgeleminde kurmaktadır. İcracı parkeleri, duvarları işaret ederken seyirciye imgeler sunmaktadır. Yapının döşeme malzemesi, dönem balolarını performans mekanına taşımaktadır. Aslında orada olmayan örtük mekanları yaratmaktadır. Üçüncü performans sona erdiğinde, seyirciler girdikleri kapıdan daireyi terk ederek apartmandaki ses yerleştirmeleri eşliğinde yapıdan ayrılmaktadır. Ayrılırken yapının tanıklık ettiği olaylar, yerleştirilen ses ve objeleri anlamlı hale getirerek mekana başka bir bakış açısı katmaktadır. Seyirci için artık o apartman girdiği yapı değildir. Mimarinin geçmişiyile ve yaşanmışlıklarıyla yüzleşmiş bir birikimle performanstan ayrılmaktadır. Performans mimarinin örtüsünü sıyırmış, görünmeyeni görünür hale getirmiştir.

Zarifi Apartmanının mimari mekanı teatral performansla yeni potansiyeller kazanmaktadır. Bu teatral deneyimi yaşayan seyirciler için Zarifi Apartmanı performansa geldikleri mekan değildir. Çağrılan mekansallıklar, imgelerin etkileşimleri, olaylara tanıklık etmek apartmanı olduğundan başka bir yer haline getirmektedir. Sadece *Büyük Zarifi Apartmanı* değil ona benzer hikayeler ve mimariler taşıyan birçok yapı, seyircinin imgeleminde Zarifi Apartmanı ile özdeşleşerek kurulacaktır. *Büyük Zarifi Apartmanı*, yönetmen İlyas Özçakır'ın da vurguladığı gibi, mimari mekan kendine bağlamından ve içerisinde barındırdığı mekansallıklardan bir hikaye başlatmaktadır.

Kent mekanıyla temas ederek başlayan hikaye, mimariye ve onun unsurlarına dokunarak ilerlemekte performatif mekanla başka mekanlara doğru evrilmektedir. Seyirci tasarlanmış alanları algılayarak ve imgeleminde bir anlam dizgisine oturarak hayali mekanlar üretmekte, örtük mekansallıkları yaratmaktadır (Şekil 4.11).



Şekil 4.11 : *Büyük Zarıfi Apartmanı*, Performans Mekanları Matrisi (Ersezer, 2023).

Duvarlarda hala o insanların izleri vardır ve performansla bu durum görünür kılınmaya çalışılmaktadır. Teatral performans mekanın fısıldadıklarını görünür hale getirerek, yapıya dair olan örtüklüğü kaldırmaktadır. Kent ile karşılaşma anında başlayan

mekansal izlek, mimari mekanla karşılaşılarak devam etmektedir. Apartmanın her bir katını temsil eden sahne mekanları (A, B, C) performansla birlikte birbiri içerisine karışarak performatif mekanı yaratmakta, muğlak ve düşsel mekanları inşa etmektedir. Tasarlanmış mimetik uzam seyircinin imgeleminde şekillenerek diegetik uzamları apartmana çağırarak, örtük mekansallıkları yapılandırmaktadır.

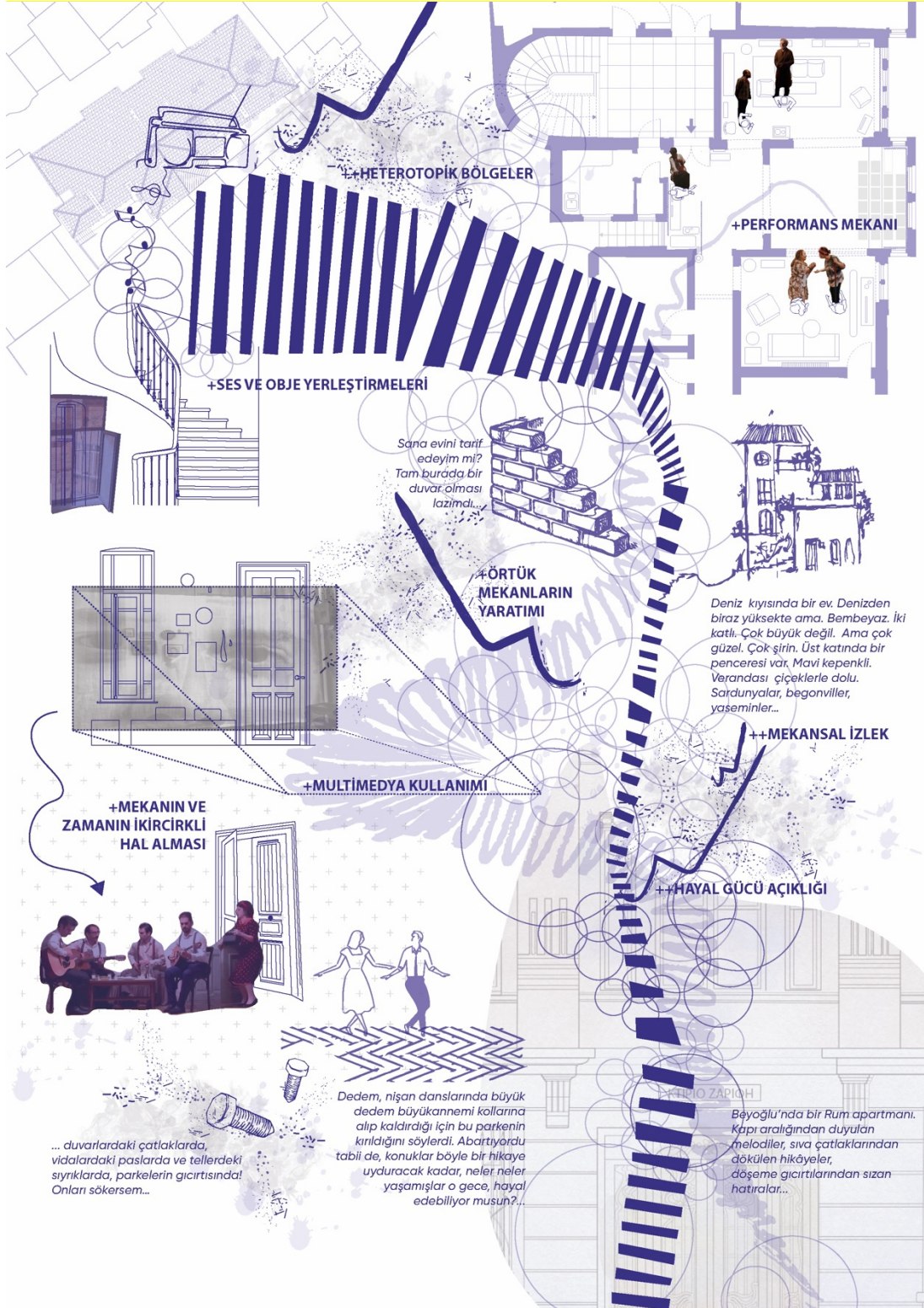
Yönetmen Özçakır (2023), örtük mekansallıklarla başka bir yere dönüşen Büyük Zarifi Apartmanını, Richard Schechner'in *The Foundations of Performance* makalesindeki şu alıntılarla ilişkilendirmektedir,

Ritüellerdeki ana eylemler liminal safhada gerçekleşir. İşte insanların en savunmasız oldukları an, iki arada bir derede, geçiş anında ne burada ne de orada ne bu ne de o oldukları, bir sosyal benlikten diğerine ettikleri yolculuğun orta yerinde, tehlikeli ve riskli bir pozisyonda bırakıldıkları bu liminal safhadır.

Fakat yeni kimlikler bu liminal safha sırasında doğar, bu safhadan geçenlerin vücutlarına kazınır yeni bilgi...Bir ritüelin liminal safhasındaki insanlar ne önceden oldukları ne de sonrasında olacakları kişilerdir. “İki arada bir derede”, bir geçiş ve dönüşüm halindedirler. Bu iki arada bir deredelik halinde olaylar ve nesneler pratik olmalarının yanında aynı zamanda birer sembollerdir. Nikah yüzükleri, tabutlar, akademik cüppeler, taşlar vb., fiziksel özelliklerinden daha fazla mana taşır. (Schechner,2003)

Apartmandaki performans deneyimini bir tür ritüel olarak değerlendiren Özçakır, bu deneyimi bir liminal safha yani eşikte olma durumuyla açıklamaktadır. Seyirciler performanstan önce ve sonra bir tür geçiş süreci içerisinde. Bu süreçte kendilerini iki arada bir derede ne burada ne de orada ne bu ne de o oldukları bir durumda bulurlar. Örtük mekanlar da eşikte kalma halinde en belirgin durumlarındadır. Seyircilerin zamansal ve mekansal kırılmalar yaşadığı anlar örtük mekansallıkların üretilme anlarıdır. Çünkü bu kırılmalar onlara mekanın potansiyellerini keşfedebilecekleri bir alan açmaktadır. Öznel olarak ilerleyen süreç toplumsal olandan beslenmekte ancak bireysel yorumlamaları da beraberinde getirmektedir. Düşleme, hatırlama, hissetme gibi düşünsel eylemlerin bulanık ortamdaki yaratıcı kapasitesi, örtülü olanın açılımlanmasını tetiklemektedir. Eşikte olmak geçmişi ve bugünün algılanan mekanlarını seyircinin düş gücünde üst üste düşürerek muğlak mekansal dönüşümleri yaratmaktadır. Yaratıcı potansiyele sahip muğlak durum, her zihnin düş gücünde farklı biçimlerde yapılanarak çeşitlenen düş mekanlarını inşa etmektedir. Sahnelemeye ait unsurların ve mimarinin ürettiği imgeler, seyircinin zihin dünyasında iç içe geçerek örtük mekansallıkları yaratmaktadır. Mekanın işleyiş biçimlerinin çoklu boyutları

görünür hale gelmekte, seyircinin mekansal izleği kurulmaktadır (Şekil 4.12). Bu izlek performanstan imgelerin toplandığı, muğlak, üst üste düşürülmüş, bir şekilde kurgusal ve gerçeklik ilişkileri kurulmuş, kişinin bireysel deneyimini yansıtan ve fiziksel unsurların çağrıştırdıklarıyla inşa edilen bir var oluşa sahiptir.



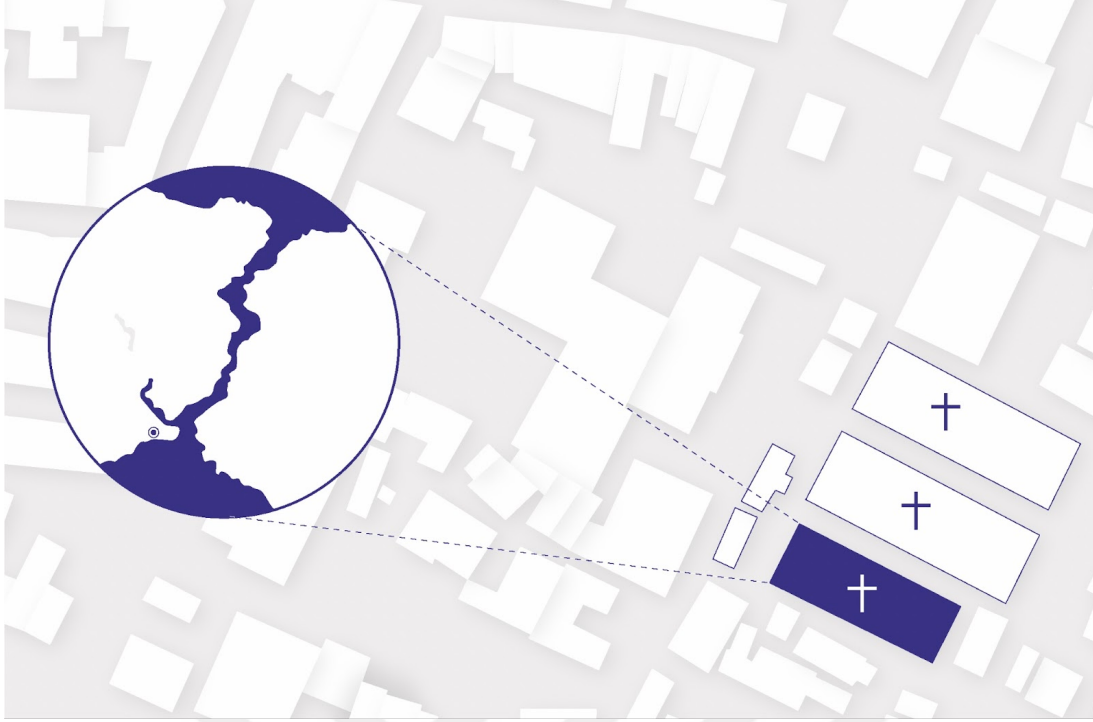
Şekil 4.12 : Büyük Zarifi Apartmanı, Mekansal İzlek (Ersezer, 2023).

4.2 Gomidas

“Şarkıları dinlerken hikayeleri gördüm, her hikayede beni buldum. Kendimin okulu oldum duyduğum her ezgide. Her ağacın bir adı varmış, her insanın bir şarkısı” (Url-41).

24. İstanbul Tiyatro Festivali’nde (2020) prömiyerini yapan oyun, müzisyen ve müzik araştırmacısı Gomidas Vartabet’in (*Soğomon Kevork Soğomonyan*) hayat hikayesine uzanan teatral bir deneyim sunmaktadır. Gösterimlerine hala devam eden performans, Afife Tiyatro (2022), Direklerarası Tiyatro (2022), Tiyatro Eleştirmenleri Birliği (2020-2022) ve Üstün Akmen Tiyatro Ödülleri (2019-2022) gibi birçok prestijli ödülün sahibi olmuştur. Gomidas, Kumkapı’daki Surp Vortvots Vorodman Kilisesi’nde (Gök Gürültüsü Çocukları) tek kişilik performans olarak gösterimdedir (EK-B). Performansa eşlik eden kırk kişilik Hagop-Lusavoriç korusu bulunmakta performansın belirli aralıklarında teatrallığe dahil olmaktadır. Performans, monolog halinde devam etmekte olup seyircilerin *Gomidas*’ın iç dünyasıyla, yaşadıklarıyla, sorguladıklarıyla karşılaştıkları bir metne sahiptir. *Gomidas* 1869 yılında Kütahya’da doğan, hayatı boyunca birçok sürgün ve travma yaşayarak müziğe tutunan Klasik Ermeni Müziğinin kurucularındandır. 1935 yılında Paris’teki Villejuif kliniğinde hayatını kaybetmiştir. Eçmiyadzin, Berlin, Paris, İstanbul aralığına sığdırdığı birçok müzikal eseri bulunmaktadır. Gittiği şehirlerde kurduğu korolar, ruhban okulu bitirdiği için sahip olduğu din adamı kimliği, Berlin’de aldığı müzikoloji eğitimi ve geçtiği her yerin toprağından ürettiği besteleri *Gomidas*’ın benliğini inşa etmektedir. Metnin yazarı Özbudak, *Gomidas*’ı, “Tüm Anadolu’nun ve Ermenistan’ın taşını, toprağını gezmiş, müzik dünyasına müthiş bir katkıda bulunmuş derlemeci, müzisyen ve deha” (Url-42) olarak tanımlamaktadır. Oyunun kilisede performe edilmesi, 1929 yılında kurulmuş bir koronun teatrallığe dahil olması ve *Gomidas*’ın din ile ilişkili geçmiş performansa ayinsel bir karakter yüklemektedir.

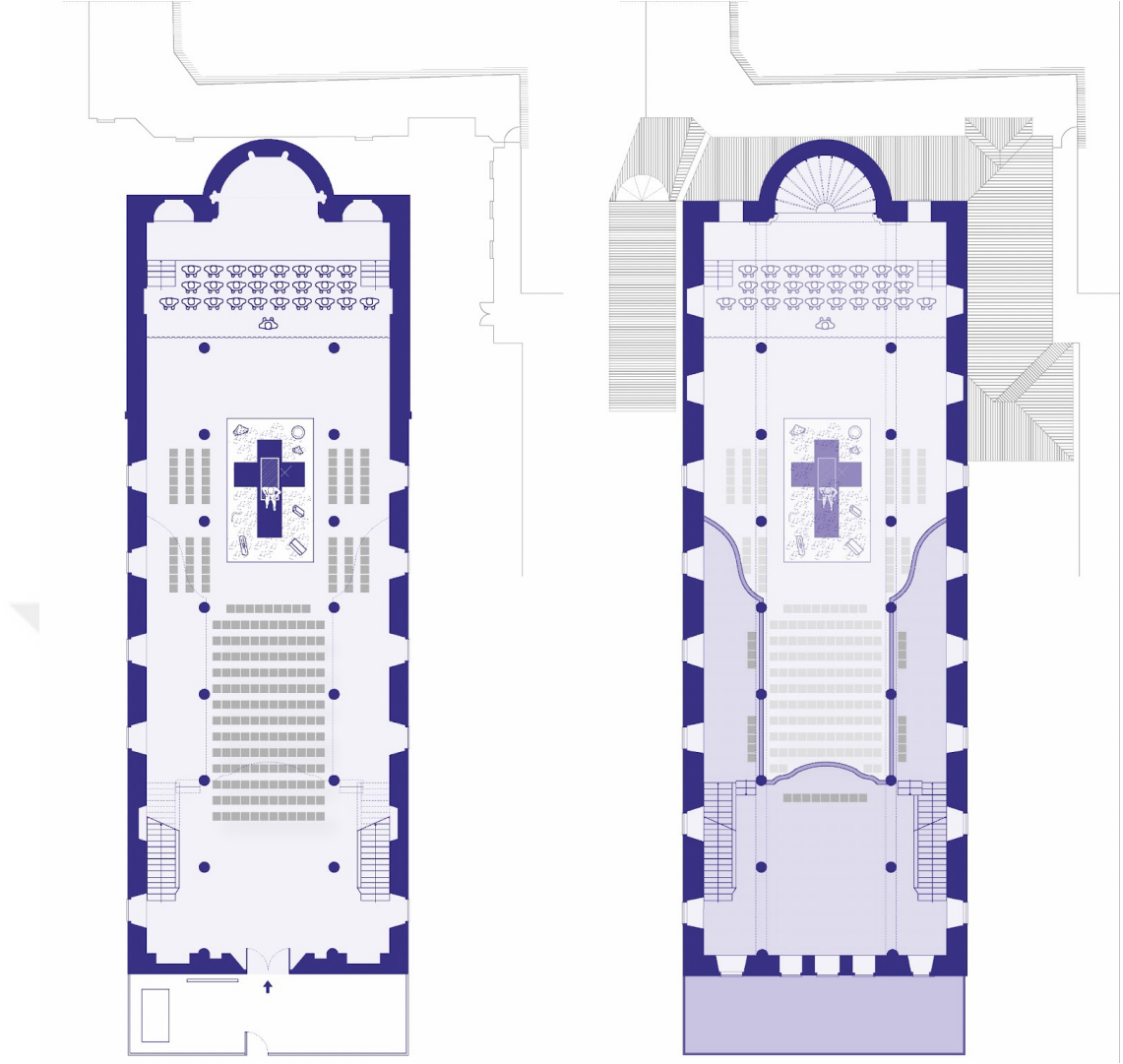
Surp Vortvots Vorodman Ermeni Kilisesi, yapılış tarihi net olarak bilinmese de 2010 yılında restore edilerek tekrar kullanılmaya başlanmıştır. Geçmiş dönemlerde yoğun Ermeni nüfusu barındıran Kumkapı semtindeki bu kilise, *Gomidas*’ın da İstanbul’da yaşarken ayak bastığı bir yerdir ve patrikhane külliyesindeki mimari yapılardan biridir (Şekil 4.13).



Şekil 4.13 : Surp Vortvots Vorodman Ermeni Kilisesi ve Kompleksi (Ersezer, 2023).

Bazilikal plan şemasına sahip yapının zemin katında bir orta ve iki yan nef, apsis ve güneydoğu köşesinde şapel yer almaktadır (Hançer, 2010). Ahşap sütunların üzerinde yükselen üst kattaki galeri katına iki ayrı merdivenle çıkılabilmektedir. Performans oturma düzeni zemin katta ve galeri katında yer almakta, seyirciler performans boyunca oturarak ve bakış halinde performansa dahil olmaktadır. Oturma birimleri kademesiz, ahşap ve kilise dua sandalyelerine benzer tasarıma sahiptir.

Yaklaşık üç yüz seyirciyi ağırlayabilen kilisenin zemin katındaki orta nefin bir bölümünde sahne tasarımı yer almaktadır. Dekorun üç tarafında, orta nefin devamında ve yan neflerde, seyirciler konumlanmaktadır. Seyirciler sahne mekanını çevrelemekte ve dekora oldukça yakın pozisyonda oturmaktadırlar. Dekorun arkasında yer alan şapelin önüne siyah bir perde çekilmiştir. Perdenin arkasında ise Hagop-Lusavoriç korusu yer almaktadır (Şekil 4.14). Yer yer siluet şeklinde kendisini gösteren koro, oyunun büyük çoğunluğunda ses ile performansa dahil olmaktadır. Işık tasarımları kilisenin içerisindeki ahşap sütunla, galeri katıyla ve zeminle bağlantı kurularak yapılmıştır. Sesin aktarımı için kilisenin kendi akustiği kullanılmakta, mikrofona ihtiyaç duyulmamaktadır. Hem kilise korosunun yapı içerisinde yankılanması hem de icracının sesini seyirciye ulaştırabilmesiyle mekana özgü olmanın unsurları ön plana çıkmaktadır.



Şekil 4.14 : Surp Vortvots Vorodman Ermeni Kilisesi Performans Zemin kat ve Galeri Katı Planları, Sahne Mekanı ve Seyircilerin Yerleşimi (Hızır, 2012)’den üretilmiştir.

Performans Öncesi

Surp Vortvots Vorodman Kilisesindeki performans, seyirciye alışık olmadığı bir tiyatro mekanı deneyimi sunmaktadır. Oyunu izlemeye gelirken Kumkapı’yla ve bu semtin bağlamıyla temas etmek seyircinin mekansal izleğini performans öncesinde kurmaya başlamaktadır. Performans için gideceği kilisenin bağlamını anlamak, tarihiyle karşılaşmak bakımından bu yolculuk önem taşımaktadır. İstanbul’un eski bir semti olan Kumkapı’dan geçmek, yaşam alanlarıyla ilişkilenecek seyirciyi bir yolculuğa çıkarmaktadır. Böylece Surp Vortvots Vorodman seyirciye yalnızca geometrik bir mekanını değil belleğini açmaktadır. Özbudak bir röportajında mekana geliş sürecini şu şekilde açıklamaktadır;

Seyirciyi İstanbul'un göz ardı edilmiş semtlerinden birine getirmek büyük zorluk fakat seyirci için hikaye bu yolculukla başlıyor. Düşünsenize insanlar bir zamanlar Gomidas'ın da ayak bastığı Surp Vortvots Vorodman Kilisesi'ne geliyor ve onun hikayesini dinliyor. Hem deneyim hem de tarihsel bellek için önemli bir adım gibi geliyor bana bu. (Url-43)

Seyirciler kiliseye vardıklarında performans saatine kadar bahçesinde beklemekte, kompleksi gezerek etrafı keşfedebilmektedir. Özellikle akşam saatlerindeki aydınlatmasıyla etkileyici bir etkiye sahip olan kiliseye bahçesinden bakmak, mekanla kurulan ilişkinin başka bir boyutunu yaratmaktadır.

Kilisenin önüne sonradan eklenen camkanlı ön girişin içerisinde, *Gomidas*'ın hayatını anlatan kitap ve gazete satışları yer almaktadır. Ayrıca bu mekandaki ekranda *Gomidas*'a ait serginin (Galeri BirZamanlar) görüntüleri yer almakta, besteleri çalınmaktadır (Şekil 4.15).



Şekil 4.15 : Performans Mekanı Girişindeki Gazete Satışı ve Kompleksden Görünüm (Ersezer, 2023).

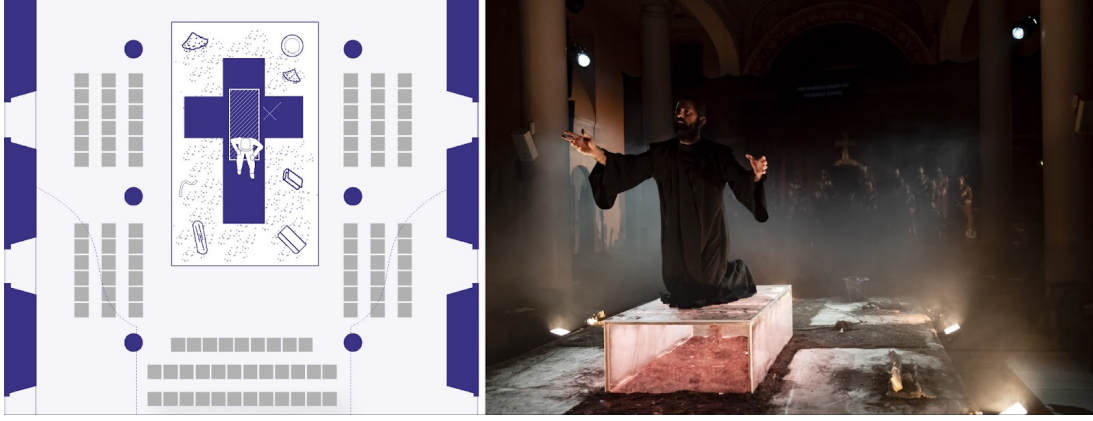
Ermenice yazılar, *Gomidas*'ın müziği, sergideki dijital görseller seyirciyi zihinsel olarak *Gomidas*'a ait imgelerle buluşturmaktadır. Performans mekanına ulaşana kadar ki süreç seyirciyi adım adım *Gomidas* ile tanışmaya ve karşılaşmaya hazırlamaktadır. Seyirci performansla dahil edilmeye başlanmaktadır. Camlı ön bölüm geçildiğinde kilise tüm mistik atmosferiyle seyircisine açılmaktadır. Kendine has mimari özellikleriyle mekana özgü performansla ev sahipliği yapmaktadır. Seyirciler yerini alırken, icracı sahne tasarımının içerisindeki platformda performansına başlamaktadır (Şekil 4.16).



Şekil 4.16 : Seyircilerin Yerleşimi ve Performansa Başlayan İcracı (Ersezer, 2023).

Orta nefe kurulan sahne tasarımını çevreleyen U şeklindeki oturma düzeniyle, seyircinin sahneyle yakın ilişki kurması amaçlanmıştır. Sahne tasarımında yerden yaklaşık 75 cm yükseltilmiş platform üzerinde şeffaf pleksiden bir cam tabut yer almaktadır. Platformun üzerinde bol miktarda toprak, parçalanmış nota kağıtları, dağılmış bir akordiyon, yırtılmış bir valiz, kuru dallardan yapılmış haç ve su kovası bulunmaktadır. Tabutun içerisinde ise küçük kırmızı bir ışık kaynağı ve bir ağaç nota kağıtlarıyla birlikte yer almaktadır. Metaforik öğelere yer verilen tasarımda her bir objenin oyun içerisinde kullanım alanı bulunmakta ve belirli bir anlam yüklenmektedir.

Özbudak (2023) sahne tasarımında *Gomidas*'ın hayat hikayesini anlatırken, yolculuğun temel materyalinin toprak olduğunu özellikle vurgulamaktadır. Platformun üzerindeki toprak, *Gomidas*'ın ölmüşlerinin toprağı gibidir. Toprak sahnede sürekli değişen, dönüşen bir hal almaktadır. Karakterler toprağın içerisinde bulunmakta ve belirli bir anlam yüklenmektedir. Bazen bir avuç toprak *Gomidas*'ın çocukluk arkadaşı, hocası, müezzini olmaktadır. Toprak performansta kavramsallaştırılmaktadır. Transparan tabut ölümü, ağaç yeniden doğuşu, toprak ise insanın yaşam döngüsünü anlatmaktadır (Şekil 4.17).



Şekil 4.17 : Dekor Tasarımı (Ersezer, 23) ve Görseli (Url-44).

Gomidas İstanbul’da yaşadığı dönemde Karaköy’deki Surp Krikor Lusavoriç Kilisesinde görev yapmakta, davet edildiğinde Surp Vortvots Vorodman Kilisesindeki törenlere katılmaktadır (Url-45). Bu bakımdan otun mekanı olarak Kumkapı’daki kilisenin seçilme nedeni performans için uygun mekansal şartlara sahip olmasının yanında *Gomidas*’ın geçmişte bu kilisede bulunmuş olmasıdır. *Gomidas* oyununun kilise mekanıyla kurduğu ilişki atmosferiktir. Mekanın aurasını, uhreviliğini ve yarattığı bağlamı kullanmaktadır. Dekor bu gerçekliğin ve atmosferin içerisine yerleşmektedir. Özbudak’ın aktarımına göre (2023),

Kilisenin ruhani atmosferi, sütunları, ışık tasarımı, şapeldeki koyun imgesi bunların hepsi bir anda tamamlayıcıya dönüştü. Kilise değişken bir yer değil çok baskın bir mekan ama oyuncunun bedeni ile kurduğumuz performatif etki kilisenin atmosferi ile çok iyi uyuştu. Çünkü oyuncu bazen o mekanı fark ediyor bazense etmiyor oysa seyirci hep farkında ve mekanla daha çok ilişki kuruyor. *Gomidas*ın rejisi çok kiliseye dönük değil. Seyirci algısıyla bu dünyayı kuruyor. O yüzden seyirci için kilise baskın bir hale gelmiyor bütünleyici oluyor. Performans boyunca kilise teatral etkiye tanıklık ediyor.

Surp Vortvots Vorodman Kilisesi bu bakımdan taşıdığı mekansal öğeler, cemaatinin sahip olduğu etnik köken ve *Gomidas* ile kurduğu tarihsel ilişkiyle performans ile bütünleşmektedir. Kilisenin cemaati dışında ziyaretçilere açılarak gerçek bir hayat hikayesini içerisinde barındırması ve performansı izlemeye gelenlerin mekana temas etmesiyle seyirci algısını dönüştürmektedir. Performanstan önce seyircinin algısında kilise imgesiyle dini mekansal kodlar taşıyan yapı, seyirci performansın içerisine çekildikçe muğlaklaşmaktadır. Kilisenin içerisine dua etmek ya da ayin izlemek için değil, performansa için gelmek, kiliseyi geometrik olarak kavramaktan öte başka mekanlara doğru sürüklemektedir.

Performans Başlıyor

Seyirci, kilisenin içerisine yerleştirilmiş sandalyelere otururken, aktör platformun üzerinde yerini almış ağır hareket şemasıyla performansa başlamıştır. Kendi kendine sessiz konuşmalar, söylenmeler içerisindedir. Kilisenin ışıkları ve sahneyi aydınlatan ışıklar yanmaktadır. Ortama sis verilmektedir. Oturma sandalyeleri bir tiyatro mekanındaki gibi eğimli ve görüş açısını gözetten bir şekilde kilisenin içerisinde yer almadığı için arka sıralarda görüşte zorluk çekilmektedir. Bu durum seyirciye buluntu mekanda olduğunu ve kilisenin asıl işlevinin performansa ev sahiplik yapmak olmadığını hatırlatan bir unsurdur. Mekana özgü işlerin öne çıkan özelliklerinden biri de buluntu mekanın taşıdığı mekansal özelliklerle seyircinin yüzleşmesidir. Normalde fark etmeyeceği unsurlar, performansa uyum sağlama çabasıyla görünür hale gelmektedir. İcracı hareket dizgisi içerisindeyken, kilisenin kapısı hala açık ve dışarıdaki camkanlı bölümde çalan müziğin sesi içeride yankılanmaktadır. Aktör hareket ettikçe sahne mekanındaki toprak birikintilerinden tozlar uçuşmakta, ışığın etkisiyle bu uçuşma belirgin hale gelmektedir. Çan sesiyle performansın sözlü bölümü başlamakta, ışıklar henüz kapatılmamaktadır.

Gomidas'ın din adamı olmadan önceki adı Soğomon'dur. Tüm hayatını farklı şehirlere, ülkelere gitmek durumunda kalıp bir yere ait olamamakla geçirmiştir. Gittiği şehirlerde korolar kurmuş, birçok müzik öğrencisi yetiştirmiştir. Ailesini küçük yaşta kaybeden Soğomon, 1915'te tehcir kanunuyla Çankırı'ya sürülmüş döndüğünde ise akıl sağlığını kaybetmiştir. Şişli'deki Fransız La Paix Hastanesi'nde ve Paris'te Villejuif'de uzun yıllar tedavi görmüştür ve Paris'teki klinikte hayatını kaybetmiştir. Teatral performans seyircisini, *Gomidas*'ın tüm yaşamı boyunca bir yolculuğa çıkarmaktadır. Onun gözünden yaşamını aktarmaktadır. *Gomidas* bu aktarım boyunca bulanık bir zihinde ince bir delilik çizgisindedir. Geçmiş ve bugün arasında git geller yaşamakta, yaşadıklarının gerçekliğinden emin olamamaktadır. Performans bu anlatı boyunca birçok mekana dokunmakta, potansiyel örtüklükleri içerisinde barındırmaktadır.

Kurgusal olarak Paris'teki sanatoryumun bahçesinde başlayan oyun, seyircileri ağaçlar olarak nitelendirmekte, onlarla konuşmaktadır. Kilisenin içerisinde olan seyirci, buradan çıkıp sanatoryumun bahçesine çağrılmaktadır. Sanatoryumun bahçesini düş gücünde yapılandırmaktadır. Böylece performansın heterotopik bölgeleri ilk andan

itibaren kendisini göstermekte, mimari mekan muğlaklaşarak başka bir mekana doğru evrilmektedir.

GOMİDAS:

Burası Paris! Villejuif, deliler evi. Sizler bu bahçenin kadim ağaçları. Neredeyse yüzyıldır buradasınız. Bu bahçenin kadim ağaçları, rüzgar dallarınızın arasından geçer bana bir şarkıyla gelir. Ben sizi en çok rüzgar varken seviyorum biliyor musunuz? ‘Tanrı saçlarını taramaya bu bahçeye çıkar’ der buradaki tek dostum Pierre. Derdi. Dün gece öldü. Ölmeden az önce ‘ben yolcuyum’ dedi. ‘Sana koyunumu emanet ediyorum, onun peşinden git ve onu öldür’ dedi.

Performanstaki mekansal izlek *Pierre*’nin koyunun peşinden kurulmaktadır. İzleği koyun yönlendirmektedir. *Gomidas*’ı geçmişte yolculuğa çıkaran ona anılarını hatırlatan bu koyundur. Doğum ve ölüm arasında *Gomidas*’ı gezdirmektedir. *Gomidas*’ın zihninde zaman zaman görünür olmakta, koyunu yaralamaya öldürmeye çalışmaktadır. Koyunun ona geçmişindeki acıları ve travmaları hatırlattığını düşünmektedir. Performansın yaklaşık ilk on beş dakikası icracı seyircilere soru sormakta, seyirciyle etkileşime geçmektedir. “Beni duyuyor musunuz?” diyerek, *Soğomon*’un ruhuyla seyirciye yönelmektedir. “Beni adımla çağırın, bana *Soğomon* der misiniz?” diyerek seyirciden cevap beklemektedir. Seyircileri ağaç imgesiyle betimlemekte, cevap verdiklerinde “Bakın ağaçlar benimle konuşuyor” diye sevinmektedir. Performansın ilerleyen bölümlerinde de ne zaman seyirciler ağaç olarak nitelense, Paris’teki bu bahçe mekanı zihinde canlanmakta, mekansal bir kod oluşturmaktadır. *Pierre*’nin koyununun peşinden koşarak sahneden çıkan icracı, anonsla ve ışıkların kararmasıyla tekrar sahneye dönmektedir. Işıklar kapatıldığında teatral deneyim güçlenmektedir. Bursa’da başlayan oyun ona annesinin babasının ölümünü hatırlatmakta, bu ölümlerden sonra amcasıyla Kütahya’ya gitmektedir.

GOMİDAS:

Bir sabah yine ağzımda bir şarkıyla yürüyorum, Bir köşeyi dönüyorum ben yaşlarımda bir çocuk. Ne güzel söylüyorsun kardeşim. Ben müezzini şu karşıki camiye ezana gidiyorum. Senin gibi güzel sesim olsaydı hoca efendi beni ihya ederdi.

İcracı buradaki diyaloglarda, müezzin çocuğu dekordaki topraktan çıkarmaktadır. Eline aldığı bir avuç toprak parçasıyla müezzini canlandırmakta, tek kişilik performansını çoğaltmaktadır. Çocukla birlikte minareye çıkarak ezan okumaktadır. Tam bu noktada icracı dekordaki cam tabutun üzerinde ayakta. Vücudunu yukarıya doğru yönlendirmektedir. Işık yukarıdan tek bir açıdan verildiği için karanlığın içerisinde aktörün göğe yönelimi burayı bir minarenin mekansallığına

dönüştürmektedir. Aktör ezan okurken elini kulağına koyarak mekansal imgeyi güçlendirmekte, ışığın gelme açısı ve rengi şafağın söktüğü zamanı sahneye çağırmaktadır. Mekanın güneş doğmuş gibi bir etki oluşmakta, kilisenin içerisinde okunan ezan mekana özgü performansı uhrevi bir karaktere büründürmektedir. Kilisenin kendine has akustiği mahalleye sabah sessizliğinde yayılan ezan sesini anımsatmaktadır. Ezandan sonra başlayan *Hagop-Lusavoriç* korosu Ermeni ezgileriyle performansa dahil olmaktadır. Sahne tasarımının ardındaki perdenin arkasında konumlanan koro, ışığın perdeye yansımalarıyla yarı saydam biçimde aydınlatmakta belli belirsiz icracının arkasında görünmektedir. Koronun önündeki *Soğomon*, başlayan müziğin etkisiyle kıvrınmakta, delirmektedir. Ezandan sonra başlayan koro *Soğomon*'un bestesi olan *Khorhurt Khorin*'i seslendirmektedir. Müzik, ezanın yarattığı mekansal etkiyi kırıp, kendi mekanını kurmaktadır. Cami minaresi olarak inşa edilen örtük mekan, çok sesli koronun seslendirdiği kilise müziğiyle dağılmaktadır. Kilise, sesin yarattığı mekansallık aracılığıyla tekrar kendi mekanını kurmaktadır.

“Bu kadar yeter” diyerek koroyu susturan aktör, “Şu an geçmişte olamayız, hastanedeyiz değil mi?” diyerek. Seyircinin zihnindeki mekan imgesini kiliseden, oyunun başladığı andaki deliler evinin bahçesine çekmektedir. Zaman ve mekanı kırarak heterotopik bölgeler oluşturmaktadır. “*Pierre*'nin koyunu çıkar beni buradan!” diyerek içerisinde sıkıştığı zaman ve mekanı, cam tabuta yüklemekte, tabuta vurmaktadır. Performansın devamında Ermenistan'a götürülmek üzere Kütahya'dan ayrılmak zorunda kalan *Soğomon*,

GOMİDAS:

Hep penceresinin evinde çömelip müzik dinlediğim bir ev vardı. Bazen içeriyi gözetlerdim. Bir adam piyano çalar bir kadın ona eşlik ederdi. Gittim kapıyı çaldım. Naptığımı kapıyı açan kadının buyrun demesiyle fark ettim. Ne diyecektim ki? İçerde bir kalabalık var belli ki özel bir gece.

Aktör bu cümleleri söylerken, beden diliyle ve ses tonuyla diğer karakterleri canlandırmakta. Seyircinin imgeleminde Kütahya'daki ev mekanını inşa etmektedir. Bu ev herkesin zihninde farklı biçimlerde yapılanmaktadır. Evin odası, duvarların rengi, dekorasyonu farklı biçimlerde hayal mekanda belirtmektedir. Çünkü bu mekanın fizikselliğine dair hiçbir mekansal öge verilmemiş sadece icracının bedeniyle boyutlandırılmıştır. Akabinde başlayan koro *Kele Kele* ile kurduğu ses

mekansallıklarıyla seyirciyi aktörün tariflediği evden, kilise mekanına doğru çağırılmaktadır. *Soğomon*, “Evlerim sizi tutuyorum, evlerim yıkılmayın!” diye sayıklayarak dekordaki nota kağıtlarına sarılmakta, bu kağıtları evi olarak nitelendirmektedir. *Pierre*’nin koyununu görmekte onu öldürmek istemektedir. “Çıkar beni buradan” diyerek tabuta vurmakta, tabutun üzerinde olduğu halde, sanki onun içerisinden seyirciye seslenmektedir. Koyunun performansta belirdiği her an seyirciyi geçmiş zamandan şimdiki zamana çekmektedir. *Soğomon*’un anlattığı geçmişteki olay ve mekanlardan seyirciyi çıkarmakta, anlatıyı kırmaktadır. Ermenistan’a ulaşan *Soğomon*, kiliseye götürülerek *4. Kevork* ile tanıştırılmaktadır. “Ben tanrının sesini ilk kez bu odada duydum, belki de açılan büyükçe kapının sesini tanrı sandım” diyerek kapının büyüklüğünü ve açıldığı mekanı seyircinin imgeleminde kurmaktadır. *Tertsagyan* ve *4. Kevork*’un konuşmaları sırasında iki eline nota kağıtlarına alarak bir kukla gibi bu iki karakteri konuşturmaktadır. *Kevork* ile iyi bir iletişim kuran *Soğomon*, onun ölümüyle sarsılmaktadır.

Ölümünü anlatırken eline dallardan yapılan bir haç alarak tabutun başında dizlerinin üzerinde durmaktadır. Anlattığı ölüm, *Kevork*’un cenaze törenini basit imgelerle mekansal olarak kurmaktadır. Acısını dindirmek üzere çareler arayan *Soğomon*, Ermenistan’ın dağlarını, köylerini gezerek halk şarkıları dinlemeye, onların acılarıyla bütünleşerek kendi acısını da unutmaya kadar vermektedir. “Kendime çanta diktim” diyip parçalanmış akordiyonu eline alarak yolculuğa çıkmasını betimlemektedir. Bu müzik aleti artık onun şarkılarının çantasıdır. Ermenistan’ı da bu müzik kutusu olarak zihninde kurmaktadır.

Halkın şarkılarını dinleyen *Soğomon*, kütüphanede bir kitabı karıştırırken *Limonciyan* ile karşılaşır. *Limonciyan* ona bazı seslerin kulaktan kaçtığını anlatır. Ezginin kıymetini o seslerde bulması gerektiğini öğütler. Kilisede yanında otururken ona dinler. Aktör bu noktada tavandan zemine vuran su damlasını tarif etmektedir.

GOMİDAS:

Şıpp, bir su damlasının sesi. Şıpp orada tavanda birikiyor, kendine bir yol buluyor süzlüyor şıpp aşağıya düşüyor... Suyun geldiği yeri bulmam lazım. Tavanda biriken su önce bir sütuna çarpıyor oradan kemeri aşıyor şıpp aşağıya düşüyor oturduğum sıranın yanına. Sese eşlik ediyorum.

Çıkardığı sesler ve vücut dili hem damlayı tarif etmekte hem de nereden damladığını başıyla arayarak seyircinin içerisinde olduğu mekanı daraltmaktadır. Onun bu

betimlemesi, kilisenin yüksek tavanlı mekanını alçaltarak yeniden boyutlandırmaktadır. Performans sırasında dışarıda yoğun yağış olduğu için aktörün sesine gerçek yağmur suyunun sesi karışmakta, algıyı güçlendirmektedir. Bir tiyatro salonu ses olarak dışarıdan yalıtılmış olduğu için karşılaşılamayan bu durum buluntu mekanda mümkün olmaktadır. *Soğomon*, su damlası sesini bir ezgiye dönüştürürken koro *Antsrevn Yegav*’i seslendirerek müziğine başlamakta *Soğomon* koro şefi gibi onları yönlendirmektedir. Böylece seyirci, Ermenistan’daki kiliseden çıkıp içerisinde bulunduğumuz kilise mekanına dönmektedir.

Soğomon ruhban sınıfına katıldığı gün *Khrimian Hyrik*’in ona *Gomidas* adını verdiğini ve kutsandığını anlatmaktadır. “Bul ve yaz oğul” dediğini anlatırken, eline çubuk alıp dekordaki toprak ve notaları dağıtmaktadır. *Gomidas*’ın evi, sahip oldukları, aidiyeti, yaşamı ve ölümü sahne mekanındaki platform üzerine kurulmuş tabut, toprak ve notalardır. Onun yaşamına dair her yaşanmışlık buradan çıkmakta o yüzden aktör sıklıkla zemindeki bu öğelere dönmektedir. Dağ bayır koştum, dağlara tırmandım derken bu platformun üzerinde koşmakta, tabutun üzerine çıkıp “Sizin sesinizi dünyaya duyuracağım!” diye seslenmektedir. Sesin tınısı ve mekanda yayılış biçimi tıpkı bir dağdan aşağıya yayılan ses gibi mekanı dolaşmakta, onu boyutlandırmaktadır.

Benzer biçimde *Kevork*’un onunla konuştuğu sahnede tabuta sarılan aktör, ölümü tabutla ilişkilendirerek ve sesini kalınlaştırarak mekanı daraltmaktadır. Kalın ses hem tabutun içerisindeki boğukluğu yansıtmakta hem de tabutun sıkışıklığını seyirciye aktarmaktadır. Din adamı olan *Gomidas* aşk şarkıları söylediği için *Kevork*’un ruhu tarafından eleştirilmekte, çevresindeki insanlar tarafından yalnızlığa sürüklenmektedir. Bu acıyla kıvranırken, Berlin’de okuması için gelen teklifle mutlu olmaktadır. *Pierre*’in koyunu bu esnada ona görünmekte sahnede onu koşturmaktadır. Bir bıçakla koyunun sağ gözünü kör ederek onu öldürmeye çalışmaktadır.

GOMIDAS:

Burası Berlin! Burası benim 27 yaşıam.

Aktör bu repliği söylediğinde, arkadan koro başlamaktadır. Koronun önünde ve zeminde yer alan ışık kaynağı tam karşıya doğru yansıtıldığında, Surp Vortvots Vorodman Kilisesinin merkezindeki avizeye çarparak tüm mekanı bu avizenin deseniyle doldurmaktadır. Avizenin kristalli ve gözenekli tasarımı tavana ve galeri katına çapmakta, seyirciye koronun ayinsel müziğiyle birlikte görsellik sunmaktadır. Koro şefinin büyüyen gölgesi de bu görselliğe katılmaktadır. Mekana hem mistik bir

hava yüklenmekte hem de buluntu mekanın sahip olduğu potansiyeller kullanılmaktadır (Şekil 4.18).

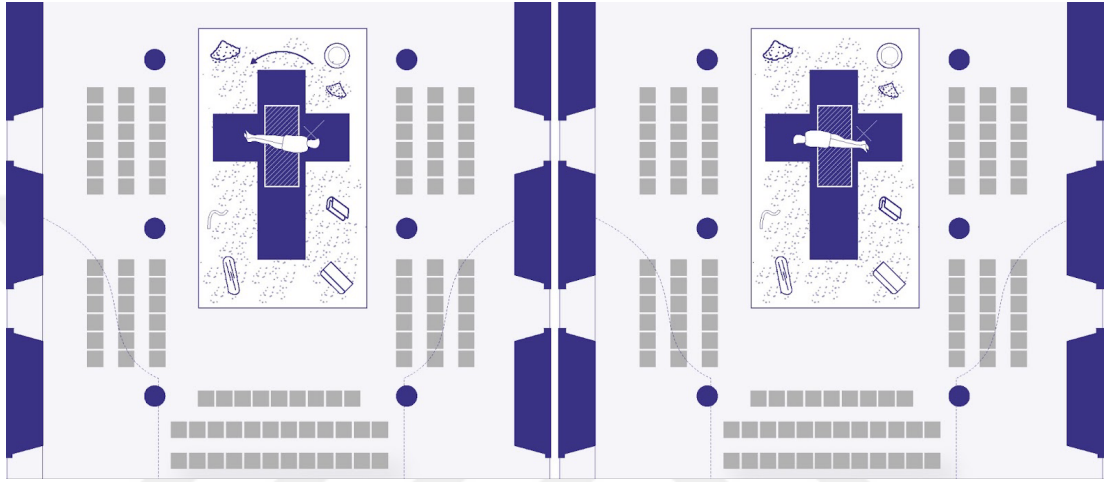


Şekil 4.18 : Mekan ve Işık ilişkisi (Url-46).

Berlin’den Eçmiadzin’e dönen *Gomidas*, burada koro kurarak kertenkelelerim dediği öğrencilerini çalıştırmaktadır. Ancak Ermenistan’da kalmak istememekte Berlin’e geri dönmek istemektedir. Israrları sonucu Paris’e göndelip *Margaret* ile buluşmaktadır. Bu esnada çantasını çaldıran *Gomidas*, sahnede çıldırmakta sahip olduğu tek şeyi kaybettiği için deliye dönmektedir. Geçmişte her sıkıştığında yaptığı gibi Pierre’in koyununu koşturmakta, diğer gözünü de kör etmektedir. Paris’te çalıştırması için bir koro verilen *Gomidas*, kaybettiği ezgilerini hatırlamaya çalışarak yeniden yazmaktadır. Ancak hiç istemediği halde Eçmiadzin’e geri çağırılmaktadır. Döndüğünde *Hayrik* ile sohbet ettikten sonra onu son kez gördüğünü belirtmekte ve öldüğünü anlatmaktadır. Ölümü anlatırken tekrar tabuta yönelerek onu temizlemektedir. *Hayrik*’in acısıyla *Mateos*’a mektup yazmakta manastırda keşiş olmak istemektedir. Ancak bu hareketi isyan olarak algılanmakta, maaşı yarıya indirilmekte, koro yönetmesi için verdikleri para kesilmektedir. Mutsuzluğu artan *Gomidas* sahnede yine koyunu görerek ondan bir mektup almaktadır.

İstanbul, Karaköy’deki Surp Krikor Lusavoriç Ermeni Kilisesine koroyu yönetmesi için davet edilmektedir. Doğduğu şehre yakın oluşu ve önceden gittiğinde İstanbul’u sevdiğini hatırlamasıyla mutlu olmaktadır. Ancak bir yandan da o dönemde Ermeniler öldürüldüğü için tedirgindir. Elmadağ yerleşen *Gomidas*, penceresinden evin karşısındaki Surp Agop mezarlığının ağaçlarına bakmaktadır. Gece uyku tutmadığında bu mezarlığa giderek vakit geçirmektedir. Üç açık mezar görüp arasına uzanmaktadır,

mezarların içerisinde gördüğü Kayserili ve onun iki çocuğuyla konuşmaktadır. Bu esnada icracı tabutun üzerine yüz üstü uzanmış durumdadır. Açık mezarları betimlemek için tabuttan kafasını eğip aşağıdaki platforma bakmaktadır. Mezardan duyduğu sesleri bu tabutun üzerinde sağa ve sola dönerek canlandırmakta, kişiler değişikçe sesini de değiştirmektedir. Aşağıya eğilerek bakması ve değiştirdiği sesi açık mezarların boyutunun seyirci tarafından algılanmasını sağlamaktadır (Şekil 4.19).



Şekil 4.19 : Aktör Hareket Şeması (Ersezer, 2023).

İstanbul'dan *Margaret*'ın yanına giden *Gomidas*, Paris'e gittiğinde seyirciye mekanın değişikliğini vurgulamak için ışık tasarımı renk değiştirmektedir. İstanbul'a geri döndüğünde ise sokaklarda karmaşa hakimdir.

GOMİDAS:

Nereye gittiğimi sorma, savaşa gidiyorum. Ezan duyulmuyor artık haçlar var çatılarda! Nereye gittiğimi sorma, savaşa gidiyorum. Ezan duyulmuyor artık haçlar var çatılarda!

İcracı bu replikleri söylerken, sesini değiştirerek sokaklardan gelen bağırışları ifade etmektedir. Sesinin tınısı ve yüksekliği, bir evin içerisindeyken sokaktan duyulan gürültüyü seyirciye aktarmakta, sokağı imgelemde boyutlandırmakta, sokak mekanını yaratmaktadır. Yaklaşmakta olan iç savaş bir gün *Gomidas*'ın kapısının çalınmasıyla ona da sirayet etmektedir. Karakola alındıktan sonra, 25 Nisan 1915'te önce Galata'dan vapura daha sonra trene bindirilerek Çankırı'ya sürülmektedir. Yolda bir handa mola verdiklerinde askerin "Önce atlar su içmeli" ikazına uymayan *Gomidas*, su içerken yakalanmaktadır. Ona yaklaşan asker kovayı elinden aldığı gibi kafasından aşağıya suyu dökmektedir. Bu noktada icracı gerçek bir su kovanının içerisindeki suyu kafasından aşağıya boşaltarak kendisini ıslatmaktadır. Seyirci bu hareket dizgisiyle

hanın bahçesinde olanlara daha çabuk inanmakta, mekan objenin gerçekliğiyle kolayca yapılanmaktadır. Aktör daha sonra kovayı sesini yankılanması için kullanarak, sesini değiştirmektedir. İçerisindeki hıncı ve öfkeyi kovaya bağırarak çıkarmaktadır.

Gomidas sürgün bitip İstanbul'a döndüğünde yine mezarlığa gitmekte, sürgüne onunla gelen Kayserili ve çocuklarını aramaktadır. Psikolog arkadaşı *Vahram* onların gerçekte olmadığını, sürgüne *Gomidas*'la gelmediklerini, hayal gördüğünü *Gomidas*'a söyleyince, "Ben onları hatırlıyorum, biz birlikte şarkı söyledik" diyerek karşı çıkmaktadır. Bu esnada aktörün sahnede hareketleri hızlanmış, mekansal olarak daha önce kodladığı mezar imgelemine geri dönmektedir. Yine tabutun üzerinde yüz üstü uzanmakta ve aşağıdaki mezarlara bakmaktadır. Geçmişe sıkıştığı, travmatize olduğu her an gibi *Pierre*'nin koyununu sahnede aramaya başlamaktadır. Kazma bulup koyunun sırtına saplamakta ancak elinden kaçırmaktadır.

GOMİDAS:

İstanbul'un kalabalık sokaklarına gidiyorum ama takip edilidğimi biliyorum. Gözleri üzerimde, beni alıp götürecekler yine. Nereye gittiğimi biliyorlar, kiminle buluştuğumu ne yaptığımı. Bazen Beyoğlu'na çıkıyorum. Yine o kalabalık ensemde bir nefes...Hava kararınca kimse fark etmeden dışarı çıkıyorum sanki karanlıkta görünmez oluyorum. Evime her gün başka bir yoldan gidiyorum kimsenin aklına gelmeyecek yollardan Tarlabası'nın yokuşlarından aşağıya doğru koşarken, eteklerim çamurun içinde dans ederken herkes ama herkes polisten kaçtığımı biliyor.

İcracı bu pasaj boyunca sahnede çok hızlı hareket etmekte, Beyoğlu'nun sahip olduğu mekansal kalabalığı, boyutlarını bedeniyle seyirciye aktarmaktadır. Aktör sahnede oradan oraya savrulurken, Tarlabası'nın yokuşları seyircinin zihninde inşa olmaktadır. Girdiği bir evde yine *Pierre*'nin koyununa seslenmekte, tabuta hızlıca vurmaktadır. *Soğomon* ve *Gomidos* olmak arasında kimlik çatışması ve sayıklamalar yaşayan karakter, arabaya bindirilerek hastaneye götürülmektedir.

GOMİDAS:

Beni evden dışarı çıkarıyorlar. Bir arabanın içerisindeyiz. Heybetli bir binanın önünde duruyoruz. Bir kapı açılıyor uzunca bir koridordan yürüyorum çevremde fransızca konuşan insanlar var.

Gomidas'ın zihninde zaman ve mekan birbirine karışırken, seyirci artık hastaneye getirildiğinin farkındadır. Metindeki mekansal imgeler seyircinin zihnindeki hastane mekanını inşa etmektedir. Belki avlusu olan taş bir bina canlandırmaktadır seyircinin zihninde belki de ahşap bir bina. Bu mekansal inşa seyircinin hayal gücünden

kattıklarına göre değişmektedir. İcracı uzun bir koridor derken kollarını iki yana açarak koridoru boyutlandırmaktadır. Doktor *Mazhar Osman*, *Gomidas*'ı muayene ederken, *Gomidas*'a koyun yine görünmekte etraftaki eşyaları ve doktoru yemektir. “*Vahran* beni evime götür! *Vahram* beni evime götür!” nidaları eşliğinde üzerindeki kıyafeti yırtmakta, icracı üzerini çıkarmaktadır. Yerden aldığı toprağı üzerine sürerek seyirciye dönmektedir.

GOMİDAS:

Hayrik hazretleri Berlin'den dönüşümün şerefine bir kostüm hediye etti bana, güzel mi?

İcracının üst gövdesine, göğsüne sürdüğü toprak, elbise olarak nitelendirmekte, diğer her şeyi gibi o da dekordaki topraktan oluşmaktadır. Lape Hastanesi'nin penceresinden dışarı ağaçlara bakarken;

GOMİDAS:

Tanrım benim evim neresi, benim evim neresi? Tanrım benim evim neresi? Benim evim neresi? Benim evim neresi tanrım? benim evim neresi? Anne sen bu kadar erken gitmeseydin belki benim de bir evim olurdu?

Tüm bu sayıklarımın arasında hastane masraflarının ödenmesi için eşyalarının satıldığını öğrenmesiyle “Nasıl yani beni sattınız mı?” diyerek iyice buhrana sürüklenmekte, koyunu görmektedir. Koyunun elinde bir mektup vardır. *Gomidas* mektubu eline alır. Bu esnada icracı kıyafetindeki bir bez çantasını mektup olarak kullanmaktadır. Daha önce de gazete, mektup gibi objeleri kıyafetinin bir parçasını kağıt gibi kullanarak nitelemektedir. Mektupta *Margaret*'ın onu Paris'te bir konferansa davet ettiği yazmaktadır. Hemen harekete geçen *Gomidas* İstanbul İskelesine giderek gemiye binmektedir. Tüm öğrencileri iskelede, *Gomidas*'ın bir bestesiyle ona veda etmeye gelmişlerdir. *Gomidas* bu noktada mektubun yalan olduğunu anlamakta ve gemiyle yola çıkmaktadır. İstanbul'a son kez bakarken,

GOMİDAS:

Seni bir daha göremeyeceğim. İstanbul sana sesimi bırakıyorum, bir de resmimi. Bir de bir sabah uyanmışım...

Koro şefinin seslendiği şarkıyla birlikte, zemindeki ışık tekrar avizeye vurarak mekanı dramatize etmektedir. Metnin duygu yüklü cümleleri, ışığın mekanla birlikte girdiği ilişkide güçlenmektedir. İcracının çatallanan ses tonu, ağlamaklı gözleri, koro şefinin seslendirdiği şarkı ve ışık tasarımı, performansın duygusunu yüklenerek veda atmosferini yaratmaktadır. *Gomidas* artık geminin güvertesinde İstanbul'a veda

etmektedir. Bu esnada koyun kendisini göstermektedir. *Gomidas*'a öleceksin diye seslenmektedir.

GOMİDAS:

Mademki hikaye artık devam etmeyecek mademki şimdi yaşıyoruz ve hepimiz yakında öleceğiz. Dışarı çıkın! Villejuif'in delileri dışarı çıkın! Paris'in büyüceleri dışarı çıkın!

Gomidas'ın dışarı çıkın nidalarıyla perdenin arkasındaki koro sahneye doğru gelmekte, platformun etrafını kuşatmaktadır. Sadece şef perdenin arkasından yönetime devam etmekte, perdeye ve mekana büyüyen gölgesi yansımaktadır. *Gomidas* sayıklamalarına devam ederken yavaş yavaş tabutun üzerine çökmektedir (Şekil 4.20).



Şekil 4.20 : Koronun Sahne Mekanına Yerleşimi (Ersezer, 23) ve Görseli (Url-47).

GOMİDAS

Dışarı çıkın! Paris'in delileri. Ben buradayım. Beni duyuyor musunuz? Sesim de burada ben de buradayım. Dışarı çıkın, hikaye bitti konser vakti konsere hazırlanacağız ben buradayım ben buradayım dışarı çıkın ölümü kutsayalım. Bakın ağaçlar bizi dinlemeye gelmiş (seyirciye dönerek).

Koro icracının etrafını sardığında koro şefi de perdenin arkasından sahneye doğru gelmekte, koroyu artık *Gomidas* yönetmekte ve yavaşça tabutun üzerine düşmektedir. Avucuna sıkışmış nota kağıtlarıyla sırt üstü yattığı tabutta bir kolu yere doğru

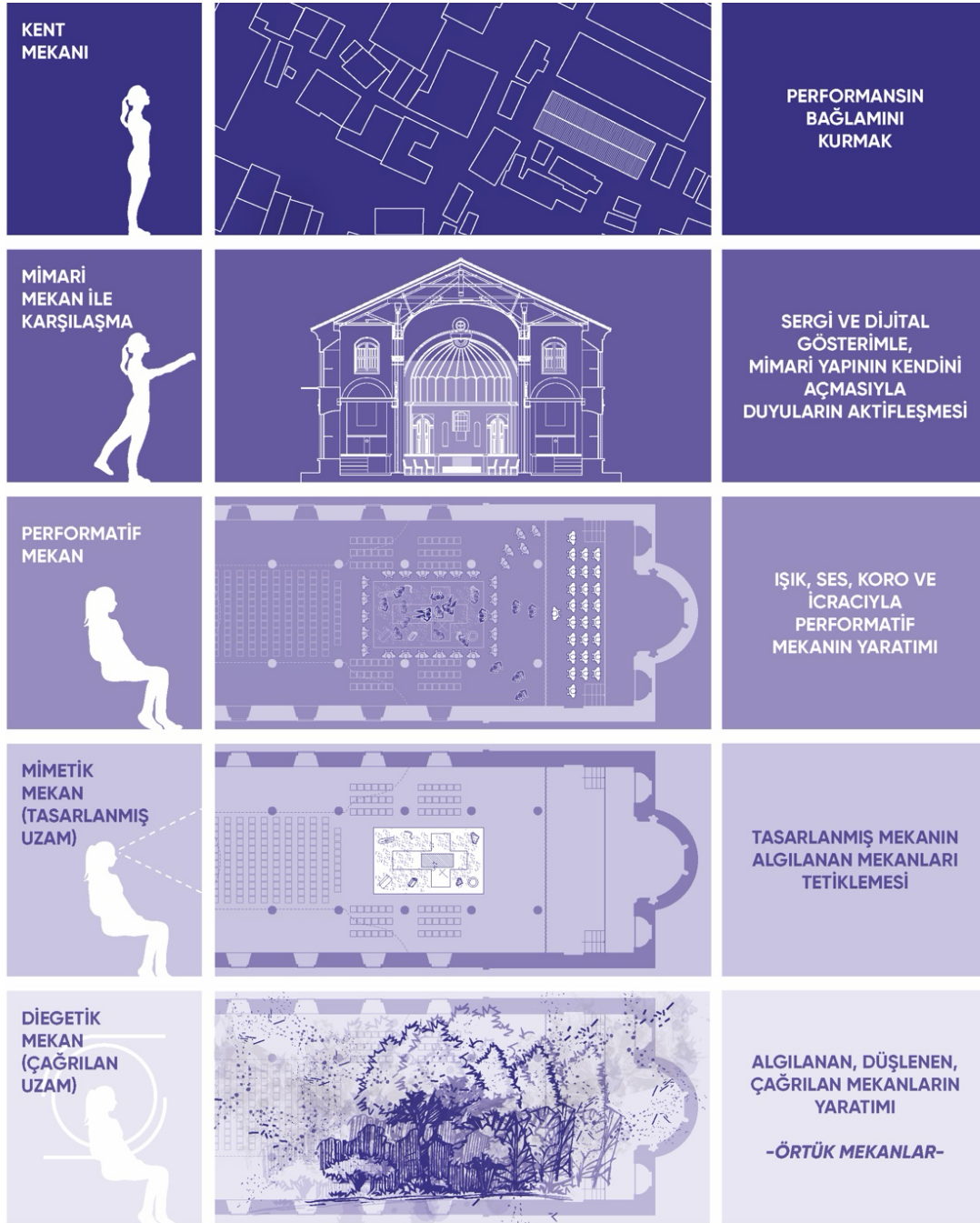
uzanmaktadır. Işık yavaşça azaltılmakta yalnızca tabutun içerisindeki kırmızı cılız ışık mekana yayılmaktadır.

Koronun tüm performans boyunca perdenin arkasında gizlendikten sonra *Gomidas*'ın ölümüyle sahneye inmesi, durumu bir cenaze törenine dönüştürmektedir. Kilisenin yarattığı mekanın etkisi artmakta, performans izleyen seyirciyi kilisenin gerçek mekanına doğru çekmektedir. Ayinsel bir törene dönüşen performans ışığın kararmasıyla son bulmaktadır. *Gomidas*'ı canlandıran oyuncu Fehmi Karaarslan bir röportajında bu ayinsel durumu şöyle tariflemektedir,

Büyük bir katman var burada o da çok önemli bir karakteri canlandırıyorsunuz Gomidas gibi. Müzisyen olması, oyunu bizim kilisede canlandırmamız, ritüel havası kattı işin içine. Bir ayin gibi aslında orada geçiyor performans. Bu bağlamda oyunculuk adına bir karakterizasyon çalışması var tabi ki, bir sahne performansı var, müzik var, şarkı söylüyorum falan ama hepsinin ötesinde Gomidas'ın ruhu da orada gibi geliyor bana. O performatif anın içerisine bir nebze ayinsel bir şey de katmış oluyor. Bir rahip gibi hissediyorum aynı zamanda. Bütün o Gomidas'ın hissettiği duygular oradaymış gibi sezgisel bir biçimde üzerimde dönüyor öyle hissediyorum. (Url-48)

Kilise mekanıyla performansın buluşmasındaki en önemli etki, performatif ana yüklenen ve zaman zaman görünür olan ayinsel özelliktir. Koronun varlığı, icracının bedeni, oyunun dramaturjisi ve mekan, performanstaki ayinsel anı kurmaktadır. Seyirci *Gomidas*'ın yaşadıklarını anlatması ile düşsel mekanı yapılandırmakta, performansın verdiği imgelerle mekansal inşayı yaratmaktadır. Ancak koronun her dahil oluşuyla bu düşsel mekan yıkılmakta, seyirci kilise mekanına çağrılmaktadır. Turnelerde kilise dışındaki mekanlarda, tiyatro sahnesinde oynanan oyunlarda, kilise mekanını kuran bu korodur. Koro *Gomidas*'ın bestelerini seslendirdiği için kilise müzeğine referans vermektedir. Bu kapsamda koronun yarattığı ses mekanı kilisenin atmosferini kurmaktadır. Performansın geometrik mekanı kilise olduğunda koronun yarattığı etki mekanla desteklenmekte, mekanın mevcut atmosferi güçlenmektedir. Tiyatro sahnesinde ise bir kilise imajı, görüntüsü ya da dekoru tasarlamadan kilise mekanını inşa eden koronun varlığıdır. Koronun ürettiği ses mekanı kilisenin geometrisini seyircinin zihninde kurmaktadır. Dolayısıyla *Gomidas*, ses tasarımının bir teatral performansta nasıl mekan yarattığını, mekanı çeşitlendirdiğini yansıtan önemli örneklerdendir. Seyirci bir ayinin, ritüelin içerisinde olmakla performansı izlemek aralığında muğlak mekandadır. Bu iki yöndeki geçiş devinim halindedir. Bu bağlamda koro, performansın en önemli kurucu bileşenlerindedir. Performansın

geometrik mekanı kilise, sahne mekanı tasarlanan platform, performans mekanı ise icracının hareket dizgileri ve koroyla yaratılan performatif mekandır. Mimetik uzam ortadaki platformun, objelerin, kostüm, ışık, ses tasarımıyla, koronun mekandaki yerleşimiyle şekillenmiştir. Diegetik mekan ise performans boyunca kilise mekanına çağırılan uzamlarla yaratılmakta ve örtük mekanları mimariyle birlikte inşa etmektedir (Şekil 4.21).



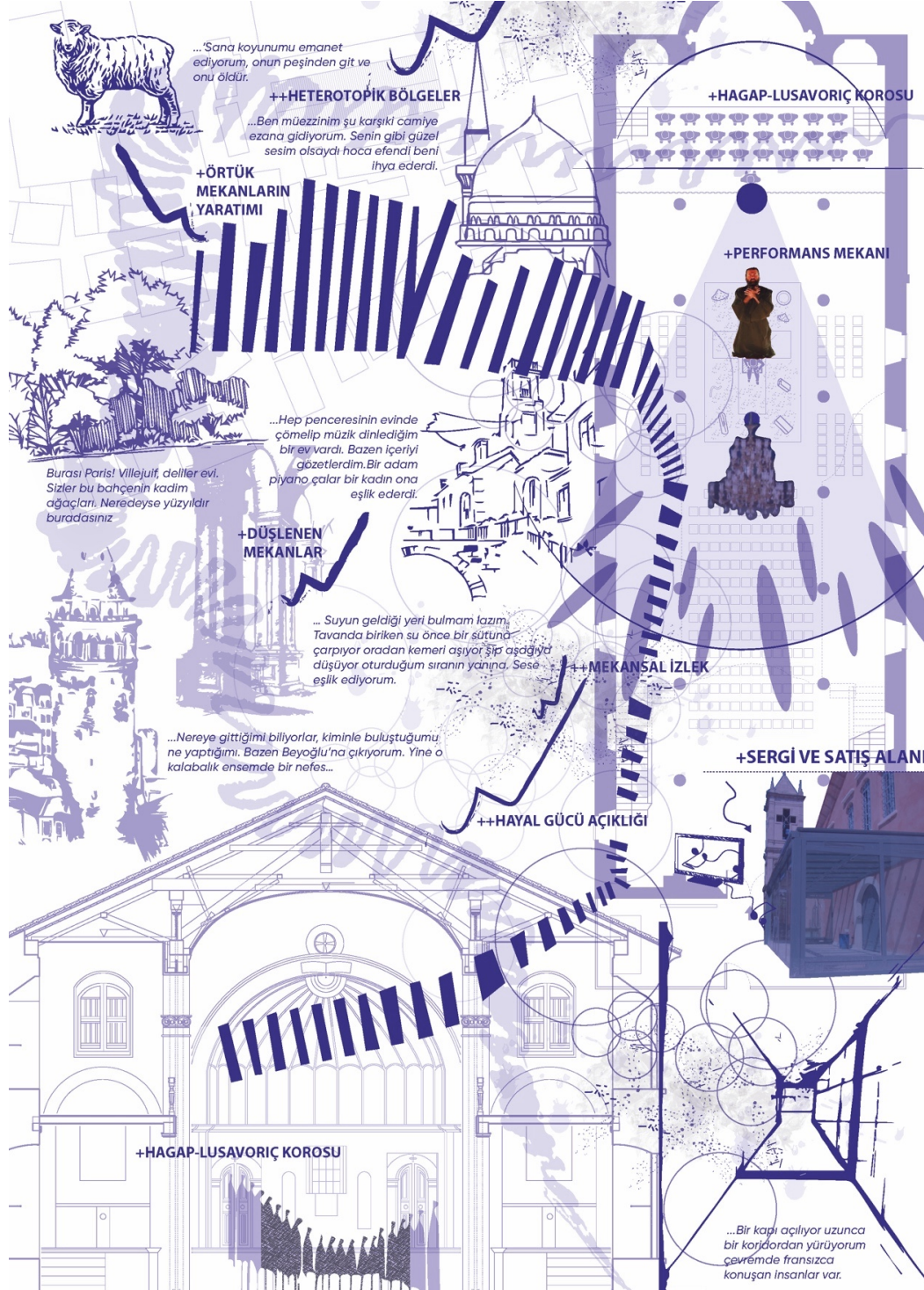
Şekil 4.21 : Gomidas Performans Mekanları Matrisi (Ersezer, 2023).

Şarkılar da metinle paralel olarak seçilmiş olup yazını da desteklemektedir. *Gomidas* acapella besteler yazdığı için koroya eşlik eden bir müzik aleti bulunmamaktadır. *Gomidas*'ın yalnızlığı bu koroyla aşılmakta, koro ikinci bir oyuncu olarak performansta bulunmakta, yarattığı işitsel mekanla mimari yapının atmosferini arttırmaktadır. Özbudak (2023) performans ve mimari mekanın ilişkisini şu şekilde değerlendirmektedir;

Gomidas gibi gerçekçi metinlerde sahne dekoruyla kurgu mekanı aktarmaya çalıştığınızda seyircide yabancılaşma oluyor. Gerçek mekan kullanınca yabancılaşmayı ortadan kaldırıyorsunuz. O mekan metnin dünyası haline geliyor. Mekan bize yardım ediyor gerçek enerjisiyle. Biz de o mekanın içine dramaturjiyi, oyuncuyu, ışık ve ses tasarımlarını yerleştiriyoruz. Bu bağlamda kilise projesi destekledi. Gomidas metninin şiirsel, lirik dünyası mekanla çok iyi iç içe geçti ve müthiş bir uyum sağladı. Işık tasarımları ve anlatılan hikaye de mekanın şiirselliğine katkı sundu. Mimari yapının freskleri, sütunları, merdivenleri, sunak bölümü ve daha birçok detayı çok etkileyici. Mimarideki şiir ve metindeki şiir bir araya geldi. Performans da mekanın büyümesini arttırdı. Sadece dua edilen, ayinlerin yapıldığı mekan sözün büyüyle başka bir katmana taşındı.

Gomidas gerçek bir yaşam hikayesini barındırmasının yanında soyut ve şiirsel metniyle poetik hayal için zemin oluşturmaktadır. Bachelard (2017) “bir nesneye poetik mekanını kazandırmak, ona nesnel olarak sahip olduğundan daha fazla mekan vermektedir ya da daha güzel bir deyişle, içsel mekanını yayılmasını takip etmektedir” (s.244) diyerek, şiirsel olanın fiziksel sınırları nasıl aştığını vurgulamaktadır. İçsel olan dışsal olan ile buluştuğunda poetik hayalde geometrik olanı aşmaktadır. Metindeki şiir mimariye poetik mekanı ekleyerek onu tekrar tekrar üretmektedir. Seyirci ise düş gücünde bu üretimi şekillendirmekte, kendi benliğiyle, birikimiyle, duygu belleğiyle, dürtüleriyle yorumlamaktadır. Bu bağlamda *Gomidas*, mimari yapının performans metniyle iç içe geçen poetik yapılanmasını kullanarak mekana özgü hale gelmektedir. Mekanın ruhu ve atmosferini oluşturan mimari unsurlar, metnin şiirselliği ile etkisini arttırmaktadır. Seyirci, bu unsurlarla yoğrulurak anın yaratıcılığında hayal dünyasını şekillendirmektedir. Mimari onun için katmanlı hale gelerek, metnin ve performansın sürüklediği anlarda örtük mekansallıklarını yaratmaktadır. Kilise her zaman olduğundan, algılandığından, ön görülerden ve kalıplaşmış düşüncelerden farklı bir yer haline gelerek yeni imgeler üretmektedir. Her seyirci kendi birikimi kapsamında imgelemine kurmakta, mekansal izleğini inşa etmektedir. Performans izleyicileri arasında etnik kökeni *Gomidas*'la ortaklık kuran izleyiciler, özellikle yaşı ilerlemiş olanlar, performans sırasında yoğun duygulanım yaşamış, ağlayarak veya hak vererek

performansa ortak olmuşlardır. Kilise mekanının ve metnin onlar için ifade ettiği anlam, kökensel olarak hiçbir ortaklık kurmayan izleyiciye göre daha farklı bir hal almakta böylece izlekler farklı şemalar çizmektedir. Düşlerin geometisi fiziksel öğelerin yarattığı imgelerle, mimariyle şekillenmekte, değişken ve muğlak mekansal imajlarla izleğini kurmaktadır (Şekil 4.22).



Şekil 4.22 : Gomidas, Mekansal İzlek (Ersezer, 2023).

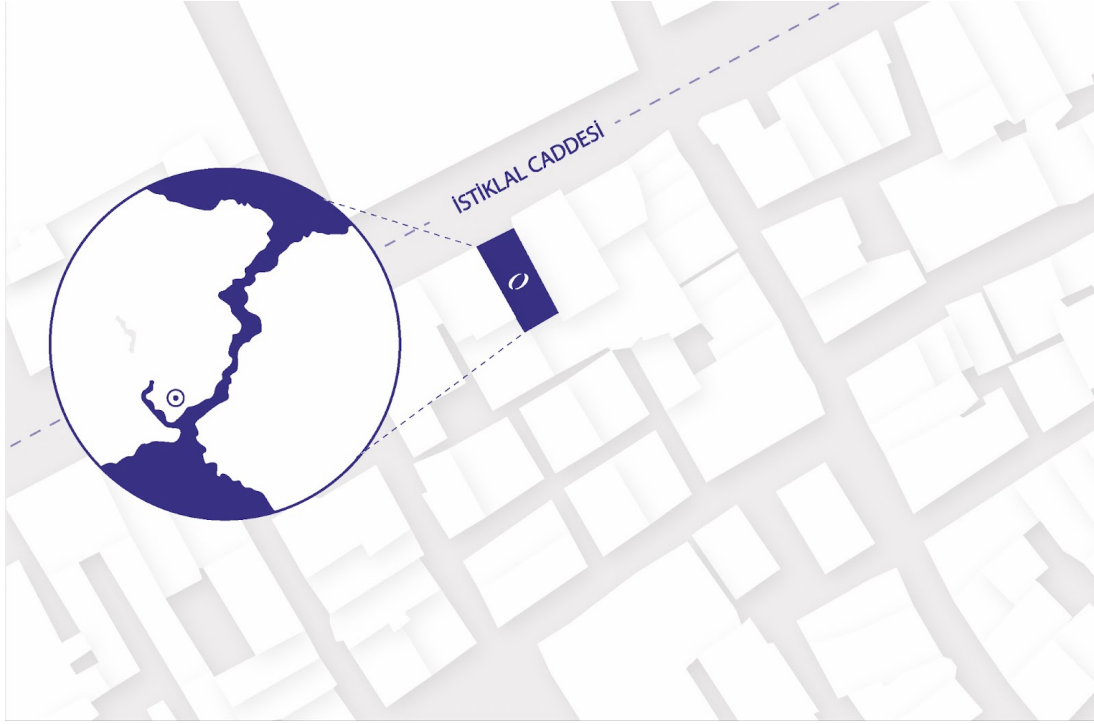
4.3 Çirkin

Zaman, sonsuz bir sarmal yumağın ipidir. Ve ip, ucunu yumaktan dışarı ilk çıkardığı günden beri hep ama hep ileri doğru uzar. Onu geri saramayız. Yönünü değiştiremeyiz. Ne yaparsak yapalım zaman ipi hep ileri doğru uzar. Fakat ip bazen kopabilir. Geriye kalan iki uç hemen birbirine düğümlenir. Aradan kopan o parçada neler olup bittiğini hiç kimse bilemez. Çünkü o parça artık zamana ait değildir. O kadar yoktur ki, onun yokluğu bile hissedilmez. İşte bu bir lanettir. (Url-49)

27.İstanbul Tiyatro Festivali kapsamın prömiyerini yapan *Çirkin*, anlatı tiyatrosuyla dijital enstalasyonu birleştirerek mekana özgü performans olarak seyircinin karşısına çıkmaktadır. Kaleidoscope Fonu Dönüşüm Geliştirme Ödülü alan oyun, Türkiye'nin ilk kapsayıcı (*immersive*) tiyatro oyunu olarak tasarlanmıştır. *Çirkin*'in senaryosu Firuze Engin tarafından yazılmıştır. Oyunun yönetmenliğini Güray Dinçol yapmakta, dijital sanat tasarımı ise Xtopia üstlenmektedir. Beyoğlu'nun simgesel sinema yapılarından biri olan Alkazar Sineması, 2021 yılında geçirdiği dönüşümle yeni bir konsept ve mekansal işleve bürünüp Hope Alkazar olarak İstiklal Caddesinde kapılarını ziyaretçilerine açmakta, *Çirkin* de bu yapının içerisinde sahnelenmektedir (EK-C). Anadolu gelenek ve masallarından ilham alarak gerçeküstü bir hikaye sunan iki kişilik oyun, bir ihanet öyküsünü anlatmaktadır. Binlerce yıldır yaşayan *Şiva* ve *tavuk*, geçmiş ve bugün arasında savrulmakta, zamanın dışından seyircilerine seslenmektedir. *Çirkin* olduğu için ailesi, arkadaşları ve çevresi tarafından ötekileştirilen *Şiva*'nın, kalbindeki kötülüğün ve öfkenin derinlerindeki yaşam hikayesi anlatılmaktadır. *Şiva*'nın yanında ölümsüzlük cezasına çarptırılan *tavuk*, anlatı boyunca *Şiva*'ya eşlik ederek aynı zamanda yaşanmışlıklara da tanıklık etmektedir. Birçok farklı teatral stilin kullanıldığı oyun, anlatıyla, fiziksellekle ve dijital enstalasyonlarla etkileşime girerek katmanlı bir yapıyı oluşturmaktadır. Sonsuzluğa atılmış iki karakter, Hope Alkazar'ın içerisinde teatrallık, dijital görüntüler ve mekanın iç içe geçmesiyle büyümlü bir dünya yaratmaktadır. Seksen dakika süren performans seyircilere alışılmışın dışında teatral deneyim alanı açmaktadır.

Alkazar Sineması 1923 yılında Electra Sineması olarak faaliyete başlamış ve İstanbul'un en eski sinema salonlarından biri olmuştur. Binanın yapım tarihi kesin olarak bilinmemekle birlikte 1918-1920 yılları arasına tarihlenmektedir. Belirli aralıklarla kapalı kalan sinema yaklaşık doksan yıl boyunca Beyoğlu'nda işlevini sürdürmüştür. İstiklal caddesine bakan dar cephesi dönemin eklektik tarzına uygun

olarak barok süsleme öğelerine sahiptir. 1994 yılında restorasyon geçiren yapı 2010 yılına kadar sinema olarak hizmet vermiş daha sonra maddi yetersizlikler nedeniyle kapatılmıştır. Yapı tekrar restorasyon geçirerek 2021 yılında, kolektif üretim, disiplinler arası iş birliği ve yaratıcı çalışmaları destekleyen konseptiyle Hope Alkazar olarak açılmıştır (Şekil 4.23).



Şekil 4.23 : Hope Alkazar ve Çevresel İlişkisi (Ersezer, 2023).

Oyunun yönetmeni Güray Dinçol (2023), Çirkin oyununu ve Hope Alkazar binasının birleşimini şöyle açıklamaktadır;

Biz oyunu Hope Alkazar’a göre tasarlamaya başladık. Oyunda kullanılacak dijital teknolojiyi bir şekilde sahneye koymamızı sağlayacak sistem, Hope Alkazar’ın restorasyonundan sonra bu yapıya kazandırılmıştı. İlk defa Türkiye’de ve hatta dünyada da bu kadar uzun bir süre sürekliliği olan bir dijital iş yapılmış oldu. Mekanda bu konuda kendi sahip olduğu alt yapıyı ve teknolojisini cömertçe bu oyunun kullanımına açtı. Oyun bir anlamda mekana özelleşmiş oldu.

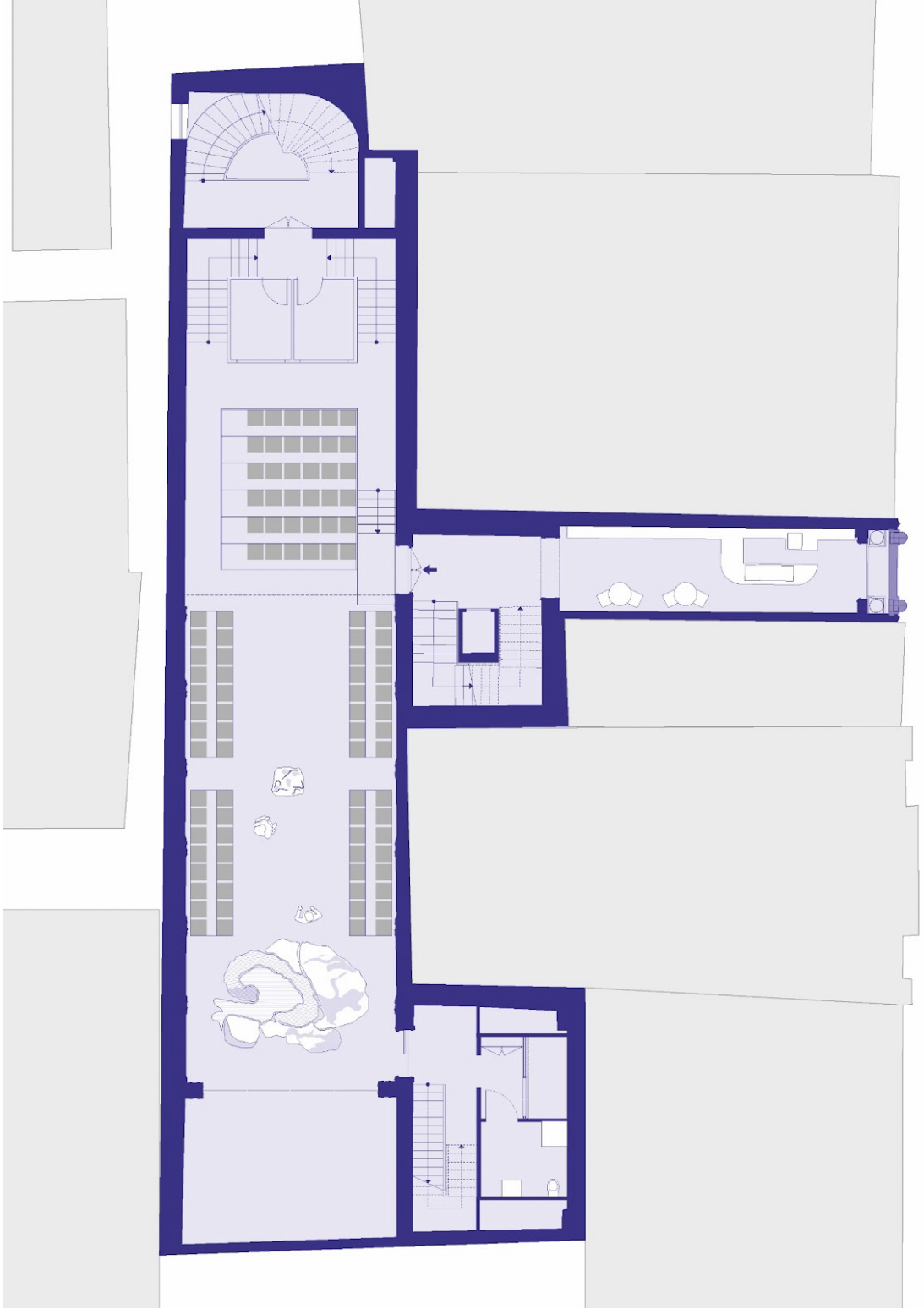
Restorasyon sürecinden sonra, spor mekanı ve gösteri merkezi anlayışıyla düzenlenen yapıda sabit bir sinema salonu yer almamaktadır. Eskiden sinema salonu olarak işlevlenen mekanlar dönüşümle birlikte sergi, sinema, etkinlik, atölye, performans ve tiyatro mekanına ev sahipliği yapabilmektedir. Esnek mekan anlayışı ve hareketli koltuk sistemleriyle ihtiyaç olan işleve uygun hale getirilerek birçok farklı mekansal kullanımı mümkün kılmaktadır.

Performans Öncesi

Beyoğlu uzun yıllar boyunca İstanbul'un kültür ve sanat mekanlarına ev sahipliği yapmış, kozmopolit yapısıyla kültür hayatını bünyesinde barındırmıştır. Son yıllarda uygulanan politikalar, siyasal, sosyal ve ekonomik sebepler kültür yaşamının Beyoğlu'nda durgulaşmasına yol açmıştır. 27. Tiyatro Festivalinin küratörü Işıl Kasapoğlu, 2023 yılının festival programında Beyoğlu'ndaki mekanlara daha çok yer verdiklerini ifade ederek, bu durumu 'Beyoğlu'nu tekrar ele geçirmek' (URL-50) olarak yorumlamaktadır.

Bu bağlamda Hope Alkazar'da *Çirkin*'i izlemek için Beyoğlu'na temas eden seyirci, sadece mekansal değil kentsel ölçekte de performansla etkileşime geçmektedir. Beyoğlu yalnızca şimdiki zamanla sınırlanamayacak tarihi ve sosyal katmanları içerisinde barındırmakta, kentsel ritüelleri bünyesinde taşımaktadır. Seyirci Alkazar'a doğru yola çıktığında aslında İstiklal Caddesinin temposuna, canlılığına, karmaşasına, hafıza mekanlarına kendisini bırakmakta, belleğindeki mekanları yoklayarak değişiklikleri kollamaktadır. Performansın geometrik mekanı, eski Alkazar Sinemasını bilen ve deneyimleyen seyirciler ile ilk defa bu mekanla ilişki kuracak seyirciler için farklı anlamlar taşımaktadır. Seyircinin habitusu Beyoğlu'na, Alkazar'a, teatral performansa olan yaklaşımı etkilemektedir. Mekana özgü performansların en çok öne çıkan özelliği de bu mekana ulaşırken kişilerin geçirdiği kentsel deneyim ve birikimdir.

Seyirci Alkazar'a ulaştığında önce yapının işlemeli dar cephesiyle karşılaşmaktadır. Dönüşümün bir simgesi olan kırmızı renkli kapı seyirciyi içeri davet etmekte, giriş tavanındaki kaset döşemeler yapının tarihsel kimliğine referans vermektedir. Bir tiyatro sahnesi olmayan Alkazar fuaye mekanı barındırmadığı için seyirciler birinci, ikinci kattaki kafeterya ve hollerde performans saatini beklemektedir. Performans saati geldiğinde seyirciler Alkazar salonuna performansı izlemek üzere geçmektedir. Salonun orta aksı performans için ayrılmış sahne mekanıdır ve seyirciyle aynı kottadır. Arka bölümde büyük bir kaya benzeri dekor ve önde ondan kopmuş daha küçük bir kaya parçası yer almaktadır. Arkadaki kayanın üzerinde kuş yuvasını andıran dallar ve oyunda kullanılacak malzemeler yer almaktadır. Performans mekanını U şeklinde çevreleyen seyirciler icracılara yakın bir pozisyonda oturmaktadır (Şekil 4.24).



Şekil 4.24 : Alkazar Salonu ve Performans Yerleşim Planı (Ersezer, 2023).

Oyunun yönetmeni Dinçol (2023) *Çirkin*'in mekana özgü özelliğini, Alkazar'ın mimari şemasının, sahne ve performans mekan tasarımını biçimlendirmesiyle ilişkilendirmektedir.

Hope Alkazar Beyoğlu'nun en eski sinema salonlarından biri. Hala da sinema salonu olarak kullanılıyor. Mekanın yapısı aslında dar bir koridor şeklinde, oldukça yüksek tavanlı ve ses akustığı de tiyatro için yapılmamış bir mekan. Tabi bunların hepsi bizim için birer handikap idi. Öncelikle uzun bir süre seyir alanını, mekanın kendi mimari koşullarına nasıl uyduracağımızı düşündük. İtalyan sistem dediğimiz seyircinin karşıdan göreceği sistem için oldukça uzun bir koridordur Hope Alkazar. Ayrıca bu yaşatmak istediğimiz kapsayıcı (immersive) dijital deneyimi de dışlayacak olduğu için yanlara seyirci platformu koyma fikri ortaya çıktı. Yani seyircinin bütün dijital enstalasyonu içerden deneyimleyebileceği ve karşıdan baktığında da tüm duvarları ve zemini görebileceği bir seyir sistemi tercih edildi. Bu noktada tabi ki mekan bizim için belirleyici oldu.

Mekanın kendi özgün mimarisi oyunun seyirlik yapısını direkt etkiledi diyebilirim. Mekanın uzunluğu bizi, kullanmamız gereken bir koridor fikrine götürdü. Bu koridor fikrinin yanına da dekoru eklemelendik. Ortaya bir kaya parçasıyla izlenebilir bir merkez kurduk ve arkaya bütün salonun en rahat ve eşit şekilde görebileceği noktaya da oyunun ana dekor yapısını inşa ettik. Mekanın mimarisi, bizim oyunun sahnelenmesinin biçimselliğini doğurdu diyebilirim. Mekan bizi o koridorda devinmeye, üç taraflı seyirci sistemine, seyirciyle sürekli iletişim haline ve oyunun rejisinde de sürekli git gellere yöneltti.

Çirkin'in dijital enstalasyonlarla iç içe geçmiş yapısı, Alkazar'ın tarihi mekansal kimliğine referans vermektedir. Sinema salonu iken tek bir yüzeyin ekran olduğu ve başka dünyaların yansıtıldığı sanal mekan, günümüzde tek bir yüzeyi aşarak mekanın tüm yan duvarlarını ve zeminini sarmıştır. Gelişen teknolojiyle birlikte sinematik evren tüm mekanı sarmış, kapsayıcı bir hal almıştır. Bu durum Alkazar Sineması ve Hope Alkazar arasında bir işlev ortaklığı kurmakta, yapının mekansal belleğini korumaktadır.

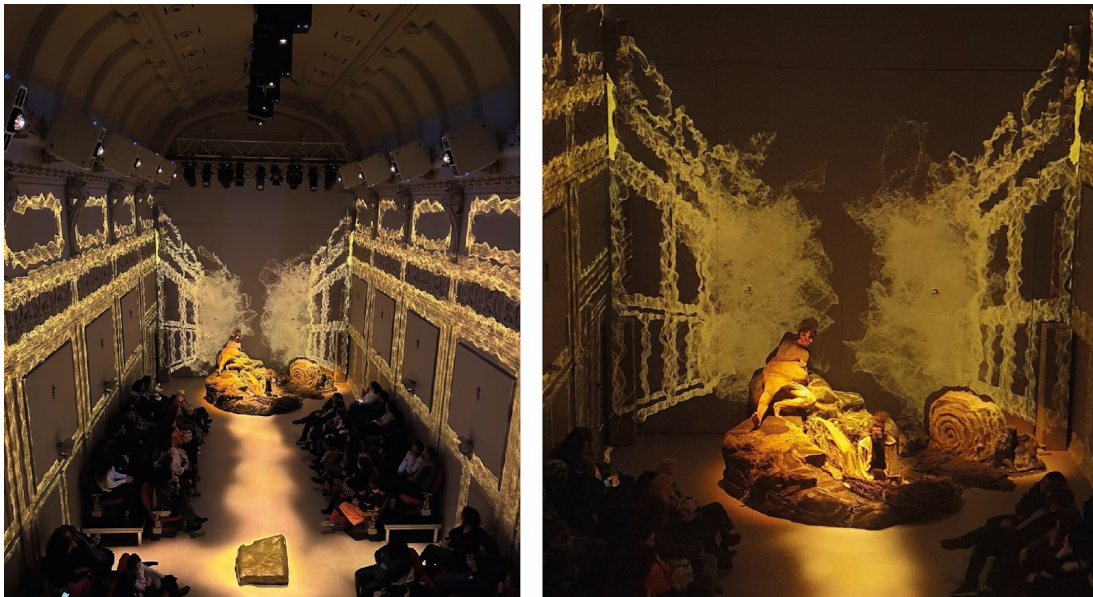
Performans Başlıyor

Seyirciler salona girdiğinde icracılar arkadaki kayanın üzerinde yerini almıştır. Kayanın içinde *Şiva* oturmakta ancak uyur pozisyonunda, *tavuk* ise kayanın arka yüksek kısmında yatar pozisyonunda beklemektedir. Yan ve arka duvarda dijital enstalasyonlar yer almakta, sarı soyut imgeler dikkat çekmektedir. Alkazar salonunda eski sinema salonundaki işlemler korunmuş, tek renge boyanmıştır. Özellikle tavan işlemleri ve tavanın mimari biçimlenişi mekana karakteristik özellikler yüklemektedir. Duvar ve tavanın tek renge boyanması ve üzerindeki işlemleri öne çıkarmaması, mekanda zamanı dondurmakta, mekanın öğeleri enstalasyonlar için tuval görevi görmektedir. Dijital çalışmalar yansıtılmadığında mekanın geçmişteki katmanları kendini göstermekte, yansıtıldığında ise bu katmanlar baskılanarak yeni olanı seyirciye

açmaktadır. Böylece mekan dijital bir kimlik kazanmaktadır. Seyirci salona girdiği ilk andan itibaren bu tasarlanan dijital dünya onu sarmalamakta, kurduğu atmosferin içerisine almaktadır. Dinçol (2023), mekan ile seyirci buluşmasında mimari yapıyla kurulan ilişkiyi şu şekilde açıklamaktadır,

Seyirci girdiği andan itibaren aslında mekanın kendi özgün yapısıyla dijital enstalasyonu buluşturan bir ilk tasarımıyla seyirciyi karşılaştırmaya çalıştık. Yani bu bir tür salona girere girmez karşılaştığınız ilk imaj aslında. Hem mekanın gizlememek, mekanın kendi mimari olasılıklarını sunmak hem de oyunun ne türden bir estetik dille ilerlediğini göstermek adına yapılmış bir tercih. Dijital olanla mimari olanı iç içe geçiren bir açılış parçasıyla seyirciyi karşıladık. Bu noktada tabi ki mekanın uzun koridor hali ve duvarlarda, zeminde yansıtma yapılabile hali, bir dikdörtgen prizmayı nasıl video projeksiyonla boyayabiliriz düşüncesini beraberinde getirdi. Mekanın o dikdörtgen formu bizi buna itti. Hem rejinin matematiğini hem dijital dünyanın tasarımını, seyircinin içerisinde olduğu bir dikdörtgen prizması üzerinden hayal ettik.

Dijital tasarımının mimari ile üst üste düşen ilişkisi, seyircinin algısını şekillendirmekte, yeni ile eskinin birleşimi muğlak mekansallıkları yaratmaktadır. İzleyenler, tarihi bir yapıda, yeni araçlarla, performansın yarattığı masalsı evrenin içerisinde. Seyirci mekanı ve mekana dahil olan unsurları kavradıkça mekansal düşüncede kırılmalar yaşanmakta heterotopik bölgeler oluşmaya başlamaktadır. Mekana heterotopileri destekler biçimde, performansın içeriğini yansıtan mistik ve gerilimli, tekinsiz bir müzik hakimdir. Seyirci performansın yaratacağı dünyaya adım adım yaklaşmaktadır (Şekil 4.25).



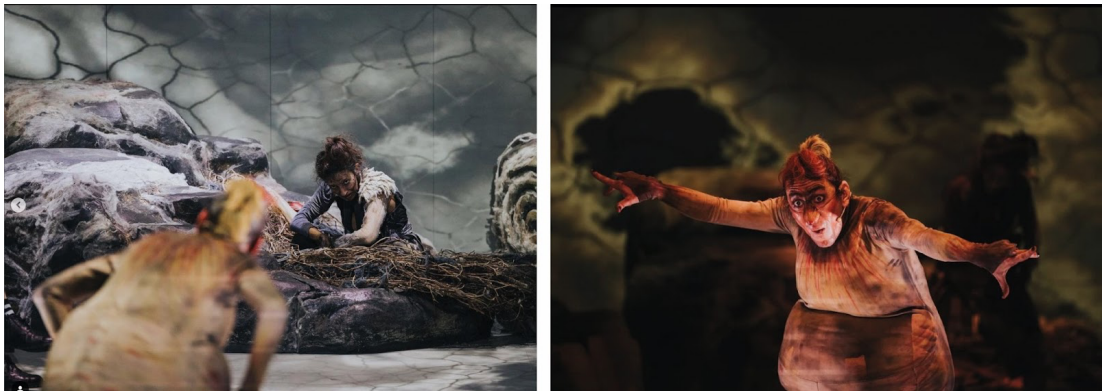
Şekil 4.25 : Sahne Mekanı Tasarımı, Seyircileri Karşılama (Ersezer, 2023).

Anonsla birlikte performans başlamaktadır. Tavuğun yuvasında, arkadaki büyük kayada çıkardığı gıdıklama sesleri alçak ve kesik kesik duyulurken zaman geçtikçe artmakta ve yükselmektedir. Bu noktada tavuk performansına başlamakta Şiva'yı seyirciye tariflemektedir

TAVUK:

Uyuyor. Bin yıllardır. Uyuyor, uyanıyor, uyuyor, uyanıyor, uyuyor, uyanıyor, uyuyor, uyanıyor. Bak bak şuna bak şuna yaşlı ve suskun... O bin yıllardır yaşayan melun bir ucube bende onunla bin yıllardır yaşamaya mecburum.

Tavuk yaşamından sıkılmış, kendisini öldürmek için birçok yolu denemiş ancak lanetlendiği için başarısız olmuştur. Seyirciden kendisini öldürmelerini istemektedir. Bu noktada oyun seyirciyle etkileşime geçmekte, onların varlığını kabul ederek kurgusal dünyayı bu eksen üzerine kurmaktadır. İcracının seyirciye yakın ve aynı seviyede konumlanması, icracının onlara dokunmasını, temas etmesini mümkün kılmaktadır. *Şiva*'nın uyanmasıyla, zamanın tik tak sesinin hakim olduğu müzik performansına dahil olmakta, *Tavuk* *Şiva*'nın yanına giderek onu güne hazırlamaktadır. *Şiva*'nın uyandığı yer, seyircide kaya oyuğu gibi bir mekansal izlenim yaratmaktadır. İcracıların kostüm tasarımı, bedenlerinin deforme edilmiş biçimleri, kirli ve yıpranmış saçları, giysileri, değiştirdikleri sesleri kaya mekanı imgesini destekleyerek, kendi mekansallıklarını kurmaktadır. *Şiva*'nın yaşlılığını öne çıkaran çatallı ve boğuk çıkan sesi, bir karakter inşa etmenin yanında, kaya mekanını da yaratmaktadır. Çünkü kayanın atmosferini oluşturan his, *Şiva*'nın sesinin yarattığı mekansallıkla özdeşleşmektedir. Dekorun zeminle buluştuğu yerde hafif beyaz bir sis ve zeminde dijital görüntülerle oluşturulan çatlak imajlar hakimdir (Şekil 4.26).



Şekil 4.26 : Solda *Tavuk* ve *Şiva* (Url-50), Sağda *Tavuk* (Salih Üstündağ Fotoğraf Arşivi).

Seyirciye gönderilen bu imgeler, izleyenlerin imgeleminde yaratılan zamanın dışındaki mekânı inşa etmektedir. Gösterilen ve tasarlanan alanlar düş mekânını besleyerek onun bağlamını kurmaktadır. *Tavuk* seyircinin farkında olarak onlarla konuşmakta ve iletişime geçmektedir. Benzer biçimde *Şiva* da seyirciye hoşgeldiniz diyerek, onlara bir hikaye anlatacağının bilinciyle yaklaşmaktadır.

ŞİVA:

Bugün burada olduğunuz için kendinize teşekkür edeceksiniz. Bu aptal tavuk ve bu yaşlı çirkin kadınla çok tuhaf şeyleri, size daha önce masal olarak anlatılmış şeyleri dinleyeceksiniz. Sizi buraya bir oyun izlemeye çağırır gibi yaptık ama oyun değil. Bir masal dinlemeye çağırır gibi yaptık masal değil. Hepsi gerçek.

Seyirciye yapılan bu sunuşla icracılar, izleyenlerin orada olduğunu bildiklerini ve izlendiklerinin farkında olduklarını vurgulayarak dördüncü duvarı yıkmaktadır. Performansın kurgusallığı ve kurgunun farkındalığını afişe eden icracılar gerçekliği muğlaklaştırmaktadır. Seyirciler artık *Şiva* ve *tavuğun* yaşantısına tanık durumda değil, içerisinde birer gezgindir. *Şiva* hikayeye başlarken, *tavuk* onu gıdaklayarak sunmakta, sahneye çağırmaktadır. Anlatıcı *Şiva* hikayeye başlamak için sahnenin ortasındaki küçük kayaya doğru gittiğinde tüm dijitallik sönmekte, yeşil ışık kadının üzerine odaklanmakta, arka duvara gölgesi yansımaktadır. Anlatıya başladığında kayanın altından yavaşça filizlenen enstalasyon tüm mekâna yayılmaktadır. Buradaki dijital tasarım seyirciyi büyülü bir evrene çağırırken aynı zamanda seyircinin yarattığı mekansal inşayı şekillendirmektedir. İracı sesini yükselttikçe ve hikayenin temposu hızlandıkça enstelasyon da mekânı sarmaktadır. Seyircinin bu dijitalliğin içerisinde oturuyor oluşu enstalasyonların yarattığı sanal mekânın içerisinde konumlanmasını sağlamaktadır. Dışarıdan bakmak ve içerisinde olmak arasındaki deneyim farkı, hayal mekânları da şekillendirmektedir. Haritalama yoluyla mekâna entegre edilen dijital tasarım hikayeye iç içe geçmiş durumdadır. Xtopia proje ekibinde yaratıcı teknoloji uzmanı Çağatay Güçlü yarattıkları görsel dünyayı şu şekilde tariflemektedir,

Aslında, bu katmanların bir araya gelmesi tam anlamıyla bir senfoniye benziyor. İçerik, her şeyin temelini oluştururken, tasarım ona estetik bir dokunuş katıyor. Mekân, bu iki unsurun fiziksel olarak yaşandığı yer. Dijital yaratım ise, hikayeyi daha derin ve etkileşimli bir seviyeye taşıyan unsur. Her katmanın kendi içinde bir bütünlüğü var, ancak bir araya geldiklerinde tam anlamıyla sıra dışı bir deneyim oluşturuyorlar. (URL-51)

Çirkin'in mekâna özgüllüğünü sağlayan önemli unsurlardan biri dijital tasarımın performansa eklemlenmesidir. Mekânın farklı kamera açılarıyla simüle edilerek

tasarlanan dijital dünyası mekanla iç içe geçmiş durumdadır. Başka bir açıdan, Alkazar'ın restorasyondan önceki sinema işlevi, kentlinin mekansal hafızasında, burada yaratılan sinematik mekanı, beslemektedir (Şekil 4.27).



Şekil 4.27 : Şiva ve Dijital Enstalasyon (Url-51).

Şiva mitolojik hikayeye bir girizgah yapıp, toprak ana ve gök babanın tek bir vücut iken nasıl ayrıldığını masallaştırmasıyla anlatıya başlamaktadır. Dağların, insanların, canlıların bu ayrılıkla oluştuğunu, gök babanın lanetiyle de bazı mahlukların çirkin ve eksik doğduğundan bahsetmektedir. Anlatırken tekinsiz bir müzik ona eşlik etmektedir. Anlatıda “tüm mahluklar” diyerek hızlıca döndüğünde duvaraya yansıtılan görüntüler de dönmekte, icracı mekanı performansıyla birlikte devingen hale getirmektedir. Şiva sanki mekanı ve onun boyutlarını kontrol etmektedir. Bu durum seyircide, karakterin doğaüstü güçlere sahip olduğuna dair bir izlenim yaramaktadır.

Şiva, çirkin'in öteki olduğu, sevilmediği, üvey anne, kötü kalpli cadı, çirkin kraliçe olarak masallarda yer aldığı ama hikayesinin hiç anlatılmadığını vurgulamaktadır. Şiva bugün burada bu hikayeyi anlatacağından, kendi hikayesini paylaşacağından bahsederken, tavuk bizim hikayemiz diyerek performansa dahil olmaktadır. Tavuk ve Şiva, birbiriyle sürekli kavga ederek birbirlerinden nefret eder bir haldedir. Ancak aynı zamanda birbirlerinden başka kimselerinin olmadığını bilincinde olarak karşılıklı sevgi de besledikleri karmaşık bir ilişkileri vardır. Tavuk nidalarıyla, vücut diliyle

anlatıya sık sık müdahale ederek hikayeyi zenginleştirmektedir. *Şiva* doğduğu zamanı anlatırken mistik ama çocuksu bir müzik performansına dahil olmakta, imgelemde yaratılan hayali dünyayı geçmişe taşıyarak *tavuk* ve *Şiva*'nın kaya mekanından farklı bir mekansal bağlam kurmaktadır. *Şiva*'nın bebeklik mekanına yolculuk eden seyirci, doğumun anlatıldığı esnada enstalasyonların icracının bedeniyle birlikte hareket etmesiyle, içerisinde bulunduğu mekandan çıkıp geçmişe doğru yolculuğa çıkmaktadır. Çirkin, tuhaf bir bedenle doğan *Şiva*, bir ardıc ağacının altına bırakılıp, yedi gün boyunca terk edilmiştir. Onu o ağacın altından alan *Butyakengo* (efendileri) *Şiva*'yı tekrar annesine götürmüş annesi de onu benimsemeye karar vermiştir. Ancak norm dışı olan kız çocuğu tüm çocukluk dönemi boyunca dalga geçilmiş, dışlanmış ve istenmemiştir. Bu duruma bir tepki olarak, onunla dalga geçenlere musallat olmuş, kötülükler yapmaya başlamıştır. Köy halkı, felaketleri yol açanın *Şiva* olduğunu bir köy düğününde anlamaktadır. Bu sürecini anlatırken, kadın karakter kostümünü şort haline getirmekte, müzik değişmektedir. Anlatı sırasında temas edilen canlılar taklit edilmekte, gelinden bahsediliyorken *tavuk* kafasına beyaz bir tül geçirerek gelin olmakta, at arabasını anlatıyorken nal sesi çıkarmaktadır. Dijital görüntüler içeriği destekleyen soyut imajlarken, anlatı icracının bedeninin de mekansallaşmaktadır.

TAVUK:

...Gelin çayırın ortasında, ıslak büyük bir halının üstünde. Etrafında kadınlar var. Gelin çıplak ayaklarıyla halının üzerinde dans ediyor.

Tavuk mekanı ve köy düğünündeki gelini betimlerken, düğün mekanını da inşa etmektedir. *Şiva* ve *tavuk* paslaşarak hikayeyi anlatmakta performansta tasarlanmayan hayal edilen mekanları geometrik mekana çağırmaktadır. Seyircinin geometrik mekan, teatral mekan ve sanal mekan arasındaki ilişkisinin düşsel boyutu, muğlak ve geçirgen mekansallığı inşa ederek, örtük mekanları yaratmaktadır. Seyirci performanstaki hayal gücü aralıklarından mekansal imgeleri sökerek kendi mekansal izleğini kurmaktadır.

ŞİVA:

Annem büyükçe taş bir odaya kocaman ve büyükçe bir çivi çaktı ve elbiselerimden beni duvara astı... Sabaha karşı alacakaranlıkta duvara asılı uyuyorum, birden bir ayak sesi duyuldu. Büyükbabam kapının önünde iki kez parmaklarını çıtlattı sonra kapı açıldı. Gelip beni duvardan indirip, elimi ayağımı bağlayıp beni at arabasının arkasına attı. Sonra da at arabasını karşıki dağın tepesine sürdü.

Şiva, yaşananlardan dolayı kendisini cezalandıran annesinin onu duvara astığını anlatırken iki icracıda koşarak duvara yaslanmakta, geçmişteki olayı bedenleriyle canlandırmaktadır. *Şiva* olayı heyecan içerisinde anlatırken, *Tavuk* hikayeyi destekler nitelikte sesler çıkarmaktadır. Örneğin *Şiva*, bir ayak sesi duyuldu dediğinde *Tavuk* ayak sesleri çıkarmakta, kapı açıldı dediğinde kapı gıcırdaması sesini taklit etmektedir. Böylece imgelemde, seyircinin hayal mekanında kapıyı var ederek ona boyut kazandırmaktadır. Çıkardığı ses ile imgelemde yaratılan büyük ahşap kapıyı seyircinin zihninde yapılandırmaktadır.

Büyükbabası *Şiva*'yı alıp dağın tepesine götürürken *Tavuk* bu yolculuğu nal sesleri, at sesleri, uğultular ile mekansallaştırmaktadır. Issız bir kayaya bırakılıp günlerce bekleyen *Şiva*, geliyorlar nidasıyla hareketlenmekte, ışık tasarımları renk ve biçim değiştirerek, müzikler tıslamayla karışık ürkütücü bir tınıya geçmektedir. Hayal mekanı, teatral mekanı yapılandıran öğelerin dönüşümüyle kabuk değiştirmekte, gizemli atmosferi mekansal olarak kurmaktadır. Dijital enstalasyonlar içeriği yansıtarak soyut imajları anlatıya eklemektedir. Hikayede *Şiva*'ya uzatılan yılan görsel olarak duvarlarda ve zeminde görünür olmaktadır. *Urmenler Şiva*'yı alıp mabetlerine götürdüğünde, mekan kırmızı renge bürünmekte, ulu efendileri *Butyakengo*'nun huzuruna çıktığında imajlar desene dönüşerek hareketlenmektedir. *Şiva*'nın, *Butyakengo* ile konuşmasında *Tavuk* sesini kalınlaştırarak efendiyi canlandırmakta, arada hıçkırmayla karışık gıdıklamalarıyla başına siyah bir tül takmaktadır. Efendinin mekanının mistikliğini ve ululuğunu vurgular nitelikte güneş şeklinde bir imaj *Tavuk*'un arkasında onun mekanını yaratmaktadır (Şekil 4.28).



Şekil 4.28 : Solda Ulu Efendi'nin Mekanı (Url-52), Sağda Efendiyi Canlandıran Tavuk (Salih Üstündağ Fotoğraf Arşivi).

Şiva'nın yaptığı kötülüklerin nedenini sorgulayan efendi, ona hayattan ne istediğini sormaktadır. Güzel olmak isteyen *Şiva*'ya ayrıca şifacı olma yeteneği vermekte, onu

dünyanın en güzel kadını haline getirmektedir. Ancak, *Butyakengo*'nun iki şartı vardır, ölüm geldiği, uluduğu zaman *Şiva*'nın şifacı kimliğiyle ölüme müdahale etmemesi ve yeteneğini gazabı için kullanmaması. Eğer *Şiva* böyle bir kötülük yaparsa efendinin onun yanına verdiği *tavuk* gıdaklayacak ve *Şiva* zamanın dışına itilerek tekrar çirkinleşecektir. *Tavuk* ve *Şiva* karşılıklı olarak bu diyalogu canlandırdıklarında, gerilim müziği ve enstalasyonlar onları anlatının mekanından çıkarıp o ıssız tepedeki efendinin mekanına götürmektedir. Her seyircinin imgeleminde farklı şekillerde inşa edilen bu ulu mekan, tavuğun sesinin yankılamasıyla boyut kazanmaktadır.

Diyalog bittiğinde ışıklar, müzik ve icracılar seyirciye sundukları anlatı içerisindeki pozisyonlarına dönmekte ve seyircinin imgelemi tekrar anlatı mekanı olan kayalığa çağırılmaktadır. *Tavuğun* yemeğe olan düşkünlüğünü bilen *Şiva* onu erikle oyalamakta ve seyirciyle etkileşime geçen icracılar aslında anlatıya kısa bir ara vermektedir. Bu esnada *tavuk* performansın başındaki duruşunda, bacakları içe doğru çarpık elleri belindedir. *Şiva* ise iki büküm, yaşlı bir vücudun içerisinde. Mekanı bedenleriyle inşa eden icracılar vücutlarını bu pozisyonda kullandıklarında performansın ürettiği mekansallıkları da değiştirmektedir. *Şiva*'nın geçmişteki anılarında, tavuğun ise bir insanı, efendiyi canlandırırken normale dönen vücut biçimleri, bugüne geldiklerinde deforme olmaktadır. Mekansal geçişlere bedenleriyle de destek vermektedirler. Beyaz ışık, enstalasyonla yaratılan gri çatlak zemin ve duvarlar, deforme vücutlar anlatının, kayalığın, şu anın mekanıdır. Karakterlerin doğal yaşamlarını sürdürdükleri ve seyirciyle karşılaşmaları için tasarlanmış mekandır. Anlatıya geri döndüklerinde enstalasyonlar ve müzikle mekan tekrar hareketlenerek değişmektedir. Az gittik uz gittik derken *Şiva tavuğu* sırtına alarak mekanın içerisinde yürümekte, güzel bir kıza dönüşmek için turuncu ırmağın altında yıkandım derken arkadaki ekranda turuncu bir ırmak akmaktadır. *Şiva* kayanın üzerinde ırmağın altına girerek güzelleşmektedir. Sesini normale döndüren icracı, sarı soyut bir ormanın duvarlara ve zemine yansımalarıyla bir akbabanın sırtına attığı çizdiği anlatmaktadır. İhtiyacı olduğunda sırtından kanat çıkarabileceğini söyleyen akbaba, *Butyakengo* ile yaptığı anlaşmanın tehlikeli olduğuna dair onu uyarmaktadır. Tekrar yola düşen ikili felaket yaşamış *Kesali Diyarı* 'na ulaşarak, onların kralını bir mağarada iyileştirmektedir. İyileşen kral *Raco*, *Şiva*'ya evlenme teklif ederek onunla kalmasını istemekte, mavi bir ışık mekana hakim olmaktadır. Tavuk onların düğünün anlatırken beyaz bir tülle *Şiva*'nın başını kapatmakta, çıkardığı torbasından beyaz tüyleri havaya atarak düğünü sunmaktadır.

Tempolu bir m zik ve alkışlar bu sunuma eşlik ederek mağara mekanını d ğ n mekanına d n şmektedir.

 IVA:

...bu on beş yıllık s re boyunca kocamın d nyalar g zeli sadık e i, onun kızının annesi, Kesaliler'in şifa veren krali eleri oldum. Bana verilen g zellik kar ılığında benden ne isterlerse yaptım. Hastalıkları iyileştirdim, ağırları dindirdim, kalpleri fesat dolanların y reğindeki acıyı s nd rd m.  l me gidenleri, o uzun yolculuğ  huzurla  ıkabilmeleri i in sessizce ellerinden tuttum ve onlar  ld kten sonra ağ lara şarkı s yledim. Keseviler her g n benim varlığ ma ş kretti.

On beş yıl boyunca kralın kızı * lia*'ya bakan ve halkına şifa dağ tan * iva*, i ten i e krala aşık olmadığını bilmektedir. * iva* krallıktaki g nlerini anlatırken dijital enstalasyonlar mekanın s slemeleriyle ili ilenmektedir. Mimari mekanın dekoratif unsurlarına eklenen ateş imgesi duvarı bir ok meşalenin yer aldığı bir kalenin koridoruna d n şt rmektedir. *Tavuk* ve * iva*, * lia*'dan bahsederken bu  ocuğ  t l ile betimlemekte, g zel g nlerini anlatırken t l  u u turmakta onunla dans etmektedirler. Bir g n ondan şifa istemeye gelen bir halkı anlatan * iva*, kralların ziyaretiyle hayatının nasıl y n değ ştirdiğini hatırlayıp h z nlenmektedir. Kralların şifa bulmak i in ziyarete geldiğ  bir g n, bir ok kralla birlikte *Karg  Ba lı* kral da Kesali iyarına gelmi tir. Bu noktada y netmen, mimari mekanın unsurlarını performansa dahil ettiklerinin altını  izerek kralların geli  sahnesine referans vermektedir.

Kendi mevcut mimarisindeki  er evesel yapıları mesela kralların geli  sahnesinde, her bir kralı bir tablo gibi resmederek kullandık. Mekanın kendi zamanında aydınlatma unsuru olarak tasarlanmış par alarında biz dijital enstalasyonla sanki bir kandil yanıyor gibi bir yansıtma yaptık. (Din ol, 2023)

B ylece mekanın  ğeleri performansa g r n r hale gelmekte, ba ka bi imler alarak kurgusal d nyanın i erisinde yer almaktadır. *Karg  Ba lı* kraldan bahsedilirken ekranlara *Karg  Ba lı* kral imgesi yansımakta * iva* b y lenmi  gibi bu imaja doğru y r mektedir.  ndeki k   k kayanın zeminle bulu tuğ  noktadan  imenler  ıkmakta, duvara soyut damlalar yansımakta, * iva*'nın aşk mekanını in a etmektedir. *Tavuk* o gece krallara verilen ziyafette olanları anlatırken, * iva* hi  g z n  ayırmadan g r nt ye bakmaktadır. *Tavuk* ziyafet sofrasını k   k kayanın  n ne oturarak, bedeniyle, anlattıklarıyla, kayayı mekansal olarak kullanım bi imiyle yemek salonunu ve ziyafet sofrasını seyircinin imgeleminde yapılandırmaktadır. K   k kaya yemek masasına d n şmektedir.

TAVUK:

Tüm krallar kadehlerini Şiva için kaldırdılar...Şiva zamanın ötesinde bu sofranın dışında bir yerde karga başlı kralın teriyle yıkanırken, sofrada oturan Raco tabağındaki kraliçe balığının kuyruğunu kopardı. Şiva güneşsiz gölgelerde kimsenin göremediği uzak diyarlarda karga başlı kralın nefesiyle serinlerken, sofrada oturan Raco tabağındaki kraliçe balığının kuyruğunu kopardı. Şiva bir çingiraklı yılan gibi karga başlı kralın bedeninin içinde kıvrılırken, sofrada oturan Raco kraliçe balığının sırtını bir bütün olarak çiğneyip yuttu, çiğneyip yuttu, çiğneyip yuttu, çiğneyip yuttu, çiğneyip yuttu veee...

Balık kılıcı Şiva'nın kocasının boğazına kaçtığında Şiva'dan yardım isteyen kral masada can vermektedir. Şiva krala yardım etmemiştir. Kırk bir günlük yasın sonunda *Kargı Başlı* kralla gitmek isteyen Şiva, kralın kendisi yerine üvey kızı *İlia* ile krallıktan ayrılmak istediğini duyunca delirmektedir. *İlia*'yı canlandıran *tavuk* ve Şiva arasında tartışma başlamaktadır. Babasına yardım etmediği için ondan nefret eden *İlia*, Şiva'ya kafa tutmaktadır. *Tavukla İlia*'yı ambara kapatan Şiva, *Kargı Başlı* kralın gitmesini beklemekte ve ağlamaktadır. Kış bitince ambarı açan Şiva, *İlia*'nın tünel kazıp kaçtığını duyunca peşinden avcıyı göndermektedir. Ateş gözlü avcıdan bahsederken mekana ateş imajları hakim olmaktadır. Avcıdan *İlia*'nın yüreğini isteyen Şiva, avcı onu öldürmeye kıyamayınca tavukla birlikte yola düşmektedir. Sihirli bir ormana dönüşen görüntüler, Şiva'nın arkada dekordaki kayanın arasında *İlia*'yı aramasıyla bir orman mekanı yaratmaktadır (Şekil 29).



Şekil 4.29 : Sihirli Orman ve Dijital Mekanlar (Url-53).

Seyircilerin mekansal imgelemi krallıktan çıkıp bir ormanı inşa etmektedir. Kralı ve *İlia*'yı uzaktan izleyen Şiva, onlara zehirli bir elmayı sekiz parçaya bölerek ortada yanan ateşin etrafına dizmektedir. Öndeki küçük kayanın etrafında yer alan ateş imgesi *İlia* ve kralın dinlendiği mekanı kurmaktadır. *İlia* ve karga kral elmayı yerken Şiva öndeki küçük taşın üzerine çıkarak *İlia*'ya beddua etmektedir. O beddua ederken yerdeki görüntüler akarak duvara sızmakta, Şiva'nın laneti bu kötücül mekanı

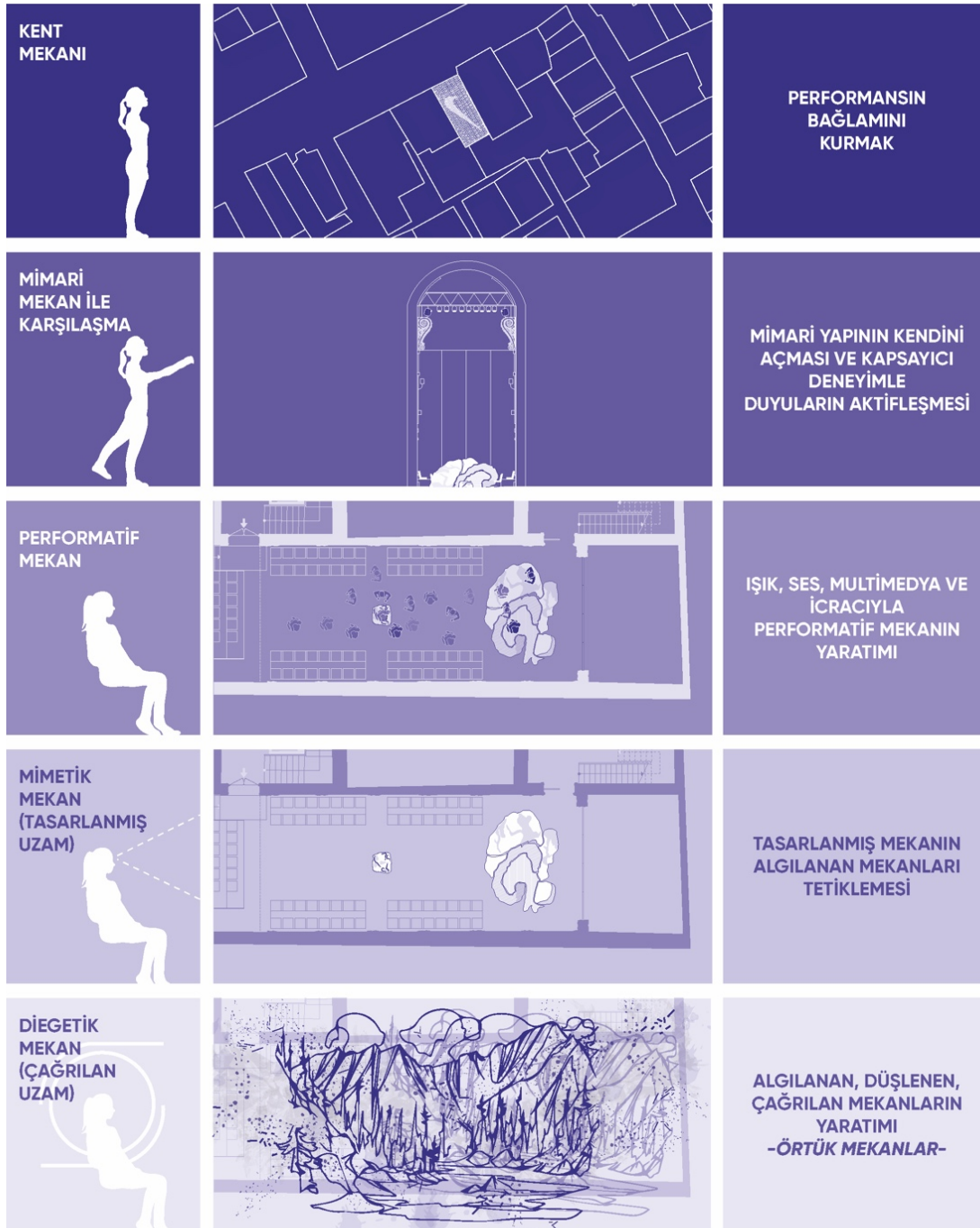
kurmaktadır. *Kargı Başlı* kral *İlia*'nın kucağına ölürken, hikayenin bu bölümde *Şiva* uyuyakalmakta *tavuk* hikayeye devam etmektedir.

Tavuk *Şiva*'nın yaptığı kötülüğün bedeli olarak *Butyakengo*'ya haber vermek için gıdıklarken efendinin laneti *Şiva*'yı sarmaktadır. Hiçbir zaman ölemeyen, yaşlanan, yaşlandıkça çirkinleşip bir ucubeye dönüşen *Şiva*, zamansızlığın içerisine sıkışarak lanetlenmektedir. *Tavuk* bunları anlatırken duvardaki görüntüler dalgalanarak birleşmekte mekanın her yanını sarmakta, ulu efendinin mekanına referans vermektedir. Onunla birlikte lanetlenen tavuk “bıktım” diyerek seyirciye yönelip kendisini öldürmelerini istemekte, şu anın, anlatının zamanına dönmektedir. Uyanan *Şiva*, seyircilerin arasında yumurtaları saklayan *tavuğun*, yumurtalarını bularak seyirciyle temasa geçmektedir. *Tavukla* hesaplaşma içerisine giren *Şiva*, onu ihanetle suçlamaktadır. *Tavuk* da onu kötü kalpli olmakla, kocasını kurtarmamakla ve *İlia*'ya yaptıklarıyla eleştirmektedir. *Şiva* ise o masada ölümün uluduğunu *Butyakengo* ile yaptığı anlaşma yüzünden istese de bir şey yapacağını söylemektedir. O masa derken, *tavuğun* anlatı boyunca ziyafet mekanı olarak kodladığı öndeki kayayı işaret etmektedirler.

İki karakterin tartışması büyüdükçe *tavuk*, geçmişte *İlia*'nın kaçtığı tüneli kazananın kendisini olduğunu itiraf etmektedir. Tıslama seslerinin yükseldiği mekanda “gel barışalım” diyen *Şiva*'nın kucağına yatan *tavuk* onun verdiği elmayı yemektedir. *Tavuğu* öldüren *Şiva*, yavaşça kalkarak kayanın arkasında doğru ilerlemekte, Işıklar kararmaktadır. *Şiva*'ya turuncu bir ışık yansımakta, arkasındaki ekranda imajlar harekete geçmektedir. İmajların birleşip soyut bir kanat halini almasıyla oyun sona ermekte, akbabanın sırtına attığı yarıktan bu kanatlar çıkmaktadır.

Performansın örtük mekanları inşa etme süreci seyircinin kent ile temasından başlayarak ölçek değiştirmektedir. Performansın mimariye dahil olmasıyla, teatrallık ve mekan iç içe geçerek muğlak uzamı yaratmaktadır. Geometrik mekan olan Alkazar Binası performansın mimariyle buluştuğu yer iken, mimetik uzam kaya parçaları, kostüm, multimedya araçları ve icracının bedeniyle tasarlanmaktadır. Sahne mekanı performans sürecindeki hareket şemalarıyla performatif mekanı kurmakta, diegetik uzamlar anlatının içerisine imgeler aracılığıyla çağrılmaktadır. Çağrılan imgeler, seyircinin imgeleminde ilişkiler kurarak düşsel olanı inşa etmektedir. Mekanın muğlak poetikasını dönüştüren düşleme hali hem mimarının hem de performansın örtük mekanlarını yaratmaktadır. Birbirini besleyen farklı ölçeklerdeki karşılaşmalar,

seyircinin farklı mekansallıklara temas ederek örtük olanla karşılaştığını ortaya sermektedir (Şekil 4.30).



Şekil 4.30 : Çirkin Performans Mekanları Matrisi (Ersezer, 2023).

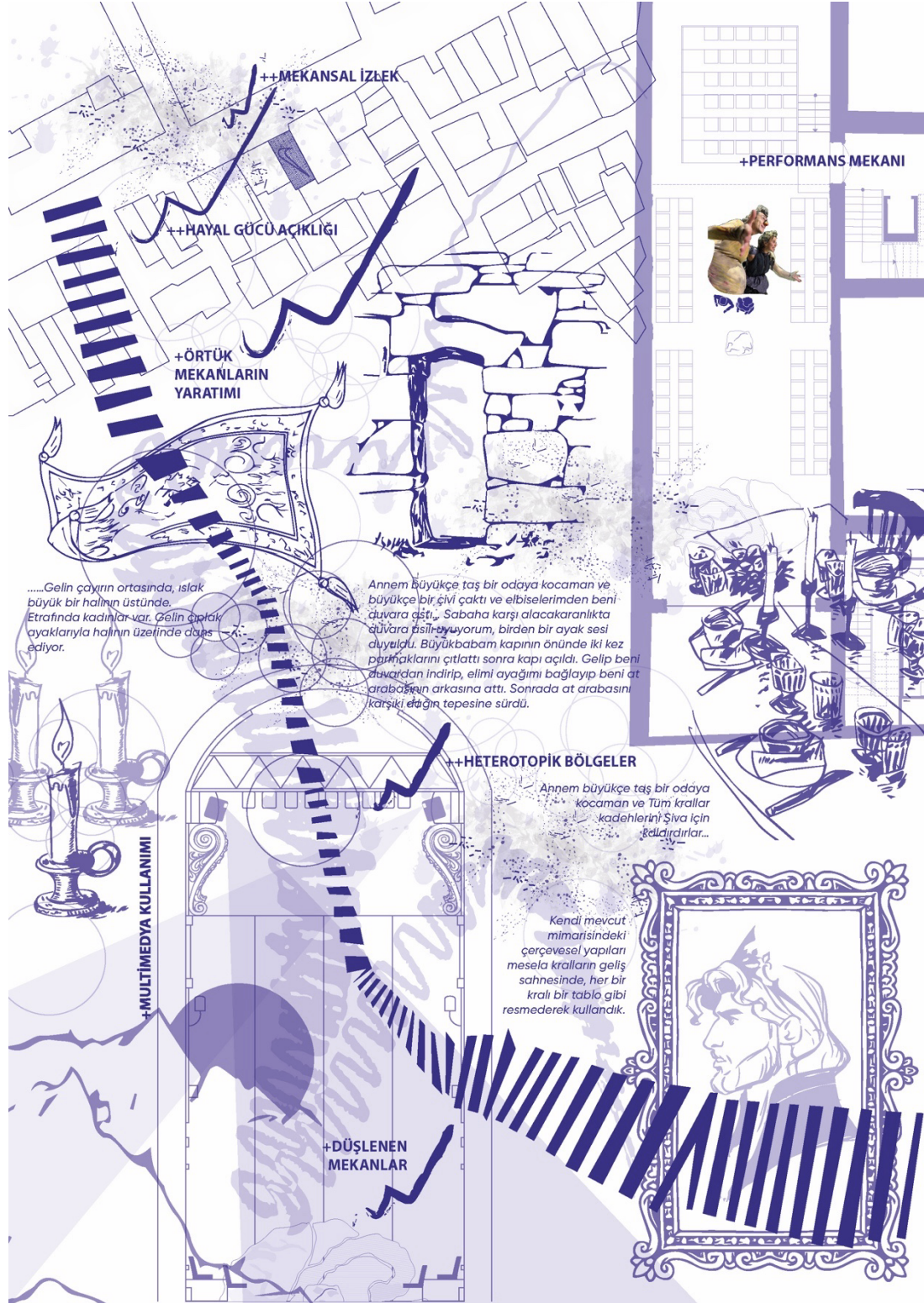
Çirkin ile anlatılan hikaye, Hope Alkazar'ın geçmişteki mekansal belleğine referans vermemekte, performans metni içerik olarak mekanla ilişkililenmemektedir. Dinçol (2023) bu durumu zamansızlık ve dönüşüm üzerinden vurgulayarak şu şekilde açıklamaktadır;

Hope Alkazar'ın kendi mevcut yapısı oyunun hikayesi ile ilişkili değil. Oyundan tamamen bağımsız bir yapı. Taşımış olduğu mimari hisle daha çok eşleşen oyunlar yapılabilir. Ama Hope Alakazar'ın şu an içerisine girmiş olduğu hibrit hal oldukça ilgi çekici. Beyoğlu tarihi için son derece önemli bir tarihsel binanın böylesi bir dijital teknoloji ile buluşması ve bunun da içinde zamansız bir masal anlatılıyor olması bence ilginç bir üçgen yaratıyor. Baktığımızda çok daha mekanın ruhuna özel işler yapılabilir mi yapılabilir. Çirkin mekanın şu an dönüştürülmüş olduğu mevcut teknolojiye özel tasarlandı diyebilirim. Alkazar sineması Hope olduktan sonra yepyeni kimliğe bürünüyor. Biz bu yepyeni kimliğe bürünmüş haliyle daha ziyade ilişkilenebilir oluyoruz. O yüzden o yeni halde teknolojiye ve mekanı dönüştürmeye, mekanı görsel bir deneyime sokmaya dayalı bir kaygı taşıyor.

Performansın mimari mekanla kurduğu ilişkiye eklenen sanal mekan, seyircinin düşlediği mekanları yönlendirmektedir. Sanal mekandaki devinim ve değişiklikler, performansın yarattığı örtük mekanları biçimlendirmekte ve performansın heterotopik bölgelerine eklemlenmektedir. Seyirciyi kurmaca mekanla çevreleyen dijital ortam mekanın sinematik belleğiyle ilişkilendirilerek mekana özgü hale gelmektedir. Seyircinin mekansal izleği ise performansın tüm unsurlarının iç içe geçmesiyle yaratılmaktadır.

Büyük Zarıf Apartmanı, Gomidas ve Çirkin oyunlarının açılımlarında da görüldüğü üzere mekana özgü performanslar, oyuncular, seyircileri, yönetmenleri ve tasarımcıları farklı şekillerde kısıtlarlar. Bu kısıtlar performansı mekanın mimari biçimleniş ile uyum sağlamaya yönlendirirken seyirciler içinde farklı izleme olanakları yaratmaktadır. Mimarinin baskın özellikleri performansın kurgusal mekanlarıyla ilişkilendirilerek, deneyimleyen öznelere için performansı yapılandıran unsurlardan biri haline gelmektedir. Performans mekanın fiziksel gerçekliği ve atmosferini kullanarak düş mekanlarını inşa etmekte, herkes için değişken olan performans izleğini kurmaktadır. Oyun boyunca seyircinin sürüklendiği imgeler, mekanlar, olaylar bu izlekte kendisini göstermektedir. Seyircinin düş mekanını yarattığı, örtük olanla karşılaştığı anlar her bir zihin için farklılık göstermektedir. Her seyirci, performansın tasarlanmış aynı veya farklı fiziksel unsurlarından tetiklenerek kendi mekansal izleğini yaratmaktadır. Bazen metnin mekan verici bir cümlesi anlatı mekanını kurarken bazense icracının hareket dizgisi düşsel mekanı inşa etmekte, seyirciyi öteki mekanlara doğru sürüklemektedir. Birtakım anlarda mimarinin kendisi baskın olarak performansta görünmekte böylece seyirci sürüklendiği ötekilerden fiziksel mekana doğru geri çağırılmaktadır. Mimarinin unsurlarının görünür olduğu, detaylarının ön plana çıktığı, atmosferinin ve belleğinin düş mekanları yarattığı koşullar ön plana çıkmaktadır. Düşlerin bulanık poetikası gibi bu izlek de linearlardan uzak, sınırlarından

arınmış, heterotopik anların üst üste düşürüldüğü bir haldedir. Tamamlanmamış ve devingen bir yapıdadır. Dolayısıyla tez çalışması kapsamında hazırlanan mekansal izlekler bir başlangıç niteliğinde olup her yönden eklemlenerek geliştirilme potansiyeli taşımaktadır (Şekil 4.31).



Şekil 4.31 : Çirkin, Mekansal İzlek (Ersezer, 2023).

5. SONUÇ

Tez çalışması teatrallığın yarattığı örtük mekansallıkları mekana özgü performanslar üzerinden takip ederek, mekanın başka türlü yapılanma olasılıklarına dair bir bakış açısı sunmaktadır. Performansın yarattığı örtük mekansallıkları irdelediği kadar, teatrallığın mimarinin örtülü bilgisiyle nasıl etkileşime geçtiğini de analiz etmektedir. Düş gücünde şekillenen ve sahnelemenin unsurlarıyla yaratılan örtük mekansallıklar, performansın içerisinde yer aldığı geometrik mekanla ilişkilendirilerek olasılıklar dünyasını aralamaktadır. Hayal gücü ve mimarinin teatrallikle iç içe geçen üretimine bir keşif alanı açmaktadır. Maddi olmayanı mekan anlayışına dahil eden örtük mekansallıklar, mimarinin görünmeyeni nasıl var oluşuna kattığını ortaya sermektedir. Mimarinin bitmiş ve tamamlanmış fizikselliğine karşın seyirciler mimarinin söylenmemiş, duyulmamış, bitmemiş anlatılarıyla yüzleşmektedir. Her yönüyle algılanmış ve keşfedilmiş olan mimari mekan, performans aracılığıyla performatif hale gelerek, içerisinde saklı tuttuğu potansiyelleri açarak başka olasılıklara evrilmektedir. Teatral performans bedenlerin, zamanların ve mekanların mimari olanla çarpışmasıyla yapıya üretken müdahalelerde bulunmaktadır. Performans, mimarinin bileşenlerini harekete geçirerek mekandaki görünmez katmanları seyircinin düş gücünde görünür hale getirmektedir. Bir şeyin mekansallaşması onun boyut ve form kazanmasının yanında, algı, duyu ve hayal gücündeki yeniden üretimlerle, deneyimle yapılanmaktadır. Maddi olmayan mekansallıklar, deneyimi katmanlaştırarak uzamsal dönüşümleri mümkün kılmaktadır. Mekanın devingen yapısına eklenen teatral performansın kalıcı veya geçici işgalleri, mimari yapıya dahil olan üretken bir müdahaledir. Teatral performans gerçek ve kurmaca gerilimde çeşitlenen mekansallıklar üretmektedir. Sahnede tasarlanan kurgusal dünya sahne dışıyla ilişkilendirilerek öteki mekanları performansa çağırmaktadır. Tez çalışması bu noktada mekana yaklaşımlarını muğlak, düşlenen ve örtük olmak üzere üç kavram üzerinden açmaktadır. Algının insan zihninde mekanı tanımlarken aynı zamanda muğlak bir hale dönüştürdüğünü, “deneyimin kişisel ve anonim oluşunu, belirli olduğu kadar belirsiz oluşunu” (Direk, 2017, Bölüm 2) ele alarak muğlak mekana dair açılımlar yapmaktadır. Algıyla muğlak bir biçimi dönüşen mekan, kendi içerisindeki zamansal

ve mekansal kırılmalarla heterotopik bölgeleri oluşturmaktadır. Muğlak mekan, heterotopya kavramı ile ilişkilendirilerek, teatral performansın mekan içerisinde yarattığı dönüşümleri takip edilir kılınmıştır. Öteki olana referans veren heterotopik anlar örtük mekansallıkların kendini gösterdiği aralıklardır. Mekan algısının yanında düşünmeyle de şekillenmekte, zihin gördüğü ve anlamlandırdığı mekansallığa düş gücüyle katkıda bulunmaktadır. Mekanın çağrıştırdıkları, biriktirdikleri, işaret ettikleri Bachelard'ın düşünme fenomenolojisiyle birlikte ele alınmakta, düşünülen mekan çalışmanın önemli bir parçasını oluşturmaktadır.

Hayallerin mekandaki fenomenolojik belirimi, zihnin öngördüğü değil anda karşılaştığı dünyayı görünür kılmakta ve onun çeşitlenmesini izlemektedir. Şiir üzerinden mekan hayallerini incelen Bachelard (2020), düşünmenin içerisinde olduğu mekandan uzaklaşarak, başka bir yerin mekanına yönelişini takip etmektedir (s.233). Yazınsal dil, teatral performansı biçimlendirdiği için, düşünülen mekan Bachelard'ın kuramsal bakış açısıyla irdelenmiştir. Metnin zihni götürdüğü yerler örtülü olanın olduğu, şekillendiği, çeşitlendiği açıklıklardır. Bu kapsamda örtük mekan, muğlaklık ve düşsellikle ilişkilendirilerek, mekanda açıkça görünmeyen ama algılanabilir durumdadır. Durağan ve ölçülebilir olmanın aksine devingen ve boyutsuzdur. Geometrisi düşsellikte saklıdır. Çalışma, açılımları yapılan üç kavramı mekana özgü performanslarla birlikte örnekleyerek, performansın yarattığı örtük mekansallıkları ve mimarinin örtülü bilgisini ele almaktadır. Burada olmayan örtük mekanların keşfi, teatrallığın kendisine içkin doğasında, mekan kurma potansiyellerinde ve seyircinin poetikasında saklıdır. Teatral düşüncenin tarihsel akışıyla başlayan üçüncü bölüm onun an ve anlam üretimini tartışmaktadır. Anın ürekenliğinde şekillen örtük mekansallıklar aynı zamanda teatral performansın anlık değişimleriyle var olmaktadır. Andaki mekansal imgelerin, seyircinin imgeleminde şekillenerek anlamı üretmesine dikkat çekilmektedir. Teatrallığın yarattığı an ve anlam üretimi örtük mekansallıkların keşfi için bir başlangıç noktasıdır. Mekan kurma potansiyelleri ise içerisinde yer aldığı mimari mekanla kurduğu ilişkide ve sahnelemeye ait unsurların detaylarında saklanmaktadır. Mekana özgü olmanın performansla ilişkilendirilmesi ve tarihsel akış içerisindeki evrimi irdelenmektedir. Mekana özgülük, mimari mekanın dürtülerine dokunulduğu bir alan açmaktadır. Teatral mekanın algısını çoğaltarak, katmanlarını zenginleştirerek, örtülü olan bilgisini açarak onun saklı potansiyellerini uyandırmaktadır. Mimari mekan ise belleğini, atmosferini, öğelerini performansa

sunarak onun etkisini büyütmektedir. Ev sahibi olan mimari, devinim halindeki hayalette (performansa), her köşesini keşfetmesi için alan açmaktadır. Mimari mekan bu alanı açarken sahnelemenin unsurları fiziksel var oluşuyla görünmeyen yaratımını tetiklemektedir.

Örtük mekanlar keşfedilirken onu neyin, nasıl yarattığı çalışma boyunca merak konusu olmuş, performans analizlerinde bu yaratımın etkileri fiziksel öğelerde aranmıştır. Sahnelemeye ait unsurlar sahne mekanında görünür olan, tasarlanan öğelerdir. Seyirci bunlarla karşılaşarak düşünüyü harekete geçirmektedir. Kurgusal dünya tasarlanan alanlarla aktarılmaya çalışılmakta, imgeler bu öğeler üzerinden seyirciye gönderilmektedir. Performans metni, icracının fiziksel varlığı ve hareket sekansları ile sahnelemenin fiziksel unsurları arasında yer alan dekor, kostüm, aksesuar, ışık, ses tasarımı ve multimedya araçları, sahnenin fiziksel boyutlarıdır. Her biri performansın kurgusal dünyasını yaratmak için hizmet etmekte, sahnelemenin biçimine bağlı olarak, mekanı yaratırken bazı unsurlar ön plana çıkmaktadır. İcraçı bedenini, sesini kullanarak mekanı harekete geçirmekte, mekansal kodlar üreterek performans mekanını boyutlandırmakta, işaretlemektedir. Diğer tüm unsurlar bu mekansal inşaya tasarımıyla dahil olmaktadır. Örtük mekansallıklar da bu temel üzerinden kendisini üretmekte, fiziksel öğelerin çağrıştırdıklarıyla şekillenmektedir. Dolayısıyla seyircinin düş gücüne, yaratılan örtük mekanların irdelenmesine giden yol fiziksel olarak tasarlanmış olandan geçmektedir. Araştırma boyunca örtük olanın inşası, görünür olanın içerisinden sökülerek yapılanmaktadır. Ancak, seyirci ve onun zihinsel süreci olmadan, görünmezin üretimi mümkün değildir. Bu durum çalışmanın odak noktalarından biridir. Dolayısıyla tiyatro tarihi boyunca seyirciye olan bakış açısı ve tiyatro seyircisi olmanın ne anlama geldiği tartışılmıştır. Katılımcı olmak ve edilgen olmak arasındaki fikir çatışmalarına yer verilmiştir. Seyirci oturma ve bakma halindeyken de düş gücünde mekan üreten bir pozisyonda olduğu fikri öne çıkarılarak, seyirci olma hali bedenleşmiş hayal gücü olarak kavramsallaştırılmıştır. Böylece, örtük mekansallıkların zihinsel izleği, seyirci odak noktasına alınarak, seyirci olmanın perspektifinden ele alınmaktadır. Tepki veren, anlamı yaratan seyirci, kendi habitusu, duygu belleği, dürtüleri ekseninde performansın mekansallıklarını çeşitlendirmektedir. Ancak çalışmanın amacı bu çeşitliliği ortaya sermenin aksine düş gücünde mekansal yaratımı harekete geçiren unsurları aramaktır. Hangi fiziksel öğelerin anlam oluşumunu tetiklediği ve örtük olanı harekete geçirdiği

incelenmektedir. Performans metni, icracının hareket dizgileri ve sahnelemeye ait öğelerin takibiyle yürütülen sökülüm süreci, andaki yaratımlara odaklanmaktadır. Performansın mekansal sürekliliği verili değildir anda inşa edilmektedir dolayısıyla çalışma, icracı bedeniyle mekanı nasıl yapılandırdı? Işık, tasarlanma açısına bağlı olarak hangi mekansal etkiyi ortaya çıkardı? Ses, seyirciyi nasıl bir mekana taşıdı? gibi sorularla performansın detaylarını anda sorgulayarak sökülümünü yapmaktadır. Algısal, fenomenolojik bir bakış açısıyla performansları incelemekte, fenomenolojinin uçucu varlığını görünür hale getirmeye çalışmaktadır. Öznellik yoluyla nesnel bilgiye ulaşma, algıyla mekanı kavrama amacı güdülmektedir. Güncel ve tez yazarı tarafından deneyimlenen mekana özgü performanslar arasından, örtük mekansallıkları yaratma potansiyeli yoğun olan ve mimari mekanla farklı biçimlerde etkileşime geçen performanslar çalışmaya dahil edilmektedir. Sahneleme biçimlerinin değişiklikler gösterdiği, icracı sayısının birbirinden farklı olduğu, multimedya araçlarının kullanımının farklılaştığı üç oyun üzerinden performans sökülümü yapılmaktadır. Bu kapsamda Büyük Zarifi Apartmanı, Gomidas ve Çirkin oyunları analiz edilmekte, seyircinin mekansal imgelemindeki akış takip edilmeye çalışılmaktadır.

Büyük Zarifi Apartmanı, mimari yapının plan şemasını, mimarisini şekillendiren unsurları, belleğini ve kültürel kodlarını performansla dahil ederek nasıl örtük olanı oluşturduğuna dair bir örnektir. Yapının tarihsel belleği performans metniyle, icracıyla ilişkilendirilip düşlenen mekanlar için bir zemin hazırlamaktadır. Teatrallik bu zemin üzerinden, kendine özgü yarattığı kurgu mekanlarıyla, performans mekanına gömülü olan örtülü bilgiyi açmaktadır. Performansın örtük mekanlarını, mimarının bağlamını, izlerini kullanarak inşa etmektedir. Gomidas ise uhrevi bir mekanda performe edilerek, mimari yapının atmosferini oyuna dahil etmektedir. Değişken ve sürüklenen mekan dizgisine sahip olan performans, seyirciyi sık sık içerisinde bulunduğu kiliseye çağırarak oyunun odağını korumaktadır. Yapının, akustikğini, bireyler üzerindeki dini algısını, kültürel sermayesini kullanarak örtük olanı açığa çıkarmaktadır. Performansta kilise korosuyla birleşen kilise mekanı, performansın kendi örtük mekanlarını yaratırken başlangıç noktası sunmaktadır. Teatrallik bu başlangıç noktasını ileriye taşıyarak mekansallıkları inşa etmektedir. Teatrallığın tasarlanan tüm unsurları seyircinin düşlerinde bir geometri yaratmakta, mimari yapı baskın atmosferiyle bu geometriyi şekillendirmekte, deforme etmekte ve yeniden yaratmaktadır. Çirkin oyunu ise eski sinema yapısının işlevsel uzantısını koruyarak mimari yapıyı tuval gibi

kullanmakta, örtük olanı dijitalliği araç edinerek açığa çıkarmaktadır. Yapı sosyal, kültürel, dijital birikimini teatrallikle sentezleyerek yapının örtülü bilgisini ve performansın örtük katmanlarını Hope Alkazar'a çağırılmaktadır. Verili mekanın çağrıştırdıkları, düşleri ve muğlak geçişleri göz önünde bulundurularak düşsel topografya çıkarılmaktadır.

Örtük mekanlar yokluğu tanımlama girişimleriyle var olmakta, tiyatro üretimini mimari düşüncenin bir parçası olarak ele almaktadır. Her bir performansa yönelik detaylı araştırmalarla performansın mimari yapıyla kurduğu ilişki ve etkileşim değerlendirilmektedir. Mimari yapılar performansa dekor oluşturan, boş bir kap gibi değil bellekleriyle ev sahipliği yapmaktadır. Rossi (1984), “Ormanda yürürken, bir kürekle piramit şekli verilmiş iki metreye bir metre boyutlarında bir tümseğe rastlarsak birden ciddileşiriz ve içimizde bir şey, ‘burada biri gömülü’ der. İşte bu mimarlıktır” (s.107) sözleriyle mimarının insan zihninde uyandırdığı duygusal ve sembolik etkilerin gücünü vurgulamakta, kolektif belleğin mimari yapıyla ilişkisine dikkat çekmektedir. Bu bağlamda çalışma performansın içerisinde gerçekleştiği yapının mimari özelliklerine, tarihine ve kent içerisindeki ilişkisine değinmekte daha sonra performansın sökülmesi yapılmaktadır. Performans öncesi ve sırasındaki gözlemleri her bir oyun için iki bölümde incelemektedir. Mimari mekan, teatral performansın örtük mekansallıklarının yaratım süreci boyunca teatrallikle etkileşime geçerek çalışmanın odak noktasında yer almaktadır. Yapılı bir mekanın örtülü potansiyelleri ve başka mekanlara dönüşme olasılıkları teatrallüğün yarattığı unsurlarla birlikte ele alınmaktadır. Teatral performansın yarattığı görünmez, duyulmaz, dokunulmaz ve ölçülemez mekanlar, algıyla duyumsanan düş gücüyle şekillenen örtük mekansallıklar olarak mimariyle ortak bir varoluş içerisinde erimektedir. Performansın mimari ile olan ilişkisi boyunca, yapısal sınırlar aşan, her zaman devinim halinde olan, yeniden inşa edilen, üretilen bir mekan anlayışının altı çizilmektedir. Tez çalışması, mekanın algısında ve uzamsal davranışın kavranmasında, seyirci araştırmalarına yönelik bir başlangıç noktası niteliği taşımayı arzulamaktadır. Mimarının farklı disiplinlerle olan etkileşiminde, mekanın poetikasına yönelik tartışma ortamı sunmaktadır. Mimarları ve bu alanda çalışan araştırmacıları, mekanın yapılanması ve tamamlanmamışlığı konusunda yeniden düşünmeye davet etmektedir.



KAYNAKLAR

- Alexander, C.** (2002). *The Nature of Order: The process of Creating Life*. Berkeley: Center for Environmental Structure.
- And, M.** (2022). *Oyun ve Būgū*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Artaud, A.** (2021). *Tiyatro ve İkizi* (B. Gülmez, Çev.). İstanbul Yapı Kredi Yayınları.
- Augé, M.** (2016). *Yok Yerler* (T. Ilgaz, Çev.). İstanbul: Daimon Yayınları.
- Aydınlı, S.** (2012). Aylak ve Muğlak Kent Deneyimleri. *E-Skop*. Erişim adresi <https://www.e-skop.com/skopdergi/aylak-ve-muglak-kent-deneyimleri/595>
- Bachelard, G.** (2020). *Mekanın Poetikası* (A. Tümertekin, Çev.). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Balme, C. B.** (2008). *The Cambridge introduction to Theatre Studies*. USA: Cambridge University Press.
- Beckerman, B.** (1990). *Theatrical Presentation: Performer, Audience, and Act*. New York: Routledge.
- Berktaş, A.** (1997). *Tiyatro-Devrim ve Meyerhold*. İstanbul: Mitos Yayınları.
- Blau, H.** (1990). *The Audience*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Bosnak, R.** (2007). *Embodiment: Creative Imagination in Medicine, Art and Travel*. New York: Routledge.
- Bourriard, N.** (2018). *İlişkisel Estetik* (S. Özen, Çev.). İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Brook, P.** (1996). *The Empty Space: A Book About the Theatre: Deadly, Holy, Rough, Immediate*. Simon and Schuster.
- Candan, A.** (2019). *Öncü Tiyatro ve Dijital Çağda Gösterim*. İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Combrich, E. H.** (2015). *Sanat ve Yanılsama: Resim Yoluyla Betimlemenin Psikolojisi* (A. Cemal, Çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Craig, E. G.** (1913). *Towards a New Theatre: Forty Designs for Stage Scenes*. JM Dent & Sons, Limited.
- Çalışlar, A.** (1995). *Tiyatro Ansiklopedisi*. Ankara: Kültür Bakanlığı.
- Dinçol, G.** (2021). Şatonun Altında Oyun Sonrası Söyleşi. 20 Eylül, İstanbul.
- Dinçol, G.** (2023). Çirkin Oyun Sonrası Söyleşi. 8 Aralık, İstanbul.
- Direk, Z.** (2017). *Dünyanın Teni: Merleau-Ponty Felsefesi Üzerine İncelemeler*. İstanbul Metis Yayınları.

- Donahue, T. J.** (1993). *Structures of Meaning: A Semiotic Approach to the Play Text*. Feirleigh Dickinson University.
- Eco, U.** (2019). *Mimarlık Göstergebilim* (F. E. Akerson, Çev.). İstanbul Daimon Yayınları.
- Eyüboğlu, S.** (1967). *Antonius ve Kleopatra*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Evreinov, N. N.** (1927). *The Theatre in Life*. Brentano's.
- Féral, J., & Bermingham, R. P.** (2002). Theatricality: The Specificity of Theatrical Language. *SubStance*, 31(2).
- Fischer-Lichte, E.** (2016). *Performatif Estetik* (T. Acil, Çev.). İstanbul Sanat ve Kuram.
- Forsyth, G., & Losche, D.** (1991). Introduction: Theatricality in the Visual Arts. *Australian Journal of Art*, 9(1), 7-10.
- Foucault, M.** (2019). Başka Mekânlara Dair, *Özne ve İktidar* içinde (I. Ergüden ve O. Akinhay, Çev.). (ss: 283-293). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Fried, M.** (1998). *Art and Objecthood: Essays and Reviews*. University of Chicago Press.
- Gendlin, E.** (1962). *Experiencing and the Creation of Meaning: A Philosophical and Psychological Approach to the Subjectiv*. Evanston&Illinois: Northwestern University Press.
- Groh, J. M.** (2021). *Mekan Yaratmak* (G. Koca, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Hançer, E.** (2010). 2010 Kültür Merkezi Dönüşüm Projesi Bağlamında, Surp Vortvots Vorodman Kilisesi. *DergiPark*. Erişim adresi <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/410114>
- Heidegger, M.** (1962). *Being and Time* (J. Macquarrie & E. Robinson, Çev.). Oxford: Blackwell Publishing.
- Hohler, T. P.** (2013). *Imagination and Reflection: Intersubjectivity: Fichte's Grundlage of 1794* (Vol. 8). Berlin: Springer Science & Business Media.
- Huizinga, J.** (2021). *Homo Ludens* (M.A. Kılıçbey, Çev.). İstanbul:Ayrıntı Yayınları.
- Husserl, E.** (1969). *Ideas*. (W.R. Boyce Gibson, Çev.). London: Fifth Impression.
- Huston, H.** (1992). *The Actor's Instrument: Body, Theory, Stage*. University of Michigan Press.
- İpek, İ.** (2015). *İstanbul-Beyoğlu Büyük Zariği Apartmanı Restorasyon Projesi* (Doktora Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- İpşiroğlu, Z.** (2004). *Tiyatroda Alımlama: Boyutları ve Çeşitlemeleri*. İstanbul: Papirus Yayınları.
- Kant, I.** (1999). *Critique of Pure Reason* (P. Guyer ve A.W. Wood, Çev.). USA: Cambridge University Press.
- Kristeva, J.** (1987). *Tales of Love*. Columbia University Press.
- Kaye, N.** (2006). *Site-Specific Art: Performance, Place and Documentation*. UK: Routledge.

- Leppert, R.** (2021). *Sanatta Anlamların Görüntüsü* (İ. Türkmen, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Hill, J.** (2005). Building the drawing. *Architectural Design*, 75(4), 13-21.
- Laskaridis, E.** (2022). Titanlar Oyun Sonrası Söyleşi. 23 Aralık, İstanbul.
- Lewis-Williams, J.D.** (2019). *Mağaradaki Zihin* (T. Esmer, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- McAuley, G.** (1999). *Space in performance: Making Meaning in the Theatre*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- McLuhan, M.** (1994). *Understanding Media: The Extensions of Man*. MIT press.
- Merleau-Ponty, M.** (1996). *Phenomenology of Perception*. Motilal Banarsidass Publishe.
- Merleau-Ponty, M.** (2020). *Algılanan Dünya* (Ö. Aygün, Çev.). İstanbul Metis Yayınları.
- Merleau-Ponty, M.** (2023). *Görünür ile Görünmez* (H. Güven, Çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Nutku, Ö.** (2013). *Dram Sanatı*. İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- O'Doherty, B.** (2019). *Beyaz Küpün İçinde- Galeri Mekanının İdeolojisi* (A. Antmen, Çev.). İstanbul: Ses Yayınları.
- Özbudak, A.S.** (2023). Gomidas Oyun Sonrası Söyleşi. 4 Kasım, İstanbul.
- Özçakır, İ.** (2023). Büyük Zarifi Apartmanı Oyun Sonrası Söyleşi. 2 Kasım, İstanbul.
- Pallasmaa J.** (2020). *Tenin Gözleri* (A. U. Kılıç, Çev.). İstanbul: Yem Yayınları.
- Pearson, M.** (2006). *In Comes I: Performance, Memory and Landscape*. Exeter: University of Exeter Press.
- Pearson, M.** (2010). *Site-Specific Performance*. London: Palgrave Macmillan.
- Perec, G.** (2017). *Mekân Feşmekân* (A. Erkay, Çev.). İstanbul: Everest Yayınları.
- Picon, A.** (2019). *Mimarlığın Maddiliği* (A. Tümertekin, Çev.). İstanbul: Janus Yayınları.
- Polanyi, M.** (2009). *Tacit Dimesion*. University of Chicago Press.
- Ranciere, J.** (2015). *Özgürleşen Seyirci* (B. Şaman, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Robinson, S., & Pallasmaa, J.** (2015). *Mind in architecture: Neuroscience, Embodiment, and The Future of Design*. Mit Press.
- Rossi, A.** (1984). *The Architecture of The City*. MIT press.
- Saintsbury, H. A., Palmer, H. C., & Palmer, C.** (Eds.). (1939). *We Saw Him Act: A Symposium on the Art of Sir Henry Irving*. Hurst & Blackett.
- Sartre, J. P.** (1943). *L'être et le néant* (Vol. 14). Paris: Gallimard.
- Sartre, J.P.** (2009). *İmgelem* (A. Tümertekin, Çev.). İstanbul: İthaki Yayınları.
- Schechner, R.** (2003). *Performance Theory*. New York: Routledge.

- Senelick, L.** (1981). Moscow and Monodrama: The Meaning of the Craig-Stanislavsky Hamlet. *Theatre Research International*, 6(02), 109–124. doi:10.1017/s0307883300002546
- Serra, R.** (1994). *Writings/Interviews*. University of Chicago Press.
- Shakespeare, W.** (2019). *Hamlet* (S. Eyüpoğlu, Çev.). İstanbul: İş Bankası Yayınları.
- Shakespeare, W.** (2019). *Kral Lear* (B. Bozkurt, Çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Site Specific** (n.d.). In Merriam-Webster's Online Dictionary. Erişim 2 Nisan, 2023 <https://www.merriam-webster.com/dictionary/site>
- Sohn, H.** (2008). Heterotopia: Anamnesis of a Medical Term içinde *Heterotopia and the City: Public Space in a Postcivil Society* (L.D. Caüter ve M. Dehaene, Ed.). (ss. 41-50). New York: Routledge.
- Strehler, G.** (1977). On The Relations Between Stage And Stalls: The Background And Modalities Of Involvement. *Arnott et al*, 142-148.
- Şeyben, B.Y.** (2016). *Tiyatro ve Multimedya*. İstanbul: Habitus Yayınları.
- Taner, H., & And, M. & Nutku, Ö.** (1966). *Tiyatro Terimleri Sözlüğü*. Ankara: Türk Dil Kurumu.
- Tompkins, J.** (2014). *Theatre's heterotopias: Performance and The Cultural Politics of Space*. Springer.
- Tunç, M. T., & Yıldız, S.** (2021). *Mimarlar Neden Bachelard Okur?*. İstanbul: Ketebe Yayınları.
- Turner, C.** (2004). Palimpsest or Potential Space? Finding a Vocabulary for Site-Specific Performance. *New Theatre Quarterly*, 20(04), 373–390. doi:10.1017/s0266464x04000259.
- Ubersfeld, A.** (1999). *Reading Theatre* (Vol. 3). University of Toronto Press.
- Unat, O.** (2012). Husserl ve Görüngübilimcilik, *Dört Öge Dergisi*, Sayı 1, s.11-16, Nobel Yayıncılık.
- Vitez, A.** (1991). *Le théâtre des idées*. Paris: Gallimard Press.
- Wiles, D.** (2003). *A Short History of Western Performance Space*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Url-1** < <https://www.oed.com/search/dictionary/?scope=Entries&q=vague>>, Erişim tarihi 20 Şubat 2023.
- Url-2** < <https://www.istanbulsanatevi.com/sanatcilar/soyadi-e/escher-mc/mc-escher-selale-7000/>>, Erişim tarihi 12 Kasım 2023.
- Url-3** < <https://suitcase1938.org/story-of-suitcase/>>, Erişim tarihi 10 Nisan 2022.
- Url-4** < <https://dictionary.cambridge.org/tr/sözlük/ingilizce/implicit>>, Erişim tarihi 24 Kasım 2023.
- Url-5** < <https://vesselproject.org/asylum>>, Erişim tarihi 24 Eylül 2023.
- Url-6** < <https://vesselproject.org/asylum>>, Erişim tarihi 24 Eylül 2023.

- Url-7**<<https://www.jhuptheatre.org/theatre-topics/online-content/issue/theatre-topics-volume-28-number-1-march-2018/four-principles>>, Eriřim tarihi 25 Kasım 2023.
- Url-8** < <https://www.etymonline.com/word/theatrical>>, Eriřim tarihi 20 řubat 2023.
- Url-9**<<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english-turkish/theatrical>>, Eriřim Tarihi 20 řubat 2023.
- Url/10**<<https://max.mmlc.northwestern.edu/mdenner/Drama/plays/constructivist/constructivist.html>>, Eriřim tarihi 29 Eylöl 2023.
- Url-11**< <https://sozluk.gov.tr>>, Eriřim tarihi 20 řubat 2023.
- Url-12**< <https://okuryazarim.com/antik-donemde-tiyatro-mimarisi/>>, Eriřim Tarihi 20 řubat 2023.
- Url/13**<https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:Interior_of_Teatro_Olimpico_%28Vicenza%29_scena_.jpg>, Eriřim Tarihi 24 Eylöl 2023.
- Url-14** < <https://www.metalocus.es/en/news/oskar-schlemmer-dancing-artist-pompidou-metz>>, Eriřim tarihi, 23 Ekim 2023.
- Url-15** < <https://wp.wwu.edu/wwuart109/2018/11/08/wrights-triangle-richard-serra-7/tilted-arc-lafnh65/>>, Eriřim tarihi 20 Eylöl 2023.
- Url-16** < <https://tiyatro.iksv.org/tr/yirmiyedinci-istanbul-tiyatro-festivali-2023/istanbul-mon-amour-beyoglu>>, Eriřim tarihi 1 Aralık 2023.
- Url/17**<https://ankahaber.net/haber/detay/uluslararasi_besiktas_tiyatro_festivali_babami_kim_oldurdu_oyunuyla_basladi_771.56>, Eriřim tarihi 24 Temmuz 2023.
- Url-18** < <https://www.istanbulsanatdergisi.com/babami-kim-oldurdu-8-9-10-ekimde-moda-sahnesinde/>>, Eriřim tarihi 24 Temmuz 2023.
- Url-19** < <https://sehirtiyatrolari.ibb.istanbul/oyun/sen-istanbuldan-daha-guzelsin>>, Eriřim tarihi 12 Eylöl 2023.
- Url-20** < <https://kateponders.wordpress.com/2015/10/23/hamlet/>>, Eriřim tarihi 22 Kasım 2023.
- Url-21** < <https://britishtheatre.com/review-hamlet-barbican-theatre-2stars/>>, Eriřim tarihi 22 Ekim 2023.
- Url-22** < <https://www.discovertheburgh.com/quantum-theatres-hamlet/>>, Eriřim tarihi 22 Ekim 2023.
- Url-23** < <https://www.quantumtheatre.com/more-things-in-heaven-and-earth-hamlet-at-carrie-furnace/>>, 22 Ekim 2023.
- Url-24** <<https://dramaturji.weebly.com/tek-k304350304l304k-hamlet.html>>, Eriřim tarihi 22 Ekim 2023.
- Url-25** < <https://dramaturji.weebly.com/tek-k304350304l304k-hamlet.html>>, Eriřim tarihi 23 Ekim 2023.
- Url-26** < <https://www.artfulliving.com.tr/gundem/hamlet-moda-sahnesinde-i-1988>>, Eriřim tarihi 23 Ekim 2023.

- Url-27** < <https://www.bagtaazocollection.com/blog/2015/8/16/movement-study-das-triadisches-ballett-oskar-schlemmer-and-the-bauhaus-theater>>, Eriřim tarihi 23 Ekim 2023.
- Url-28** < <https://anterhaber.com/satonun-altinda-oyunu-ile-buyulediler/18615/>>, Eriřim tarihi 4 Kasım 2023.
- Url-29** < <https://fizikseltiyatroarastirmalari.com/oyunlar/>>, Eriřim tarihi 23 Ekim 2023.
- Url-30** < <https://www.unlimitedrag.com/post/on-soruluk-sohbetler-euripides-laskaridis>>, Eriřim tarihi 4 Kasım 2023.
- Url-31** < <https://euripides.info/titans>>, Eriřim tarihi 12 Ocak 2023.
- Url-32** < <https://euripides.info/titans>>, Eriřim tarihi 12 Ocak 2023.
- Url-33** < <https://euripides.info/titans>>, Eriřim tarihi 12 Ocak 2023.
- Url-34** < <https://www.teatroateatro.com/wajdi-mouawad-estrena-soeurs/>, Eriřim tarihi 4 Aralık 2023.
- Url-35** < <https://tiyatro.iksv.org/en/the-27th-istanbul-theater-festival-2023/sisters.>>, Eriřim tarihi 4 Aralık 2023.
- Url-36** < <https://tiyatro.iksv.org/tr/yirmiyedinci-istanbul-tiyatro-festivali-2023/buyuk-zarifi-apartmani>>, Eriřim tarihi 25 Kasım 2023.
- Url-37** < <https://tiyatro.iksv.org/tr/yirmiyedinci-istanbul-tiyatro-festivali-2023/buyuk-zarifi-apartmani>>, Eriřim tarihi 25 Kasım 2023.
- Url-38**<<https://open.spotify.com/playlist/65UUzcI6eflqrpLaRAAMba?si=70f664ccd5bf74649&nd=1&dlsi=f6e8b579dbb047>>, Eriřim tarihi 25 Kasım 2023.
- Url-39** < https://www.instagram.com/p/CzTYzpRLGga/?img_index=9>, Eriřim tarihi 25 Kasım 2023.
- Url-40** < https://www.instagram.com/p/CzTYzpRLGga/?img_index=4>, Eriřim tarihi 25 Kasım 2023.
- Url-41** < <http://yolcutiyatro.com/portfolio/gomidas/>>, Eriřim tarihi 28 Ekim 2023.
- Url-42** < <https://www.youtube.com/watch?v=1oDzIOGhfFI>>, Eriřim tarihi, 24 Kasım 2023.
- Url-43** < <https://t24.com.tr/yazarlar/senay-tanrivermis/delilikle-dahilik-arasinda-bir-surgun-gomidas,34431>>, Eriřim tarihi 24 Kasım 2023.
- Url-44** < <https://t24.com.tr/yazarlar/senay-tanrivermis/delilikle-dahilik-arasinda-bir-surgun-gomidas,34431>>, Eriřim tarihi 24 Kasım 2023.
- Url-45** < <https://www.youtube.com/watch?v=1oDzIOGhfFI>>, Eriřim tarihi 27 Kasım 2023.
- Url-46** < <https://www.gazeteduvar.com.tr/gomidas-40-kisilik-koroyla-kumkapida-kilisede-haber-1549210>>, Eriřim tarihi 27 Kasım 2023.
- Url-47** < https://www.instagram.com/p/CzD_xyXlcNj/>, Eriřim tarihi 28 Ekim 2023.

Url-48 < <https://www.youtube.com/watch?v=1oDzIOGhfFI>>, Eriřim tarihi 27 Kasım 2023.

Url-49 < <https://tiyatro.iksv.org/tr/yirmiyedinci-istanbul-tiyatro-festivali-2023/cirkin>>, Eriřim tarihi 8 Aralık 2023.

Url-50 < <https://10haber.net/2023/10/30/isil-kasapoglu-festivalle-beyoglunu-tekrar-ele-geciriyoruz-280904/>>, 24 Kasım 2023.

Url-51 < <https://artdogistanbul.com/izleyicinin-dijital-evrende-yolculugu/>>, 8 Aralık 2023.

Url-52 < <https://hopealkazar.com/cirkin>>, 8 Aralık 2023.

Url-53 < <https://www.artfulliving.com.tr/gundem/cirkin-oyunu-beyoglu-hope-alkazarda-i-28920>>, 8 Aralık 2023.





EKLER

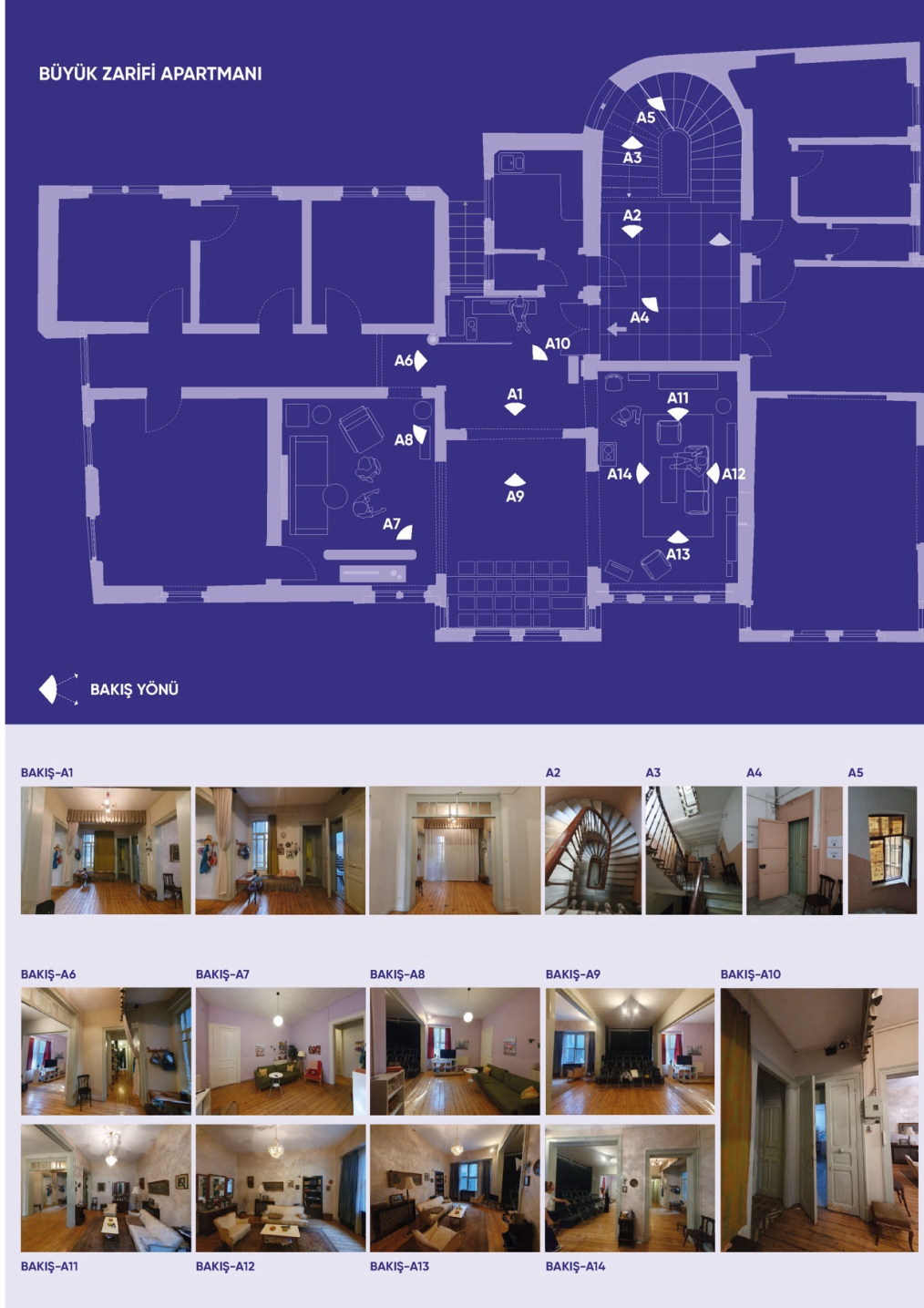
EK A: Büyük Zarıfı Apartmanı İç Mekan Görselleri

EK B: Gomidas, Surp Vortvots Vorodman Kilisesi İç Mekan Görselleri

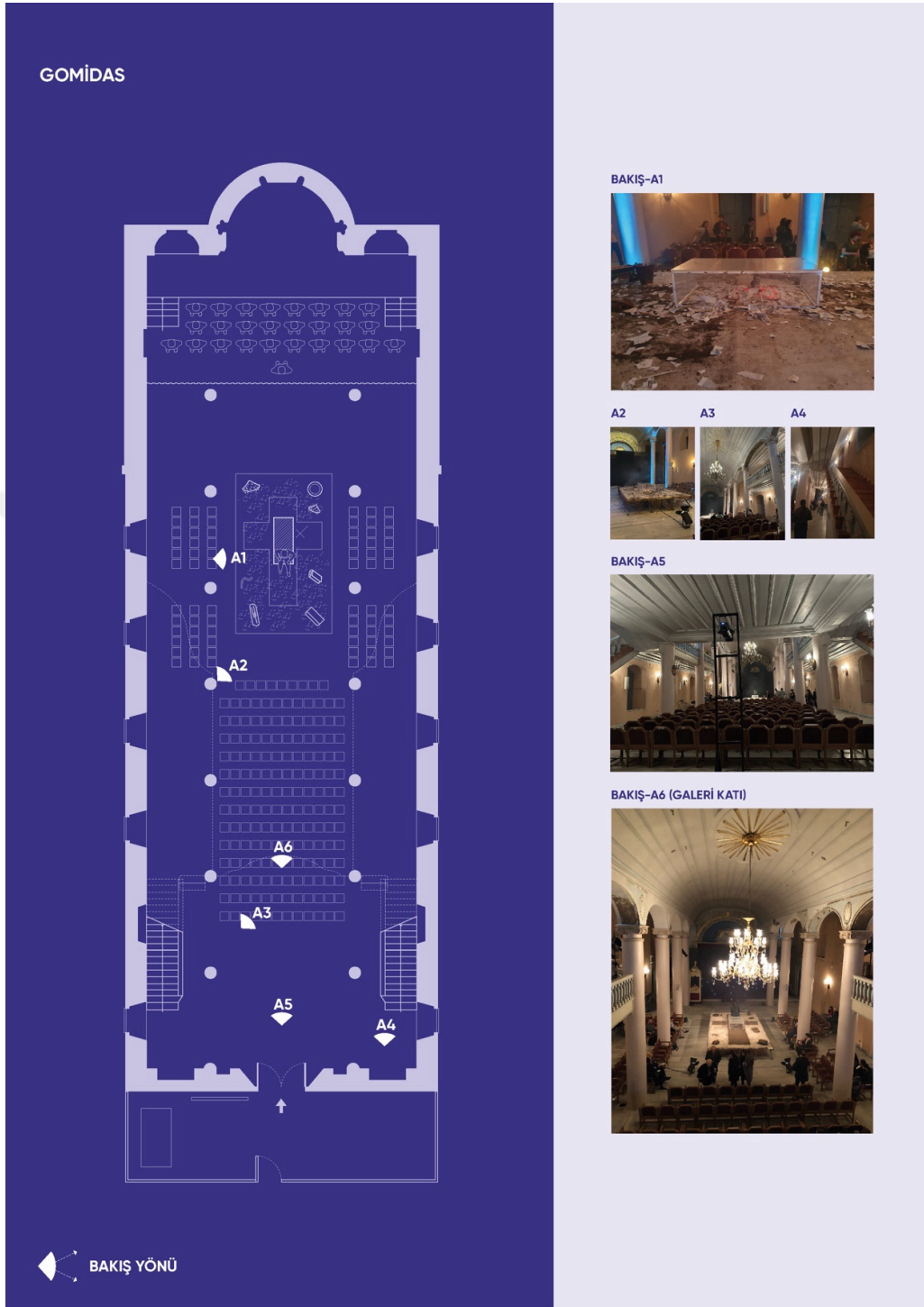
EK C: Çirkin, Hope Alkazar, Alkazor Salonu İç Mekan Görselleri



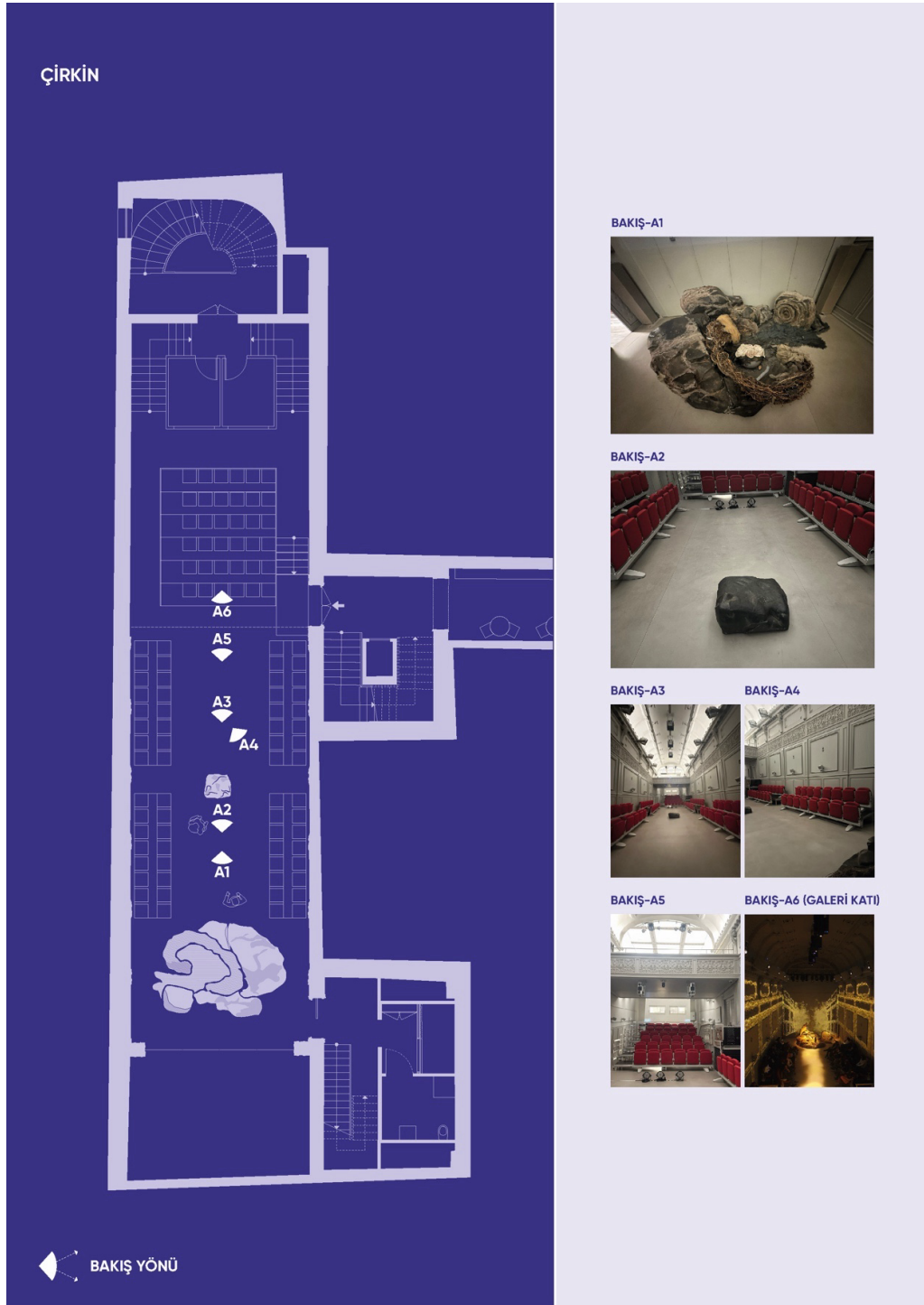
EK A: Büyük Zarifi Apartmanı İç Mekan Görselleri



EK B: Gomidas, Surp Vortvots Vorodman Kilisesi İç Mekan Görseleleri



EK C: Çirkin, Hope Alkazar, Alkazor Salonu İç Mekan Görselleri



ÖZGEÇMİŞ

Ad-Soyad : İlda Ersezer

ÖĞRENİM DURUMU:

- **Lisans** : 2019, Yıldız Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü

MESLEKİ DENEYİM VE ÖDÜLLER:

- 2023 yılında *YTÜ Mimarlık Bölümü Diploma Projeleri Yarışmasında* ikincilik ödülü aldı.
- 2021 yılında *Uluslararası Cemer Düşten Geleceğe Tasarım Yarışması*, profesyonel kategoride ikincilik ödülü aldı (Sümeyye Uçar ile).
- 2021 yılında *Kadıköy Meydanı Kentsel Tasarım Yarışması*, profesyonel kategoride birincilik ödülü aldı (Yardımcı Pozisyonunda, Selahattin Tüysüz ve Ekibi ile).
- 2021 yılında *İstanbul Senin, Haliç Kıyıları Tasarım Yarışması- 7. Bölgede* profesyonel kategoride birincilik ödülü aldı (Yardımcı Pozisyonunda, Selahattin Tüysüz ve Ekibi ile).
- 2020 yılında, AURA İstanbul Güz Döneminde, *İstanbul Boğazı'nda Kent-Kıyı Arayüzleri* adlı projeyi tamamladı (Stüdyo Yürütücüleri Hakan Tüzün Şengün, Boğaçhan Dünderalp ile).
- 2019 yılında *Mimarhane Öğrenci Projeleri Seçkinde* bitirme projesi seçki ödülü aldı.
- 2019 yılında *Çuhadaroğlu Öğrenci Yarışması – Mimarlık İşliği* öğrenci kategorisinde üçüncülük ödülü aldı (Ekip Lideri Pozisyonunda, Sümeyye Uçar, Sabahat Gümüştas ve Mehmet Akif Sarı ile).
- 2019 yılında *İzmir Elektrik Fabrikası Ne Olmak İster? Yarışmasında* öğrenci kategorisinde eşdeğer mansiyon ödülü aldı (Ekip Lideri Pozisyonunda, Sümeyye Uçar ile).
- 2018 yılında *Uluslararası Cemer Düşten Geleceğe Tasarım Yarışması*, öğrenci kategorisinde birincilik ödülü aldı (Sümeyye Uçar ile).
- 2018 yılında *Tevfik Sırrı Gür Stadyumu ile Çamlıbel Limanı Fikir Projesi Yarışmasında* profesyonel kategoride eşdeğer ödül aldı (Yardımcı Pozisyonunda, Selahattin Tüysüz ve Ekibi ile).

DİĞER YAYINLAR, SUNUMLAR VE PATENTLER:

- **Ersezer, İ** (2022). Mekansal Çalışmalar. İçinde K. Ç. Çalış (Editör), *III. Ulusal Lisansüstü Mekansal Çalışmalar Sempozyumu*, 904, (ss.33-34). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Yayınları.