

T.C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANABİLİM DALI

**TİYATRO ve MEKÂN İLİŞKİSİNİN ÜÇ OYUN
ÜZERİNDE İNCELENMESİ**

Tolga KARASU

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Danışman
Prof. Dr. Dilek Zerenler**

Konya-2024

ÖNSÖZ

Tiyatro sanatı Antik Yunan döneminden günümüze kadar sosyo-kültürel ve ekonomik yapıyla birlikte değişim yaşamış ve gelişmiştir. Tiyatro metninin önemli dramaturjik unsurlarının biri olan mekan da çerçeve sahneye geçilmesiyle birlikte ayrı bir önem kazanmış, olay örgüsünün ve karakterlerinin çözümünde önemli bir işleve sahip olmuştur. Klasik dramaturgiden modern dramaturgiye geçilmesiyle birlikte parçalı anlatım tarzı mekanın kullanımında da kendini hissettirmiş, postmodern tiyatro anlayışı doğrultusunda mekan kullanımına gidilmiştir. Tiyatro sanatında mekanın dramaturjik olarak tanımlanmasının yanı sıra tiyatro binaları da bu sanatın şekillenmesinde, seyirciyle ilişki kurmasında etkili olmuştur. Açık hava tiyatro anlayışından gelişen teknoloji ve değişen hayat şartlarıyla birlikte kapalı mekana geçilmiş, çerçeve sahne anlayışı içerisinde oyunlar sahnelenmiş, postmodern dönemin tiyatroya bakışıyla birlikte her yerin performansın sahnelenebileceği bir yer olabileceği düşüncesine sahip olunmuştur.

Bu tez çalışmasının ortaya çıkmasında her zaman desteğini hissettiğim, her zaman yanımda olan, bana güvenen, her zaman bana inanan ve hiçbir zaman hakkını ödeyemeyeceğim Prof. Dr. Dilek Zerenler'e sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

ÖZET

Antik Yunan'da doğan tiyatro duygu, düşünce ve olayların sahnede sergilenmesiyle anlam kazanmış temelleri milattan önce 6.yüzyıla dayanan bir sanattır. Seyirlik yer anlamına karşılık gelen Yunanca kökenli 'Theatron' kelimesinden türeyen tiyatronun, Antik Yunan'da Dionysos adlı bağ bozumu tanrısı için yapılan dinsel törenlerde doğduğu bilinmektedir. Dionysos'un insanlara neşe verdiğini düşünen Antik Yunan halkı şükranlarını göstermek için 'Dionysos Şenlikleri' adını verdikleri bir eğlence düzenlerler. Bu eğlence sırasında insanların kendi aralarında yaptıkları taklitler ve eğlenceli hikayeler kısa süre sonra şenliğin bir geleneği haline gelir. Koronun yanı sıra tek kişilik anlatım, iki ve üç kişiye çıkarak daha ilgi çekici bir hale gelir. Antik Yunan döneminde uzun yıllar 'agora' adı verilen meydanlarda ve sonraları bu alana ek olarak seyirciler için yapılan 'amphitheatron' adlı basamakların olduğu alanlarda sergilenen oyunlar Antik Roma döneminde arena ve hipodromlarda, Ortaçağ'da ise kilise avlusunda seyirci ile buluşur. Zaman içinde ortaya çıkan farklı yaşam şekli ve bakış açıları ile birlikte tiyatro binası ve olay örgüsünün geçtiği mekân da gelişim gösterip evrilmeye başlar. Mekân, kişinin fiziksel eylemlerini sürdürebileceği ve kişiyi bulunduğu çevreden ayıran bir alan olarak tanımlanabilir. Tiyatro sanatında mekânın iki farklı şekilde değerlendirildiği görülür; oyunun sahnelendiği mekanın yanı sıra olay örgüsünün geçtiği ve dramaturjik bir birim olan mekan. Bu bağlamda mekân ise dekor ve oyuncunun içinde bulunduğu bir alan olarak yönetmenin, oyuncunun, dramaturgun anlam üretmeleri açısından oldukça önemlidir. İnsan mekânda hareket eder ve yer kaplar, insanın duyguları da fikirleri de mekâna bağımlı olduğu için, hem fiziksel hem de ruhsal yapısı ile mekânsaldır. Bu çalışmada Antik Yunan tiyatrosundan çağdaş tiyatroya kadar tiyatro ve mekan arasında kurulan ilişki ve mekanın dönemin dinamikleri doğrultusunda değişimi değerlendirilmiş, Euripides'in *Medea*, Güngör Dilmen'in *Kurban* ve Ariel Dorfman'ın *Araf* adlı oyunlarında ise dramaturjik bir unsur olarak mekan değerlendirilmiştir.

ABSTRACT

Theater, which was born in ancient Greece, is an art that has gained meaning with the display of emotions, thoughts and events on the stage, and its foundations date back to the 6th century BC. Derived from the Greek word 'Theatron', which corresponds to the meaning of a place to watch, the theater was used as a term from Ancient Greece time. It is presumed that it was born with religious ceremonies for the vintage god named Dionysus. The people of Ancient Greece, who thought that Dionysus created joy and happiness for people, organized an entertainment called 'Dionysus Festivals' to show their gratitude to Dionysus. During this festival, the imitations and entertaining stories that people make among themselves soon become a tradition of the festival. Later, with those who take this tradition as a profession, the concepts of theater and actor emerge. After a while, with the existence of choro, this one-man narrative turned to dialogue between two and three actor which brings brings theatricality. The plays, which were called 'agora' for many years in the Ancient Greek period and later in the areas where the steps called 'amphitheatron' built for the audience; the arenas and hippodromes in the Ancient Roman period and in the churchyard in the Middle Ages were the spaces to perform the plays. Along with the different lifestyles and perspectives that emerge over time, the art of theater and the space where the plot takes place begin to develop and evolve. Space can be defined as an area where a person can maintain his physical actions and underlines the relation with his environment. The theatrical space, on the other hand, is very important in terms of producing meaning for the director, actor and dramaturg as a space in which the décor and the actor are located. Human beings move and occupy space, and since human emotions and ideas are dependent on space, they are spatial with both their physical and spiritual structure. In this thesis, the relationship between theater and space from Ancient Greek theater to contemporary theater will be evaluated and also the importance of space affecting the plot in the plays as a dramaturgical item through the plays named *Medea* by Euripides, *Kurban* by Güngör Dilmen and *Araf* by Ariel Dorfman is examined.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
ŞEKİLLER LİSTESİ	vi
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

TİYATRO VE MEKÂN

1.1 İnsan-Mekan İlişkisi	5
1.1.1 Antik Yunan.....	8
1.1.2 Antik Roma Dönemi.....	11
1.1.2.1 Ortaçağ Dönemi.....	13
1.1.2.2 Rönesans Dönem	13
1.1.2.3 Klasizm	16
1.1.2.5 Romantizm.....	18
1.1.2.6 Modern Dönem	19

İKİNCİ BÖLÜM

2.1. Mekanın Dramaturjisi	32
2.2. Euripides	33
2.2.1 Medea.....	33
2.2.2 Medea Oyununda Mekan.....	34

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3.1 Güngör Dilmen (1930-2012)	44
3.1.1 Kurban	44
3.1.2 Kurban Oyununda Mekan.....	46

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4.1 Ariel Dorfman (1942-).....	53
4.1.1 Araf	53
4.1.2 Araf Oyununda Mekan.....	54
SONUÇ	59
KAYNAKÇA.....	63

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil-1: Beden, Mekân ve Mekân Deneyimlenmesi	6
Şekil-2: Gestalt ilkeleri örnek çizimler	7
Şekil-3: İlk Kulübeler (Viollet-le-Duc)	8
Şekil-4: Antik Yunan tiyatrosunun bölümleri	10
Şekil-5: Antik yunan tiyatrosu Çizim Örneği	11
Şekil-6: Delphi Tiyatrosu.....	11
Şekil-7: Antik Roma Tiyatrosu (Orange Tiyatrosu)	12
Şekil-8: Verona Arena (İtalya)	12
Şekil-9: Trajik bir sahne önerisi- Sebastiano Serlio	15
Şekil-10: Teatro Olimpico- Giovan Battista Aleotti.....	15
Şekil-11: Klasizm Dönemi Tiyatro Sahnesi	18
Şekil-12: Grillparzer'in <i>Rüya Bir Hayat</i> oyunundan, Adreas Geiger'in yapmış olduğu çizim örneği.....	19
Şekil-13: 1876 yılında Wagner'in isteğiyle oluşturulan Bayreuth Tiyatrosu	20
Şekil-14: Appia'nın, Wagner'in eseri adına yaptığı bir tasarım	21
Şekil-15: Moskova Sanat Tiyatrosu 1920 civarı.....	22
Şekil-16: Moskova Sanat Tiyatrosu "Kiraz Bahçesi" Alexander Bakshy - The Path of the Modern Russian Stage, Kamu Malı	22
Şekil-17: Reinhardt'ın yönettiği <i>Lysistrata</i> oyunundan bir fotoğraf	23
Şekil-18: Meyerhold sahnesine bir örnek	24
Şekil-19: Meyerhold "The Government Inspector" 1926 Moskova.....	25
Şekil-20: Piscator'un tiyatro sahnesine bir örnek	26
Şekil-21: Brecht tiyatrosu "Kafkas Tebeşir Dairesi" Karl von Appen'in yönettiği final sahnesi.....	27
Şekil-22: Brecht tiyatrosundan örnek fotoğraf	27
Şekil-23: Grotowski'nin deneysel çalışması Sadık Prens 1965.....	29
Şekil-24: Peter Brook'un Mahabharata performansından	30
Şekil-25: Wilson tiyatrosundan örnek bir fotoğraf	31

GİRİŞ

İnsanoğlunun tarihinin başlangıcı doğanın mutlak mekanı ile bağlantılıdır. Mekanın temelinde insan yaşamı; doğa, doğanın ritimleri ve güçleri, böylelikle doğallıktan sıyrılmamış mekanla ilişki ve uyum halindedir. Dolayısıyla toplumlarda insan faaliyetleri mekanı değiştirmeye ve dönüştürmeye çalışarak mekana nitelik ve karakter yüklemek istese de, bu mekan aslında “dönüştürülmüş” değil “yaşayan” mekandır. İnsan tarihinin başlangıcında doğa ile birlikte bir uyum içerisinde yaşarken, üretim ve faaliyetleri mekanı “doğal” halinden koparıp, tasarlanmış bir mekan oluşturma niteliğinde sahip değildi. (Ghulyan: 2017) Mekan kavramı insanoğlunun mekan ihtiyacıyla birlikte ortaya çıkmış ve sosyo-kültürel ve ekonomik yapıyla birlikte değişiklik gösterip, gelişmiştir. İnsanoğlu tarih boyunca kendini geliştirerek ürettiği yeni fikirler sayesinde farklı barınma alanları inşa etmiştir. Önceleri mağaralarda yaşayan insanlar, doğada buldukları çeşitli malzemeler ile farklı mekanlar yapmış, tarım kültürüne geçilmesiyle dönemin ihtiyacına uygun olacak şekilde köyler ve şehirler kurmuşlardır. Zaman içinde gelişen teknoloji ile de daha işlevsel barınma alanları inşa edilmiştir. Toplamların sosyal, kültürel, ekonomik ve teknolojik değişimlerinin etkisinde değişen mekan, insanların yaşam tarzının yansıması açısından büyük bir öneme sahiptir.

Antik Yunan Dönemi’ndeki açık hava tiyatroları, akustik bakımından güçlü bir yapıya sahiptir ve dönemin tiyatro anlayışına uygun bir şekilde oyunların seyiriyle buluşmasını sağlamıştır. Antik Roma Dönemi ile birlikte bir önceki dönemin esintileri varlığını sürdürerek, halkın seyir zevkine göre değişiklikler ortaya çıkmış, sahnenin zemini değişmiş, kapalı mekanda da oyunlar oynanmış ve gösteriş ön planda olmuştur. Ortaçağ Dönemi’ne gelindiğinde oyunlar öncelikle kilise içerisinde oynanmış, yoğun ilgi nedeniyle kilise avlusuna taşınmış, daha sonra da “vagon” denilen tekerlekli araba ile mahalle aralarında sahnelenerek daha çok insana ulaşılmıştır. Rönesans Dönemi ile yeniden doğuş yaşayan tiyatro yenilenme sürecine girerek Commedia dell’Arte ile kent meydanlarına taşınan tiyatro, Shakespeare ile birlikte Globe Tiyatrosu’nda ve sarayda seyirciyle buluşmuştur. Rönesans Dönemi’nde kabul görenİtalyan sahne anlayışı ile ilk defa sahnelerin çerçevesi, perdesi ve orkestra çukuru olmuştur. Klasik Dönemin oyunlarında seçilen mekanlar tragedyalar için genellikle saray, tapınak vb. komedi oyunlarında ise bahçe ya da salondur. Romantizm Dönemi’nde ise soyut kavramların ön plana çıkmasıyla

sahnede illüzyon, görsel tasarım, ışık ve efektlerle tiyatro mekanında yenilikler gerçekleştirilmiştir. Günümüz tiyatrosunda ise seyirci-oyuncu ve mekan bütünlüğünde her zaman bir sahne çerçevesi olmak zorunda değildir. Oyuncu devinimiyle ve sergilediği performansın tarzına göre tüm mekanı kullanmakta özgürdür. Bu durumda oyuncu, seyircinin alanına da girebilir ya da istediği bir mekanı performansında kullanabilir. Bu sebeple oyuncunun devinimiyle tüm mekan bir tiyatro sahnesine dönüşür. Tiyatroda kullanılan mekan hakkındaki düşüncelerini Peter Brook şu şekilde ifade eder; *“Herhangi boş bir mekanı alır, işte burası sahnedir diyebilirim.”* (Brook, 2010)

Zaman içerisinde tiyatro mekanı seyirci ile bir bütün haline gelerek, sadece sahne üzerindeki alanla kalmayıp, seyirciyi de içine alarak tüm gösterim alanını kapsar hale gelmiştir. Tiyatrodaki mekanın kullanımı iki şekilde ortaya çıkmaktadır; birincisi tiyatronun gösterisinin yapıldığı her türlü mekan olurken, bir diğeri ise yazarın metnin içerisinde açıklamış olduğu mekandır. Oyun yazarlarının tiyatro metninde tarif etmiş olduğu mekan, Antik Yunan Dönemi’nde olduğu gibi kabul edilirken, dönemimiz yazarlarının mekanı bir uzam olarak ele alması ve bunu tiyatrallığı zenginleştirmek için kullanıldığı bilinmektedir. Bu sayede günümüz tiyatro oyunlarında mekan her şekilde kullanılmakta ve bu açıdan sonsuz bir uzam zenginliği sağlamaktadır. Bu bağlamda oyunlarda kullanılan mekan sadece olayın yaşandığı yer olarak kalmamakta, olaylara anlam kazandıran bir alan haline gelmektedir.

Bu tez çalışmasında tiyatro mekanının tarihsel süreci üzerinde durulmuş, mekan dramaturjisi doğrultusunda Euripides’in *Medea*, Güngör Dilmen’in *Kurban* ve Ariel Dorfman’ın *Araf* adlı oyunlarındaki mekan kavramı karşılaştırmalı olarak incelenmiştir.

ÖNEM

Tiyatronun doğuşundan günümüze kadar gelen süreçte sosyo-kültürel ve ekonomik unsurlarla birlikte oyunların sahnelendiği mekanlarda değişimler görülmüştür; açık hava mekanlardan, çerçeve sahnenin olduğu tiyatro binalarına, her yerin oyun yeri olarak kabul edildiği görüşe kadar farklı görüşler insan ve mekan ilişkisinin yorumlanmasında önem arz etmektedir. Mekan dramaturjik bir unsur olarak ele alındığında ise oyun yazarlarının metinlerinde oluşturdukları dünyanın

masa başı dramaturjisi ile çözümlenmesi, sahne metnine dönüştürülürken üzerinde durulması gereken yerlerin belirlenmesi gerekmektedir. Bu tezde de Medea mitinin Antik Yunan’da *Medea* oyununda ve yakın zamanda *Kurban* ve *Araf* adlı oyunlarda farklı tiyatro anlayışları ile kaleme alınışında mekanın olay örgüsüne, karakter çözümlemesine etkisi üzerinde durulması söz konusudur. Üç oyunda da aynı konunun farklı mekan kullanımıyla seyirciye aktarılması dramaturjik bir öge olarak mekanın incelenmesi olay örgüsü-karakter- seyirci ilişkisi bağlamında önem arz etmektedir. Bu tez oyuncular, yönetmenler ve oyunculuk eğitimi alan ve bir metni dramaturjik olarak etkin bir şekilde çözümlmek isteyen oyunculuk bölümü öğrencilerinin başvuracağı bir kaynak olması açısından da önem arz etmektedir.

VARSAYIMLAR (SAYILTILAR)

Bu çalışmanın oyun metninin çözümlenmesinde mekan dramaturjisinin önemi farklı dönemlere ait üç oyun metni Euripides’ in yazdığı *Medea*, Güngör Dilmen’in yazdığı *Kurban* ve Ariel Dorfman’ın yazdığı *Araf* oyunlarında inceleneceği, bu bağlamda da masa başı dramaturjik çalışma yapacaklar için veya oyunu sahneye taşıyacaklar için fayda sağlayacağı varsayılmaktadır. Ayrıca bu çalışma uzamsal mekan kullanımına, mekanın sınırlarına, mekanın öğelerine, mekanın algısına dair veriler sağlayacağı varsayılmaktadır. Tiyatral açıdan da dekor ve ışık kullanımına, oyuncu hareket ve davranışları ile mekanı tanımlamasına dair veriler sağlamaktadır.

SINIRLILIKLAR

İnsan-mekan ilişkisinin tiyatro-mekan ilişkisine yansımalarının inceleneceği bu çalışma mekan, uzam, mekan dramaturjisi, bina vs. gibi birbirinin yerine de kullanılan terimlerin açıklaması yapılarak mekan dramaturjisinin farklı dönemlerde yazılan Euripides’in *Medea*, Güngör Dilmen’in *Kurban* ve Ariel Dorfman’ın *Araf* adlı oyunlar üzerinden yapılması ile sınırlandırılmıştır.

YÖNTEM

Bu çalışmada *Medea*, *Kurban* ve *Araf* adlı oyunlar üzerinden “mekan” kavramı incelenenecek, insan hayatında mekanın önemini ve tiyatro sanatına yansımalarını ortaya çıkarmak için öncelikle literatür taraması yapılacak, *Medea*,

Kurban ve *Araf* oyunlarındaki mekan dramaturjik bir unsur olarak incelenecek ve olgular arasında neden-sonuç ilişkilerine yer verilecektir.



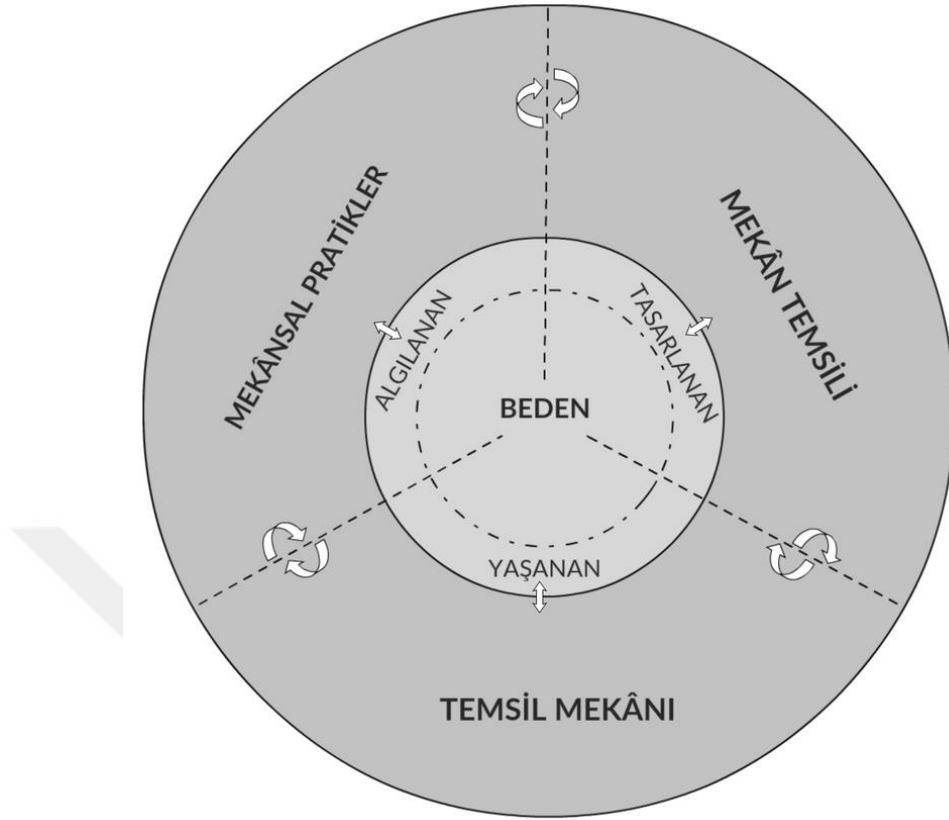
BİRİNCİ BÖLÜM

TİYATRO VE MEKÂN

1.1 İnsan-Mekan İlişkisi

Mekanın deneyimlenmesi; algılanan, tasarlanan ve yaşanan olarak bu üç temel unsurla anlam kazanmaktadır. Bu unsurlar ise mekanın kavramsallaştırılması olarak *mekânsal pratik*, *mekân temsili* ve *temsili mekân* ile oluşan üçlüyü önerir. Mekansal pratik; toplumların mekânsal pratiğiyle birlikte kendi mekanını yaratma ve bulundukları mekanı deşifre etme şekliyle anlam kazanır. Mekansal pratik, maddi gerçekliğin ön planda olduğu mekanla ilintili; bina, yapılar, çalışma alanları, özel alan gibi mekanları kapsar. Mekan temsilleri; planlamacıların, teknokratların ve şehircilerin tasarlamış olduğu egemen mekanlardır. Bu bağlamda, zihinsel tasarımın sonucu olan bu mekanlar, önceden düşünülmüş ve belirli bir mekânsal pratik aracılığıyla nesneleştirilmiştir. Temsil mekanları; diğer iki unsura göre anlaşılabilirliği daha zor saptanabilen bir unsurdur. Bunun en büyük sebebi bu mekanların imgelem ile bağlantılı ve öznel olmasıdır. Bu mekanlar bireylerin deneyimleyip anlamlandırdığı, hatıraların, duyguların ve toplumsal pratiğin olduğu ve zaman içerisinde değişim gösteren mekanlardır. (Ghulyan: 2017)

Şekil-1: Beden, Mekân ve Mekân Deneyimlenmesi

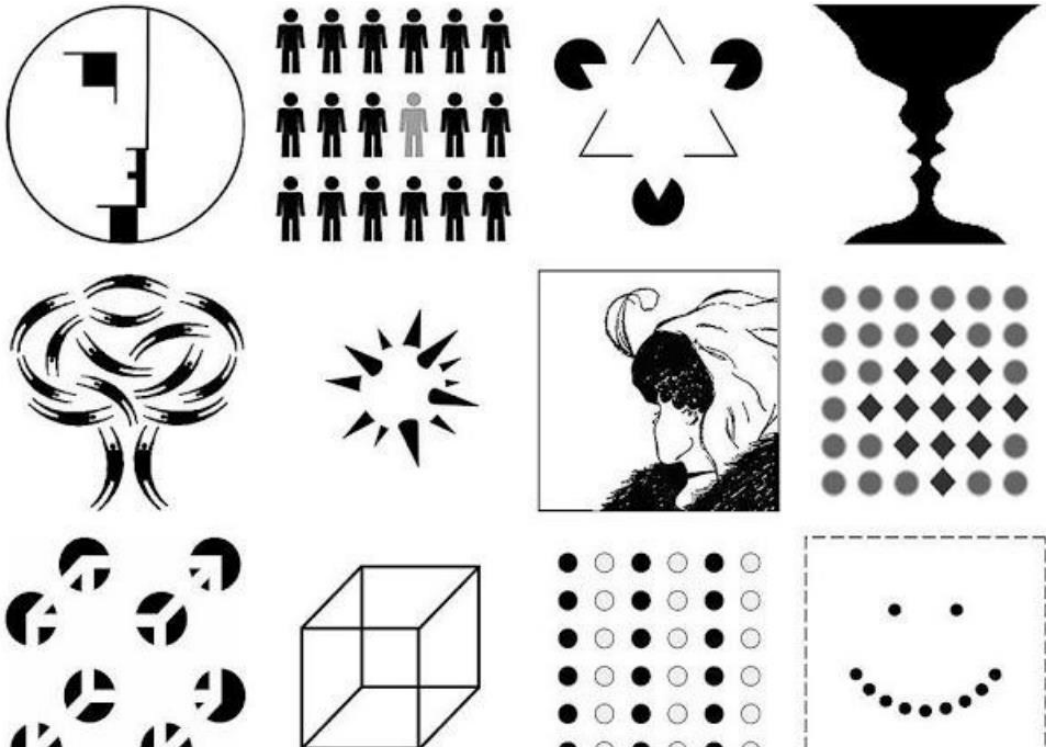


Mekân oluşturma'nın en büyük sebeplerinden biri insanoğlunun barınma ihtiyacını karşılamasıdır. İnsanların sahip olduğu deneyimler ve bu deneyimlere verdiği tepkiler mekânsal değişimleri de beraberinde getirmiştir. İnsanın yaşadığı bölge, etki-tepkide bulunduğu insanlar, toplumun kültürü, toplumun etik anlayışı, ekonomik ve teknolojik sebepler gibi birçok durum mekanın algılanışında ve çeşitliliğinde rol oynamıştır. İnsanoğlu ilk zamanlarda vahşi doğanın içinde mağaralarda yaşayarak doğanın sunduğu imkanlarla birlikte hayatta kalmayı sürdürmeye çalışmış, daha sonraki yıllarda ise doğada buldukları çeşitli malzemelerden yararlanarak farklı yapılarda barınma alanları inşa etmeye başlamışlardır. İnsanlığın ilk yıllarından bu yapıların inşa edilmesinde ağaç direkleri, balçıklar, kurutulmuş çamur, tahtalar ve saman gibi malzemeler kullanılmıştır. Gelişen zihin ve becerilerle daha güçlü bir estetik bakış açısı yakalayan insanlar, yalnızca kulübe ve benzeri yapılar değil, temeli olan taştan duvarlı yapılar, yapımında kiremit veya ahşap kullanılan evler inşa etmeyi başarır.

Almanya'da ortaya çıkmış olan Gestalt ilkeleri insanın mekanı algılayış biçimini içeren konulara yoğunlaşmış bir psikolojik teoridir. Bu psikolojik yaklaşım;

insanın karmaşa ve düzensiz olan dünya içerisinde bir anlam bulmasının temelinde hangi kanunların olduğu ve zihnin bir bütünü hangi biçimde oluşturduğu ile ilgilidir. Bu bağlamda Gestalt ilkeleri; yakınlık ilkesi, benzerlik ilkesi, tamamlama ilkesi, simetri ilkesi, ortak kader ilkesi, devamlılık ilkesi, iyi gestalt ilkesi ve geçmiş deneyim ilkesidir. *Yakınlık ilkesi*; insanların karşılaştığı nesnelerin birbirine yakın olanları grup olarak algılamaları, *benzerlik ilkesi* ise nesnelerin birbirine benzerliğine göre birbiriyle gruplandırma algısı, *tamamlama ilkesi*, nesneler bir bütün halinde olmasa bile insanların nesneleri bir bütün halde algılaması, bütün bir şekil harf veya resim gibi görmesi, *simetri ilkesi*, nesnelerin simetrik biçimde ve bir merkez noktasının çevresinde algılanması, *ortak kader ilkesi*, nesnelerin sabit bir yörünge üzerinde hareketi ve bu hareketiyle sayesinde algılanışı, *devamlılık ilkesi*, nesnelerin parçalarının bir aradayken bir grup oluşturduğunu ve yan yana konumlandırıldıkları takdirde bütünsel bir algı yaratması, *iyi gestalt ilkesi*, nesnenin parçaları sade, düzen ve sıralı bir biçim oluşturuyor ise, bir grup oluşturuyormuş gibi algılanırken, *geçmiş deneyim ilkesi* ise görsel uyarıcıların geçmiş deneyimlerle birlikte, iki nesnenin daha önce yakınlık veya birlikte gözlemlenmesinden ortaya çıkan algılayış biçimidir. (Zengin: 2020)

Şekil-2: Gestalt ilkeleri örnek çizimler



Şekil-3: İlk Kulübeler (Viollet-le-Duc)



Toplunun tarıma geçmesiyle birlikte köyler ve şehirler kurulmaya başlanır ve dönemin sosyal-kültürel yapısına uygun olarak mekanlar inşa edilir. Mekanı oluşturmada ve anlam vermede farklı bakış açılarının olmasının en büyük sebepleri toplumsal ve kültürel yapıdır. (Altan, 1993) Nitekim Ortaçağ döneminde ise kilisenin toplum üzerindeki etkisiyle birlikte surlar ve manastırlar ön plana çıkar. Endüstri devriminde başlayan hızlı nüfus artışına bağlı olarak fabrikalar, apartmanlar ve yoğun bir yapılaşma yaşanır. Modern çağda ise yeni yaşam tarzları dikkate alınarak daha işlevsel ve teknolojik yapılar inşa edilmeye başlanır.

1.1.1 Antik Yunan

Antik Yunan Döneminde toplumun kültürel, sosyal yapısı ve dini inançları dikkate alındığında önemli sayılabilecek mekanlar; agora, akropol, tiyatro, gymnasium ve symposium olarak sıralanabilir. Agora; halkın bir araya geldiği siyaset, ticaret ve dini konuları tartışabildiği şehir merkezlerine kurulan mekanlarken, Akropol tapınakların bulunduğu, şehrin en yüksek tepesinde yer alan tanrı ve tanrıçalara adanan, ayrıca şehri dış etkenlere karşı korumak açısından ise önemli bir yere sahiptir. Gymnasium, sosyal etkileşimin yüksek olduğu, genç erkek bireylerin fiziksel ve zihinsel açıdan kendini geliştirebileceği bu mekanlarda, spora ve felsefeye

önem verilirdi. Symposium ise, zengin erkeklerin bir araya gelmek için gittikleri, politika veya felsefe üzerine sohbet edebildikleri ve aynı zamanda şarap içip yemek yiyebildikleri mekanlardır.

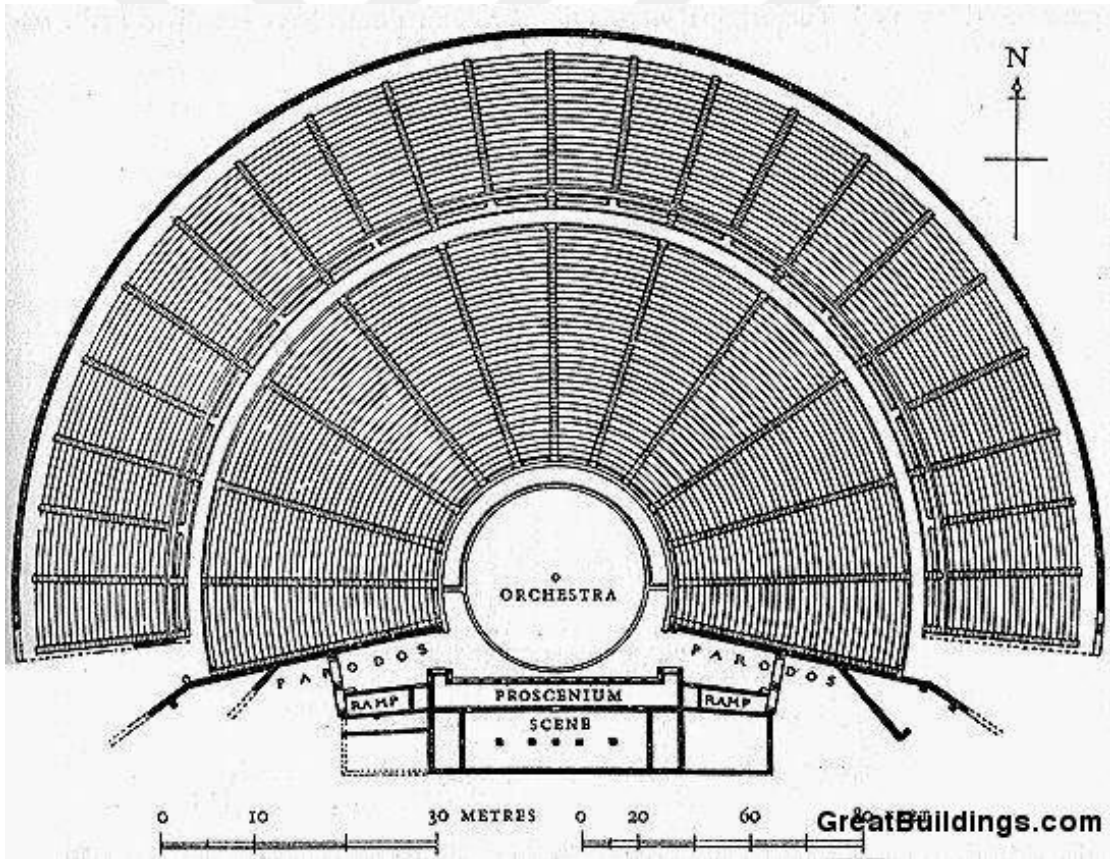
Tiyatro mekanı ise dinsel törenlerin bir çeşit oyuna dönüşmesi ile, insanları bir arada tutmuştur.

“Tragedyanın, Antik Yunan uygarlığının Arkaik Çağı sayılan 1.0. VII. ve VI. yüzyıllarda Tanrı Dionysos onuruna yapılan törenlerde söylenen dithirambos şarkılarından doğduğu varsayılmaktadır. Bu koro şarkılarını söyleyenler, Dionysos’un kutsal hayvanı olan teke kılığına giriyor, şarkılar söylüyor, kaba saba danslar yapıyorlardı. Giderek belli biçim kalıplarına göre yazılmaya ve şiirsel bir nitelik kazanmaya başlayan bu koro şarkılarına bir de konuşan kişi hipokrites (yanıt veren) eklenince tiyatronun dialogçekirdeği oluşmuş oldu. Yunanca teke anlamına gelen tragos sözcüğü ile şarkı anlamına gelen aoide sözcüğünün birleşmesi ile bu konuşmalı şarkı tragoidia (tragedya) adını aldı ve dinsel törenin bir parçası olmaktan çıkıp bir sanat gösterisine dönüştü.” (Şener,1998)

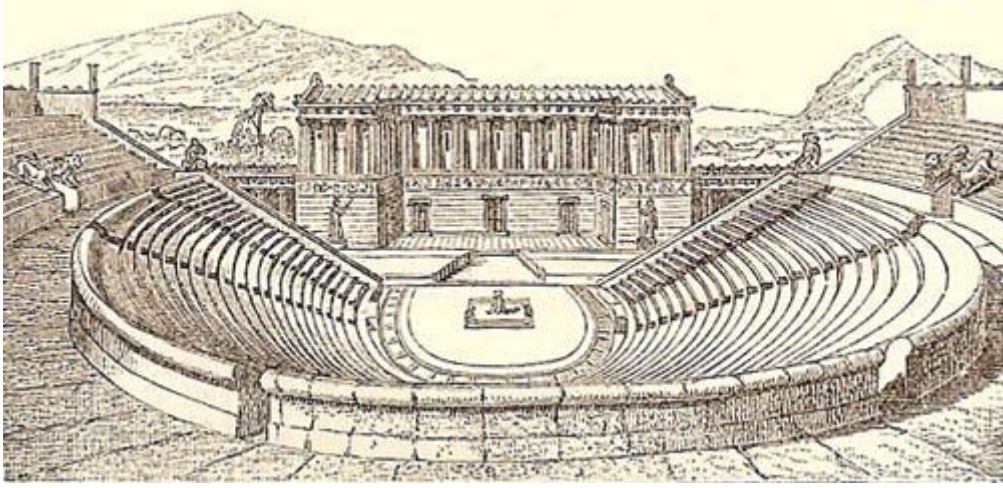
Antik Yunan dönemindeki açık hava tiyatroları dairesel biçimde inşa edilmiş olup, akustik açıdan oldukça güçlüdür ve günümüzde de ziyaret etmek mümkündür. Ülkemizdeki bazı açık hava tiyatrolarına örnek olarak Aspendos Antik Tiyatrosu (Antalya), Side Antik Tiyatrosu (Antalya), Hierapolis Antik Tiyatrosu (Denizli), Cemil Topuzlu Açık Hava Tiyatrosu (İstanbul), Aktüel Açık Hava Sahnesi (Antalya), Efes Antik Tiyatrosu (İzmir) sıralanabilir. Açık hava tiyatroları üç bölümden oluşur: orkestra, proskene ve skene. Orkestra, performansın merkezi ve dairesel yapıdaki alandır. Proskene, ön sahne olarak kullanılmış olup seyirciye en yakın yer iken, Skene sahnenin arka kısmında bulunan dekoratif amaçlı kullanılan yerdir. Seyircilerin oturma planı ise Cavea (seyircilerin oturduğu ve sosyal sınıfa göre bölümlere ayrılan alan), İma Cavea (alt sınıfın oturabildiği en üsteki bölüm), Media Cavea (orta sınıf vatandaşların oturduğu orta kısımda bulunan bölüm), Summa Cavea (En alt kısım ve önemli vatandaşların oturabildiği bölüm) şeklindedir.

“En eski Yunan tiyatroları, Girit'teki Minos uygarlığına dayanır. Bugün hâlâ Phaistos ören yerinde görülebilen tiyatro, basamaklı oturma alanlarıyla büyük bir açık alana sahiptir. Genel anlamda ilk tiyatrolar, bir tepenin önüne yerleştirilen basit bir toprak sahne ile ortaya çıkmıştır. Bu sahneler, seyircilerin oturup dini törenleri izleyebileceği bir alan olarak kullanılmaktaydı. Erken dönem tiyatroları MÖ 6. yüzyıldan itibaren ortaya çıkmıştır ve tamamen ahşaptan yapılmışlardır. Erken örnekler, oturma düzenlemesinin sadece dairesel değil, dikdörtgen olabileceğini de göstermektedir. Örneğin Yunanistan'ın Attika bölgesinde bu dikdörtgen tiyatrolara rastlanabilir. Ancak sonrasında bu dikdörtgen tiyatrolar, daha fazla insanın gösteriyi izlemesine ve daha iyi bir görüş açısına sahip olmasına izin verecek yarı dairesel düzene dönüşmüşlerdir”(Cartwright, 2016)

Şekil-4: Antik Yunan tiyatrosunun bölümleri



Şekil-5: Antik yunan tiyatrosu Çizim Örneği



Şekil-6: Delphi Tiyatrosu



1.1.2 Antik Roma Dönemi

Antik Roma döneminde halkın ilgisini çeken akrobasi gösterileri, sihirbazlar, araba yarışları, gladyatör savaşları gibi şiddet barındıran etkinlikler yapılıyordu. Halk arasında çok rağbet gören bu eğlencelere sürekli bir yenisi ekleniyor ve popüler olanları uzun zaman gündemde kalıyordu.

Şekil-7: Antik Roma Tiyatrosu (Orange Tiyatrosu)



Şekil-8: Verona Arena (İtalya)



Yamaca doğru tasarlanan Antik Yunan sahneleri bu dönemde yerini zemin bir toprak yüzeye bırakmıştır. Bu dönemde hazırlanan gösteriler ilk olarak açık mekanda oynanmaya başlanmış olsa da daha sonra kapalı mekanlar inşa edilmiştir. Bu

dönemde inşa edilen ve gösterişin ön planda olduğu tiyatro mekanlarında çeşitli kemer ve tonoz detaylarıyla farklı bir estetik bakış açısını yakalanmıştır. Orkestra kısmı daha geri plandadır ve Antik Yunan dönemindeki kadar işlevsel kullanılmamıştır. Koronun oyunlarda işlevselliğini kaybetmesiyle birlikte de orkestra kısmı oyunlara gelen önemli kişileri ağırlamak için kullanılmaya başlanır. Antik Yunan Tiyatrosu'ndaki gibi seyirciyle iç içe olan gösteriler yerini sahne, seyircilerin oturduğu alan ve sahne çerçevesi olarak farklı biçimlere bırakmıştır. Plautus, Terentius gibi komedya yazarlarının oyunları bu tiyatro yapısı içinde seyirciyle buluşmuştur.

1.1.2.1 Ortaçağ Dönemi

Çok tanrılı dönemden tek tanrılı döneme geçilen Ortaçağ'da tiyatronun dini değerleri kötü etkileyeceği ve insanlar üzerinde dine ve otoriteye karşı olumsuz etkiler yaratabileceği düşüncesi hakimdir. Bu yüzden insanların tiyatronun etkisinde kalarak dünyevi zevklerin peşinden gitmemesi ve ilahi olana yönelmesi inancı yoğun bir şekilde yaşanır. (Semercioğlu: 2020) Ancak tiyatronun insanlar üzerindeki etkisini fark eden din adamları Hristiyanlık dinini yaymak için tiyatroyu kullanır. Bu nedenle oyunlar din adamları tarafından kilisede sergilenmiş ve İncil'den seçilen bölümler oyunlaştırılmıştır. Zaman içerisinde dini değerler dışında insanlara ahlaki değerleri gösteren ve hatırlatan oyunlar da sahnelenmiştir.

Mekânsal olarak bakıldığında oyunlar öncelikle kilise içerisinde oynanmış ve yoğun ilgi nedeniyle kilise avlusuna taşınmış, daha sonra da “vagon” denilen tekerlekli araba ile mahalle aralarında oyunlar sahnelenerek daha çok insana ulaşmıştır.

1.1.2.2 Rönesans Dönem

Rönesans sanat ve dünya adına birçok yeniliğin yaşandığı ve yeniden doğuş anlamına gelen oldukça önemli bir dönemdir. Hümanist düşüncenin ön planda olduğu bu dönemde klasik olana bir dönüş yaşanmıştır. İtalya'da “Commedia dell'Arte” tarzı oyunlar seyirciyle buluşurken, İspanya ise tiyatronun edebileşmesini savunarak, tek perdelik “auto sacramentales” adını verdikleri din temalı oyunlarla ön plana çıkar. Ancak bu dönemde tiyatro altın dönemini İngiltere'de Shakespeare ve Marlowe ile yaşar. Shakespeare ile özdeşleşen, Chamberlains'in Adamları, Globe Tiyatrosu olarak bilinen tiyatro topluluğunun sahipliğiyle aktif hale gelir. Bu

tiyatronun bir sahibi de William Shakespeare'dir. Globe Tiyatrosu'ndan elde edilen kazanç tiyatro çalışanları arasında paylaşılır, böylece tiyatrodaki insanların finansal anlamda rahatlaması sağlanırken, verimli bir üretim sürecinin de kapısı açılır. Dönemin simgesi haline gelen Globe Tiyatrosu

“...ahşaptan yapılmış, aşağı yukarı daire biçiminde ve merkezi göğü görecekle şekilde tasarlanmıştı. Yüksekliği 12 metre (40 ft.) ve genişliği 24 metre (80 ft.) olan bu tiyatronun içerisinde yaklaşık 2.000 kişilik kapasiteye ulaşan üç katlı oturma yerleri bulunuyordu. Tiyatronun adı, çatısında bulunan ve Shakespeare'in meşhur "Bütün dünya bir sahnedir..." sözünün Latince karşılığını taşıyan yerküreden geliyordu. Globe'un kendi sahnesinin uzunluğu yaklaşık 12 metre olup dikdörtgen biçimindeydi ve üzerinde bulunan sazdan yapılmış bir çatıyla korunuyordu. Sahnede aynı anda yaklaşık 12 tiyatro oyuncusu performans sergileyebiliyordu. Sahnenin arkasında daha fazla seyircinin oturabileceği ya da oyunun önemli bir kısmında (örneğin; Romeo ve Juliet'te Juliet'in balkonu) kullanılabilecek bir bölüm vardı. Seyirciler, oyuncuların tellerle sarkıtılması ya da sahnenin zeminindeki bir gizli kapıdan görünüp kaybolmaları şeklindeki teknik hilelerle şaşırtılabiliyordu.”

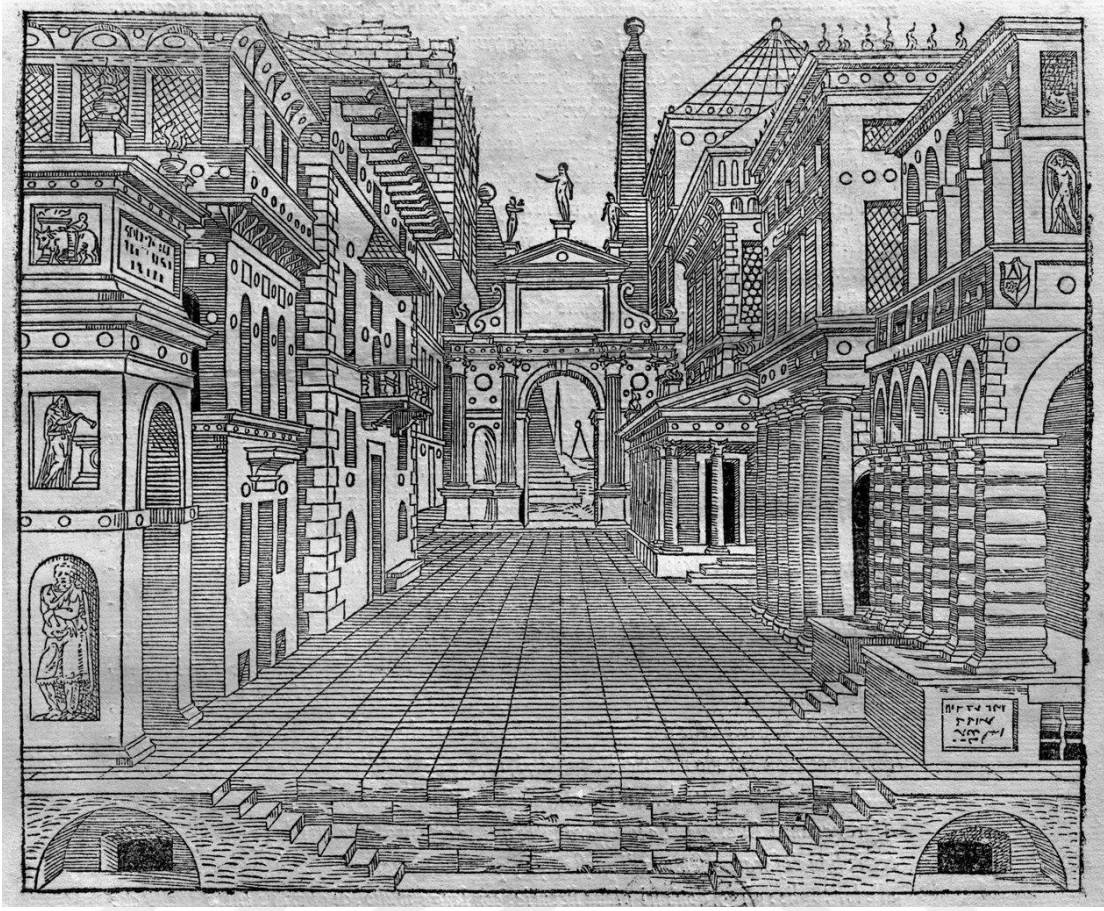
(Cartwright,2020)

<https://www.worldhistory.org/trans/tr/1-18993/elizabeth-donemi-tiyatrosu/>

Rönesans tiyatrosunda sahne tasarımları oyunun atmosferini yansıtmak için sahneye uygun olacak nesneleri resmederek gerçekleştirmeye başlar.

“Trajik sahneler sütunlar, alınlıklar, heykel ve krallara uygun diğer nesnelerle resmedilir; komik sahneler balkonlu özel evleri ve sıradan evlerin ardında dizi dizi pencereleri temsil eden manzaraları sergiler; satir sahneleri ağaçlar, mağaralar, dağlar ve kır manzarası tarzında çizilmiş diğer köye ve kıra ait nesnelerle süslenir. “ (Brockett,2017)

Şekil-9: Trajik bir sahne önerisi- Sebastiano Serlio



Şekil-10: Teatro Olimpico- Giovan Battista Aleotti



Shakespeare tiyatronun sadece yazarlık kısmında değil oyunculuğa, tiyatro ekiplerine ve tiyatro mimarisine olan ilgisiyle çok yönlü bir sanatçı olarak tarihe geçmiştir. Shakespeare oyunlarında mekan kullanı ile ilgili Brockett şu yorum yapar:

“Aksiyon, zaman ve mekanda özgürce gelişir; genellikle ayları ve yılları içine alır ve geniş bir alana yayılmış ayrı mekanlarda gelişir. Bu geniş tuval, sahnelerin ardında sürüp giden bir yaşam duygusu verir.” (Brockett,2017)

Shakespeare’in yarattığı karakterler birbirinden farklı ve çok yönlüdür, mekan karakterler aracılığıyla seyircilere sunulur:

“Shakespeare ve çağdaşlarının oyunları birçok teknik benzerlikler gösterir. Hemen hepsi erken bir başlama noktası kullanır ve kronolojik bir düzenleme yaparlar; geçmişi hatırlama veya “haberci” sahnelerini çok az kullanırlar, çünkü tüm önemli bölümler sahne üstünde gösterilir. Oyunların çoğunda kısa sahne, temel yapı birimidir. Yanılsama yaratacak bir sahneye yönelik yazmadıklarından, aksiyon için önemli olduğunda olayın geçtiği yer her zaman sözlerle belirtildiği halde, bu oyunlar aslında mekansızdır. Asıl ilgi gelişen aksiyon üzerindedir; aksiyon içinde çoğunlukla yer ve zaman hızlı bir biçimde değişir.” (Brockett,2017)

Bu dönemde Shakespeare’den daha önce oyun yazmaya başlamış Christopher Marlowe Rönesans dönemi tiyatrosuna büyük katkıları olmuş, önemli bir yazardır. Rönesans döneminde yaşayan insanların güç ve iktidar sevgisini işleyerek, tragedyalarında bunu ön plana çıkarmış ve başkaraktere de bu duyguları yükleyerek insanları yansıtan bir ayna olarak ele almıştır. Shakespeare olay örgüsü ve mekan oluşturmada Marlowe’u takip etmiştir.

1.1.2.3 Klasizm

18. yüzyılın sonuna kadar devam eden bu dönem, Rönesans’ın ışığında hümanist düşüncenin ön planda olduğu bir zaman dilimidir. Bu dönemde yazılan oyunlarında akıl ve doğa ön planda olmuştur çünkü gerçek olan doğadır ve gerçek olanı taklit etmek sanatı daha doğru ve özgün kılacaktır. Antik Yunan esintileri olan bu dönemde; denge, disiplin ve uyum gibi kavramlar oldukça önemlidir ve düşünce yapısı idealar üzerinde yoğunlaşmıştır. Bu kavramların etkisinde hazırlanan tiyatro oyunlarında karakterler fazla derin olmamakla birlikte bir düşüncüyü ve dünya görüşünü temsil ederler. Dönemin oyunlarında seçilen mekanlar tragedyalar için

genellikle saray, tapınak vb. komedi oyunlarında ise bahçe ya da salon ve operalar için gösterişli balkonlardır. Genel olarak İtalyan sahne¹ tarzı benimsenmiş ve buna göre şekillenmiştir. Dekorların sürekli boyanarak farklı oyunlarda kullanılması, kullanılan mekanlar açısından tekrara düşülmesine sebep olmuştur.

Bu dönemin önemli yazarlarından Jean-Baptiste Poquelin olan Moliere, kendi tiyatro topluluğunu kurarak komedi oyunları ile toplumsal eleştiri içeren oyunlar ortaya koymuştur. 1658 yılında “Sevdalı Hekim” oyunu Paris’te kralın huzurunda oynandıktan sonra büyük beğeni toplamış ve başarısının büyümesini ve daha fazla tanınmasını sağlamıştır.

“Jean-Baptiste Poquelin Molière, Tartuffe önsözünde komedyanın geleneksel ve dinsel görevinin kötülükleri düzeltmek olduğunu söylemiştir; komedyanın bunu yaparken özellikle ayrıcalıklı kişilere yönelmesini önerir. Çünkü toplumu daha çok etkileyen bu kişilerin zararları da daha çoktur. Yazara göre, komedya tragedyadan daha eğiticiştir. Zira, insanlar kötülenmeye o kadar aldırılmazlar ama, alay edilmeye gelemmezler. İnsanları yola getirmenin en etkin yolu, başkalarının onların kusurları ile alay etmesini, gülmesini sağlamaktır.” (Şener,1998)

Tiyatro adına kendi fikirlerinin peşinden giden ve yazdığı oyunlarda da oyunculuk yapan Moliere, tiyatro gösterisi sırasında rahatsızlanmasına rağmen gösteriye devam etmiş ve gösteriden sonra götürüldüğü evinde hayatını kaybetmiştir. Özellikle Fransız tiyatrosu adına önemli bir sanatçı olan Moliere’in oyunları, sahnede oynanması için kaleme alınmış ve günümüz tiyatrosunda da hala sergilenmektedir.

Bu dönemde sahnede üç birlik kuralına sadık kalınmamış ve perde geçişleri dekor değişimleriyle sağlanmıştır. Mekanlarda kullanılan dekorlar odağın oyuncuda olması için mümkün olduğunca küçük yapılmıştır. Doğal ve gerçekçi yapılan dekorlar bu dönemin dekorasyon tarzını belirlemiştir. Moliere’nin oyunlarında da mümkün olduğunca az dekor ve sade ışık tasarımı kullanılmış ve böylelikle oyunun olay örgüsü vurgulanmıştır.

¹ Rönesans Döneminde kullanılmaya başlanmış bir sahne türü. Bu yapıdaki sahnelerin çerçevesi ve perdesi vardır. Mimarisi büyük olan İtalyan sahnelerinde orkestra çukuru da bulunur ve Moliere gibi usta yazarlar bu sahne türünü kullanmıştır.

Şekil-11: Klasizm Dönemi Tiyatro Sahnesi



1.1.2.5 Romantizm

Rönesans dönemine bir tepki olarak ortaya çıkan bu dönemin yazarları klasik akımın getirdiği kurallara karşı koyarak kendi tarzlarını ortaya koymuşlardır. Bu yeni arayış İngiltere ve Almanya’da etkisini göstermiş, Fransa’ya kadar ulaşmıştır. Bu yeni akımla birlikte katı kuralcılık düşüncesi son bulmuş, yer ve zaman birliği ortadan kalkmış, sahnede oyuncuların üzerindeki duyguya ve iç aksiyona önem verilmiş ve şiirsellik ön plana çıkmıştır. Bu dönemin yazarları gerçeğe ulaşmanın zor olduğunu, bunun ancak soyut kavramlarla deneyimlenebileceğini savunarak bu düşünce doğrultusunda yazmışlardır. Seyircilerin üzerinde etki bırakmak ve duygusal geçişleri etkileyici bir biçimde göstermek için görsel tasarım bu dönemde ön plana çıkmıştır. Sahne üzerinde kullanılan ışık, dekor ve efektlerle birlikte gerçeklik hissi yaratılmış ve bu durum yazar, yönetmen ve oyuncular için pratik çözümler sağlamıştır. Doğa güzellikleri ve buna eşlik eden duygular ise dekorlara yansıtılmıştır. Gelişen teknolojiyle birlikte oyuncuya ve yönetmenlere büyük kolaylık sağlayan dönen sahneler de bu dönemde ortaya çıkmıştır.

Şekil-12: Grillparzer'in *Rüya Bir Hayat* oyunundan, Adreas Geiger'in yapmış olduğu çizim örneği



1.1.2.6 Modern Dönem

Bu dönemin yazarları, sanatçıları ve yönetmenleri eskiyle yavaş yavaş bağlarını kopararak yeni bir biçim yaratma konusunda kendi düşüncelerini hayata geçirmişlerdir. Yönetmen kavramının çıkışıyla birlikte Wagner, sanat dallarını aynı yerde toplayarak yeni bir sanat formu oluşturur; müzik, drama, dans ve görsel sanatların bir araya gelmesiyle şekil bulan “Ortak sanat yapıtı” adını verdiği yaklaşımı tiyatro adına önemli bir yükselişe sebep olur. Wagner sahnedeki mekanı mümkün olduğunca gerçeğe uygun olarak tasarlayarak ve bunu tiyatronun mimarisiyle de birleştirerek istediği illüzyonu yaratır. Bu dönemde tiyatro salonunda ilk defa sahne ışıkları kullanılmış, kullanılan ışıklara çeşitli renkler ve hareketlilik kazandırılarak sahnede atmosfer yaratmak için önemli bir adım atılmıştır. Wagner’in kullandığı çeşitli somut dekorlar sahne üzerinde gerçeklik yaratarak istenilen atmosfere hizmet etmiştir.

“Tiyatro mimarisinin, yapıt ve seyirci açısından nasıl bir önem taşıdığı gerçeğini yine ilk kez Wagner dile getirdi. Ancak tiyatrodaki gerçekleştirdiğini

görmek istediği çok belli bir oyun-seyirci ilişkisi vardı. Gerçek olan seyircinin dünyası ile düşsel ve ülküsel olan oyun dünyası arasında olabildiğince kesin bir ayırım istiyordu. Bundan ötürü, sahneyi yapay yanılısamayla salondan uzaklaştıran bir mimariden yanaydı. Seyirci, uzak, sahne üzerindeki kişileri de devleşmiş görstün istiyordu.” (Candan,2013)

Wagner’in bu yönelişleri doğrultusunda kurulan Şenlik Tiyatrosu’nda seyirci sahneye daha yakın konumdadır ve yapıt ve müziğin uyumlu olması açısından da sahnenin altında orkestra çukuru bulunur.

Şekil-13: 1876 yılında Wagner’in isteğiyle oluşturulan Bayreuth Tiyatrosu



Bu dönemin diğer önemli bir ismi; Adolphe Appia, Wagner’in sanat anlayışından etkilenir. Sahne üzerinde bütünlüğün önemli olduğu düşüncesiyle yola çıkan Appia, oyuncunun eylemleri, tasarım ve zemin gibi öğelere yeni bir bakış açısı geliştirmiştir. Dekorun oyunun önemli bir parçası olarak gören Appia iki boyutlu dekorun bütünlüğe olumsuz etkileri olduğunu ve sahnedeki oyuncunun eylemlerini kısıtladığını düşünerek, sahneye merdiven, rampa ve yükselti gibi dekor parçaları eklemeye karar vermiş ve oyuncuların dekora uyum sağlamasını, daha özgür hareket etmesini istemiştir. Ayrıca ışığı sahne üzerindeki atmosferi ve duyguları harekete geçiren önemli bir unsur olarak görerek, ışığın rengi, yönü ve parlaklığı gibi değişimlerin titizlikle tasarlanarak sahnede üç boyutlu bir görünüm kazanmak

istemiştir. (Brockett,2017) Böylece artık dekor oyunun bir parçası olmaktan çıkmış oyuncu dekorla bir bütün haline gelmiştir.

Şekil-14: Appia'nın, Wagner'in eseri adına yaptığı bir tasarım



19. Yüzyılın önemli isimlerinden Stanislavski tiyatro adına büyük adımlar atmış ve oyunculuk yöntemi geliştirmeyi başarmış bir tiyatro adamıdır. 1898 yılında Vladimir Nemiroviç Dañenko ile birlikte kurduđu Moskova Sanat Tiyatrosu'nda kendi oyunculuk yöntemi ile özellikle Anton Çehov'un oyunları sahnelenmiştir. Bu anlayış doğrultusuna sahnelenen Çehov'un “Martı” oyunu büyük bir beğeni toplamış ve Moskova Sanat Tiyatrosu'nun tanınmasında önemli bir rol oynamıştır.

Şekil-15: Moskova Sanat Tiyatrosu 1920 civarı



Şekil-16: Moskova Sanat Tiyatrosu “Kiraz Bahçesi” Alexander Bakshy - The Path of the Modern Russian Stage, Kamu Malı



Stanislavski, oyuncunun sahne üzerinde ses ve bedensel eylemlerinin kusursuz olması için sahne tekniklerine önem vermiştir. Oyuncunun her zaman gerçeğin peşinden koşmasını ve gerçeğin iyi bir gözlemcisi olmasını istemiştir. Oyun içerisinde gerçek ilişkiler ve gerçek aksiyonlar yaratacak durumları ön planda tutmuştur. Aksesuarlar konusunda da titiz davranan Stanislavski oyuncuyu gerçekliğin içine sokmak için elinden geleni yapmıştır. Stanislavski sayesinde tek

düze olan dekor biçimi değişmiş, yerini metnin tarzına göre tasarlanan dekorlar almıştır. Dekordaki odalar ve kesitler, sahne ve seyirci arasında dördüncü duvar benzeri bir his yaratmıştır. Işık tasarımları da değişiklik göstermiş, gerektiğinde aydınlık ya da loş bir biçim almış ve bu durum oyunun atmosferini etkili kılmıştır.

Reinhardt ise seyirci ve sahne bütünlüğünü yaratarak buna uygun mekanlar oluşturmayı başarmıştır. On dokuz yaşındayken çalışmaya başladığı tiyatroda, bir kabare sahneledikten sonra büyük bir beğeni toplamayı başaran Reinhardt, 1902 ve 1905 yıllarında elliye yakın oyun sergilemiş ve 1905 yılında Deutsches Theatre’de yönetmenliğe başlamıştır. Reinhardt oyunun tarzına göre mekanda da değişiklikler yapılmasını savunmuştur.

“Ona göre, kimi oyunlar samimi bir çerçeveye, kimi oyunlar geniş mekanlara, kimileri ise açık bir platforma ihtiyaç duyuyordu. Örneğin, Kral Oidipus’u, modern yapılar içerisinde fiziksel görünümü itibariyle antik Grek tiyatrolarına en yakın yapı olmasından dolayı bir sirkte sahnelenmişti. I. Dünya Savaşı’nın ardından da yapım biçemlerinde ve tiyatro mimarisinde giriştiği denemeleri genişletti.” (Brockett,2017)

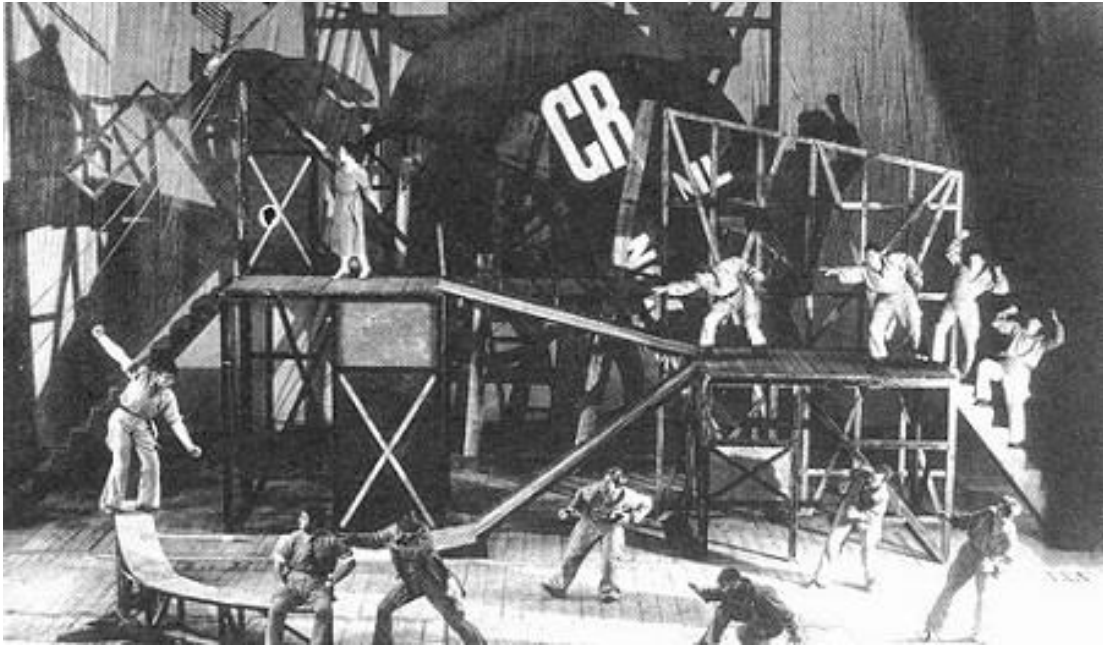
Açık alanlarda gösterilmeye başlayan oyunlar sirklerde, şatolarda sahnelenerek farklı bir bakış açısı yakalanmıştır. Antik Yunan tiyatrosundan yola çıkarak ilerleyen Reinhardt seyirci ve oyuncularını ortak alanda birbirine yakın tutup estetik bir biçim yakalamıştır.

Şekil-17: Reinhardt’ın yönettiği *Lysistrata* oyunundan bir fotoğraf



Meyerhold ise oyuncuya ve oyuncunun fiziksel eylemlerine önem verip sınırları zorlayan bir tiyatro anlayışı geliştirmiştir. Sahnedeki dekorların işlevinin yüksek olması, geometrik biçimde tasarlanması ve oyuncuların fiziksel eylemlerini desteklemesi gerektiğini savunmuştur. Oyuncuların fiziksel eylemlerine önem veren sanatçı, bunu göz önünde bulundurarak oyuncuların daha rahat hareket edebileceği alanlar yaratmıştır. Aynı zamanda teknolojiyi de kullanarak mekanik biçimde efektler ve ışıklandırmalardan yararlanmıştır. Meyerhold, yönettiği oyunlarda birbirinden farklı kostümlerle, bilinçli seçilmiş renklerde oluşan dekorlarla gerçekliği kırmıştır. Örneğin; *Don Juan* oyununda ön taraftaki perdeyi kaldırmış ve salonun ışıklandırmasını oyunun başından sonuna kadar açık kalmasını sağlamıştır. (Brockett,2017) Meyerhold *Commedia dell'Arte* tekniklerini geliştirmeye yönelik çalışmalar da yapmıştır; belirli bir mekanda oyuncuların ve seyircilerin bir araya gelmesiyle bulundukları mekanın bir oyun alanına dönüşmesi sağlanmıştır.

Şekil-18: Meyerhold sahnesine bir örnek



Şekil-19: Meyerhold “The Government Inspector” 1926 Moskova



Piscator tiyatroda politik düşüncüyü ön planda tutan bir anlayışı benimsemiştir. Oyunlarında ezilen olarak görünen sınıfın yaşadığı zorlukları göstermeyi hedefleyen Piscator, tiyatro anlatımının dramatik biçiminden sıyrılarak epik bir anlatım yoluyla olması gerektiğini savunmuştur. Böylelikle daha sonra ortaya çıkacak olan Brecht tiyatrosunun önünü açmıştır. (Karabulut,2014) Piscator yaptığı çalışmalarda seyircinin farkındalık yaşaması, gerçek olanı görmesi ve önceden kabul gören kalıp haline gelmiş düşüncelerden sıyrılması üzerinde durmuştur. Sahnedeki inandırıcılık bu anlayışla yerini projeksiyon yardımı ile kullanılan görüntüler ve belgelere bırakmıştır. Bu sayede tiyatro mekanında sınırsız bir uzamın yolunu açmıştır ve mekanı istediği gibi yönetmiştir.

“Piscator, tiyatrosunda, renk, ışık, ses işbirliği ile, hızlı bir devinim sağlamıştır. Sahne mekanizması bu devinime ayak uydurmuştur. Dönen, yükselip alçalan, değişen, gözden yiten dekorlar, döner sahne, kaleido- scope ışık düzeni; geleneksel oyunculuk sanatının yerini almıştır. Oyuncu bu hareketli düzene akrobatik hareketlerle, köşeli jestlerle ayak uydurur. Böylece özgür istemi olan, kişilikli birey yerine istatistik bir figür olarak insan görüntülenmektedir.” (Şener,2006)

Şekil-20: Piscator'un tiyatro sahnesine bir örnek



Brecht'in “epik tiyatro” anlayışıyla birlikte tiyatro tarihi önemli ve kalıcı bir değişimin yaşandığı döneme girer. Piscator'un çalışmalarından etkilenen Brecht, geleneksel tiyatro anlayışına karşı gelerek yaptığı çalışmalarıyla Piscator'un başlattığı “epik tiyatro” anlayışını, Marksist görüşün öncülük ettiği ve “eleştirel-toplumcu gerçekçi” kuramıyla birlikte zirveye çıkarmıştır. (Karabulut,2014) Geleneksel tiyatrodaki seyirciyi etkilemek adına sahne üzerinde oluşturulan estetik ve büyümlü atmosfer yerini seyircinin şaşırmasını sağlayan eleştirel bir yaklaşım almıştır. Seyirciyi şaşırtmaktaki amaç ise gerçeklerle yüzleşerek, farkındalık yaşamasını sağlamaktır. Brecht seyircinin yaşadığı duyguları anımsamasındansa aynı durum içinde olsaydı ne şekilde hareket ederdi diye sorgulamasını istemiştir. Bu yüzden Brecht tiyatrosu “canlandırma” değil “anlatan” olarak ön plana çıkmıştır. Epik Tiyatro seyirciyi uyanık tutup empati kurmasını engellemek amacıyla “yabancılaştırma” kavramına başvurur. Yabancılaştırma efektini kullanırken çeşitli ışıklı yazılar, projeksiyon, müzik ve sembollerden faydalanmıştır. Stabil bir sahne düzenine karşı koyarak, sahnenin hareketli ve dinamik bir hale gelmesini sağlamış, toplumsal değişime katkı sağlayacak fikirlere yönelmiş ve dekorların olabildiğince abartıdan uzak ve estetik görünmesini sağlayarak seyircinin dikkatinin dağılmasını engellemiştir.

Şekil-21: Brecht tiyatrosu “Kafkas Tebeşir Dairesi” Karl von Appen'in yönettiği final sahnesi



Şekil-22: Brecht tiyatrosundan örnek fotoğraf



Artaud ise “vahşet tiyatrosu” anlayışı ile eylemsel ve duygusal bütünlüğün iç içe olduğu bir deneyimi savunmuştur. Sahnelediği oyunlarda vahşeti yansıtmak adına efektler kullanmıştır.

“Sahneleyişte efektler adeta başrol oynuyordu. Salonun dört köşesine kolonlar yerleştirilmişti. Çan sesleri, makina gıcırıltıları, uzaktan yankılanan ayak sesleri, rüzgar, fırtına, şimşek, o günlerde ses sistemlerinin fazla gelişmemiş olmasına karşın izleyiciyi dört yandan etki altına alıyordu.”
(Candan, 2013)

Artaud hem seyircinin hem de oyuncunun alanının gereksiz olduğunu savunarak seyirciyi de performansın içine sokmayı başarmıştır. Artaud oyunları için hangar, baruthane ve benzer boş alanları kullanmayı tercih etmiştir. Böylece seyirciyi yaşayan ve gerçek olan bir durumun içine almayı hedeflemiştir. Oyunlarında “katharsis” kavramı bir neden-sonuç ilişkisine bağlı olmadan, performansın tümüne yayılmış bir şekilde bütünsel bir yaşamı temsil etmiştir. Oyunlarında seyircinin performans esnasında etkilenmesini ve rahatsız hissetmesini istediği için şiddet ve duygunun yüksek olduğu sahneler yer vermiştir. Tiyatronun eğlenceden ziyade insanın kendi iç dünyasına yönelmesi ve dönüşüm sağlayabilmesini savunan Artaud, yönettiği oyunlarda her anı dikkatle izlemesini sağlayacak mekan ve çalışmalar üzerinde durmuştur.

Grotowski ise oyuncuların sahnede fiziksel eylemlerini ve seslerini kullanarak, söz içermeyen nidalar ve eylemler yapmalarını istemiştir. “Yoksul Tiyatro” anlayışı ile oyunlarında minimalist bir biçimi hedef alan Grotowski, teknik imkanlardan, sahne üzerindeki materyallerden, makyaj, kostüm vb. unsurlardan vazgeçmiştir. Sahnelediği oyunlarda dikkati başka yöne çekmeyecek boş oyun mekanları kullanmıştır. Aydınlatmada ise yine teknolojiden uzak durarak gün ışığı ve mum gibi ışıklardan faydalanmıştır. Seyircinin de oyunun içinde olmasını sağlayan Grotowski, kimi zaman seyirci koltuklarının yerini değiştirerek oyunu ortada oynatmış, kimi zaman da seyircileri olay örgüsünün merkezine yaklaştırmıştır. Tiyatronun performans sanatından çok, tecrübe ve arayış olduğunu savunan Grotowski, tiyatro tarihinde büyük bir etki yaratmıştır.

Şekil-23: Grotowski'nin deneysel çalışması Sadık Prens 1965



Peter Brook “Boş Mekan” adlı eseriyle seyirci ve sahne ilişkisini inceliklerle tanımlamıştır. Dekorun gerekliliğini reddederek performansın boş bir mekanda gerçekleşebileceğinin savunmuştur. Brook’un “Herhangi bir boş alanı alıp işte bir sahnedir diyebilirim.” demesi tiyatrodaki mekan kullanımındaki bakış açısını gösterir. Oyunlarında seyirci ve oyuncu arasındaki mesafeyi kaldırmak isteyen Brook, seçimini daha esnek ve elverişli mekanlardan yana kullanmıştır. Eylemin önemini savunan Peter Brook, *Mahabharata* performansı ile farklı ülkelerden oyuncularını bir araya getirerek, kültürlerarası geniş çaplı bir deneysel çalışma yapmıştır. Böylelikle evrensel olana ulaşmaya çalışmış ve tiyatro adına önemli bir yenilik getirmiştir. Aynı zamanda dilin işlevselliğini sorgulamadığı performansları, sağır ve dilsizlere, akıl hastanesindeki hastalara ve hiç tiyatro görmemiş insanların karşısına çıkararak deneysel araştırmalar gerçekleştirmiştir. (Candan, 2013)

Şekil-24: Peter Brook'un Mahabharata performansından



Robert Wilson görsel ve işitsel olana önem vererek sahne üzerinde farklı bir deneyim içerisine girmiştir. Işığı kullanma biçimiyle birlikte farklı bir tarz yakalayan Wilson, eylem ve söz bütünlüğünü bozarak seyircinin beklentisini kırmıştır. Wilson'ın mekan kullanımı oldukça zengin ve gösterişlidir. “Otistik tiyatro” kavramıyla birlikte izleyicilerin izlediklerinden çıkardığı anlama odaklanmış, kişisel algıları ve duyguları harekete geçirerek bireylerin kendi deneyimlerini yaşamasını sağlamıştır. Bu kavramla birlikte seyirci izlediği performanstan bir anlam çıkartmak zorunda değildir, performans “şimdi ve burada” gerçekleşir. İzleyicinin kendi duygu ve deneyimi ön planda tutulur. Otistik bireylerin algılayabileceği biçimde hazırlanan performanslarda eylem, beden, dans ve ışıktan yararlanır ve bu unsurlar performans içerisinde seyircilerin tepkilerini yönlendirmek açısından önemlidir.

Şekil-25: Wilson tiyatrosundan örnek bir fotoğraf



İKİNCİ BÖLÜM

2.1. Mekanın Dramaturjisi

Mekan kavramı tiyatro sanatı açısından gösterim alanı ve dramaturjik bir birim olarak iki farklı anlamda kullanılmaktadır. Mekan dramaturjisiyle birlikte sadece oyunun geçtiği değil aynı zamanda tiyatrallığın vazgeçilmez unsurlarından biri kast edilmektedir. Seyirci-oyuncu ve mekan bütünlüğünde her zaman bir sahne çerçevesi olmak zorunda değildir. Oyuncu devinimiyle ve sergilediği performansın tarzına göre tüm mekanı kullanmakta özgürdür. Bu durumda oyuncu, seyircinin alanına da girebilir ya da istediği bir mekanı performansında kullanabilir. Bu sebeple oyuncunun devinimiyle tüm mekan bir tiyatro sahnesine dönüşür. Çerçeve sahneye geçilmesiyle birlikte mekanın da dramaturjik açıdan önemi artmış, oyundaki mekanı oluşturacak sahne düzenlemesine gidilmiştir. 19. yüzyılda geleneksel anlayışa karşı çıkılarak klasik dramaturgiden modern dramaturgiye geçilmiş ve mekanın parçalandığı ve her parçadan bir anlam üretilmeyle başlandığı görülmüştür.

Tiyatro alanında birçok çalışma yapmış olan yönetmen Peter Brook “Boş Mekan” adlı kitabında mekan hakkında şunları söylemiştir;

“Herhangi boş bir mekanı alır, işte burası sahnedir diyebilirim. Bir adam bu boş mekanın ortasından yürüyerek geçer ve bir başkası da bu adamı gözleriyle izler, işte tiyatro etkinliği için bize gereken şey bu kadardır. Oysa tiyatro dediğimizde aklımıza neler gelmez. Kırmızı perdeler, spot ışıkları, serbest koşuk, gülüşmeler, karanlık; bütün bunlar her derde deva tek bir sözcüğün şemsiyesi altında birleşip üstüste binerek karışık bir imge oluşturur. Sinemanın tiyatroyu öldürdüğünden söz ederiz, bunu söylerken de kafamızda sinemanın ilk ortaya çıktığı zamanki gişeli, fuayeli, kapanır koltuklu, yer lambalı, değişen sahneli, aralı, müzikli, sözümona bir tiyatro vardır, sanki tiyatro, tanımı gereği bunlardan ve bunların biraz fazlasından başka bir şey değilmiş gibi.” (Brook, 2010)

Bu bölümde de üç farklı dönemde yazılmış olan *Medea*, *Kurban* ve *Araf* adlı oyunlarda tercih edilen mekan kullanımının üç oyun yazarının üslubünü belirlemedeki önemi üzerinde durulurken, mekan-olay örgüsü-karakter gelişimi gibi çeşitli dramaturjik unsurlar da değerlendirilecektir.

2.2. Euripides

MÖ 480 yılında Atina'da hayata gelen Euripides, Aiskhylos² ve Sophokles³ ile birlikte önemli Antik Yunan tragedya yazarları arasında yer alır. MÖ 455 yılında ilk oyunu *Pelias'ın Kızları*'nı yazan Euripides, Aiskhylos ve Sophokles'ten farklı olarak oyunlarında toplum için ideal insan düşüncesine karşı çıkarak, toplumdaki eksikleri ve hataları eleştirel bir bakış açısı ile ele alır. Gerçekçi düşünceye sahip olan Euripides mitolojik boyutta olan hikayeleri değiştirerek, kendi görüşlerine uygun hale getirmiştir ayrıca yöneticilerin bireyler üzerindeki baskısını eleştirel bir dille oyunlarında işlemiştir. (Katman, 2021) Diğer yazarlar oyunlarında toplumsal yapı için uyumlu olacak düşünceleri ele alırken Euripides buna karşı koyarak oyunlarında aklı ve laik düşünce biçimini ön plana çıkarmıştır. *Medea* ve *Hippolytus* oyunları ile inanç ve akıl çatışmasını, *Bakhalar* ile duygusal ve rasyonel düşüncenin çatışmasıyla laik düşüncenin önemini, *Troyalı Kadınlar* ile savaşın manasızlığı ve insan beyninin limitlerini konu almıştır. Döneminin yazarları gibi Euripides de ileri yaşlara kadar birçok eser vermiş ancak günümüze 18 tane eseri ulaşabilmiştir. Bu eserler ise; *Medea*, *Hippolytus*, *Bakhalar*, *Troyalı Kadınlar*, *Elektra*, *Helen*, *Hecuba*, *Andromakhe*, *Ion*, *İphigenia Aulis'te*, *İphigenia Tauris'te*, *Yalvaranlar*, *Herakles*, *Herakles'in Çocukları*, *Fenikeli Kadınlar*, *Resos*, *Alkestis*, ve *Kyklops*'tur. Euripides, oyunlarındaki eleştirel bakış nedeniyle halkın öfkesine maruz kalmış ve uğradığı saldırılar sonucunda da Antina'yı terk etmiştir. Makedonya'ya giden yazar, dönemin kralı tarafından hoşgörü ve sevgi ile karşılanarak son günlerini burada geçirmiştir.

2.2.1 Medea

Euripides'in kaleme aldığı *Medea* oyunu MÖ 431 yılında yazılmıştır. Oyunda İason'un Medea'yı terk edip, Korinthli bir Yunan prensesle evlenecek olması üzerine ortaya çıkan olaylar ele alınır. Medea İason'un ihaneti karşısında büyük bir öfkeye kapılarak, prensesi ve iki evladını öldürerek İason'dan intikam alır.

Antik Yunan Mitoloji'sinde Kolkhis kralı Aietes'in kızı olan Medea, aynı zamanda Helios'un⁴ torunu ve Hakate'nin⁵ de yeğenidir. "Güneş soyluları" olarak bilinen ailedendir ve büyücü olarak tanınır. Medea, İason'la tanışmasına da sebep

² Aiskhylos MÖ 525/524-MÖ 456/455. Antik Yunan Dönemi'nin tragedya yazarları.

³ Sophokles MÖ 495- MÖ 406. Antik Yunan Dönemi tragedya yazarları.

⁴ Yunan mitolojisinde güneş tanrısı olarak bilinir.

⁵ İyi ve kötü güçlere sahip olan, üç yüzlü olarak bilinen ve yeraltı dünyasının tanrıçasıdır.

olan Altın Post⁶ efsanesinde de önemli bir rol oynamıştır. Efsaneye göre; amcası Pelias'ın⁷ tahta sahip olması için Altın Post'a ihtiyacı olduğunu öğrenen İason, inşa ettiği Argo⁸ adındaki gemisiyle yola çıkar. Argonaut'lar olarak bilinen ve kahramanların yer aldığı bir toplulukla birlikte yola çıkan İason, postu istemek için Kolhis'teki⁹ kral Aietes'in¹⁰ yanına gider. Bu sırada ise Medea İason ile karşılaşır ve ona aşık olur. Altın Post'u vermeyi kabul eden kral, İason'a bazı şartlar sunmuştur ve ancak bu şartları yerine getirebilirse Altın Post'u elde edecektir. Bu şartlar ise; ejderhayı öldürmek, ateş püsküren boğaları yatıştırmak ve ejderhanın dişlerini toprağa ektikten sonra ortaya çıkan savaşçıları mağlup etmektir. Medea ise İason'un onunla evlenme sözüne karşılık olarak büyü gücünden ve zekasından yararlanarak, İason için özel bir merhem hazırlar. Bu merhem sayesinde İason çok güçlü olacaktır ve derisi silahın bile yaralayamayacağı bir hale gelecektir. İason, Medea'nın sayesinde kralın istemiş olduğu şartları yerine getirir. Fakat kral verdiği sözden vazgeçerek Altın Post'u vermek istemez. Medea ise İason'a birlikte Altın Post'u alır ve Argo adındaki gemiyle yola çıkarlar. Medea yolda giderken, babasının ona yetişmesinden korktuğu için peşine düşen kardeşini keser ve parçalarını ise aralıklarla yola atar, böylece kralın adamları parçaları toplarken zaman kaybederek onlara yetişemezler. Oyunda da Medea büyücülük özelliği ile ön plana çıkar, oyun Medea ve İason'un iki çocuğuyla birlikte yabancı bir ülkede yaşamaya çalışırken İason'un ülkenin kralının kızına aşık olması ve Medea'nın çılgına dönüp planlar kurmasıyla başlar. Medea oyunda zaman zaman aşağılanan, yalnız kalmış, yurtsuz, yabani ve kıskanç bir kadın olarak bahsedilmiştir.

2.2.2 Medea Oyununda Mekan

Antik Yunan tiyatrosunda modern çağın sahne ve seyirci arasında yaratılan illüzyonu oluşturması imkânsızdı ve seyircinin hayal gücü oldukça değerliydi. Oyundaki zaman geçişleri koronun yardımı ile seyirciye aktarılır, mekan ise oyun boyunca dış mekandır. Antik Yunan'da sadece gerekli durumlarda kullanılan makine (Vinç) “deus ex machina” yöntemi ile tanrı sahneye iner ve olayları gerektiği gibi

⁶ Mitolojide zenginlik ve gücü temsil eden ve büyülü olan bir koç postudur.

⁷ Yunan mitolojisinde Iolkos'un kralı olarak tanınır.

⁸ Argus olarak bilinen gemi ustasının inşa ettiği gemidir. Bu koruyan tanrı Hera ve geminin yapımında Tanrıça Athena yardım etmiştir.

⁹ Gürcistan'ın batı kısmında yer alan büyük bir krallığın adıdır.

¹⁰ Kolhis krallığının kralı olarak bilinir.

çözümüne kavuştururdu. Medea oyununda da “deus ex machina” tanrıların Medea’yı çocuklarını da öldürdükten sonra şehri terk etmesi için kullanılmıştır.

Oyun Medea’nın yaşadığı evin önünde dış mekanda başlar. Oyunun “prologos” diye adlandırılan kısmında “Sütnine” karakteriyle Medea’nın ihanete uğradığı seyirciye aktarılır.

“ SÜTNİNE

*Ama yaşadığı dünya şimdi ona düşman kesildi, yaralıyor onu
En çok sevdiğiyle, en derinden. İason ihanet etti,
Kendi oğullarına ve hanımına, soylu bir yatakta,
Koren’t kralıyla işbirliği yapmak için, Evlendi,
Kreon’un kızı Glauke ile. Zavallı Medea! Küçük düşmüş, utanç içinde,
Bana da çok ağır geldi, dayanamadım; çıktım dışarıya,
Geldim buraya, anlattım hanımımın başına gelen felaketleri yere göğe ”*

Antik Yunan tiyatrosunda iç mekanın seyirciye gösterilmemesi nedeniyle evin içinde olduğu bilinen Medea’nın üzüntüsü Sütnine kullanılarak dışarıya aktarılır. Sütnine’den sonra, Medea’nın evin içinden gelen sesi duyulur;

“ MEDEA (İçeriden)

*Acı çekiyor muyum? Aldatılmadım mı? Ağlamam gerekmiyor mu?
Çocuklar, herkes nefret ediyor annenizden ve lanetlendiniz sizler de:
Ölüm babanızla beraber sizi de alsa da bu ev yeryüzünden silinip gitse!”*

Oyunda Medea’nın evi oldukça büyük bir öneme sahiptir. Çünkü oyunda işlenen tema, ihanet, aşk ve intikam gibi temalar bu evin etrafında şekil bulur. Bu ev Medea’nın iç dünyasını hakkında ışık tutan ve karakterin kendini güvende hissettiği bir mekandır. Kral Kreon’un bile gücünden çekindiği Medea’nın evi onun karanlık tarafını da seyircinin gözlerinden uzak tutar ve gizemini artırır. Süt Nine’nin Medea ile konuşmak için evine girmesi ve sonra birlikte evin önüne çıkmalarıyla mekan daha fazla işlevsellik kazanır.

“ MEDEA

*Korentli kadınlar! Eleştirmeyesiniz diye beni yanlış yere
İşte çıktım dışarı. Bilirim pek çok insan gururludur yürekte
Hem evde, hem dışarda. Ama kibirlidirler diye
Hiç sevilmezler bazıları da, sessizlik tarzlarıdır onların oysa.”*

Oyunun bu kısmında Medea ilk defa kendini seyirciye gösterir ve o ana kadar kendisi hakkında söylenenleri doğrular nitelikte bir psikoloji ile konuşur. Medea içinde bulunduğu durumu ve yaşadığı duyguları şu sözlerle dile getirir:

“ KORO

*Yapacağım istediğini. Adil olur İason'un cezalandırılması.
Böylesi haksızlara üzülmekte, haklısın yerden göğ.
(Kreon gelir.)
Ama Medea bak, Korent Kralı, Kralımız Kreon geliyor
Yeni bazı kararları, sana bildirmeye gelmiş olmalı.*

Oyunda Medea'nın evi dışında Kreon'un sarayı da mekan olarak kullanılmıştır. Dönemin teknik yeterliliği dikkate alınarak ve “tek mekanda geçen olay örgüsü” algısı doğrultusunda bu saray, karakterlerin diyalogları ile seyirciye aktarılır. Gücün ve otoritenin sembolü olan Kreon'un sarayı, Medea'nın evi karşısında adeta çaresizdir. Ölümün kol gezeceği sarayda Medea'nın varlığından rahatsız olan Kreon, onunla görüşmek ve ülkeyi terk etmesi yönünde onu ikna etmek için kendi alanını terk ederek Medea'nın evine gelir.

“ KREON

*Korkuyorum senden. Gerçeği niye gizleyeyim? Korkuyorum
Kızıma giderilemeyecek bir zarar vermenden.
Tedirginliğime katkıda bulunan bazı şeyler var.
Zeki bir kadınsın, beceriklisin bir sürü şeytani sanatta.*

MEDEA

*İşte yine şöhetim! Pek çok kere, Kreon,
Yıkımım oldu benim ve de lanetim. Açıkğöz biri
Çocuklarına hiç öğretmemeli arkadaşlarından daha fazla
Kullanmayı beyinlerini. Ne geçiyor eline zeki olunca?
Boş veriyorsun kendi işlerin ; bütün yurttaşların
Nefret ediyorlar senden. Aptallar da cahil diyorlar sana
Ve de işe yaramaz, alışıık olmadıkları bir bilgiyi sunduğunda onlara.
Akıllı diye bilinenlere gelince, insanlar eğer seni
Onların üzerinde bir yere koyarlarsa, hiç dayanamazlar buna.
Yaşadım bunu bilirim: çünkü ben zekiyim,
Onlar kıskanç, ötekiler de sevmezler beni. Üstelik
O kadar da zeki sayılmam aslında. Öyleyse Kreon,
Neden korkuyorsun sen? Sana zarar vermemden mi?
Kaptırma kendini, Kreon, ürkütmem seni. Öyle bir gücüm yok benim,
Bir kadın olarak, kötülük yapacak bir krala. Sen de kötülük yapmadın bana.
Verdin kızını seçtiğin adama. Kocamdan nefret ediyorum,
Doğru; ama sen, yerden göğe haklıydın yapmakta
Yapmış olduklarını. O yüzden hiçbir kinim yok
Senin mutluluğuna karşı. Evlendir kızını kocamla, bol şans
İkinize de. Ama bırak Korent'te yaşayayım. Sessizce taşıyayım
Hatalarımı, boyun eğerek üstün bir güce."*

Kralın sarayından çıkıp Medea ile konuşmaya gitmesi, yani otoritenin Medea'nın yanına gidecek kadar endişe içinde olması, Medea'nın büyücülük özelliği ile kızının zarar görebileceğinden korktuğunu gösterir. Oyunun bu kısmında Medea'nın kendini diğer insanlara göre zeki olduğunu düşündüğünü görülmektedir. Medea'nın kral ile konuşma tarzında da onun beceri sahibi, manipülatif ve zeki bir karakter olduğu görülür.

“ (İason girer)

İASON

İlk kez olmuyor bu, gördüm bunu kaç kere

Nasıl ölümcül sonuçlara yol açar dizginlerinden boşanmış öfke

Korent'te kalabilirdin, yaşardın hala bu evde

Eğer kabul etseydin sessizce, iktidardakilerce verilen kararları”

Medea'nın kocası İason Medea'nın sorun çıkarmaması için onunla konuşmaya gelir. İason kraliyetin bir üyesi olmaya çok yakındır ve artık sarayı kendi evi olarak benimsemeye başlamıştır. Medea'nın davranışlarını yanlış bulur ve onunla küçümseyen bir tavırla konuşur. Daha önce yaşadığı eve artık yabancısıdır ve çıkan sorunlarda Medea'nın yaklaşım biçimini hatalı görmektedir. Fakat Medea evlilikleri boyunca ondan ilgisini eksik etmemiş, başarılar kazanmasına yardımcı olmuş ve ona sadık kalmıştır. Hatta İason'a olan aşkından kendi kardeşinin ölümüne sebep olup babasıyla arasının bozulmasını bile göze almıştır.

“ MEDEA

Nereye gideyim şimdi ben? Toprağıma, babamın evine mi,

Hani seninle gelmek için ihanet ettiğim? Ya da Iolkus'a

Pelias'ın perişan kızlarının yanına mı? Ne hoş karşılarlar beni,

Babalarının katilini! O zaman durum şöyle:

Evdeki dostlarım artık nefret ediyorlar benden; sana yardım ettiğim için de

İncitmeye hiç hakkım olmayan insanların kazandım düşmanlığını.”

Medea, İason'a duyduğu aşkla beraber ailesini geride bırakmıştır, ‘baba evi’ olarak gidebileceği bir yer kalmıştır ve “öteki” olarak yaşadığı yerden de Kreon tarafından kovulmasıyla kendini yalnız hisseder. Kreon'un verdiği süre sonunda şehri terk etmek zorunda olan Medea'nın yardımına dostu Aegeus yetişir ve onunla bir anlaşma yapar. Bu anlaşmaya göre Medea istediklerine ulaştıktan sonra onun yanına gidecek ve Aegeus ona güvenli bir yaşam alanı sağlayacaktır.

“Medea hem trajik kahraman hem de anti kahraman özellikleri göstermektedir. Dönemin toplumsal norm ve kabulleri göz önüne alındığında sevilecek ve sempati duyulacak özellikleri az olmasına rağmen ozan, Medea karakterinin hep arkasında durarak onu destekleyen bir kurgu yaratmayı tercih etmiştir. Korkutucu ve acımasız görünmesine rağmen insandır ve en önemlisi insanidir, çelişkilerle mücadele etmektedir.” (Taymaz, 2023)

Nitekim oyunun sonunda amacına ulaşarak intikam planını gerçekleştiren Medea’nın haklılığı veya haksızlığı üzerinde durulmaz ve ona bir kurtuluş seçeneği sunulur.

“ MEDEA

*Sen kendin, hiçbir zaman kovmayacaksın beni toprağından;
Ve düşmanlarım almak isterlerse beni, canın çıkmadıkça
Kendi arzunla teslim etmeyeceksin beni onlara.*

MEDEA

*Ah muhteşem Güneş Baba! Ah Zeus! Ah Adalet, Zeus’un kızı!
Şimdi zafere doğru gidiyorum işte, işte şimdi umut göründü!
Göreceğim düşmanlarımın hak ettikleri gibi cezalandırıldıklarını.
Planımın en zayıf olduğu yerde, işte tam o noktada
Yardıma geldi bu Aegeus denilen adam; o bir liman
Atina şehrinin.”*

Medea, Aegeus’la yaptığı anlaşma ile kendini güvence altına almak ister. Çünkü yurtsuz bir insan olarak büyük endişelere sahiptir, Kralın kızını ve ardından çocuklarını öldürdükten sonra olacaklardan çekindiği için güvenli bir mekan arayışı içindedir. Aegeus’tan istediği desteği alan Medea adım adım planını uygulamaya başlar.

“ MEDEA

*İlkin bir köle göndereceğim,
İason’a, gelip de görsün diye beni; sonra da
Tatlı tatlı konuşacağım onunla; doğru davrandığını söyleyeceğim ona;*

*Diyeceğim ki, “Beni aldatıp da bu soylu evliliği satın alarak
Zekice hareket ettin ve de en iyisini yaptın.”
Ama yalvaracağım çocuklarımın kalmasına izin verilmesi için.
Bırakmayı düşündüğümünden değil oğullarımı ardımda,
Bana hakaret edip, benden nefret eden düşmanlarımın topraklarında;
Oğullarım, Prensesi öldürme planımda yardımcı olacaklar bana.
Saraya göndereceğim onları hediyeler verip ellerine ve bir elbise,
Yumuşak iplikle dokunmuş ve de bir taç, dövme altından.
Eğer alır da giyecek olursa bu cicileri, prenses hazretleri, hem kendisi
Hem de ona dokunan herkes yok olacak acı içinde;
Böyle öldürücü bir zehire bulayacağım hediyelerimi.”*

Medea kendine ait alanın verdiği güç ve gizem ile başka bir mekanda, sarayda, yaşayan insanlar için gerçekleştireceği plan uğradığı ihanetin bir intikamı olarak güç ve otoritenin sonunu getirecek düzeydedir.

“ *HABERCİ*

*Medea! Git buralardan, kaç! Ne yaptın öyle!
Ne kötü, ne korkunç bir şey! Gemi ya da araba
Ne bulursan onunla kaç!*

MEDEA

Neden kaçayım?

HABERCİ

*Prenses öldü, babası Kreon da.
Senin verdiğin zehirle, öldüler ikisi de.*

MEDEA

*Mükemmel, çok sevindim bu habere
Dostum ve de velinimetim olarak kabul ediyorum seni bunda böyle.”*

Bu sahnede, bir başka mekan olan sarayda olup bitenler haberci ile iletir. Medea'nın planı işe yaramış ve amacına ulaşmıştır. Medea tehlike altında olduğu için habercinin de belirritiği gibi bulunduğu mekandan ayrılması gerekmektedir, çünkü bu mekan da Medea için tehdit, ölüm, intikam vs. gibi duyguları ifade eder.

Medea daha sonra planın ikinci aşamasını uygulamaya geçer. Olaylar yine Medea'nın evinde iç mekanda geçer; annelerinden kurtulmaya çalışan çocukların sesleri ve koronun yorumlarıyla Medea'nın çocuklarını planı doğrultusunda öldürdüğü anlaşılır. Antik Yunan tiyatrosunda ölüm sahnelerinin gösterilmemesinden dolayı yine iç mekanda gerçekleşen cinayet dışarıdan duyulan seslerle ifade edilmiştir.

“ KORO

Duyuyor musunuz? İmdat istiyor çocuklar?

Ah, zavallı, lanetli kadın!

ÇOCUKLARIN SESLERİ

Yardım edin! İmdat! İmdat! Anne! Bırak gideyim!

Anne! Öldürme bizi!

KORO

Girelim mi içeri?

Muhakkak kurtarmamız gerek çocukların yaşamını!

ÇOCUKLARIN SESLERİ

İmdat! İmdat! Tanrılar aşkına yardım edin! Öldürüyor bizleri!

Kaçamıyoruz kılıcından!

İason ise, kral ve kralın kızı öldükten sonra tüm bu olanlardan hesap sormak adına saraydan çıkıp Medea'nın yanına gelir. Büyük bir öfkeye kapılmıştır, çünkü hayalini kurduğu yaşam ellerinden kaymıştır ve bunun tek sorumlusu Medea'dır. Saray yaşamına mecburen veda eden İason, Medea'nın evinde beklenmedik bir durumla karşılaşır.

“ KORO

İason, öğreneceksin

Ne kadar büyük derdin, yoksa konuşmazdın böyle.

İASON

Ne derdi? Beni de mi öldürmeye çalışıyor Medea?

KORO

Oğulların da öldü. Anneleri iki oğlunu da öldürdü.

İASON

Ne? Oğullarımı mı öldürdü? Yandı yüreğim.”

İason'un büyük bir öfkeyle Medea'nın yanına geldiği bu sahnede Medea evin çatısında, çocuklarının cansız bedenleriyle birlikte ejderhaların çektiği bir arabanın içinde görülür. Artık kendini ait hissedemediği mekandan ayrılarak başka bir mekana gidecektir. Bu yolculukta tanrıların yardımını almıştır ve onu güvende tutacak tek şey budur. Bu araba onun için bir kurtuluş, onun için bir kalkan görevi görmektedir ve İason'la konuşurken bunun verdiği güvenden güç alır.

“ MEDEA

*İason! Ne diye vurup duruyorsun kapılara, arayıp da
Ölü çocuklarını ve onların katili beni? Kes artık! Yeter! Sessiz
Varsa benimle bir işin, dilediğini söyleyebilirsin,
Ama el süremezsın bize, bu arabanın içinde
Düşmanlarımızın elinden kurtarmak için bizi, bu arabayı Güneş Baba
gönderdi.”*

Oyunun finalinde Medea'nın intikam ateşi yüzünden evlatsız kalan İason, onu suçlayarak öfkesini dile getirir ve Medea ile kurmuş olduğu hayattan dolayı büyük pişmanlık duyduğunu ve Medea'nın lanetli olduğunu iddia eder. Medea ise İason'dan intikam almak için çocuklarının hayatına son verir. İason'un çektiği ıstırap karşısında, kazandığı zaferin tadını çıkarır.

“ İASON

*Seni gidi çirkef! Bütün kadınlar arasında sensin sen,
Tanrılar, ben ve tüm insan soyu tarafından en çok nefret edilen!
Bir anne olarak dayanabildin demek kılıç çekmeye
Kendi yavrularına; evlatsız koymak için beni, mahvetmek için hayatımı.
Böyle bir cinayetten sonra, böyle bir suçun iğrenç lekesi alnında
Ne yüzle bakabiliyorsun Güneş'e, Toprak'a? Tanrılar yaksın senin hayatını
da!
Şimdi aklım başıma geldi; eskiden yaptığım delilikti, seni
Alıp geldiğimde vahşilerin topraklarındaki sarayından,
Getirdiğimde seni Yunan eline, sen, canlı lanet, çoktan
İhanet etmiştin, hem babana hem de öz toprağına.*

*Senin günahlarının ceremesini tanrılar bana ödetti.
Çoktan öldürmüştün bile erkek kardeşini kendi ocağında
O güzelim tekneme, Argos 'a ilk ayak bastığında.”*

MEDEA

*Eğer gerekseydi, geniş bir şekilde yanıtlardım
Söylediğin her kelimeyi; ama herkesin babası Zeus
Çok iyi bilir ki, bir zamanlar nasıl hizmet ettim sana; sonra da
Sen nasıl karşılığını ödedin bu hizmetlerimin.
Yanılmışsın, yatağımın şerefini
İki paralık edip de güzel güzel yaşayabileceğini, sonra da bana gülebileceğini
Düşündüysen. Prenses de yanılmıştı ve tabii
Kreon 'da, seni damat olarak aldığında
Ve beni kovabileceğini, bunun da yanına kalmayacağını sandığında.
Şimdi artık ne istersen de bana! Dişi kaplan, Tanrıça Skilla!
Ne gelirse aklına! Ta yüreğinden vurdum seni; hak ettin bunu!”*

Oyunun genelinde olay örgüsü Medea'nın evinin önünde gerçekleşir. Dönemin özellikleri dikkate alındığında ölüm sahnelerinin sahnede gerçeklememesi nedeniyle koro iç mekanda gerçekleşen olayları dillendirirken, Sütne ve Haberci sayesinde de hem Medea'nın evinin içinde gerçekleşen olaylar hem de sarayda yaşanan olaylar seyirciye iletilir. Oyunda bahsedilen bir diğer mekan ise güç ve otoriteyi temsil eden Kreon'un sarayıdır. Ancak Medea'nın eylemleri sarayı bu işlevlerinden tamamen uzaklaştırır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3.1 Güngör Dilmen (1930-2012)

Güngör Dilmen İstanbul Üniversitesi Klasik Filoloji mezunudur. Tel-Aviv, Atina ve Amerika’da Yale ve Washington Üniversitelerinde tiyatro alanında çalışmalar yapmıştır. İlk olarak 1964 yılında Şehir Tiyatrolarında görev yapan Dilmen’in Eskişehir Anadolu Üniversitesinde’de öğretim görevlisi olarak çalıştığı bilinmektedir.

“Ben Anadolu” oyunu büyük bir ilgi kazanarak Almanca, Fransızca, İtalyanca ve İngilizce dillerine çevrilerek yurtdışında defalarca seyirciyle buluşmuştur. Hayata geçirdiği tiyatro oyunları ile birçok kez ödüle layık görülmüş bir yazardır. Bu oyunlar ise; *Midasın Kulakları* – Sinema-Tiyatro Dergisi (1959), *Canlı Maymun Lokantası* – Halkevleri Genel Merkezi Şinasi Efendi Tiyatro Ödülü (1963), *Kurban* – İhsan İskender Armağanı (1967), *Anzavur* – Yunus Nadi Senaryo Yarışması (1970), *Ak Tanrılar* – Türk Dil Kurumu Oyun Ödülü (1975), *Deli Dumrul* – Muhsin Ertuğrul Oyun Ödülleri (1979), *Ben Anadolu: Söylenceden Gerçeğe* – Uluslararası Endüstri ve Ticaret Bankası Tiyatro Oyunu Yarışması (1984), *Ben Anadolu: Söylenceden Gerçeğe* – Ulvi Uraz Tiyatro Ödülü (1986), *Aşkımız Aksaray’ın En Büyük Yangını* - Türkiye İş Bankası Tiyatro Büyük Ödülü (1988), *Troya İçinde Vurdular Beni* – İsmet Küntay Tiyatro Ödülü ve Kültür Bakanlığı Ödülü (1990). Güngör Dilmen’in yazmış olduğu tiyatro oyunları; *Midas Üçlemesi*: (*Midas’ın Kulakları*, *Midas’ın Altınları*, *Midas’ın Kördüğümü*), *Ben Anadolu*, *Deli Dumrul*, *Kurban*, *Canlı Maymun Lokantası*, *Aşkımız Aksaray’ın En büyük Yangını*, *Troya İçinde Vurdular Beni*, *Galile’nin Günahları*, *Osmanlı Dram Kumpanyası*, *Hakimiyeti Milliye*, *Aş Evi*, *Bağdat Hatun*, *Akad’ın Yayı*, *Hasan Sabbah*, *İtin oğlu*.

3.1.1 Kurban

Güngör Dilmen’in 1967 yılında yazdığı *Kurban* Türk değer ve geleneklerinden yola çıkarak evrensel boyutta değer kazanan bir oyundur. Euripides’in yazdığı *Medea* oyununun bir uyarlaması olan *Kurban* ise erkek egemen düzene başkaldırıdır. Oyun, Zehra’nın kocası Mahmut’un, Gülsüm adında bir kadını Zehra’nın üzerine kuma getirmesiyle başlar. Adalet ve eşitlik kavramlarının sorgulandığı oyunda, Zehra yaşadığı duruma başkaldırır. Dönemin toplumunun

onayladığı olayları, kadın karakter kabul etmemekte ve içgüdüyle hareket etmektedir. (Şener, 1970)

Oyun Anadolu'da yer alan Karacaören köyünde, Mahmut'un evinde geçmektedir. Mahmut, Zehra ile evlidir, iki çocuğu vardır ve ailenin maddi olanakları yerindedir. Gençlik zamanlarında yaptıkları evlilikte, zorluklar çekmiş olsalar bile çalışarak ve zorluklara katlanarak belli bir düzen kurmayı başarmışlardır. Zehra'nın rahatsız olduğu bir gün, Mahmut bir başka köye gittiğinde gördüğü Gülsüm adlı kıza aşık olur. Mahmut'un duyduğu aşktan yararlanmak isteyen Gülsüm'ün ağabeyi Mirza ise yüksek miktarda başlık ister. Mahmut ve Mirza'nın yaptığı pazarlığa Zehra hasta odasından şahit olur. Mahmut bir yandan ailesine ve Zehra'ya karşı vicdan azabı hisseder, bir yandan da Gülsüm ile yapacağı evliliğin sonuçları için endişe duyar. Mirza'nın istediği başlığın fazla gelmesi nedeniyle Mahmut Gülsüm'den vazgeçse de kısa süre sonra hislerine yenik düşer ve Mirza'ya istediklerini verir.

Oyunun ikinci bölümünde ise Zehra kabuslar görmeye başlar. Gördüğü kabuslarda Mahmut ve Gülsüm evlenmiştir ve Zehra'nın sahip olduğu ne varsa elinden alınmıştır. Bu rüyanın etkisinde kalan Zehra, kendini yenilmiş, dışlanmış ve gençliğini kaybetmiş hisseder. Bu kabusları gördükten sonra artık hayata başka bir kadın olarak bakar, töreye karşı gelir ve erkeğini bir başka kadınla paylaşmaya ikna olmayacağına karar verir.

Oyunun üçüncü bölümünde ise Zehra'nın başkaldırısı görülür ve intikam planlarını uygulamaya başlar. Zehra, önce Gülsüm ve Mahmut için kurban edilecek koçun, çocukların yardımıyla azat edilmesini sağlar. Çocuklar döndüğünde ise onlara masallar anlatarak onları uyutur. Daha sonra gelin alayı evin önünde görülür. Fakat gelin için kurban edilecek koç yerinde değildir, evin kapısı kilitlidir ve bu düğün alayı için beklenmedik bir durumdur. Bu sırada Zehra pencereden görünür, kapıyı açmayacağını ve herkesin gitmesi gerektiğini söyler. İtirazların karşısında ise Zehra, eğer gitmezlerse Mahmut'u bir daha çocuklarını göremeyeceğiyle tehdit eder. Mirza araya girer ve bunu bir onur konusu haline getirir. Daha sonra Mirza kapıyı zorla açar; Zehra ve çocukların cansız bedenleriyle karşılaşır.

3.1.2 Kurban Oyununda Mekan

Oyunda mekan olarak Anadolu’da bir köy ve köy evi seçilmiştir. Köy evi geleneksel yapıyı ve düzeni sembolize ederken, oyun içerisinde geçen çatışmalarda bu evin içerisinde ve çevresinde yaşanır. Evin içinde başlayan oyun, Zehra için güvenli bir sığınaktır; tüm mücadelesini burada verir ve trajik son da bu evin içinde yaşanır. Antik Yunan tiyatrosundaki koronun görevini oyunda kadınlar üstlenmiştir. Sahne üzerinde aksiyonu arttırmak ve uzam geçişlerini sağlayabilmek için kadınları işlevsel olarak kullanmıştır. Seyircinin hayal gücüne bırakılan durumlardan birisi de Zehra’nın gördüğü kabuslardır.

Oyunda yalın bir dekor kullanılmıştır. Zehra’nın odasının loş olması, Mahmut’un bulunduğu odada pencerelerin açık oluşu karakterlerin iç dünyalarına dair bir izlenim uyandırmaktadır. Zehra’nın odasının loşluğu onun karamsar ve kasvetli ruh halini yansıtırken, evin açık olan pencereleri ise Mahmut’un gönlünün dışarıda olmasına işarettir.

“KARACAÖREN KÖYÜ. Mahmut’un evi. Genişçe bir orta oda görünür. Bu oda arkada mağara gibi loş bir iç odaya açılır. Zehra’nın döşeği serili bu odanın içi bir iki sahnede görünür- o da kısa sürelerle. Çok yalın olması gereken dekorda yalnız oyunda geçen öğeler bulunur: Kapı, pencere, ocak, kerevet, sandık VB. Pencere dahi dış biçimiyle belirtilmeli, doğalcılıktan kaçınılmalıdır. Öte yandan dekor Zehra’nın dışa karşı sınıksız kapanmışlığını verebilmelidir. Sahne önü avludur. Köy yolu evin sağından kıvrılarak hafif bir tümseği aşar. Öyle ki bu yamacın arkasından gelen kişilerin önce başları görünür.”

Mağaraya benzetilen bir odada yatan Zehra’nın bulunduğu mekan iç karartıcı ve bunalımlı bir havanın hakim olduğunu hissettirir. Mahmut’un bulunduğu odadaki pencerelerin açık olması ise Mahmut’un, Zehra’nın aksine dış dünya ile bağlantısını simgeler. Yazar, karakterleri iki farklı mekanda vererek onların farklı kimliklerini de vurgular. Evin önünde yansıtılan avlu aslında köy halkının biraraya geldiği mekanı temsil etmektedir. Dışarda kendi ahengi içerisinde olan yaşam ve cansız ve soluk eşyaların bulunduğu içi mekan arasındaki tezatlık bilinçli bir şekilde verilmiştir.

“ Vakit akşamdır. Perde açıldığında sıcak bir ev sahnesi görürüz: Mahmut, Murat’ı havaya kaldırmış, Zeynep babasının bacaklarına sarılmış. Mirza

kerevetin üstüne oturmuş, gülerek onları seyrediyor. Önünde yarım bir rakı şişesi ve bardak var. Zehra iç odadaki yer döşeginde, sırtını yastığa dayamış. Sayrı olduğu anlaşılır.

“Mahmut: (Pek neş’eli) Vay benim Muradım, bu gün ne yaptınız, anlat bakalım.

Murat: Zeyneple kuzuyu otlattık, baba.

Mahmut: Koç o koç.”

Oyun akşam vakti iç mekanda başlar. Mahmut evlenmek istediği Gülsüm’ün ağabeyi Mirza çocuklarıyla birlikte, Mahmut ve Mirza arasında Gülsüm ile evlenme şartı konuşulmaktadır. Mahmut bir yandan da çocuklarıyla ilgilenip onlarla sohbet ederken, Zehra hasta yatağında loş odasından onların seslerini duyar.

“Mahmut: Söylememiş, tutmuş İsmail’in elinden, başlamışlar dağa çıkmaya.

(Bundan öte söylediklerini oynamaya başlar)

Yürümüşler, yürümüşler, yürümüşler yol uzunmuş, dağ sarpmış.”

Oyunun bu kısmında, Mahmut oğlu Murat’ın isteği üzerine İbrahim Peygamber’in öyküsünü anlatırken başka bir mekanı betimler ve canlandırır. İbrahim Peygamber öyküsündeki adak motifi ile Zehra’nın evine sahip çıkmak, evliliğini korumak için çocuklarını kurban etmesi arasında ilişki kurulmakla birlikte İbrahim Peygamber öyküsünün sonunda felaket yaşanmazken oyunun hikayesi trajik bir sona sahiptir.

“Mirza: Senin şu değirmenli tarla kaç dönüm?”

Oyunda Mahmut, başka bir köye misafirliğe gittiğinde Gülsüm’ü görüp ona aşık olur. Gülsüm’ü aklından çıkaramayan Mahmut, onunla evlenme hayalleri kurar ve bunun için ağabeyi Mirza ile görüşür. Bu görüşme sırasında Mahmut’un Gülsüm ile evlenebilmesi için, başlıkta anlaşmaya çalışırlar. Gülsüm’ün ağabeyi Mirza, başlık için ona verilenleri az bulur ve Mahmut’un tarlasını istediğini ima edecek şekilde konuşmaya başlar. Dönemin şartlarında büyük bir öneme sahip olan tarla, toplumun geçim kaynağı ve ekonomisi hakkında ışık tutar. Mahmut için de tarla sahibi olmak güçlü olduğunun göstergesi olup statüsünü attırarak çevresindekilerden saygı görmesini sağlar.

“Mirza: Bundan da sana pek şan gelmezdi efendilik çerçevesinde olmalı her şey.

Ben artık gideyim. (Sessizlik)

Mahmut: Sen bilirsin (Susma) Benim varlığım daha fazlasına çıkışmaz.

Mirza: Gülsüm daha azına kına yakmaz.

Mahmut: Yol ayrımına kadar seni geçireyim.”

Gülsüm’ün Mahmut’la evlenmesi için arazi şartını koşan Mirza istediğini alamayınca evden ayrılır. Mahmut, Mirza’yı oyunun başında tasvir edilen “Köy yolu evin sağından kıvrılarak hafif bir tümseği aşar” kısmındaki yol ayrımına kadar eşlik eder. Mahmut ve Mirza arasındaki çatışma ile ekonomik çıkarlar, pazarlık, güç gibi unsurlar ön plana çıkar.

Mahmut’un Mirza’yı geçirmek için evden çıkmasından faydalanan Zehra, oğlunu uyandırarak Halime nineyi çağırmasını ister. Halime nine, yaşından ötürü bilge ve deneyim sahibidir. Köyün geleneklerine bağlı olan Halime, Zehra için manevi bir güç kaynağıdır. Halime nine karakterinin tüm bu özellikleri Euripides’in Medea oyunundaki Sütnine karakteriyle benzer özellikler taşır.

“Zehra: (Bir yandan çocuğun ceketini giydirmektedir) Bir koşu git şimdi, Halime nineyi çağır.

Murat: Gene sancın mı tuttu ana?

Zehra: Yok yavrum, yok, iyi olacağım. Halime nineyi çağır, bak ışığı yanyor.”

Mahmut’un, Mirza’yı geçirip eve dönerken yol üstünde Halime nine ve kadınlarla karşılaşmasıyla oyunda mekan değişimi olur ve oyun kişileri karanlıkta, dış mekanda konuşmaya başlarlar.

“(Mahmut yoldan gelir, kadınlar birden doğrulur.)

Mahmut: (Ürkmüş) Sen misin Halime abla? Birden tanıyamadım karanlıkta.

Kadınlar: Bir çift sözümüz var sana.”

Kadınlar, Mahmut’la görüşüp ona öğüt vererek, Zehra’nın üstüne kuma almasının yanlış olduğunu anlatırlar. Mahmut’un bu konuşmalar üzerine evlilik hakkındaki düşüncelerinin değiştiği görülür. Hatta geçmişte yaşanan olayları hatırlar ve Zehra ile paylaşır.

“Mahmut: Zeynebe söyle saksıdaki çiçekleri yolmasın, patlatırım tokatı bir daha görürsem. Murat yastığa kafa kol kapmış, ister misin pehlivan kesilsin bu çocuk? Kendinden büyükleri yere vuruyor harman yerinde.

Zehra: (Özlemlili) Harman yerinde mi?”

Mahmut ve Zehra'nın çocukları hakkında konuştuğu bu sahnede aile yaşantısını yansıtan karı-koca ilişkisinin sıcaklığı görülür. Zehra ise bu durum karşısında özlem ve ilgiyle Mahmut'u dinler. Mahmut'un, Murat hakkında övünerek konuşurken bahsettiği harman yeri, geçmiş bellekte başka bir mekanda yaşanan bir olayla ilgilidir. Harman yeri, köylünün ekonomik faaliyeti ve geleneksel değerlerinin bir göstergesidir. Ayrıca dramatik olayların gelişmesinde önemli bir yere sahiptir.

“Mahmut: Üşüyeceksin.

Zehra: (Gözleri ıştır) O gece de böyle demiştin bunu ilk giydiğim gece... harman yerinde. İkimizde ne çekingendik, hele sen hiç konuşmuyordun, göz ucuyla süzüyordun beni.

Mahmut: İçim dolup taşıyordu ya, korkak sözler kaçıp gitmişti belleğimden.

Zehra: Sonra birden “üşüyeceksin” dedin elimi tuttu. (Mahmutun elini tutar)

Ayazı rüzgarı bahane edip, sokulduk birbirmize.”

Zehra'nın geçmişe yönelik hatıralarını anlatmaya başlamasıyla ikisi de imgesel olarak geçmişini hatırlar. Zehra'nın harman yerinden bahsetmesiyle birlikte bu mekanın oyun ve karakterler açısından önemi tekrar vurgulanır.

“Mahmut: Ayağım kırılıyordu, gitmez olaydım o köye.

Zehra: Olacağı varmış. (Susma) Bırak içme şunu.

Mahmut: (Şişeyi kaldırmasını önler) Girmez olaydım evlerine.

Zehra: (Kendi kendine) Unutturacağım sana onu.

Mahmut: Unutacağım.

Zehra: Öyle bir unutacağım dedin ki.

Mahmut: Dağ yeli gibi doldu odaya çepeçevre dolaştı, etekleri değdi dizlerime.

Zehra: Nesine baktın, çocukmuş daha.

Mahmut: Sigara tuttu, şerbet sundu, ben yudum yudum içerken, elinde tepsi kapının yanında bekledi.”

Mahmut duygularına yenik düşer ve hislerini Zehra ile paylaşır. Zehra ise onu kaybetmek istemediği için onu anlayışla karşılamaya ve destek olmaya çalışır. Mahmut'un başka bir köye gittiğini ve orada yaşadıklarını anlatmasıyla yeni bir mekandan bahsedilir. Bu mekan, mekan içerisinde yaşanan olaylar sahne üzerinde somut bir biçimde bulunmaz Mahmut'un anlatımıyla seyircinin hayal gücüne bırakılır.

Oyunun ikinci bölümünde yazar olay örgüsünün geçeceği mekanı şu sözlerle dile getirir:

“Zehra, Mahmut yer döşesinde. Odayı çelik mavisi bir ışık aydınlatır. Dışarda rüzgar uğultusu. Beyaz bir sisle içeri Halime ve Kadınlar girer. Kollarında Gülsüm'ün ölüsünü taşırlar. Yüzlerinde onları düş kişileri yapan maskeler vardır.”

İkinci bölümün tamamında oyun ev içerisinde geçer ve yaşanan bütün olaylar Zehra'nın gördüğü bir rüyadan ibarettir. Zehra tüm endişelerini ve korkularını rüyasında görür. Gerçekle ilgisi olmayan, Zehra'nın rüyasında gördüğü olaylar, sahne üzerinde gerçek dışı bir mekan algısı yaratılarak verilir. Bu değişen mekan ise Zehra'nın psikolojisi hakkında bilgi verir.

Oyunun üçüncü bölümündeki mekan tasviri Zehra'nın duygu durumunu desteleyecek bir betimlemeye sahiptir.

“Gündüz. Yatak devşirilmiş. Zehra yalnız, sırtında ilk giysileri. Evin kapısı önünde havanda birşeyler dövüyor. Halime ve Kadınlar gelir. Yalnız havanın güm güm inleyen tok sesi işitilir. Verdiği kararı pekiştirmeğe çalışan bir insanın yumruk vuruşlarıdır bu.”

Zehra gördüğü rüyanın etkisindedir ve derin düşünceler içindedir. Elindeki havanın sesi ve dövme biçimi, ruh hali hakkında fikir verir. Zehra'nın gördüğü rüyayı destekler nitelikteki bu bölümde Mahmut ve Gülsüm imzalarını attıktan sonra kutlamalar yaparak evin önüne geldiği görülür.

“(Düğün alayı sahneye dolar. Mirza ortada, bir kolunda Gülsüm, öbür kolunda Mahmut. Gülsüm’ün yanında bir kadın daha. Köy delikanlıları bir danstan çözülerek girerler, neş’eyle...

Mahmut onlara para saçar)

Mirza: Haydi enişte çıkar koçu, besmeleyle.

Mahmut: Şimdi şimdi. (Kapıyı çalar, ses gelmez)

Mahmut: Kesin şu davulu biraz. Komşuya mı gitmiş ne.

(Kapının altını aranır)

Anahtarı bırakmamış. Çağırtırız şimdi. Bıçak içerde.

Mirza: Bıçak kolay ağabey, sen koçu getir.

(Mahmut evin yanındaki ağıla seyirtir)

Mahmut: Koç yok.

Mirza: Kurban yok mu?

(Hafif alaylı mırıltılar: “koç yokmuş”, “aaa”, “olmadı” v.b)

Mahmut: Kapı kilitli.

Mirza: E, ne olacak şimdi?”

Zehra, Mahmut ve Gülsüm’ün eve girmesini engellemek için kapıyı kilitler. Bir anlamda mekan Zehra’nın sıkışmışlığını, kadınlık gururunun incinmesinden kaynaklı bunalımı imlerken dış mekan buna tezat oluşturacak şekilde coşku doludur. Ancak bu eğlence iç mekana girme çabasıyla birlikte sekteye uğrar. Zehra kapıyı kilitleyerek hem herkesin sınırını, hem de kendi savunma hattını belirler.

“Mirza: Çalın çalgıyı be, anasını satayım.

Gelinse eve gelin gibi girmeli bacım.

(Bir oyun havası çalmağa başlar. Zehra karanlık iç odada gözden yiter.

Mahmut kendini tutan iki köylünün arasında kıvranır, durur.)

III.Köylü: Kuvvetli bre, bir daha.

Köylüler: Hayda!

(Kapı kırılır. Çalgı sesi yükselir. İç odanın kapısı önünde

Köylüler çarpılmış gibi geriler. Mirza görmemesi için Mahmut’u önler)

Mirza: Yok ağabey, ayağını öpeyim, girme içeri. Bakma!

Köylüler: Bakma!

Mahmut: Muradım Zeynebim!”

Köylüler sabrın tükenmesiyle ve düğün alayının desteğiyle evin kapısını kırmak için harekete geçerler. Mahmut, kapının kırılmasına ilk başta razı olsa da Zehra'nın üstüne giderlerse çocuklarını öldürebileceğinden endişe eder ve bundan vazgeçer. Fakat kapıyı kırmaya kararlı olan köy halkını engelleyemez. Kapı kırıldığında ise Zehra'nın Mahmut'tan intikam almak için çocuklarının ve kendisinin canına kıydığı görülür. Zehra bu eylemiyle toplumda kabul gören 'kuma getirme' geleneği karşısında sessiz kalmamayı tercih etmiş, bu bağlamda toplumsal geleneklere ve düzene karşı çıkmıştır.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4.1 Ariel Dorfman (1942-)

Arjantin’li olan yazar Ariel Dorfman, roman ve deneme yazarı olmasının yanı sıra akademisyenlik de yapmaktadır. On iki yaşına kadar New York’ta yaşayan yazar daha sonra ailesiyle birlikte Şili’ye yerleşmiştir. Kaliforniya Üniversitesi ve Berkeley’de yükseköğrenim gören yazar Şili’ye geri dönmüştür. Eserleri ilgiyle karşılanmış ve otuzdan fazla dile çevrilmiştir. Yazdığı eserlerin bir kısmı İngilizce ve İspanyolca olarak Seven Stories Press’te yayınlanmıştır. Tiyatro oyunları birçok ülkede seyirci karşısına çıkmış, *Ölüm ve Kız* adlı oyunu filme uyarlanmıştır. Çok fazla ödüle sahip olan yazar aynı zamanda birçok gazetede yazılar yazmıştır. Politik ve kültürel konuları işleyen ve insan hakları savunuculuğuyla ön plana çıkan yazar, Kuzey Carolina’da yaşamaktadır. Yazarın yazmış olduğu tiyatro oyunları; *Dullar* (1991), *Ölüm ve Kız* (1991), *Okuyucu* (1995), *Mascara* (1998), *Araf* (2005), *Dancing Shadows* (2007), *Speak Truth To Power*. Hikayeleri ve romanları ise; *Ateş Sardı Evimi* (Hikayeler), *Mascara* (Roman), *Dullar* (Roman).

4.1.1 Araf

Ariel Dorfman 2005 yılında yazıldığı *Araf* adlı oyunda, birbirini sürekli sorgulayan bir adam ve bir kadının kısır bir döngü içerisinde kalarak yaşadıkları trajik olaylar anlatılmaktadır. Euripides’in *Medea* oyunundan esinlenerek kaleme alınan bu oyun, karısını terk ederek başka bir kadınla evlenen bir adam ve bu adamdan intikam almak isteyen kadının hikayesini içermektedir. Aralarında yaşanan affetmek ve bağışlanmak duygusunun Kadın ve Erkek açısından farklı hissedilişi ve dile getirilişi söz konusudur. Oyunda erkeğin arzularına yenik düşerek karısını terk etmesi sonucunda kadının yaşadığı acının etkisiyle büyük bir intikam planı yapması söz konusudur. Kadın kocasının ihaneti karşısında ona acı çektirmek için çocuklarını öldürür. Oyun içinde tüm bunlardan arınmaları için onlara bir şans verilmektedir ama soyut bir mekan içinde yer alan Kadın ve Adam sürekli aynı döngüyü yaşayarak bu şansı değerlendiremez ve tekrar tekrar başa dönerek aynı şeyleri yaşamaya mahkum olurlar.

“Bir kadın ve bir erkeğin ölümle yaşam arasında kalan bir sınırdaki birbirlerini sorguladıkları konu için yazılacak, söylenecek çok cümle var. Şili’de 1973 yılında dünyada ilk kez seçimle iş başına gelen sosyalist hükümet

Salvador Allende'yi devirip, askeri diktatörlük kuran General Pinochet'in faşizminde uzun süre acılar çeken Dorfman, Araf'ta kendi iç toplumunun hesaplaşmasını sunuyor. Acıların başka bir acıya sebep vermesi ve mitolojik Medea'ya kadar uzanan geniş bir yelpaze gösterinin ana teması olabilir.” (Kaya, 2013)

Kaya'nın da belirttiği üzere Dorfman her ne kadar Kadın ve Erkek arasındaki iletişimsizlik, güven, ihanet, intikam gibi kavramlar üzerinde dursa da arka planda faşizm rüzgarı esen ülkesindeki insanların iç hesaplaşmalarına da vurgu yapar.

4.1.2 Araf Oyununda Mekan

Araf oyununda olay örgüsü hapishane veya akıl hastanesini hatırlatan bir mekanda 'beyaz bir odada' geçer. Geçmiş, şimdi ve gelecek kavramlarının içiçe verilmesi mekanın da simgesel olabileceği izlenimini uyandırır.

*“Beyaz bir oda. Sade. Süslemesiz. Duvarların üst kısmında bulunan birkaç dar aralıktan içeri ışık sızmaktadır.
Dikkatlice yapılmış küçük bir yatak. Bir masa. İki iskemle.
Tutuklularla eşleri arasında özel ziyaretlerinin gerçekleştiği bir hapishaneyi ya da akıl hastanesini hatırlatmaktadır.
İçersini gösteren, tel örgülü küçük bir penceresi olan bir kapı.
Duvarlarından birinin önünde, yerde küçük bir ayna.
Odada bir Adam ve Kadın.”*

Oyunun sonsöz kısmında, Ariel Dorfman mekanın herhangi bir yer olabileceğini, Kadın ve Erkek'in bir arada olmasının önemli olduğunu şu şekilde dile getirmiştir;

*“Orada, sade bir odada- bir akıl hastanesi, hastane ya da daha berbat bir yer olabilirdi- bir adam ve kadın vardı.
Kadın kaçmak istiyordu ve anahtar adamdaydı. Adam ona yardım etmek istiyordu, ancak onda öfke dolu bir şey, sakladığı bir şey vardı.”* (Dorfman,2012)

Oyunun açılış sahnesinde mekan her ne kadar 'akıl hastanesi, 'hapishane' ve 'beyaz bir oda' olarak tanımlansa da Dorfman karakterlerinin ahrette olduklarını oyunun sonsözünde şu sözlerle dile getirir:

“Bir süre lafin etrafında dolandıktan sonra nasıl bir yerde olabileceklerini kavradım: Kadın ve adam ahretteydiler. Durumlarına ilişkin böyle bir sonuca varmam tuhaf değildi. Ölüye ne olduğu ve bizimle nasıl konuştukları çocukluğumdan beri takıntılarımdan biri olmuştu.”

Adam ve Kadın ilk karşılaşmalarında birbirlerini tanıyamazlar, fakat konuşup birlikte zaman geçirdikçe her şeyi hatırlamaya başlarlar.

“Adam: Bir şey kaldı.

(Kadın inatla cevap vermeyi reddeder.)

Tamam başka bir yere gidelim. Diyelim ki tekrar oradasın.

Doğup büyüdüğün adandasın. O adaya gidebilseydin.

Bir daha hiç görmediğin o adaya. Pişman olduğun tek bir

Şey bile yok mu, tek bir yer bile?...

Kadın: Evet. Adada bir koy vardı... onu ilk gördüğüm yerin yakınında...”

İki karakterin birbirini sorguladıkları ve soruları soran kişinin Adam olduğu bu sahnede, geçmişe yönelik duygular, anılar hatırlanır ve bu sayede geçmişteki bir mekana gidilir. Kadının hatırlamaya çalıştığı “ada” ikisinin geçmişte yaşadıkları anıların, arınmanın ve yüzleşmenin yaşandığı yerdir.

“Adam: ... Benim O olduğuma

inandırmalısın kendini. Ayrıca da çocuklarımız hakkında konuşmalısın.

Kadın: Çocuklarımız?

Adam: Çocuklarımız tabi... Ben O'yum ya, unuttun mu?

(Kamerayı çalıştırır.)

Şimdi, bilmek istediğim şey, en berbat kısmı neydi?

Bana bunun söylemeni istiyorum. Daima hakkında

konuşmayı reddettiğin şey. İlk kan damlasını gördüğünde,

geri dönemeyeceğini biliyordun... En kötüsü o...?”

Adam'ın baskılarıyla Kadın geçmişte yaptığı hatalarını hatırlar ve onları tekrar yaşar. Kadın, Adam'dan intikam almak için çocuklarını öldürmüştür. Adam ise bu anıların tekrar canlanmasını sağlayarak arınma ve yüzleşme atmosferi

sağlamak ister. Kadın'ın intikam için çocuklarını öldürecek kadar gözünün dönmüş olması, Euripides'in *Medea* oyunuyla benzer özellik gösterir.

“ (Beyaz odada ışıklar geri gelir.
Yatağın dağınık olması ve bıçağın olmaması dışında
her şey aynıdır. Adam'ın beyaz önlüğü üzerinde değildir
ve elbiselerinin rengi ışıklar kapanmadan önce Kadın'ın
üzerindekiler gibidir. Artık gözlükleri yoktur ve saçları
uzamıştır. Yeredir, egzersiz yapmaktadır; belki sınav
çekmektedir, zorlandıkça ve pöfledikçe tekrarları sayar,
sanki kazı yapıyormuş gibidir.) ”

Adam'ın sorgulaması sona ererken, ışıklar kararır ve ufak tefek değişiklikler dışında mekan bir önceki sahnenin bir kopyası halinde görünür. Daha önceki mekan kadının özel alanıyken, şimdiki mekan ise adamın özel alanıdır. Bu sefer Kadın, Adam'ı sorgulamak için gelmiştir.

“Adam: Onda beni korkutan şey, onda sevdiğim şeydi.
her şeyi yapabileceğini, her şeyi denemeye, her töreye
karşı gelmeye, her kuralı yıkmaya, evini ve ailesini
fırlatıp atmaya, hiç tanımadığı bir adamla yeniden başlamaya
hazır olmasıydı.

Kadın: Ve bu aynı zamanda, onu yerinden yurdundan söktüğünde,
ortada bıraktığında onu durdurmanın hiçbir yolu, geçerli hiçbir
kuralı olmayacağını fark ettiğin andı. Yanlış tekrarlıyorsam düzelt.

Adam: Hayır, doğru. Berbat şeyler yapabileceğini, çıldırabileceğini,
bana ve sahip olabileceğimiz bir çocuğa her şeyi yapabileceğini
anlamıştım.

Kadın: Hatta onu öldürebileceğini.

Adam: Evet. Kendime öyle dedim.”

Adam, Kadın'ın onu ne kadar sevdiğinin ve onun için her şeyi yapabileceğinin farkındadır ve bunu biliyor olmasına rağmen ona ihanet eder.

Kadın'ı benimsediği evinden ayırması ve sonrasında yaşanan ihanet, Kadın'ın kendini yurtsuz, hiçbir yere ait olmadığını hissetmesine yol açar. Kadın'ın yaşadığı bu olaylar *Medea* oyunuyla benzerlik gösterir.

“Adam: Nedir o?

*Kadın: Tanımadın mı? Annenin en sevdiği vazo. Kırdığın, bunun için
Büyükanneni suçladığın vazo.*

Adam: Oh, o vazo!

Kadın: İşte, olay hakkındaki ifade burda, oku şunu.

*Adam: Herhangi bir ifade okumama gerek yok. Her zamanki gibi
öğle yemeğindeydik. Sadece ikimiz, ben ve büyükannem. Onunla
olmaktan nefret ederdim, onunla olmaya beni zorladığı için
annemden de nefret ederdim.”*

Yapılan hatalar ve bu hatalarla yüzleşmenin yaşandığı bu sahnede, Adam daha önce annesinin en sevdiği vazonun kırılmasına sebep olup, sorumlusu olarak ise büyükannesini göstermiş ve bundan büyük bir pişmanlık duymuştur. Kadın ise onun bu pişmanlığı ile yüzleşmesini sağlamak için geçmişte yaşanan bu olayı gündeme getirerek, Adam'ı o zaman ve mekanda yaşadığı hisleri hatırlayarak içsel bir yolculuğa sürükler.

*“(Işıklar geldiğinde, kesilmeden birkaç dakika önce sorgulamanın başladığı
yer ve zamandayız; Kadın ve Adam önceki konumlarındalar.*

*Adam gözlük ve beyaz önlükle, iyileştirici, Kadın oranın sakini
rolündedir. Sahne aynen tekrarlanır)*

*ilk kan damlasını gördüğünde, geri dönemeyeceğini biliyordun... En
kötüsü o...?*

Kadın: Hayır. En kötüsü bu değildi.”

Adam ve Kadın oyunun başındaki mekandalardır ve kaldıkları yerden devam ederler. Bu zaman-mekan geçişiyle birlikte yaşadıkları kısır döngünün devam ettiği, her şeyin başa sardığı görülür ve sorgu ilk başta olduğu gibi devam eder. Bu sahnede Kadın çocuklarını öldürdüğü zaman yaşadıklarını ve orada olanları tekrar hatırlamak zorunda kalır.

“Kadın: O kız mı?

Adam: ... Evet, gözlerini görmek istiyorum.

*Öbür kadın, kocanın seni terk ettiği o genç hoş masum kız
Ne olacak? Hayatını aldığın, ateşle derisini zehirlediğin,
Bir fahişeymiş gibi ölümle sarmaladığın, kemiklerine kadar
Yaktığın, küçük çocuğunun gözlerindeki korkunun aynısı
Gözlerinde... kendisini öldüreceğini bilen o kız... Onun için
Üzgün müsün?*

Kadın: Evet.

Adam: Söyle. Bana bak. Söyle.

Kadın: Asla yapmamalıydım. Kıskançlıktan çıldırmıştım.

Adam: Çılgın değildin. Ne yaptığını biliyordun.

*Kadın: Kızgındım... Beni dışarıya attıkları için, kalacak
bir yer ararken denizde geceler geçirmek zorunda kaldığım,
ben kusarken erkeğimle seviştiği, onu zevkten inlettiği için,
ah, hala canım yanıyor. Hala canım acıyor."*

Kadın'ın kıskançlığının getirdiği öfkeyle, Adam'ın birlikte olduğu kadını da öldürdüğü ortaya çıkar.

"Kadın: Sen o'sun değil mi?

(Uzun bir sessizlik)

Adam: Evet.

(Adam gözlüklerini çıkarır. Beyaz gömleğini çıkarır.

Şimdi onun gibidir, her ikisi de kara bir pişmanlığa bürünmüştür.

Son derece uzun bir duruş.)

Kadın: Sonsuza dek sürecek...

Adam: Gidecek başka hiçbir yerim yok...

*(Işıklar kararırken sessizce birbirlerine bakarlar. Adam ve Kadın'ın
üzerine, her şeyi dışarıda bırakan bir ışık yoğunlaşmıştır.*

*Işık, onları karanlıkta çıplak bir biçimde parlar halde bırakarak
yavaşça söner.)*

Oyunun başında birbirini tanıyamayan Adam ve Kadın, artık oyunun sonunda yaşananların farkına vararak, birbirlerini tanır. Kadın ve Adam sorgulamanın hiçbir zaman bitmeyeceğini ve sonsuza kadar bu şekilde arafta kaldıklarını anlarlar. Birbirlerinden nefret etseler bile birbirlerinden başka gidecekleri hiçbir yer de yoktur.

SONUÇ

Mekân oluşturma'nın en büyük sebeplerinden biri insanoğlunun barınma ihtiyacını karşılamasıdır. İnsanların sahip olduğu deneyimler ve bu deneyimlere verdiği tepkiler mekânsal değişimleri de beraberinde getirmiştir. İnsanın yaşadığı bölge, etki-tepkide bulunduğu insanlar, toplumun kültürü, toplumun etik anlayışı, ekonomik ve teknolojik gibi birçok durum mekanın algılanışında ve çeşitliliğinde rol oynamıştır. İnsanoğlu ilk zamanlarda; vahşi doğanın içinde mağaralarda yaşayarak doğanın sunduğu imkanlarla birlikte hayatta kalmayı sürdürmeye çalışmış. Daha sonraki yıllarda ise doğada buldukları çeşitli malzemelerden yararlanarak farklı yapılarda barınma alanları inşa etmeye başlamışlardır. İnsanların tarıma geçmesinden sonra, köy ve şehirler kurulurken, Endüstri devrimiyle birlikte yoğun bir yapılaşma ve teknolojinin ilerlemesiyle işlevsel ve teknolojik açıdan zengin yapılar inşa edilmiştir.

Tiyatro mekanı oyunların oynadığı dönem ve yere bağlı olarak sürekli değişim göstermiştir. Antik Yunan Dönemi'ndeki tiyatro, açık havada dairesel biçimde inşa edilmiş olup, akustik açıdan oldukça güçlüdür. Antik Roma Dönemi'nde ise Antik Yunan sahneleri bu dönemde yerini zemin bir toprak yüzeye bırakmış ve hazırlanan gösteriler ilk olarak açık mekanda oynanmaya başlanmış olsa da daha sonra kapalı mekanlar inşa edilmiştir. Bu dönemde inşa edilen ve gösterişin ön planda olduğu tiyatro mekanlarına eklenen çeşitli kemer ve tonoz detaylarıyla farklı bir estetik bakış açısını yakalanmıştır. Orta Çağ Dönemi'ne geçildiğinde ise tiyatronun insanlar üzerindeki etkisini fark eden din adamları, Hristiyanlık dinini yaymak için tiyatroyu kullanmış ve oyunlar din adamları tarafından kilisede sergilenmiştir. Mekânsal olarak bakıldığında oyunlar öncelikle kilise içerisinde oynanmış ve yoğun ilgi nedeniyle kilise avlusuna taşınmış, daha sonra da “vagon” denilen tekerlekli araba ile mahalle aralarında oyunlar sahnelenerek daha çok insana ulaşmıştır. Böylelikle tiyatro mekanı yapısal olarak değişerek ilerlemesini sürdürmüştür. Rönesans sanat ve dünya adına birçok yeniliğin yaşandığı ve yeniden doğuş anlamına gelen oldukça önemli bir dönem olmuştur. Bu dönemde perspektif tekniği kullanılarak sahneye derinlik kazandırılmış, tiyatro mekanının daha işlevsel hale gelmesi sağlanmıştır. Açık hava tiyatrolarının yanı sıra kapalı tiyatro yapıları da oluşturularak, zengin bir alternatif sağlanmıştır. Bu dönemde Shakespeare'nin oyunlarına ev sahipliği yapan Globe Tiyatrosu merkezi göğü görececek biçimde,

ahşaptan ve daire biçimindedir. Globe Tiyatrosu çatısını süsleyen Shakespeare'nin "Bütün dünya bir sahnedir.." cümlesi, tiyatronun mimarisinden önemli bir rol oynamaktadır. Romantizm Dönemi'ne geçildiğinde yerini yer ve zaman birliğinin ortadan kalkmış, sahnede ışık, dekor ve efektlerle kullanılarak gerçeklik hissi yaratılmış ve bu durum yazar, yönetmen ve oyuncular için pratik çözümler sağlamıştır. Modern Dönem Tiyatrosu ise birbirini takip eden birçok değerli tiyatro insanının kuram ve bakış açılarıyla birlikte dönemin şartlarına göre sürekli olarak değişim gösterip yenilenmiştir.

Euripides'in yazdığı *Medea* oyunu, açık hava tiyatrosunda oynanmış, iç mekan gösterilmemiş, iç mekanda geçen olaylar içerden gelen seslerle seyirciye aktarılmış ve olay örgüsü dış mekanda gerçekleşmiştir. Medea'nın evi Medea'nın yas tuttuğu mekan olmasının yanısıra intikam planlarını yaptığı yer olarak da önemlidir. Yazar Medea'nın evinin karşısına mekan olarak sarayı koyar ki saray gücü ve otoriteyi temsil etmesine rağmen Medea'nın büyücülük özelliği nedeniyle ölümün kol gezdiği, Medea karşısında çaresizliğini kabul eden bir yer olarak oyunda yer alır. İç mekanın gösterilmediği oyunda Medea'nın acısını, nefretini, çocuklarının öldürülürken yardım istemeleri içerden gelen seslerle ve Sütne aracılığıyla seyirciye aktarılır. Bu bağlamda Medea oyunu mekan niteliği bakımından "otoriter mekan" dır.

Güngör Dilmen'in yazdığı *Kurban* oyununda ise dönemin yazar ve yönetmenlerinin tiyatroya bakış açısıyla paralel olarak yazar oyunun mekanı hakkında detaylı bilgiler vermiştir. Antik Yunan Dönemi'nde yazılan *Medea* oyunu ile tarz ve konusu bakımından benzerlik gösteren *Kurban* oyununda, kendinden önceki dönemden farklı olarak bu sefer iç mekan ve bu mekanın çevresi kullanılmış ve olay örgüsü-karakter gelişimi bu tercih doğrultusunda şekillenmiştir. Zehra kocasının kuma getireceğini onunla aynı evi paylaşacağını öğrendiği andan itibaren kendine ait olan mekanı koruma çabasına girer. Zehra'nın odasının karanlık olması karakterin içinde bulunduğu psikoloji hakkında fikir verirken aynı zamanda çıkmazını da imler. Nitekim oyunun sonunda kocasının yeni gelinle birlikte eve gelişlerinde tek yapabildiği eylem kapıyı kilitlemek olmuştur. Dış mekan coşkulu bir düğüne tanıklık ederken iç mekanda Zehra kapı açıldığında kendinin ve çocuklarının canına kıymayı planlamaktadır. Oyunun sonunda zorla kapı açılıp iç mekana geçildiğinde ise Zehra'nın planını uyguladığı görülür ki o andan itibaren iç mekan

hem Zehra ve çocuklarının hem de Mahmut'un mezarı olur. Kurban oyunu mekan niteliği açısından ise “bedensel mekan” dır.

Ariel Dorfman'ın yazdığı *Araf* adlı oyunu ise konu olarak yine *Medea* oyunu ile benzerlik gösteren ve günümüz tiyatro anlayışıyla yazılmış bir metindir. Yazar oyunun hapishane veya akıl hastanesinde geçtiğini oyunun başında belirtse oyunun sonsözünde karakterlerin ahirette olduğunu, birbirlerinden vazgeçemedikleri için de arafta kaldıklarını ifade eder. Bu bağlamda oyun birçok biçim ve farklı mekan algısıyla oynanmaya elverişli bir oyundur. Bu konu hakkında Ariel Dorfman'ın *Araf* oyununun son söz kısmında şu sözleri söylemiştir:

“...bilindik zaman ve mekanın dışında klostrofobik bir düş manzarası olarak tasarladığımı fark etsem de o yeri kendiliğinden araf olarak adlandırdım.” (Dorfman, 2012)

Birbirlerini hem çok seven hem de nefret eden Kadın ve Erkek'in geçmişleriyle, aşklarıyla, nefretleriyle yüzleşmelerine tanıklık eden oyunun mekanı karakterlerin kendi ruhlarında, bedenlerinde, duygularında, düşüncelerinde sıkışmışlığı da vurgular. *Araf* oyununun mekanı ise “düşsel mekan” niteliğindedir.

Farklı yüzyıllarda yaşayan üç farklı oyun yazarının *Medea* mitinden yola çıkarak yazdıkları oyunlarda tercih ettiği mekan ait oldukları dönemin tiyatro anlayışı doğrultusunda şekillenmiştir. Euripides'in oyununda iç mekan kullanılmadığı için *Medea*'nın karanlık iç dünyası mekan aracılığıyla seyirciye aktarılmamış, ancak *Medea*'nın ve Sütanneni güçlü ifadeleriyle karakterin psikolojisi çarpıcı bir şekilde seyirciye aktarılmıştır. *Medea*'nın evinin önünde geçen olay örgüsü oyunun merkezini buraya alırken mekan olarak sarayın çaresizliğini de vurgular. Dilmen'in oyununda Euripides'ten farklı olarak iç mekan kullanılmış, karakterin kocasına duyduğu aşk, öfke, çaresizlik ve intikam duygusu mekanın darlığı ile de verilmiştir. Dorfman'ın oyununda ise bir odada gerçekleşen sorgulamalar bir hapishane, akıl hastanesi veya ahirette olabileceği gibi bireyin zihninde de geçebileceği imlenir. Bu çokçeşitlilik ve muğlaklık dönem yazarlarının uzamı kullanmadaki serbestliklerinden kaynaklanmaktadır.

Bu tez çalışması ile insan mekan ilişkisi üzerinde durulmuş, Antik Yunan Tiyatrosundan günümüze kadar sosyo-kültürel ve ekonomik dinamikler doğrultusunda gelişen tiyatro binaları ve sahne anlayışı değerlendirilmiş, mekan

dramaturgisi söz konusu olduğunda da yine yazarların ait oldukları dönemlerin dinamiklerinden soyutlanamadıkları, yaşadıkları dönemin sanat anlayışı doğrultusunda oyunlarında mekanı oluşturdukları görülmüştür. Kocasının ihanetini üzerine intikam planı yapan Medea'nın aşkı, öfkesi, nefreti, iç çelişkileri her üç oyunda da mekanla birlikte seyirciye aktarılmış, bu bağlamda da bu çalışmada karakterlerin ve olay örgüsünün mekanla kurdukları ilişkinin oyunun seyirciye ulaşmasında etkisi vurgulanmıştır.



KAYNAKÇA

- Altan, İ (1993) Mimarlıkta Mekan Kavramı. Cilt 19, Sayı 75/
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1001377>
- Brockett, O.G. (2017) Tiyatro Tarihi. Dost Kitabevi. ISBN-10:6059306357
- Brook, P. (2010) Boş Mekan. Hayalbaz Kitap. ISBN: 978-605-88901-4-5
- Candan, A. (2013) Öncü Tiyatro ve Dijital Çağda Gösterim. İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları. ISBN: 9786053992684
- Cartwright, M. (2016) Antik Yunan'da Tiyatro Mimarisi.
<https://www.worldhistory.org/trans/tr/2-895/antik-yunanda-tiyatro-mimarisi/>
- Cartwright, M (2020) Elizabeth Dönemi Tiyatrosu.
<https://www.worldhistory.org/trans/tr/1-18993/elizabeth-donemi-tiyatrosu/>
- Dorfman, A. (2012) Araf. Mitos-Boyut Yayınları Oyun Dizisi 446
- Ghulyan H. (2017) Lefebvre'nin Mekân Kuramının Yapısal ve Kavramsal Çerçevesine Dair Bir Okuma. Çağdaş Yerel Yönetimler Dergisi, Cilt 26 Sayı 3
- Karabulut, T. (2014) Modern Tiyatro. Mitos-Boyut Kültür Dizisi 129. TEM Yapım Yayıncılık.
- Kaya, Y. (2013) Araf'ta Kalan İki Ayrı Hayat İki Aynı Hayat!___/
<https://www.mimesis-dergi.org/2013/12/arafta-kalan-iki-ayri-hayat-iki-ayni-hayat/>
- Katman, G. (2021) Euripides'in Bakkhalar'ında Biyopolitika. 6(4): 461-480. Uluslararası İnsan ve Sanat Araştırmaları Dergisi. İstanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü
- Semercioğlu, B. (2020) Tarihsel Gelişim Sürecinde Tiyatronun İşlevi ve Yöntemi. Sayı 8, Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi
- Şener, S. (1998) Düünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi. Dost Kitabevi. ISBN 975-7501-16-6
- Şener, S (1970) “Kurban” Üzerine Bir İnceleme. Cilt 1. Tiyatro Araştırmaları Dergisi
- Taymaz, D. (2023) Euripides'in Medeia Tragedyası ile Pasolini'nin Medea Filmine Yönelik Feminist Bir Okuma. Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi
- Zengin, O. (2020) Gestalt Kuramı Nedir? Gestalt İlkeleri Nelerdir?
https://miesofficial.com/blog/gestalt-kurami-nedir-ve-ilkeleri-nelerdir/#Gestalt_Ilkeleri_Nelerdir

GÖRSEL KAYNAKÇASI

- https://www.researchgate.net/figure/Sekil-1-Beden-Mekan-ve-Mekan-Deneyimlenmesi_fig2_318966717
- <https://tr.pinterest.com/pin/202169470750868960/>
- <https://psikologo.com/antik-yunan-tiyatrosu/>
- <https://www.worldhistory.org/trans/tr/2-895/antik-yunanda-tiyatro-mimarisi/>
- <https://worldarkeoloji.blogspot.com/2016/03/antik-roma-tiyatrolar-bolumleri.html>
- <https://tr.pinterest.com/pin/356558495496628586/>
- <https://www.meisterdrucke.us/fine-art-prints/Sebastiano-Serio/104666/Set-Design-for-a-Tragic-Scene.html>
- <https://dgiardina.wordpress.com/il-tetro-dal-500-all800/>
- <https://www.ytur.net/yurtdisi/italya/parma/farnese-tiyatrosu>
- <https://www.bridgemanimages.com/en/noartistknown/scene-from-dream-is-life-dramatic-tale-by-franz-grillparzer-engraving-by-andreas-geiger-published-by/nomedium/asset/764782>
- <https://theopera101.com/operahouses/bayreuth/>
- <https://hicarquitectura.com/2019/12/adolphe-appia-drawings-and-productions/>
- <https://www.meisterdrucke.com.tr/fine-art-baski/Unbekannt/798789/Moskova-Sanat-Tiyatrosu,-SSCB,-1920%27ler.html>
- <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=20149879>
- <https://omeka.binghamton.edu/omeka/max-reinhardt-theaters>
- <http://www.halksahnesi.org/1995/04/07/yonetmenlik-sanati-vsevolod-meyerhold/>
- <https://mitem.hu/en/news/2024/03/theatre-the-art-where-everything-is-possible>
- <https://thedramateacher.com/wp-content/uploads/2017/01/hurrah-we-live-1927-2-e1483770483861.jpg>
- <https://dereneakin.medium.com/epic-theatre-and-the-brechtian-method-cf0f353a9f6b>
- <http://www.halksahnesi.org/1992/09/29/yeni-oyun-teknigi-bertolt-brecht/>
- <https://www.stephenlegawiec.com/new-blog/notes-on-grotowski>
- <https://scroll.in/magazine/881133/mahabharata-doesnt-belong-to-one-country-or-race-peter-brooks-nine-hour-play-is-proof-of-that>
- <http://www.tiyatroelestirmenleribirligi.com/robert-wilsonin-faustu-seytanin-muzigi>