

**T. C.  
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI  
TEZLİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**FİZİKSEL TİYATRO'DA LECOQ PEDAGOJİSİ  
VE  
BİR METNİN BU YAKLAŞIMLA SAHNELENMESİ**

**TARA HAÇİKOĞLU  
2501161288**

**TEZ DANIŞMANI  
DOÇ. ASLI YILMAZ DAVUTOĞLU**

**İSTANBUL - 2020**

**ÖZ**

**FİZİKSEL TİYATRO’DA LECOQ PEDAGOJİSİ**

**VE**

**BİR METNİN BU YAKLAŞIMLA SAHNELENMESİ**

**TARA HAÇİKOĞLU**

Bu çalışmanın hareket noktası, Fiziksel Tiyatro başlığı altında değerlendirilen ‘Lecoq Pedagojisi’nin bir tiyatro prodüksiyonuna nasıl taşınabileceği sorusudur. Bu soru eşliğinde, Melih Cevdet Anday’ın ‘Gizli Emir’ romanı üzerinden, Jacques Lecoq’un önerdiği araç ve uygulamaların, bir edebî metnin sahnelenmesi sürecinde rejî ve oyuncular tarafından nasıl değerlendirilebileceğine ilişkin bir örnek sunulmaktadır.

Çalışmada, bir edebî metindeki verili koşulların fiziksel odaklı bir yaklaşımla nasıl ilişkilendirilebileceği; oyundaki sahnelerin, karakterlerin, mekânların, durumların ve atmosferlerin yaratımı için hangi araç ve uygulamalardan yararlanıldığı ve bu tercihlerin altında yatan sebepler açıklanmaya çalışılmıştır.

Bu doğrultuda öncelikle, özel olarak Lecoq Pedagojisi ve genel olarak Fiziksel Tiyatro’yla ilişkili temel kavramlar mercek altına alınmış, Jacques Lecoq’un yaklaşımını biçimlendiren tarihsel arka-plana değinilmiş, pedagojisinde kullandığı araçlar tanıtılmış ve son olarak, tez boyunca değinilen kavram ve araçların “Gizli Emir” oyununun sahnelenme sürecine nasıl taşındığı gösterilmeye çalışılmıştır.

Çalışmanın sonuç bölümünde, ‘Fiziksel Tiyatro’ teriminin belirli bir ‘tür’den ziyade bir ‘yaklaşım’ olarak tanımlanması gerektiği, fizikselliğin oyuncunun yaratıcı niteliğinin özünü teşkil ettiği, hareketin analizini ve oyunsuluğu ön planda tutan Lecoq Pedagojisi’nin oyuncuya bu doğrultuda çok sayıda araç ve uygulama imkânı sunduğu görüşleri önerilmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Fiziksel tiyatro, Lecoq Pedagojisi, Hareket, Oyun, Beden

## ABSTRACT

# LECOQ PEDAGOGY IN PHYSICAL THEATER AND STAGING A TEXT WITH THIS APPROACH

TARA HAÇİKOĞLU

The starting point of this study is the question of how 'Lecoq Pedagogy', which is evaluated under the title of Physical Theater, can be realized in a theater production. With that question in mind, an example of how the tools and practices proposed by Jacques Lecoq can be evaluated by the director and actors during the staging process of a literary text is presented using Melih Cevdet Anday's novel 'Gizli Emir'.

In the study, it is tried to explain how the given conditions in a literary text can be associated with a physically focused approach, which tools and applications are used for the creation of scenes, characters, places, situations and atmospheres in the play and the reasons for these preferences.

In this regard, firstly, the basic concepts, in particular those related to Lecoq Pedagogy and Physical Theater in general were examined, the historical background that shaped Jacques Lecoq's approach was mentioned, the tools he used in his pedagogy were introduced, and finally, how the concepts and tools mentioned throughout the thesis were applied to the staging process of the play "Gizli Emir" is explained.

In the conclusion part of the thesis, Lecoq Pedagogy, where the term 'Physical Theater' should be defined as an 'approach' rather than a specific 'genre', where physicality is the core of the actors creative quality, prioritizing the analysis and playfulness of the movement, provides many tools and practices for the actor.

**Keywords:** Physical Theater, Lecoq Pedagogy, Movement, Play, Body

## ÖNSÖZ

Oyuncu, bedenini ön planda tutarak sahnede yeniden yaratımı kurabileceği bir teknik aramaktadır. Bu arayış da oyunun, oyunsuluğun ve hareketin oyuncu bedeninin imkânları ile birleştiği yenilikçi teknikleri ortaya koymaktadır. Bu teknikler tiyatrodaki gerçekliğin eksiksiz bir biçimde sergilenmesinden, değiştirilip dönüştürülebilmesi gerekliliğini vurgular. Tez, **Melih Cevdet Anday**'ın aynı adlı romanından uyarlanan “**Gizli Emir**” oyunu ile yapılan bir sahnelemede bu pedagojiden yararlanılması, sahne için yeniden üretime alternatif yöntem arayışları ve oyuncunun egzersiz çalışmasında derinleşmesine, beden ve hareket kapasitesinin farkına varmasına katkı sağlaması amacıyla düzenlenmiştir.

Bu tez çalışmasının başından itibaren benden yardımlarını esirgemeyen, **Güray Dinçol, Elif Sözer, Mehmet Şerif Tozlu** ve tüm **Tiyatro Alesta** ekibine teşekkür ederim.

Benim tiyatroyu sevmemi, tiyatro ile birlikte öncelikle daha iyi bir insan, sonrasında ise iyi bir tiyatro insanı olmamı sağlayan **Tiyatro D22**'ye teşekkür ederim.

İstanbul Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Tiyatro Anabilim Dalı'nın çok değerli hocası ve tez konusunda her daim yardımını, bilgisini, sevgisini ve sabrını esirgemeyen sevgili hocam **Doç. Aslı Yılmaz Davutoğlu**'na; oyunculuk sanatına ve artık mesleğime olan bakış açımı değiştirdiği, deneyimler edinmem ve öğrenerek gelişmem için gereken her şeyi sağladığı ve en önemlisi bu yaşıma dek hiç karşılaşmadığım bir profesyonellik bilinci ve çalışma, çabalama azmi ile tüm vaktini bana ayırarak hayatımı değiştirdiği için çok teşekkür ederim. Bu çalışmaya sağladığı katkılar ve oyunculuk serüvenimde açtığı kapılar her daim hatırımda olacak.

Son olarak bu süreç içerisinde bana destek olan sevgili ailem ve çok değerli arkadaşlarıma teşekkür ederim.

**İSTANBUL 2020**  
**TARA HAÇIKOĞLU**

## İÇİNDEKİLER

ÖZ .....	ii
ABSTRACT.....	iii
ÖNSÖZ.....	iv
ŞEKİLLERLİSTESİ .....	vii
GİRİŞ .....	1

### BİRİNCİ BÖLÜM FİZİKSELLİĞİN UNSURLARI

1.1. Beden.....	7
1.1.1. Sahne Mevcudiyeti .....	12
1.2. Hareket.....	14
1.3. Teatral Uzam .....	17
1.4. Oyun .....	20

### İKİNCİ BÖLÜM FİZİKSEL TİYATRO KAVRAMI VE TARİHSEL ARKA-PLAN

2.1. Jacques Lecoq.....	32
-------------------------	----

### ÜÇÜNCÜ BÖLÜM LECOQ PEDAGOJİSİ'NİN ARAÇLARI

3.1. Doğaçlama Araçları: Tekraroyun Ve Oto-Kurlar .....	36
3.2. Nötr Maske.....	37
3.3. İfadeli Maskeler - Karşı Maskeler.....	40
3.4. Renkler.....	42
3.5. Şiir Ve Müzik .....	43
3.6. Elementler .....	44
3.7. Melodram.....	45
3.8. Tragedya Ve Koro.....	46
3.9. Commedia Dell'arte.....	48
3.10. Bufon .....	49

3.11. Clown.....	50
------------------	----

## **DÖRDÜNCÜ BÖLÜM**

### **‘GİZLİ EMİR’ OYUNUNUN LECOQ PEDAGOJİSİ İLE SAHNELENMESİ**

4.1. Romanın Konusu Ve Oyun Metninin Oluşturulması.....	53
---	----

4.1.1. ‘Gizli Emir’ Romanı.....	53
---------------------------------	----

4.1.2. Romanın Oyun Metnine Uyarlanma Süreci.....	55
---	----

4.2. Lecoq Pedagojisi Araçlarının Kullanımı .....	56
---	----

4.2.1. Dekor Tasarımı Ve Oyundaki Mekânların Yaratımı ...	56
---	----

4.2.2. Oyunda Kullanılan Objelerin Yaratılması .....	59
--	----

4.2.3. Atmosferlerin Kurulması.....	60
-------------------------------------	----

4.2.4. Sahnedeki Durumların Kurulması.....	62
--	----

4.2.5. Ekip Çalışması Koşullarının Oluşturulması Ve Koro Çalışmaları.....	64
--	----

4.2.6. Oyundaki Karakterlerin Yaratılması .....	68
---	----

4.2.7. Sahnelemeye Doğrudan Aktarılan Araçlar .....	76
---	----

4.2.8. Provada Karşılaşılan Oyunculuk Problemleri .....	79
---	----

4.2.9. Oyun Metnine Fiziksel Tiyatro Çerçevesinden Bakmak .....	82
--	----

**SONUÇ**

**KAYNAKÇA**

**EKLER**

## ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. ... Nötr Maske .....	39
Şekil 2. ... Larva Maskeler .....	42
Şekil 3. ... Dekor Tasarımı Örneği .....	58
Şekil 4. ... Mekân – Objeler Kullanım Örneği .....	60
Şekil 5. ... Kalabalık Sahnelerin Ritimlerinin Bulunması Örneği .....	69
Şekil 6. ... Jacques Lecoq'un Belirlediği Dokuz Duruş .....	72
Şekil 7. ... Bekleme Hali .....	76
Şekil 8. ... Maske Kullanımı .....	79
Şekil 9. ... Maske Kullanımı .....	80
Şekil 10. .. Grup Doğaçlamaları .....	82

## GİRİŞ

Kökeni ritüellere dayanan tiyatro sanatının fiziksellikten ayrı düşünülmesi mümkün görünmese de, Avrupa'da bir edebiyat türü olarak yükselmesi, seyir yerinin açık alanlardan kapalı salonlara taşınması, toplumun ahlâki ve entelektüel gelişimi için bir 'eğitim kurumu' ya da 'siyasi propaganda aracı' olarak işlev görmesi, ayrıcalıklı toplumsal sınıflarla ilişkisi ve gündelik gerçekliği sahneye olduğu gibi taşımaya dönük estetik anlayış gibi pek çok etmen, tiyatro sanatının çağlar boyunca söz-merkezci anlayışa bağımlı kalmasına ve fizikselliğin arka-planda kalmasına yol açmıştır. Bu tarihsel akışta beden çoğunlukla, sözü destekleyen, onu güçlendiren bir 'enstrüman' olarak görülmüş ve Batılı oyunculuk sanatının öznesi olma niteliğini yitirmiştir. Bu 'eksilmeye' en güçlü itiraz 20. yüzyılda gelmiş ve tiyatronun, geçmişine dönerek evini (bedenini) araması gerektiği görüşünün yaygınlaşmasıyla birlikte, ona hareket odaklı yeni bir dil bulmaya dönük arayışlar yoğunlaşmıştır. Bu arayışlar dâhilinde beden, - düşünce tarihine koşut olarak-, kimi zaman 'hareketi sağlayan makine', kimi zaman ise tarih, coğrafya, evrim, inanç, psikoloji ve kimlik gibi tuğlalarla örülmüş bir 'kültürel inşa' olarak görülmüştür. Bedenin bir kültürel inşa olduğuna dair görüş, bir yandan bedenin öznelliğini, özgünlüğünü vurgularken; diğer yandan, oyuncunun bedeninin bir 'enstrüman' olduğu fikrini reddeden, onu performansın 'özne'si olarak kabul eden oyunculuk yaklaşımlarının kaynağı olur.

Böylece, özellikle 20. yüzyıldan itibaren, tiyatronun edebiyatla olan bağımlılık ilişkisini sarsan gelişmelere tanık oluruz. Dönemin fiziksellik odaklı araştırma ve prodüksiyonların bıraktığı etki, yazılı metnin tiyatro sanatının temel unsuru olduğuna dair yaygın görüşün tartışmalı hâle gelmesine yol açar. Metin artık 'performansın' hizmetindedir ve bir 'öneri' işlevi görmektedir. Dramatik ifadenin birincil aktarıcısı ise 'hareket'tir. Hareketin sözü tahtından indirmesi, aynı zamanda, yaşamın sahneye 'olduğu gibi' aktarılması fikrine de bir başkaldırıdır. Yaşam sahneye, oyuncunun bedeni aracılığıyla 'dönüştürülerek' aktarılmalıdır. 20. yüzyıldaki bu gelişmeler oyunculuk sanatının -ve eğitiminin- bugünkü çeşitliliğine kavuşmasını sağlamış olmakla birlikte, tarihsel bir yaklaşım ayrılığının altının çizilmesine de neden

olmuştur; tiyatro sanatının ‘söz-merkezci geleneği’ ile ‘eylem odaklı kökleri’ arasındaki çekişme, söz yerine bedene, metin yerine harekete odaklanılarak üretilmiş yapımların ‘fiziksel tiyatro’ başlığı altında kategorize edilmesine yol açmıştır.

‘Fiziksel tiyatro’ olarak genellediğimiz tür, aslında bu genellemeye imkân vermeyecek oranda bir çeşitliliği kapsasa da, bazı karakteristiklerden bahsetmek mümkündür. Bu başlık altında ele alınan örneklerin ortak özellikleri; karşı-gerçekçi ve eylem odaklı bir anlayışı benimsemeleri, tiyatroyu yaşamdan ziyade ‘tiyatro’ya yaklaştırmayı hedeflemeleri, kültürler-üstü bir perspektifle çalışmaları, kaynaklarını geleneksel halk tiyatroları, sirk, kabare, pantomim gibi halkla iç içe yapılan gösterilere ve Doğu Tiyatrosuna dayandırmaları, yüzlerini ilkelliğe, törensiliğe, oyunsuluğa dönmeleridir.

Bu karakteristiklerin, oyunculuk yöntemlerini de etkilemesi kaçınılmazdır. Fiziksellik odaklı bir anlayışta, oyuncunun role çalışırken sadece metinden, verili koşullardan ve karakterlerin psikolojik analizinden beslenmesi yeterli olmaz. Bu nedenle, fizikselliği araç ve amaç edinen oyunculuk yöntemleri, oyuncuyu elindeki malzemeyi bedeni aracılığıyla yeniden yaratmaya, psikolojinin yerine hayal gücünü koymaya, hayatı sahneye ‘maskelendirerek’ taşımaya davet eder. Böylece, fizikselliğe odaklanmış oyunculuk metotlarında beden, bir ‘enstrüman’ olmaktan öteye geçer ve teatral ifadenin manifestosu niteliğine bürünür.

Bu çalışmada, oyuncuya bu tür bir davet sunan metodolojilerden biri olan Lecoq Pedagojisi ele alınmıştır. Son birkaç yılda ülkemizde göz ardı edilemeyecek oranda popülerleşse de, eğitim müfredatında her zaman kendine geniş yer bulamayan ve ülke sınırları dâhilinde daha ziyade atölyeler aracılığıyla deneyimleyebildiğimiz bu metodun, öğrenciyi hangi kavramlarla tanıştırdığı -ya da hangi kavramlara daha da yakınlattığı- ve oyuncuya hangi imkânları sunduğu, araştırılmaktadır.

Bu çalışmanın hareket noktasının, herhangi bir oyunculuk metoduyla tanıştığında oyuncunun zihinde yükselebilen temel bir soruya, “metodun önerdiklerinin bir tiyatro prodüksiyonuna nasıl taşınacağı” sorusuna dayandığını belirtmek gerekir. Bu, Lecoq Pedagojisi’ne dönük çalışmaların yakın takipçisi olarak özellikle ilgilendiğim bir soru

olmuştur. Çünkü bilindiği gibi Jacques Lecoq, üründen ziyade **süreç** odaklı bir eğitmen olarak tanınmaktadır. Onun bu yönü, Lecoq metodunun “Pedagoji” olarak adlandırılmasına dönük ısrarı da açıklar niteliktedir. *École Internationale de Théâtre Jacques Lecoq*'ta ( Jacques Lecoq Uluslararası Tiyatro Okulu) öğrenciler her hafta, eğitmenlerden bağımsız olarak hazırladıkları ‘oto-kur’(*Autocours*) adı verilen kısa performanslar sunmakla yükümlü olsalar da okuldaki eğitim sürecinin bir ‘yılsonu’ ya da ‘mezuniyet’ prodüksiyonuyla taçlandırılmasına ihtiyaç duyulmaz. Bu tercih, Lecoq Pedagojisi’nden öğrendiklerimizi sorgulamaktan ziyade, edindiğimiz birikimin prova ve oyun süreçlerine nasıl aktarılacağını kavramadıkça eğitimimin tamamlanmış sayılmayacağına dair bir görüş geliştirmeme yol açmıştır. Bu tezin hareket noktası, aslen bu araştırmayı yapmak ve Lecoq’un eğitim yöntemini bu gözlemler eşliğinde anlayıp açıklayabilmektir.

Bu bağlamda, çalışmada özel olarak Lecoq Pedagojisi ve genel olarak Fiziksel Tiyatro’yla ilişkili temel kavramlar mercek altına alınmış; Jacques Lecoq ve kullandığı araçlar tanıtılarak, bunların bir edebî metnin sahnelenmesi ve oynanması sırasında nasıl kullanılabilceği araştırılmıştır. Çalışma, Lecoq Pedagojisi’nin içerdiği kavram ve araçları, oyuncuya sunduğu vizyonu, teori ile pratiği iç içe ele alarak açıklamaya çalışmakta; böylece Pedagoji’nin ‘bütünsel’ biçimde kavranmasına katkı sunmayı hedeflemektedir.

## **TEZİN BÖLÜMLERİ**

### **Birinci Bölüm**

Çalışmanın ilk bölümünde; Lecoq’un “Fiziksel olmayan hiçbir şey yoktur” sözü baz alınmış ve bu hareket noktasıyla uyumlu olarak, ‘fiziksel olan’ın ne olduğunu anlamak üzere; beden, sahne bedeni, hareket, mekân, teatral uzam, oyun gibi temel kavramlar araştırılmıştır. Lecoq’un hareketin doğasını anlamaya dönük tutkusu, pedagojisinin ilk yılını teşkil eden ‘hareketin analizi’ temalı bir dizi uygulama ve egzersiz geliştirmesine yol açmıştır. Lecoq’a göre tiyatroyu ‘hareket yasaları’ yönetir. Örneğin, metin hareket halindeki bir yapıdır veya ‘durmak’ bir harektir. Lecoq’un bu görüşlerinin izini

süren Birinci Bölüm’de, hareketin/fizikselliğin altyapısı, hareketi oluşturan en küçük katmandan ele alınarak parça parça izole edilmeye; ilgili kavram ve terimler detaylandırılmaya çalışılmıştır. Çalışmanın kavramsal çerçevesini oluşturmak amacıyla hazırlanan ilk bölümün başlıkları seçilirken, fiziksel tiyatro uygulamalarında kullanılan pek çok kavram arasından, tezin üçüncü bölümünde yer verilen uygulamalar eşliğinde örneklendirilen veya tezin ana konusunu oluşturan sahneleme sürecinde kullanılan kavramların seçilmesine özen gösterilmiştir.

## İkinci Bölüm

“*Beden, aklın cahil kaldığı her şeyi bilir.*”<sup>1</sup> diyen ve kitabında sanatsal anlayışını egzersizler aracılığıyla aktarmayı seçen Jacques Lecoq’un bir kuramcıdan ziyade uygulamacı olduğunu söylemek yanlış olmaz. Bu nedenle, Lecoq’un yararlandığı kavram ve araçların hedefini anlamaya dönük bir girişim, pedagojisinde sıkça vurgulanan unsurların farklı kaynaklar aracılığıyla araştırılmasını gerektirir. Tezin İkinci Bölümü bu amaca yönelmiştir.

Bu bölümde, toplumsal, bilimsel, kültürel çeşitliliğe sahne olan 20. yüzyıl Avrupa’sında kullanılmaya başlayan ‘Fiziksel Tiyatro’ teriminin -çok da keskin bir kronoloji içinde sunulması mümkün olmayan- kavramsallaşma süreci, ana konumuzun dışına taşmadan özetlenmeye çalışılmaktadır. Bölümün yazılma amacı, Pedagoji’nin altyapısını etkileyen tarihsel arka-planı sunmak; Jacques Lecoq’un aradığı fizikselliğin, seyirciyle kurmak istediği ilişkinin niteliğini ve beslendiği kaynakları anlamak üzere, onun biyografisine ve yaşadığı çağdaki fiziksel odaklı yaklaşımların temel ilkelerine bakmaktır. Bu doğrultuda, Lecoq Pedagojisi’nin altyapısıyla en fazla ilişkili olan isimleri seçmek üzere yoğun bir literatür taramasına girilmiş; Lecoq’un kullandığı araçları doğrudan etkileyen Etienne Decroux ve Jacques Copeau dışında, fizikselliği bir ‘dönüştürme, öğretme ve yeniden yaratma’ yolu olarak ele alan

---

<sup>1</sup> Jacques Lecoq, **Şiirsel Beden: Yaratıcı Tiyatro Eğitimi**, Çev. Mine Çerçi, NotaBene Yayınları, Ankara, 2015, s. 27

Meyerhold'a, Grotowski'ye, Barba'ya, Schechner'e değinmek kaçınılmaz görülmüştür.

Bu bölüm, Fiziksel Tiyatro temsilcileri arasında saydığımız Jacques Lecoq'un biyografisi ile devam etmektedir. Lecoq'un yaşam öyküsü, oyunculuk yaklaşımını etkileyen unsurlar çerçevesinde özetlenmiş; Fiziksel Tiyatro'yla ilgilenmeye başlamasından kendi okulunu kurmasına uzanan süreçte Pedagoji'sini şekillendiren tanışıklıklar, İtalya yılları üzerinden kendini hangi kaynaklardan beslediği ve nasıl geliştirdiği aktarılmaya çalışılmıştır.

### **Üçüncü Bölüm**

Bu bölüm doğrudan, Lecoq'un eğitim sürecinde kullandığı araçların incelenmesine dönüktür. Oyuncusundan 'hikâyenin hem yazanı hem yöneteni hem oynayanı' olmasını bekleyen Jacques Lecoq'un, bu 'şair oyuncu'yu hangi yöntem ve uygulamalar eşliğinde yetiştirdiği araştırılmıştır. Bu doğrultuda Jacques Lecoq'un, - ilk bölümde ele alınan- beden, hareket, teatral uzam, oyun, ritüel gibi temel kavramları 'uygulamaya hangi yöntemlerle yansıtıldığı'nın yanı sıra, İkinci Bölüm'de biyografisini aktarırken değindiğimiz ilgi alanlarını (spor, pantomim, maske, Commedia dell'arte, gibi geleneksel türler, maske yapımı vd.) pedagojisinde nasıl harmanladığı, uygulamalar üzerinden aktarılmaya çalışılmıştır.

Lecoq'un iki yıl süren eğitim süreci; İkinci Bölüm'de değinilen spor geçmişinden, maske yapımıyla ilgili deneyiminden, geleneksel tiyatro formlarına ve özellikle Commedia dell'arte'ye duyduğu hayranlıktan, pantomim, sirk, gibi türlerden ilham alınarak düzenlenmiş son derece sofistike egzersizler dizisiyle yüklüdür. Bu nedenle, Üçüncü Bölüm hazırlanırken, bu kapsamda bir eğitimi özetlemekten ziyade -atlanması durumunda Pedagoji'nin anlaşılmasını zaafa uğratabilecek 'Clown' ve 'melodram' gibi birkaç temel başlık dışında-, son bölümde değinilen ve çalışmanın temel araştırması olan 'Gizli Emir' oyununda yararlanılan yöntem ve uygulamalara odaklanılmıştır.

## **Dördüncü Bölüm**

Dördüncü Bölüm’de, çalışmada ele alınan kavram ve araçların oyunculuk ve reji fikirlerine nasıl taşındığına ilişkin bir model oluşturmak amacıyla; Tiyatro Alesta bünyesinde çalışılan, Melih Cevdet Anday’ın aynı adlı romanından uyarlanan ‘Gizli Emir’ oyununun sahneleme süreci aktarılmıştır. Bölüm, Melih Cevdet Anday’ın ‘Gizli Emir’ romanını oyunlaştırma fikrinin ortaya çıkışından, romanın tiyatro metni olarak uyarlanmasına; dekor tasarımından, karakterlerin yaratılmasına; mekân ve sahnelerin kurulmasından, prova sürecinde gözlenen oyunculuk problemlerinin çözülmesine uzanan süreci kapsamaktadır. Ön hazırlık ve prova süreci aktarılırken, Lecoq Pedagojisi’nin araçlarıyla kurulan karakterler, doğaçlamalar ve sahneler seçilmiştir. Oyun metnindeki verili koşulların Lecoq uygulamalarıyla nasıl ilişkilendirildiği, oyundaki karakterlerin ve atmosferlerin yaratımı için hangi doğaçlamalardan yararlanıldığı ve bu tercihlerin altında yatan sebepler sunulup aktarılmaktadır.

Bu çalışmanın merkezinde, bir edebî metnin fiziksellik odaklı bakışla nasıl okunabileceğine, yazarın cümlelerinin beden, teatral uzam ve imgeler aracılığıyla nasıl ‘ses’lendirilebileceğine ilişkin bir deneyimi sunma fikri bulunmaktadır. Bu deneyim, hem fiziksel tiyatroyla ilişkili kavramların daha anlaşılır, dolaysız ve sentezlenmiş açıklamalarını yapmaya imkân tanımış, hem de Lecoq Pedagojisi’nin sunduğu faydalar, uygulamalar sırasında karşılaşılan zorluklar ve pedagojinin pratikteki işlerliği bakımından öznel görüşler, nesnel gözlemler, somut öneriler sunmaya imkân sağlamıştır.

# BİRİNCİ BÖLÜM

## FİZİKSELLİĞİN UNSURLARI

### 1.1. Beden

Sözlük anlamı “Canlı varlıkların maddi bölümü, vücut”<sup>1</sup> olan beden; belli bir kütleyle sahip diğer nesnelere ayırt edilebilen üç boyutlu, kendine özgü bir nesnedir. Biyolojik olarak geçirdiği evrimsel sürecin oluşturduğu bir anatomik yapıya sahiptir. Ait olduğu canlılığın canlılığını sürdürmesi için gerekli yapıları barındırır. Örneğin, sınırları deriyle çizilmiş olan insan bedeni, tüm iç organları, sinir sistemini, kasları, damarları, kan ve çeşitli sıvıları barındıran biyolojik bir mekanizmadır. Bu birimler son derece karmaşık bağlantılar aracılığıyla, yaşamsal faaliyetleri sürdürmek üzere çalışır.<sup>2</sup>

İnsan, doğumundan ölümüne kadar bu fiziksel yapının içinde yaşar. Ancak, beden sadece deri, organ ve sıvılardan oluşmuş maddi bir yapı değildir; zihni de taşır. Zihin, bedeni bambaşka niteliklerle donatılmış bir varlık hâline getirir. Böylece beden reflekslerin, temel dürtülerin ve duyguların da ev sahipliğini yapar.

Varlığımızın tezahürü olan beden, aynı zamanda bize bir kimlik sunar. Peter Brook’un sözleriyle özetlersek; “Gezegimizdeki bütün ırklarda vücutlar aşağı yukarı aynıdır; ebatları ve rengi açısından bazı küçük farklar vardır fakat esas olarak baş her zaman omuzların üstündedir, burun, gözler, ağız, karın ve ayaklar aynı yerdedir. Bir enstrüman olarak beden bütün dünyada aynıdır; farklı olan üsluplar ve kültürel etkilerdir.”<sup>3</sup>

Çünkü insan bedeni yalnızca evrimle değil, tarihsel gelişmelerin, psiko-sosyal faktörlerin ve hatta ideolojilerin etkisiyle de biçimlenmektedir. Bedenin yansıttığı kimlik, bizi yalnızca bir canlı türü veya cinsiyet olarak tanımlamakla kalmaz, aynı

---

<sup>1</sup> Türk Dil Kurumu, **Beden Nedir?** (Çevrimiçi) <https://sozluk.gov.tr/?kelime=beden>, 15 Ekim 2019

<sup>2</sup> Eda Şenkan, **Beden Kullanımı ve Performans Sanatı**, Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat Bilimi Anabilim Dalı Sanat Kuramı ve Eleştiri Yüksek Lisans Programı, Yüksek Lisans Tezi, 2017, s. 3.

<sup>3</sup> Peter Brook, **Açık Kapı**, Çev. Metin Balay, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2007, s. 20.

zamanda ‘birey’ olarak da tanıtır. Bu doğrultuda, hem gizli hem de görünür olanın temsildir. Geçmişimiz ve şimdimiz hakkında da bilgi taşır.<sup>4</sup>

“Jacques Lecoq” kitabının yazarı Simon Murray, bedenin kimlikle olan ilişkisini şöyle özetler:

“İnsan bedeni sadece biyolojik, anatomik veya tanrı vergisi bir varlık değildir; bizim kim olduğumuzdan bahseder. Daha ziyade, kendi tarihinin izlerini taşır– kim olduğumuzdan ‘bahseder’. Bizler –kendimizinki de dahil olmak üzere– bedenlere baktığımızda, kandan, saçtan, kastan ve bu tür şeylerden fazlasını görürüz. Kişisel biyografi görürüz; acının veya mutluluğun maskını, sınıfın, cinsiyetin, ırkın ve bizi biz yapan tüm diğer karakteristiklerin ve eğilimlerin izlerini görürüz.”<sup>5</sup>

Bedenin insana sunduğu kimlik, yaptığı tanımlarla aynı zamanda sınırlayıcıdır da. Nitekim tarih boyunca insan, bedeninin limitlerini aşma ve onu dönüştürme çabasından hiç vazgeçmemiştir. Hemen her dönemde, bir ‘ideal beden algısı’ anlayışının egemenliğini sürdürdüğü görülür. Bu idealizasyon, bireylerin beden pratiklerini kontrol etmelerini zorunlu kılar. Örneğin, günümüzde hâkim olan ideal beden anlayışını ele alırsak, bedenin dinamik, mümkün olduğunca genç, güçlü ve sağlıklı görünmesi gerektiğine ilişkin yaygın kanaatle karşılaşırız. Bu kanaat, imkânı olan bireyleri spor dallarına yöneltmektedir. Antrenmanlar işçilerin tarlalarda, inşaatlarda, madenlerde çalışırken yaptığı hareketlerle benzer özellikler taşımakta; ancak, yorgunluk yerine dinçleşme hissi uyandırmaktadır. Bununla yetinmeyen çok sayıda birey, bedenini değiştirmek üzere daha radikal yöntemlere, estetik cerrahiye başvurmaktadır. Bu örneklerin yalnızca içinde bulunduğumuz çağ ve dünya düzenine özgü olmadığı çok açıktır. Bedeni dönüştürme arzusunun, insanın varoluşundan bu yana sadece sanatsal gösteriler, törenler sırasında değil, günlük yaşamda da daima var olduğu bilinmektedir. “Rudofsky’nin de belirttiği gibi, yeryüzünde insandan başka gövdesinin biçimini değiştirmeye çalışan, onunla bir türlü uzlaşmayan başka bir canlı

---

<sup>4</sup> H. De Preester, **To Perform the Layered Body – A Short Exploration of the Body in Performance**, New York: Trivium Publications, Amherst, 2007, Janus Head s. 351-375.

<sup>5</sup> S. Murray, **Jacques Lecoq**, London: Routledge, 2003, s. 39.

türü daha bulamayız.”<sup>6</sup> İnsan, olduğu ile olmak istediği arasındaki farkı apaçık ortaya koyan bedeniyle tarihsel bir çekişme içindedir.

Akademik alanda tartışılması çok eski tarihlere uzanmıyor olsa da, bedenle ilgili çalışmalar felsefî, siyasî, dinî, bilimsel, toplumsal birçok boyut içerir. Beden, sanatın da araştırma alanıdır. İnsanın hayvansal yönünü temsil ettiği düşünülen ve Foucault'nun “uysallaştırılmış bedenler” ifadesinin işaret ettiği gibi, her dönemde disiplin ve kontrol fikrinin öznesi olmuş olan bedenle ilgili tabular, tarih boyunca en çok, sanat yoluyla aşılmaya çalışılmıştır. Performans sanatları ve konumuz itibarıyla tiyatro, bu başkaldırlara, pasifize edilmiş olan bedeni ‘eylem’ aracılığıyla yeniden canlandırmaya çalışarak destek verir. Bedenle ilgili sınırlamalara itirazlar, hatta bedenin kendi sınırlılığını aşma isteği ve gündelik gerçekliğin sıradanlığını bir üst anlatıyla kurmak üzere bedenin ön plana çıkarılması, ‘fiziksel tiyatro’ ve ‘performans sanatı’ başlıklarıyla kategorize edilen alanların ana konusunu teşkil eder.

Bedeni performans ve tiyatro bağlamında incelemek, bizi farklı iki beden formunu araştırmaya yöneltir: Gündelik Beden ve Sahne Bedeni.

Gündelik beden ifadesi, ağırlık merkezi yerli yerinde, herhangi bir deformasyona ve dış etki izine uğramamış, her kas grubunun kendi var olan gerilimiyle çalıştığı bedeni işaret eder. Gündelik beden anatomik özellikler, psikolojik ve sosyolojik unsurlar ile kendi kendine ve büyük oranda bilinçdışı etkilerle şekillenmiştir. Günlük yaşam davranışlarımıza uygun, var olan enerjinin ve beden dengesinin korunduğu, ‘kendiliğinden biçimlenen’ bir formu vardır. Modern yaşantımızın normları içinde göğsün ve göğüs üst bölgesinin daha fazla kullanıldığı gözlenmektedir. Bu bölgeler telefonla konuşmak, oturmak, masa başında çalışmak gibi, sosyal yaşamın gereği olan pek çok temel hareket için yeterlidir. Ancak, gündelik yaşamdan farklı bir üst dil kurmaya çalıştığımızda bu bölge yetersiz kalacaktır. Örneğin, oyuncunun duygusal dünyasının merkezi olarak kabul ettiğimiz pelvis bölgesiyle bağlantı azalmıştır. Oysa

---

<sup>6</sup> F. Dilek Himam, Modanın Yaratım Nesnesi Olarak “Tasarı Bedenler”, **Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi**, Temmuz 2009, s. 17.

sahne ihtiyacı duyduğu enerji, ağırlıklı olarak bu bölgeden desteklenir. Böylece, ‘yeni bir dil kurmak üzere yeni bir beden kullanımı gerektiği’ bilgisine ulaşırız<sup>7</sup>

Çalışma boyunca ‘sahne bedeni’ olarak adlandıracağımız bu beden kullanımı, gündelik-dışı bir pratiği vurgular. Birçok oyunculuk yaklaşımı, sahnedeki fizikselliğin niteliğiyle yakından ilgilenmiştir. Bu çeşitlilik, oyuncunun gündelik yaşamdaki beden kullanımı ile performans sırasındaki beden kullanımı arasındaki farkı vurgulamaya dönük terimlere de yansır. Bu çalışmada, Türkçeye ‘teatral beden’, ‘sahne bedeni’, ‘sanatsal beden’, ‘performans bedeni’ olarak çevrilmiş terimler arasından ‘sahne bedeni’ tercih edilmiştir.

‘Sahne bedeni’ ve ‘gündelik beden’ ayrımı, Batı Tiyatrosunda keskin çizgilerle belirlenmiş olmasa da, Doğu Tiyatrosunda oldukça belirgindir. Doğulu performans sanatçılarının çalışma disiplinleri ve beden eğitim tekniklerindeki zorluk derecesi, bu ayrımı net bir şekilde ortaya koyar. Barba, gündelik teknikler ve gündelik-dışı beden teknikleri arasındaki farkı doğrudan görmek için, Doğulu oyuncuların genellikle sahip olduğu özel bir mevcut olma niteliğini işaret eder. Doğulu oyuncunun teknik ve disiplin aracılığıyla kazandığı farkındalık, bedensel ifadesinin nicelik ve niteliğinin artmasını sağlamıştır. Batılı oyuncu, zaman içinde ayakta kalmış geleneklere âşina ise de, sahne üstüdeyken bedenini genellikle gündelik hâliyle kullanmaya alışıktır. Doğulu oyuncu ise küçük yaştan itibaren aldığı disiplinli eğitim çerçevesinde, beden kullanımında çok farklı kaynaklardan beslenen bir ustalık kazanır. Batılı oyuncu metnin koşulları içinde davranırken, doğulu oyuncu nesilden nesle aktarılmış mitleri ve sembolleri temsil eden ve ciddi zorluk dereceleri olan formlar kurar. Doğu Tiyatrosunda oyuncu, herhangi bir şeyi temsil etmeden ya da ifade etmeden önce dahi, onun yaşam karakteristiklerine sahiptir.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Eugene Barba, Nicola Sivarese, **Oyuncunun Gizli Sanatı / Tiyatro Antropolojisi Sözlüğü**, Çev. Ayşin Candan, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, Şubat 2002, s. 11-14.

<sup>8</sup> Erika Fischer-Lichte, Postmodern Tiyatroda Kültürlerarası Yönler, **Mimesis Tiyatro/Çeviri Araştırma Dergisi**, Çev. Hilmi Atıl Ünal, 15.Sayı, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul, s. 97-107.

Sahne bedeni, gündelik bedenin postür ve dengesinin bilinçli olarak bozulması suretiyle, performans için yeniden inşa edildiği fizikseliği tanımlar. Sahne bedeni, kurgulanan anlamın görünürlüğünün bir unsurudur. Oyuncunun sahnedeki varlığının kendisini temsil etmediğini; onun kişiselliğini maskeleyerek başka bir şeyi temsil ettiğini işaret eder. Böylece, gösterilenin merkezinde kendiliğinden olan değil, ‘seçilmiş anlam’ duracaktır.

Üçüncü bölümde detaylıca değineceğimiz ‘nötr maske’ ve onun aracılığıyla sağlanan ‘nötr olma’ hâli, oyuncuya, gündelik bedeninin alışkanlıklarını üzerinden atması ve sahne bedeniyle üreteceği olası anlamlara hazır olması için bir uyarı niteliği taşır.

Barba’nın ‘ifade öncesi beden’ tanımı ile Lecoq’un ‘nötrlük’ kavramı oldukça yakın tarifler içerir. Barba’ya göre, ifade öncesi beden, oyuncunun mizacında yer alan fiziksel ve zihinsel alışkanlıkları yok etmeye yardımcı olur. Bu şekilde, oyuncu bedeni, kendi bireyselliğine ait ifadeyi ortadan kaldıran bir düzeyde bırakılır. Barba, bu düzeyin oyuncunun bedenini doğal olarak canlı hâle getirdiğini ve böylece izleyiciyle etkileşime açık ve sahnede ‘mevcut’ bir bedene ulaştırdığını düşünür.<sup>9</sup>

Jacques Lecoq da aynı düşünceye sahiptir. Üçüncü Bölüm’de detaylıca değinmeye çalışacağımız nötr maske egzersizleriyle gündelik alışkanlıklarından arınmaya çalışan oyuncu, bir yandan –ileride değineceğimiz– ‘sahnede mevcut olma’ hâline ulaşmak, diğer yandan da yeni ifadeler, ‘yeni bir dünya ve uzam’ yaratmak için hazırlanmış olmaktadır. Altı çizilmesi gereken nokta, pedagojide oyuncunun bedeninin anlam kazanması değil, anlamı bedene kazandırmak için çalışılmasıdır. Bu hazırlıkla, sahneleme biçimleri arasında bir kopukluk yoktur. Lecoq Pedagojisi’nin kullandığı, Commedia dell’arte, Bufon, Clown gibi türler ve melodram, koro, tragedya formları oyuncuya, sahnede gündelik beden kullanımına başvurmaksızın var olma imkânı sunar.

---

<sup>9</sup> S. Murray ve J. Keefe, **Physical Theatres: A Critical Introduction**, Oxon: Routledge, Abingdon, 2007, s. 140-143.

### 1.1.1. Sahne Mevcudiyeti

Mevcudiyet, İngilizcede 'presence' olarak tanımlanır. *Presence* kelimesinin kökeni, genellikle birinin duruşu veya tavrı olarak adlandırılan Latince 'praesentem' kelimesinden gelir.<sup>10</sup> Bu sözcük, yaygın kullanımda genellikle, bir izleyici kitlesinin karşısında olan kişinin özgüvenini, tavrını, varlığını etkili bir şekilde yansıtabilme kabiliyetini işaret etmektedir.

Türkçede de kullanılan 'prezans' sözcüğüne bir alternatif sunan 'mevcudiyet' veya 'sahne mevcudiyeti' ifadesi, "sabit bir mekânsal noktada güvenli bir şekilde durmayı değil, daha ziyade, yaratıcı potansiyelleri ortaya çıkaran bir boşluğu işaret eder."<sup>11</sup> Yeniden yaratımın bir parçasıdır; genellikle oyuncunun 'sahnedeki izleyiciye ulaşan enerjisinin etki alanını' tarif etmek üzere kullanılır. Somut ve kesin bir tanımı olmayışı nedeniyle 'gizemli' gibi görülür. Ancak kanımızca, tanımlanması zor olmasına rağmen, anlaşılması kolaydır. Bizi bu kanaate yönlendiren, *sahne mevcudiyeti* kavramının içeriğinin, oyunculuk jargonunda sıklıkla rastladığımız bazı ifadelerle büyük ölçüde karşılanıyor oluşudur. Oyuncularla ilgili olarak "*sahne ışığı, sahne karizması var/yok*" benzeri değerlendirmeler; oyunculuk eleştirilerinde kullanılan "*sahneyi doldurmak, sahnede büyümek*" gibi gizemli ifadeler, sahne mevcudiyetinin izleyen tarafından algılanabildiğine işaret etmektedir. Dolayısıyla, sahne mevcudiyeti, seyirci ve oyuncuların birlikte yarattığı bir potansiyeldir. Bunun yanı sıra izleyicinin oyuncunun niteliğini değerlendirirken başvurduğu unsurlardan da biridir.

Sahne mevcudiyetinin somut bir nitelikten ziyade bir 'potansiyel' olarak ele alınması da, kavramın öznel değerlendirmeye tâbi olduğunun altını çizmektedir. Bu durum, oyunculuk teorisyen ve eğitimcilerinin de kavramın içeriğine farklı nitelikler yüklemelerine neden olmaktadır. Amerikan tiyatro yönetmeni, oyun yazarı ve pedagoğ Joseph Chaikin, oyuncunun sahne mevcudiyetini "tiyatrodaki seyirci olarak nerede oturursanız oturun 'aktörün yanındaymışsınız gibi' hissetmenizi sağlayan

---

<sup>10</sup> Online Etymology Dictionary, **Present Nedir?**

[https://www.etymonline.com/word/present?ref=etymonline\\_crossreference](https://www.etymonline.com/word/present?ref=etymonline_crossreference), 2 Temmuz 2020.

<sup>11</sup> Cormac Power, **Presence In Play: A Critique of Theories of Presence In The Theatre**, New York, Glasgow Üniversitesi, Doktora Tezi, 2006, s. 71.

kalite” olarak açıklarken, Mnouchkine için sahne mevcudiyeti ‘ânda olmak’ demektir.<sup>12</sup>

Michael Chekhov’un tekniğinin temel kavramlarından olan ‘enerji beden’ ve ‘ışınma’, oyuncunun sahne mevcudiyeti ile yakından ilişkilidir. Bu bağlamda, Michael Chekhov’a göre sahne mevcudiyetinin iç enerji ile bağlantılı olduğunu öne sürmek yanlış olmaz. Sahnede ‘ışınan’ oyuncu, bir eylemi önce içsel olarak gerçekleştirdiğinde, bu, fiziksel eyleme de yansımaktadır. Bu konsantrasyon yoğunluğu, oyuncunun sahnede ‘ışınmasını / mevcut olmasını’ sağlar.

Bu noktadan hareketle, sahnede mevcut olmanın bir tür enerji yoğunluğuna da bağlı olduğu çıkarımını yapmak mümkündür. ‘Beden’ başlığı altında da değindiğimiz üzere Barba’ya göre, Doğulu bir oyuncu, neredeyse hiç hareket etmediği zaman dahi belirli bir enerji yoğunluğuna sahip görünmektedir. Bu yoğunluk, seyreden bakışının saniyelerce, hiçbir şey yapmıyormuş gibi görünen oyuncu üzerinde kalmasına imkân tanır. Barba’ya göre, Batılı oyuncu enerjisini kullanmak istediğinde, hız ve kas gücüne dayalı büyük hareketler yapma eğilimine girmektedir. Mekânda canlılıkla hareket etmek ister. Oysa enerji, karşıtlık ilkesi ile işler ve beden içinde oluşur.<sup>13</sup>

Farklı nitelikleri ön planda tutularak tanımlansa da, sahne mevcudiyeti kavramında genel olarak üzerinde anlaşılan hususlar bulunduğu da görülmektedir. Bunlardan ilki, sahne mevcudiyetinin bedenden ayrı düşünülemezdir. Mevcudiyet bedende oluşur. Üzerinde mutabakat sağlandığını gözlemlediğimiz bir diğer kavram ise ‘şimdi-burada olma hâli’dir. Oyuncu, ‘şimdiki ân’dan topladığı uyaranları, zihin dünyasından gelen iletileri, konsantrasyon, denge ve enerji denetimi aracılığıyla bedeninde tutar ve bu dinamizm, seyreden ‘oyuncunun içinde bulunduğu akışı’ algılamasının, o akışla bütünleşmesinin önünü açar. Oyuncunun, bedenini ânda oluşan itkilere verdiği

---

<sup>12</sup> Malin B. Erikson, **Demistifying Presence**, October 2014, s. 9-10

<sup>13</sup> Mike Alfreds, A Shared Experience: The Actor as Storyteller, **Mimesis Tiyatro/Çeviri Araştırma Dergisi**, Çev. Hülya Bahçeci, 5.Sayı, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul, s. 55

yanıtlarla doldurarak seyirciye açması dışında, bu akıştan haz duyması da onun sahnedeki mevcudiyetini artıran bir etmen olarak düşünülmektedir.

## 1.2. Hareket

İnsan bedeninin en önemli özelliklerinden biri hareket kabiliyetidir. Öncelikle, tüm hareketler zaman, boşluk, ağırlık ve akış içinde bulunur. İnsan, tüm hayatını hareket ederek geçirir; beden, doğumundan yaşamın son ânına kadar, canlı kalmak için hareket eder. Hareketi sağlayan sistem birçok kemikten, küçük-büyük kas grupları ve eklemlerden oluşur. Bu yapılar bedenin hareketlerinde işbirliği içinde çalışırlar. Hareketi kaslar sağlar, ağırlığı omurga taşır. Eklemler ise, iskelet sistemini meydana getiren en az iki kemiği birleştiren anatomik yapılardır.<sup>14</sup>

Hareketin oluşumunu sağlayan iç ve dış kuvvetler vardır. Dış kuvvetler; yerçekimi kuvveti, etki-tepki kuvveti ve sürtünme kuvvetidir. Yerle temas etmesi neticesinde yerin bedene uyguladığı kuvvet *etki-tepki kuvveti*, bedenin ya da cismin bir başka objenin yüzeyine teması sonucu ortaya çıkan kuvvet *sürtünme kuvveti*dir. İç kuvvetler ise anatomik olarak üzerinde durduğumuz kas kuvveti, basınç, güç ve enerjidir.<sup>15</sup>

Hareket sadece fiziksel değil, aynı zamanda zihinseldir. Oyunculuk eğitiminin temel işlevlerinden biri, bu ‘beden-zihin bütünlüğü’nü farkındalık yoluyla artırmaktır. Örneğin Grotowski eğitiminde, hedeflerin başında içsel tepki ile dışsal tepki arasındaki zaman dilimini ortadan kaldırmak gelir. İç tepki ile eylem aynı zamanda ortaya çıkmalıdır. Sosyal yaşam, iç dünyamızın dışarıya yansımalarını sınırlamamızı öğreten kurallarla dolu olduğundan, bu eşzamanlılık zedelenmiştir. Dolayısıyla oyuncu, itki ile hareket arasındaki etkileşimi onarmak üzere çalışmalıdır.

---

<sup>14</sup> Türkiye Voleybol Federasyonu, **İnsan Anatomisi ve Kinesiyoloji, (Çevrimiçi)** [https://www.tvf.org.tr/wp-content/uploads/2018/04/insan\\_anatomisi.pdf](https://www.tvf.org.tr/wp-content/uploads/2018/04/insan_anatomisi.pdf), 2 Temmuz 2020.

<sup>15</sup> Fahri Dere ve Behice D. Yücel, **Spor Eğitimi için Fonksiyonel Anatomi**, Okullar Pazarı Kitabevi, Adana, 1994, s. 2-5.

Jacques Lecoq, hareketin analizi üzerine uzun yıllar çalışmış ve spor geçmişinden de faydalanarak bir dizi egzersiz üretmiştir. Pedagojisinde ‘hareket analizi’ başlığı önemli bir yer tutar. Analizin en temel kavramlarından biri ‘sabit nokta’dır. Lecoq’a göre, sabit bir nokta olmadan hareket doğmaz. Hareket eden her şey, hareketsiz olarak tanımlanan bir unsurun referans alınmasıyla açıklanır. Sabit noktanın var olması için, beden tam bir denge hâlinde olmalıdır.<sup>16</sup>

Lecoq’un hareket analizinde, ‘sabit nokta’ kavramının yanı sıra, doğada ve gündelik hayatta var olan üç temel hareket tanımlanır. Bunlar ‘*dalgalanma*’, ‘*ters dalgalanma*’ ve ‘*çiçek açma*’dır. *Dalgalanma* hareketi bedenin gündelik hayatta sürekli yaptığı yer değiştirme, yani ‘yürüme’ hareketinin temsilidir. İnsan, adımını attığı andan itibaren dalgalanmayı hissedebilir. Bu dalgalanma, zeminden destek alarak başlar ve en tepeye kadar tüm bedene iletilir. *Ters Dalgalanma* ise ayak tabanından başlayan dalgalanma hareketinin tam tersi yönde uygulanmasıdır; kafadan başlar; boyun, göğüs, bel, dizler ve ayaklara aktarılır. *Çiçek açma* hareketi, oyuncunun iki ayağının üzerine eğilerek kapanması, kollarını başının önünde birleştirmesi ve sonra bu pozisyondan açılarak nötr pozisyona geçmesi aşamalarını içerir. Dikkat edilmesi gereken nokta, bu hareketlerin eşzamanlı olarak tüm bedene yayılmasıdır. Bir başka deyişle, *çiçek açma* hareketinde, bacakların yere yerleşmesiyle kolların havaya açılması, başın yukarıya kaldırılması ve omurganın düzeltilmesi aynı anda gerçekleşmeli; hareket, bedenin her bölgesinde aynı zamanda başlayıp bitmelidir.<sup>17</sup>

Jacques Lecoq, analizinde hareketleri geometrik düzlemlerde de ele almıştır. Onun için, ‘yatay, dikey ve diyagonal’ hareketler vardır. Kendi sözleriyle “dikey hareket ise trajik bir olay içinde insanı yer ile gök, Zenit ile Nadir arasına yerleştirir (...) tanrılar Olimpos dağındadırlar.” Lecoq bu nedenle dikey hareketleri trajedi ve bufon’la bütünleştirir. Yatay hareketler ise doğası gereği gevşek, rahatlamış ve nefes alan bir yapı sunar; bu sebeple de ‘insanlık komedisi’ ve ‘clown’ için elverişlidir. Diyagonal

---

<sup>16</sup> J. Lecoq, **Theatre of Movement and Gesture**, Routledge, London, 2006, s. 6.

<sup>17</sup> Jacques Lecoq, **Şiirsel Beden**, Çev. Mine Çerçi, 2015, s. 90-91.

hareketler ‘melodrama’yı temsil eder. Çünkü diyagonal hareketler duyguların vatanıdır.<sup>18</sup>

### ***Hareket ve Eylem***

Oyunculuk pedagojilerinin çoğunda hareket ve eylem ayrımı yapılır. Eğitimlerde sıklıkla vurgulandığı üzere, her hareket eylem olarak kabul edilemez. Eylem en özgül tanımıyla ‘amacı olan hareket’tir. Bir kişinin yürümesi bir hareket ise, kapıyı açmak üzere yürümesi bir eylemdir. Topa vurmak hareket; topu potaya sokmak için vurmak ise bir eylemdir. Bir oyuncunun sahnede partnerine doğru yürümesi bir hareket, onu tehdit etmek üzere yürümesi eylemdir.

“Ben insanların nasıl hareket ettiğinden ziyade onları neyin harekete geçirdiğiyle ilgilenirim” diyen Pina Bausch’un da işaret ettiği üzere bir hareket, özgünlüğünü amacı sayesinde kazanır.<sup>19</sup> Sahnede ‘eyleme’ işi, bedeni rastgele hareketler eşliğinde değil, istenen anlamın gerektirdiği şekilde hareket ettirmekle ilgilidir. Seçilen eylemde uygulanabilirlik ve amaca uygunluk aranır. Sahnede bir eylem cümlesi oluşturmak üzere ruhsal betimlemeler ya da sıfatlardan değil, fiillerden yararlanılması önerilir. Örneğin, ‘tehdit etmek’ bir fiil iken, ‘mutsuz olmak’ fiil değildir. Bu anlayışla hareket edildiğinde, eylemler herhangi bir duyguyu yansıtmak görevini doğrudan üstlenmezler. Örneğin; mutsuzluk, keder, heyecan gibi duygu durumlarından bir eylem kurulmaz. Oyuncu bunun yerine, kendini bu hâle taşıyacak amaçlı bir hareket veya hareket dizisi seçer. Eylemler gerçekçi, fantastik ya da stilize olabilir.

Eylem, fiziksel tiyatro pratikleri dâhilinde başlı başına bir kavram olarak ve postür, uzam, form gibi dinamiklerle ilişkisi içinde araştırılır. Çünkü performansın yapıtaşı eylem’dir. Fiziksel tiyatrodaki ‘teatral deneyim’in, bir başka deyişle, ‘sahne için yeniden yaratma’nın anlamı, beden’in ‘eylem’ hâlinde olmasıdır.

---

<sup>18</sup> A.e., s. 100.

<sup>19</sup> *Mimesis Tiyatro/Çeviri Araştırma Dergisi*, Çev. Hülya Bahçeci, 9. Sayı, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul, s. 176.

### ***Fiziksel Bir Eylem Olarak ‘Durmak’ ve Hareket İlişkisi***

Eylemin tanımını ‘durma’yı da fiziksel bir eylem olarak ele almayı gerektirir. Durmak hareketin, dolayısıyla eylemin tanımlanabilmesi için bir referans noktasıdır. Bedenimizde hareketi sağlayan tüm etkenler ve ilgili birimler, durmayı da sağlar. Durmak, ‘hareket etmemek’ anlamına gelse de ‘eylemsizlik’ anlamına gelmez. “İnsanın ayakta ya da yatarken hiçbir zaman hareketsiz durmadığını biliyoruz. Belli karmaşık ritimlere göre hep kıpırdar.”<sup>20</sup> Çünkü durduğumuzda, dışsal bir hareket görünmese de nefesimiz ve zihnimiz hareket etmektedir. Durma eylemi sırasında iç dünyamızda olanları gözlemlemenin en kolay yolu, bir hareketi (yürüyüşü, koşmayı) aniden sonlandırmaktır. Durmanın içindeki hareket yoğunluğunun düzeyi, şaşırtıcı olabilmektedir. Zihin ve beden, tamamlanmış hareketin etkisini hâlen taşıırken, bir yandan da dinlenme veya yeni komut için hazırlanmaktadır. Beden, hareketi beklemektedir ve bu sebeple durgunluk bedeni şaşırtır. Ritim ve tempo gibi kavramların da daha kolay anlaşılabilmesini sağlayan bu örnek, âni işaretlemek, etiketlemek için de kullanılabilir.

Bir sahne bomboş iken oyuncu sahneye gelip durduğunda boşluğu artık yok etmiş olur. Sahnedeki alan, duranın varlığıyla anlam üretmeye başlar. Bir başka deyişle, teatral bir uzam açılmış olur. Bu örnek ‘durma’yı bir eylem olarak tanımlamayı kolaylaştırmaktadır. Eylemin yukarıda değindiğimiz koşulu hâlâ geçerlidir; bir amaca istinaden gerçekleşmiştir. ‘Durmak’, bir sabit nokta oluşturma işlevini üstlenmiş ve teatral uzam yaratımının da başlangıç parçalarından olmuştur.

### **1.3. Teatral Uzam**

Uzam, İngilizce ‘*space*’ sözcüğünün çevirisidir. ‘*Space*’ Türkçede ‘mekân’, ‘alan’, ‘yer’, ‘boşluk’ gibi sözcüklerle de karşılanmaktadır. Uzam, matematikte “*bir nesnenin uzayda doldurduğu yer*”, felsefede “*algılanan nesnelere, cisimlerin ana niteliği,*

---

<sup>20</sup> Eugene Barba ve Nicola Savarase, **Oyuncunun Gizli Sanatı / Tiyatro Antropolojisi Sözlüğü**, Çev. Aysın Candan, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, Şubat 2002, s. 139.

*uzayda yer kaplama*” olarak tanımlanmaktadır.<sup>21</sup> Orhan Hançerlioğlu ise uzamı, “*yer kaplayan nesnelere kapladıkları yerle ilgili durumları*” olarak tarif eder.<sup>22</sup>

‘Mekân’ sözcüğü ise, nesnelere yerle ilgili durumlarından ziyade, içinde buldukları alanı işaret etmektedir. Ürettiği sınırlar aracılığıyla mekân, durumları, olayları anlamlandırırken başvurduğumuz göstergelerden biridir. Davranışlarımız üzerinde belirleyici etkisi vardır. Bunların yanında, sınır ve konum belirtme işlevi de olan mekânın ve mekân tasarımının, tarih boyunca, sanat akımlarının manifestosu niteliğinde kullanıldığını görürüz. Tiyatro sanatı da mekânı, kimi zaman seyirciye bir kimlik veya bir işlev atfetmek, kimi zaman ise onunla kurmak istediği ilişkinin niteliğini yansıtmak üzere kullanmıştır.<sup>23</sup>

“İkamet edilebilir her mekân “dramatik öneriler” taşır ve içinde yaşayanların ya da içinde oynayan karakterlerin davranışlarını etkiler.”<sup>24</sup> Anlam üretmeye dönük işlevine rağmen, özellikle performans sanatları, mimari ve güzel sanatlar literatüründe ‘mekân’ sözcüğü yerini ‘uzam’ sözcüğüne bırakmaya başlamıştır. Bu tercihin altında yatan sebeplerin başında, ‘uzam’ sözcüğünün soyut inşalara ilişkin göndermelere ve boşluğun/alanın zamanla ilişkisini vurgulamaya daha fazla imkân tanınması yatar.

Başlığa ait temel terim olan ‘teatral uzam’ ise, ‘ânda ve boşlukta yer kaplayan anlam’ olarak tanımlanabilir. “Sahne uzamı, bir göstergeler bütünü oluşuyla ve sahnede görülen hatta görünmediği hâlde sahneyi/oyuncuyu/yaşantıyı etkileyenler; zaman, mekân, kişiler, olaylar/eylemler aracılığıyla yaratılır.”<sup>25</sup>

---

<sup>21</sup> A. Püsküllüoğlu, **Türkçe Sözlük**, Doğan Kitap Yayınevi, İstanbul, 2004, s. 1754.

<sup>22</sup> O. Hançerlioğlu, **Felsefe Ansiklopedisi Kavramlar ve Akımlar**, C. 5, Remzi Kitabevi Yayınları, 1999, s. 433-435.

<sup>23</sup> M. Öztürk Çetindoğan, **Rol Yaratmada Uzamın İşlevi**. Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi, 2012, s. 108-109.

<sup>24</sup> Jacques Lecoq, **Şiirsel Beden**, Çev. Mine Çerçi, 2015, s. 177.

<sup>25</sup> M. Öztürk Çetindoğan, **Rol Yaratmada Uzamın İşlevi**, Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi, 2012, s. 109.

Teatral uzam, mekân gibi duyularla algılanabilen mutlak sınırlara sahip olmak zorunda değildir. Kaplanan boşluğun boyutlarının da önemi yoktur. Sahneye tebeşirle çizilmiş bir çizgi, karanlık bir sahneyi aydınlatan belli belirsiz bir ışık huzmesi, durma eylemi veya ifadeli bir bakış teatral uzam oluşturabilir. Oyuncunun sahnede kendi kimliğiyle bulunması ile oyun kişisi olarak bulunması arasındaki eylem ve farkındalık ilişkisi dahi, teatral uzam yaratabilir. Yaratıcı oyuncu bu uzamda yeni bir farkındalık durumunda kendisiyle karşılaşır ve iç dünyasını ‘şiiir’ için bilinçli bir araç hâline getirir.

Boş sahne, sınırsız olasılıklar içeren ilkel bir kaosu simgeler. Sanatçı, profesyonel bir bilinç ile kurgusal dünyalar yaratır. Bu sınırsız olasılıklar içinde oyuncunun jest dili ve eylemleri sınırları belirli olan alanı teatral uzama dönüştürür. Bu teatral uzama oyuncuların karakterleri için yarattığı tüm hayâli alanlar dâhil olabilir; bir göl, bir orman, bir kasaba, bir ev, bir koru, bir oda, tüm gezegen, cennet veya cehennem. Örneğin, ileriye doğru iki adım atmak, karakter tarafından üstlenilen çok uzun ve yorucu bir yürüyüşü belirtmek için yeterli olabilir. Bir daire içinde yürümek mahsur kalınan bir alanı temsil edebilir. Kurgusal alanın sınırları yoktur. Oyuncu artık sahnede sınırsız uzamını yaratmıştır.<sup>26</sup>

Görüldüğü gibi, teatral uzam fiziksel bir gerçeklik değildir. “Uzam, mekânın tinselleştirilmiş hâlidir.”<sup>27</sup> Peter Brook’un “bir seyreden ve anlatanın bulunduğu her boşluğun bir tiyatro olanağı taşıdığı” önermesinden de anlaşıldığı gibi, teatral uzamı yaratmak için, bir özne ve onu anlamlandıracak olan bir seyirciden başka bir şeye ihtiyaç yoktur. Yönetmen rejisiyle, tasarımcılar dekor, ışık veya ses efektleriyle, teatral uzamı zenginleştirmeye çalışırlar; ancak, uzamın başlıca öznesi oyuncudur. Fiziksel tiyatro çerçevesinde ele aldığımız oyunların önemli bölümünde, sahnede ya hiç nesne kullanılmamakta ya da çok sınırlı kullanılmaktadır. Sahnedeki alan, oyuncu tarafından

---

<sup>26</sup> Maya Tångeberg-Grischin, **The Techniques of Gesture Language – A Theory of Practice**, Doctoral dissertation, Performing Arts Research Centre/Department of Acting in Swedish, The Theatre Academy, Helisngfors, 2011, s. 273-278.

<sup>27</sup> M. Öztürk Çetindoğan, **Rol Yaratmada Uzamın İşlevi**, Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi, 2012, s. 109

manipüle edilir, dönüştürülür. Teatral uzamın yaratımının diğer unsuru ise izleyicidir. Bu kavram, performans-izleyici ilişkisini değiştirmiş; izleyiciyi 'seyreden' olmaktan çıkarıp, anlam üretimine dahil etmiştir. Teatral uzam, yaşamın temsil edildiği, kutlandığı ve bedende yeniden dönüştürüldüğü bir alandır ve bu gizemli, hareket hâlindeki yaşamı gözlemek tutku ve merak gerektirir.

#### 1.4. Oyun

Oyun, gündelik hayatın dışında bir etkinlik olduğu bilgisini içinde taşıyan; geçmişten günümüze, sahneden arenaya, sokaktan basket sahasına, parktan poker masasına ya da Antik Yunan'dan günümüz Japonya'sına kadar her alanda deneyimlenebilen; barındırdığı gerilim nedeniyle heyecan, kaygı, haz vb. duygular üretebilen çok sayıda etkinliği kapsar. Huizinga'nın belirttiği gibi, en önemli koşulu, gönüllülüktür.<sup>28</sup>

Huizinga'nın kültürden daha eski olduğunu söylediği oyun'a, modern yaşamda sayısız olumlu nitelik yüklemekteyiz. Ancak, oyunun ciddiyetin, disiplinin, rasyonelliğin dışında bir davranış olarak kabul edildiği dönemler az değildir. Oyun'la ve oyun oynamaya atfettiğimiz değerle ilgili bu değişimde sadece toplumsal gelişmelerin değil, özellikle oyunun sağaltıcı etkisinin altını çizen psikoloji bilimlerinin; psikanaliz, psikoterapi, psikodrama alanlarındaki çalışmaların; sosyoloji, antropoloji literatüründeki araştırmaların derin etkisi olduğu yadsınamaz.

İlgili literatür, oyun olgusunun sadece insanlık tarihindeki ya da bireysel gelişimdeki işlevi bakımından değil, kültürle ve sanatla olan iç-içeliği bakımından da yeniden değerlendirilmesini sağlamıştır. Oyunun ayinler ve ritüellerle olan akrabalığı, doğrudan tiyatro sanatıyla olan bağına da bize işaret eder. Huizinga için oyun ritüel kaynaklıdır; din, bilim, hukuk, savaş ve siyaseti içeren kültürün de yaratıcısıdır. Oyunun varlığıyla, günlük hayattan farklı tanımlanmış bir eylem görürüz. Oyun

---

<sup>28</sup> Johan Huizinga, **Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme**, Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1995, s.10

yaratıcı ve verimlidir, çünkü insanın ritim, uyum, değişim, coşku gibi doğuştan gelen ihtiyaçlarına izin verir.<sup>29</sup>

Oyun, günlük ve gerçek hayat değildir. Tamamen bu hayattan kaçarak kurulan kendi mekânı, kuralları olan, sadece ‘miş gibi’ yapılan bir olgudur. Herhangi bir zamanda tekrar edilebilir, aktarılabilir ve tekrar tekrar oynanabilir. Bunlar, oyunun dramatik performansla olan organik bağlantısını açıklayan unsurlardır. Tiyatro da, yukarıda değindiğimiz tüm özellikleri barındıran, belirli bir alanda hayalî / ‘miş gibi’ bir dünya kurulmasına dayanan bir oyun türüdür. Elimizdeki bilgiler, bu türün ritüelistik kökenli olduğunu, daha sonra Antik Yunan’da içerik ve biçim bakımından yeni formlar kazandığını göstermektedir. Ancak bu değişim, tiyatronun ritüelistik özelliğini kaybetmesine yol açmaz. Nitekim Antik Yunan’da yaşamın sanatla iç içe olma hâli dinî şölenlerin aslında bir oyun niteliği taşımasından kaynaklanır.<sup>30</sup>

Oyuncu, tiyatro sanatında yaşam ve sahne ile ilgili olmak üzere iki katmanlı bir oyun kurar. Bu bakımdan sahnede oyunsuz tek bir ân yoktur. Oyun ve yaşam ikilemi tiyatronun her ânında mevcuttur. Sahnede gösterilenin ‘kurmaca oluşu’ bizi ‘oyunsuluk’ kavramına taşır. Çocuklukta oynanan rol oyunları, tiyatro sanatında oyuncunun ulaşmak istediği pek çok niteliğin saf hâlini barındırmaktadır. Çocuğun oynarken sergilediği, yaratıcılık, rahatlık, doğaçlama, ânda olma, kurgulanan gerçekliğin ya da verili koşulların içinde kalma (devamlılık), değişen durumlara hızla yanıt verme gibi pek çok beceri, oyuncunun sahip olmak istediği nitelikler olarak belirir.

Oyunsu olan, gerçek olandan ayrıdır, ancak gerçekle bir ilişki içindedir. Oyun, gündelik hayatı dönüştürür. Bu nedenle bir ‘maske’ işlevi görür. Lecoq Pedagojisi’nde oyun ve oyunsu kavramlarının oldukça önemli olmasının sebeplerinden biri de bu dönüştürücü özelliğidir. İkinci bölümde de değineceğimiz gibi, fiziksel tiyatronun

---

<sup>29</sup> A.e., s. 75.

<sup>30</sup> Pelin YILDIZ, *Sahne ve Seyirci Etkileşiminin Tarihsel Gelişiminde Göstergibilimsel Açardan Bir Analiz*, 2005, s. 426-429.

öncüleri kapsamında değerlendirdiğimiz pek çok isimle kıyaslandığında, Jacques Lecoq'un, çağdaşları arasında oyunu ve oyunsuluğu en fazla önemseyenlerden biri olduğu görülür. Dönemin fiziksel tiyatro örneklerinin çoğunda, teatral dil daha ciddidir ve oyunsu yan geri planda kalmıştır. *École internationale de Théâtre Jacques Lecoq*'ta prodüksiyon üretme kaygısı gütmeyen bir anlayışla eğitim veriliyor olması, oyunun ön planda tutulmasını mümkün kılar.

### ***Le Jeu / Oyun***

“Sen oyuncusun, oyun’u (*le jeu*) asla unutma” sözü, Lecoq Pedagojisi’nin şîârı olarak kabul edilir. Jacques Lecoq’a göre “Teatral boyutun farkında olan oyuncu doğaçlamasına seyirci için bir ritim, bir tempo, bir süre, bir uzam, bir biçim verdiği zaman ‘*le jeu*’ başlar.”<sup>31</sup> Lecoq’un kitabının Türkçe de dâhil olmak üzere farklı dillerdeki çoğu çevirisinde, ‘*le jeu*’ sözcüğünün bazen çevrilmeksizin kullanılmış olması dikkat çekicidir. Bir kısmı Lecoq eğitimi almış olan çevirmenlerin bu hassasiyeti, ‘*le jeu*’ kavramının ‘oyun’ sözcüğünün çağrıştırdığından daha kapsamlı bir içerikle yüklü olmasından kaynaklanır. ‘*Le jeu*’ yalnızca ‘oyun’u değil; ‘oyundan alınan çocuksu hazzı’ da işaret eder. *École Internationale de Théâtre Jacques Lecoq* öğrencisi Alan Fairbairn, “Okulda ‘*le jeu*’ ile ne kastedilmektedir?” sorusunu şu şekilde cevaplar: “*Le jeu* kavramı Lecoq’un okulu için en temel öğedir. ‘*Le jeu*’, sahnedeki ânı yorumlayarak onu canlı kılmak ve ânı kullanmaktır.”<sup>32</sup>

Lecoq, bir sahne ya da hareketin teknik olarak yeterli olabileceğini, ancak oyun/‘*le jeu*’ olmadan asla tam olamayacağını vurgular. Oyun, oyuncunun sahnede canlı kalmasını, her ânı yanıt verebilir hâlde bulunmasını sağlayacaktır. Oyunun sunduğu özgürlük, sadece yaşamın normlarının aşılmasından ibaret değildir. Oyun içinde sürekli olarak kararlar verilir. “Bu kararların özgürce verilebilmesini etkileyen bir faktör de oyun içgüdüdür.”<sup>33</sup>

---

<sup>31</sup> S. Murray, **Jacques Lecoq**, Routledge, Abingdon, 2003, s. 65.

<sup>32</sup> A.e., s. 67.

<sup>33</sup> G. Ebert, **Oyunculuk Sanatında Doğaçlama**, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 2004, s. 63.

## İKİNCİ BÖLÜM

### FİZİKSEL TİYATRO KAVRAMI VE TARİHSEL ARKA-PLAN

Kökünü ritüellere dayanan tiyatro, aslında fiziksellekle olan bağımlı hiçbir dönemde tam olarak koparmadığından “fiziksel tiyatro” kavramı sorunlu bir kavram olarak görülebilmektedir. Antik Yunan oyuncusunun, bedenini bir ‘enstrüman’ olarak görüp nesneleştirilmesi zordur; çünkü bedeni onun öznesidir. Bu dönemde oyuncu, beden demektir. Ancak, ilerleyen tarihsel süreçte tiyatro sanatı; Avrupa’da bir edebiyat türü olarak yükselmesi, seyir yerinin açık alanlardan kapalı salonlara taşınması, pek çok dönemde toplumun ahlaki ve entelektüel gelişimi için bir ‘eğitim kurumu’ ya da ‘siyasi propaganda aracı’ olarak işlev görmesi, ayrıcalıklı toplumsal sınıflarla ilişkisi ve gündelik gerçekliği sahneye olduğu gibi taşımaya dönük estetik arayışlar nedeniyle çağlar boyunca, ‘söz-merkezci’ anlayışa bağımlı kalmıştır. Bu tarihsel akışta beden çoğunlukla, sözü destekleyen, onu güçlendiren bir ‘enstrüman’ olarak görülmüş ve Batılı oyunculuk sanatının öznesi olma niteliğini yitirmiştir.

Ancak, 20. yüzyılın çalkantılı sosyal yaşamı, tiyatrodaki bu hâkim anlayışı sarsmaya dek uzanacak pek çok olaya sahne olmuştur. 1900’lerde iki Dünya Savaşı ve atom bombası deneyimiyle birlikte, geleceğe ilişkin ‘umudu’ temsil ettiği düşünülen bilim ve teknolojinin aynı zamanda insanlığın ‘çöküşünün habercisi’ de olabileceği fikrinin filizlenmesi ve ölüm tehlikesi ile iç içe yaşama hâli, insanların duygu-düşünce dünyalarının değişmesine ve yaşamın anlamının sorgulanmasına neden olur. Bu sorgulamalar tiyatroya da yansırarak, hayatın gerçeklerini farklı biçimlerde temsil etmek gerektiğine ilişkin itirazların artmasına yol açar. Yaşama yabancılaşma ve anlam arayışı, sözlü dile ve rasyonaliteye itibarın daha da azalması, tiyatro metinlerine ‘anamlı bir dizge olan dilin düzeninin bozulması, karakterin önemini yitirmesi’ olarak yansırken; sahnelemeyi ise, iletişimin söz yerine imgelerle sağlanması ve ilkelci ya da ritüelistik atmosferler kurulması şeklinde etkilemiştir. Tüm bunlar, bedenin yeniden ön plana çıkmasını sağlar. Yeni dil ve temsil arayışları ile birlikte, tiyatro tarihinin en radikal değişimleri yaşanmış ve avangart akımların öncülük ettiği arayışlar, 1960’lardan sonra farklı boyutlar kazanarak, insan bedenini sanat eserinin bir unsuru

olarak değil, sanatın ‘kendi’si olarak ele alan ve “performans sanatı” başlığı altında değerlendirdiğimiz gösterimlerin örneklerini oluşturmuşlardır.

Söz-merkezciliği tahtından indirmeye dönük hareketlerin ortak özelliği, geleneksel bakışını asırlarca koruyarak fizikselliği ön planda tutan Asya Tiyatrosu ile ilgilenmeleridir. Eugenio Barba, Batılı oyunculara hâkim olan beden anlayışını şu sözlerle eleştirir.

“Kültürümüze özgü olan dans ile tiyatro arasında ayırım yapma eğilimi, aktörü sürekli bedeni yok saymaya, dansçıyı ise virtüözlüğe doğru itme riskini taşıyan gelenek yoksunu bir boşluğu, derin bir yarayı ortaya koyar. Doğulu bir oyuncuya bu saçma gelir. Başka tarihsel dönemlerde Avrupalı oyunculara, örneğin on altıncı yüzyılda bir soytarıya ya da komedi sanatçısına da saçma gelirdi. Bir No ya da Kabuki aktörüne (...) dans ile tiyatro arasındaki farkı açıklamasını isteyecek olsak şaşkınlık içinde başını sallar.”<sup>1</sup>

20. yüzyıla damgasını vurmuş tiyatro insanları, farklı gelenek ve metodolojileri beden çalışmalarına odaklanarak sentezlemek üzere, kendi laboratuvarlarını kurmuşlardır. Buralarda üretilen birikim, fiziksel tiyatronun gelişim sürecindeki temel kaynaklardan biridir. “Avant-Garde Tiyatro”nun yazarı Christopher Innes, modern ve postmodern dönemde beden odaklı anlayışlar geliştiren belli başlı isimlerin bu kültürlerarası çalışmadan nasıl beslendiklerini örneklendirir.

“Artaud’daki Bali etkisi çok belirgindir. (...) Brook ise Sufi, No, Kathakali gibi Avrupalı olmayan geniş bir kaynak yelpazesinden eklektik imgeler oluşturmuştur. Ve bu çizgi (...) Grotowski, Tadeusz Kantor, Richard Schechner, Joe Chaikin yoluyla Richard Formen’a ve (...) ABD’nin deneysel gruplarına kadar gider. (...) Arieanne Mnouchkine ise Antik Yunan ve Shakespeare geleneklerini, Bali tiyatrosu, Kathakali dansı ve Kabuki sahnelemesi ile karıştırır.”<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Eugenio Barba ve Nicola Savarese, **Oyuncunun Gizli Sanatı: Tiyatro Antropolojisi Sözlüğü**, Çev. Ayşın Candan, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2003, s. 19.

<sup>2</sup> C. Innes, **Avant-Garde Tiyatro 1892-1992**, Çev. B. Güçbilmez ve A.V. Kahraman, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara, 2004, s. 34.

Kültürlerarası çalışmaların yanı sıra, gösteri sanatlarının toplumla etkileşimini kültürel ve tarihsel bakımdan inceleyen antropoloji çalışmalarının çoğalmasıyla birlikte, ‘ritüel’ ve ‘oyun’ kavramları da önemli araştırma başlıklarından biri olur. ‘Bedenin tiyatronun özü olduğu’ ve ‘sözün bedenden doğduğu’ gibi pek çok görüş, bu dönemde yapılan çalışmaların antropoloji alanıyla olan sıkı ilişkisinden temellenir.

Fiziksel tiyatronun beslendiği temel kaynaklardan bir diğeri ise, halkla iç içe yapılan gösteri türleridir. Kabare, sirk, varyete, pantomim gibi, izleyiciyle doğrudan etkileşime girilebilen türlerdir bunlar. Yine kültürlerarası araştırmalara başvurularak Commedia dell’arte gibi geleneksel halk tiyatroları üzerine çalışılır. Bu türlerin çoğunda da izleyiciyi heyecanlandırmak ya da eğlendirmek, ustalıklı bir beden kullanımı ve dolayısıyla disiplinli bir eğitimle mümkündür.

Özetle, 20. yüzyılda, yüzünü insanın kökenine; ilkelliğe, törensiliğe, oyunsuluğa dönen, kültürlerarası ve/veya kültürlerüstü bir perspektifi, karşı-gerçekçi ve fiziksel eylem odaklı yaklaşımı benimseyen çok sayıda tiyatro anlayışı doğmuş ve bunlar, tiyatronun edebiyatla olan bağımlılık ilişkisini radikal şekilde sarsmıştır. Bu anlayışlarda metin, tiyatro eserinin temel unsuru değildir; bir ‘öneri’ işlevi görmektedir. Sahnede gerçek yaşamın kopyasını oluşturma fikri reddedilir ve başka dünyalar kurulmak istenir. Psikolojinin yerini hayal gücü almıştır. Dramatik ifadenin birincil aktarıcısı ise fizikselliğidir.

Fiziksel tiyatro olarak adlandırdığımız türün, tiyatro sanatının tarihsel akışı içinde belirli bir oyunculuk kuramı ile başladığını iddia etmek zordur. Ancak, fiziksel tiyatro örneklerinin ortak noktası olan bu ilkeleri, 20. yüzyıl oyunculuk dünyasını şekillendiren avangart tiyatroların arayışlarıyla ilişkilendirmek kaçınılmaz görünmektedir. Dolayısıyla, kavramın gelişimine göz attığımızda birçok farklı isimden bahsetmek mümkündür.

Söz-merkezci geleneğe itiraz eden, hem yaşamın hem de tiyatronun ‘tiyatrosallaşması’ ilkesini esas alan ve fizikselliğe odaklanan bu isimlerin başında **Meyerhold** gelir. Natüralist tiyatronun merkezi olan *Moskova Sanat Tiyatrosu*’nun kurucu kadrosundaki

oyunculardan biri iken, bu kurumdan ayrılmış ve gerçeğin sahneye olduğu gibi taşınması görüşüne itiraz ederek, tiyatrodaki beden odaklı yaklaşımın en önemli temsilcilerinden biri olarak anılmasını sağlayacak yapımlara imza atmıştır.

Meyerhold'un kendi eğitim programı, atletizm, eskrim, jimnastik, pantomim, akrobasi gibi beden eğitimine yoğunlaşmış derslerle yüklüdür. Bunun dışında öğrenciler Çin ve Japon Tiyatrosu, Hint Tiyatrosu, İspanyol tiyatrosu gibi farklı geleneklere ait tiyatro türleri üzerine de çalışırlar. Sirk gelenekleri, Commedia dell'arte ve kukla tiyatrosu ile de yakından ilgilenen Meyerhold'un esin kaynaklarından bir diğeri ise teknolojidir. Bedenin mekanik analizi üzerine çalışmıştır. Meyerhold için sahne, âdeta bir anlam fabrikasıdır. Beden, bir tür makine gibi işleyerek anlam üretir. Bedeni sahnenin gerekleri için bir üretim aracı gibi çalıştırma ilkesine dayanan *biyomekanik* yöntemde, oyuncunun, enerjisini verimli kullanmak, sahnede gündelik-dışı bir denge oluşturmak, kontrol mekanizmasını ve fiziksel ifadesini geliştirmek üzere, bedenini bir sporcu disiplini ve akrobat hüneriyle eğitmesi gerekmektedir. Meyerhold'un oyuncudan talep ettiği beden hâkimiyeti ve verimlilik, Lecoq Pedagojisi dahil olmak üzere pek çok fiziksel oyunculuk yönteminde benimsenen ilkelerden biridir.

Fiziksel eylemler konusunu derinlemesine inceleyen ve buna dayalı bir oyunculuk anlayışı geliştiren **Grotowski**, fiziksel tiyatro başlığı altında değinilmesi gereken bir diğeri isimdir. 'Fiziksel tiyatro' terimi, Grotowski temelli bir terim olarak bilinmektedir.<sup>3</sup> Grotowski, oyuncunun her fiziksel eyleminin bir amacı olduğu ve bu amacın 'itki'den kaynaklandığı fikrinden hareket eder. Onun için, sahnedeki fiziksellik simgesel değildir. Yalnızca Doğu Tiyatrosunu değil, Stanislavski'nin fiziksel eylemler yöntemini de analiz eden Grotowski'ye göre fiziksel eylem, oyuncunun dış dünyadan gelen uyaranlara verdiği tepkilerin dışavurumudur.

Grotowski'nin oyuncusu bir şaman gibidir ve izleyiciyi sarsmak ister. Arındırma isteği nedeniyle oyuncu ve izleyici arasında bir bölünme yoktur. Mitler, arketipler ve

---

<sup>3</sup> Mary Luckhurst ve Gabriella Giannachi, **On Directing: Interview with Directors-Lloyd Newson**, 1999, s. 109.

semboller üzerine çalışan Grotowski, ‘Yoksul Tiyatro’ döneminden sonra ‘Kaynaklar Tiyatrosu’na yönelir. Farklı kültürlerden gelen teknikleri bir araya getirerek çeşitli gevşeme egzersizleri, beden ve ses çalışmaları derler. Bu çalışmalarını derinleştirmek üzere kendi tiyatro laboratuvarını kurar. Grotowski’nin laboratuvarındaki kültürlerarası uygulama denemeleri, tiyatronun sadece bir prodüksiyon üretme alanı olarak değil, bir araştırma ve faaliyet alanı olarak da ele alınması fikrinin yaygınlaşmasını sağlamıştır. Grotowski, oyuncunun eğitiminin aslında bedenini keşfettiği bir süreç olduğunu işaret ederek, Lecoq da dâhil olmak üzere, çağdaş oyunculuk pedagojilerini derinden etkilemiştir. Örneğin, Lecoq eğitiminde de rastladığımız; ekonomik enerji kullanımını ‘negatiften yola çıkma’ veya ‘olumsuzlama’ aracılığıyla sağlamayı hedefleyen “*via negativa*” stratejisinin, ilk olarak Grotowski tarafından kullanıldığı bilinmektedir. ‘Negatif yol’ anlamına gelen ‘*via negativa*’da oyuncunun becerilerine değil, engellerine odaklanılır. Bu öğretme stratejisinde eğitmen, eleştirilerini öğrencinin performansındaki yanlışlara, eylemin amacı dışındaki hareket kalabalığına yöneltir. Lecoq’un ‘nötr maske’si, oyuncunun alışık olduğu jestlerin reddini içerdiğinden, ‘*via negativa*’ stratejisinin oldukça etkili bir örneğidir. <sup>4</sup>

Bununla birlikte, Grotowski ile Lecoq’un arayış ve yöntemleri arasında büyük farklılıklar olduğunu da belirtmek gerekir. En temel farklardan biri, Grotowski’nin beden aracılığıyla iç dünyayı tüm çıplaklığıyla aktarmak istemesi, Lecoq’un ise iç dünyadan ziyade dış dünyayla ilgilenmesidir. Lecoq Pedagojisi’nde, kişinin kendini arayışı ya da ruh hâlleri önem taşımaz.

“Ben üzerine çalışmak bize fazladır. Şeylerin ya da varlıkların nasıl hareket ettiğine ve o hareketlerin bizdeki yansımalarına bakmak gerekir (...). Kişi kendini dış dünyayla olan ilişkileri üzerinden keşfeder.” <sup>5</sup>

Tiyatro kariyerine 1960’ların başlarında Jerzy Grotowski’nin çırağı olarak adım atan

---

<sup>4</sup> Franc Chamberlain, **Jacques Lecoq and The British Theatre**, Routledge, New York, 2002, s. 119-122.

<sup>5</sup> Jacques Lecoq, **Şiirsel Beden**, Çev. Mine Çerçi, 2015, s. 35.

**Eugenio Barba**, 20. yüzyıl tiyatrosundaki fiziksellik arayışının en önemli figürlerinden biridir. 1964'te kurduğu Odin Tiyatrosu'nda farklı kültürel altyapı ve geleneklere sahip oyuncularla ortak bir dil oluşturmak üzerine çalışır. Oyuncunun yeni biçimler ararken kendi doğasını da keşfetmesinin ve izleyiciyle geleneksel tiyatrodakinden farklı bir iletişim kurmasının olanaklarını arar.<sup>6</sup>

1979'da kurduğu ve fiziksel tiyatroya kaynaklık eden faaliyetlerini hâlen sürdürmekte olan ISTA, (*International School of Theatre Anthropology*) beden odaklı çalışmaların ve farklı kültürlerdeki oyunculuk üslûplarıyla ilgili araştırmaların merkezi hâline gelmiştir. Barba, tiyatro eğitimini, eylemler ve fikirler arasında yeni ilişkiler arayışını ve enerjilerin kullanımını içeren bir süreç olarak görmüştür. Onun uygulamalarının Lecoq Pedagojisi ile kesişen noktalarından biri, beden çalışmalarına, ağırlık merkezinin değiştirilerek dengenin bozulmasına dönük egzersizlerle başlanmasıdır. Her iki eğitimcinin önemseydiği bir diğer nokta ise, 'hareketin içinde barınan karşıtlık ilkesi' konusudur.

“Doğal dengenin bozulması, oyuncuda daha çok enerji, uyanıklık ve ilgi odaklanmasına olanak verir. İkinci olarak, hareketteki karşıtlıklara özen gösterme ilkesi gözetilir. Her hareket, kasların karşıt yöndeki gerilimi yoluyla oluşur; bir yöne bir şey fırlatmadan önce kolun ilk olarak geriye doğru kasılması gibi. Üçüncü ilke, enerji kullanımıyla ilgilidir. Dinamik hareketsizlik ilkesine göre sert ve yumuşak enerjiler, dışa dönük ve birikime dönük enerjiler arasında ayırım gözetilir.”<sup>7</sup>

Araştırmalarını 'performans' kavramı üzerine yoğunlaştıran **Richard Schechner**'in çalışmaları, performansın ayrı bir disiplin olarak ele alınmasını sağlamıştır. Özgürlük taleplerinin her alana yansıdığı ve kolektif yaşam biçimleri arayışına girildiği 1960'lı yılların ideolojik ortamında, seyirci ile oyuncu arasındaki sınırların kaldırılmasına ilişkin denemeler, kamusal alanlarda sergilenen performanslar yaygınlaşmaya başlamıştır. Schechner de, oyuncu ve izleyici arasındaki ayırımın hiyerarşik bir yapıyı

---

<sup>6</sup> Kathryn Mederos Syssoyeva, **Collective Creation in Contemporary Performance Performance - Eugenio Barba and the Odin Theatret A Collective Ethos**, 2013, s. 71-83.

<sup>7</sup> A. Candan, **20. Yüzyılda Öncü Tiyatro**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2003, s. 173.

işaret ettiğini, tiyatro salonlarındaki geleneksel oturma düzeninin sınıfsal farklılığın bir yansıması olduğunu düşünenlerdendir. Schechner'in 'Çevresel Tiyatro' anlayışı, yaşam ile sanat arasındaki ayrımı ortadan kaldırmak üzere, alan ile oyunu bütünleştirmek, oyuncu ve seyirci arasındaki fiziksel sınırları yok etmek gibi ilkelere dayanmakta ve izleyicinin edilgen kalmasını engelleyerek, izleyici katılımını teatral etkinliğin merkezine koymaktadır. Oyuncu-izleyen ilişkisinde eşitlik kurmaya yoğunlaşan pek çok kişi gibi Schechner de, yüzünü ritüellere çevirmiş, özellikle Victor Turner'la birlikte yürüttüğü çalışmalarda bu alana yoğunlaşmıştır.<sup>8</sup>

Grotowski'nin oyunculuk tekniklerine hâkim olan ve oyuncunun kendi öz-benliği ile rolü arasındaki geçişler üzerine de çalışan Schechner, şunları söyler:

“Performansçı seyirciye, ‘içimin nasıl harekete geçtiğini, sizin önünüzde nasıl içimi döktüğümü ve nasıl iyileştigimi izleyin’ der. Bu tanık oluş içerisinde seyirci de bu çatışma, ızdırap, ölüm, parçalanma ve onarma döngüsüne katılmış olur.”<sup>9</sup>

İnsanların, günlük yaşamdaki ilişkilerinde, sahnedeki oyuncular gibi kendilerini ve/veya yaptıklarını sunmakta olduğunu savunan Kanadalı sosyolog Erving Goffman'ın tezini takip ederek günlük yaşamı tiyatro sahnesine benzeten Schechner'in performans araştırma alanı, davranış bilimlerinin alanı ile iç içedir. Ona göre, bir disiplin olarak performans çalışmaları, tiyatro araştırmalarının benmerkezci bir bakış açısından kurtulmasına yol açabilir ve hem gerekli, hem de güçlü bir disiplinler-arası etkileşim oluşturmayı vaat eder. Performans çalışmaları, toplumsal hayatın tüm alanlarını performans kuramcısının başlıkları olarak görür.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Duygu Dalyanoğlu, Tiyatro Kültürlerarasıcılık Sosyal Avangard Richard Schechner ile Söyleşi, **Mimesis Tiyatro/Çeviri Araştırma Dergisi**, Çev. Hülya Bahçeci, 17. Sayı, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul, s .29-32

<sup>9</sup> **Mimesis Tiyatro/Çeviri Araştırma Dergisi**, Çev. Hülya Bahçeci, 16. Sayı, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul, s.55

<sup>10</sup> Erika Fischer-Lichte, Postmodern Tiyatroda Kültürlerarası Yönler, **Mimesis Tiyatro/Çeviri Araştırma Dergisi**, Çev. Hilmi Atıl Ünal, 17.Sayı, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, s. 80.

Fiziksel tiyatroya ait kavram ve yöntemlerin öncüleri sayılan isimler arasında sayılan **Jacques Copeau**'nun, Lecoq Pedagojisi özelinde ayrı bir önemi vardır. Kariyerine tiyatro eleştirmeni olarak başlayan Copeau, *Vieux Colombier* tiyatrosunu kurarak, fikir ve teorilerini yönetmen, oyuncu ve eğitmen olarak hayata geçirmiştir. Basit ama yenilikçi bir tiyatro arayışında olan Copeau, tiyatro sanatını en temelinden ele alarak yeniden inşa etmek istiyordu. Bu arayış onun, Edward Gordon Craig ve Adolphe Appia'dan Stanislavski'ye kadar, dönemin önde gelen pek çok ismiyle yazışmasına ve sahnede tüm dramatik formları kurabilme kapasitesine sahip öğrenciler yetiştirmek üzere, farklı tiyatro türlerine ilgi duymasına neden oldu. Maske, doğaçlama, mim ve fiziksel ifade üzerine yaptığı yenilikçi çalışmalar, oyunculuk eğitimine taşıdığı spor terminolojisi ve idmanları ile Fransa'daki çoğu tiyatro okulunun yanı sıra, Lecoq Pedagojisi'nin yöntemleri bakımından da çok önemli bir esin kaynağıdır.<sup>11</sup>

Jacques Copeau'nun okulunda öğrenci olan Fransız aktör ve yönetmen **Etienne Decroux**, modern mim'in babası olarak kabul edilir. Marcel Marceau'nun da aralarında olduğu yüzlerce öğrenci yetiştiren Decroux, Lecoq Pedagojisi'ni doğrudan etkileyen bir diğer isimdir. Korporal/Bedensel Mim'in (*Mime Corprel*) kurucusu olan Decroux, kendi döneminde tiyatro okullarında yaygın olan metodolojilerin dışına çıkmış; oyuncuların metnin baskısından, sözden, kostüm, dekor, müzik, ışık vb., illüzyon yaratmak amacıyla kullanılarak tiyatroyu ağırlaştırılan tüm diğer unsurlardan kurtulmaları gerektiğini savunmuştur. *Korporal Mim*'de Decroux, eklemleri, ağırlığı ve karşı ağırlığı, gücü, hızı, ivme, kas solunumu, kas gerginliği, gevşeme ve direnci araştırmıştır. Ona göre bedenin ifade potansiyeli, aktörün fiziksel varlığını geliştiren bir inşa alanıdır.<sup>12</sup>

Decroux'nun savunduğu beden alıştırmaları imgelerin kısıktığı hareketler, hareketlerin yerini alan imgeler ve dışarıdan bakıldığında neredeyse daha görünür olan bedenler ile ilgilidir. Bu beden, enerji ile doludur ve kaynağı omurgadır. Bu yolla

---

<sup>11</sup> Eve Wedderburn, **Writing 'The Body': Reconsidering Physicality Through 'French' Theatre Discourse**, Masters thesis, University of Exeter, 2008.

<sup>12</sup> Thomas Leabhart, **Modern and Post-Modern Mime**, St. Martin's Press, New York, 1989, s. 80-115.

eđitilmiş bir bedende görünür olan da salt beden deęil, enerjidir. Eđer omurga enerjisi aktarabiliyor ise, bakan kiři omurgayı deęil enerjisi görür. Decroux'ya göre, içten gelen inceliklidir, hassastır; yüzeye iliřtirilmiş olan ise enerjisiz ve yüzeyseldir. Decroux'nun öğretileri, Lecoq'un tiyatro anlayışında belirleyici bir etkiye sahiptir.<sup>13</sup>

Lecoq ve Decroux'nun dostane bir iliřkisi vardır. 'Le Theatre du Geste' kitabında Lecoq, Decroux'ya duyduęu saygıdan bahseder. İki de beden, mimin, 'sessizlik' ve 'sabit nokta'nın metinden daha önemli olduęunu savunur. Lecoq Pedagojisi'ndeki mim kavramı da sözsüz, belirli sınırları olan ve yüzü beyaza boyayarak icra edilen pantomimden ziyade Decroux'nun anlayışına yakındır.<sup>14</sup>

Lecoq, bu nedenle mim kavramını bir karışıklığa yer bırakmayacak şekilde açmıştır. Pedagojisinde yoğun olarak kullandığı mimin temel bir insan kabiliyeti olduęunu savunarak, onu basit taklit etme eylemi olarak tanımlamış ve ondan bir araştırma ve keşif aracı olarak yararlanmıştır.<sup>15</sup>

Yukarıda ele aldığımız isimlerin görüşlerini dikkate almadan, fiziksellik üstüne kurulu bir oyunculuk metodunu incelemek, fiziksel tiyatro kavramını tanımlayabilmek zordur. Yukarıda kısaca deęindiklerimiz ve burada yer veremediğimiz pek çok isim, günümüz fiziksel tiyatro topluluklarının ve performans sanatçılarının çalışmalarının altyapısını oluşturan kuram ve metodolojilerin kurucularıdır. Onların araştırma ve çalışmalarında, tezimizin konusu olan Lecoq eğitiminin temel başlıkları olan 'beden, hareket, uzam, mevcudiyet, oynusuluk, doğaçlama, maske' gibi pek çok kavramın izlerini sürmek mümkündür.

Fizikselliğin ön planda olduęu gösterimlerin ayrı bir tür olarak deęerlendirilmesi, bir başka deyişle 'fiziksel tiyatro'nun kavramsallaştırılması, Avrupa'da *Theatre de Complicite*, *Theatre du Soleil*, *Living Theatre* gibi öncü ve belli başlı performans

---

<sup>13</sup> S. Murray, **The Routledge Companion to Jacques Lecoq**, 2013, s. 39-56.

<sup>14</sup> S. Murray, **Jacques Lecoq**, London: Routledge, 2003, s. 84.

<sup>15</sup> M. Felner ve C. Orenstein, **The World of Theatre: Tradition and Innovation**, Pearson Education, New York, 2006, s. 149.

topluluklarının saygınlık kazanmasının ardından mümkün olmuşsa da, 1980'lerden sonra Lecoq Pedagojisi ile çalışan okulların ve üretilen prodüksiyonların Avrupa'da yaygınlaşması, günümüzde fiziksel tiyatro dendiğinde akla gelen başlıca ekollerden birinin Lecoq olmasını sağlamıştır.<sup>16</sup>

## 2.1. Jacques Lecoq

Jacques Lecoq, 1921'de Paris'te doğmuştur. Spora olan ilgisi, öğrenimine Paris'in hemen dışında bir beden eğitimi okulunda devam etmesine neden olur. Yüzme ve atletizm alanında dereceleri olan Lecoq, jimnastikle de ilgilidir. Paralel ve yatay çubuklarla yaptığı idmanlar, 'hareketin geometrisini' kavramaya başlamasını sağlar. Beden eğitimi alanında öğretmenlik yapmaya başlayan Lecoq, o dönemde Fransa'nın en önemli spor eğitmenlerinden olan **Marie Conty** ile tanışır. Conty ile yaptığı çalışmalar, basit bir hareketin dahi zihin, kas ve kemiklerin iş birliğinden doğduğuna ilişkin farkındalığının artmasına imkân verir.<sup>17</sup>

Lecoq'un Conty ile dostluğu, profesyonel tiyatro kariyerine başlamasına yardımcı olmuş, bu sayede **Jean Daste**'nin çalıştığı tiyatroyla tanışmıştır. Bu tanışıklık Japon No tiyatrosuyla ve 'maskelenmiş oyunculuk' kavramı ile karşılaşmasını sağlayacaktır.<sup>18</sup>

Tiyatroya olan ilgisi günden güne artan Lecoq, 1948'de İtalya'ya giderek, Padova'da heykeltıraş **Amleto Sartori** ile tanışmış ve maske yapımı ile ilgilenmiştir. Sartori, Lecoq için birçok Commedia dell'arte maskesi yapmıştır. Lecoq Pedagojisi'nin en temel araçlarından biri olan 'nötr maske' de Amleto Sartori tarafından yapılmıştır.<sup>19</sup>

İtalyan heykeltıraş; Commedia dell'arte'nin maskeleri, karakterleri ve iki yüzyıldan fazla bir süredir unutulmuş yapımların üzerine deneysel araştırmalar yapmış ve

---

<sup>16</sup> Pınar Arık Ateş, **Fiziksel Tiyatro Kavramı ve Onun Gizli Kaynağı: Gündelik –Dışı Beden Tekniği**, 2016, s. 124.

<sup>17</sup> M. Evans ve R. Kemp, **The Routledge Companion to Jacques Lecoq**, Routledge, London, 2016.

<sup>18</sup> Neşe Metin, **Lecoq Pedagojisi ve Türkiye'deki Yansımaları**, Haliç Üniversitesi, 2019, s. 13-14.

<sup>19</sup> **A.e.**, s. 14.

Lecoq dışında, **Donato, Barrault, Eduardo de Filippo, Strehler, Dario Fo ve Peter Oskarson** için de maskeler yaratmıştır.<sup>20</sup>

Lecoq'un Sartori ile kurduğu ilişki, maskeler konusunda uzmanlaşmasını hızlandırmıştır. İtalya'da geçirdiği sekiz sene boyunca Lecoq, Padova Üniversitesi'nde yönetmenlik ve eğitmenlik yapmıştır. **Giorgo Strehler**'in *Piccolo Theatre*'yi kurduğu dönemde onunla tanışarak arkadaş olan Lecoq, 1951'de bu tiyatrodaki eğitmenliğe başlamıştır. Bu süreçte bir yandan da maskeler, performans, koreografi, beden ve mim üzerine araştırma ve çalışmalar yapan Lecoq, 1956'da Paris'e geri dönmüş ve *École Internationale de Théâtre Jacques Lecoq*'u kurmuştur.<sup>21</sup>

*Ecole Internationale de Theatre Jacques Lecoq*, iki senelik bir pedagoji eğitimi sunmaktadır. Bu iki yıllık eğitimde, bir yandan oyun ve doğaçlama kurallarına, diğer taraftan hareket tekniği ve analizine odaklanılır. İlk sene, dünyanın hareketlerini ve doğanın dinamiklerinin kavramak üzere, doğaçlamalar ve sözsüz oyunlarla geçer. İkinci sene ise, melodram (*yüce duygular*), Commedia dell'arte (*insanlık komedisi*), bufon'lar (*grotesk'ten misteri'ye*), tragedya (*koro ve kahraman*), clown (*burlesk ve absürt*) alanları üzerine çalışılır.<sup>22</sup>

Kariyeri boyunca, hareket ve spor merkezli yaklaşımını korumuş olan Lecoq, Paris'e döndüğü 1956 yılından ölümüne (1999) dek tüm zamanını, okulunda ders vererek geçirmiştir. Bu dersler ve yaptığı tüm çalışmalar Jacques Lecoq'un, fiziksel tiyatronun en önemli figürlerinden biri olmasını sağlamıştır.

Bugünün çağdaş ustaları arasında sayılan birçok kişi, Lecoq'un okulunda eğitim görmüş ve buradan edindikleri birikimle kendi yöntemlerini oluşturmuşlardır. Lecoq'un öğrencilerinden olan **Giovanni Fusetti, Ole Brekke, Philip Radice, Thomas Pratki, Norman Taylor, Simon McBurney** bu isimlerden bazılarıdır. Bu,

---

<sup>20</sup> Provincia di Padova, (Çevrimiçi) [www.turismopadova.it/maschera](http://www.turismopadova.it/maschera) Museo Maschera ING, 2 Temmuz 2020.

<sup>21</sup> Jacques Lecoq, **Şiirsel Beden**, Çev. Mine Çerçi, 2015, s. 24-26.

<sup>22</sup> **A.e.**, s. 31-32.

Jacques Lecoq'un, kurduđu pedagojinin kendinden sonra da geliřtirilerek devam ettirilmesine d6n6k isteđinin gerekleřtiđini g6stermektedir.

Lecoq'un Pedagojisi Fransa'nın dıřına da tařmıř ve Avrupa'nın pek ok kentinde bu pedagojiyle eđitim veren okullar kurulmuřtur. Bu okullardan; Berlin'deki *Arthaus Berlin*, Br6ksel'deki *Ecole LASSAAD*, Barselona'daki *Berty Tovyas International Theater School* ve Milano'daki *L'Arsenale* g6n6m6zde de eđitimine devam etmektedir.



## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### LECOQ PEDAGOJİSİ'NİN ARAÇLARI

Lecoq Pedagojisi'nde kullanılan tüm araçlar; 'şeylerin' içindeki hareketi bulmayı, bedeni bir 'maske' gibi kullanarak bu hareketi teatral/oyunsu bir düzleme taşıyıp seyircinin algısına sunmayı amaçlar. İkinci Bölüm'de aktarılan yaşam öyküsünün özetinden de anlaşılacağı gibi Jacques Lecoq, pedagojisini; döneminin önemli yönetmen, eğitmen, usta ve oyuncularla olan ilişkilerinden, seyahatlerinden, spor geçmişinden ve uzun araştırma ve çalışma süreçlerinden edindiği birikim ve deneyimi sentezleyerek oluşturmuş, çok sayıda sofistike araç ve egzersiz dizisi önermiştir.

Bu araç ve egzersizlerin tanıtılacağı Üçüncü Bölüm'ün içeriği, Lecoq'un 'Şiirsel Beden' adlı kitabı dışında; Güray Dinçol'un, Elif Sözer'in ve Tiyatro Bereze'nin atölyelerinden, İstanbul Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Tiyatro Bölümü Yüksek Lisans programındaki oyunculuk derslerinde yaptığımız fiziksellik odaklı sahneleme denemelerinden, ders notlarımdan ve günümüzde Lecoq Pedagojisi'ne dayalı eğitim veren okulların müfredatıyla ilgili araştırmalarımızdan yararlanılarak oluşturulmuştur.

Belirtmemiz gerekir ki, tez çalışmamı ve özellikle bu bölümü planladığımız süreçteki hareket noktamız, Pedagoji'yi, Jacques Lecoq'un kendi kitabında yer vermediği tema ve uygulamalara ağırlık vererek açıklamak, böylece hâlihazırda Türkçeye çevrilmiş bir kaynakta bulunabilecek bilgilerin ötesine geçerek, özellikle oyunculuk öğrencilerine farklı egzersizler sunabilmek olmuştur. Ancak, gerek değindiğimiz ders ve atölyelerin, gerekse araştırdığımız okulların müfredatlarının, içerik olarak hâlen Pedagoji'ye sıkı sıkıya bağlı olduğu ve kullanılan araçlarda radikal değişimlere gidilmediği görülmüş; dolayısıyla bu bölümde yer verilen uygulamaların Lecoq'un 'Şiirsel Beden' adlı kitabında da değindiği egzersiz ve temalardan bağımsız olarak derlenmesi mümkün olamamıştır.

Buna ek olarak hatırlatmamız gerekir ki, Lecoq'un araçlarının tamamına yakınına değinilecek olsa da, bu bölümün hazırlanma amacı, Pedagoji'nin eksiksiz bir özetini aktarmak değildir. Dâhil edilmemesi durumunda Pedagoji'nin anlaşılmasını zaafa

uğratacak ‘clown’, ‘melodram’ vb. bazı temel başlıklar dışındaki tüm konular, son bölümde ele alacağımız ‘Gizli Emir’ oyununun sahnelenmesi sürecinde yararlanılan yöntem ve uygulamaların anlaşılmasını sağlayacak temel kavram ve araçları tanıtmak üzere seçilmiştir.

### **3.1. Doğaçlama Araçları: Tekraroyun Ve Oto-Kurlar**

Doğaçlama, Lecoq Pedagojisi’nin en önemli öğelerinden biridir. Lecoq oyuncusu, gözlemlerini, yaratım becerisini, eğitimde edindiği teknik bilgiyi, hayal gücünü bedenine aktarmayı ve etrafıyla ilişki kurmayı doğaçlamalar yoluyla sınar. Aynı zamanda, metne ya da yönetmene bağımlı olmaktan kurtulmayı ve kendine yaratıcı kanallar açabilmeyi öğrenir. Öğrencilerin doğaçlama becerileri, derslerdeki egzersizlerin yanı sıra, Lecoq’un ‘tekraroyun’ ve ‘oto-kur’adını verdiği uygulamalar aracılığıyla da geliştirilir.

“Tekraroyun terimi doğaçlama çalışmalarındaki ilk aşamayı belirtir.”<sup>1</sup> Lecoq için ‘oyun’, dış dünyanın gözlemi ve tekrarlanmasından sonra başlar. Böylece ‘tekraroyun’ ifadesi, yaşanmış olanın ‘sahnede yeniden yaratılması’ anlamına gelmektedir.

Pedagojide doğaçlamalar, sessiz psikolojik tekraroyunlarla başlar. Gündelik olaylar gerçeğe ve kişinin psikolojisine en yakın hâliyle yeniden yaşanır. Sessizlik bu çalışmanın temelidir. Çünkü Lecoq’a göre, oyuncunun sesin/sözün çıktığı yeri anlayabilmesi buna bağlıdır. Ses, bedenin tepkisidir. Bu nedenle üzerine çalışılması gereken, sesin/sözün doğmasına sebep olacak olan o güçlü ‘sessiz ân’dır. ‘Sessiz ân’ etki ile tepki arasındadır ve ne kadar uzun olursa teatral yoğunluk da o kadar güçlenecektir. Bu sebeple, sessiz doğaçlamalarda ‘bekleme ânı’ çok önemsenir. Bekleme ânında oyuncu, tepki verene kadar, anlamlı bir süre boyunca hiçbir şey yapmamalı, yalnızca konsantrasyon ve gözlem hâlinde kalmalıdır. Bu talepler, sözün ortaya çıkışını geciktirmek içindir. Lecoq’un önerisi şudur: “Sus ve oyna. O zaman tiyatro ortaya çıkar.” Doğaçlama sırasında oyuncu, söyleyemediği şeyler için fazladan

---

<sup>1</sup> A.e., s. 192.

jestler kullanmaya başlarsa, amacın dışına çıkmış kabul edilir. Taklit ve önceden düşünülmüş hareketler de doğaçlamanın özünü zedeleyen davranışlar arasındadır.<sup>2</sup>

Lecoq'un okulunda öğrenciler her hafta, öğrendiklerini ortaya koydukları bir performansı sunmakla yükümlüdür. Bu performanslara 'oto-kur' adı verilir. Temalar eğitmenler tarafından önerilir ve performanslar yirmi dakikayla sınırlıdır. Öğrenciler bu performanslar için her gün bir buçuk saat kendi başlarına ya da küçük gruplar hâlinde, eğitmenden bağımsız olarak çalışmak durumundadır. Tekraroyunlarda olduğu gibi oto-kurlarda da yazarlık, yönetmenlik ve oyunculuk yönlerinin bir arada geliştirilmesi amaçlanır.<sup>3</sup>

### 3.2. Nötr Maske

Maske, Lecoq Pedagojisi'ne özgünlüğünü kazandıran araçların başında gelir. Eğitim, nötr maskeden başlayarak farklı maskelerle devam eder. Nötr maske simetriktir ve herhangi bir eylemi gerçekleştirmeye hazır görünmek üzere tasarlanmıştır. Jacques Lecoq'a göre bu maske, öğrencinin, bedenini dış dünyanın etkilerine açık bırakabilmesini sağlar. Bunun nedeni, maskenin dünyayla ilgili hiçbir bilgisi yokmuş gibi görünmesi ve bir geçmişinin olmamasıdır. Nötr maskenin bir 'psikolojisi' yoktur. Bu özelliği, öğrencinin performans sırasında öncesini ve sonrasını bilmediği bir durum içinde yaşamasına imkân tanır.<sup>4</sup>

Nötr maskenin malzemesi deridir. 'Doğru' bir nötr maske, yüze tam olarak yapışmamalıdır ve kişinin kendi suratından biraz daha büyük olmalıdır. Maske, yüzü gizler; ancak, algılanması zor olan ayrıntıları, davranış ve duygu durumlarını ortaya çıkarır. Böylece nötr maske, fiziksel olarak yüzle sınırlı olmasına rağmen, aslında tüm

---

<sup>2</sup> Jacques Lecoq, **Şiirsel Beden: Yaratıcı Tiyatro Eğitimi**, Çev. Mine Çerçi, NotaBene, 2015, s. 50-52.

<sup>3</sup> **A.e.**, s. 109-110.

<sup>4</sup> Franc Chamberlain, **Jacques Lecoq and the British Theatre**, Routledge, New York, 2002, s. 76-79.

bedeni şekillendirmekte ve oyuncuyu büyük bir hızla oyuncu-uzam-seyirciden oluşan üç boyutlu bir performans alanının içine çekmektedir.<sup>5</sup>



**Şekil 1. Nötr Maske**

(Sears Eldridge-Huston ve W. Hollis, *Actor Training in the Neutral Mask*. *The Drama Review: TDR*, Vol. 22, No. 4, Workshop Issue, 1978, s. 23)

Nötr maske, ‘performans sergilemenin’ bir yolu değil, performansın ’ne olduğunun’ anlaşılmasının bir yoludur. Maske, bedenin hareketinin kalitesini analiz etmek için bir araç olarak kullanılır. Bir referans noktası olarak ‘maskelerin maskesi’dir. Bu referans noktası, oyuncuya bir tür ‘nötr’lük ve sakinlik hissiyatı önermektedir. Bedene devamlı olarak, ideal ya da nötr olanı işaret edip, oyuncunun kendi bedenindeki sapmaları tespit etmesine imkân sağlar. Oyuncu bu deneyimden sonra, başka karakterleri ve başka bedenleri oynamaya hazır hâle gelecektir; tıpkı üzerine bir hikâye yazılabilecek boş bir kâğıt gibi.

Nötr maske, pedagojinin en zor çalışmalarından biridir. Öncelikle, maskeyi kabullenmek, bedeni maske ile bütünleştirip ona tahammül etmek oldukça zordur. Oyuncu sıklıkla, kendi gündelik alışkanlıklarına yenilerek maskenin önerisinin dışına çıkabilir veya fazla yavaş hareket etme eğilimine girebilir. Egzersizi doğru yapmaya dönük kaygıları yok ederek, sadece maske içinde nefes almaya ve bunu deneyimlemeye odaklanmak ise zaman alabilir. Bu özel nesne, oyuncuyu duygusal karışıklık ve çatışmalardan uzak tutarak, sadece eylem öncesi ‘nötrlük hâli’ni bulmaya

---

<sup>5</sup> Sears Eldridge-Huston ve W. Hollis, *Actor Training in the Neutral Mask*, 1995, s. 21.

yöneltmek üzere tasarlanmıştır. Oyuncuya henüz ‘oynamamasını’ söyler. Bu talebi karşılamak, oyuncu için oldukça zordur. Ancak, çalışma devam ettikçe oyuncu, gündelik alışkanlıklarının boyunduruğundan kurtulmaya, özgürleşmeye başlar ve oynamaya hazır hâle gelir.

Nötr maskeyle yapılan ilk egzersizler basit eylemler içerir. Maskeyi takan oyuncudan, rahat ama kararlı bir beden duruşu istenir. Bu beden ile yürümesi, yerden bir taş alması, göle bakması ve taşı göle atması talep edilir. Bu aşamada öğrenci, en ekonomik hareketin peşinde olmalıdır. Daha sonra oyuncudan, bir orman yolculuğuna çıkması istenir. Nötr maske ile çıkılan bu yolculuk boyunca oyuncu, sabit noktalar (kaya, ağaç, su birikintisi vb.) kurarak ve nesnelere yönelik itme-çekme benzeri hareketler uygulayarak, ormanı var etmeyi deneyimler.<sup>6</sup>

Tüm nötr maske çalışmaları, maskenin vedası ile sonlandırılır. Nötr maske, veda edeceklerine son bir kez el sallar. Nötr maske için, veda etmek bir nezâket kuralını yerine getirmekle ilgili değildir. Bu, gerçek bir ayrılık eylemidir. Böylece, eylem hâlinde olmanın altı bir kez daha çizilmiş olur. Veda bir eylemdir; duygusal, düşünsel bir kavram değildir. Bu temayla oyuncuya, sahnedeki uzamı yaratışını, mevcudiyetini, vedasının özgünlüğünü, beden jestlerini, nötr maskenin altında iken bir karakteri olmamasına rağmen kendi mizaç farklılıklarından nasıl vedalar yarattığını gözlemlemesi için önemli bir imkân sunulur.

Nötr maske, takanın tüm hareketlerini büyütür ve her eyleminin kalitesinin görülmesine izin verir. Oyuncunun klişe ifadeleri reddetmesini sağlar. Durmadaki ve hareketteki ekonomiyi, sadeliği öğretir. Aktör, bir taş attığı zaman, bedeninin her bir parçası taşı atmalı ve bedende başka amaçlar belirmemelidir. Eylemin kendisini tamamlamasına izin verilmeli, böylece sıradaki eylem için hazır olunmalıdır. Nötr maske oyuncuya, bir amaca yönelmiş her eylemin, eyleme katkısı olmayan çeşitli davranışlarla yüklü olabildiğini gösterir.

---

<sup>6</sup> Güray Dinçol, **Şiirsel Beden - Bir Clown Araştırması**, Atölye Notları, 2019.

Lecoq Pedagojisi'nde nötr maske çalışmalarına eğitimin çok erken dönemlerinde başlanır. Ancak belirtmemiz gerekir ki nötr maske, profesyonel bir oyuncunun da 'fazla oynadığını', 'kalabalıklaştığını', 'gösterme eğilimine' girdiğini hissettiği her aşamada kullanabileceği bir araçtır. Lecoq araçlarının bir oyunun sahnelenme sürecinde nasıl kullanıldığını aktardığımız Son bölümde sebepleriyle açıklayacağımız gibi, nötr maske çalışmaları, provanın ilk gününden, oyuncunun heyecanının oldukça yüksek olduğu prömiyer gününe kadar hemen her aşamada fayda sağlamıştır.

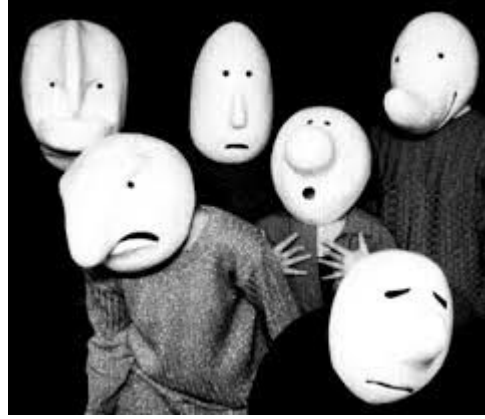
### **3.3. İfadeli Maskeler - Karşı Maskeler**

İfadeli maske, nötr maskeden farklıdır ve teatral düzeye ulaşmak için kullanılan başlıca araçtır. Maske takılır takılmaz, yaşamın gerçeği, teatral gerçeğe 'transpoze' edilmiş olur. Pedagoji'nin temel kavramlarından olan "maskelenmiş oyunculuk" bu 'transpozisyon'u ifade eder. Oyuncu maskeyi taktıktan sonra bütün bedeni ile, gündelik olandan çıkmak durumundadır. İfadeli maskeler bir karakterin ana hattını ortaya çıkararak, oyuncuya son derece anlaşılır ve basit bir referans noktası sunmaktadır. Oyuncu, yaşamı, gerçekçi oyunculuk anlayışı metotlarındaki gibi 'neden/niçin/niye' sorusunu sormaksızın, maskenin önerdiği teatralite seviyesinden keşfe çıkar. Böylece, karakteri psikolojik bakışla ele almaktan kaynaklanan karmaşaya yer kalmaz. Bunun yerine, maskenin bakışından görülen bir dünya tasarlanmış olur.

İfadeli maskeler 'larva maskeleri', 'işlevsel maskeler' ve 'karakter maskeleri' gibi gruplara ayrılırlar. Nötr maskeden sonra öğrencilere genellikle 'larva maskesi' tanıtılır. Bunlar, tam yüz maskeleridir ve oyuncunun kendi suratından çok daha büyüktür. Tipik olarak larva maskelerinin garip ve işe yaramaz göz delikleri vardır. Uzun, sivri burunlu veya iri, çıkıntılı gözlere sahip olmak gibi bir veya iki güçlü özellik gösterirler. Larva maske gibi tam maskeler takan öğrenciler, ilk deneyimlerinden sonra, gerçek yaşamda giydikleri türden kostümler giyer ve gerçekçi durumları keşfe çıkarlar.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Jacques Lecoq, **Şiirsel Beden**, Çev. Mine Çerçi, 2015, s. 70-76.



Şekil 2. Larva Maskeler

(<http://joedieffenbacher.com/sdieffenbacher-Reviews%20Designer.html>, 15.05.2020)

İfadeli maske ile yapılan çalışmalarda temaya değil, temanın oynanma biçimine önem verilir. Maske altında jestlerin büyüklüğü ile ilgili çalışmalar yapılır. Karakter, oyuncunun dünyasına indirgenmez. Keza oyuncu da oynadığı karakterle özdeşleşmez. Bu çalışmalarda amaç, imgeyi seyirciye taşımaktır. Oyuncunun maskeyi doğru görmesi imkânsız olduğundan, üç boyutlu ilişki özellikle seyirci gözünden değerlendirilerek ortaya çıkar. Dolayısıyla, karakterlerin açığa çıkmasını oyuncu değil, ‘durum’ sağlar. Böylece oyuncular, ifadeli maskelerle çalışırken, kendilerinden başka bir varlığı oynamayı öğrenmiş olurlar. Bu maskelerin kullanımıyla, oyuncunun psikolojisi ortadan kaybolmuş olur.

Lecoq, maskelerin önerdiği karakteri deneyimlemiş olan oyuncuya, bu çalışmanın hemen ardından, maskenin dayattığının tam aksini yapmasını önerir. Örneğin, maske aptal bir yüz sunuyorsa; dolayısıyla ortaya çıkan karakter, algıları yavaş işleyen, sakar, korkak biri ise, oyuncu, karakterini son derece çevik, kendinden emin ve zeki biri olarak geliştirmeye çalışır. Böylece, aynı maskenin ardında, maskeye zıt olan ikinci bir karakter ortaya çıkarmış olur ve bu, “*karşı-maske*” olarak adlandırılır. Karşı-maske ilkesine göre, maskeler sadece formun duygusal-fiziksel temsilini dolaysız tanımlamak için değil, aynı zamanda bunun tersini göstermek için de kullanılabilir. Karşı-maskeyi oynamak, insanların gösterdikleri ile içlerinde yaşadıkları iki farklı

yüze sahip oldukları görüşüne bir göndermedir. Karşı-maskenin oynanmasıyla karakter daha boyutlu ve derinlikli olma imkânına kavuşur.<sup>8</sup>

### 3.4. Renkler

Eğitimin ilk aşamalarında mim, tekrar ve imgeleme yoluyla dış dünyanın dinamiklerini keşfetmeye çalışan oyuncu, bu deneyimlerden sonra, hareket etmeyen, ancak yine de belirli dinamiklere sahip olan renk, sözcük, müzik ve mimariyle ilgilenmeye başlar.

Pedagojinin erken dönemlerinde, renkler ve ışıklar ile çalışılır. Uluslararası bir öğrenci profiline sahip olan okulda, renklerin kültürler-üstü niteliği ve ürettiği kolektif imgeler, ortak çalışma zemini sunmak bakımından özellikle yararlıdır.

Renklerle ilgili egzersizler genellikle, oyuncunun, belirli bir rengin zihninde çağrıştırdığı içsel hareketi dışa vurmasını kapsar. İlk doğaçlamalarda, kendilerine gösterilen renklere ‘önceden tasarlanmamış’ fiziksel tepkiler veren oyuncu, daha sonra, kendi seçtiği rengin dinamiklerini çalışmaya başlar. Lecoq’a göre her rengin kendine ait bir uzamı, zamanı, ritmi ve ışığı vardır. Örneğin, belirli bir renge ait bir hareket fazla uzadığında renk solabilir, canlılığını kaybedebilir. Egzersizler, fotoğraf veya resim ile çalışmaya başlandığında daha da karmaşıklaşır. Çünkü fotoğraf ya da resim, hareket eden bir şeyin statik bir temsilidir. Bu nedenle oyuncunun farklı dinamikleri keşfetmesi gerekmektedir. Amaç, fotoğrafın veya resmin nasıl görüldüğünü anlatmak değil, bu dinamikleri ortaya çıkarmaktır; atmosfer, ağırlık, ışık, gölge, mekân ve renk gibi öğelerin canlandırılmasına çalışılır.<sup>9</sup>

Bu egzersizler Lecoq Pedagojisi’nde sıkça karşılaştığımız ‘transpozisyon’ kavramına bir giriş niteliği taşıması bakımından da önemlidir. Müzikten ödünç alınmış bu terim, ‘bir gerçekliğin sahne için yeniden tasarlanması’ anlamında kullanılır. Bir görüntüye

---

<sup>8</sup> Jacques Lecoq, **Şiirsel Beden**, Çev. Mine Çerçi, 2015, s. 70-77.

<sup>9</sup> A.e., s. 64-66.

veya nesneye ait donmuş hâlde bulunan renkler zaman ve uzam içinde, yeniden yaratılmış olmaktadır.

Lecoq'un 'mimodinamik' tekniği, bu yeniden yaratımın temelini oluşturur. Lecoq'un 'Şiirsel Beden' kitabının terimler sözlüğünde mimodinamik; "renklerin, sözcüklerin ve müziğin bedende yarattığı duyuların yine beden aracılığıyla hangi fiziksel hareketlere dönüştüğünü bulmaya imkân veren metot" şeklinde tanımlanır.<sup>10</sup> Mimodinamik ile oyuncu, oynamak için ihtiyaç duyduğu ilhamı doğada arar ve bulur. Oyuncu, doğanın ve kendi bedeninin hareketlerini analiz eder, doğadaki hareketleri bedenine aktarır ve oyuna dönüştürür.

Renkler, elementler, hayvanlar, şiir-müzik, objeler ve malzemeler, kullanılan başlıca unsurlardandır. Yaratıcı oyuncu ritim, hareket ve doğanın dinamik alanlarını alır ve 'şiirsel beden' yaratma yolculuğunda bunları mimleyerek kullanır. Lecoq'a göre beden, yaşamı temsil etmek ve onu sentez ve transpozisyon aracılığıyla şiirsel olana dönüştürmek için eğitilmelidir.<sup>11</sup>

### 3.5. Şiir Ve Müzik

Şiir, tüm eğitim sürecinde o kadar yoğun kullanılır ki, Lecoq oyuncusunun en büyük beslenme kaynaklarından biri hâline gelir. Oyuncular, şiirsel metinlerle karşılaşmadan önce sözcükler üzerine çalışarak, sözlerin dinamiğini algılamayı ve onlara hareket vermeyi denerler.

"Sözcükler, eylemlerin taşıyıcıları olan fiiller ve tanımlanmış şeyleri temsil eden isimler aracılığıyla ele alınır." Sözcüğü canlı bir organizma gibi düşünüp sözcüklerin bedenini araştırırız. Bunun için gerçek bir bedensel dinamik sunan sözcükler seçmek gerektir. Almak, kaldırmak, kırmak, testerelemek gibi fiiller böyle bir arayışa daha kolay yanıt verirler."<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> A.e., s. 189.

<sup>11</sup> A.e., s. 95.

<sup>12</sup> A.e., s. 65.

Sözcüklerle beden arasında ilişkiyi kurmayı deneyimleyen oyuncu, şiir üzerine çalışmaya, seçtiği şiiri harekete aktarmaya başlar. Jacques Lecoq’a göre, şiire hareket vermek bir tür tercüme çalışmasıdır. Şiirle birlikte müziğin dünyasına da girilir ve eserler dinlenirken, uzamda neler olup bittiği görselleştirilmeye, müziğe beden verilmeye çalışılır. Önce uzamda ne olduğu anlaşılmalı çalışılır, seslerin bedeni ve itme-çekme kuvveti araştırılır. Bir karakterle nasıl oynanıyorsa, bir müzik ve şiirle de aynı şekilde oynanır. Müziğin boşluklarını doldurmak, uzama tepki vermek, oyunu yaratır.<sup>13</sup>

### 3.6. Elementler

Dördüncü Bölüm’de aktaracağımız gibi, özellikle karakter yaratma aşamasında en sık başvurulan araçlardan olan elementler, eğitim aşamasında iken, doğanın hareketlerini analiz etmek ve deneyimlemek amacıyla kullanılır. Element doğaçlamalarında “su, ateş, hava ve toprak, farklı varoluş biçimleriyle incelenir”<sup>14</sup> Keza, elementlerin diğer canlılar veya nesnelere olan ilişkileri de araştırılır. Örneğin, ateş elementi içerden, nefesten doğar; kaynağı diyaframdır. Ateş, ‘*tutuşma*’ ve ‘*alev*’ olmak üzere iki hareket barındırır. Diyaframda tutuşmaya başlayan ateş, belli bir ritme kavuşur ve sonra alev devreye girer. Ateşin iç dinamikleri keşfedildikten sonra, ‘yangın’ ya da ‘kaynama’ gibi, farklı tezahürleriyle veya ateşin etkisi altındaki varlıklarla ilgili imgeler üzerine çalışılır. Eğer öğrenci, suyun dinamiğini araştırıyorsa, bedenini daha sakin ve akışkan kullanmayı öğrenmektedir. Ama su, dalgalı bir okyanus veya hızla akan bir dere olarak imgelenirse, beden çok farklı hareketler deneyimleyecektir. Elementler karakter yaratmak için de kullanılır. Örneğin, toprağın dinamiğini deneyimlemiş olan öğrenci bu deneyimi, yaşlı bir karakterin zor ve yavaş hareketlerine aktarabilir. Ateşin dinamiği ise hızlı, yerinde duramayan bir çocuğa uyarlanabilir.<sup>15</sup>

Elementler aktiftir. Pasif özellikteki varlıkların dinamiğini anlamak için ise ‘malzemelerle’ çalışılır. Malzemeler, verdikleri tepkiler aracılığıyla anlaşılırlar. Bir

---

<sup>13</sup> A.e., s. 32.

<sup>14</sup> A.e., s. 101.

<sup>15</sup> A.e., s. 125-126.

malzemenin tepkisini anlamak için, ona müdahale etmek; örneğin, buruşturmak, yırtmak, kırmak gerekir.

Bu çalışmalar, sahnede farklı atmosferler ya da mekânlar yaratmak için nesnelerin fiziksel varlıklarına ihtiyaç duyulmadığının altını çizer. Her çeşit nesne, oyuncunun bedeninde tezahür edebilir.

### 3.7. Melodram

Melodram sözcüğü, Yunanca “şarkı” anlamına gelen ‘*melos*’ kelimesi ile, terimin tiyatrodaki varlığını temsil eden ve Fransızcada “drama” anlamına gelen ‘*drame*’ kelimelerinin bileşiminden doğmuştur. Melodram kelimesi 18.yy’da Fransa’da, dramatik bir müzik parçasını ifade etmek üzere kullanılmaktadır. Fransız Devrimi, melodramın tarihsel gelişim sürecinde oldukça önemlidir. Devrim ile birlikte eski düzen, klasik tiyatro ve kilise önemini kaybetmeye başlamış, melodram bu noktada bir halk draması olarak ön plana çıkmış ve toplumsal sınıflar arası çatışmalar, melodramın 18. yüzyıldaki odak noktası haline gelmiştir. Günümüzde ise melodram artık bir müzik parçasını ifade etmemektedir. Ancak, hedefi her zaman, izleyiciye güçlü duygular yaşatmak ve onların hislerini karıştırmaktır.<sup>16</sup>

Melodram, tüm duyguların doruklarda yaşandığı bir türdür. Yaşanan hemen her şey patolojik bir duygusallık içinde aktarılır. Bedensel acıların açıkça ortaya konmasından çekinilmez.

Melodram çalışmaları Pedagoji’ye 70’li yıllarda eklenmiştir. Hedefi seyirciye dokunmak ve onda coşkulu duygular uyandırmaktır. Lecoq, melodramda gerçek gözyaşları üretmeyi hedefler.

---

<sup>16</sup> P. Agocuk, **Türk Sineması’nda Melodram: 1960-1975 Dönemi Üzerine Bir İnceleme**, Yakın Doğu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo-Tv-Sinema Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 2012, s. 7-9.

Melodram çalışmalarında, büyük duygular içeren sahneler çalışılır. İyiyile kötünün savaşı, etik değerlerle ilgili çatışmalar, büyük fedakârlıklar, savaşlar, ihanetler bu çalışmaların temalarını oluşturur. Temalar öncelikle fiziksel olarak çalışılır. Lecoq bu aşamada elastiklik üzerine çalışmaya önem verir. Çünkü gerilim ve kopuş ânının dramatikliği, bu çalışmaya başlamak için oldukça yararlıdır. Ardından çalışmalar, büyük temalar verilerek ve bu temalar üzerine doğaçlamalar yapılarak devam eder. Örneğin, bir adam savaştan döner ve görür ki, artık evinde çocuklarına bir başka kişi babalık yapmaktadır; şiddetli bir savaş ortamında bir hastanede, bir doğum günü kutlanmaya çalışılır; suçsuz biri ölümle cezalandırılır, son anlarını yaşar ve hücresinde son kez bir şarkı söyler.

Lecoq'un en çok üzerinde durduğu konulardan olan 'sessizlik' ve 'bekleme', melodramda da çok önemlidir. Sessizliğin gerilimi ve 'sadece bekleme'nin yoğunluğu çoğu zaman melodram için yeterli ve gerekli olan teatralliği kurmada başarılı olur.

Melodramda büyük dramatik anlar, duygular ve olaylar doğaçlandığı için, zaman atlamalarını yansıtmak, sınırları belli bir sahnede sinematografik bir bakış yaratmak gibi amaçlarla çalışmalarda obje ve müzik kullanmak gerekir. Bu nedenle, Pedagoji'nin melodram çalışmaları, oyuncunun, bedeni dışında farklı materyallerden de yoğun olarak yararlandığı alanlardan biridir. Müzik ve müzisyen kullanımı, eşlik eden müzisyenin 'hikâye anlatıcısı'na dönüşmesi, müzisyenin karakterinin değişmesi üzerine hikâyeler yazılması, melodramın sıkça karşılaşılan temaları arasındadır.

### **3.8. Tragedya Ve Koro**

Birinci Bölüm'de değindiğimiz gibi, tanrılarla ve kaderle olan bağı, tragedyanın dik bir uzamda konumlanmasına neden olur. Bu yönüyle ve yukarıda bahsedilen özelliklerinden ötürü, diyagonal uzamı temsil eden melodramdan farklıdır. Örneğin, melodramdaki bir karakter, karşısındakine 'seni seviyorum ama eve, aileme dönmem gerekir' derken; tragedyada, 'seni seviyorum ve öleceğim' der.

Lecoq'a göre tragedya, araştırılması gereken en önemli teatral biçimdir. Tragedyalarda sorulan temel soruların, 'bugünün bilim insanlarının sorduğu sorulara benzediğini' söyler. En önemli unsurları 'koro' ve 'kahraman'dır. Koro ve kahramanı birlikte çalışabilmek için, belirli bir mekânda bir araya gelmiş topluluklar, kalabalıklar analiz edilir. Lecoq, bu analiz için kullandığı ilk egzersizi *Hyde Park*'taki '*Konuşmacı Köşesi*'nden esinlenerek oluşturmuştur. Egzersizde oyuncular, etraflarındaki kalabalığın dikkatini çekmeye, kendisini dinlemelerini sağlamaya çalışır. Kendisini dinleyecek bir topluluk bulmayı başaran oyuncu, gerçekte karşı çıktığı bir görüşü savunmaya başlar. Egzersiz, ilk oyuncunun taraftarı olduğu fikrin aksini savunan ikinci oyuncunun girişiyle devam eder.<sup>17</sup>

Tragedyalarda teatral uzamın görünmesini sağlayan esas unsur ise koro'dur. "Trajik temsilde koro uyarır, tavsiye eder, merhamet besler, sahnede mevcut bulunur ama asla eylemde bulunmaz. (...) Tragedya korosunun en büyük kuralı, asla etkide (eylemde) bulunmayıp her zaman tepkide bulunmasıdır."<sup>18</sup> Lecoq, trajik koronun oluşumunu 'maskelenmiş oyunculuğa geçişteki yükseliş' gibi görmektedir. "Kalabalıktan koroya geçiş (psikolojik oyundan maskelenmiş oyuna geçişteki gibi) oyun seviyesinin yükselmesidir. Trajik koro, maskenin seviyesine yükselmiş kalabalıktır."<sup>19</sup>

Koro çalışmaları oyuncular için özellikle faydalıdır. Oyuncuya hem uzamla hem de kalabalıkla bağ kurmayı öğretir. Bu tez çalışmasının son bölümünü oluşturan, 'Gizli Emir' oyununun sahnelenmesi sürecinde; oyuncuların, bir aradayken tek bir beden gibi hareket etmeyi, ortak bir ses çıkarmayı öğrenmeleri, Lecoq Pedagojisi'nin koro egzersizleriyle mümkün olmuştur. Koro çalışmaları, çok sayıda oyuncunun tek ağırlık merkezine ve tek nefese sahip olmasına imkân tanımaktadır.

---

<sup>17</sup> A.e., s. 147-153.

<sup>18</sup> A.e., s. 152.

<sup>19</sup> A.e., s. 151.

### 3.9. Commedia Dell'arte

Commedia dell'arte, insan davranışının saçmalığını vurgular. İnsanın kederinin yanı sıra, naifliğini ve zekâsını işaret eder. Toplumda doğuştan gelen hiyerarşinin altını çizer ve halk sınıfının tevekkülünü yansıtır. Hizmetkâr, efendisine isyan etmez; amacı hayatta kalmak, yemek yemek, sevmek ve yaşamaktır. Bu nedenlerle Lecoq, Commedia dell'arte'yi "İnsanlık Komedi" olarak adlandırmayı tercih eder.

Commedia dell'arte karakterleri, sıfatlarla kolayca ifade edilebilen keskin özelliklere sahiptir. Commedia dell'arte'de muğlaklık yoktur. Karakterlerde belli belirsiz bir 'gülümseme' ya da derin psikolojik çatışmayı yansıtan karmaşık bir jest görülmez; ya güler, ya da ağlarlar. Örneğin *Pantalone* cimridir, gösterişi sever, tutucudur ve kavgacıdır.<sup>20</sup>

Commedia dell'arte oyunculuğunda en önemli öge doğaçlamadır. Oyuncular, ana temaya ve karakterlerine sadık kalarak doğaçlama yapar ve yeri geldiğinde seyirciyle etkileşime girerler. Karakterler yaşlı adamlar, uşaklar ve âşıklar olarak kategorize edilir. Oyunlardaki temel çatışma bu karakteristik özelliklerin çarpışmasından doğar. Ana tema daima, ya gençlerin aşkını kıskanan yaşlılar ya da uşakların planladığı entrikalarıdır. Kumpanyanın her oyuncusu belirli bir karakter üzerine çalışıp, o karakterin özelliklerini kendinde geliştirmeye çalışır ve bu yolla ustalaşır.

Lecoq, Commedia dell'arte formuna büyük saygı duyar ve bu geleneği öğrencilerine aktarmak konusunda heveslidir. Ancak, gelenekselliğe aşırı bağlı biri değildir. Commedia'ya pedagojisinde ayrı bir başlık olarak yer verse de, asıl amacı, bu form aracılığıyla, 'fiziksel hareket ile vokal ifadenin' birlikteliğini çalışmaktır. Commedia dell'arte'nin dizgesi, kendi pedagojisinde ele aldığı temel kavramları aktarmak için verimli bir alandır. Örneğin, Lecoq, maskeye uygun ses bulma konusunu ve oyunsuluk niteliğini Commedia dell'arte'nin prensipleriyle açıklar.

---

<sup>20</sup> J. Lecoq, **Theatre of Movement and Gesture**, London: Routledge, 2006, s. 95-105.

### 3.10. Bufon

“Bufonlar, ‘hiçbir şeye inanmayan ve her şeye dalga geçenler’in davranışları üzerine yapmış olduğum sorgulamaya cevap olarak ortaya çıktılar” diyor, Lecoq.<sup>21</sup> Zaman içinde çok büyük bir değişime uğrayan bufon’ların işlevi, toplumla dalga geçmektir. Bu alay ‘parodi’ sınırlarına ulaşır. Bufon’lar seyirciyle de alay ederler. Ancak bu alay bir çatışma üretmez; çünkü ‘oyunsuluk’la iç içedir.

Jacques Lecoq, en kutsal değerler dâhil olmak üzere her şeye alay etmenin, şeylerin gizemini ortaya çıkardığını söyler. Onun bufon’ları “kralın soytarısı” geleneğinden gelir. İnsanların taklidini yapmaktan zevk alırlar. Kutsal olanla ya da insanlık trajedisi sayılan durumlarla dahi alay edebilirler. Kavgadan ve birbirlerine zarar vermekten mutluluk duyarlar. Örneğin, birbirlerini öldürmekten o kadar hoşlanırlar ki, sadece zevk için tekrar tekrar öldürürler.<sup>22</sup>

Bufon’lar çete hâlinde yaşar. Clown gibi tek başına ve izole değillerdir. Hayatın içinden gelmezler. Başka bir yerden; gizemden, geceden, yeraltından veya gökten gelir ve geldikleri dünyanın değerlerini altüst ederler. “Cenneti sorgulayan Eyüb gibi ya da *İlâhi Komedyâ*’daki Dante veya Shakespeare gibi konuşurlar.”<sup>23</sup> Bu nedenle Lecoq, bufon çalışmaları için öğrencilerine şiirsel metinler veya trajediler verir. Egzersizler uygulanırken öğrencilerinden, İncil’deki veya Artaud, Eliot, Pasolini, Rimbaud, Shakespeare gibi yazarların karakterleri gibi konuşmalarını ister. Ona göre bufon’lar, koca elbiseleri ve formlarıyla, şiirsel metinlerin daha iyi anlaşılmasına yardımcı olmaktadır.<sup>24</sup>

Bufon çalışmaları, herkesin kâğıda bir bufon çizmesiyle başlar. Her oyuncunun, kendi zihnindeki bufon’u çizdikten sonra onu bedensel olarak yaratması gerekir. İp, eşarp, giysi vb. çeşitli malzemeler kullanarak, bedenleri oluşturmaya çalışırlar. “Hiç kimse

---

<sup>21</sup> Jacques Lecoq, *Şiirsel Beden*, Çev. Mine Çerçi, 2015, s. 138.

<sup>22</sup> *A.e.*, s. 139-141.

<sup>23</sup> *A.e.*, s. 142.

<sup>24</sup> J. Lecoq, *Theatre of Movement and Gesture*, London: Routledge, 2006, s. 118-124.

bufon'dan daha çocuk, çocuktan daha bufon olamaz.”<sup>25</sup> diyen Lecoq'un çalışmaları, çocukluk temalı doğaçlamalarla devam eder. Bu doğaçlamalarda, her oyuncu yeniden çocukluğuna kavuşmayı dener. Bufon'lar bir bakıma, deliler diyarından gelen karakterlerdir. Bu nedenle bufon çalışmaları hem müthiş bir hayal gücü ve yaratıcılık gerektirir, hem de bu nitelikleri besler. Yaşanan dönemin, o günün koşullarına veya yaratıcısının potansiyeline göre şekillenmiş, çok sayıda bufon ortaya çıkar.<sup>26</sup>

### 3.11. Clown

Clown, başarısızlığa bir güzellemedir. Beceriksizliğin güzellemesi ile hata yapmayı kabul ederek, hatayı oyunun parçası hâline getirmek, clown'un belirgin özelliklerindedir. Bufon'lar seyirciyle alay ederken, seyirci de clown'la alay eder.

Clown, oyunu 'şimdiki zamanın' oyunu hâline getirir. Çocuklar ve hayvanlar clownesk'in ürettiği uzamın içinde düşünülebilirler. Çünkü onlar için sadece şimdiki zaman vardır. Her zaman akışın içinde yaşarlar. Clown'un yolculuğu da tam olarak bir akış bulmanın peşinde şekillenir. Clown, şimdiki zamanın, 'ânda ve burada' olmanın sanatıdır, 'şu ân'ın bütünlüğü içinde var olur. Kaos ve kozmos arasında durmaktadır. Dionysos ve Apollon arasında bir denge sağlamaktadır ve bu 'ikili'likten doğan hazzın peşindedir. Ona her zaman bu hazzı paylaşacağı bir seyirci, bir tanık gereklidir. Seyirci de, clown aracılığıyla 'şimdi ve burada'nın zenginliğine dokunur, dünyayla temas hâlinde olma hâlinin farkına varır.

Clown, 'komik'in çok spesifik bir alanıdır. Benzersizdir. Bir 'yapmadan var olma hâli' içindedir ve derin bir şiirsel potansiyeli vardır. Çünkü insanın çocuk saflığını ve yetişkin sertliğini aynı anda deneyimlemesine ve bunun içinde oyun oynamasına izin verir. Naif, saf, aptal, gururlu, kişisel, inatçı ve fazlasıyla ödüllendiricidir. Şiirsel formun tam olarak vücut bulmuş hâlidir. Clown izleyen herkes, 'bu kadar komik olanın ne olduğu' sorusunu sorabilir. Sadece bir kostümü ve maske olarak kullandığı

---

<sup>25</sup> Jacques Lecoq, **Şiirsel Beden**, Çev. Mine Çerçi, 2015, s. 145.

<sup>26</sup> A.e., s. 146.

kırmızı bir burnu vardır; ancak yine de her duyguyu komik bir varoluşa dönüştürmek gibi üstün bir güce sahiptir.<sup>27</sup>

Lecoq Pedagojisi'nde her oyuncu kendi clown'unu bulmaya çalışır 'Aptal-naif-gururlu' sıfatları clown yaratmak için kullanılan ortak nitelikleri ortaya koyar. Ancak her oyuncu clown'unu detaylandırmak üzere yeni sıfatlar arar. Clown geliştirilirken, oyuncunun neleri oynamaktan daha fazla haz aldığı ve seyircinin nelere daha fazla tepki verdiği saptanır ve clown'un karakteri, bu saptamalar baz alınarak zenginleştirilir. Eğer clown bir yetenek kullanacaksa, bir 'numara beklentisi' yaratılmışsa, bunun sahnede mutlaka gösterilmesi gerekir. Bu, clown'u sahnede yaşatacak kadar güçlü bir numara olmalıdır. Örneğin clown iyi bir jonglör ise, önce seyirciye üç topu kusursuzca çevirebildiğini göstermelidir. Sakarlıklar veya beceriksizlikler bu ustalık gösterisinden sonra gelir. Clown'un en temel becerisi, seyircinin farkında olmak, onun seyir ritmiyle oynamak, onu hep uyanık tutmaktır.

Clown çalışmasında, kostümün dramaturjisi de araştırılır. Örneğin clown'un kırmızı burnu analiz edilir. Kırmızı burun, insanlığın ortak hafızasından bir malzemedir. İfadenin merkezinde olan gerçek burnun yerini almıştır ve oyuncunun mimiklerini, ifadesini toplayan bir araya getiren bir tasarımı vardır. Kırmızı rengin uyarıcı bir özelliği de vardır. Kırmızı, duygularla da ilişkilidir; öfkelenince, utanınca, gülünce veya ağlayınca kızarılır.<sup>28</sup>

Kostüm veya nesnelerin analizinden sonra, clown'unu yaratacak olan oyuncunun kendi özelliklerine çalışılır. Her oyuncu, çocukluk fotoğraflarına bakarak, fotoğraflarda görülen bedenin enerji ve dinamiklerini hatırlamaya ve bunları şimdiki zamana transfer etmeye çalışır. Daha sonra, kişisel clown'unu derinleştirmek ve onu teatral kılmak için uğraşır.

---

<sup>27</sup> Matty Miller, **The Heart of Clowning: On The Use Of A Clown In The World-An interview with Giovanni Fusetti**, (Çevrimiçi) <http://www.helikos.com/public/file/Useofclown.pdf>, 2006.

<sup>28</sup> Güray Dinçol, **Şiirsel Beden- Bir Clown Araştırması**, Atölye notları, 2019.

Bu süreç, “spesifik bir vücudu, temposu, sesi, tavırları, duyguları ve şiirsel dünyası olan benzersiz bir clown’un keşfine yol açar.”<sup>29</sup> Oyuncunun kendi fiziksel ve duygusal dünyasında var olup onu oynamayı denemesi, kendinde keşfettiklerini abartması ve kişiselliğinden evrensel bir komik üretme arayışı heyecan verici ve öğreticidir. Oyuncunun kendi clown’unu arayışı, bu yönüyle Lecoq Pedagojisi’nin de bir özeti gibidir; yoğun, zor ama zevkli bir duygusal yolculuktur. Her oyuncuya, kendinde olanı bulup çıkarma ve kendi benzersiz bedeni aracılığıyla sunma fırsatı tanır. Bu anlamda bir ‘kendini tanıma yolculuğu’dur.



---

<sup>29</sup> Matty Miller, **The Heart of Clowning: On The Use Of A Clown In The World-An interview with Giovanni Fusetti**, (Çevrimiçi) <http://www.helikos.com/public/file/Useofclown.pdf>, 2006.

## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

### ‘GİZLİ EMİR’ OYUNUNUN LECOQ PEDAGOJİSİ İLE SAHNELENMESİ

**Tiyatro Alesta**’nın bir prodüksiyonu olan ‘**Gizli Emir**’ oyunu, Melih Cevdet Anday’ın aynı adlı romanından uyarlanarak sahneye taşınmıştır. Tez çalışmamızın bu bölümünde, çalışmanın temel sorusu olan; ‘bir edebî metnin, Lecoq Pedagojisi’nin araçlarından yararlanılarak nasıl sahneleneceği’ sorusunun yanıtları aranmaktadır. Bu doğrultuda, Lecoq’un –Üçüncü Bölüm’de tanıttığımız– araçlarının bir tiyatro prodüksiyonunun üretimi sırasında nasıl kullanılabileceğini ve gerek oyuncunun yaratım sürecinde gerekse problemlerinin çözümünde bu pedagojinin ne gibi imkânlar sunduğunu araştırmak için önemli bir deneme/model oluşturduğuna inandığımız, ‘Gizli Emir’ oyununun prova süreci aktarılmıştır.

Oyuncu olarak da görev aldığım bu prodüksiyonun Lecoq Pedagojisi ile bağlantısını kurmak üzere kendi gözlemlerimi aktarmadan önce, roman ve oyun metnini tanıtmakta yarar görüyorum.

#### **4.1. Romanın Konusu Ve Oyun Metninin Oluşturulması**

##### **4.1.1. ‘Gizli Emir’ Romanı**

Melih Cevdet Anday tarafından 1969 yılında yazılan roman, “*AYOT*” tarafından baskı ile yönetilen bir kentte, herkesin beklediği bir emri ve bu bekleme sürecinde toplumun farklı kesimlerinde yaşanan olay ve değişimleri anlatmaktadır. ‘Emir gelecek mi gelmeyecek mi’ karmaşası devam ederken, kenti yöneten teşkilat, halk üzerindeki baskısını git gide arttırmakta ve kent absürt, korkutucu olaylara sahne olmaktadır.

‘Gizli Emir’ bir OHAL romanıdır. Olaylar herhangi bir zamanda, herhangi bir yerdeki bir kentte geçer. Kent, diktatörlük rejimi altındadır. Kenti yöneten *AYOT (Asayişli Yerleştirme Olağanüstü Teşkilâtı)* tehditler, kısıtlamalar, keyfi uygulamalarla baskısını her an hissettirmektedir. Romanda etraflıca tasvir edilen kentte hukuk ve bürokrasi de oldukça yavaş ve keyfi ilerlemektedir. Sebepsiz ertelemeler, kişiye göre muameleler, kanuna aykırı kararnameleler romanda sıklıkla gösterilir. Kentteki yaşam,

hoparlörden gelen anlamsız, deęişken, birbiriyle sürekli çelişen emirler tarafından belirlenmektedir. Herkes sadece kendi göreviyle ilgilenebilir. *AYOT*, vatandaşların kendileri dışında gelişen olaylarla ilgilenmelerini yasaklamıştır. Kentte özellikle sanatçılar olmak üzere herkes yöneticiler tarafından fişlenmiştir. *AYOT* her zaman her şeyi bilmekte ve görmektedir.

Bu düzenin ne zaman başladığı bilinmemektedir. Herkes, gelecek olan bir ‘gizli emir’ ile bunun son bulacağını düşünmektedir. Ancak *Direktör* dâhil, hiç kimsenin bu emrin ne zaman geleceğine dair bilgisi yoktur. Gizli emir’in gelmesiyle dertlerin sona erip sorunların çözüleceğine inanan kent, bekleyiş içindedir. Ancak bu bekleyiş sırasında kent halkı, git gide daha hissiz, cesaretsiz; umutsuzluğa ve hareketsizliğe alışmış bir yapıya bürünür. Bu ortamda akıl sağlığını korumaya, düşünmeye çalışan aydınlar ise ya zaman içerisinde yok edilmekte, ya da kendi hırsları, aşkları ve topluma karşı giderek artan duyarsızlıkları ile daha da suskunlaşmaktadır.

Böyle bir atmosferde kocası (*Ressam Macit*) yeni ölmüş olan üniversite mezunu *Nigâr*, *Direktör*’ün ofisine çıkarak, ‘bir geneleve gitmek istediğini’ söyler. Bu sırada *Heykeltıraş Nizâm* sergi açmak istemekte; *Yazar Şermin* ve *Başyazar Kutsi*, emir gelince kaçırmamak ve not edebilmek üzere telefon başında beklemekte; *Siyasetçi Ahmet* git gide devlet ve *Direktör* yanlısı bir hâle gelmekte; *Nigâr* ile yasak aşk yaşamış olan *Aktör Bilâl* ise toplumsal sorumluluğu olarak gördüğü tiyatro çalışmalarını sürdürmekte ısrar etmektedir.

Romanda kentlilerin, *Memurlar*’ın ve *Aydınlar*’ın temel hak ve özgürlüklerinin kısıtlandığı bu düzende; yasaklar, aşklar, sanatçıların atâlet ve yozlaşmışlığı, *Aydınlar*’ın korkuları, sıkışmışlıkları ve eyleme geçmekte zorlansalar da direnme çabaları açıkça görülebilmektedir.

Melih Cevdet Anday, romanında gündelik, alışkın olduğumuz doğal karakterler yerine ‘tipleme’ler yaratmıştır. *Yazar Şermin*, *Ressam Macit*, *Aktör Bilâl*, *Heykeltıraş Nizâm*, *Başyazar Kutsi*, *Bilgin* gibi, absürt davranışlar sergileyen birçok tiple karşılarız. Anday, kentte yaşananları bir sergi baskını, bir tiyatro provası, bir gazete merkezi ve

*Aydınlar*'ın çoğunlukla bir arada bulunduğu mekânlar üzerinden aktarır. Romanda, *Direktör*'ün baskıcı yönetimine eşlik eden *Memurlar*, *Teftişörler*, *Baskıncılar* dışında, bu baskı rejimini koruyan illegal örgütler de bulunmaktadır.

#### **4.1.2. Romannın Oyun Metnine Uyarlanma Süreci**

'Gizli Emir' romanı ilk olarak 1970 yılında Bilgi Yayınevi'nden, 365 sayfa olarak basılmıştır. Oyuna uyarlanma süreci de bu baskı üzerinden gerçekleşmiştir.

Oyun metninin planlanan ilk taslağında, romandaki hikâyeye baştan sona anlatılmaktaydı. Kendi de bizzat darbelere tanık olmuş olan ve siyasi, sosyolojik gelişmeleri öngörme becerisi bulunan Melih Cevdet Anday, romanında baskı dönemlerinde yaşananları son derece detaylı ve etkileyici şekilde tarif ediyordu. Bu etkileyici tarifleri değerlendirebilmek ve yazarın politik, estetik tavrını koruyabilmek kaygısıyla yapılan ilk uyarlamada, 50 sayfalık bir metin oluştu. Olay örgüsü birebir takip edilmeye çalışıldı ve karakterlerin neredeyse tamamı kullanıldı. Uyarlanma giriş, gelişme, sonuç aşamalarıyla birlikte tüm romanı baştan sona özetler nitelikteydi. Ancak romana birebir sadakatle ele alınmış bu ilk taslağın, sahne dili bakımından birtakım zorluklar taşıdığı görülerek, metinde revizyona gidildi.

Uyarlamadaki ana hikâyeye, romanda olduğu gibi, *Aktör Bilâl-Nigâr* ve *Ressam Macit-Kutlu* arasındaki aşk ilişkisiydi. Ancak çalışmalar sırasında, bu aşk hikâyelerindeki melodram yapısının, seyirciyi kentte yaşananlardan uzaklaştırma riski ürettiği fark edildi. Ortaya çıkan bir başka zaaf ise, roman boyunca çok kez kullanılan 'zaman atlamaları'nın uyarlamaya eksiksiz aktarılmasından kaynaklandı. Gerçekçi anlayışla ele alınmış bir oyunda son derece destekleyici olabilecek zaman atlamaları, gerçekdışı sahneleme teknikleri bakımından çeşitli zorluklar üretmekteydi. Bu efektlerin romandaki işlevi, hikâyeleri detaylandırmaktı. Ancak bu detaylar, oyunun kurgusunun dizgeselliğini etkilemekte ve oyunun anlamlandırılmasını güçleştirmekteydi.

Roman kendi başına oldukça katmanlı bir yapıya sahipti ve bu katmanlar uyarlamaya da aktarılmıştı. Üst katmanda halkın maruz kaldığı baskılar, orta katmanda *Aydınlar*'ın

sessizliđi ve atâleti, alt katmanda ise bir aşk hikâyesi bulunmaktaydı. Oysaki romanın ilk okunuşundan itibaren, reji aracılığıyla aktarılmak istenen şey, ‘baskı altında yaşamaya çalışan bir kentin fotoğrafı’ydı. Melih Cevdet Anday bu romanla, yaşadığı döneme ışık tutmuştu. Sahnelenen oyunun da bugüne tanıklık ediyor, ülkenin iki farklı dönemi arasındaki paralellikleri işaret ediyor olması gerekiyordu. Bu bakımdan, kentteki insanların bir süre sonra baskıya ses çıkarmamaları, *Aydınlar*’ın atâleti ve otorite ile olan bütün ilişkilerin uzaktan ve dolaylı kurulmuş olması, romandan tiyatro metnine uyarlamada kullanılabilir ‘ânlar’ olarak sayısız imkân sunmaktaydı. Bundan yola çıkılarak, ana ekseninde ilerleyen aşk hikâyesinden vazgeçildi ve kent sakinlerinin bekleyişleri ön plana çıkarıldı. Bu ve yukarıda değinilen zaafı gidermek üzere, yeni bir uyarlama yaklaşımı ile, oyun metni yeniden yazıldı.

## **4.2. Lecoq Pedagojisi Araçlarının Kullanımı**

### **4.2.1. Dekor Tasarımı Ve Oyundaki Mekânların Yaratımı**

Oyunda, sahne tasarımına dönük seçimler, teatrallığı ve oyunsuluđu ortaya çıkaracak bir anlatı biçimine uygun olarak yapıldı. Sahnede, demir basamaklardan oluşan, yedi basamaklı yekpare bir merdiven kullanıldı. Bu konstrüksiyon, *AYOT* dünyasının hiyerarşik yapısını; bir başka deyişle, *Direktör*’ü ve iktidarın basamaklarını simgelemektedir. Konstrüksiyonun metal malzemesi, yaratılmak istenen etkiyi desteklemektedir.



**Şekil 3. Dekor Tasarımı Örneği**  
(Gizli Emir Oyun Fotoğrafları, 2019)

Bu konstrüksiyon dışında, oyun metninde geçen masa, kapı, tünel, paravan gibi parçalar; tabak, bıçak, bardak gibi birçok obje, Lecoq Pedagojisi'ne ait bir kavram olan 'sabit noktalar' yaklaşımı ile kurulmaya çalışıldı. Böylece oyunun görsel inşası, tek bir yapı ve birkaç parça kumaş dışında, oyuncuların mim ve sabit nokta egzersizleriyle oluşturdukları mekânlar ve hayâli objelerden kurulmuş oldu. Bu başlık altında, oyunu oluşturan sahnelerdeki uzamların yaratımı için faydalanılan doğaçlamalara değinilecektir.

Mekân oluşturmak üzere yapılan ilk doğaçlama, Lecoq'un 'doğa yürüyüşü doğaçlaması' idi. Tüm kadro 'nötr' hâlde alanda yürüdü. Her oyuncu, derin nefeslere ve nefesinin tüm bedenini doldurmasına odaklandı. Yürüyüş boyunca sakin ve dengeli bir tempo içinde hareket edildi. Tüm oyuncular belirli bir konsantrasyon seviyesine ulaştıktan sonra, yürüyüş, yavaşça bir yolculuğa dönüştü ve göllerden, dağlardan, çöllerden, ormanlardan geçildi. Her yeni ortamı deneyimlemekle yükümlü olan her oyuncu, egzersiz boyunca yürüdü, koştu, tırmandı, itip-çektir ve egzersizin sonunda baştaki sakin ve dengeli seviyesine döndü.

Oyunun temasından bağımsız olan bu giriş egzersizinden sonra, ‘Gizli Emir’ oyununun mekânlarına geçildi. ‘Abdesthane’, ‘resim-heykel sergisi’, “Direktör”ün ofisi, *Memurlar*’ın odaları’, ‘tiyatro sahnesi’, ‘meyhane’ ve ‘tünel’ olarak belirlenen mekânları oluşturmak üzere öncelikle ‘sabit noktalar’ ve ‘itme-çekme’ hareketleri kullanıldı. Sahne tasarımı gerçekçi bir üslupla ele alınmadığı için, mekânların giriş çıkışları belirsizdi. Mekânlar ‘teatral uzam’ oluşturularak yaratılacaktı. Bu sebeple çok sayıda ‘sabit nokta egzersizi’ kullanıldı. Örneğin *Memurlar*’ın ofisindeki masayı oluşturmak üzere; masaya tırmanmak, masanın arkasından geçmek, onu itmeye çalışmak, masanın boyutlarının ve direncinin bedende yaptığı etkiyi keşfetmek ve gösterebilmek üzerine çalışıldı. Daha sonra aynı çalışma, her sahnenin mekânlarına; giriş çıkışlarında olduklarını varsaydığımız kapılara, alt katta bulunduğu kararlaştırılan ‘Abdesthane’ye ve dışarıyı kontrol etmeyi sağlamak üzere kullanılan camlara, tünelde itilerek açılan kapaklara, çekilen halatlara, meyhanede açılıp kapanan, itilip çekilen, altından geçilen masalara ve oyunda yeri olan çok sayıda ‘sabit nokta’ya uyarlanarak yeniden yapıldı.

Yine Lecoq Pedagojisi’nden alınan bir başka egzersizde, bizlerden, oyunda geçen mekânlardan birini keşfetmemiz istendi. Oyundaki mekânlardan biri seçilerek o mekânın kapısında duruldu ve uygun olduğu düşünülen bir ânda içeri girildi. İçeri girdikten sonra, bu mekânda daha önce de bulunduğumuzu hatırlamamız istendi. Mekâna ait anılarımız, oyunda geçen sahneler ve olaylardan oluşmalıydı. Bu komutla birlikte her mekân, oyundaki gerilimli atmosferi hatırlanarak tekrar keşfedildi. Girdiğimiz mekânda yaşanan olaydan bugüne kadar geçen sürede, mekân hiç değişmemiş, hiçbir obje yerinden oynatılmamıştı. Dolayısıyla mekândaki her köşe ve içinde bulunan her obje, geçmişin imgeleriyle dolu hâlde, anılarıyla birlikte tekrar canlılık kazandı. Doğaçlamanın sonunda her oyuncu, mekânı terk etti. Bu doğaçlama oyundaki her mekân için ayrı ayrı yapıldı. Mekânlar ‘mim’lenerek yeniden kuruldu; mekânda bulunan her sabit noktaya ve tüm hayâli objelere (kapı, eşik, duvar, heykel, daktilo, sigara, bardak, masa, tepsi, tablo, ayakkabı boyası, çerçeve vb.) dokunan oyuncu, doğaçlama sırasında bunları boşlukta yeniden yaratmak suretiyle kullanmış oldu.

#### 4.2.2. Oyunda Kullanılan Objelerin Yaratılması

Oyunda kullanılan objelerin çoğunun ‘hayâli’ olması kararlaştırılmıştı. Her oyuncu, sahnenin veya karakterinin gereksinim duyduğunu düşündüğü objeyi ‘kendisi belirledi’. Hepimiz, bir objenin bedenlerimizin sinir uçlarında yarattığı hisleri, ağırlığını, boyutları tekrar tekrar canlandırabilmek, hatırlayabilmek için bir ‘fiziksel hafıza’ kurmaya çalıştık. Bunu sağlamak üzere, önce gerçek objelerle bazı eylemler denedik. Bir kitabı açmak, bir bardak su almak, bir kalemi kullanmak, bir taşı yerden kaldırmak gibi basit eylemleri, ilgili objeye dokunmanın, onu kullanmanın nasıl hissettirdiğini kolayca hatırlayabilir hâle gelene kadar tekrar ettik.

Objelerle yapılan bir başka çalışma, meyhanede geçen kavga sahnesini kurabilmek üzere oluşturuldu. Bu sahnede *Heykeltıraş Nizâm* ile *Aktör Bilâl*’in gizli emirin varlığı üzerine yürüttükleri tartışma bir kavgaya dönüşmekteydi. Gerilen atmosfer ile birlikte içki bardaklarının gittikçe daha sık kaldırılması, daha sert bir tavırla tutulması, masaya vurulması, masanın bu şiddet ile sarsılması gibi detaylar, şu egzersiz ile kuruldu: Sahnedeki eylemler önce gerçek objelerle oynandı. Ardından aynı eylemler obje kullanmaksızın yapıldı. Daha sonra, yerinden oynattığımız bu imajinatif objeleri, oyuncuların beden limitleri dâhilinde ulaşılabilen son noktaya kadar ‘kaldırma’ hareketi üzerine çalışıldı. Bu hareket, temposu ve ritmi değiştirilerek tekrar edildi.



Şekil 4. Mekân – Obje Kullanım Örneği  
(Gizli Emir Oyun Fotoğrafları, 2019)

Benzer şekilde, obje kullanımına dayalı fiziksel eylemler içeren bazı sahneler; sakar bir memurun, ofisinde çok önemli bir delili ararken karıştırdığı, açıp kapadığı çekmeceler, sinirle yöneldiği ve açmaya çalışırken kolunu kırdığı pencere, memurun son raporu yazdığı daktilosu, buruşturup attığı kâğıt gibi detaylar, bu tür çalışmalar sayesinde oluşturuldu. Keza, *Aydınlar*'ın gazete merkezi önünde, ellerindeki gazeteden son gelişmeleri koro yapısı içinde, hep bir ağızdan okudukları sahnelerdeki hareket düzeni ve koronun gazeteleri tutuş biçimlerinin kentteki umutsuzluk artıkça değişmesi fikri, bu egzersizlerin ürünüdür.

#### 4.2.3. Atmosferlerin Kurulması

Uyarılama sürecini aktarırken değindiğimiz gerekçelerle, 'Gizli Emir' oyun metninin ana hikâyesini, baskı altında yaşayan bir kentin fotoğrafları oluşturmaktaydı. Reji tercihleri doğrultusunda oyunda -fiziksel tiyatro örneklerinin pek çoğunda da rastladığımız gibi-, çoğunlukla atmosfer odaklı bir yapı kurulmaya çalışıldı. Oyunda, kentin 'bekleme hâli' ya da 'hareketsizliği' veya *Aydınlar*'ın âtillığı gibi görece hareketsiz görüntüler dışında; baskınların, tutuklamaların ve isyanların sıklaştığı, şehrin ateş hattı altında kaldığı, kavgaların yaşandığı son derece hareketli ve yüksek gerilimli atmosferler de mevcuttu. Bunlar dışında, oyun ilerledikçe gerilimle

yüklenecek olan mekânların, olaylardan önceki kendi doğal atmosferlerinin görüldüğü sahneler ya da sahne bölümleri bulunmaktaydı. Dolayısıyla, kentin gündelik atmosferinin, kendine özgü bir kültüre sahip olan meyhanenin doğal atmosferinin, klavye ve seslerle yaratılan iş yeri, ofis atmosferlerinin ve karakterlerin mevcudiyetlerinden kaynaklanan atmosferlerin (örneğin, *Direktör*'ün yarattığı atmosferin) de oluşturulması gerekliliği vardı. Bu atmosferlerin tamamı (ışık ve sahne tasarımı dışında) Lecoq Pedagojisi'nin araçlarıyla oluşturuldu.

Atmosferlerin oluşturulmasına, Üçüncü Bölüm'de kısaca yer verdiğimiz genel 'renk egzersizleri'yle başlandı. Ardından provaya, oyundaki sahnelerin atmosferini yansıtan fotoğraflar getirildi ve her sahne öncesi, söz konusu sahneyle ilgili fotoğrafın yeniden canlandırılması için bir dizi doğaçlama yapıldı. Oyuncular öncelikle, harap edilmiş, yıkılmış binaların ya da bir protesto gösterisinin fotoğraflarında, hareketin dinamiklerini bulmaya çalıştı. Üçüncü Bölüm'den de hatırlanacağı gibi, Lecoq'un önerdiği bu çalışmada amaç, fotoğrafın veya resmin nasıl görüldüğünü göstermek değil, onunla ilgili başka öğeleri ortaya çıkarmaktı. Fotoğraflardaki atmosfer, ağırlık, ışık, gölge, mekân ve renk gibi öğelerin oyun için yeniden canlandırılmasına çalışıldı. Bu canlandırmalar yönetmene sunuldu ve izleyiciye yeterli verinin sunulup sunulmadığı tartışıldıktan sonra, hangi doğaçlamanın hangi sahnede uygulanacağı kararlaştırıldı.

Donmuş görüntü veya nesneyi harekete geçiren Lecoq doğaçlamaları, çoğunlukla atmosferi beklenmedik şekillerde yeniden yarattı. Örneğin, *Atatürk Kültür Merkezi*'nin (*AKM*) henüz aktif olduğu dönemlerde çekilmiş bir fotoğrafı ile kapandıktan sonra çekilen fotoğrafı üzerine çalışıldı. Öncelikle önünde insan kalabalığının olduğu siyah beyaz bir fotoğraftan yola çıkan bir doğaçlama yapıldı. Sonra, *AKM*'nin harabeye dönmüş hâlini yansıtan fotoğraf canlandırıldı. Bu doğaçlamalar aracılığıyla iki fotoğraf arasındaki farklar ortaya çıkarıldı ve oyundaki zaman atlamalarının atmosferi kuruldu. Bir zamanlar önünde insanların gezdiği, içinde sanatsal faaliyetlerle canlı bir özellik gösteren *AKM*'nin sonraki cansız hâli, *AYOT*'un boyunduruğuna girmeden önce canlı ve özgür bir yaşam süren kent ile

şimdilerde cansız ve tutsak bir yapıya sıkışmış hâlde yaşamını sürdüren kent arasındaki farkın ortaya çıkarılmasını sağladı.

Lecoq'un derslerinde de kullandığı bilinen bir başka doğaçlamada ortaya çıkanlar, doğrudan 'Sergide Baskın' sahnesine taşındı. Bu sahne *Heykeltıraş Nizâm*'ın, uyarılara aldırış etmeksizin sergi açılışını yapması ve bu açılışın *Memurlar* tarafından dağıtılmasını anlatmaktadır. Sergiyi ziyarete gelenlerin arasına gizlenmiş *Memurlar*, *Başmüfettiş*'ten aldıkları emir doğrultusunda heykelleri yağmalamaya, yakıp yıkmaya başlarlar. Ortalık bir enkaz alanına dönüşür. Sergi baskını sırasındaki kaos ânları, Picasso'nun İspanya'daki Guernica şehrinin bombalanmasını konu alan *Guernica* tablosundan yola çıkılarak çalışıldı. Picasso'nun resminde verilen ândaki ses ve bedenler araştırıldı. Baskın sırasındaki tüm rabarba, bu çalışmaya dayanarak oluşturuldu. Ardından meyhane sahnesi ve meyhanenin önünde elleri bağlı hâlde ve çaresizce hapse götürülmeyi bekleyen kentlilerin bulunduğu sahne kuruldu.

Oyundaki atmosferlerin oluşturulmasında kullanılan bir diğer doğaçlama ise Nazi kamplarında çocuklarını kaybetmiş bir ebeveynin fotoğrafından hareketle yapıldı. Fotoğrafın dinamiklerinin araştırıldığı bu doğaçlamalardan birinde çocuğunu kaybeden kişiyi canlandıran oyuncu ağır adımlarla ilerlediği sahnenin bir ucundan öteki ucuna yaklaşık on dakikada yürüdü. Bu yürüyüşün bir benzeri, 'tiyatro baskını'ndan sonra, *Aydınlar*'ın harap edilmiş mekâna girdiği sahnede kullanıldı. *Aydınlar*'ın etrafı gezerken attıkları adımların yavaşlığı ile atmosferin ağırlığı ve hissedilen hüznün yansıtılmaya çalışıldı.

#### **4.2.4. Sahnedeki Durumların Kurulması**

Roman, "Sessizlik kocaman bir göktaşı gibi oturmuştu kentin üstüne" cümlesi ile başlamaktadır. Bu başlangıç cümlesinden de sezilebileceği gibi, oyundaki en temel durum 'bekleme'dir. Tüm oyun kentin "Gizli Emir"i beklemesi üzerine kuruludur. Bu genel durum dışında oyun, karakterlerin farklı sebeplerle bekleyişlerini gösteren çeşitli sahnelerle de yüklüdür. Oyun bu yönüyle, Beckett'in *Godot'yu Beklerken* oyununu çağrıştırmaktadır.

Oyundaki bekleyiş sahneleri şunlardır:

- *Aktör Bilâl* ve *Nigâr* birbirlerinden habersiz olarak aynı binada bekleyiş hâlinindedir. *Nigâr*, *Direktör*'ün ofisinde, geneleve gidebilmesi için gerekli belgelerin hazırlanmasını beklerken, *Aktör Bilâl* ise sevgilisi *Nigâr*'la ilgili bilgi alabilmek için *Direktör*'ü bekler.

- Abdesthanenin önünde karşılaşan *Bilgin* ve *Nigâr*, bir süre sonra, niye orada olduklarını ve neyi beklediklerini unutmuş hâle gelir, ancak yine de beklemeye devam ederler.

- *Direktör*, *Aktör Bilâl*'e tiyatrosu ile ilgili işlem yapılacağını, *Memurlar*'ın birazdan işlemi başlatacak evrakı getireceklerini söyler. Bekleyiş önce olağan koşullarda başlar, ancak sonra *Memurlar*'ın beceriksizliği nedeniyle belgeler tiyatro sahnesine ulaşmayınca *Direktör* ile *Aktör Bilâl* arasında absürt durumların ve diyalogların olduğu bir 'süreç'e dönüşür.

- Kelepçelenmiş hâlde meyhanenin kapısında duran 'halk', kendileri hakkında verilecek kararı bekler.

- Senelerdir tünelde aynı resim sergisini gezdiren *Rehber*, ihbar edildiğini duymuş, çaresizce *Memurlar*'ın gelip onu alacağı ânı beklemektedir. Bu bekleyişin süresi belirsizdir.

Oyundaki genel 'bekleme hâli'nin ve yukarıda yer verdiğimiz sahnelerdeki durumun ortaya çıkarılması için, Lecoq'un 'bekleme' egzersizleri, ilgili sahnelerin mekânları ('*Direktör*'ün ofisi', 'tiyatro sahnesi', 'meyhane önü' ve 'tünel') içinde çalışıldı. Doğaçlamalarda, sahnede bekleyiş durumunda olan karakterler (örneğin, '*Aktör Bilâl* ve *Nigâr*' veya '*Rehber* ve *turist kafilesi*' vd.), bu beklemeyi, söz kullanmaksızın, her mekânın koşulları dâhilinde çalışıldı. İkinci aşamada, alıştırmaya önce sesler ve sonra ilgili sahnelerdeki diyaloglar eklendi. Son aşamada, yapılan doğaçlamalarda ortaya çıkan sahici ânlar izole edilerek, karşı-gerçekçi bir teatrallik anlayışı içinde yeniden

canlandırıldı; sözler ve bekleyiş bedende arandı, hareketler büyütüldü ve beklemedeki doğal akışın temposu mekânların koşulları kullanılarak çeşitlendirildi.

Oyunda görülen diğer durumlar ise ‘karşılaşma’, ‘ayrılık’ ve ‘kabullenme’ olarak belirlendi ve bunlar üzerine doğaçlamalar yapıldı. Örneğin ‘tiyatronun kapatılması’ sahnesi, ‘karşılaşma’ ve ‘kabul etme’ durumları üzerinden çalışıldı.

#### **4.2.5. Ekip Çalışması Koşullarının Oluşturulması Ve Koro Çalışmaları**

##### **4.2.5.1. Oyundaki Toplumsal Kesimler Ve Grup Doğaçlamaları**

‘Gizli Emir’ oyununda, hikâyenin merkezinde karakterler değil, çeşitli halk kesimleri bulunmaktaydı. Romandaki karakterler, bireysel olarak değil, ait oldukları toplumsal gruplar içinde ele alındılar. Sahnelerin teması, ‘Memurlar’, ‘Aydınlar’, ‘kent sakinleri ya da halk’ olarak kümelenmiş topluluklar üzerinden aktarılıyordu. Bu topluluklar oyun boyunca birlikte hareket ettiklerinden, oyuncuların da kendi içlerinde bu birlikteliği kurmaları gerekiyordu. Bu sebeple, gerek grup hâlinde uzam yaratabilmek ve gerekse hem bireyselliği hem de toplumsal bir kategoriye yansıtacak şekilde aynı amaç ve hareket birliği içinde oynayabilmek, prova dönemi boyunca üzerinde en çok durulan meselelerden biri oldu. Aynı amaçlarla hareket eden bir fiziksel yapı kurabilmek üzere, oyuncuların kolektif bir yaratım sürecine girmeleri sağlanmaya çalışıldı. Bu sebeple, prova sürecinin neredeyse tamamında, sahnedeki toplu hareketleri ve koro bölümlerini oluşturmak üzere Lecoq’un grup egzersizleri kullanıldı.

Bu egzersizler kapsamında ilk olarak, oyuncu kadrosu ‘isyancılar’ ve ‘isyancı bastırmaya çalışanlar’ olarak iki gruba ayrıldı. Bu iki grup, kendi ekibindeki karakterler ile en fazla bir omuz mesafesi bırakacak şekilde durabilmeyi ve bir ‘balık sürüsü’ gibi hareket etmeyi denedi. Giderek, karşılarındaki gruba mesafelerini korumak ve onlardan gelecek ataklara karşı temkinli olmak üzerine çalışıldı. Bu ilk doğaçlama dizisinde gruplar birbirleriyle iletişime geçmezken, ikinci aşamada, iki grubun birbirlerine beden hareketleri ile yanıt vermesi üzerine yoğunlaşıldı. Daha sonra gruplar, ‘sözlü iletişime’ de girerek diyalog kurmaya başladılar. ‘İsyancılar’ ve

'kolluk gücü'nden sonra 'halk' ve 'memur' grupları için çalışıldı. Öncelikle iki grup da birleşerek, 'halk' ve 'memur' olarak iki statüyü de deneyimledi. İki statünün ritmi ve iç dinamikleri, oyundaki olaylara ait eylemlerde arandı.

Bu doğaçlamalar, memur ve halkın karşı karşıya geldiği sahneler için ön fikirler üretilmesini sağladı. Doğrudan sahnelemeye taşınacak hareket düzenleri de oluştu. Oyunun birinci sahnesinde gösterilen, kentin gündelik yaşamı; örneğin, sıradan bir günün akışının tehdit içerikli bir anons ile kesilmesi ve anonsu duymak üzere bir araya gelinmesi aşamalarının her biri üzerine çalışıldı. Yeni bir yasak ya da cezalandırma tehdidi içeren bir anonstan sonra verilen tepkilerin neler olduğu, şaşkınlık ve korkunun tetiklediği 'beden katılığı', 'hareketsizlik' gibi formlar ortaya çıkarıldı.

İlk sahne için yapılan bu grup doğaçlamaları, sonraki sahnelerdeki 'haber alma' ânlarına; örneğin, çalan bir telefon, bir gazete haberi, yol üzerinde duyulan küçük bir ses veya tutuklama haberlerinin gelişi gibi durumlara aktarıldı. Bu doğaçlamalardan oyuna pek çok durum taşındı. Yeni bir gelişmeyle ilgili ilk tepkiler, koro yapısı içinde verildi. Yüksek gerilim içeren sahnelerde, ellerindeki gücü arttıran *Memurlar*'ın anonsları sırasında, fişlenen isimler açıklanırken, *Aktör Bilâl*'in tiyatrosu *tutuklular-evi*'ne çevrilirken veya *Memurlar*, *Heykeltıraş Nizâm*'ın sergisini dağıtırken de bu kolektif tavır sürdü.

#### **4.2.5.2. Koro Çalışmaları**

Oyunda çok fazla 'koro yapısı' bulunmaktaydı. Koro, yalnızca kentteki atmosferi değil, aynı zamanda karakterlerin iç seslerini de aktarmaktaydı. Metindeki diyalogların çoğunun koro tarafından dile getiriliyor olması, oyuncuların hem ekip olarak uyumlanmak hem de koral birlikteliği sağlamak üzere yoğun bir çalışma içine girmelerini gerektiriyordu. Bu sebeple, bir ağızdan ve tek bir beden gibi hareket edebilme ihtiyacını yanıtlayacak Lecoq egzersizlerinden sıkça yararlanıldı.

Bu doğrultuda en sık, Ağ Atma ve El Değirmeni egzersizleri kullanıldı. Lecoq Pedagojisi'nin 20 temel hareketi arasında olan 'ağ atma' ve 'el değirmeni' hareketleri

tüm kadro tarafından uygulandı. Oyuncular uygulamalar sırasında bu iki hareketi büyüttü, küçülttü, yavaşlattı, geri sardı ve en küçük parçalarına ayırıp tekrar büyüttü. Uygulamaların sonunda, hareketin başlangıç ve sonlanışının en belirgin (artiküle edilmiş) hâlde görülebildiği ânlar belirlendi. Bu işaretleme, hareketlerin eşzamanlı yapılmasını kolaylaştırdı. Bu iki egzersizde ortaya çıkan koreografiden, sadece koronun eşzamanlılığı için yararlanmakla kalınmadı; koreografi, ‘Gizli Emir’in ‘Rüya’sı olarak adlandırılan sahnedeki yoğun ve törensel atmosferi yansıtmak üzere, şu replikler eşliğinde doğrudan kullanıldı:

“Gizli emre karşı güveniniz üstüne konuşmamız lazım... Gizli emir nedir? Gizli emir doğumdur. Gizli emir zaman zaman kente girer, dolaşır. Aramızda kalır bir süre. Bakarsınız, sabah aydınlığında bir kule gibi şöyle ucundan görünürmüş, bakarsınız düşlerinize girivermiştir ve açıklamıştır size kendisini. Gizli emir kimi zaman sahipsiz bir beygir gibi otlaya otlaya gelir ve ürküp kaçar. Kimi zaman da sis gibi ufukla birlikte yaklaşır. Ben onu birkaç kez ele geçirecek gibi oldum, evet, ama dostlarımızın telaşından su gibi akıp gitti avuçlarımızın arasından. Anladım ki, alıngandır gizli emir. Ama bizsiz yaşayamaz. Yokken de vardır ve gerçekte o zaman vardır. Evet, bize düşen de soğukkanlı olarak beklemektir onu. Biz inandıkça gizli emir var demektir ve her ân, belki de şimdi gelecektir.”

Gizli emire övgüyü törenselleştiren bu sahnede, bir törende şiir okuyan bir çocuğun, şiirde geçen her sözcüğü görselleştiren jestler yapmasını çağrıştıran bir hareket düzeni kuruldu. Yukarıdaki tiradı ‘ağ atma’ ve ‘el değirmeni’ hareketleri eşliğinde seslendiren *Aydınlar*’ın, gizli emri âdeta kutsayan tavırlarındaki traji-komik, yansıtılmaya çalışıldı.

#### **4.2.5.3. Kalabalık Sahnelerin Ritminin Bulunması**

Bir hareketin ritmi yoksa, bir formu ve yaşamı da yoktur. Aynı şekilde oyundaki sahnelerin de ritmi yoksa, sahneler yaşamdan uzak görünür. Prova boyunca, özellikle toplu hâlde hareket edilen sahneler ve koronun diyalogları, oldukça kaotik ve güçsüzdü. Bu genel durum dışında, özellikle ‘Sergi Baskını’ sahnesinde, *Heykeltıraş Nizâm* ve *aydın* arkadaşlarının, baskını gerçekleştiren *Memurlar*’a karşı gelirken toplu hâlde bir ritim yakalamalarını gerektiren, zorlu bir hareket düzeni vardı. Bu sahnede müzik gibi haricî bir yönlendirici de bulunmadığından, oyuncular ortak bir ritim

kuramıyor ve bu da hareketlerde akış sorununa neden oluyordu. Ritim birliğinin sağlanması şu egzersizlerle mümkün oldu:

İlk egzersizde, *Heykeltıraş Nizâm* dışında kalan tüm *Aydınlar* bir daire oluşturacak şekilde yerleşerek, bir yandan kalp atışı ritmi tutarken bir yandan da birbirlerine top attılar. Amaç, ritmi bozmadan topun elden ele geçmesini sağlamaktı. Ardından egzersize, baskını gerçekleştiren *Memurlar* eklendi. *Memurlar*'ın görevi, *Aydınlar*'ın tuttuğu düzenli ritimle uyumsuz, mümkün olduğunca çeşitli ve şaşırtıcı ritimler bulmaktı. Oyuna ikinci bir top girdi ve onlar da kendi aralarında ritim kontrolünü kaybetmeden ve topu düşürmeden sürdürdükleri ikinci bir oyun kurdular. Her grup farklı kalitelere ve tempolarda atışlar denedi. Örneğin *Aydınlar*'ın atışları nazik iken *Memurlar*'ın atışları 'stakato' ve agresifti. Bu egzersizler aracılığıyla sahnelerdeki genel ritim ve tempo içselleştirilmeye çalışıldı.

Bu çalışma ile 'Sergide Baskın' sahnesinin hem koro dengesi kurulmuş oldu, hem de bu dengeyi kasıtlı olarak bozması gereken *Memurlar*'ın kendi içlerindeki ortak ritim keşfedildi. Son aşamada sahneye *Heykeltıraş Nizâm* da eklendi. *Nizâm*'ın, sergi sahibi olarak, *Memurlar* ve *Aydınlar*'ın oluşturduğu bu ritme yanıt vermemesine, sadece bedeniyle uyum sağlamayı denemesine karar verildi. Ritim çalışmaları, gerçekçi bir oyunda ancak repliklerle aktarılacak bazı dramaturjik detayların da görünür olmasını sağladı.



Şekil 5. Kalabalık Sahnelerin Ritimlerinin Bulunması Örneği  
(Gizli Emir Oyun Fotoğrafları, 2019)

## 4.2.6. Oyundaki Karakterlerin Yaratılması

### 4.2.6.1. ‘Karakterizasyon’da Hayvan Egzersizlerinin Kullanımı

Provaların ilk günlerinde, karakterlerin; grotesk ya da amorf bedenler (yüksek omuzlar, iri göbekler, eksik uzuvlar vs.) gibi, farklı beden formları üzerinden çalışılması düşünülmüştü. Ancak, hayvan egzersizleri daha zengin imkânlar sunduğundan, karakterleri hayvan bedenleri üzerinden kurma yoluna gidildi.

Hayvan bazlı karakterizasyon çalışmaları, bir üslup birliği oluşturmak amacıyla, oyundaki tüm karakterlere uygulandı ve şu şekilde ilerledi:

Her oyuncu önce, oynayacağı karakterde ‘tutacağı’ hayvanın özelliklerini belirledi. Hayvan çalışmaları, kasların alışık olunmayan bir şekilde kullanılmasını gerektiriyordu. Bu nedenle oyuncular öncelikle, seçtikleri hayvanın formunu alarak sessizce ve hareketsizce beklemek, daha sonra mekânda hareket etmek üzerine çalıştılar. Ardından, basit eylemler seçilerek, bunların söz konusu hayvana özgü bir

nitelikle yapılmasına çalışıldı. Hayvanlar bedende oluşmaya başladığında, onlara birer ses ve konuşma verildi.

Örneğin, *Direktör* rolü için ‘akbaba’ hayvanı atandı. ‘Akbaba’ ile özdeşleştirebileceğimiz, tehditkârlık, sinsilik, güçlülük ve atiklik gibi sıfatlar, bu karakterin ‘otoriter’ ve ‘siyasetçi’ özelliklerinin vurgulanmasını sağlıyordu. Yukarıdaki egzersizler, bu hayvan baz alınarak ilerletildi. Ancak, sahnelerin çalışılmasına geçildiğinde, ‘akbaba’nın *Direktör*’deki ‘ağırlık, hantallık, tepkisellik gibi özellikleri aktarmaya yetmediği ve oyunun ritmini yavaşlattığı fark edildi. Böylece ‘akbaba’ bir başka memura devredilerek, *Direktör* için ‘domuz’un seçilmesine karar verildi ve tüm çalışmalar yeniden yapıldı.

Seyircinin ‘seçilen hayvanı’ tam olarak görmemesi ve yalnızca karakterdeki yansımalarını sezebilmesi için, egzersizin ikinci aşamasında, hayvansı özellikler kısıldı, fakat hayvanın tamamen kaybedilmemesine dikkat edildi.

Provanın ilerleyen süreçlerinde, bu egzersizlerin sıkça yinelenmesi gerekti. Çünkü farklı sahneler ve koşullarla çalışıldıkça, karakterler için temel alınan hayvansı özelliklerin bir kısmının yitilmesi ya da karakterin çizgisinin belirsizleşmesi söz konusuydu. Oyuncuların ‘birden fazla rol’ oynamasından kaynaklanan zorluklar da buna eklendiğinde, karakterden uzaklaşıldığı hissedildikçe temel egzersizlere dönülerek, seçilen hayvanın keşfedilmiş özelliklerinin yeniden hatırlanması sağlandı.

Oyundaki hemen her karaktere ve grup üyesine farklı hayvanlar atandı:

Direktör- Domuz

Memurlar;

Birinci Memur: Akbaba

İkinci Memur: Mirket

Üçüncü Memur: Tembel Hayvan

Dördüncü Memur: Bulldog

Beşinci Memur: Tavus kuşu

Aktör Bilâl: Zürafa

Yazar Şermin: Tavuk

Siyasetçi Ahmet: Bukalemun

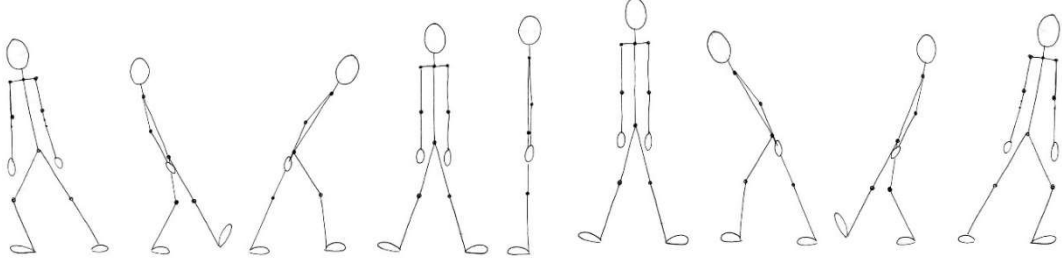
Nigâr: Kedi

Karakterlerin fizikselliğinin hayvan egzersizleri üzerinden biçimlendirilmesi, özellikle memurlar grubunun her bir üyesi için atanan hayvanlar, oyundaki siyasi içeriğin altının çizilmesi bakımından da işlevsel bir görsellik sundu. Baskı altında yaşayan bu kentte, kamu görevlileri tipik davranışlar içinde gösterilmekteydi. Bürokrasinin yavaş işleyişini yansıtan ‘tembel hayvan’ın yavaşlığı, ilgisizliği ve kendi çıkarları için hareket etmesi özelliği ile ‘mirket’, kolluk güçlerinin uyguladığı şiddeti temsil etmesi nedeniyle ‘akbaba’ ve dikkatsizliği, heyecanı nedeniyle işlerin sarpa sarmasına yol açan ‘tavuk’ ve ‘tavus kuşu’ gibi hayvanlar, oyundaki eleştirel bakışın ajitasyon yoluyla değil, ironik bir üslûpla işlenmesini kolaylaştırdı.

#### **4.2.6.2. Karakterizasyonda Lecoq’un ‘Dokuz Duruş’unun Kullanımı**

Oyunda *Direktör*’ü oynayan oyuncu hariç, tüm kadro en az iki karakter canlandırmaktaydı. Bu durum, bir karakterden diğerine geçerken zorluklar yaşanmasına, karakterlerin devamlılığının bozulmasına yol açmaktaydı. Karakterlerin temel özelliklerinin silikleşmesinin önüne geçmek ve rol geçişlerini rahatlatmak üzere, her karaktere, oyun boyunca koruyacağı bir ‘beden çizgisi’ atanmasına karar verildi.

Birinci Bölüm’de ‘Hareket ve Durma’ ilişkisini incelerken, Pedagoji’de her hareketin ‘durmak’ üzerinden araştırıldığını belirtmiştik. Bu aynı zamanda, karakterin ‘beden çizgisi’nin, ‘beden duruşu’ aracılığıyla saptanabileceği anlamına gelmekteydi. Farklı çizgiler oluşturmak, farklı postürler ve dengeler bulmaya bağlıydı. ‘Gizli Emir’ oyununda bu arayış için, Jacques Lecoq’un belirlediği ‘dokuz duruş’ kullanıldı.



**Şekil 6. Jacques Lecoq'un Belirlediği Dokuz Duruş  
(Prova Notları, 2019)**

Dokuz duruş çalışması şu şekilde ilerledi:

Bu dokuz duruşu, her oyuncu, sıralı şekilde denedi. Sonra, duruşlar arasındaki geçişler çalışıldı. Her duruş, farklı bir denge merkezinin ve farklı bir seviye ve ağırlığın; dolayısıyla farklı bir beden çizgisinin deneyimlenmesini sağlamaktaydı. Böylece dokuz duruşun her biri ve bir duruştan diğerine geçiş, aynı zamanda farklı karakterlere geçişi temsil etmeye başladı. Bu duruşları büyütüp-küçültmek, denge, nefes ve dramatik gerekçelendirmeler eşliğinde çalışmak, farklı roller oynanan sahnelerin birbirine kolayca bağlanmasına neden oldu. Dokuz duruşun sıralı ve sırasız kullanımları, sahnelerdeki dönüşüm ânlarının teatral bir yapı içinde sunulmasını da sağladı.

Öncelikle, daha entelektüel ve kapalı bir sosyal yaşam sürdüren *Aydınlar*'ın beden çizgileri üzerinde çalışıldı. Bu grubun beden çizgileri belirlenirken *Siyasetçi Ahmet*'in yandaşlığı, *Aktör Bilâl*'in her şeye rağmen üretim yapma arzusu, *Heykeltıraş Nizâm*'ın gizli saklı, bir zarar görmeden yürütmeye çalıştığı sanat faaliyetleri ve *Yazar Şermin*'in gizli emirin geleceğine dair emin tavrı, beden çizgilerine yansıtılmaya çalışıldı. Örneğin, *Aktör Bilâl*'in beden merkezi omuzlarıyken, *Siyasetçi Ahmet*'in beden merkezi göbeği, *Heykeltıraş Nizâm*'ın ise elleri olarak belirlendi. Beden dengesi bakımından ele alırsak; *Yazar Şermin* tamamen dengesini yitirmiş ve açıklama yapma arzusu ile sürekli öne doğru hamleler yapan bir bedene sahipken, *Heykeltıraş Nizâm*

çok sevdiği heykelini temsil edercesine, dikliğini ve yere köklülüğünü korumaya çalışmaktaydı. *Direktör* ise, beden çizgisini bedeninin üst tarafında tutarak, dengesini suratındaki maskede ve her daim keskin hareketler yapan ellerinde topladı.

Oyunda altı çizilen korku ve belirsizlik hâli, kent insanlarını giderek daha fazla etkilemekteydi. Bu durumun sahneye, yalnızca diyaloglar değil, karakterlerin değişen bedenleri aracılığıyla da taşınması isteniyordu. Dokuz duruş çalışması bu amaç için de kullanıldı. Örneğin, *Aktör Bilâl* başlangıçta dengesi sağlam ve köklü bir beden çizgisi sunarken; tiyatrosunun kapatılması ile, el ve bacak koordinasyonunu kaybetmiş, dengesiz bir bedene girdi. *Nigâr* ise tüm oyun boyunca sürdürdüğü ‘geneleve gitmek isteme’ serüveninde beden çizgisini dengeli tutmaya çalıştıysa da, eski aşkı *Aktör Bilâl* ile karşılaşmasından sonra bu çizgiyi kaybetti ve beden enerjisini kafa bölgesine yoğunlaştırdı.

Artan gerilimden en az etkilenen bedenler ise, yandaş oldukları tarafı değiştirmeyen *Siyasetçi Ahmet* ve *Yazar Şermin*’in bedenleri oldu. Keza, *Memurlar* da beden dengelerini, oyun boyunca temel aldıkları hayvanlarla uyumlu şekilde tuttular.

#### **4.2.6.3. Karakterizasyonda Commedia Dell’arte Kullanımı**

Karakterizasyonun ve karakterler arasındaki ilişkilerin oluşturulmasında, duyguların büyütülmesini deneyimlemek adına, zaman zaman Commedia dell’arte’nin ilkelerinden de faydalanıldı.

Bir alıştırma, oyuncular tek bir çizgi hâlinde yan yana durdular ve Commedia dell’arte’nin ana karakterlerinin temel özellikleri olan, ‘hırs, açlık, aşk ve kıskançlık’ gibi sıfatlar seçtiler. Bu sıfatlar, egzersiz için belirlenmiş repliklerin tonlamasına yansıtıldı. Her turda duygu seviyesi daha da arttırıldı ve bu döngüye, duyguların en yüksek hissedildiği noktada son verildi. Oyuncular sınırlarını zorlayarak, bu denli yüksek duyguların yarattığı korkuyu ve acıyı hissetmeyi denediler. Alıştırmanın sonunda oyuncular, karakterlerinin Harlequin’e mi yoksa Pantolone’ye mi yakın olduğunu tartıştılar. Commedia dell’arte’nin klasikleşmiş iki karakteri olan Harlequin

ve Pantolone'den yola çıkılarak yapılan bu çalışmanın amacı, duyguların şiddetli versiyonlarının –Lecoq'un ifadesiyle– 'insanlık komedisi' yolu ile bulunmasını sağlamaktı.

Oyunda özellikle *Direktör*, bazı özellikleri ile *Pantalone*'ye (usta, gücü elinde tutan, çabuk hiddetlenen, kavgacı vs.) benzemekte ve duygu durumlarını uçlarda yaşamaktaydı. *Memurlar* ise *Arlecchino* (hizmetkâr) özellikleri göstermekteydiler. *Direktör* karakteri için *Pantalone*'nin özellikleri kullanıldı; hafif kambur bir duruşa sahip, âni öfke patlamaları yaşayan, öfke anında şaşkıncu bir çevikliğe sahip olabilen, öksürük ve nefes darlığı nöbetleri geçiren, iştahlı, cimri, iftiracı ve kavgacı bir yapı kuruldu. *Memurlar* ise halk ile baş başa kaldıklarında ve onlara emirler verip arzuladıkları gibi cop indirdiklerinde *Pantalone*, fakat *Direktör*'ün karşısındayken *Arlecchino* özellikleri taşımaktaydılar.

Öte yandan oyundaki 'âşıklar'ın ele alınışında, Commedia dell'arte temalarından yararlanılarak bazı sahnelerin melodramatik yapısı bozulmaya, oyunsu ve hafif sahneler olarak kurgulanmaya çalışıldı. Bilindiği gibi, Commedia dell'arte oyunlarında çoğunlukla aşk öyküleri işlenir. Âşık karakterler genellikle olaylardan derinden etkilenir ve duygularını kontrolsüzce dışa vururlar. Özellikle erkek âşıklar çağın modasına uygun giyinirler ve davranışları zariftir. Edebî ağızla konuşur ve karşısındakini kolay etkilerler. Kadın âşıklar ise erkeklere nazaran daha romantiktir. 'Gizli Emir' oyunundaki aşk sahnelerinde, yukarıda sıraladığımız özelliklerle paralellik gösteren durumlar saptandı. Kadın âşıkların Commedia dell'arte'de tanımlanan özellikleri, *Nigâr*'ın ısrarcı ve duygusal tavırlarında kullanıldı. Bir yandan, yaşadığı aşırı duygular nedeniyle geneleve gitmek gibi bir istekte bulunması; bir yandan da *Aktör Bilâl*'le karşılaştığında onunla yeniden birlikte olmak istemesi, bu aşırılığın göstergelerinden biriydi. *Aktör Bilâl*'in, *Nigâr*'a duyduğu aşka rağmen onun evli olduğunu öğrenince soylu bir tavır, gururlu bir tutum içinde geri çekilmesi de yine Commedia dell'arte temalarından yararlanılarak doğaçlandı.

Commedia dell'arte temalarından yararlanarak yapılan bir başka uygulama da 'Şanssız Âşıklar Egzersizi' idi. Bilindiği gibi, Commedia dell'arte'nin âşıkları genellikle

birbirine kavuşamayan ve şanssız çiftlerdir. Bu doğaçlama da birbirine kavuşamayan Bilal ve Nigar karakterlerinin ‘ulaşamama’ durumlarını sahneye taşımak üzere kullanıldı. Egzersizde *Nigâr*, *Aktör Bilâl* ve *Heykeltıraş Nizâm* ve *Yazar Şermin*’den, gittikleri bir tiyatrodaki, gösteri öncesi fuayede aileleriyle birlikte beklemeleri istendi. Aynı anda ve aynı mekânda, iki sevgili ve aileleri karşı karşıya oturdu ve bekledi. Tiyatro oyunu bittiğinde herkes bulunduğu alanı terk etmek üzere harekete geçti. Âşıklar birbirlerine ‘hoşça kal’ diyecekleri son bir konuşma yapmak için bir araya geldi, fakat iki taraf ne veda edebildi ne de tiyatro salonunu terk edebildi.

Bu çalışmada keşfedilenler *Aktör Bilâl* ve *Nigâr*’ın kent içinde birbirlerinden kaçtığı ve karşılaştığı sahnelerin kurulması için referans alınmış ve doğaçlamalar sırasında ortaya çıkan birkaç temel hareket dizisi ve sözsüz oyun doğrudan sahneye taşınabilmiştir.

#### **4.2.6.4. Karakterlerin Değişen Koşullardaki Eylemlerinin Çalışılmasında Elementlerin Kullanımı**

‘Gizli Emir’ oyununda sıklıkla başvuru yapılan araçlardan biri de ‘elementler’dir. Elementlerden en çok, karakterlerin farklı sahnelerde (farklı verili koşullarda) değişen tutum ve davranışlarını yansıtmak için yararlanılmıştır. Sadece bu amaçla değil; atmosfer kurmak, karakterleri boyutlandırmak ve toplu eylemlerin ritmini kurmak üzere de başvuru yapılan element doğaçlamalarında keşfedilenlerin önemli bölümü, ‘Gizli Emir’ oyununda doğrudan sahneye taşınmıştır.

Üçüncü Bölüm’de aktardığımız temel element egzersizleriyle ısınan oyuncular, daha sonra, çalıştıkları elementlerle sahnelerdeki atmosferler arasında bağlantı aradılar. Örneğin, kentin geriliminin daha düşük olduğu noktalarda *hava* elementi, gerilimin arttığı sahnelerde ise *ateş* elementi temel alınarak hareket edildi. Oyundaki genel ‘bekleme’ hâlinin vurgulanmak istediği sahnelerde ise, karakterlerin ve grupların fiziksel eylemleri *toprak* elementiyle çalışıldı.



**Şekil 7. Bekleme Hali**  
(Gizli Emir Oyun Fotoğrafları, 2019)

Grupların karşı karşıya geldiği sahnelerin hareket düzeni oluşturulurken, birden fazla elementten yararlanılarak, her grubun kendi iç ritmini bulması sağlandı. Örneğin, sergi baskını konu alan sahnede, baskın yapan taraf olan *Memurlar* ateşle çalışırken, saldırıya maruz kalan *Aydınlar*'ın çaresizliği *toprak* elementi ile çalışıldı. Ya da, *Memurlar* baskın sırasında 'ateş gibi' hareket ederken, *Direktör*'ün karşısında aniden *toprağın* etkisi altındaymış gibi hareket ettiler ve *ateş* elementini, *Direktör*'e bıraktılar.

Tiyatrosu kapatılan *Aktör Bilâl*'in, *Memurlar* tiyatroya girdiği zamanki elementi ateş olarak seçilmiş iken, karşısında aynı element ile duran *Memurlar*'ın artan tehdit ve şiddetleri nedeniyle önce toprağa, kendi kafasına aldığı cop darbesinden sonra ise hava elementine dönüştürüldü. Keza, *Memurlar* da, ateş elementi ile başladıkları sahneyi, *Aktör Bilâl*'in cop darbesiyle yere yığılmasının ardından, ceza alma korkusuyla sinerek, toprak elementiyle tamamladılar.

Karakterlerin farklı sahnelerdeki ritimleri kurulurken de aynı çalışmalar yapıldı. Örneğin, kentte olan-biteni umursamayan *Bilgin* karakteri su elementi ile çalışırken,

amacını gerçekleştirmek üzere sürekli koşuran *Nigâr*'ın eylemlerinin ritmi, yine ateş elementinden yararlanılarak kuruldu.

## 4.2.7. Sahnelemeye Doğrudan Aktarılan Araçlar

### 4.2.7.1. Bufon

Üçüncü Bölüm'de detaylıca değindiğimiz gibi, zaman içinde çok büyük bir değişime uğrayan bufon'ların işlevi 'toplumla dalga geçmek'tir. Bundan hareketle, provaların ilk haftalarında *Memurlar*'ın bufon karakterler olmasına karar verilmişti. Bu amaçla çok sayıda doğaçlama yapılmış, ancak gerek diğer karakterlerden çok ayrık durmaları nedeniyle, gerekse dramaturjik gerekçelerle *Memurlar*'ın bufon olması fikrinden vazgeçilmiştir. Üçüncü Bölüm'de de değindiğimiz gibi, bufon'lar, yaradılışları gereği, hem bu dünyaya ait değillerdir hem de her şeye 'karşı'dırlar. Bufon'ların bu özellikleri, *Memurlar*'ın 'itaatkârlık', 'sadakat' gibi bazı temel niteliklerinin zedelenmesine yol açmıştır. Her şeyden önce *Memurlar*'ın *Direktör* ile olan bağlantıları çok farklılaşmış, *Direktör* karakterinin muktedirliğinin zedelenmesi riski doğmuştur. Keza, *Direktör*'ün bufon'ların şefi konumunda olması, onun başka bir dünyadan olup olmadığının sorgulanması ihtimalini de doğurmuş ve bu, ilgili sahnelerde, yeraltıyla yerüstünü iç içe geçiren farklı bir evren ortaya çıkarmıştır. Bu evren, rejinin belirlediği çerçevenin dışında olduğundan, bu fikirden vazgeçilmiş ve içinde yaşadığımız dünyayı çağrıştıran göndermelere ağırlık verilmiştir.

Oyundaki tek bufon'un, Abdesthane sahnesinde görünen *Ayakkabı boyacısı* olmasına karar verilmiştir. *Ayakkabı boyacısı*, uzun zaman emrin gelmesini bekleyen ancak daha sonra inancını ve giderek de akıl sağlığını yitiren bir karakterdir. Artık bu emrin uydurma bir emir olduğunu savunmaktadır. Gizli emirle alay etmesi, bu karakteri diğerlerinden ayrık kılmakta, tüm kentteki 'bekleyiş' hâlinde sınırlanarak, farklı bir çizgiye sahip olmasına yol açmaktadır. Bu özelliği, *Ayakkabı boyacısı*'nın 'bufon' olarak çalışılması fikrinin hareket noktası olmuştur.

Bufon'un yaratılması sürecinde öncelikle, ona devasa ve deforme bir beden yapısı kazandıracak iki kostüm çizilmiştir. *Ayakkabı boyacısı*'nın oyundaki diyalogları

yeterli görülmediğinden, ‘bufon’ temelini yerleşebilmesi için metin-dışı çalışmalara başvurulmuştur. Örneğin, gizli emirin yalan olduğuna dair uzun ve ironik bir ‘halka sesleniş’ konuşması yazılmış ve *Ayakkabı boyacısı*’nı oynayacak olan oyuncunun, bu metin-dışı tirat üzerinden pratik yapması sağlanmıştır. Bu tirat aracılığıyla ‘bufon’ bedenini keşfeden oyuncu, bu deneyimini karakterin oyundaki repliklerine ve tavrına aktarmıştır. Son aşamada ise, diğer karakterlerle iletişimini araştırmak üzere grup doğaçlamaları yapılmış ve ortaya çıkan bufon karakterinden herkesin çekindiği keşfedilmiştir. Öyle ki, abdesthanenin asıl sahibi olan *Abdesthane bekçisi* dahi, onunla baş edemeyip kendi mekânını terk edecek ve böylece *Ayakkabı Boyacısı* (bufon), istediği içerik ve sürede konuşmalar yapacağı, gelip giden insanlarla dalga geçme imkânı bulacağı bir alana sahip olacaktır.

#### **4.2.7.2. Maske**

Bilindiği gibi maske, karaktere ait imgeleri çok güçlendiren bir araçtır. Bu nedenle rejinin ilk tercihi, maskenin sadece *Direktör* tarafından kullanılması olmuştur. Romanda sorgulamaları yürüten tek kişi *Direktör*’dür, fakat oyun metninde *Direktör* daha gizli, ulaşılması zor olan bir yere konumlandırılmıştır. Herkesin istediği zaman muhatap olabileceği biri değil; huzuruna çıkabilmek için belli aşamalardan geçilmesi gereken bir ‘kural koyucu’ olarak ele alınmıştır.

*Direktör*’ün ilk maskesi bu dramaturjik bakış eşliğinde, ‘devasa’ bir maske olarak tasarlanmıştı. Ancak provalar ilerledikçe, bu boyutta bir maskenin diğer karakterlerin teatral uzamını işgal ettiği görüldü. Bu dev maske, çok büyük bir enerji ve uzam yaratmış ve onu takan bedene ulaşmaya çalışan diğer bedenlerle arasında bir dengesizlik oluşmuştu. Bu nedenle *Direktör*’ün maskesi yeniden tasarlanarak normal beden boyutlarına yaklaştırıldı ve sadece ifadesinin sunduğu önermelerle yetinildi.

*AYOT*’un başı olan *Direktör* için tasarlanan bu nihai maske, hem her istediğini yaptırmak isteyen bir bebeği, hem de inatçı ve narsist bir kişiliği yansıtıyordu. Maske büyük ve beyazdı. Beyaz, içerideki kirlenmişliğe rağmen dışarıya temiz görünmeye çalışılmasını temsil ediyordu. Maskeye fallusu andıran bir burun eklenmesi de

*Direktör*'ün 'erkeklik' imgesini güçlendirmeye yarıyordu. Bu maske aynı zamanda karakterin oluşturulmasına da önemli katkı sağlamıştır. Direktörün fizikselliği, bu maskeden yola çıkarak üretilmiş bir fizikselliktir.



**Şekil 8. Maske Kullanımı**  
(Gizli Emir Oyun Fotoğrafları, 2019)

Bu maskeyle çalışıldıktan bir süre sonra, *AYOT*'a mensup diğer karakterlerin de maske kullanması gerektiği fikrine varıldı. Bu tercihin hareket noktası, maskenin, iktidar imgesini çok güçlü kurabiliyor olmasıydı. Bir diğer sebep ise, *AYOT* mensuplarının halktan kopuk ve uzaktan bakan' hâlinin açığa çıkmasını sağlamaktı. Bu grubun maske kullanması, siyasilerin 'gerçek yüzünü göstermeyen' kimseler olduklarına ilişkin yaygın kanaatin de altını çizmekteydi. *Memurlar* için ise, 'dürbünü' andıran beyaz gözlük maskeleri yapıldı. Bu tasarımla, *Direktör*'ün 'gözetmenleri' gibi davrandıkları vurgulanmaya çalışıldı.



**Şekil 9. Maske Kullanımı**  
(Gizli Emir Oyun Fotoğrafları, 2019)

#### **4.2.8. Provada Karşılaşılan Oyunculuk Problemleri**

Ne tür bir sahneleme anlayışı içinde çalışılırsa çalışılsın, her prova sürecinde birtakım zorluklar yaşanması kaçınılmazdır. Oyunculuk ya da sahneleme konusunda karşılaşılan problemlerin tamamına değinerek bu çalışmanın amacının dışına çıkmak yerine; prova sürecinin önemli bölümünü etkilediğini gözlemlediğimiz en temel iki problemi ve bunları aşmak amacıyla yararlanılan Lecoq araçlarından söz etmeyi uygun gördük. Bu problemlerden biri ‘sözlerdeki fizikselliği bulmakta çekilen zorluk’, diğeri ise ‘oyuncuların gösterme eğilimi’dir.

Oyun boyunca sürekli yükselen tempo ve sahnelerde, art arda gelen kaotik olaylara tepki verme gerekliliği, oyuncuları ‘göstermeciliğe’, yani gereğinden fazla mimik ve jest kullanmaya itmekteydi. Kimi zaman beliren bu eğilimi kırmak, ‘nötr maske egzersizleri’nden sıkça yararlanmakla mümkün oldu.

‘Fazla oynama’ eğilimi genellikle, kalabalık sahnelerde görülmekteydi. Bu nedenle, bu tür sahneler çalışılmadan önce oyuncuların iki gruba ayrılıp nötr maske egzersizleri yapması planlandı. Her grup, belirli bir halk kesimini oynayan oyuncuların kuruluyordu. Örneğin ilk grup *Aydınlar*’ı oynayanlardan, ikinci grup *Memurlar*’dan oluşturuluyordu. Egzersizlere her seferinde, ‘nötr maskeyi takma seremonisi’ ile

başlandı. Bir grup, diğer grubun karşısında sırtları dönük hâlde durarak, nötr maskeyi sakın ve incelikli bir şekilde yüzüne geçiriyordu. Bu seremoninin ardından yapılan doğaçlama hangi temada olursa olsun, oyuncuların öncelikli amacı, maskeye odaklanmak ve bu yolla enerjilerini yeniden düzenlemektir. Bir başka deyişle, maske takıldığı ândan itibaren gereksiz hareketlerin reddedildiği bir enerji seviyesi bulunmaya çalışıldı.

Egzersiz temaları genellikle oyunun içindeki durum ve eylemlerden seçildi (beklemek, sergi gezmek, daktilo kullanmak vb). Üçüncü Bölüm’de değindiğimiz ‘nötr maskenin yolculuğu’ gibi Lecoq Pedagojisi’ne ait temalardan ise nadiren –ve sahnelere malzeme üretmekten ziyade, oyunculuk çalışmak üzere– yararlanıldı. Nitekim, prova döneminde sıklıkla kullanılan nötr maske doğaçlamalarında üretilenler, oyundaki hiçbir sahneye doğrudan taşınmadı.

Nötr maskeye en çok, oyuncuların ‘beden farkındalığı’ ve ‘ifade ekonomisi’ ile ilgili problemlerini gidermek üzere başvuruldu. Bu egzersizlerin oyuncularda hemen her zaman belirgin değişimler yarattığını belirtmek gerekir. Nötr maske egzersizleri sonrası oyuncuların, bedenlerini tek bir parça hâlde hareket ettirdikleri ve gereksiz ya da abartılı jestlerden büyük oranda arındıkları gözlemlenmiştir.

Oyuncu kadrosunun zorlandığı bir başka temel alan ise, oyunun sözlerindeki fizikselliği bulmak olmuştur. Bilindiği gibi, oyunun fiziksel tiyatro anlayışıyla sahneleniyor olması; tiratlar ve diyaloglarla yetinilmeyerek, bedenler ve yaratılan teatral uzamlar aracılığıyla da bir dil kurulması anlamına gelmekteydi. Bu tercihin oyun boyunca tutarlı biçimde sürdürülmesi, her söz ve repliğin içindeki dinamiklerin keşfedilmesine bağlıydı. Ancak, oyuncular olarak bu alanda yeterli deneyime sahip olmamamız, kaçınılmaz olarak söz-beden ilişkisinde zorlanmamıza neden oldu. Karakterlerin derinliklerini ararken, ‘psikanalitik bakışla sorgulama’ eğilimine girildi. Önemli olan, karakterin sözlerde değil bedende aranmasıydı ve bu araştırma, Lecoq Pedagojisi’nin ‘metin çalışmaları’ aracılığıyla yapıldı. Bunların amacı metnin bedenselliğini keşfetmektir.

Bu dođrultuda, tm prova srecinde kısa n alıřmalar yapıldı. Herhangi bir sahnenin alıřılmasına gemeden nce, her oyuncudan, kendini bir varlıkla –rneđin, bir ađa veya bir kaya ile– zdeřleřtirmesi istendi. Ađa ya da kayanın bedenini ve fiziksellikliđini alıřan oyuncu, yavař yavař, bu durumunu anlatan bir hikye oluřurmaya bařladı. Bylece alıřmaya ‘sz’ de eklenmiř oldu. Bu dođalamalar daha sonra, alıřılacak olan sahnenin repliklerine aktarıldı. Beden-hareket-sz sıralamasıyla oluřturulan bu absrt metinler, oyuncuların oyun metnine bakıřlarında nemli bir dnřm yarattı.

Bir bařka alıřmada oyuncular, metni sahnelerdeki olaylara gre blmlediler ve her olay/blm iin birer ‘fiziksel yolculuk’, ‘ritmik yolculuk’ ve ‘duygusal yolculuk’ arařtırdılar. rneđin, sergi baskını sahnesindeki olaylar, replikler kullanılmaksızın nce sadece fiziksel olarak, daha sonra ritimler keřfedilerek alıřıldı. Son ařamada, sahnedeki diyaloglar devreye sokuldu ve her replik, abartılmıř duygular eřliđinde seslendirildi.



Şekil 10. Grup Doğa lamaları  
(Gizli Emir Oyun Fotoğrafları, 2019)

#### 4.2.9. Oyun Metnine Fiziksel Tiyatro  er evesinden Bakmak

‘Gizli Emir’ oyununun prova/sahnelenme s recinin bir  zeti niteliğinde olan bu b l mde deđindiđimiz t m  alıřmaların, metin se iminden sonra planlandığını belirtmemiz gerekir. Bir bařka deyiřle, s re , Lecoq Pedagojisi’nin ara ları kullanılarak ‘herhangi bir oyun’  retmekten ziyade, bu ara ların ‘se ilmiř bir metne uygulanıp uygulanamayacađının’ imk nlerini arařtırmak řeklinde ilerlemiřtir. Ancak yine de altını  izmek gerekir ki, Melih Cevdet Anday’ın ‘Gizli Emir’i, bir abs rt roman olması niteliđiyle, fiziksel tiyatro teknikleri bakımından, ger ek i bir romana g re son derece avantajlıdır.   nk  y netmene ve ekibe, farklı bir d nya ve farklı bedenler  nerisi sunabilmektedir.

Sunduđu farklı bedenler, Lecoq Pedagojisi’nin ‘boř bir mek nda yaratımın m mk n olduđu’  nermesine inanmayı, bunu bizzat uygulama yoluyla deneyimlemeyi

kolaylaştırmıştır. Dayatılmamış ve zorunlu olmayan absürt koşullar, fiziksel tiyatro uyarlaması için oldukça zengin bir yelpaze sunmuştur.

‘Gizli Emir’de anlatılan her şey gerçektir ve bu, ‘seyircinin bugün ile bağlantısının’ hep canlı kalmasına imkân tanımaktadır. Prova süreci boyunca Fiziksel Tiyatro yaklaşımını seçmiş olmamız ve özellikle de Lecoq Pedagojisi’nin araçlarından yararlanmış olmamız, bu yapının ‘saçma’ tarafını büyütmüş ve gerçekten olduğu gibi aktarılmaktan çok daha ‘oyunlu’, çok daha ‘sanatsal’ bir sahneleme imkânına kavuşmamızı sağlamıştır. Böyle bir uygulama, seyircinin romanda bahsedilen saçmalığı ‘izole’ edilmiş hâlde görebilmesine ve ona tepki verebilmesine de yol açmıştır.

Romanın okunmasının ardından, kısa bir süreyle de olsa, ‘metni gerçekçi bir yapıyla ele alma’ denemeleri yapılmış ve bu süreçte, sınırları belli, çerçevelenmiş ve dolayısıyla kısıtlanmış bir dünya ile karşılaşmıştır. Bu sınırlılık, Lecoq Pedagojisi’nin önerileri eşliğinde aşılabilmüş; objeler, mekânlar, karakterler ‘fiziksellik’ ve ‘teatral uzam’ aracılığıyla ortaya çıkarılabilmıştır. Oyunun bu araçlarla ele alınması, aynı zamanda tüm ekibin kolektif bir anlayışıyla çalışabilmesini sağlamış; sahnelerin doğaçlamalar yoluyla çıkması, oyuncuların kendilerini ‘aktarıcı’dan ziyade ‘üretici’ gibi hissetmelerine ve en önemlisi, doğaçlamalar sırasında duyulan hazzın performans sızmasına imkân tanımıştır.

## SONUÇ

Tezde özetlendiği üzere, beden kendi sınırlılığını aşma isteği ve gündelik gerçekliğin sıradanlığını bir üst anlatıyla kurmak üzere bedenin ön plana çıkarılması, ‘fiziksel tiyatro’ ve ‘performans sanatı’ başlıklarıyla kategorize edilen alanların ana konusunu teşkil eder. Bu çalışmanın çıkış noktalarından biri, harekete odaklanmış programıyla ‘Fiziksel Tiyatro’ kategorisi dâhilinde ele alınan bir metodolojinin, ‘Lecoq Pedagojisi’nin uygulamaları üzerinden, ‘Fiziksel Tiyatro’nun oyuncuya önerdiklerini araştırmaktır. Sonuç bölümüne, bu bağlamda oluşan kanaatimizi dile getirerek başlıyoruz.

Çalışma sürecinde incelediğimiz kaynaklar ve son bölümde ele aldığımız ‘Gizli Emir’ oyununun üretim sürecindeki deneyimlerimiz, ‘Fiziksel Tiyatro’ teriminin belirli bir ‘tür’den ziyade bir ‘yaklaşım’ olarak tanımlanması gerektiği ve fizikselliğin, oyuncunun yaratıcı niteliğinin özünü teşkil ettiği görüşünü doğrulamaktadır.

Fiziksel tiyatrodaki, seyirciyle kurulmak istenen ilişkinin ‘dolaysız’ olması hedeflenir. Oyuncular, mekânı yalnız birbirleriyle değil, seyirciyle de paylaşırlar. Lecoq Pedagojisi özelinde bu paylaşım, oyuncunun tüm bedeni ile ‘seyirciye dönük kalması’ yoluyla sağlanmaktadır. ‘Seyirciye dönük kalma’ ifadesi, fiziksel bir yönelimi değil, sahnedeki varoluşun temel nedeninin ‘seyirci’ olduğu uyarısını işaret eder. Bu ifadenin en somut örneği, Lecoq’un ‘clown’ çalışmalarında görülebilmektedir. Clown alıştırmaları, yapılan her eylemin ‘seyirciye açılması’ yolu ile gerçekleştirilir. Clown varoluşunun seyirciye bağlı olduğunu aklından çıkarmaz.

Lecoq Pedagojisi’nin kaynakları, 20. yüzyılın ve günümüzün fiziksellik odaklı oyunculuk yöntemlerinden farklı değildir. Farklı sanat formları iç-içe kullanılabilir. Jacques Lecoq, müfredatını çağdaş bir bakış açısıyla oluşturmuş ve son derece yalın bir sahneleme anlayışını benimsemiş olsa da, sıkça başvurduğu temel kaynaklar Antik Yunan tragediyaları ve Geleneksel Halk Tiyatroları, ritüeller, Doğu’lu sahne sanatları, pantomim, sirk, dans, akrobasi gibi gösterim teknikleridir.

İkinci Bölüm’de ele aldığımız yaşam öyküsünde yer verildiği üzere, özellikle Commedia dell’arte ile pantomime duyduğu ilgi ve ünlü maske ustası Sartori ile kurduğu yakınlık, Lecoq’un geleneksel biçimlerle çağdaş örnekleri sentezlemeye çalışan yönünün kaynağını bize sunmaktadır. Kullandığı araçlar, tüm bu formları ‘kodlanmış bir dizi beceri’ olarak sunmaktan ziyade, oyuncuyu ‘kendine en uygun performans yolunu’ araştırıp bulmaya teşvik etmeye yöneliktir. Yeni beceri ve teknikler inşa edilirken oyuncular; metinler, stiller ve türler hakkında seçimler yapmak, bedenlerinin sınırlarını keşfetmek için çalışırlar. Bu çeşitlilik, oyuncuya hem fiziksel becerisini hem de kültürel birikimini geliştirme, bunları performansına aktarabilme imkânı tanır.

Jacques Lecoq’un, ‘oyuncunun gündelik alışkanlıklarından arınması gerektiği’ düşüncesi, Üçüncü Bölüm’de değindiğimiz Avangart Tiyatro temsilcilerinin görüşleriyle paraleldir. Bedeni yeniden inşa etmek amacıyla son derece kapsamlı uygulamalar barındıran Pedagoji’nin bu doğrultuda kullandığı en özgün araç ‘nötr maske’dir. Lecoq’un eğitilmiş oyuncusu, nötr maskeyi taktığı andan itibaren, hem bir kıyafet gibi giydiği bireysel alışkanlıklarından, hem de ifadesini kalabalıklaştıran mesleki alışkanlıklarından sıyrılmaya koşullanır. Nötr maske ona, bedeniyle üreteceği olası anlamlara hazır olmasını söyler. Tez çalışmasında, nötr maskenin, öğretim stratejisi olarak Grotowski’nin ‘via negativa’ yöntemiyle, amaç bakımından ise Barba’nın ‘ifade öncesi beden’ yaklaşımıyla kesiştiği gösterilmiştir.

Fiziksel tiyatronun öncü isimlerinin hemen hepsinde rastladığımız ‘gündelik-dışı beden’ veya ‘sahne bedeni’ kavramı, ‘Gizli Emir’ oyunundaki çalışmalar sırasında somutlaştırdığımız bir araca dönüşmüştür. Prova ve oyun boyunca, bedensel olarak farklı bir formda olmanın oyuncuya çok geniş bir oyun alanı açtığına şahit olunmuştur. Bir ‘sahne bedeni’ kurma denemesinin ilk günlerinde, farklı bir beden içinden dış etkilere nasıl tepki verileceğine, nasıl hareket edileceğine, bu beden için ne tür bir ses bulunacağına ilişkin kaygılar belirmeye başlamış; beden zayıfladığı ve katılaştığı görülmüşse de, provalar ilerledikçe, başka bir bedende olmanın sunduğu özgürlüğü fark etme fırsatı doğmuş ve beden kullanımına dönük zaafın ortadan kaybolduğu gözlenmiştir. Oyuncunun başka bir form içinden hareket etmesiyle birlikte

bireyselliğinden sıyrılabildiği, bedeninin bir maskeye dönüştüğü görülmüştür. ‘Dikte edilmiş bir form’ dan ziyade ‘nefes alan bir varlığa’ dönüşen bu maskelenmiş bedenler, oyun seyirciyle buluşmaya devam ettikçe, sahnedeki mevcudiyetini güçlendirmiştir.

Lecoq, sahnelemede yalınlık anlayışını benimsemiştir. Bu yalınlığın niteliği noktasında, fiziksel tiyatronun öncü isimleriyle birçok ortak paydada buluşsa da, sahnelemeye ilişkin görüşlerinde en çok Copeau’nun etkisi sezilmektedir. Lecoq Pedagojisi’yle sahnelenen oyunlarda kostüm, dekor, aksesuarlar, ses ve ışık efektleri, yaratılmak istenen anlam için zaruri olup olmadıkları gözetilerek, minimum düzeyde kullanılır. Mekânı, atmosferi veya teatral uzamı yaratan asal öge, oyuncunun bedeni ve eylemleridir. Reji ve metin, oyuncunun sırtındadır. Bu nedenle prodüksiyonlar, anlatımı kuvvetlendiren, ancak onu oyuncunun elinden almayan bir yapıda tasarlanır.

Pedagojide kullanılan araçların neredeyse tamamı, oyuncuyu, canlandırdığı rolü kendi kişiselliğinin dışında aramaya yönlendirmektedir. Bu mesafe, kimi zaman ‘oyunsuluk’ ile, kimi zaman maskeyle sağlanır. ‘Gizli Emir’ oyununun seyirciyle buluştuğu her gösterimde, bu mesafenin sonuçlarını gözlemlene fırsatı bulunmuştur. ‘Gizli Emir’ gerçekçi bir anlayışla ve dramatik oyunculuk yöntemiyle sergilenseydi, seyirci, sahnedeki gerilimi yaşayan, durumlara coşkusal tepkiler vermekte olan oyuncunun çizdiği karakterlerle empati kuracak ve onun için üzülecekti. Oysa karşı-gerçekçi sahneleme ile, seyircinin sahnede kurulan bu atmosfere dâhil olmasına ve performanstaki boşlukları kendi zihin dünyasında doldurmasına fırsat tanınmıştır. Bu durum, tamamıyla ‘karşı-gerçekçi’ bir yaklaşımın sunduğu imkânlar dâhilinde gerçekleşmiştir.

Nötr maske eşliğinde, ‘sahne mevcudiyeti’ kavramı da somutlaşmış olur. Çünkü kariyerinin önemli bölümünü ‘doğru/iyi oynayabilme’ kaygısıyla geçiren bir oyuncu için nötrlüğe çalışmak; bu kaygıdan sıyrılmayı, böylece ‘ânda’ ve ‘burada’ mevcut olmayı keşfetme imkânı demektir. Çoğunlukla oyuncuya doğuştan bahşedildiğine inanılan ‘karizma, aura, sahne ışığı’ gibi yetiler; nötrlüğün barındırdığı sakinliği içselleştirmek, en ufak eylemin dahi sahnede bir ‘teatral uzam’ açığının farkında olmak suretiyle deneyimlenir. Bunun yanı sıra, yapılan doğaçlamaların eğitmen

tarafından, bu unsurlar ön planda tutularak değerlendirilmesi ve egzersiz temalarının sürekli hareket etmeyi gerektiren heyecanlı maceralarla bezeli olması da ‘sahne mevcudiyeti’nin bir ‘bahşedilmiş yetenek’ değil de, bir ‘beceri’ olarak nitelendirilmesini kolaylaştırmaktadır.

Lecoq’un spordan tiyatroya uzanan kariyeri boyunca edindiği birikimle oluşturduğu egzersiz dizilerinin hedefi, oyuncuyu yalnızca teknik olarak yetkinleştirmek değildir. Bu yüzden egzersizlerin tamamı, oyun (*Le jeu*) düşüncesi ile harmanlanmıştır. Sahnede oyunsuz tek bir ân yoktur. Eğitim süreci boyunca, oyun yeniden tanımlanır, hatırlatılır ve kullanılır. Oyuna ve oyunsuluğa yaptığı vurgu, Lecoq’u fiziksel tiyatronun belli başlı temsilcilerinin birçoğundan ayırmaktadır. Daha ‘ciddi’ bir dil kullanan pek çok yaklaşımda oyunsu yanın geri planda tutulduğu görülürken, Jacques Lecoq’un “Sen oyuncusun. Oyun’u (*Le jeu*) asla unutma!” sözü, Pedagoji’sinin şiarı olmuştur.

Oyun fikrini ön planda tutarak Lecoq, oyuncuyu, onun ruhunu zenginleştirecek, bedenini özgürleştirecek, ona ilham verecek ve seyirci ile arasındaki mesafeyi kaldıracak bir pedagoji ile eğitmeye çalışmaktadır. Böylece oyuncu, sadece mesleki bakımdan değil, kişisel olarak da beslenir ve ‘kendi potansiyelini keşfetmeye’ başlar. Oyuncu Pedagoji’yi öğrenirken veya bir metne uygularken yararlandığı hemen her doğaçlamada -tam da Lecoq’un önerdiği gibi-, yazar-yönetmen-oyuncu olarak çalışmak, verilen tema ya da koşullar içinde sadece rolünü değil, teatral uzamı, atmosferi, seyirciyle kuracağı ilişkiyi, hatta kimi zaman ‘hangi tiyatro formunu seçeceğini’ kendisi belirlemek durumundadır. Son bölümde ele aldığımız ‘Gizli Emir’ oyununun prova ve gösterim süreci, işte bu üç katmanlı (yazar-yönetmen-oyuncu) çalışma ilkesinin deneyimlenebildiği bir süreç olmuştur.

‘Gizli Emir’, bir metinle ve yönetmen eşliğinde ilerleyen bir çalışmadır. Bu nedenle tam anlamıyla oyuncu yaratımına dayalı bir prodüksiyon olmaktan ziyade, tiyatronun geleneksel işbirliği prosedürünü içeren süreçleri de kapsamaktadır. Tüm prova süreci; **a)** Reji ekibinin Lecoq Pedagojisi’nden doğrudan ya da sahnelere uyarlayarak aldıkları tema ve araçları oyunculara sunması; **b)** Oyuncuların verilen temaları kendi

bedenleri, dramaturjileri, hayal güçleri ışığında serbestçe çalışması; c) Yönetmenin bu doğaçlamalarda keşfedilenleri, doğrudan ya da değişiklikler yaparak sahneye aktarması şeklinde aşamalardan oluşmuştur. Doğaçlamalar boyunca oyuncular, nasıl oynayacakları noktasında özgür bırakılmış, yalnızca ‘ne’ oynayacaklarına dönük yönlendirmeler yapılmıştır. Oyunculara, hemen hemen tüm sahneleri ve rollerini ‘otokur’lar yoluyla üretebilmelerine imkân tanıyan, geniş bir alan açılmıştır. Sahnelerin pedagojinin önerdiği tema ve araçlar eşliğinde oluşturulması, oyuncuların kendilerini sadece yönlendirilen ve yorumlayan olarak değil, performansın yaratıcısı olarak hissettikleri bir tiyatro deneyimi yaşamalarını sağlamıştır.

‘Gizli Emir’ oyununun prova dönemi boyunca gözlenmiştir ki, bir prodüksiyonun Lecoq Pedagojisi’nden yararlanılarak üretilmesi, her oyuncunun kendi yaratıcılığının düzeyini keşfetme ve deneyimlemekte özgür olduğu, ortak ve işbirlikçi bir prosedürün işlenmesine imkân tanıyabilmektedir. Lecoq’un toplu egzersizlerinin uygulanması ve bu çalışma sürecinde keşfedilenlerin doğrudan sahnelere taşınmasının sağladığı en büyük kazanım, ‘topluluk olarak yaratma’ deneyimini yaşamak olmuştur. Bu noktada fayda sağlayan en önemli araçlar ‘tragedya ve koro’dur. Bu araçlar, birbirinin bedenini dinleyen, birlikte hareket eden, kimsenin bir adım öne çıkmadığı ortak bir dilin kurulmasını sağlamıştır. Ortak bir dile ve üretim araçlarına sahip olmanın, farklı geçmişlere, deneyimlere, görüşlere ve alışkanlıklara sahip olan oyuncuların aidiyet hissinin ve mesleki hevesinin derinleşmesine de katkı sunduğu gözlenmiştir.

Fiziksel Tiyatro prodüksiyonlarında yazılı metnin başat unsur olmadığı, bilinen bir gerçektir. Ancak, ‘Gizli Emir’in sahnelenme sürecindeki deneyimimiz eşliğinde belirtmemiz gerekir ki, bu yaklaşımın ‘metni değersizleştirdiğine’ ilişkin görüş tartışmaya açıktır. Daha önce de belirttiğimiz gibi, tezin araştırmasını teşkil eden oyunun hareket noktası, Melih Cevdet Anday’ın bir romanıdır. Böylece, bu fiziksel tiyatro çalışması, belirli bir tema / konu / hikâye üzerine doğaçlamalar yapılarak bir performans metni oluşturmak suretiyle değil; seçilmiş bir edebî metin üzerinde çalışılarak, bu metindeki verili koşullara uygun doğaçlamalar yapılarak sahnelenmiştir. Ancak, tercih edilen ‘biçim’ doğrultusunda, Melih Cevdet Anday’ın sözcükleri yalnızca diyaloglarla değil; ‘bedenler’, ‘eylemler’ ve sahnede oluşturulan

'teatral uzamlar' aracılığıyla da 'aktarılmış'tır. Çalışma boyunca metin, temel rehber olarak görülmüştür. Bu yaklaşım, fiziksellik odaklı bir sahnelemede, yazarın işlevsizleştirilmesinin mutlak bir koşul olmadığını; metnin bazı ânlarının, oyuncuların onu dönüştürme gücüne bağlı olarak 'daha da gelişebilmesinin' mümkün olduğunu göstermiştir.

Tam da bu noktada belirtmek gerekir ki, metni beden aracılığıyla 'yeniden söylemek', özellikle konvansiyonel oyunculuk yöntemleriyle eğitilmiş oyuncular için zorlayıcı olmuştur. Lecoq Pedagojisi 'oyun' vurgusuyla yoluna devam etse de, eğitim süreci ilerledikçe, oyuncudan bilişsel, entelektüel ve fiziksel kapasitesini artırmasını ve kullanmasını bekler. Lecoq Pedagojisi'nin araçlarıyla bir oyun üretmek, bir metni ya da temayı 'imgelem' gücüyle ve 'bedenin' imkânlarıyla aktarmak, disiplinli ve özverili bir çalışma süreci gerektirmektedir. Lecoq'un çalışması, bu yönüyle de psikolojik gerçekçi oyunculuk tekniklerine bir alternatif oluşturmaktadır. Lecoq'ta oyuncunun değil, 'şeylerin' psikolojisi üzerinde durulur. Nesnelerin, varlıkların, alanların psikolojisi analiz edilir ve keşfedilenler 'şiirsel beden' aracılığıyla anlatılır. Şiirsel beden, herhangi bir yerde, sıradan bir mekânda değil, 'teatral uzam'da yaşar. Lecoq eğitiminin, soyut bir alan olan teatral uzama yaptığı vurgu, gerçekliğin alternatifi olan 'oyun' üzerinden düşünüp araştırmanın 'faydalı olduğu' önerisini sunmak içindir.

## KAYNAKÇA

- Agocuk, Pelin: “Türk Sineması’nda Melodram: 1960-1975 Dönemi Üzerine Bir İnceleme”, Yakın Doğu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo-Tv-Sinema Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 2012.
- Aktaş, Yakup: **İnsan Anatomisi ve Kinesiyoloji**, Türkiye Voleybol Federasyonu Pdf Yayınları, [https://www.tvf.org.tr/wp-content/uploads/2018/04/insan\\_anatomisi.pdf](https://www.tvf.org.tr/wp-content/uploads/2018/04/insan_anatomisi.pdf)
- Arık Ateş, Pınar: **Fiziksel Tiyatro Kavramı ve Onun Gizli Kaynağı: Gündelik-Dışı Beden Tekniği**, Sahne ve Müzik Araştırma Dergisi, 3.Sayı, Temmuz 2016, s. 124.
- Bahçeci, Hülya (Çev): **Mimesis Tiyatro/Çeviri Araştırma Dergisi**, 9. Sayı, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul, 2002, s. 176.
- Bahçeci, Hülya (Çev): **Mimesis Tiyatro/Çeviri Araştırma Dergisi**, 16. Sayı, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul, 2009, s. 55.
- Barba, Eugene: **Tiyatro Antropolojisi**, Çev: Hülya Bahçeci, Mimesis Tiyatro/Çeviri Araştırma Dergisi, 5. Sayı, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul, 1994, s. 55.
- Barba, Eugene, N. Savarese: **Oyuncunun Gizli Sanatı / Tiyatro Antropolojisi Sözlüğü**, Çev: Ayşin Candan, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, Şubat 2002.
- Brook, Peter: **Açık Kapı**, Çev: Metin Balay, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2007, s. 20.

- Candan, Aysin: **20. Yüzyılda Öncü Tiyatro**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2003, s. 173.
- Chaikin, Joseph: **The Presence of The Actor**, Theatre Communications Group, New York, 1991, s. 20.
- Chamberlain, Franc: **Jacques Lecoq and the British Theatre**, NY: Routledge, New York, 2002, s. 119-122.
- Çetindođan, M. Öztürk: **Rol Yaratmada Uzamın İşlevi**, Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi, 2012.
- Dalyanođlu, Duygu: **Tiyatro Kültürlerarasıcılık, Sosyal Avangard-Richard Schechner ile Söyleşi**, Çev. Hülya Bahçeci, Mimesis Tiyatro/Çeviri Araştırma Dergisi, 17 Sayı, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul, 2010, s. 29-32.
- De Preester, H.: **To Perform the Layered Body – A Short Exploration of the Body in Performance**, Amherst, NY: Trivium Publications, Janus Head, s. 351-375.
- Dere, Fahri, B. D. Yücel: **Spor Eğitimi için Fonksiyonel Anatomi**, Okular Pazarı Kitabevi, Adana, 1994, s. 2-5.
- Dinçol, Güray: **Şiirsel Beden - Bir Clown Araştırması**, Atölye Notları, 2019.
- Ebert, Gerhard: **Oyunculuk Sanatında Dođaçlama**, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 2004, s. 63.

- Eldridge, S., H. Heuston.: **Actor Training in the Neutral Mask**, London Routledge, (1978)1995, s. 21,
- Erikson, Malin B.: **Demystifying Presence**, October 2014.
- Evans, Mark, R. Camp: **The Routledge Companion to Jacques Lecoq**, London: Routledge, Oxon, 2016.
- F. Lichte, Erika: **Postmodern Tiyatroda Kùltùrlerarası Yùnlér**, Çev: Hùlya Bahçeci, Mimesis Tiyatro/Çeviri Araştırma Dergisi, 15. Sayı, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul, 2008, s. 97-107.
- Felner, Mira, C. Orenstein: **The World of Theatre: Tradition and Innovation**, New York: Pearson Education, 2006, s. 149.
- Hançerliođlu, O: **Felsefe Ansiklopedisi Kavramlar ve Akımlar**, 5. Cilt, Remzi Kitabevi Yayınları, İstanbul, 1999, s. 433-435.
- Himam, F. Dilek: **Modanın Yaratım Nesnesi Olarak “Tasarı Bedenler”**, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakùltesi Dergisi, 2. Sayı, Temmuz 2009, s. 17.
- Huizinga, Johan: **Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme**, Çev: Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1995.
- Innes, C.: **Avant-Garde Tiyatro (1892-1992)**, Çev: B. Güçbilmez ve A.V. Kahraman, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara, 2004, s. 34.

- Onl. joedieffenbacher.com: <http://joedieffenbacher.com/sdieffenbacher-Reviews%20Designer.html>, Eriřim 15.05.2020
- Leabhart, Thomas: **Modern and Post-Modern Mime**, York, NY: St. Martin's Press, 1989, s. 80-115.
- Lecoq, Jacques: **Theatre of Movement and Gesture**, London: Routledge, 2006.
- Lecoq, Jacques: **Őiırsel Beden: Yaratıcı Tiyatro Eđitimi**, ev: Mine eri, NotaBene Yayınları, Ankara, 2015.
- Luckhurst M., G. Giannachi: **On directing: Interview with directors-Lloyd Newson**, Faber and Faber Limited, 1999, s. 109.
- Metin, NeŐe: **Lecoq Pedagojisi ve Trkiye'deki Yansımaları**, Hali niversitesi, 2019, s. 13-14.
- Miller, Matty: **The Heart of Clowning: On The Use Of A Clown In The World-An interview with Giovanni Fusetti**, 2006, <http://www.helikos.com/public/file/Useofclown.pdf>
- Murray, S., J. Keefe: **Physical Theatres: A Critical Introduction**, Abingdon, Oxon: Routledge, 2007, s. 104-143.
- Murray, Simon: **Jacques Lecoq**, Abingdon: Routledge, 2003, s. 65.
- Murray, Simon: **Jacques Lecoq**, London: Routledge, 2003, s. 39.
- Murray, Simon: **The Routledge Companion to Jacques Lecoq**, 2013, s. 39-56.

- Online Etym. Dictionary: **Present Nedir?** Eriřim 02 Temmuz 2020,  
[https://www.etymonline.com/word/present?ref=etymonline\\_crossreference](https://www.etymonline.com/word/present?ref=etymonline_crossreference)
- Power, Cormac: **Presence in Play: A Critique of Theories of Presence in The Theatre**, Glasgow Üniversitesi, Doktora Tezi, 2006, s. 71.
- Provincia di Padova: [www.turismopadova.it/mascheraF Museo MascheraING](http://www.turismopadova.it/mascheraF Museo MascheraING)
- Püsküllüođlu, Ali: **Türkçe Sözlük**, Dođan Kitap Yayınları, İstanbul, 2004, s. 1754.
- Syssoyeva, Kathryn M.: **Collective Creation in Contemporary Performance**, Eugenio Barba and the Odin Teatret A Collective Ethos, 2013, s. 71-83.
- Şenkan, Eda: **Beden Kullanımı Ve Performans Sanatı**, Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat Bilimi Anabilim Dalı Sanat Kuramı ve Eleřtiri Yüksek Lisans Programı, Yüksek Lisans Tezi, 2017.
- Tångeberg-Grischin, Maya: **Techniques of Gesture Language – a Theory of Practice**, Doctoral dissertation, Performing Arts Research Centre/Department of Acting in Swedish, The Theatre Academy, Helisngfors, 2011, s. 273-278.
- Online Türk Dil Kurumu: **Beden Nedir?** Eriřim 15 Ekim 2019,  
<https://sozluk.gov.tr/?kelime=beden>

Yıldız, Pelin:

**Sahne ve Seyirci Etkileşiminin Tarihsel Gelişiminde  
Göstergebilimsel Açıdan Bir Analiz, 2005.**

Wedderburn, Eve:

**Writing ‘The Body’: Reconsidering Physicality  
Through ‘French’ Theatre Discourse, University of  
Exeter, Masters Thesis, 2008.**



## EKLER

### EK 1: Gizli Emir – Sahneler

#### 1. SAHNE: “ABDESTHANE”

Sahne *Abdesthane* bekçisi, *Ayakkabı boyacısı* ve *Ayakkabı boyatan* arasında geçer. Gizli emire dönük bekleyişin yararsız olduğunu düşünen *Ayakkabı boyacısı*, aksini savunan *Abdesthane bekçisi* ile karşı karşıyadır. Uzun zamandır gizli emirin gelmesini bekleyen halkın durumu *abdesthanede* yaşananlar üzerinden anlatılır

#### 2. SAHNE “İSYAN”

Kentte bir isyan başlamıştır. *AYOT* (Asayişli Yerleştirme Olağanüstü Teşkilatı) *Direktör*'ün anonsu ile nişancı *Memurlar*'ın kentte on gün süre ile serbest tabanca atışı yapacakları duyurulur.

#### 3. SAHNE “BİRİNCİ BASKIN”

*Başyazar Kutsi*'nin ofisinin camlarını yumruklayan grup git gide kalabalıklaşmaktadır. *Başyazar Kutsi* gazete merkezini arayarak durumu bildirmeye karar verir.

#### 4. SAHNE “GAZETE MERKEZİ”

Gazete merkezine *Başyazar Kutsi*'den gelen mesajlar koro hâlinde aktarılır. *Başyazar Kutsi* gazete merkezine ilettiği haberlerin abartılı olduğunu fark ederek yeniden Yazı İşleri'ni arar. Yazı İşleri *Başyazar Kutsi*'yi dinlemez ve anlattığı olayların aslında gerçekleşmediğine onu ikna eder.

#### 5. SAHNE “ŞÜPHE”

*Aydınlar*, *gizli emirin* kime ve ne şekilde iletileceğine dair iddialarda buldukları, anlamsız bir tartışma içindedirler.

## 6. SAHNE “ALLAH’IN İŞİ”

Gizli emirin akıbeti üzerine sohbet eden iki kent sakini, polisin dinlediğini fark edince konuşmalarının içeriğini değiştirmeye çalışırken, gizli emirin geldiğine dair bir söylentiye neden olacak cümleler sarf ederler. Gizli emirin geldiği sanılır. Tüm halk toplanır. Durum anlaşılınca kent olağan akışına geri döner.

## 7. SAHNE “AYDINLAR –MEYHANE”

*Aydınlar* özel asayiş kuralları bulunan bir meyhanededir. Meyhanede saati dolan masa anons edilip kovulmakta, garsonlar konuşmaları dinleyerek *Direktör*’e bildirmektedir.

## 8. SAHNE “REHBER”

Bir grup insan, *Rehber* eşliğinde kentteki bir tünelde bulunan bir sergiyi gezmektedir. Bu gezi sırasında tünelin dışında bir kaos yaşanmaktadır. *Rehber*, tünelin en nadide eseri ‘*Guernica*’yı anlatırken büyük bir patlama yaşanır ve herkes dağılır.

## 9. SAHNE “GENELEV”

*Nigâr* geneleve yazılmaya ve bu isteğini bildirmek için *Direktör*’ün huzuruna çıkmaya karar verir. *Nigâr* sahne boyunca, *Memurlar*’ın tepkilerini karşılamaya ve onları aşıp *Direktöre* ulaşmaya çalışır.

## 10. SAHNE “OFİS”

*Nigâr*, devlet dairesinin farklı bir katında bürokrasinin ürettiği engellerle mücadeleye devam etmektedir. *Direktör* kentte ikinci bir emre kadar kitap okumanın yasaklandığını duyurur. Kitap okuyanlar cezalandırılacaktır. Bu sırada kent iyiden iyiye karışmıştır ve kentlilerin sabrı taşmaktadır.

## 11. SAHNE “ÖLÇÜM EKİBİ”

*Heykeltıraş Nizâm*, akşamki sergi açılışı için son hazırlıkları yapmaktadır. Fakat Koruma Hazırlık Dairesi’nden gelen müfettişler, yönergelere uyulmadığı

gerekçesiyle serginin açılışını engeller. *Nizâm*'a, Direktör'ün kendisini huzuruna istediği bildirilir.

**12. SAHNE**                      **“ŞOFÖR”**

*Heykeltıraş Nizâm*, zor kullanarak götürülür. Bu sırada sokaktan gizli emir ile ilgili teorilerini anlatmaktan çekinmeyen bir taksi şoförü geçer.

**13. SAHNE**                      **“NİZAM VE MEMURLAR”**

*Nizâm*, *Memurlar* tarafından A.Y.O.T. binasına götürülerek sorgulanmaya başlar. Sorgulama esnasında planlı olarak *Nizâm* ve *Nigâr* karşı karşıya getirilir. Bu karşılaşmayı beklemeyen *Nigâr* hızlıca kente karışarak kaybolur.

**14. SAHNE**                      **“ANONS”**

*Direktör* ikinci bir emre kadar kentte sokağa çıkma yasağı ilan eder. Yasağa uymayanların yakalanması hâlinde başlarına gelecek olanlar, tehditkâr bir dille halka iletilir.

**15. SAHNE**                      **“BİLGİN”**

*Nigâr*, *Nizâm*'dan kaçarken *Bilgin* ile karşılaşır. *Nigâr*, *Bilgin*'in anlattıklarından sıkılarak yoluna devam eder.

**16. SAHNE**                      **“ANONS”**

*Direktör* kentte on gün süre ile elektrik kesintisi ilan eder. Evinde herhangi bir aydınlatıcı araç bulunduranlar A.Y.O.T tarafından tutuklanacak ve cezaevine gönderilecektir.

**17. SAHNE**                      **“ANNE”**

*Aktör Bilâl*, *Nigâr*'ı aramak üzere *Nigâr*'ın annesinin evine gelir ve burada *Nigâr*'ın geneleve gitme kararını öğrenir.

**18. SAHNE** **“SERGİ’DE BASKIN”**

*Heykeltıraş Nizâm* tüm uyarılara rağmen sergi açılışını yapmakta ısrarcıdır ve açılışa gelecek konukları beklemektedir. Bu sırada sergiyi ziyarete gelen *Memurlar* sergiyi yağmalayıp, yakıp yıkarlar. Baskın bittiğinde dağınık mekânı *Aydınlar*’ın şaşkınlığı, sessizliği ve çaresizliği kaplar.

**19. SAHNE** **“GİZLİ EMİR’İN HAYALİ”**

*Heykeltıraş Nizâm* sergisinden arta kalanları toplamaya çalışırken *Aktör Bilâl*’in aylardır üzerine çalıştığı oyunun son genel provası yapılmaktadır.

**20. SAHNE** **“PANOPTİKON”**

*Memurlar* uzun zamandır *Aktör Bilâl*’in provalarını gözetlemektedir. Son provada *Aktör Bilâl*’i zor kullanarak *Direktör* ’ün makamına sürüklerler. *Aktör Bilâl*’in *Direktör* ile yüzleşme vakti gelmiştir.

**21. SAHNE** **“DİREKTÖR”**

*Aktör Bilâl*, *Direktör*’ün odasına gider. *Direktör*, *Aktör Bilâl*’in izinsiz prova yaptığı için cezalandıracağını bildirir. *Direktör*, *Aktör Bilâl*’i kendini savunmasına fırsat tanımadan kovar.

**22. SAHNE** **“ANONS”**

Kent çığırından çıkmıştır. *Direktör* yeni bir sokağa çıkma yasağı ilan eder. Yasağı delenlerin evleri, bir ay süreyle, *AYOT*’a bağlı karakolların hizmetine verilecektir.

**23. SAHNE** **“TİYATRO’NUN KAPATILMASI-TUTUKLULAR EVİ”**

*Aktör Bilâl*’in tiyatrosu *Direktör*’ün emri ile *Tutuklular Evi*’ne çevrilir. *Memurlar*, tiyatronun kapatılmasına karşı çıkan *Aktör Bilâl*’e şiddet uygular. *Heykeltıraş Nizâm* ve *Başyazar Kutsi* olanları duyarak mekâna gelir ve *Aktör Bilâl*’i oradan uzaklaştırır.

**24. SAHNE****“AYDINLAR / ŞOFÖR”**

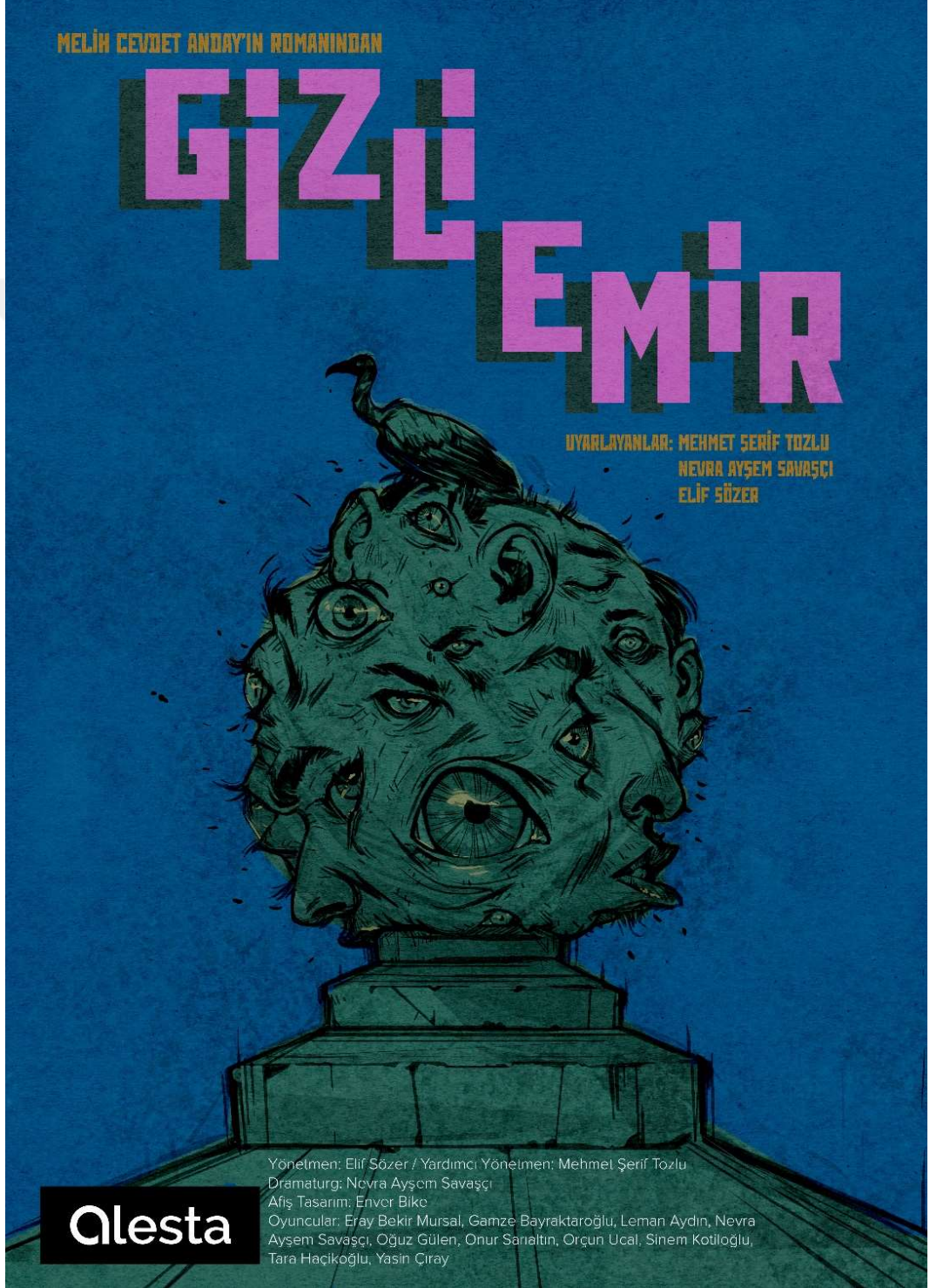
*Heykeltıraş Nizâm ve Başyazar Kutsi, Aktör Bilâl’i hastaneye yetiştirmek için bir taksiye binerler. Taksi şoförü yine gizli emir ile ilgili teorilerini anlatarak *Aydınlar’ı* bıktıracaktır.*

**25. SAHNE****“FİNAL”**

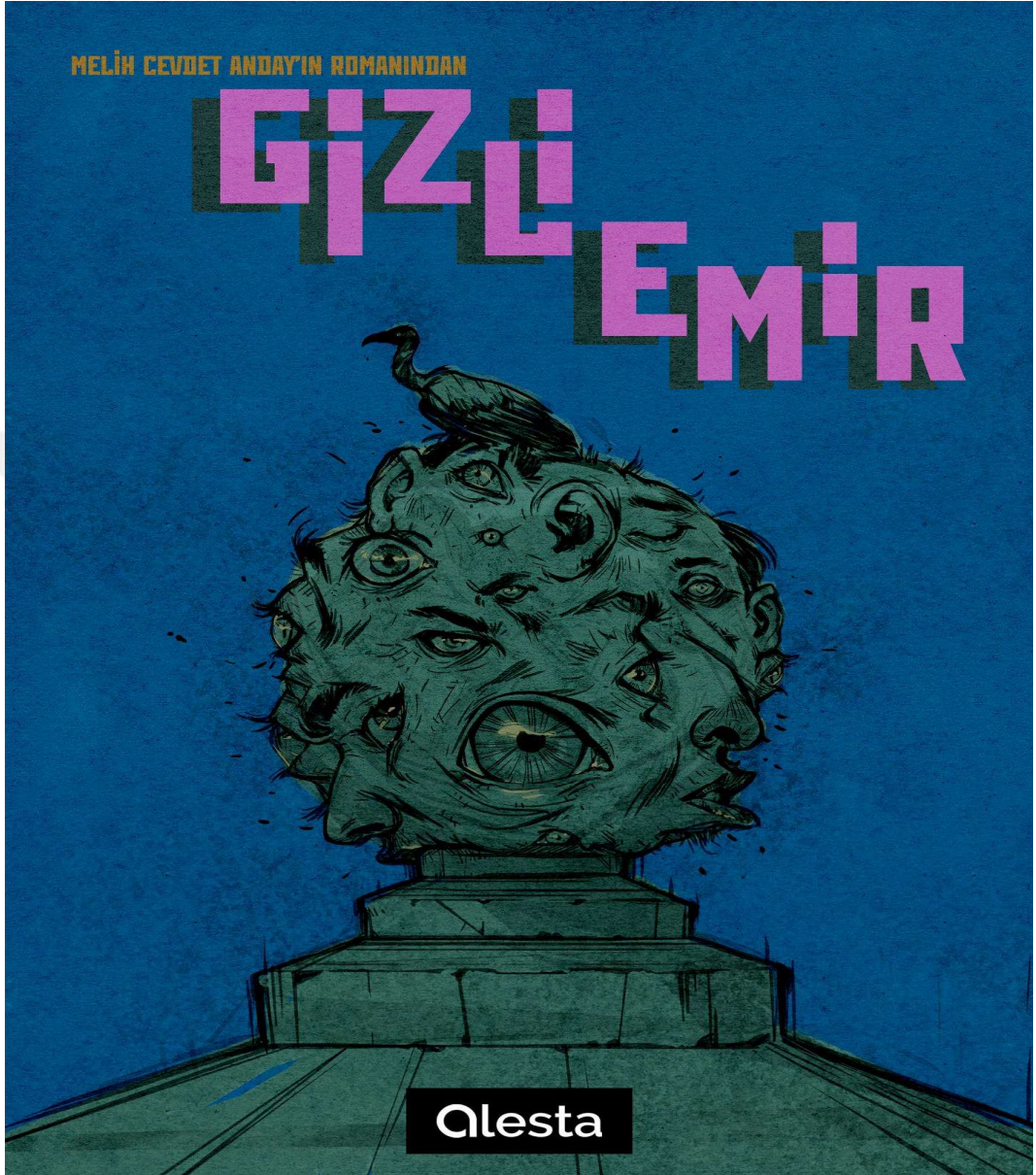
*Aydınlar tiyatronun kapatılmasından bir süre sonra bir araya gelir ve yine, gizli emirin kime ve ne şekilde iletileceğine dair tartışır. Tartışma sırasında kontrollerini tamamen kaybeden *Aydınlar* çalan telefon ile kendilerine gelirler. Gizli emir ile ilgili olduğu umut edilen telefonla birlikte, ışıklar söner.*

## EK 2: Afiş / Broşür

### Afiş



Broşür-Ön



## Broşür-Arka

Melih Cevdet Anday'ın 1970 yılında yazdığı Gizli Emir, Tiyatro Alesta ortak yapımı ile sahneye taşınıyor.

Asayişli Yerleştirme Olağanüstü Teşkilatı tarafından yönetilen bir kentte, ne zaman başladığı belli olmayan düzensizlik ve kargaşanın içinde yaşayan insanlar, kendilerini çevreleyen ortamın birer parçası olmuşlardır. Hatta bu düzensizlik ve kargaşa onlar için artık kanıksanmış bir yazgıya dönüşmüştür. Kent ise tüm bu kargaşayı ve düzensizliği ortadan kaldıracak bir emir beklemektedir. Tüm kent ve özellikle kentteki aydınlar geleceklerinin bu beklenen emre bağlı olduğunu düşünmektedirler. Emir gelecek mi, gelmeyecek mi karmaşası aydınları bitmek bilmeyen bir bekleme ve harekete geçmeyi engelleyecek düşüncelere yönlendirirken, kenti yöneten teşkilat, kent üzerindeki baskısını gün geçtikçe arttırmaktadır. Melih Cevdet Anday'ın romanından uyarlanan Gizli Emir'in distopik dünyasında, baskı altında devinen bir kenti görürüz.

- Gizli emir geldi mi? - ...

**Yazan:** Melih Cevdet Anday

**Uyarlayanlar:** Elif Sözer, Mehmet Şerif Tozlu, Nevra Ayşem Savaşçı

**Yönetmen:** Elif Sözer

**Yardımcı Yönetmen:** Mehmet Şerif Tozlu

**Dramaturg:** Nevra Ayşem Savaşçı

**Kostüm Tasarım ve Uygulama:** Hilal Polat

**Memurlar Maske Tasarım ve Uygulama:** Hilal Polat

**Direktör Maske Tasarım ve Uygulama:** Candan Seda Balaban

**Dekor Tasarım:** Oğuz Gülen

**Işık Tasarım:** Mehmet Şerif Tozlu

**Afiş Tasarım:** Enver Bike

**Reji Asistanı:** Senem Ağtaş

**Oyuncular:** Eray Bekir Mursal, Gamze Bayraktaroğlu, Leman Aydın,

Nevra Ayşem Savaşçı, Oğuz Gülen, Onur Sarıaltın, Orçun Ucal,

Sinem Kotiloğlu, Tara Haçikoğlu, Yasin Çıray

**Teşekkürler:** KBS Kalıp Bağlama Sistemleri Sanayi ve Ticaret Ltd.Şti.

**Alesta**