

**T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**



**ÇAĞDAŞ TİYATRO SAHNELEME YAKLAŞIMLARINDA DEĞİŞEN
SEYİRCİ DİNAMİKLERİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ayşe KALAYCI

Drama ve Oyunculuk Anasanat Dalı

Sahne Sanatları Programı

Eylül, 2021

**T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**



**ÇAĞDAŞ TİYATRO SAHNELEME YAKLAŞIMLARINDA DEĞİŞEN
SEYİRCİ DİNAMİKLERİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ayşe KALAYCI

(Y1812.210002)

Drama ve Oyunculuk Anasanat Dalı

Sahne Sanatları Programı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Münip Melih KORUKÇU

Eylül, 2021

ONAY FORMU



ONUR SÖZÜ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum ‘Çağdaş Tiyatro Sahneleme Yaklaşımlarında Değişen Seyirci Dinamikleri’ adlı çalışmamın, tezin tasarım aşamasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim.

Ayşe KALAYCI

ÖNSÖZ

Tez yazım sürecim boyunca beni motive eden en temel duygu, tiyatroya karşı duyduğum sonu gelmek bilmeyen öğrenme ve araştırma arzumu oldu. Bu tutku, zamanında tiyatro oyununa bilet almak için saatlerce sırada beklerken kurduğum hayallerim ile başlayıp, bu tez çalışmasını sonlandırdığım ana kadar beni peşinden sürükledi. Ben yıllarca iyi bir seyirci oldum, oyun izlemeyi veya okumayı keyifle yaptım ama yetmedi. Tiyatro sanatında bir iz bırakmaktı sanırım hedefim, bu tez ile onu başardığıma inanıyorum. Seyirci koltuklarından, öğrenci koltuklarına ve sonrasında da yönetmen koltuğuna geçiş serüvenimle çok da ilişkili olan, bu tezi yazmayı görev bildim. İçim rahat; değişen seyirci dinamiklerinde ben de varım, bütün bu sürecin son dönemine şahit bir seyircinin kaleminden çıktı bu tez. Keyifle çalıştım, keyifle okumanızı dilerim.

Elinizdeki çalışmanın oluşmasında bana çok katkı sağlayan, rehberlik eden ve süreç boyunca beni destekleyerek, tüm samimiyetle fikirlerini paylaşan, tekrarlardan ve sapmalardan beni alıkoyan, her dersine zamanında ve hazırlıklı girmekten gurur duyduğum tez danışmanım Sn. Doç. Dr. Münip Melih Korukçu'ya; yüksek lisans kabul sınavlarında dizlerimin titreyerek mülakata girdiğim, verdiğim sınav kağıdına ve söylediklerime değer veren, inanan ve derslerinde bana hayata dair de çok dersler vermiş olan Sn. Prof. Mehmet Birkiye'ye; her dersinde sorulara boğduğum halde sabırla ve inceliği ile beni bıkmadan yanıtlayan, akademisyenliğine, bilgisine ve samimiyetine hayran kaldığım, her aldığım dersinde ufkumu açan, sunum yapmaktan keyif aldığım ve bu tezin konusunu oluşturmamda da bana fikir veren Doç. Dr. Selen Korad Birkiye'ye; bir dönem boyunca kendisinden Yönetmenlik Pratiği dersi aldığım, hem çok sevdiğim hem de çok saygı duyduğum, öğrendiklerimle dünyayı yeniden keşfettiğimi düşündürten Sn. Ayşenil Şamlıoğlu'na; akademik tüm sorunlara çözüm bulmak için her soruma cevap veren, sürecin en sağlıklı şekilde ilerlemesini sağlayan, bilgilendiren ve yönlendiren çok değerli Öğr. Üyesi Dr. Tuğrul Karanfil'e çok teşekkür ederim.

En kıymetli satırlarımı sona ve biricik oğlum Kerem'ime sakladım. Günü gelip de bu tezi eline aldığında ve okuduğunda, şunu görmeni isterim; istedikten sonra insanın yapamayacağı hiçbir şey yok bu hayatta. Su yolunu er ya da geç buluyor oğlum ama annen olarak ben senin yatağını hiç değiştirmemeye söz veriyorum, sen zamanı geri almak için uğraşma bu kadar hızlı ilerlerken, sen seçtiğin ve istediğin yolda koş, ben hep yanında olacağım; nefesim yetmediğinde ise geride kalsam da seni gururla ve hep çok severek izleyeceğim. Senin de hayatında keşkelerin elbet olacak, olmalı da ama pişmanlık duymak için çok hevesli olma, her şeyin telafisi mümkün, sen yeter ki iste ve azmet.

Temmuz, 2021

Ayşe KALAYCI

ÇAĞDAŞ TİYATRO SAHNELEME YAKLAŞIMLARINDA DEĞİŞEN SEYİRCİ DİNAMİKLERİ

ÖZET

Tiyatro sanatı binlerce yıldır varoluşuyla kişileri, kitleleri ve toplumları ekonomik, siyasi ve sosyal gelişimlerin gölgesi altında anlatmaya, eleştirmeye ve sorgulamaya davet eder. Bu nedenle tiyatronun gelişimi ve şekillenme süreci, seyircinin nitelik ve nicelik olarak gelişimi ile daima eş değer düzeyde ilerlediği görülmektedir. Çağının ruhu ve gereklilikleri açısından, seyircisiyle kurulacak olan ilişkinin boyutunun nasıl olması gerektiği konusunda yenilikçi yollar aramıştır. Modern dönem içerisinde tiyatro sanatına yaratıcı unsur olarak dahil olan “yönetmen” ile birlikte seyirci dinamiklerindeki dönüşüm; oyun alanı – seyir alanı ilişkisi, seyirci – oyuncu ilişkisi, seyircinin işlevselliği, misyonu ve konumu üzerinden şekillenmiştir. Böylece sahnenin seyirciyle kurduğu dolaylı / dolaysız ilişki, seyircinin üzerinde yaratılan etki, seyircinin edilgen ya da etkin konumu zenginleşmiş ve çeşitlenmiştir. Yönetmenin ortaya çıkışıyla başlayan ve çağdaş sahneleme süresince değişen seyirci dinamiklerinde kırılma yaratan tiyatro yönetmenlerinin gerçekleştirdikleri sahneleme pratiklerinde seyirci dramaturgisini belirlerken etkileyen unsurlar nelerdir? Yönetmenlerin sahnelemelerinde oyun alanı – seyir alanı ilişki yapısına dair düşüncelerinin seyircinin işlevselliğine ve konumuna etkisi nedir? Tiyatro sanatının öz-biçim ilişkisinin seyircinin algılama boyutuna ve işlevselliğine etkisi nedir? Çağının insanına yön veren gelişmelerin tiyatro sanatının pratiklerine etkisi hangi yönde gerçekleşmiştir? Bu tezin temel amacı bu dört soruya cevap aramaya yönelik olacaktır. Modern ve Modern sonrası tiyatro çerçevesinde, tiyatro sanatına yön veren yönetmenler tercih edilerek sahneleme pratikleri ve anlayışları üzerinden seyirci dinamiklerinin detaylı analizi gerçekleştirilecektir.

Anahtar Kelimeler: Seyirci Dinamikleri, Oyun Alanı – Seyir Alanı İlişkisi, Seyirci – Oyuncu İlişkisi, Modern Dönem Tiyatro, Modern Sonrası Tiyatro, Çağdaş Tiyatro



CHANGING AUDIENCE DYNAMICS IN CONTEMPORARY THEATER STAGING APPROACHES

ABSTRACT

The art of theater with its existence for thousands of years invites people, masses and societies to explain, criticize and question the life under the effects of economic, political and social developments. Therefore, it has been recognized that the development and shaping process of theater always progresses at the same level within the changes and the developments of the audience in terms of quality and quantity. Through the spirit and the requirements of its age, the art of theater always tried to find innovative and new ways to establish a mutual relationship with its audiences. The transformation in the dynamics of the spectator together with the director who was included as the creative person/element of theater in the modern period has been shaped by the relationship between the playing - viewing area and the player - spectator through the functionality, mission and the position of the audience. Thus, the mission and the position of the spectator has been changed, enriched and varified accordingly through the direct or indirect relationship established between the stage and the spectator. What are the factors affecting the audience dramaturgy in the staging practices of director theater, which started with the emergence of the director, and created a break in the change of the dynamics of the audience during contemporary age? What is the effect of the directors' thoughts on the relationship between the playing field and viewing area in their staging, on the functionality and the position of the spectator? What is the effect of the main idea - form of the theater on the perception, dimension and the functionality of the audience? In which direction did the developments that shape the people of the age affect the practices of the art of theater?

The main purpose of this thesis is to seek answers to these four questions. Detailed analysis of dynamics of spectator will be carried out through staging practices and understanding of the chosen directors and the plays within the framework of modern and postmodern periods of theater.

Keywords: Dynamics of the Audience, Play Field, Wiewing Area, Actor-AudienceRelationship, Modern Theater, Post Modern Theater, Contemporary Theater



İÇİNDEKİLER

Sayfa

ONUR SÖZÜ	i
ÖNSÖZ.....	iii
ÖZET.....	v
ABSTRACT	vii
İÇİNDEKİLER	ix
ÇİZELGE LİSTESİ.....	xi
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xiii
I. GİRİŞ	1
II. MODERN TİYATRO VE SEYİRCİNİN İŞLEVSELLİĞİ.....	7
A. Yönetmen Tiyatrosundan Modern Sonrası Tiyatroya Seyirci İşlevselliğinin Dönüşümü	8
B. Tarihsel Avangard Akımlarında Seyircinin İşlevselliği	54
III. MODERN SONRASI TİYATRO ve SEYİRCİNİN İŞLEVSELLİĞİ.....	69
A. Kültürlerarası Eğilim ve Seyircinin İşlevselliği	70
B. Postdramatik Tiyatro ve Seyircinin İşlevselliği.....	83
C. Tiyatroda Teknoloji Araçlarının ve Multimedya Teknolojilerinin Kullanımının Seyirciye Etkisi	104
IV. SONUÇ.....	123
KAYNAKÇA	135
ÖZGEÇMİŞ.....	143

ÇİZELGE LİSTESİ

Sayfa

Çizelge 1. Dramatik Tiyatro ile Epik Tiyatro Arasındaki Farklar	39
Çizelge 2. Teknoloji ve ortam teknolojilerinin tiyatro sahasında kullanılmaya başlandığı yıllar	105
Çizelge 3. Dijital performansta üç etkileşim biçimi	111
Çizelge 4. Kullanın teknoloji cihazları ve ortam teknolojileriyle seyircinin etkileşimi	112



ŞEKİLLER LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1.	Meiningen Dükü II. Georg - Julius Caesar, 1874	9
Şekil 2.	Andre Antoine’ın 1890’da Theatre Libre’de gerçekçilik yaklaşımıyla sahnelediği Emil Zola’nın La Terre (Dünya) adlı oyunu	11
Şekil 3.	Moskova Sanat Tiyatrosu ’nda Ayak Takımı Arasında (Maksim Gorki),1902	14
Şekil 4.	Moskova Sanat Tiyatrosu’nda Vanya Dayı (Anton Çehov), 1989	15
Şekil 5.	Appia’nın “Ritmik Uzamlar”ı.....	18
Şekil 6.	Appia’nın Işıklama Tasarımı.....	19
Şekil 7.	Appia ’nın Jacques Dalcroze ile beraber çalıştığı Hellarau ’daki sahne .	20
Şekil 8.	Craig’ın (1) Galatea için hazırladığı kostüm (2) Acis ve Galatea korusu (1902)	23
Şekil 9.	Craig’ın Hamlet yapımında son sahne (Moskova Sanat Tiyatrosu 1911 - 1912).....	25
Şekil 10.	El Lissitky ’in I Want a Child, 1926 -30 (Yönetmen: Meyerhold)	29
Şekil 11.	Crommelync ’in The Magnificent Cuckold gösterimi, 1922 (Yönetmen: Meyerhold)	31
Şekil 12.	Edwin Piscator ’un Sturmflut (1926) oyunundan bir sahne	33
Şekil 13.	Epizodik anlatım (Parkan, 1983: 34).....	39
Şekil 14.	Apocalypsis	49
Şekil 15.	Le Prince Constant	50
Şekil 16.	Fütürist Akşam Karikatürü – Umberto Boccioni (1911)	56
Şekil 17.	Muhteşem Boynuzlu (The Magnanimous Cuckold), Fernand	57

Şekil 18.	Luigi Russolo'dan Gürültü Sanatı - 1913	58
Şekil 19.	Emil Pirchan' ın "Othello" oyunu için sahne tasarımı, Berlin, 1921)....	60
Şekil 20.	Emil Pirchan: Friedrich Schiller'in Wilhelm Tell için eskiz. Sahneye koyan: Leopold Jessner	61
Şekil 21.	Walter Gropius, "Bütünsel Tiyatro" tasarımı, 1926	65
Şekil 22.	Dionysus in 69'da doğum ritüeli. Erginleştirilme, çıplaklık ve komünal oyunculuk	74
Şekil 23.	Dönüştürülmüş mekan. Richard Schechner'in Dionysus in 69 adlı gösteriminde seyirci – oyuncu ilişkisi	76
Şekil 24.	Peter Brook'un yönettiği Mahabharata oyunundan bir sahne (1985)	82
Şekil 25.	Einstein on the Beach - Train Epizodu.....	93
Şekil 26.	Robert Wilson – Einstein on the Beach (1976).....	94
Şekil 27.	Paris adlı epizotun başlangıç sahnesi	97
Şekil 28.	P.#06 Paris epizotunda mekanın, zamanın ve öykünün kırılmasına yol açan gösterge tercihleri.....	99
Şekil 29.	Emilia Galotti, Deutsches Theater (2002)	101
Şekil 30.	Emilia Galotti, Deutsches Theater (2002).....	102
Şekil 31.	Rimini Protokol' ün Remote X performansında	115
Şekil 32.	Rimini Protokol - Radio Müezzın	116
Şekil 33.	Robert Lepage – Hamlet Collage (2017)	119
Şekil 34.	Robert Lepage – Hamlet Collage (2017)	120

I. GİRİŞ

Tiyatro etkinliđi hangi kuram çerçevesinde gerçekleşirse gerçekleşsin, vazgeçilmez iki unsur üzerine temellendirilmiştir. Tiyatronun anahtar unsurunu oluşturan; oyuncu ve seyircidir. İlkel ritüellerden günümüze kadar tiyatro sanatı, özünde bulunan oyuncu - seyirci ilişkisi üzerine inşa edildiđi görölmektedir. Tiyatro her daim seyircisiyle olan ilişkisini, çağının gerekliliklerine koşutluk ya da karşıtlık gösteren bir düzlemde şekillendirmektedir. Bu nedenden ötürü, tarihi boyunca çağının insanıyla iletişim içinde olabilmek için sürekli evrim geçirmiş ve dönüşmüştür. Seyircisiyle bu denli bir bağı olan tiyatro sanatının, 19. yüzyıl ile beraber günümüze kadar gelen süreçte ilk olarak; çağının insanına yön veren sosyo-politik, sosyo-kültürel, bilimsel ve teknoloji – insan ilişkisinden kaynaklı gelişmelerden ötürü köklü değişimler yaşamıştır. Seyircinin niteliklerini ve niceliklerini belirleyen yaşamı algılama biçimindeki evreler, tiyatro sanatına yansımış ve birbirini tetikleyen yoğun sanat olaylarının yaşanmasına neden olmuştur. Tiyatro sanatının seyircisiyle olan ilişkisinin dönüşüme uğrama yolculuğunun ikinci nedeni ise, yeni bir yaratıcı unsur olan “yönetmenin” dahil olması ve tiyatronun tüm unsurlarını (metin, oyuncu, ışık, müzik vb.) yorumlamadaki etki gücünün artmasıdır. Yönetmen, sahne öğelerini düzenleyen, seyirciye yönelirken kullanılan teknikleri belirleyen, biçimlendiren ve üzerine bir düşünce inşa etmek için yeniden yaratma misyonu ile günümüze kadar tiyatro sanatına yön vermiştir. Yönetmenin tiyatro sahasındaki önemli misyonu sonucunda, oyun alanında yaratılan dünya ile seyircinin dünyası arasındaki ilişkinin nasıl olmasına dair çeşitli yönelimlerin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Üçüncü unsur ise, tiyatronun diğer sanat dallarıyla olan etkileşimden kaynaklı çoğunlukla disiplinler arası bir sanat etkinliđi olmasıdır. Mimari, müzik, edebiyat gibi sanat dallarındaki gelişmelerin bu anlamda tiyatro sanatının pratiklerine etkisi olmuştur. Örneğin, İtalyan mimar Giovanni Battista Aleotti’nin “**çerçeve sahne**” tasarımı ya da Bauhaus okulunun tiyatro mimarisine getirdiđi yenilikler oyun alanı – seyir alanı ilişkisinin çeşitliliđini arttırmıştır.

Bu sebeple tezin amacı, modern tiyatro ve modern sonrası tiyatro dönemine dair yaşanan gelişmeler kapsamında seyirci dinamiklerini; oyuncu – seyirci ve oyun alanı – seyir alanı ilişkileri ile seyircinin konumunu ve işlevselliği üzerinden incelenmesinin gerçekleştirilmesidir. 20. Yüzyıldan günümüze kadar uzanan dönemde, tiyatro yönetmenlerinin ve kuramcılarının sahneleme ve izleyici/seyirci arasında dolaylı/dolaysız kurdukları iletişimin salınımlarının hangi yönde hareket ettiği çözümlenecektir. Çalışmanın bilimsel nitelikleri açısından tiyatronun geleceğine yön veren yönetmen ve kuramcıların seçilmesine dikkat edilmiştir. Yukarıda ifade edilen sınırlamalar ekseninde, seyirci dinamiklerine ilişkin dört sorunun yanıtları aranacaktır. Bu sorulardan ilki, tiyatro yönetmenlerinin gerçekleştirdikleri sahnelemelerinde seyirci dramaturgisini belirleyen unsurlar nelerdir? İkincisi, yönetmenlerin sahnelemelerinde oyun alanı – seyir alanı ilişki yapısına dair düşüncelerinin seyircinin işlevselliğine ve konumuna etkisi nedir? Üçüncüsü, tiyatro sanatının öz-biçim ilişkisinin seyircinin algılama boyutuna ve işlevselliğine etkisi nedir ? Dördüncüsü ise, çağının insanına yön veren gelişmelerin tiyatro sanatının pratiklerine etkisi hangi yönde gerçekleşmiştir? Ortaya çıkan bu soruların ekseninde, değişen seyirci dinamiklerindeki kırılma noktası yaratan yönetmen ve kuramcılara ilişkin literatür taraması ve sahneleme örneklerinin arşiv araştırması yapılarak; birçok yerli ve yabancı tez, makale, dergi, kitap ve görsel kaynaklara başvurularak analiz gerçekleştirilmiştir.

Çalışmanın ilk bölümünde modern tiyatro döneminin yönetmenlerinin oyun alanı ve seyir alanı için gerçekleştirmiş olduğu fiziksel düzenlemelerle birlikte, tiyatronun anlatım araçlarının kullanım biçimi sonucunda seyircinin gösterim boyunca konumunu ve işlevselliğini kapsamaktadır. Oyun alanının yapısına bakıldığında: “(1) Somut, fiziksel yer: Seyirciyle ilişki içindeki oyuncuların bulundukları yer. (2) Soyut bir bütün: Gösterinin, gerçek ya da olası göstergelerin oluşturduğu bütün (Çamurdan,

2011: 48)’’ olarak tanımlamak mümkündür. Bu nedenle oyun alanı, metni aksiyona dönüştüren oyuncunun devinimlerini, dekor, ışık, ses etmenleri, aksesuar vb. anlatım araçlarının yer aldığı uzamı kapsamaktadır. Tiyatro uzamında oyun alanı önceden belirlenmiş ve sınırları olan somut bir alana işaret etmektedir. Tiyatro uzamının bir diğer bölümünü ise seyircinin konumlandığı ve

oyun alanıyla dolaylı / dolaysız ilişkide olduğu seyirci uzamıdır. Bu açıdan bakıldığında tiyatro uzamı birbirleriyle etkileşim içerisinde olan insanları kapsayan bir buluşma noktasıdır. Modern tiyatro yönetmenleri tiyatro uzamının fiziksel düzenlemesine dair müdahalelerinde seyirci dramaturgisini belirlerken; seyircinin uzaklığını – yakınlığını, dolaylı / dolaysız ilişki biçimini, seyircinin konforunu, seyircinin edilgen ya da aktif konumunu, izleyici, gözlemci, tanık, katılımcı, deneyimleyen, röntgenci ve yaratıcı işlevselliğini göz önünde bulundurmuşlardır. Ayrıca oyun alanı düzenlemesini yine seyircinin konumunu ve işlevselliğini etkileyecek şekilde tasarlamışlardır. Her bir yönetmen çağının insanına ulaşmak, dönüştürmek, yönlendirmek, uyarmak, bilinçlendirmek ya da etkilemek gibi düşünceleri benimseyerek oyun alanını inşa etmiştir. Bu nedenle tiyatronun anlatım araçlarının alımlayıcısı konumundaki seyircisiyle etkileşiminden doğan sahneleme pratikleri geliştirmişlerdir.

19. yüzyılda Romantizm’e bir tepki olarak doğan ve modern tiyatro döneminin başlangıcı olarak görülen gerçekçi – doğalcı tiyatro estetiğinde: “... topluma karşı sorumluluğunun altı çizilmiş, bilimsel yöntemin nasıl uygulanacağı açıklanmış, illüzyon yaratma teknikleri üzerinde durulmuştur (Şener, 2006: 163).” Gerçekçi – doğalcı tiyatronun önemli yönetmenleri Saxe – Meiningen Dükü II. Georg, Andre Antoine, Otto Brahm ve Konstantin Stanislavski’nin sahnelemelerine bakıldığında “çerçeve sahne” kullanımıyla oyun alanı – seyir alanında kesin bir ayırım yaratmışlardır. Dördüncü duvar ilkesiyle birlikte seyircinin edilgen bir konumda, sahnede yaratılan dünya ile duygusal bir özdeşleşme içerisine girmesi hedeflenmiştir. Tiyatronun tüm olanaklarını yanılısama etkisi yaratmak için kullanan gerçekçi – doğalcı akıma karşı Gordon Craig, Adolphe Appia ve Vsevolod Meyerhold gibi yönetmenler, çağrışıma açık sahneleme anlayışıyla seyircinin yaratıcı işlevselliğini ortaya çıkartmıştır. Yanılısama estetiğine karşı gelerek seyircinin oyun alanıyla özdeşleşmesinin önüne geçecek tasarımlar gerçekleştirmişlerdir. Modern tiyatro döneminde geleneksel anlatım biçimine baş kaldırışın öncülüğünü yapan tarihsel avangard akımların çağının seyircisiyle kurduğu ilişkiler 20.yüzyıl tiyatrosunda köklü değişimlerin gerçekleşmesine neden olmuştur. Fütüristlerin oyuncu ve seyirciyi karşı karşıya getiren “Fütürist Akşamlar” performanslarıyla; seyirciyi şoka uğratarak harekete geçmesini ve seyirci ile oyuncunun kaynaşmasına yönelik

alışmalarda bulunmuşlardır. Bauhaus akımının, tüm sanat dallarını bir araya getirerek yaptıkları alışmalardan doğan sahne mimarisi üzerine alışmaları, yeni oyun alanı – seyir alanı düzenlemelerinin kapısını aralamıştır. Gelişen teknolojiyle birlikte, sahnelemelerde teknik donanımların kullanımının en üst seviyeye çıktığı Erwin Piscator’un sahnelemelerinde ise seyirciyi uyarıcı ve harekete geçirici politik oyunlar gerçekleştirilmiştir. Geleneksel tiyatronun anlatım tekniğine ve Aristotelyen anlayıştan gelen katharsis düşüncesine en önemli baş kaldırı ise Epik Tiyatro’nun kuramcısı Bertolt Brecht tarafından gerçekleştirilmiştir. Seyircinin, oyun alanı ve oyuncu ile kurduğu ilişkiye, “epizodik anlatım” tekniğı ve yabancılaştırma efekti ile farklı bir boyut kazandırmıştır. Brecht, seyircinin oyun alanıyla özdeşleşmesinin önüne geçmek, tiyatrodaki olduğunu unutmamasını sağlamak ve eleştirel bir tutum içerisine girmesi için Epik Tiyatro’yu kuramsal bir çerçeveye oturtmuştur. Modern tiyatro döneminde seyircinin konumu ve işlevselliğinin en önemli kırılması ise Antonin Artaud’un düşlediğı tiyatro ve Jerzy Grotowski’nin gerçekleştirmiş olduğu tiyatro pratikleri olmuştur. Metin ve sahneleme arasındaki ilişkinin sorgulanması, tiyatronun özüne dair gelişen düşünceler, tiyatronun anlatım araçlarının işlevselliğı, geleneksel tiyatro mekanını reddetmeleri ve oyun alanı – seyir alanının fiziksel düzenlemelerine yenilikçi fikirler getirmişlerdir. Bu nedenle seyircinin işlevselliğı katılımcı, yaratıcı, deneyimleyen, tanık gibi birçok misyona bürünmüştür. Seyircinin edilgen konumunu sarsan fikirleriyle modern sonrası tiyatroya önemli bir miras bırakmışlardır. İlk bölümü oluşturan yönetmenlerin seyircinin işlevselliğı ve konumuna dair getirdiğı bu düşünceler detaylı bir şekilde analiz edilmiştir. Analiz esnasında dikkate alınan en önemli hususlar; oyun alanının estetik düşüncesi, tercih edilen tiyatro uzamı (çerçeve sahne, buluntu mekan vb.), seyirci – oyuncu ve oyun alanı – seyir alanı ilişkisi olmuştur.

İkinci bölümde, modern sonrası tiyatronun gelişimine etki eden faktörler ve bu bağlamda ortaya çıkan yönelimlerin seyircinin dinamiklerine yönelik nasıl bir yol izlendiğinin analizi gerçekleştirilmiştir. Modernizmin yıkıcı sonuçları ve II. Dünya Savaşı ile birlikte ortaya çıkan küresel göç büyük şehirlerin yaşam biçimini etkilemiştir. Ayrıca etnik kimlik, feminist hareket, cinsel kimlik, insan hakları gibi birbirinden farklı düşüncelerin ortak bir zeminde buluşmasına neden olan toplumsal hareketler doğmuştur. Bu iki önemli gelişme tiyatrodaki

“kültürlerarası etkileşimi” ve “çoğulculuk” düşüncesini ortaya çıkartmıştır. Elinor Fuchs’ un ifade ettiği gibi, “kültürel ve tarihsel farklılıklar postmodern sanat içinde eşitlenmiştir (Fuchs, 2003: 190).” Evrensel bir dil arayışını ortaya çıkartan kültürlerarası etkileşim ve çoğulculuk yaklaşımı; oyun alanı – seyir alanı ve seyirci – oyuncu ilişkisine farklı boyut kazandırmıştır. “Yeni oyun yazımında diyalog, çatışmanın ve alışverişin bir kalıntısı olarak sahnelerden sürgün edilmiştir (Pavis, 1999: 96).” Bu bağlamda tiyatroda metin, “postmodern düşüncenin eklektik yapısına koşut olarak bütünsellikten uzak parçalı bir yapıya (Bozer, 2016: 13-14)” dönüşmüştür. Sahneleme açısından metnin öneminin de sorgulanmaya başlanmasıyla birlikte, tiyatroda çoğulculuk düşüncesinin etkilerini; tüm anlatım araçları arasındaki hiyerarşik düzenin ortadan kalkması olarak görülmektedir. Tiyatro sanatının pratiklerine etki eden , 1960 – 1990 ve 1990 – 2020 arası yıllarında teknoloji ve iletişim alanındaki gelişmelerle birlikte seyircinin algılama boyutunun farklılaşmasıdır. Bu nedenle, tezin ikinci bölümünde çağdaş tiyatronun oluşumunda etkili olan; kültürlerarası eğilim, postdramatik tiyatro ve multimedya teknolojileri ile tiyatro arasındaki etkileşim üzerinde durulmuştur.

Kültürlerarası tiyatro kapsamında Richard Schechner ve Peter Brook incelenmiştir. Richard Schechner “buluntu mekan” tercihiyle birlikte, oyun alanı – seyir alanı düzenlemesinde tüm sınırları ortadan kaldırmıştır. Seyircisine eylem alanı açan Schechner böylece: “tiyatronun karşısına kimsenin hareketsiz bir seyirci olarak kalmadığı, herkesin matematiksel oranla belirlenmiş topluluk ritmine göre hareket etmek zorunda kaldığı (Ranciere, 2009: 12)” ve tiyatro etkinliğinin kollektif bir yaratım sürecine dönüşmesini sağlamıştır. Evrensel bir tiyatro dili yaratma aşamasında öncü isimler arasında yer alan Peter Brook, boş alan düşüncesiyle seyircinin gösterimi algılama biçimine yönelik yenilikçi bir bakış açısı getirmiştir. Oyun alanında az sayıda gösterge kullanarak seyircinin düş gücünü harekete geçirerek, anlamın oluşumunu, seyircinin yaratıcı edinimine mahkum bırakmıştır. Postdramatik tiyatro kapsamında ise, Robert Wilson, Romeo Castellucci ve Michael Thalheimer’ın sahnelemeleri analiz edilmiştir. Sahneleme metnine getirdikleri yeni yaklaşımlar, sahne tasarımı ve diğer anlatım araçlarının önemine vurgu yapan sahnelemelerle seyircinin oyun alanı ile etkileşimine farklı bir boyut getirmişlerdir. Sahneye hakim olan görecelik ve “tiyatro öğelerinin bire

bir yansıttıkları anlamlarında çok göndermede bulundukları anlamlar ağırlık kazanmıştır (Çamurdan, 2011: 53).’’ Böylece seyirci anlamın nihai yaratıcısı konumuna gelmiştir. Çalışmanın ikinci bölümünde son olarak ise, çağdaş sahnelemelerde yer alan teknolojik cihazlar ve çoklu ortam teknolojilerinin seyircide yarattığı etkiler gözlemlenmiştir. Bu amaçla çalışmada yer verilen Josef Svoboda, Robert Lepage ve Rimini Protokoll üzerinde durulmuştur. Oyun alanında teknolojik cihazlar ve ortam teknolojisiyle yaratılmış olan tasarımın, mekan, oyuncu ve seyirciyle olan etkileşimi analiz edilerek; seyircinin gösterimle olan ilişkisindeki işlevselliği ve konumu sorgulanmıştır. Rimini Protokoll’ ün kurgu ile gerçeklik düzeyinin sınırlarını bulanıklaştırdığı performanslarında teknoloji cihazları ve medya araçlarıyla - insan ilişkisi üzerine gerçekleştirdiği performanslarında oyuncu yerine seyircinin kendisini performansın parçasına dönüştürmüştür. Seyirci aktif ve devinime ortak konumda, katılımcı, deneyimleyen ve üreten işlevselliğine bürünmüştür. Çoklu ortam teknolojisinin dehası olarak kabul edilen Robert Lepage ise, görünmez olanı görünür kılma, gösterme ve betimleme, mekanın inşasına vurgu, ortamlar arası ilişkilendirme ve mekanı dönüştürmek için kullandığı ortam teknolojisi ile seyircinin seyirci olma durumunu sarsmıştır. İkinci bölümde yönetmenler seyirci dramaturgisi ve seyirci dinamiklerine getirdikleri düşünceler yönünden detaylı bir şekilde analiz edilmiştir. Analiz esnasında dikkate alınan temel unsurlar; oyun alanının estetik düşüncesi, tercih edilen tiyatro uzamı (çerçeve sahne, buluntu mekan vb.), seyirci – oyuncu ilişkisine etki eden teatral öğelerin kullanım biçimi ve oyun alanı – seyir alanının fiziksel düzenlenmesi göz önünde bulundurulmuştur.

II. MODERN TİYATRO VE SEYİRCİNİN İŞLEVSELLİĞİ

Sosyo-politik, sosyo-kültürel ve bilimsel alanlarda köklü değişimlerin yaşandığı 19. yüzyılın ikinci yarısı ve 20. yüzyılın ikinci yarısına kadar geçen süreç, modern dönem olarak nitelendirilmektedir. Tiyatro kapsamında modern döneme bakıldığında, birbirini tetikleyen yoğun sanat olaylarının gerçekleştiği görülmektedir. 19. yüzyıldan

20. yüzyıla geçildiği süreçte Batı sahnelerinde gerçekçilik ve doğalcılık akımları egemendi. Toplumsal değişime yol açan Sanayi Devrimi ile Darwin, Freud, Marx, Schopenhauer gibi düşünürlerin tetikledikleri bu akımlar, "sahneye toplumsal içerikler, psikolojik irdellemeler ve ortam betimlemede yanılsamacı kusursuzluk getirdi (Candan, 2019: 26)". Bu akımların sahnelemelerde aradığı titizlik ve kusursuzluk, öz-biçim ilişkisine bağlı olarak tiyatronun dönüşüme girmesine ve tiyatronun sahneleme anlayışındaki temel değişimlerini tetikleyen yeni bir tiyatro kişisi olan yönetmenin dahil olmasına neden olmuştur. Oyunlardaki ışık, müzik, dekor, oyunculuk ve oyun alanına dair tüm düzenlemelere müdahale edecek yönetmen, tiyatro sahnelemelerinde büyük bir devrimin başlangıcını oluşturacaktır. Tiyatro sahnesine yönetmenin dahil olmasıyla birlikte, seyircinin işlevselliği ve konumu da benzer paralellikte etkilenmiş, çeşitlenmiştir. Modern dönem, gerçekçilik ve doğalcılık akımlarının yanı sıra karşı-gerçekçi eğilimler, avangard akımlar, politik tiyatro, epik tiyatro ve törensel tiyatro gibi birçok yaklaşımı içinde barındırmıştır.

Modern dönem içerisinde tiyatro yönetmenlerinin ve kuramcılarının sahneleme ve izleyici/seyirci arasında dolaylı/dolaysız kurdukları iletişiminin salınımları; oyuncu- seyirci, oyun alan -seyir alanı, tiyatro mekanı-seyirci vb. ilişkiler ile seyircinin işlevselliği, misyonu ve konumu üzerinden gerçekleştirilmektedir. Bu amaçla seyirci dinamiklerindeki evrimsel dönüşümün, sahnelemelerinde yenilikçi yaklaşımlar gösteren yönetmenler ve tarihsel avangard akımlar üzerinden detaylı bir analizi gerçekleştirilecektir. Tiyatro tarihindeki ilk yönetmen olan Saxe Meiningen Dükü II. Georg (1826 -1914) ile başlayacak olan

bu analiz, seyircinin işlevselliğine ve seyir alanı–oyun alanı ilişkisinde kırılmalara neden olacak; Andre Antoine (1858 – 1943),

Otto Brahm ve Konstantin Stanislavski (1863-1938), Adolphe Appia (1862 – 1928), Edward Gordon Craig (1872 – 1966), Vsevolod Meyerhold (1874 – 1940), Erwin Piscator (1893 –1966), Bertolt Brecht (1898 -1956), Antonine Artaud (1896 -1948), Jerry Grotowski (1933 – 1999) ve tarihsel avangardların (fütürizm, dışavurumculuk, dadaizm, gerçeküstücülük ve bauhaus) sahnelemeleri üzerinden değerlendirilecektir.

A. Yönetmen Tiyatrosundan Modern Sonrası Tiyatroya Seyirci İşlevselliğinin Dönüşümü

Meiningen Tiyatrosu olarak 19. yüzyılın sonlarına doğru önce Almanya’da, sonrasında Avrupa’nın birçok bölgesinde tiyatro oyunlarını sahneleyen Saxe Meiningen Dükü II. Georg (1826 -1914) modern anlamda ilk yönetmen olarak tarihe geçmiştir. Aynı zamanda gerçekçi akımının öncüsü olarak gösterilen II. Georg, yönetmen kavramının Avrupa’da kabul görmesini, turneleri boyunca "birçok ülkede bağımsız tiyatro topluluklarının kurulmasına (Çamurdan, 2011: 15)” neden olmuştur. Güçlü ve yaratıcı sahneleme yaklaşımlarıyla, modern tiyatroyla beraber tiyatro sanatının en önemli yaratıcısı olacak yönetmenin yerini açmıştır. Yardımcısı – yönetmen Ludwig Chronegk ile beraber, tanınmamış oyuncuların bir araya getirdiği topluluğu "çağının gereklerine uygun en ileri düzeyde oyunlar sahnelemesine önayak olmuştur (Candan, 2019: 25).” Çalışmaları boyunca oyun alanındaki tüm anlatım araçları arasındaki düzen, uyum, bütünlük ve tutarlılık üzerine fikir yürütmüştür. Oyun kişisi ile dekor düzeni arasındaki uyum, oyun alanındaki görsellik ile söz arasındaki uyum ve tutarlılığı ön planda tutan çalışmalar gerçekleştirmiştir. Bu çerçevede bakıldığında II. Georg, tiyatrodaki sahneleme öncesi ön çalışma yaklaşımını getirmiştir.

“Prova süresi uzundur, düşündüğü her noktayı da gerçekleştirir bunun için. Giysili oyunlarda, kılıçlar, mihverler, silahlar mümkün olduğu kadar önceden prova edilmelidir. Böylece, temsilden çok önce, oyuncular bu eşyalara günlük hayatlarında kullanıyorlarmış gibi alışmalıdırlar. Giysi gerektiren oyunlarda, oyuncular son provalarından çok önce, giyecekleri şeyleri prova etmelidirler.

Giysilere alışan oyuncu öyle doğal hareket etmelidir ki, seyirci oyuncuyu karnaval eğlencesinde giysi giymiş biri gibi iğreti hissetmesin (Nutku, 1963: 67–68).’’

Meiningen Dükü, tüm teatral unsurların önemine vurgu yaparak, oyun alanına getirdiği estetik uyum, tiyatroyu sadece oyunculuk ve söz sanatı olmaktan çıkartmış ve seyircinin oyundan estetik bir haz almasını sağlamıştır. Sahnede tarihsel bir doğruluk/kesinlik kurmak adına; dekor, giysi (sahici olması açısından dönemine ve rolüne göre eskitirdi) ve aksesuar dahil olmak üzere en küçük ayrıntıya dikkat ederek, metnin sahnede en doğru şekilde temsil edilmesini hedeflemiştir. Böylece seyirci, sadece olaylardan, eylemlerden, diyaloglardan yanı sıra anlamı tiyatronun diğer unsurlarından da üretmesi sağlanmıştır.



Şekil 1. Meiningen Dükü II. Georg - Julius Caesar, 1874

Şekil 1’de görüldüğü üzere II. Georg, oldukça kalabalık oyuncu topluluğunun sahne düzenlemesine bağlı olarak oyuncu-sahne ilişkisine ve etkileşimine, eylemin kesintisiz ilerlemesine, oyuncunun diksiyonuna, dekor, aksesuar ve giysiyle bütünlüğüne önem vererek bir anlamda oyuncunun rolüyle özdeşleşmesini sağlamıştır. Seyircinin dikkatini sahnedeki eylemin kesintisiz ilerlemesine ve bütünlüğüne kaptırabilmesi için oyun alanı – seyir alanı ilişkisinde dördüncü duvar kavramının, düşüncesinin zeminini hazırlamıştır. Bu yüzden oyuncunun dikkatini seyirciye vermesinden ziyade, oyun alanında yaratılmış olan dünyanın içerisinde kalmasını ve "oyuncunun kendisiyle doğal bir ilişki kurabileceği bir çevre yaratma ilkesi yer etti (Braun, 2013:22). ’’ Oyun

alanında yaratmayı hedeflediği natüralist yanılsama (ilkesi) düşüncesiyle, varmak istediği tiyatro dışındaki gerçek yaşamın bir uzantısını oluşturmaktır. Yaşamın sahnenin sınırları ötesinde de devam etmekte olduğu duygusuyla oluşturduğu doğal çerçeve ve yanılsama yaklaşımı, seyirciyi oyun alanında yaratılmış kurgusal dünyanın içine çekilmesi düşüncesini ortaya çıkartmıştır. II. Georg, tiyatro sahnelemelerine getirdiği yenilikçi sahneleme düşüncesi, anlatım araçlarına verdiği önem, oyun alanındaki tarihsel tutarlılık ve uyum, oyun alanı–seyir alanı etkileşimine getirdiği boyutla çağdaşlarını etkileyerek; seyircinin, oyun alanında yaratılmış somut dünyanın içine çekilerek özdeşleşme ilkesinin doğmasını sağlamıştır. Meiningen Tiyatrosu’nun Avrupa’da gerçekleştirdiği turnelerde, modern tiyatronun kurucuları içinde yer alan; Fransa’da Antoine, Almanya’da Otto Brahm, Rusya’da Konstantin Stanislavski gibi birçok yönetmeni etkilemiştir.

1887 yılında ‘‘Theatre Libre ’’(Özgür Tiyatro)’nin kurucusu olan Andre Antoine (1858 – 1943), ilk Fransız yönetmendir. Tolstoy’un Karanlığın Gücü, Ibsen’in Hortlaklar ve Yaban Ördeği, Emile Zola’nın Dünya gibi oyunlarını sahnelemiştir.

1888 yılında, Meiningen Tiyatrosu’ndan ‘‘Willhem Tell ’’oyununu ve Irving’in topluluğunu izledikten sonra; sahnelemelerine ilişkin gerçekçilik yaklaşımı ve oyun alanını en ince ayrıntısına kadar yaratmanın arayışına yoğunlaşır. Bu düşünceyle birlikte gündelik yaşamın gerçekliğini, sanatsal olarak sahnede yeniden kurulması üzerine çalışmalarını gerçekleştirmiştir. Oyuncunun sahne üzerindeki inandırıcı (gerçekçi) olması için devinimlerinin, davranışlarının ve diksiyonunun gündelik yaşama uygun bir şekilde rolü ile özdeşleşmesi gerektiğini savunmaktadır. Sahnelemelerinde yanılsamacı yaklaşımla yaratılmak istenen dünyanın içerisinde oyuncunun, seyircinin etkisi altında kalmadan ve seyirciyi yok sayarak dolaylı bir ilişki içerisinde olması üzerine çalışmıştır. ‘‘Oyuncu bunu gerçekleştirebilmek için de seyirciyle sahne arasında bulunan bölümde, sahne ağzında, saydam duvar varmışçasına davranmalıdır (Çamurdan, 2011: 20). ’’Böylece oyun alanı ile seyir alanı arasında, ‘‘dördüncü duvar’’ kavramını getirmiştir.

Andre Antoine’ın sahnelemelerinde ‘‘(1) Somutluk duygusu yaratma, (2) Yeniden canlandırma, (3) Yanılsama yaratma (Şener, 2006: 209) ’’ gibi üç önemli

hususla vurgu yapmıştır. Somutluk duygusunu, oyun alanını inşa ederken oyuncuyu eşya ile çevrelemeye dikkat etmiştir. Oyunun geçtiği mekanı gerçek eşyalarla (örneğin, salon için pencere, koltuklar, kapı vb.) donatarak oyun alanına somutluk ve maddilik kazandırmıştır. Böylece, günlük eşyalarla çevrelenmiş mekanın içerisinde oyuncunun devinimlerinin ve davranışlarının canlı ve yoğun olabileceğini düşünmüştür. Oyun alanında fotoğraf kopyacılığından ziyade yaşamın yeniden canlandırılması, seyircinin yansıtılan olay ile özdeşleşmesinin yoğunluğunu arttıracaktır. Antoine'nin bu düşüncelere bağlı olarak, kasap dükkanı içerisinde geçen oyunda gerçek et asması devrim niteliğinde bir yaklaşımdır. Sahnelemelerde somutluk duygusu yaratma düşüncesi ve yaşamın yeniden canlandırılmasıyla, seyircinin oyun alanında yaratılan yanılsamanın içerisine girmesini kolaylaştıracaktır.

Antoine, yanılsamacı sahnelemelerinin etkisini arttırmak amaçlı seyir alanındaki ışıkları karartarak, seyircinin tüm dikkatini oyun alanına çevirmesini hedefleyen çalışmalar gerçekleştirmiştir. Antoine'in tiyatro sahnelemesine getirdiği bu yeni yaklaşım ile seyircide bir büyülenme yaratarak, tiyatrodaki olduğunu unutmasını sağlamaktır. Yanılsamayı yaratmak için sahte dekor parçaları kullanmak yerine, gerçek eşyalar ve aksesuarlar kullanarak mekanın tüm ayrıntılarını tasarlar. Bu sebeple Antoine'nin amacı; seyircinin sahne üzerindeki dünya ile özdeşleşmesini ve her şeyi gerçek olarak algılamasını sağlamaktır.



Şekil 2. Andre Antoine'in 1890'da Theatre Libre'de gerçekçilik yaklaşımıyla sahnelediği Emil Zola'nın La Terre (Dünya) adlı oyunu

Şerkil 2’de Emil Zola’nın La Terre adlı oyununu sahnelerken; günlük gerçekliği en küçük ayrıntılarına kadar yansıtarak, seyircilerin “hayat kesitine” tanık oldukları izlenimini yaratmıştır. Antoine, seyircisi için oyun alanında kesintisiz, tutarlı ve bütünlüklü bir görüntü yaratmak için; yazılı metnin görselleştirerek, metni gösteriye dönüştürmüştür. Antoine’nin oyunun atmosferini gerçekçi ve doğalcı yaklaşımla yansıtmak için, sessiz duruşlardan, küçük çaplı tavır ve davranışlardan, sahne üstündeki kalabalıktan, ışık oyunlarından yararlanmıştır. Sahneleme estetiğini oluşturan bu tutumuyla, gerçeği en açık seçik haliyle seyirciye göstermiştir. Bu yüzden sahneleyeceği oyunları seçerken, seyircinin duygularını okşamak ya da eğlendirmekten öte eğitmeye çalışmıştır. Meiningen Tiyatrosu’nun ve Theatre Libre’nin başarılı prodüksiyonları Avrupa’da yankı uyandırmıştır. 1889 yılında Almanya’da Otto Brahm tarafından Freie Bühne (Özgür Sahne)’yi ve 1898 yılında Rusya’da yazar Nemirovitxh – Dantchenko’yla birlikte Konstantin Stanislavski tarafından da Moskova Tiyatrosu’nun kurulmasında önemli bir etken olmuştur.

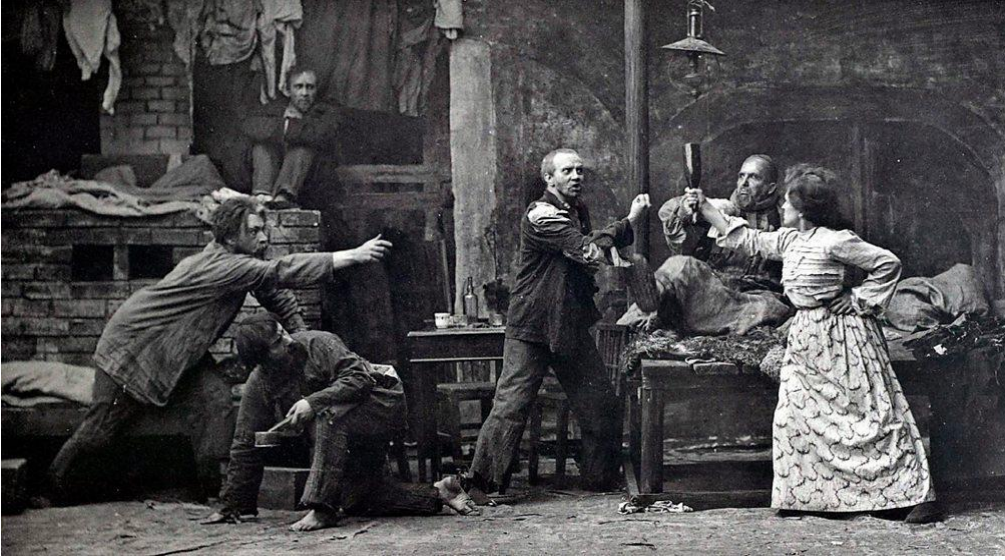
Otto Brahm’ın 1889 yılında kurduğu Freie Bühne Çağdaş Alman Tiyatrosunun temelini atmıştır. Araştırmaya ve tiyatro teorisine önem veren Otto Brahm, yönetmenin bilgi sahibi olmasını son derece önemsemiştir. Tiyatro sadece eylem ve sözden ibaret değildir, tiyatro her ikisinin de karışımıdır. Dönemin gelişen psikanalitik yaklaşımlarını oyunlarında kullanan yönetmen, gerçekçi ve doğalcı akımın Andre Antoine ve Konstantin Stanislavski arasındaki kilit taşıdır. Sahnelemelerinde seyircide yaratmak istediği özdeşleşen ruh halini, oyun karakterinin iç dünyasıyla oluşturmayı, oyuncunun son derece doğal ve gerçekçi oynamasını, gerçekçiliğe sıkı sıkıya bağlı kalmasını ve bu sayede seyircide yaratmak istediği yanılısamayı yakalamayı amaçlamıştır.

Konstantin Stanislavski (1863 – 1938) tiyatroyu sahnede, yaşam gerçekliğinin ayrıntılı, tutarlı, bütünlük ve nedensellik bağı içerisinde yanılısamacı bir biçim olarak tekrardan yaratılması olarak görmektedir. Sahnede yaratılan yanılısama, etmenlerin kullanımı, gerçeğe uygunluk, ayrıntıların önemi gibi unsurları ön planda tutarak kendi geliştirdiği oyunculuk ve sahne anlayışı ile tiyatro sanatına yeni bir boyut getirmiştir. Sahnelemelerini psikolojik gerçeklik temeli üzerine inşa eden Stanislavski; seyirciye, sahnede soyut olandan ziyade somut ve gerçek bir yaşamın kesitini sunmayı hedeflemektedir. Stanislavski’ye

göre; seyircinin oyuna inanmasını, ona kendini kaptırması gerektiğini düşünür. Tiyatrodan çıktıktan sonra seyrettiklerinin etkisinden kurtulmamalı, gördükleriyle ilgili ciddi sorular sormalıdır kendine (Çamurdan, 2011:27).

Stanislavski, tiyatronun başat unsuru olarak oyun metnini ve oyuncuyu görmektedir. Sahne provasına başlamadan önce metnin kuramsal olarak incelemesinin, oyuncunun rolüyle bütünleşmesi açısından önemini yanı sıra sahnede yaratacağı yanılsamanın tüm ayrıntılarını düşünebilmesi açısından da önemli bir yöntem olarak nitelendirmektedir. Sahne tasarımcısı Viktor Simov ile beraber “yaşayan mekan” düşüncesi çerçevesinden sahnelediği oyunlarda; dekor, aksesuar ve kostümlerin dönemin gerçekliğine uygun olması açısından oyunun geçtiği ülkeler ve şehirlerden temin etmeye özen göstermiştir. William Shakespeare’ın Othello (1896) oyununu sahnelemeden önce, dönemin giysilerini freskler yoluyla tekrardan tasarlamak, özgün mobilyalar, silahlar ve dökümler almak için Venedik’e kadar gitmiştir. Çar Fyodor İvanovic’i sahnelemeden önce Rostov, Nizhny Novgorod ve Kazan, Karanlığın Gücü’nden önce Tula eyaletine, Julius Ceasar ’dan önce Roma ’ya giderek şehrin dokusunu, halkını, yapılarını, eşyalarını ve giysilerini görmeye gitmiştir. Sahnelemelerinde kusursuz düzeyde bir yanılsama yaratmayı hedeflemiştir. Bu bağlamda seyirciyi oyun alanındaki gerçekliğin içine alarak tiyatroda olduğunu unutmamasını sağlamakla beraber oyun alanı ile özdeşleşmesini sağlamayı planlamıştır. Oyuncunun da oyun alanında mümkün olan gerçeklik yanılsamasını yaratabilmesi için, çağının bilincinde olması, yaşamın kendisine doğrudan bakabilmesi gerekir. Taklitçi olmak yerine, toplumu ve dönemini araştırmalı, gerçeklerin dışı nasıl yansıdıklarını sezmeye ve saptamaya çalışmalıdır.

Oyun alanındaki gerçeklik yanılsamasını oluşturmak ve aktarabilmek için tiyatronun tüm unsurlarının (kostüm, dekor, makyaj, ışık vb.) gerçeğe uygunluğuna önem vermiştir. Seyirciye günlük hayatın gerçekliğini ayrıntılı aktarmak adına birçok gösteriminde çevresel sesleri (tren sesi, su sesi, kurbağa sesi vb.) hatta koku alma duyusunu da kullanarak oyun alanında gerçekleşen her şeyin oyuncular ve seyirciler için inandırıcı olmasını sağlamıştır. Stanislavski’ye göre bir yönetmen, dekor gibi, ışık gibi, ses etkileri ve daha başka donatılar gibi bütün maddesel araçlarını seyirci ve oyuncu üzerinde izlenim oluşturmak için kullanır (Stanislavski, 1996: 246).

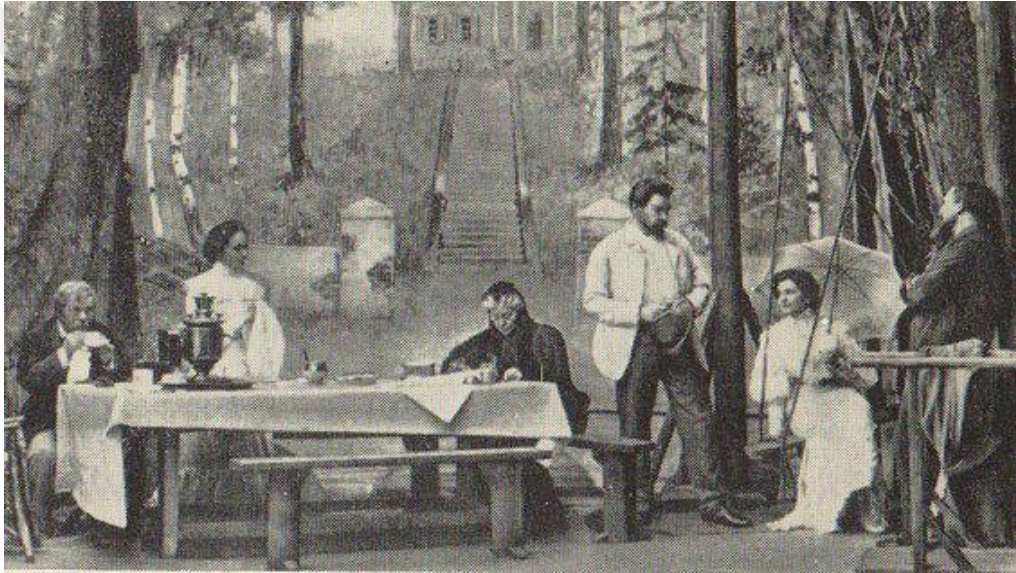


Şekil 3. Moskova Sanat Tiyatrosu 'nda Ayak Takımı Arasında (Maksim Gorki),1902

Stanislavski sahneleme çalışmalarında, günlük hayatın ritmini yakalamak için tek tip dekor uygulaması yerine her oyunun tinine ve atmosferine uygun mekan tasarımları kullanmıştır. Oyuncuyu çevreleyen mekanı seyircinin farklı perspektiften algılayabileceği, oyunun atmosferine ve zamanına bağlı olarak aydınlatılmış ışıklandırma ve gündelik seslerle beslenen tablolar hazırlamıştır. Sahnede görünmez bir dördüncü duvar yaratarak oyun alanını kapalı bir dünya olarak tasarlamıştır. Sahne-seyirci ayrımı keskin bir şekilde belirlenmiştir. Dekor sahne ağzını çevreleyen çerçevenin arkasına itilmiş, sahne aydınlatılmış ve seyir yeri karartılmıştır (Özüaydın, 2006: 11). Diderot 'nun da tiyatroyu yapaylıktan kurtulması için önerdiği dördüncü duvar ilkesiyle oyuncunun seyircinin varlığını unutarak oynayacağı, seyircinin yaratılan dördüncü duvarın ardındaki dünyaya bu çerçeveden bakması sağlanmıştır. Bu içe kapanma, sahnede yaratılan dünyaya dalıp gitme hali seyirciyle-oyuncu arasında duygusal bir özdeşleşme ve yanılsama yaratacaktır (Yalçın, 2019: 57).

Stanislavski, Aristotelyen tiyatronun en önemli unsurlarından olan “özdeşleşme” ve “katharsis” kavramlarına paralel bir düşünceyle oyunculuğa ve oyun alanı – seyir alanı ilişkisine yaklaşmıştır. Estetik, sanat ve edebiyat psikolojisinden alınma bir kavram olan özdeşleşme, Ben'in sanat yapıtının içine girerek orada kendini bulmasını, onunla kaynaşmasını dile getirir (Çalışlar, 1993: 87-88). Deneyimin süreci hem oyuncu hem de seyirci kişisi için geçerli bir durumdur. Oyuncunun, seyirci koltuğunda kimse yokmuş gibi oynayarak,

canlandıracağı karaktere yoğunlaşmasını ve hissetmesini talep eder. Bu nedenle kendi amaçlarının rolün oynandığı sürenin her anında, her zaman yaşamak olduğunu söyler (Karaboğa, 2018: 76). Oyuncunun özdeşleşme yoluyla rolünün içine girip onunla bütünleşirken; sahnedeki eylemle, kişilerle ve sahnenin tüm unsurlarıyla özdeşleşmiş olacaktır. Böylece seyircinin de oyunun içine girerek oyundaki eylem ve kişilerle özdeşleşmesi sağlanacaktır. Özdeşleşmeyi oyunculuğun temeline yerleştiren Stanislavski; oyuncunun rolünü rastlantısal bir şekilde değil, prova sürecinde çağrışımlanan duygusal anımsama yolu ile biçimlendirmesi sonucunda oluşturulabileceğini ön görür. Bütün bu yenilikler, sahneleme biçimini o güne kadar Rus sahnelerinde varlık gösteren “Melodramatik Tiyatrallık” anlayışından uzaklaştırdı (Candan, 55: 1997).



Şekil 4. Moskova Sanat Tiyatrosu’nda Vanya Dayı (Anton Çehov), 1989

Tiyatro sanatını, toplum üzerinde güçlü etkisi olan ve sanatçının sahne üzerindeki işlevselliğini yüce bir görev olarak görmekle beraber toplumsal bir sanat olarak değerlendirmektedir. Toplumsal gerçekçiliğin temsilcisi olarak sayılan Stanislavski, tiyatroyu propaganda aracı olarak görmemiş ve politik tiyatroyu benimsememiştir. “Tiyatroyu, sahneden seyirciye mesaj vermek ve seyirciyi belli bir siyasal ideoloji ve söylem doğrultusunda yönlendirmeyi amaçlamak, tiyatro sanatına temelden aykırıdır” düşüncesini benimsemiştir (Akt. Özüaydın, 2006: 16). Sanat Yaşamım adlı kitabında oyun alanı ve seyir alanına ilişkin şu ifadeleri kullanmaktadır:

Seyirci tiyatrodan aldığı verilere göre kendince sonuçlar çıkarıp kendi eğilimini yaratabilir. Doğal sonuç, seyircinin ruhunda ve zihninde, oyuncunun yaratıcı çabalarıyla ortaya koyduğu verilerden kendinden doğar (Stanislavski, 1992:319).

Seyirci için bu doğal süreç, oyun kişilerinin iç dünyasının yansımaya inanmasından başlamaktadır. Böylece seyirci dolaylı yoldan, oyunun fikir ve felsefesinden etkilenir. Çünkü seyirci her zaman içine girdiği dünyanın tanığı olmakla beraber, oyun kişinin algıladıklarını kendi geçmişindeki anılarla yeniden yaratan biridir. Bir Aktör Hazırlanıyor kitabında seyircinin işlevselliğini şu şekilde tanımlar:

Oysaki ben, seyirci, benim yaratıcı çalışmamın istemeyerek bir tanığı ve de paydaşı olur; seyirci, sahne üzerinde gördüğü yaşamın ta içine çekilip alınmıştır, bu yaşama inanır da (Stanislavski, 1996: 214).

Stanislavski gösterimlerinde seyircisinin oyun alanındaki olaylar ve oyun kişisiyle empati kurarak özdeşleşmesini hedeflemiştir. Yanılsama yaratılarak, seyirci duygusal yaşantının içine dahil olabilecek ve sahnede oyun değil, gerçek yaşamın bir kesitiyle baş başa kalacaktır. Böylece seyirci, yaşayacağı katharsis yoluyla kendi yaşamındaki yönelimlere dair sonuçlar çıkartması sağlanacaktır.

Modern dönemde gerçekçi ve doğalcı yaklaşımın Avrupa tiyatrosunda önemli bir ivme yakalamasının yanı sıra yeni tiyatro düşüncesi ve sahneleme anlayışları da ortaya çıkmıştır. Özellikle söz ögesiyle birlikte görselliğin de önem kazanması modern tiyatro döneminde, karşı gerçekçi eğilimleri doğurmuştur. Karşı gerçekçi eğilimlerin sahne estetiğine etkisi olan en önemli isim sahne tasarımcısı ve tiyatro kuramcısı olan Adolphe Appia (1862 – 1928)’dır. Özellikle sahne plastiği ve ışıklaması üzerine yenilikçi girişimleri hem çağdaşlarını hem de ardıklarını etkisi altına almıştır. 19. Yüzyıl görsel yanılsamasını reddederek, iki boyutlu resimsel sahne tasarımının yarattığı uyumsuzluğu ortadan kaldırmak için oyun alanında üç boyutlu öğelere yer vermiştir. Oyun alanında devinim halinde olan oyuncuyu çevreleyen diğer tiyatro öğelerinin stabil oluşunun yarattığı bu uyumsuzluğu; ritmik uzamlar (sütun, küp, basamak, eğimli yüzeyler) gibi üç boyutlu öğelerle, hareket halindeki ışıklandırma tasarımıyla ve müziğin oyuncu bedeni ile kurduğu ilişkiyle ortadan kaldırarak, oyun alanında bir bütünlük

kurmayı hedefleyen çalışmalar yapmıştır. Appia, Richard Wagner'ın düşüncelerinden etkilenmiş olsa da Wagner'ın Ortak Sanat Yapıtı düşüncesi içerisinde bazı farklı düşünceler ve temel ayrılmalar söz konusudur. Appia için önemli olan, çeşitli sanatların ortaklaşa bir etki yaratmasından çok, tiyatro sanatına en üstün anlatım zenginliği kazandırmak üzere belli bir öncelik–ardılık ilişkisi içinde bir araya gelmeleridir. Burada öncelik oyuncunudur, ardından uzam gelir (Akt. Candan, 1997: 31). Bu düşüncenin temelinde sahnelemeyi oyuncunun üzerine temellendirmesi yatmaktadır. Oyun alanındaki dramatik eylemin en önemli anlatım aracı olarak oyuncuyu gören Appia, sahneleme esnasında oyuncunun devinimine eşlik edecek diğer anlatım araçları olarak ise; müzikle ifade edildiğini belirtir ve sahne üzerinde aynı anlatım gücüne ışıkla ulaşmaya çalışır (Şener, 2006: 232). Ayrıca oyuncunun sahne üzerindeki devinimine çoğul olanaklar oluşturacak sahne tasarımları (ritmik uzamlar), gösterimin bütünlüğünü oluşturacak bir diğer düşüncesidir. Appia'nın tüm bu fikirleri karşı gerçekçi sahne kuramının temelini oluşturmakla beraber yaygınlaşmasını sağlamıştır.

Appia, boyalı perdenin görsel aldatmacasını feshedip, onun yerine doğalcı olmayan, sembolik soyut bir sahne kurabilmek için ışıkla denemeler yaparak, renkleri ve gölgeleri manipüle ederek çalışmalarını sürdürmüştür (Shepherd – Barr, 2019: 59). Ona göre, seyircinin yoğun bir atmosfer içine girebilmesi için sahne tasarımında ayrıntının çokluğundan ve alışlagelmiş dış dünyanın referansı doğrultusunda gerçekliğin temsili kaygısına karşı, gerçekliği tamamlanmış bir bütün olarak sunulmasını savunmaktadır. Bu nedenle soyut ve düşsel gerçeği sahne uzamında yaratarak, gerçeği seyircinin düş gücünde tamamlatmayı hedeflemiştir.

Gerçekçi akımın sahne uzamında yarattığı illüzyon, sahne plastiğini, oyuncuyu ve sahnedeki yaşamı gerçekmiş gibi kabul ettirmeyi, sahnedeki dramatik eyleme tanıklık etmeye gelen seyirciyi bir illüzyonun içine sokmayı hedeflemektedir. Appia'nın soyut sahne tasarımı ve sahne uzamındaki devinimle dramatik eylemi simgeleştirmesi seyircinin, sahnede yaratılan illüzyona dahil edilerek düşsel gerçeği paylaşmasını sağlamıştır. Illüzyon sözcüğü bu anlamı ile “yanılsama” olarak değil, “sanrısama” olarak adlandırılabilir. Appia bunu gerçekleştirmek için heyecanı atmosfere dönüştürmek ve seyirciyi bu atmosfere

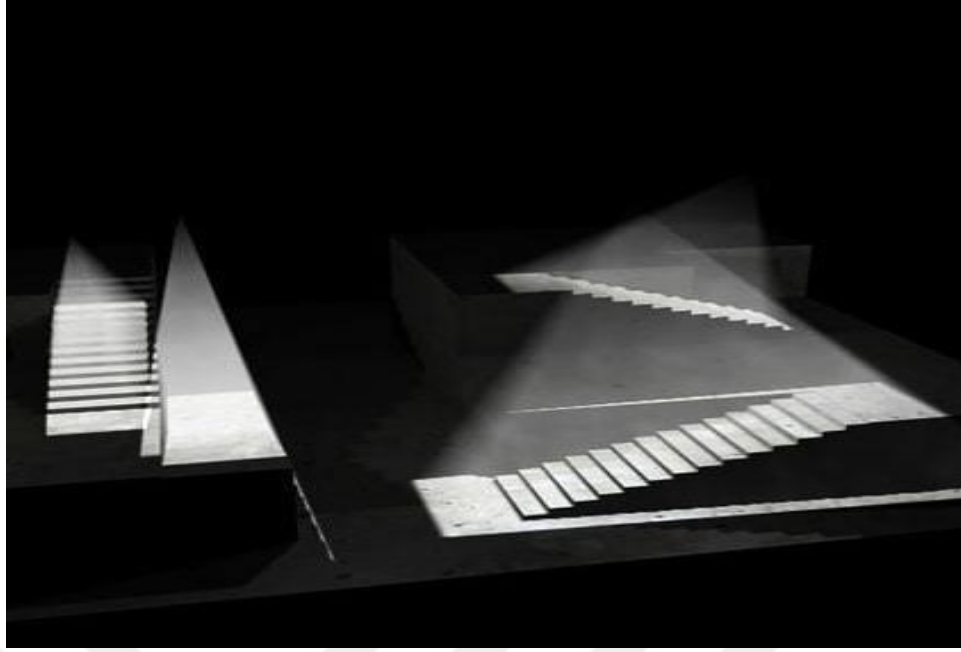
katmak amacındadır (Şener, 2006: 232). Bu sebeple Appia bir anlamda seyirciyi, gösterimin yaratıcısı sıfatına taşıyarak sahne uzamında önemli bir işlevsellik vermiştir.



Şekil 5. Appia'nın "Ritmik Uzamlar"ı

Appia, sahnede gerçekliğin betimlenmesinin sanatı olumsuzlamak olarak nitelendirmiştir. Sahne uzamında gerçekçi öğelere yer vererek gerçeklik algısının yaratıldığı sahne estetiğine karşı çıkararak, soyut sahne tasarımı üzerine çalışmıştır.

Sahne tasarımında ağırlık noktasını, uzamın ışık, hareket ve renk aracılığıyla biçimlendirilmesi olarak tanımlıyordu. Uzam, dramın eylemine uymalı, onu simgeleştirmeli, hatta devingenliğiyle dramın devingenliğine katılmalıydı (Candan, 1997: 31). Yeni bir illüzyon anlayışı getirerek, seyircinin sahnedeki olay ve oyun kişisi ile özdeşleştirilmesinin önüne geçmiştir. Ayrıca soyut sahne tasarımının imge gücü seyircinin, sahnedeki yaratma sürecine dahil olmasını sağlamıştır.



Şekil 6. Appia'nın Işıklama Tasarımı

Appia'nın sahnede kullandığı ışıkla bîçimiyle oyuncunun ve sahne plastiğinin yeni bir anlam kazanmasını sağlamıştır. Çünkü oyun alanındaki uzamı “ışık ve gölge” ile oluşturarak; hareket halindeki oyuncunun içerisinde bulunduğ u yatay zemin ve dikey dekoru tek bir uzamın içerisinde birleştirmiştir. Siyah ve beyaz dekorun içerisinde renkli ışık ve gölgeyi kullanarak oluşturulan uzamın içerisinde oyuncunun jest, mimik ve eylemlerini vurgulayan Appia, seyirci ile oyuncu arasındaki ilişkiyi güçlendirmekle beraber oyuncunun hareketini bir anlatım aracı olarak kullanmaktadır. Hareketli ve sabit ışıkla bîçim kullanarak “seyirciyi” yönlendirme, görünmeyeni görünür kılma ve oluşturulan atmosfer ile seyircinin düş gücünü harekete geçirerek sahne uzamındaki alanı onların yaratıcılığına bırakmaktadır. Soyut sahne tasarımının önemli bir parçası olan ışıkla bîçim ile gerçeğin betimlendiğ i oyun alanı yerine simgeleştirilmiş oyun alanı sunulmaktadır. Böyle bir ışıklandırma yöntemiyle seyircide duygusal bir tepki yaratmayı hedeflemektedir.

Uzam ve zamanın sanat eserinin sahnelenmesinde yeterli olduğunu düşünen Appia; ışıkla bîçim yolu ile oluşturduğ u uzama, müzik ile uyum içerisinde hareket eden oyuncunun hakim olabileceğini ve basamak, rampa vb. soyut sahne tasarımıyla sahnesel aksiyonun ritminin oluşturduğ u zamanı uyum içerisinde kullanılabileceğ i fikri ardıllarını da etkisi altına almıştır. Dekor, ışık, bîçim, renk ve hareket ritmi üzerine yaptığ ı çalışmalar, oyun alanına olduğ u kadar seyir

alanına da farklı bir bakış açısını sunmuştur. Oyun alanındaki bu denli köklü değişimler tiyatro seyircisinin gösterimleri alımlama şeklini değişime uğratmıştır. Seyirciyi yönlendirerek ve yaratıcı sürecin içersine dahil ederek farklı bir işlevsellik sunan Appia, aynı zamanda tiyatro mimarisi üzerine yaptığı çalışmalar sonucunda seyircinin konumunu değiştirmiştir. Oyuncu–seyirci, seyir alanı–oyun alanı ilişkisini güçlendirmek için, yanılsamacı sahne tasarımına zemin oluşturan çerçeve sahneden vazgeçerek seyirci ile oyun alanı arasındaki ayrımın ortadan kaldırılmasını savunmuştur. Seyirci ile imgelem dünyası arasındaki engelleyici öğeler olan rampa ve perdeyi kaldırarak ayrımı en aza indirmiştir.



Şekil 7. Appia 'nın Jacques Dalcroze ile beraber çalıştığı Hellarau 'daki sahne

Adolphe Appia'nın karşı gerçekçi estetik anlayışının öncüsü olarak birçok yönetmeni ve tiyatro akımını etkilemiştir. Tiyatro mekanına getirdiği esneklik fikri Piscator'un ve Walter Gropius'un tasarımlarına yansır (Duygulu, 1984: 17). Merkezinde ışık bulunan, Bauhaus'un ışık oyunları, Çek senografi Josef Svoboda'nın çalışmalarını ve Robert Wilson'ın çağdaş sahneleme çalışmalarını etkileyecek yeni bir dramaturji geliştirmiştir (Palmer, 2015: 2). Ayrıca soyut sahne tasarımını oluşturan basamakları; dışavurumcu tiyatro hareketinin ve kalabalık sahne düzenlemelerine yer veren yönetmen Max Reinhardt'ın yapımlarında kullanıldı. "Ritmik uzamlar"ın ileriki yıllarda gelişen Bauhaus akımının kübist sahne tasarımlarına öncülük ettiği de söylenebilir (Candan: 1997, 30).

Sonuç olarak Appia sahne tasarımına ve oyun alanı–seyir alanı düzenine getirdiği bakış açısıyla dış dünyanın referans alındığı gerçekliğin temsiline karşı

çıkarak; seyircinin gösterim boyunca olay ve oyun kişisiyle özdeşleşmesinin, edilgen konumda kalmasının, tiyatronun tamamlanmış bir bütün olarak sunulmasının önüne geçmiştir. Bu anlamda değerlendirilen seyircinin imge gücünü harekete geçirecek heyecan ve duyumsama yolu ile gösterim boyunca etken konumda kalmasını hedeflemiştir. Işığın görülmeyeni gösterme ve seyirciyi yönlendirme misyonuyla yaratılan sahne atmosferini görüntüye dönüştürülerek, gerçeği seyircinin hayal gücünde tamamlatmayı sağlamıştır.

Sanatı, gerçekten üstün gören İngiliz sahne reformcusu Craig (1872 – 1966), karşı gerçekçiliğin öncüleri arasında yer almaktadır. Sanatın gerçeğin bir kopyası olarak değil, tasarım olarak nitelendirir. Realizm ve natüralizmi sanat karşıtı olarak nitelendiren Craig, sanatın bir tasarım olduğunu, gerçeğin aynası olmadığını düşünmüştür. Yaşamı boyunca tüm çalışmalarında ulaşmak istediği estetiğin temeleni görsellik oluşturmaktadır. Sahnelemedeki en önemli teatral anlatım aracı olarak görselliği ön planda tutarak, sahne tasarımlarında şiirsel bir atmosfer yaratmanın gerekliliğini savunmuştur. Çünkü Craig’e göre seyirci, bir oyunu dinlemeye değil görmeye gelir (Özüaydın, 2006: 22).

Natüralizmi ve realizmi sanat karşıtı olarak gören Craig gösterimlerinde, betimleyici olmaktan ziyade çağrışımçı imgelerin oluşturulmasını hedefleyerek seyircinin imgelem gücünü kullanmaktadır. Estetik düşüncesini harekete geçiren görsel anlatımı seyircide yanılsama yaratmak yerine sanatsal anlatım aracı olarak kullanması yenilikçi bir girişimdir. Purcell Opera Topluluğu ’nda Martin Shaw ile birlikte “Dido ile Aenas (1899)”, “The Masque of Love – Aşk Maskesi (1901)”, Handel ’in postral operası olan “Acis and Galatea (1902)”, Laurence Housman’ın İsa’nın doğumu ile ilgi oyunu “Bethlehem (1902)” sahneledi. Ayrıca İbsen’in kasvetli dramı “The Wikings at Helgeland – Helgeland ’taki Vikingler (1902)” , Shakespear’in “Much Ado About Nothing – Kuru Gürültü (1903)”, Otto Brahm’ ın Berlin’deki Lessing Tiyatrosu’nda “Venice Preserved – Venedik Kurtuldu (1904)” ve Stanislavski’nin Moskova Tiyatrosunda “Hamlet” oyunlarının sahnelemesinde görev almıştır. Craig’in gösterimlerindeki ortak nokta sembolist sahne tasarımı ve yaklaşımlarıyla yarattığı atmosferde seyircinin hayal gücünü harekete geçirerek yaratım sürecine dahil etmesidir. Sahnelediği en iyi gösterim olarak dile getirdiği “Aşk Maskesi” adlı oyunda; temadaki ayrıntıların, karakterlerin ve dekorun ipoteğinden kurtularak duygulanım ve soyutlukları

özgürce aktardığı bir yapım olarak gösterilmiştir. Bu bağlamda seyircinin sahne uzamındaki boş olanı düş gücü ile doldurmasını hedeflemiştir.

Craig diğer gösterimlerde olduğu gibi Handel 'in Etna Dağı'nın eteklerinde geçen Acis and Galatea operasını sahnelemesinde seyirciyi sanatsal bir yaşantıya katılmasını isteyerek, görüntü yolu ile gerçeği seyircinin düşüncesinde tamamlatmayı hedeflemiştir. Edward Braun 'un Yönetmen ve Sahne kitabında Arthur Symons'un "Acis and Galatea" gösterimine ilişkin düşünceleri şu sözlerle aktarır:

(...) Acis and Galatea'nın düzenlenişiyle ilgili malum eleştiri şudur: Pastoral bir yapı kurmuş, ama içine hiç pastoral bir şey koymamıştır. Bu eleştiri kısmen haklıdır. Başka yerler vardır ki, mesela birinci perdenin sonunda olduğu gibi, kendi anlayışına göre pastoral duygusunun tam anlamıyla hakkını verir. Çadır vardır, dört köşesi duvarlı; ne çayır çimenden ne de gökyüzünden eser vardır; ama yine de, yere yatmış gülen düz giysili, düz kurdela perilerle; birbirlerine kağıttan güller atan, kahverengi renkli gayet modern hasır şapkalar takmış çocuklarla ve havada uçuşan, gözünüzle takip ederken sanki rüzgarın önüne katılmış bulutlar izlenimi veren (sokaktan tanesini bir kuruşa alabileceğiniz) renkli balonlarla, kır hayatının neşesi, bahar ve açık havayla dolu gerçek suyun şırıltısı, ne boyalı ağaçların arasına yerleştirilmiş gerçek mısır demetleri ne de tuvale yapılmış aydınlık gökyüzü bu izlenimi verebilirdi (Braun, 2013:95).

Symons'un izlenimlerinden yola çıkarak görüldüğü üzere Craig, gerçek nesneler ile sahneyi doldurmak ya da boyalı iki boyutlu dekor ile yanılsama yaratmak yerine seyircinin kendi öznel kabulleriyle pastoral bir yapı kurmasına izin vermiştir. Ayrıca Craig ışığı anlatım aracı olarak kullanarak "Gölge" adındaki ikinci sahneyi, fondaki lacivert zemine devasa bir gölge yansıtarak Canavar Polyphemus'u tasvir ederken sahne üzerindeki tümsekte bulunan Acis ile Galatea 'yı kırmızı ışık hüzmeleriyle aydınlatır ve o sırada sahne arkasında yüzleri tam olarak seçilmeyen koro bulunur. Kırmızı ışık tasarımı ile aşıkların iç dünyasını, koroyu kişisizleştirmek adına yüzlerini aydınlatmaması ve Polyphemus'u gölge yolu ile sahne uzamında var etmesi, Craig için ışıklamanın soyut bir anlatım aracı olarak kullanıldığının göstergesidir. Işıklamanın yarattığı atmosferi birçok sahnelemesinde kullanmıştır. Dido ile Aeneas'ta seyircinin

imgelemine harekete geçiren, gerçekçi anlamda tanımlayıcı olmaktan çok uyarıcı nitelikte tablolar, art arda dizilmiştir. Burada en başta gelen öge, ışıktı (Candan, 1997:33). Sahnelemelerinde farklı renkte fonlara yansıttığı renkli ışık ile elde ettiği atmosfer, sonsuz bir mekan duygusu yaratmakla beraber karakterin veya dramatik metnin ruhunu yansıtmayı sağlamıştır. Craig'ın gösterimde oyuncu ve sahnenin uyumunu sağlamak için; dans unsurları kullandığını, burada tüm hareketlerin düz çizgiler ve dik açılarla stilize edildiğini ve bu da eğrilerin izin verilmediği bir kukla sertliği ile sonuçlanmıştır (James, 2009: 12).

Koroyu ortama entegre ettiği ve her şeyi yaşayan canlı bir bedene dönüştürdüğü Şekil 2'de yer alan fotoğrafta görülmektedir. Sahne uzamındaki uyum sadece atmosferin görsel leit motifiyle değil, aynı zamanda hareketle de gösterilmektedir. Sahneye ait kumaş şeritleri, oyuncuların kollarına ve başlıklarına bağlanmış olması koronun teknik olarak sahnenin bir parçası haline gelmesini, birlikte yaşayan, hareketli bir evren oluşturmasını sağlamıştır. Böylece oyuncuyu daha büyük bir bedenin parçası haline getirmiştir. Benzer teknik Moskova Sanat Tiyatrosunda sahnelenen Hamlet oyunun "Birinci Perde, 2. Sahnesinde" kullanılmıştır. "Acis and Galatea" gösteriminde görsel bir bütünlük yakalayan Craig, kostüm, sahne tasarımı, hareket, oyuncu ve ışıklama ile çeşitli ruh hallerinin ince bir şekilde değiştirmiştir. Sahnede oluşturduğu görsel desen ve orkestrasyonu, izleyicinin duyularına ve hayal gücüne güçlü bir şekilde hitap eden, açık bir şekilde inandırıcı bir dünyaya sürükledi; seyircide sıra dışı ve yoğun bir deneyim yaşıyormuş hissi bırakıldı.



Şekil 8. Craig'ın (1) Galatea için hazırladığı kostüm (2) Acis ve Galatea korusu (1902)

Craig'e göre seyircinin günlük anlayış ve beğeni düzeyine kesinlikle inilmeyecektir (Şener, 2006: 234). Tiyatro olağandışı bir yaşam alanı olmalıdır. Oyun alanındaki tüm öğelerin birbirleriyle uyum içinde devinerek evrensel bir dil oluşturmalıdır. 1904-1905 döneminde kaleme aldığı Tiyatro Sanatı Hakkında (On the Art of the Stage) kitabında rejisör-seyirci arasında geçen diyalog olarak tiyatro sanatı üzerine çeşitli düşüncelerini aktarmıştır. Suat Taşer Sahneye Koyma Sanatı kitabında, Craig 'in bu görüşlerini aktarmıştır:

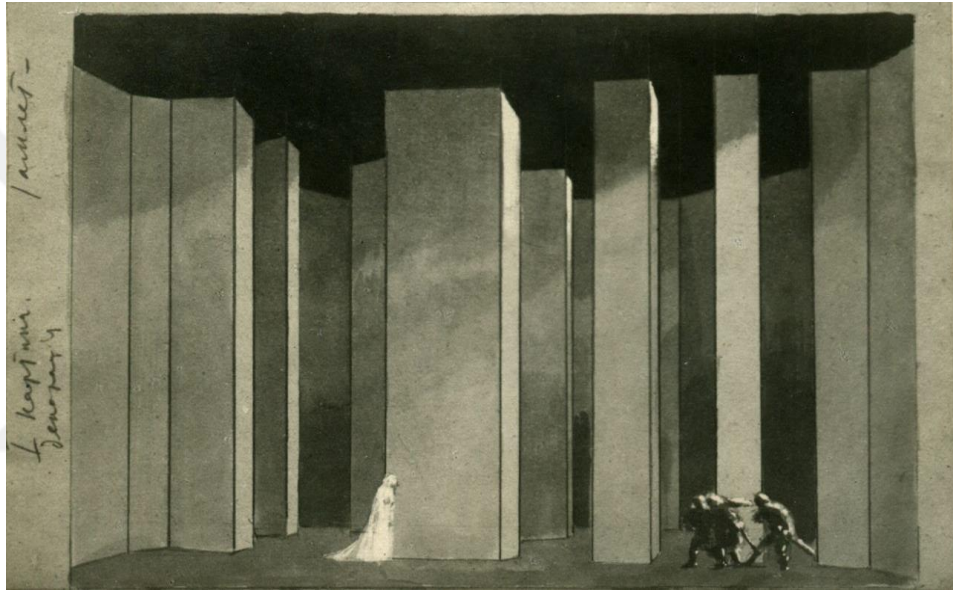
Rejisör: (...) Söyleyin bakalım, tiyatro sanatının ne olduğunu? Seyirci: Bana göre, tiyatro sanatı, aktörlüktür. Rejisör: Hayır, tiyatro sanatı ne aktörlük, ne piyes, ne sahne, ne de danstır, fakat bunları meydana getiren bütün öğeleri kapsar: eylem, aktörlüğün ruhudur; sözler, piyesin gövdesi; çizgi ve renk, dekorun kalbi; ritim, dansın temelidir (Taşer, 1967; 50-51).

Craig'in görüldüğü üzere tiyatroyu oyunculukla ya da sözcüklerle sınırlamaması sahnelemelerinde farklı bakış açıları getirmesine neden olmuştur. Özellikle oyuncu konusundaki fikirleri çağdaşları başta olmak üzere birçok dönemde tartışılacak hale gelmiştir. Oyuncuyu, gösterimin yaratım sürecinde kendi öznel yorumunu sahneye taşıyan oyuncudan ziyade bir benliği olmayan “üstün kukla (Über-marionette)”olarak nitelendirmektedir. Craig 'in üstün kukla düşüncesi, gerçekçi tiyatrodaki oyun kişinin rolün psikolojik durumu ile özdeşleşerek, kişilendirdikleri ve yorumladıkları yöntemin reddi olarak görülür. Oyuncunun bir bütünün parçası olarak görmesinden kaynaklı, oyuncuyu görsel bir anlatım aracı olarak nitelendirir. Oyuncu rol karakteri ile özdeşleşmek yerine, simgesel jestler kullanarak taklit eden değil gösteren olarak sahnede var olmalıdır. Oyunculuğa yaklaşımıyla dışavurumcu akıma ve epik tiyatroya etki eden Craig'in bu yaklaşımı seyir alanı-oyun alanına yaklaşımını da farklılaştırmaktadır. Seyircinin tiyatrodaki olduğunu unutmaması gerektiğini savunan Craig “seyirci de, oyuncuyla özdeşleşmemeli (Özüaydın, 2006, s.25)” ancak böylece tiyatrodaki yanılısamanın farkında olabileceğini ortaya koymaktadır.

Sahne tasarımı, oyunculuk, dekor ve kostüm gibi sahnenin tüm birleşenlerini sembolist yaklaşım ile seyircide sanrı yaratarak bir fantezi dünyasına davet etmektedir. Stanislavski ve Otto Brahm ile tarihe not düşülen diyaloglarında Craig'in tiyatro sanatına bakış açısı net bir şekilde görülmektedir.

Otto Brahm, “Venice Preserved – Venedik Kurtuldu (1904)” adlı oyunda birlikte çalıştığı Craig’e dekoru inceledikten sonra “Kapı nerede?” diye sorar ve Craig, “Kapı yok: yalnızca giriş çıkış için bir yer var” diye cevaplamıştır. Stanislavski’nin Moskova Sanat Tiyatrosu’nda, Hamlet oyunu üzerine çalışırken aralarında geçen diyalogu Özdemir Nutku şu şekilde aktarır:

Craig, Ophelia’nın kişiliksiz bir figür olduğunu savunuyordu. Stanislavski, “Öyleyse, Hamlet ona neden aşıktır” diye sorunca, Craig kendine özgü yanıtını vermiştir: “Hamlet kendi imgelemine aşıktır, Ophelia’yı kendi imgeleminde yarattığı gibi görür.” (Nutku, 1963: 101)



Şekil 9. Craig’in Hamlet yapımında son sahne (Moskova Sanat Tiyatrosu 1911 - 1912)

Craig çağdaşlarının yanı sıra sahne tasarımı ile Peter Brook’u, oyunculuğa getirdiği üslup ile fiziksel tiyatro başta olmak üzere Bertolt Brecht’i, Appia gibi ışıklama konusunda birçok sembolisti ve sürrealistleri etkilemiştir.

Craig, sahne tasarımında çağrışıma dayalı imgeler dünyası yaratarak seyirciyi edilgen konumdan etken konuma getirmiştir. Seyircinin işlevselliğindeki bu dönüşüm, alımlayıcının düş gücünü harekete geçirmesine bir anlamda gösterimin yaratıcı unsuru haline dönüşmesine neden olmaktadır. Gösterimlerinde, tiyatroyu tamamlanmış bir ürün olmaktan çıkartıp seyirciyi uyarıcı unsurlar ile karşı karşıya getirerek yoğun bir deneyim yaşamasını hedeflemektedir. Seyircinin tiyatro sahnesinde olduğunu unutmaması için oyun

kişileriyle özdeşlemesine karşı çıkarak, oyun alanı–seyir alanı iletişimine farklı bir boyut kazandırmıştır.

Vselovod Meyerhold'un (1874 – 1940) tiyatroya yaklaşımını, Moskova Sanat Tiyatrosu'nun biçimini eleştiren yazılarından yola çıkarak gerçekçi tiyatroya ve tiyatrodaki yanılsamacı sistemin karşıt cephesinde geliştirdiği görülmektedir. Meyerhold yanılsamacı anlayışı şu sözlerle eleştirmektedir: Doğalcı tiyatro seyircinin düşünme yetisini inkâr etmekle kalmaz, onun sahnedeki zekice konuşmaları anlayabileceğini de red eder (Meyerhold, 1989 :65). Gerçekçi tiyatronun 19.yüzyıldaki kusursuz yanılsama anlayışından dolayı, tiyatronun kendi özünü yitirdiği düşüncesiyle simgeci bütünsel sanat sentezini savunur. İzlediği yöntemi “üsluplaştırma” stilizasyon) olarak adlandırmıştır. Meyerhold'un bu terim ile ne anlatmak istediğini Braun, Yönetmen ve Sahne kitabında şöyle aktarmıştır:

Üsluplaştırma sözüyle, tıpkı bir fotoğrafçının yapacağı şekilde, belli bir dönemin ya da belli bir görüngünün tarzının tam bir yeniden üretimini kastetmiyorum. Benim görüşüme göre, “üsluplaştırma” kavramı, gelenek, genelleştirme ve simge fikriyle bölünmez biçimde bağlıdır. Belli bir dönemi ya da görüngünün iç sentezini ortaya çıkartmak, her sanat eserinin tarzında derin kökleri bulunan bu gizli özellikleri çıkartmak için mümkün olan her aracı kullanmaktır (Braun,2013: 127).

Meyerhold, modern seyircinin geçmiş çağın eserlerinin (tiyatro metinleri) ana fikirlerini, tiyatrosunun anlayışını ve alımlayıcısı konumundaki seyircinin atmosferini anlamak amacıyla stilize tiyatroyu önermektedir. Meyerhold'a göre: Antikite sahnesi de, Shakespeare sahnesi de çağının popüler sahnesi de bizimki gibi göz bağlayıcı (illüzyonist) dekorlara gereksinim duymamıştır. O çağlarda dekor sahne illüzyonunun (yanılsamanın) bir kaynağı değildi (Taşer, 1967: 71). Tiyatronun geleneksel yöntemlerinden de yararlanarak farklı bir sahne dili yaratmak için kullanır. Bu sebeple, çağının yenilikçi akımlarıyla beraber ortak düşünce içerisinde olup, yanılsamacı dekor anlayışı yerine üç boyutlu öğelerin yerleştirildiği oyun alanı tasarımını savunmuştur. Gerçekçiliğin yarattığı yanılsamacı anlayıştaki ayrıntılar ile uğraşmak yerine, gösterimde yaratılmak istenen düşünsel atmosfere uygun stilize bir sahne donanımı geliştirir. Böylece yaşamın aslının temsili yerine, tiyatronun bileşenlerinin anlatım gücünü

kullanarak seyircinin tiyatrodaki olduğunu unutmadan ve tek bir perspektife mahkûmiyetini ortadan kaldırır.

Sanat ve yaşam arasındaki bağın önemli bir unsur olduğunu düşünen Meyerhold; bu iki dünya arasındaki sınırı yani oyun alanı–seyir alanı arasındaki sınırı kaldırır. Çerçeve sahneye karşı çıkarak “dördüncü duvar” anlayışını yıkar. Seyir alanı ve oyun alanı arasındaki ayrımı yok etmesiyle beraber oyuncu ile seyirciyi yüz yüze getirerek, temelde oluşturmak istediği teatral ilişkiyi kuvvetlendirmiş olmaktadır.

“Oyuncularla seyirci arasında büyümlü bir sınır vardır (başka bir deyişle ramp çizgisi); bugüne dek bu sınır tiyatroyu birbirine yabancı iki dünyaya bölmüştür: Dünyalardan biri sadece eylem halindedir, diğeri sadece algılar ve yaratıcı enerjilerin ortak kan dolaşımı sayesinde bu ayrılmış iki bedeni birleştirebilecek damar yoktur” (Berktaş,1997: 158).

Rusya’da yaşanan Ekim Devrimi ile beraber proleter seyirci kitlesine ulaşmayı ve tiyatronun işlevselliğini “protesto” kavramıyla özdeşleştirmiştir. Bu nedenle; proleter seyirciye ulaşmak adına şu görüşleri dile getirmiştir:

Tiyatro binalarından çıkmak istiyoruz. Yaşamın içinde oynamak istiyoruz – en iyisi fabrikalarda ya da makinaların barındığı salonlarda–o yüzden dekorlarımızda metal konstruksiyonu olan fabrika işlerini betimlemeyi öngörüyoruz. Oyuncular, tek yanlı eğitilmiş profesyonel aktörler olmamalı, iş saatleri bitiminde tiyatro oynayan işçiler olmalı (Candan, 1997: 63-64).

Bu düşüncesiyle beraber tiyatroyu tren istasyonu, stadyum, sokak, fabrika gibi geniş ve boş alanlara taşır. Ayrıca seyirciyi de tiyatronun bir parçası haline getirerek seyircinin işlevselliği ve konumu konusunda çağının en büyük atılımını gerçekleştirmiştir. Braun, Meyerhold on Theatre kitabında Meyerhold ’un sözlerini şu şekilde aktarmıştır: Niyetimiz seyirciyi sadece gözlemlemek için değil, aynı zamanda sanatın yaratıcılığına katılmasını sağlamaktır (Braun, 2016: 71).

Seyirci artık, yazar – oyuncu – yönetmenden sonra gelen yaratıcı misyonu’na bürünmüş ve katılımcı konuma gelmiştir. Meyerhold ’un tiyatroya yaklaşımları sonucunda tiyatroyu dinamik hale getirmiş ve seyircinin de parçası olduğu ortak bir girişime dönüştürmüştür. Eğer tiyatro sonunda dinamik özünü

yeniden keşfedecekse, o zaman sadece ‘‘gösteri’’ anlamında ‘‘tiyatro’’ olmakla yetinmemelidir (Braun, 2016: 71).

Meyerhold, natüralist ya da gerçekçi tiyatronun gösterimi bitmiş bir ürün olarak seyircinin karşısına sunmasına karşı çıkmaktadır. Çünkü yazarın, yönetmenin ve oyuncunun tasarladığı oyun alanı ancak seyircinin zihinsel tasarımıyla tamamlanacaktır. Tiyatroda seyircinin hayal gücü, söylenmemiş olan şeyleri keşfedebilir. İnsanları tiyatroya çeken bu gizem ve onu çözme arzusudur (Braun, 2016:29).

Natüralist veya gerçekçi tiyatro ise sahnede gizemin gücünü yok etmektedir. Natüralistlerin veya gerçekçi tiyatronun yanılsamacı anlayışı, her şeyi gösterme üzerine kuruludur. Meyerhold ise seyircinin düş gücünü harekete geçirmek ve edilgen konuma getirmek amaçlı ve sembolist yaklaşımla, belirsiz imgelerle seyircinin gerçeği belli bir ölçüde kendisinin zihninde tamamlamasını sağlar. Meyerhold, Voltaire’in bir sözünü hatırlatarak natüralist tiyatronun sıkıcılığın sebebini bu bağlamda açıklamaktadır: Sıkıcı olmanın sırrı her şeyi söylemektir (Braun, 2016: 31). Meyerhold ise tiyatronun tüm bileşenlerini seyircinin düş gücünü uyanık tutmak için kullanmıştır. Meyerhold, ışığı dekorun yerini tutacak bir dramatik ortam olarak görmüştür (Uyan,2008: 40).

Işığı ve karanlığı sahnede kullanmasıyla yarattığı uzamın amacı, ‘‘seyircinin hikayeyi kendi zihninde tamamlamasına izin vermek için sahneyi olabildiğince karanlık tutmaktı ve böylece Meyerhold'un dediği gibi, seyirci uyanık bir gözlemciye dönüştürülebilir (Pitches, 2003: 11).

Meyerhold, oyuncunun rol kişisi ile psikolojik özdeşleşme yaşaması veya duygusal bağ kurması yerine; dekorda keşfedilen stilize ilkeyi takip etmeleri ve metnin gereksindiği duygu ve davranışları yalın–şiirsel tonlamalarla ve içeriği açığa vuran belirgin jest ve sahne duruşlarıyla ifade etmeleri istenir (Karaboğa, 2018: 135 – 136).

Bununla birlikte tiyatroyu bitmiş bir ürün olmaktan çıkartmanın yolunun, oyun yaratım sürecinin her anında oyuncunun bilinçli ve uyanık olması Meyerhold için önemlidir. Stilize Tiyatro oyun alanındaki dekor ve sahne tasarımı düşüncesiyle, seyirci ile iletişiminin yapısı ve oyunun anlatım teknikleriyle, oyun alanındaki oyuncunun yaratıcılığını en önemli unsur olarak

nitelendirir. Oyuncunun oyunun her anında uyanık kalabilmesinin yolu: mizansenin müzik, ritim ve hareket temelinde şekillendirmek ve oyuncunun yaratıcılığını fotoğraflık benzeşimlerden ve coşkusal hezeyanlardan kurtarıp, fiziksel ifade temelli bir oyunculuk dili inşa etmektir (Karaboğa, 2018: 140).

Böylece natüralist sahnelemenin seyirci – oyuncu imgelemine yok etmesine yol açan psikolojik özdeşleşmenin de önüne geçilmiş olacaktır.



Şekil 10. El Lissitzky 'in I Want a Child, 1926 -30 (Yönetmen: Meyerhold)

Meyerhold, Ekim Devriminin yarattığı yeni sınıf için çalışan oyuncunun, her dönemde olduğu gibi seslendiği toplumun ölçütlerine uyması gerektiğini düşünmektedir. Biyomekanik oyunculuk olarak adlandırdığı yeni oyunculuk biçiminin uygulanmamasını çağdaş oyuncunun büyük bir hatası olarak görmüştür. Bu yüzden proleter sınıfı gözlemlemenin, icra edilecek sanatın işleme için önemli bir unsur olarak görmektedir. Meyerhold gözlemlerini Konservatuar Küçük Salonun 'da yaptığı konuşmada şu sözlerle aktarır:

Deneyimli bir işçinin çalışmasını dikkatli bir gözle izlersek, hareketlerinde şunları fark ederiz: (1) Üretken olmayan gereksiz hareketlerin yokluğu, (2) belli bir ritim, (3) ağırlık merkezinin tam bilincinde olma, (4) ikircim göstermeme (Berktaş, 1997: 318).

Bu temeller üzerine kurulmuş hareket düzeninin içerisinde kararsızlık söz konusu değildir. Tiyatrosunu oyuncu–seyirci ilişkisi temeline yerleştiren

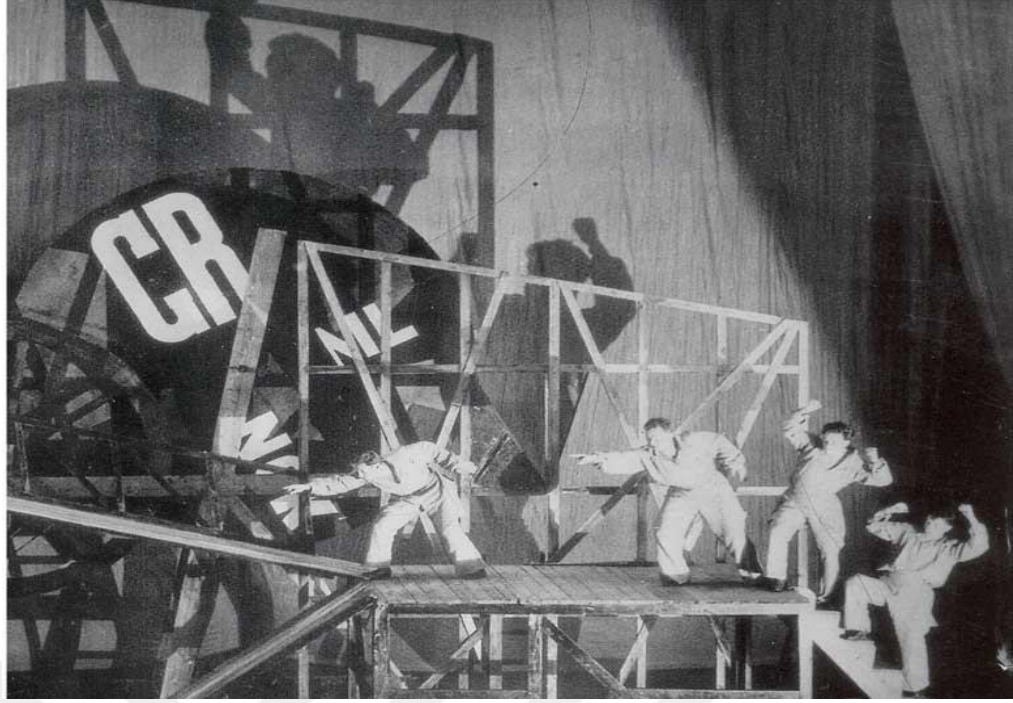
Meyerhold, gözlemleri sonucunda yaptığı saptamalarla beraber "iyi çalışan bir insanın seyri, her zaman zevk verir (Berktaş, 1997: 318) "

Sonucuna varmıştır. Geleceğin oyuncusunu dizayn ederken, seyircinin katılımcı olmasını sağlamak için içgüdüsel olarak uyarılması gerekmektedir. Bu bağı oluşturacak şeyin, sanatın eğlence dışında, yaşamsal işlev üstlenmesini savunur. Ayrıca oyuncunun gösterim öncesi hazırlık sürecinin (makyaj vb.) tiyatroyu bitmiş bir ürün haline getireceğini ve hiçbir işlevselliğinin olmadığını savunarak şunları dile getirir:

Geleceğin oyuncusu makyajsız ve prosadejda (işçi tulumu) giyerek çalışacaktır. Alışılmış anlamda " kostüm "görevi görecektir bu giysi, aynı zamanda, oyuncunun sahnede oynarken gerçekleştirmesi gereken tüm tasarımlar ve hareketlere uygun olacaktır (Berktaş, 1997: 319).

Oyuncunun fizikselliğine ilişkin getirdiği biyomekanik oyuncu yöntemiyle beraber kendi üstünde bir denetim kurabileceğini düşünür. Oyuncunun yaratım sürecinde, oyuncunun beden mekaniğini kavramasının zorunlu olduğunu dile getirir. Meyerhold seyircinin sahne ile olan ilişkisini tümüyle, seyircinin edilgen olması yönünde kurarken hem oyuncunun yaratıcılığını hem de seyircinin yaratıcılığının önüne geçecek tüm unsurlardan arındırmanın yollarını aramıştır.

Oyuncu, şu ya da bu kişiliğe uyan fiziksel durumu bulursa, içinde belli bir uyarımın (heyecan noktaları) doğmasını sağlayacak duruma ulaşmış olur. Seyircilere de geçen ve onları oyuna katılmaya iten bu uyarım oyunculuğun özünü oluşturur. "Uyarganlık noktaları" bir dizi durumdan ya da fiziksel hallerden doğarlar ve ancak ondan sonra şu ya da bu duyguyla renklenirler (Berktaş, 1997: 320).



Şekil 11. Crommelync 'in The Magnificent Cuckold gösterimi, 1922 (Yönetmen: Meyerhold)

Meyerhold çağının ruhunu yakalamak için çağının insanını gözlemleyerek; seyirciyi dramatik eylemin tam ortasına yerleştirip seyirciyi gösterimin dördüncü yaratıcısı olarak kullanmıştır. Gösterimlerinde oyun alanında yaratılan teatral tasarımının varlığını güçlü kılmak için seyirci ve oyuncuyu ayıran dördüncü duvar tasarımını ortadan kaldırıp, tiyatroyu bitmiş bir ürün olarak icra etmekten ziyade çağrışımsal yollarla seyircinin hayal gücünü gösterim boyunca uyanık tutmayı hedeflemiştir. Ayrıca sanatsal üretimini tiyatro binalarının içerisinde sınırlamayıp arzu ettiği seyirciyle buluşturmak için devrimsel nitelikte adımlar atmıştır.

Politik tiyatroyu kuramsal hale getiren Erwin Piscator (1893 – 1966), işçi sınıfının bulunduğu bölgeleri gezen, oyunlarını birahanelerde, işçi derneklerinde ve derme çatma sahnelerde oynayan Proletarya Tiyatrosu'nun kurucusudur. Piscator'un sanatsal amacı açık ve basittir: işçi sınıfına, angaje edildikleri kapitalist toplumun yozlaşmasını, savaşın yarattığı yıkımdaki suçluluğunu, değişim için proleter devrimin gerekliliğini göstermektir (Salihbegovic, 2013: 49). Politik tiyatro, belgesel tiyatro, politik revü ve agit – prop bir yaklaşımla temellendirildiği tiyatro anlayışında, seyirciyi aydınlatmak yerine uyarmayı ve yönlendirmeyi hedeflemiştir.

Proletarya tiyatrosunun yönetmenlerinin amacı, ifadede basitlik, yapıda netlik ve işçi sınıfından oluşan izleyicilerin duygularında kesin etki yaratmak; bütün sanatsal hedeflerin devrimci amaca hizmet etmesi; sınıf mücadelesi fikrinin bilinçli vurgulanması ve bu konuda seyircinin eğitilmesi olmalıdır (Braun, 2013:165)

Tiyatronun kitleler üzerindeki etkisini arttırabilmek amaçlı oyun alanı–seyir alanı arasındaki sınırları ortadan kaldırmayı planlayarak bütünsel tiyatronun yaratıcısı olmuştur. Tiyatroyu bir araç olarak nitelendirerek, sahnenin teknik olanaklarını seyirci yönlendirmede etkili olabilmesi için kullanmıştır. Film, saydam, yürüyen bant, döner sahne, takvim, projeksiyon vb. teknik yeniliklerle seyirci üzerinde çarpıcı bir etki yaratabiliyordu (Candan, 1997: 142).

Sahnelemelerinde gerçek savaş görüntüleri ve fotoğrafları, takvim diye adlandırdığı çerçeve içerisine hareketli yazılar, mektuplar ve belgeleri göstererek seyirciyi olayların “tanığı” konumuna getirmektedir. Seyirciyi düşünsel olarak yönlendirmesiyle, izledikleri gösterimler üzerine eleştirel ve araştırıcı misyonu yüklemektedir.

Oyunlarında uygun teknik araçlardan yararlanmanın dışında oyun alanı –seyir alanını dizaynını gösterimin iç dinamiklerine uygun bir şekilde planlamaya çalışmaktadır. Çerçeve sahneyi red ederek her gösterimi farklı tasarımlarla sahnelemiştir. Oynanacak her oyun için tiyatronun yapısında tam bir değişikliğe gitmiş, bazen seyircileri sahneye çıkartıp oturtmuş, oyuncularını seyirci salonuna yerleştirmiştir (Brecht, 1997: 220).

Bütünsel tiyatro (total theater) düşüncesiyle; seyircinin “bütünsel bir illüzyon ” içerisine alabilmenin yollarını aramıştır. Tiyatro mekanının sınırlarını aşmayı planlayarak, devrimsel ve hareketli yapı içerisinde seyircinin oyunun ve mekanın bir parçası olmasını hedeflemiştir. Ayrıca sahne tasarımında da görselliği seyirci açısından iletişim aracı olarak kullanmıştır. Piscator’un yönettiği, Ernst Toller ’in Yaşıyoruz! (Hoppla Wir Leben) adlı oyununda sahne tasarımı, çeşitli yükseltilerden ve farklı mekanlardan oluşmaktadır. Hapishane hücresi, bakanlık odaları, otel odaları gibi farklı mekanlar, sınıfsal hiyerarşiyi yansıtırçasına altlı üstlü düzlemlerle yerleştirilmişti (Candan, 1997: 137).

Bu sebeple, Piscator'un temel hedefi kullanılan teknik araçlarla görünmeyi göstermesi; oyun alanı-seyir alanı dizaynıyla oyuncu-seyirci ilişkisini iç içe olmasını hedeflemek; sahne tasarımının önemli bir anlatım aracı olarak kullanması seyircinin sahneye olan ilgisini sürekli uyanık tutmasıyla beraber, seyirciyi toplumsal, tarihsel ve siyasal sorunlarla yüzleştirerek yönlendirmek ve eğitmektir. Epik Tiyatro kitabından Brecht; Piscator'un oyun alanı-seyirci ilişkisini şu ifadelerle tanımlıyor: Piscator için tiyatro bir parlamento, seyirciler kanun yapan milletvekilleri (Brecht, 1997: 75). Tiyatronun işlevselliğinin seyirci tarafından duygusal olarak etkisini aşmasını düşünen Piscator, seyircinin bilinçlenmesi gerektiğini savunmuştur. Böylece ona göre, tiyatrodaki seyircinin memnuniyet, alkışlama ya da gördüklerinden haz almasının dışında farkındalık ve aydınlanma yaşaması sağlanabilirdi.



Şekil 12. Edwin Piscator'un Sturmflut (1926) oyunundan bir sahne

Piscator'a göre, oyuncu, sahne üzerinde politik eylemci ya da politikacı gibi hareket etmelidir. Rollerinin her birinde söylediği her sözü ve eylemi proleter ve komünist düşüncenin bir parçası kılabilirdi (Karaboğa, 2018: 190).

Oyuncunun sahne üzerindeki varlığını yetenekleriyle değil işlevselliği ile ortaya koymaktadır. Piscator oyuncudan beklentisini şu ifadeler ile açıklar: Bir oyuncunun işlevinin ne olduğunun farkına varması ve böylelikle biçimini bu işlevden alıp, onunla birlikte gelişmesidir (Piscator, 1985: 80).

Bu nedenle, oyunculuk sanatını arka planda bırakarak ’’büyük konulara, oyuncunun sanatı yerine becerikli ve görkemli sahnesel oyunlar aracılığıyla varmak (Brecht, 1977: 134)’’, sahnede medya kullanımıyla ve sahneleme üsluplarıyla ’’yönetmen–seyirci ’’ilişkisini gün yüzüne çıkartmıştır. Ayrıca, seyirciyi toplumsal ve siyasal sorunlar konusunda yönlendirmek ve anlatım biçimi olarak ’’dramatik ’’yerine ’’epik ’’yaklaşımıyla Bertolt Brecht ’e öncülük etmiştir.

Sonuç olarak Piscator, seyirci kitlesini ’’politik’’ çerçevede belirleyerek özellikle de işçi sınıfına yönelik gösterimler planlamış olsa da orta sınıf entelektüel kesiminde ilgi odağı olan propaganda tiyatrosu üzerine çalışmalar yapmıştır. Çağının politik ve toplumsal yönelimlerini sanat çerçevesinde birleştirerek, seyircisinin kalıplaşmış değer yargılarından uzaklaştırmayı ve gerçekleri farklı pencereden görmesini istemiş ve kitleleri harekete geçirecek, etkileyecek ve yönlendirecek tiyatro anlayışını benimsemiştir. Bu bağlamda oyun alanı ve seyir alanı arasındaki gelenekselleşmiş iletişim yöntemlerini yıkarak yeni kaynak arayışına girmiştir. Seyirciyi ideolojik bir anlayışı benimsetmek adına sahne uzamında; film, saydam, yürüyen bant, döner sahne, takvim, projeksiyon vb. teknik yenilikler kullanmıştır. Böylece aktarılmak istenen düşüncüyü somut olarak desteklenmesi sağlanmıştır. Ayrıca oyun alanı ve seyir alanı arasındaki sınırları ortadan kaldırarak seyircilerin gösterimin içine çekilmesini ve bireysel olarak var oldukları seyir alanında bir kitle oluşumunun parçasına dönüşmesini hedeflemiştir. Böylece seyircinin düşünsel sürecini sosyalleştirmiş, kendisinden gizlenen görüntü ve belgeleri sunarak kolektif bir bilincin ortaya çıkmasını sağlamıştır. İlerleyen yıllarında bütünsel tiyatro (total theatre) düşüncesiyle tiyatronun mimari yapısına getirdiği yeniliklerle seyircinin gösterimin parçası olmasını sağlamıştır.

Piscator’un tiyatroya yaklaşımından etkilenen, 20. Yüzyılın en önemli yazarlarından, yönetmenlerinden ve tiyatroya ilişkin en köklü değişikliği gerçekleştiren Bertolt Brecht (1898 –1956), kuramını oluşturduğu ’’Epik Tiyatro’’ ile gerçekçi tiyatro anlayışının karşıtı olarak görülmektedir. Brecht, tiyatro anlayışında seyircileri doğrudan doğruya sanatsal yaratımın bileşkeni olarak görmektedir. Seyircinin sahnede gördüğü ile gerçekliği karıştırmaması gerektiğini ve bu bağlamda sahnede gördüklerinden eleştirel, çözümleyici

sonuçlar çıkarması gerektiğini savunur. Gerçekçi tiyatronun yanılsama yöntemini yetersiz bulan Bertolt Brecht'in Epik Tiyatrosunun amacı; "toplumun karmaşık yapısını, toplumsal ilişkilerin diyalektik örgüsünü açıklamak, seyircinin bu konularda düşünmesini ve bilinçlenmesini sağlamaktır (Şener, 2006: 264)." Seyircilerin duygusu yerine aklının harekete geçirildiği ve düşünmesinin yolunun açıldığı, tiyatral olaya katılarak eleştirel bir yorum getirebileceği bir yaklaşım sergiledi. Oyunlarında hep kafasından geçenleri, düşüncelerini, düşündüğünü gizlemeden, tersine altını çizerek, vurgulayarak anlatır Brecht (İpşiroğlu, 1992: 15).

Çünkü düşünmek bir bireyi anlamamanın temel koşuludur. Düşünmeye ağırlık veren bu sanat anlayışı, Brecht'in oyunlarının özünü oluşturmaktadır. Walter Benjamin Brecht'i Anlamak kitabında, Brecht'in Epik Tiyatro ile oyun alanı-seyirci, metin-gösteri, yönetmen-oyuncu arasındaki işlevsel ilişkiyi temelinden değiştirmek istediğini şu sözlerle aktarır:

Bu tiyatronun izleyicisi için sahne "dünyayı simgeleyen dekorlar" (diğer bir deyişle büyü bir alan) değil, kullanışlı bir sergi alanı, sahnesi içinse izleyici hipnotize edilmiş denekler yığını değil, talepleri karşılanması gereken ilgili kişiler topluluğudur şimdi. Metni için gösteri virtüözce bir yorum değil, metnin sıkı bir denetimi, gösterisi için metin bir temel değil, o gösterinin kazanımlarının yeni formülasyonlar olarak üzerine işlendiği bir enlem-boylam çizelgesidir. Oyuncusu için yönetmen artık yaratması gereken etkiye ilişkin komutlar değil, karşısında tavır alacağı tezler getiren biri, yönetmeni için oyuncu rolle özdeşleşmesi gereken bir taklitçi değil, onun dökümünü yapmak zorunda olan bir görevlidir (Benjamin, 2011:16)

Bertolt Brecht göre tiyatronun işlevselliğini, uyarıcı ve öğretici gösterimlerle dünyanın değiştirebileceği inancı taşımakla beraber seyircinin bu bilinç içerisinde olmasının gerekliliğini savunur. Dünyayı değiştirmek için duyulan ve bizi tiyatronun yapısını değiştirip, onu bu dünyanın değiştirilmesinde yararlanabileceğimiz bir aygıtı dönüştürmeye zorlayan güçlü istek, tarihsel bir durumdan kaynaklanmaktadır (Brecht,1997: 219).

Brecht'e göre tiyatro, ancak insanı, toplumu ve buna bağlı olarak dünyayı değiştirebildiği ölçüde anlam kazanmaktadır. Bu amaçla Brecht seyirciden,

duygusal bir özdeşleşme yerine uyanık kalmasını ve eleştirel bir değerlendirme yapabilmesini ister. Gerçekçi tiyatronun yanılsamacı anlayışının bu durumun önüne geçerek seyircinin yaratma gücünü engellediği için işlevselliğini yitirmesini eleştirir. Yaratma olgusu kollektif bir yaratma sürecine dönüşmüş, yani diyalektik bir süregenlik kazanmış, dolayısıyla yalıtık (izole), özgün (orijinal) yapıtlar önemini yitirmiştir (Brecht, 1997:122).

Tiyatronun gerçeğe eleştirel ve diyalektik bir bakış açısı getirerek, seyirciye sorunların özüne inme olanağı doğurur. Brecht seyircinin alımlamasındaki bu denli köklü değişimi ile amacı; seyircinin sahnedeki çelişkileri görerek, kendi düşüncesiyle sonuçlar çıkarmasını ve bilinçlenmesini sağlamaktır.

Brecht epik tiyatrosunu, dar anlamda dramatik olarak adlandırılan ve teorisi Aristoteles tarafından formüle edilmiş tiyatronun karşısına çıkarır. Riemann'ın Öklidci-olmayan bir geometri ortaya koyması gibi, Brecht de kendi tiyatrosunda "Aristotelesçi-olmayan" bir dramaturgi ortaya koyar. Bu benzetme tartıştığımız tiyatro biçimleri arasındaki ilişkinin rekabete dayanmadığını açıkça gösterir. Nasıl Riemann paraleller aksiyomunu reddettiye, Brecht de Aristotelesçi katharsis yani kahramanın yaşamını yöneten kaderle özdeşleşerek duygulardan arınmayı reddetmiştir (Benjamin, 2011: 31).

Aristoteles'in katharsis'ine, yani korku ve acıma aracılığıyla ya da korku ve acımadan arınmaya gelince, bu, yalnızca eğlendirici olmakla kalmayıp, doğrudan eğlence amacıyla gerçekleştirilen bir arınmadır (Brecht, 1993: 28). Brecht, Aristoteles'in katharsis düşüncesinde seyircinin yönelişini yetersiz ve seyirci için zararlı bulur. Bu yüzden Aristotelyen tiyatro anlayışına karşı çıkarak, seyircinin oyun alanı veya oyuncu ile özdeşleşmesinden ziyade, kahramanın içinde bulunduğu duruma şaşırmasını istemektedir. Brecht seyirci ve karakter arasındaki iletişimi şu şekilde açıklamaktadır; "Çünkü önemli olan gerek karakteri, gerekse ötekileri izleyiciye özümsetmekten çok, onun gözünde çarpıcı kılmaktır (Brecht, 1993, s.81). "Bunun için seyirciyi düşünselliğini etkileyecek ve özdeşlemeye neden olacak tüm dramatik hileye karşı seyirciyi bilinci açık halde, tiyatroda olduğunu unutturmayacak olan yabancılaştırma kavramını getirir. Bu şekilde yabancılaştırma efekti ile oyuncuyu, seyircinin kendisiyle özdeşleşmesini sağlamaktan alıkoyar. Böylece seyirciyi duygu ile değil kararla baş başa bırakmaktadır. Seyircinin, oyunlaştırılan oyunlara onları araştırıp inceleyen ve

eleştiren bir tutumla yaklaşmasını sağlamaktadır. Dramatik tiyatronun “canlandıran” veya betimleyen anlayışı yerine “anlatan” tiyatroyu tercih ederken yabancılaştırma metodunu kullanır. Brecht yabancılaştırma efektini şu sözlerle açıklamaktadır:

Söz konusu amaç uğrunda yabancılaştırma efektinin uygulanabilmesi için, sahne ile seyirci salonunun tüm büyüselliğinden arıtılması ve hipnotik alanların oluşmasının kesinlikle önlenmesi zorunluydu. Bu yüzden, epik tekniğin uygulandığı sahnelerde “akşamleyin oda”, “güz vakti sokak” gibi belli bir yerin belli bir zamandaki atmosferini yaratmaktan ve konuşma ritminde yapılacak düzenlemelerle belli bir havanın doğmasına ön ayak olmaktan kaçınılmıştır. Seyirciler, ne sahnede sergilenen alabildiğine duygusal olaylarla coşturuluyor, ne kasılmış kaslarla oynanan bir oyunun büyüüne kaptırılıyordu. Kısacası, bir cezbe (trans) durumuna geçirilmiyor, sahne için önceden prova edilmemiş sözde doğal bir olay karşısında bulundukları yanılsamasına sürüklenmiyorlardı (Brecht, 1997: 159).

Brecht gerçekçi tiyatronun aksine, oyun alanı ile seyir alanı arasında dördüncü duvar hissinin yaratılmasının önüne geçerek seyirciyi olaylarla yüz yüze getirmektedir. Brecht oyunlarında bu etki; prolog ve epilog, anlatıcının kullanılması, seyirciyle dolaysız iletişim kurması, şarkılar ve kişilerin tanıtılmasıyla gerçekleşmektedir. Ayrıca yanılsamacı tiyatronun taklitçi yaklaşımından ötürü oyun alanında yarattığı gerçekçi mekanlar yerine oyunun genel tavrını ve olaya hizmet eden kullanışlı mekanlar tasarlar. Epik Tiyatrosu, yabancılaştırma efektinin sağlanmasında salt oyuncuların yardımına başvurmaz, müzik (koro, şarkı) ve dekordan da (pano, film vb.) yararlanır (Brecht, 1997: 24).

Bu sebeple dekoru seyircilerin gözü önünde değiştirme yoluna gitmiştir. Brecht’in gösterimleri için kullandığı yabancılaştırma metodu ile seyircinin gerçekliğin eleştirel seviyesine ulaşmasını ve gerçekliğin değiştirilebilir olduğunu öngörmesiyle oyun alanında eleştirel bir mesafe ortaya koymuştur. Bu sebeple Brecht, seyircinin sahnedeki olayın dışında kalıp gözlemci ve tanık konumunda olmasını hedefleyerek karşısında; aktif, yorumlayan ve diyalektik sürecin içine giren seyirci oluşturmuştur. Dramatik tiyatrodaki özdeşleşme yoluyla katharsise ulaşarak elde edilen haz, Epik tiyatrodaki ise seyircinin kendi düşünsel süreci sonucunda gerçekleşir. Dördüncü duvarın kalkmasıyla beraber anlatıcı özelliğine

kavuşan oyuncu, rol kişisiyle arasında bir uzaklık yaratarak seyircileri eleştiriye çağıran bir tutum takınmasını da sağlamıştır.

Artık, oyundaki kişilerle salt özdeşleşme içinde kalarak, kendisini eleştiriye kapalı, yani pratikte yararsız yaşantılara kaptırması önleniyordu seyircinin. Oynayış biçimi. sahnede sergilenen olayları bir yabancılaştırma işleminden geçiriyordu. Anlatılanın anlaşılabilmesi için gerekli bir yabancılaştırmaydı bu. Çünkü anlatılanların seyircilerde “pek doğal” nesnelerin izlenimini uyandırması, onların anlaşılmasını düpedüz önlemekteydi (Brecht, 1997: 30).

Brecht 'in oyunculuk anlayışında, oyuncunun karakter ile psikolojik bir özdeşleşme içerisine girerek, rolün içsel duygularına yaşamak değil, karakteri göstermek olduğunun altını çizmiştir. Bu yaklaşım ile amaç seyirciye rol kişinin ne düşündüğünü göstermektir.

Oyuncu, sahnede bir değişim geçirerek oynadığı kişiye dönüşmez. Ne Lear, ne Harpagon, ne Şvayk'tır o; bunları seyircilerine yansılayan biridir. Söz konusu kişilerin konuşmalarını elden geldiğince özüne uygun olarak iletir seyircilere; insan konusundaki bilgisinin elverdiği ölçüde ilgili kişilerin davranış biçimlerini ortaya kor; ama böyle yaptığı için tümünden değişip, oynadığı kişiye dönüştüğü kuruntusuna kendini kaptırmaz; dolayısıyla, seyirciyi de böyle bir kuruntuya sürüklemeyi (Brecht, 1997: 161).

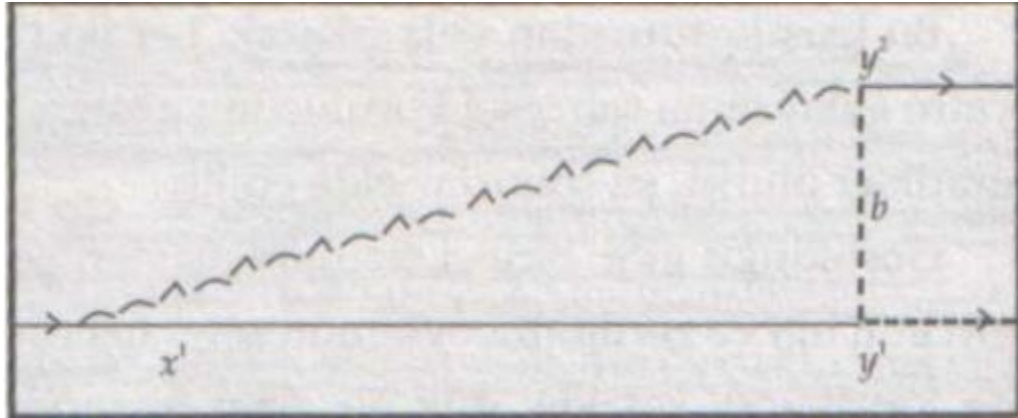
Bu durumda seyirci tiyatrodaki olduğunu unutmaz ve oyuncunun özdeşleşmediği rol kişisinden ötürü oyun alanındaki kişinin oyuncu olduğunu her daim hatırlar. Kısacası “oyuncunun sergilediği olayı, sahnede bir anlatıcı–gösterici tutumuyla canladırmasıdır (Brecht, 1997: 159).”

Brecht, tiyatro üzerine fikirlerini dile getirdiği yazılarında “seyirci olma sanatından” söz ederken “bir oyun karşısında söz konusu olan, her seyircinin kendi Kristof Kolomb’u olmasıdır (Çamurdan, 2011: 68)” diye niteleyerek; seyircinin üretkenliğinin üstünde durarak, bakmanın ötesinde bir işlevselliği olduğunu dile getirir. Brecht'in, dramatik tiyatro ile epik tiyatroyu karşılaştırdığı tabloyu inceleyerek seyirci üzerindeki düşüncelerini inceleyebiliriz.

Çizelge 1. Dramatik Tiyatro ile Epik Tiyatro Arasındaki Farklar (Brecht, 1997: 43-44)

Dramatik Tiyatro	Epik Tiyatro
Eylemler üzerinden çalışır.	Anlatıya başvurur.
Seyirci sahnenin aksiyonuna karıştırılır.	Seyirci tanık olarak gözlemleyeci konumdadır.
Seyircinin aktivitesi tüketilir.	Seyircinin aktivitesini uyarır.
Seyircinin duygularının uyanması hedeflenir.	Seyircinin yargıya ulaşması sağlanır.
Seyirciye bir yaşantı sunulur.	Seyirciye bir dünya görüşü sunulur.
Seyirci olayın içine çekilir.	Seyirci olayın karşısında tutulur.
Telkinle çalışır.	Kanıt (gerçek) ile çalışır.
Seyircide alı konur.	Seyircinin duyguları ertelenerek, bilgilere ulaşması sağlanır.
Seyirci özdeşleşme içindedir ve olayın içine dalmıştır.	Seyirci, inceler durumda ve sahnedeki olayın karşısındadır.
İnsanın bilenen bir varlık olduğu kabul edilir.	İnsan araştırılan ve incelenen bir varlıktır.
İnsan değiştirilemez.	İnsan değiştirilebilir ve değişebilir.
Seyircinin ilgisi, oyunun sonu üzerine yönlendirilir.	Seyircinin ilgisi, oyunun gidişi üzerine çekilir.
Her sahne kendisinden sonra gelecek sahne için vardır.	Her sahne kendi için vardır.
Organik bir gelişme vardır.	Montaj tekniği kullanılır.
Olaylar doğrusal gelişir.	Olayların gelişimi kıvrımlarla doludur.
Olayların akışı evrimsel bir zorunluluk içerir.	Olaylar sıçramalıdır.
İnsan statik bir nitelik taşır.	İnsan oluşum süreci içinde verilir.
Düşünce varoluşu belirler.	Toplumsal varoluş düşünceyi belirler.
Duygu egemendir.	Akıl (us) egemendir.

Brecht'in dramatik tiyatro ve epik tiyatronun farklarını tespit ettiği bu karşılaştırma içerisinde, epik tiyatro sistemindeki sahnesel kuruluşun epizotik anlatım kavramıyla tanımlanabilir.



Şekil 13. Epizodik anlatım (Parkan, 1983: 34)

Epizotik anlatımda, montaj tekniğiyle geliştirilen olaylar sıçramalı bir şekilde, eğriler çizerek yol alır ve seyircinin ilgisi oyunun yürüyüşü üzerine çekilir. Böylece seyirci, durak noktalarından yararlanarak, (Brecht'in oyunlarında “Ön oyunlar”) olaylar ve “Figun”lar üzerinde düşünme ve eleştirel

bir tutum alma olanağına sahip olur. Özdeşleşmeye dayalı dramatik anlatıma karşılık epizodik anlatımda özdeşleşme denetim altına alınmıştır; seyirci özdeşleşmeye tutsak edilmez. Bir başka deyişle, özdeşleşme seyirciyi katharsis'e götürecek boyutlara vardırılmaz (Parkan, 1983: 34- 35).

Sonuç olarak Brecht, gösterimlerinde insanların yaşama müdahale edebileceğini ve dünyayı değiştirebileceği inancı doğrultusunda, seyircinin gerçekler üzerinde düşünmesini ve yargıya varmasını hedeflemiştir. Bu nedenle Aristotelyen tiyatro anlayışına karşı çıkarak karşısına Epik Tiyatro biçiminin kuramını geliştirmiştir. Seyircinin duygusal yolla bir edinin kazanmasının yerine, akıl yürüterek eleştirel bir yaklaşım sergilemesini hedeflemiştir. Seyirciyi oyun alanı (tasarımıyla) ve oyuncu ile özdeşleşmesinin önüne geçerek tiyatro salonunda olduğunu unutmamasını sağlamıştır. Diyalektik materyalizmin bakış açısıyla seyircinin, oyun alanındaki gördüklerine “ben de onun gibi davranırdım” yaklaşımı yerine “ben bu koşulda ne yapardım” diyerek eleştirel ve sorgular yaklaşımın yapılmasını istemiştir. Tiyatrodaki dördüncü duvarın kaldırılmasıyla “taklit edenden ziyade anlatıcı” tiyatro anlayışını benimseyerek oyuncunun seyirci ile kurduğu iletişimde; benzetmeci bir üslup yerine göstermeci bir üslup kullanmasını gerekli görmüştür.

Avrupa tiyatrosu, gerçekçi, doğalcı, karşı-gerçekçi ve politik tiyatro çerçevesinde şekillenirken aynı anda önemli bir dönüm noktası içerisine girmiştir. Orta sınıfın belirleyiciliği altında giderek yazınsallaşan ve diğer sanatlarla sentezleşen tiyatroya karşı, öncü sanat akımlarıyla birlikte dar kalıplarından kurtulmasını sağlamıştır. Gerçekliği betimleyen tiyatroya karşı, çözümü zaman zaman Doğu tiyatrosunda bulan Batılı yönetmen ve kuramcılar, örneğin; sahneye tiyatrallık boyutu kazandıran Meyerhold, özdeşleşmenin önüne geçen oyunculuk yaklaşımını geliştirirken Brecht, Çin ve Japon No tiyatrosunun kaynaklarından yararlanmıştır. Bu etkileşimler, “batı tiyatrosu geleneğini yüzyıl başından bu yana sorgulayan kuram ve uygulamaları, tiyatro sanatının köklerine, insanın yaşamsal gereksinimine doğru yönlendirdi (Candan, 2019: 115).” bu anlamda en köklü 1931 yılında, Paris’te “uluslararası sömürge panayırında gösteriler sunmaya gelen (Candan, 2010: 29)” Balili bir dans tiyatrosunu izleyen Antonin Artaud’ur. Tiyatro ve İkizi kitabında bu gösteri için; Balililer tek sözcükle her şeyin, düşleme ve gerçekleştiriminin sahne üzerinde nesnelleşme ölçeğine orantılı olarak

değer kazandığı saf tiyatro düşüncesini tam anlamıyla gerçekleştirmişler (Artaud, 1993: 47)” der. Tiyatroyu yeniden, sanrı ve korku yönüyle, özerk ve saf yaratma düzlemine taşıyan sahneleme anlayışından etkilenen Artaud, Avrupa tiyatrosunda eksik olan yaşamsal anlamı bulur. Bu düşünceler temelinde; 20. Yüzyıl’ın ilk yarısında seyir alanı–oyun alanı ve seyirci– oyuncu ilişkisine dair temel kırılmalarından bir tanesi Antonin Artaud ’un (1896 –

1948) yaklaşımlarıyla gerçekleşmiş, kendisinden sonra gelen birçok yönetmeni ve kuramcıyı etkisi altına almıştır. Sürrealist hareket çerçevesinde başlayan tiyatro serüveni kültürlerarası tiyatroya zemin hazırlayan düşünceleriyle devam etmiştir. Doğu tiyatrosundan ve Bali tiyatrosundan edindiği etkileşim sonucu bilinçaltı yoluyla ilkel ve bastırılmış duyguları ortaya çıkartarak seyircinin ritüele dahil olabileceği bir tiyatro hedeflemiştir. Tiyatronun ilkel büyü törenlerindeki niteliklerini tekrardan kazanarak, bu törensel tiyatronun etki gücünü yaratmayı savunmuştur. Artaud; tiyatro gösterisinin bir ayin niteliği taşıyarak, tiyatronun etki gücünün, ilkel büyü törenlerindeki gibi metafiziksel bir yapı içerisinde olması gerektiğini savunmuştur. Ayrıca alışlagelmiş olan gerçekçi Batı tiyatrosunun rasyonel kurgulara dayandırılmış ve eklemli dilin ağırlıklı olduğu dramatik dile de karşı çıkmıştır.

Tiyatro düşüncelerini kaleme aldığı Tiyatro ve İkizi kitabında tiyatro üzerine kuramsal düşünceleri aktarmaktadır. Kitabın başlığı dahil olmak üzere, içeriği de eğretilmeler üzerine izlenen denemelerden oluşmaktadır. Artaud kitabında tiyatrosunu Vahşet Tiyatrosu olarak adlandırmaktadır. Sözünü ettiği vahşet, fiziksel değil, ahlaki ve ruhsal olarak seyircinin kendisiyle olan yüzleşmeye zorlayan bir vahşettir. Bu bağlamda seyircinin sınırlarına temas ederek, onu gererek, seyircinin hipnotize olabileceği tiyatronun arayışına girmiştir. Artaud’a göre tiyatro gösterisi, bir ayin niteliği taşıyarak tiyatronun etki gücünün, ilkel büyü törenlerindeki gibi metafiziksel bir yapı içerisinde olması gerekmektedir. Sahnede canlandırılan oyundan öyle bir etkilensinler ki kalkıp onlar da oyuna katılsınlar (Pawlik, 2017: 17). Temelinde aktif, katılımcı, etken, gergin bir seyirci kitlesini var etmeyi amaçlamıştır.

Çağının tiyatrosunun eksikliğini şu sözlerle ifade etmektedir; kesin olan şu ki, bizim her şeyden önce, sınırlarımızı ve yüreğimizi uyandıracak bir tiyatroya gereksinimimiz var (Artaud, 1993: 75).

Artaud kendi tiyatrosunun izleyeceği yolu bu eksikliği tanımlayarak başlamıştır ve Vahşet Tiyatrosu'nun içeriğini çağının; başlıca çalkantı ve kaygılarına yanıt veren konuları ve izlekleri oluşturacaktır (Artaud, 1993: 107).

Vahşet Tiyatrosu adı altında sahnelemek istediği ilk gösterisi olan Meksika'nın Fethi oyunu buna bir örnektir. Tarihsel açıdan, Meksika'nın Fethi sömürgeleştirme sorununu ortaya koyar. Artaud, İspanyolların yaptığı katliamı anlatan kendi senaryosunda Avrupa'nın sömürgeci yaklaşımlarını ve kendilerini başka ırklardan üstün görerek köleleştirmeye çalıştıkları süreci anlattığı oyunda Avrupa'nın üstünlük fikrinin maskesini düşürmeyi hedeflemektedir. Avrupa'nın bir türlü sönmek bilmeyen üstünlük duygusunu, sert, acımasız ve kanlı bir biçimde yeniden yaşatır (Artaud, 1993:110).

Meksika'nın Fethi gösterimi için, sahne uzamında metne bağımlılığı ortadan kaldırarak; “söz ve sözcüklerin engeli olmadan, doğrudan ruhun anlamlandırdığı ve duyguyu eski halk gösterilerine yeniden (Artaud, 1993: 108)” kavuşturmayı planlamıştır. Böylece halk kökenli seyircinin, dolaysız anlatım ve imgeler yoluyla gösterimin içine çekilmesi sağlanacaktır.

Artaud, Tiyatro ve İkizi kitabında tiyatro oyununun etkisini şu sözlerle ifade etmektedir: “Gerçek bir tiyatro oyunu, duyuların dinginliğini sarsar, bastırılmış bilinçaltını özgür kılar, ve ancak güçlü kaldığında gerçek değerini kazanan güçlü bir başkaldırıya iter, seyircileri kahramanlara özgü, zor bir tutum takınmaya zorlar (Artaud, 1993: 26)”.

Artaud 'un bu sözlerinden yola çıkarak Vahşet Tiyatrosu'ndaki temel amaçlardan biri; Aristotelyen yaklaşımda seyircinin acıma ve korku duygusu ile arınmasından ziyade, seyircinin, kendi içerisinde bastırmış olduğu duyguları bilinç dışından çıkartarak, kendisiyle yüzleşmesi ile arınabileceğidir. “Seyircilerle eyleme geçmeyi ve onları organizmaları yoluyla en ince kavramlara kavuşturmayı öneriyorum (Artaud, 1993: 72)” sözleriyle seyircide yaratmak istediği katharsisi “tümsel bir yaşantıya dönüşmesiyle (Candan, 1997: 183)” gerçekleştirerek, gösterim başladığı andan itibaren “vahşet ve dehşet” yoluyla arınmasını sağlamayı hedeflemektedir.

Tiyatro, seyircinin cinayete yatkın eğilimlerini, erotik saplantılarını, yabanıllığını, karabasanlarını, yaşam ve nesneler karşısında ütopik duyumunu,

hatta kana susamışlığını içeren düşlerini gerçekten sergileyemediği, onun düzmece ve aldatıcı bir düzlemde değil, içinden geldiğince arınmasını sağlayamadığı sürece kendini bulamaz, yani, gerçek bir yanılsama aracı olmaz (Artaud, 1993: 81).

Burada sözü edilen “cinayete yatkınlık, erotik saplantı, kana susamışlık” gibi duygular üzerinden Artaud’un tiyatrosundaki seyirci ve oyun alanı ilişkisini, Sigmund Freud’un “The Uncanny (1919)” adlı yazısında belirttiği “bastırılanın geri dönüşünden” kaynaklı tekinsizlik duygusuyla açıklamak ulaşılmak istenen gayeyi ortaya koymak açısından önemlidir. Freud makalesinde “baskı altında tutulmanın –özellikle ölümle ilgili konuların ve hadım edilme korkusunun- yabancı, bilinmedik bir biçimde ortaya çıkması olarak tanımladığı tekinsizlik duygusunu yaratan sanat yapıtlarının izleyici/okuyucu üzerindeki’ etkilerinden yola çıkar (Yanikkaya, 2003: 40).” Bahsedilen tekinsizlik duygusu baskı yoluyla yok sayılmış bilindik bir olgunun (imge, olay, kişi, nesne vb.) tekrar ortaya çıkma sürecidir. Freud’a göre “tekinsiz bir deneyim, ya bastırılmış çocukluk kompleksleri bir izlenimle yeniden canlandırıldığında ya da aşılın ilkel inançlar bir kez daha doğrulanmış gibi görüldüğünde ortaya çıkar (Freud, 1919: 17). ” Artaud’un oyunlarını ele alacak olursak seyircinin sinir sistemine saldırıp, bilinç dışına atmış olduğu duygularla yüzleştirerek arınmasını ve bu duygulardan kurtulmasını hedeflemiştir. Bu sebeple Artaud duygular veya psikolojik semptomları oyun alanında somutlaştırarak, seyircinin tekinsizlik duygusu içinde bastırılmış olguların geri dönüşüyle kendisini tanımasının ve sorgulamasının yolunu açmaktadır.

Artaud’un Vahşet Tiyatrosu’ndaki bir diğer ana hedefini seyirci ve oyun alanının konumlanış biçimi oluşturmaktadır. Seyirci için tiyatroya sadece oyunu izlemek için değil; oyuna dahil olabilmesini sağlayacak bir ortam yaratılması düşüncesini taşımaktadır. Bu bağlamda seyircinin konfor alanını ortadan kaldırarak; oyuncu ve seyirci arasında kışkırtıcı ve eyleme geçirici bir ilişki kurulmasını sağlamayı hedeflemiştir. Oyun alanı ve seyir alanını ortadan kaldırarak yaklaşımını şu ifadeler ile belirtmektedir;

Biz, sahne ve salonu ortadan kaldırıyoruz, onun yerine bölümlere ayrılmayan ve hiçbir geçiti olmayan, ayrıca, olayın tiyatrosu da olacak tek bir alan olsun istiyoruz. Seyirci ile gösteri, oyuncu ile seyirci arasında dolaysız bir

iletiřim kurulmalı, seyirci, gösterimdeki olayın ortasında kalmalı ve oyun kendisini her taraftan bir ađ gibi sarmalıdır (Artaud, 1993: 85).

Artaud, “sahneyi ve salonu iletiřimi olanaksız iki kopuk dünya kılma yerine (Artaud, 1993: 76)”, seyirci ve oyuncunun buluşma noktasına çevirmektedir. Bu nedenle yaşam ve sanat arasında ayırım olmadığını savunarak, tiyatronun gerçeklerle bütünleşmesi gerektiğini düşünmektedir. Bir başka deđişle yaşamla tiyatro arasında, artık gözle görülür bir kopukluk, ne de bir kesilme olacaktır (Artaud, 1993: 110). Dolayısıyla oyuncu kadar seyirci de kendisini sahnedeki gerçek yaşamın içinde bulacaktır. Böylece tiyatro oyununun seyirciyi ipnotize etme gücünü ortaya çıkartarak kendinden geçmesini ve bastırılmış bilinçaltını özgür kılınması mümkün olacaktır. Bu bağlamda çerçeve sahneyi red ederek, tiyatroyu alışılmış mekan algısını kırıp tiyatro salonlarının dışına çıkartmayı hedeflemiştir.

Günümüzdeki tiyatro salonlarını bir yana bırakıp, bir hangar ya da bir tahıl deposunu alarak, onu bazı kiliselerin ya da kutsal yerlerin mimarisine göre yeniden düzenleyeceğiz (Artaud, 1993, s.85).

Ayrıca tiyatronun metne olan bađını ortadan kaldırarak, sözden bađımsız bir dil oluşturmaya çalışmıştır. Bu dili fiziksel boyuttaki uzamda, jestler, imgeler ve göstergelerin anlamlarıyla kurmaktadır. Sahnede sözel olmayan bütün araçları kullanarak; oyuncunun bedeni, dans, mimari, ıřık, vb. bütünsel bir ifade biçimi ortaya koymuştur. Artaud’un seyirci üzerinde yaratmak istediđi kıskırtma ve coşku düşüncelerini The Living Theatre’nın gösterimlerinde hayat bulduđunu söyleyebiliriz. Ayrıca Artaud’un tiyatro üzerine olan düşünceleri ve tasarıları Grotowski, Robert Wilson, Barba, Peter Brook gibi yönetmenleri önemli ölçüde etkilemiştir. “Avant- Garde Tiyatro” kitabında Christopher Innes, Artaud’un ardıllarına etkisini řu sözlerle ifade etmektedir:

Ödünç aldıkları düşünceleri, kendilerine ait biçimlere katarak melezleştiren ve böylece kendi tarzlarını oluşturan Schechner ya da Beck ve Malina gibi takipçilerinden farklı olarak Peter Brook ve Charles Marowitz özel olarak Artaud’nun yazılarını 1964’te yaptıkları çalışmaya temel olarak almışlardır. Onların “Vahşet Tiyatrosu” deneyi oyuncular için bir eğitim olarak tasarlanmıştır ve içlerinde Artaud’nun gerçeküstücü oyuncuyu Kan

Fıskırması'nda bulduğu bir dizi gösteriyle sonuçlanmıştır. Bu çalışmanın sonuçları Genet'nin “Paravanlar” ve Brook'un sahnelediği “Weiss'in Marat/Sade” oyununun çarpıcı prodüksiyonunda yansımıştır (Innes, 2004: 92).

Sonuç olarak Artaud tiyatro yaklaşımında yaratmak istediği dilin çerçevesini seyirci odaklı oluşturarak, oyun alanı–seyir alanı ilişkisine ve seyircinin işlevselliğine farklı bir bakış açısı getirmiştir. Bilinç dışına atılan duyguları ortaya çıkarmak için, şiddeti seyirciyi sarsmak için kullanan Artaud; seyir alanı–oyun alanı arasındaki ayrımı ortadan kaldırarak, mekanın sınırlamasını aşmıştır. Seyirci ile dolaysız bir iletişim sağlayarak, seyircinin direncini kırıp ilkel törenlerde, büyü uygulamalarında veya ritüel törenlerde olduğu gibi korkutularak, vahşetle, şaşırtılarak arınmasını amaçlamıştır.

1960'lı yıllarla beraber tiyatronun tinsel ve ritüel yönüne önem veren bir diğer isim Jerry Grotowski (1933-1999)'dir. Grotowski'nin tiyatrodaki arayışlarının ve gösterimlerinin merkezini oyuncu – seyirci ilişkisi oluşturmaktadır. Buna bağlı olarak gösterimlerinde oyun alanı – seyir alanı üzerinde fiziksel düzenlemeler yaptığı görülmektedir. Grotowski “Yoksul Tiyatro kuramını geliştirdiği Teatre 13 Rzedows (13 Sıra Tiyatrosu)’u” edebiyat ve tiyatro eleştirmeni Ludwik Flaszen ile beraber Polonya'nın Opole kentinde kurmuş; 1959 'dan 1964 yılına kadar klasik metinler üzerine çalışmalarını gerçekleştirmiştir. Tiyatro araştırmaları süresince anlayışını iki soru üzerine temellendirmiştir: (1) Tiyatronun özü ve diğer sanat dallarından tiyatroyu ayıran nedir?, (2) Tiyatroda oyuncu–seyirci ilişkisi nasıl ve ne boyutta olmalıdır? Towards a Poor Theatre (Yoksul Tiyatroya Doğru) adlı kitabında tiyatroya yaklaşımını şu sözler ile ifade etmektedir:

İlk etapta eklektizmden kaçınmayı, tiyatroyu disiplinlerin bileşimi olarak nitelendirilmesine karşı çıkmaya çalışıyoruz. Tiyatroyu belirgin bir şekilde diğer performans ve gösteri kategorilerinden ayıranın ne olduğunu tanımlamaya çalışıyoruz. İkinci olarak çalışmalarımızda ve prodüksiyonlarımızda oyuncu – seyirci ilişkisinin detaylı bir şekilde incelenmesidir. Tiyatro sanatının çekirdeği (özü) olarak, oyuncunun kişisel tekniği ile sahne tekniği olduğunu düşünüyoruz (Grotowski, 2002: 15).

Yoksul Tiyatro kavramının temelini oluştururken, tiyatronun tüm unsurlarının (seyirci, dekor, kostüm, ışık, vb.) varlığını sorgulayarak; tiyatroya özgü iletişimin ve tiyatronun özünü oluşturan dinamiklerin arayışına girdiğini görmekteyiz. Özellikle 20. Yüzyıl'ın ikinci yarısından sonra tiyatro sahasında kullanılmaya başlayan film, multimedya ve sinema tekniklerin çoğalmasıyla beraber sahne dilinin karmaşıklaştığını kendi özünden koptuğunu söyleyebiliriz. Tiyatronun, televizyon ve sinema ile yarışma arzusuna karşı çıkan Grotowski, düşüncelerini daha radikal bir noktaya taşıyarak tiyatronun özüne ait olmadığını düşündüğü tüm araç-gereçlerden arındırarak; müziği, temsili dekoru ve yanılsamacı ışık ve makyajı kaldırarak; kostümsüzlüğü ya da mümkün olan en yalın kostümü gündeme getirerek, dışsal olan her şeyi bir kenara bırakarak; “oyuncuyu bu sorunun merkezine oturtur (Birkiye, 2006: 17).” Çünkü tiyatronun özünü yakalayabilmek için ayrıntılardan sıyrılması gerektiğini düşünmektedir. Bu bağlamda Grotowski tüm sorularına cevabı şu söylemi ile vermektedir: “Tiyatro oyuncu ve seyirci arasında gerçekleşen şeydir (Grotowski, 2002: 19)”. Tiyatroyu tiyatro yapan en sade biçimiyle oyuncu ve seyircidir görüşüyle sahnelemelerinde minimalist (indirgemeci) bir tutum sergiler.

Çağının tiyatrosunu değerlendirirken “Zengin Tiyatro (kusurları açısından zengin)” olarak nitelendiren Grotowski: “Zengin Tiyatro, sanatsal kleptomaniye (çalma hastalığı) dayanmaktadır (Grotowski, 2002: 19)” ifadelerini kullanır. Eleştirdiği Zengin Tiyatro anlayışı, diğer sanat dallarının (resim, mimari, müzik, teknik donatım) sunduğu imkanlardan yararlanarak “sentetik” bir yapının oluşturduğu ve buna bağlı olarak tiyatronun asimile edilmesidir. Grotowski, “Zengin Tiyatro” olarak nitelendirdiği bu tiyatro yaklaşımının karşı tiyatrodaki yoksullaşmadan yana olmasıyla; Wagner’ın Birleşik Sanat Yapıtı (Gesamtkunstwerk) anlayışına, Meyerhold ve Piscator gibi birçok tiyatro kuramcısı ve yönetmenin karşısında yer almaktadır. Tiyatro, diğer sanat dallarıyla sentezlenmiş bir yapı oluşturmaktan ziyade çerçevesini belirleyerek kendi iç dinamiklerini keşfetmelidir.

Tiyatro kendi sınırlarını belirlemelidir. Tiyatro sinemadan daha zengin olamıyorsa eğer, bırakın yoksul kalsın. Televizyon kadar cömert olamıyorsa, bırakın yalın olsun. Eğer teknik bir cazibe yaratamıyorsa, dışardan gelen tüm teknik donatımdan vazgeçsin (Grotowski, 2002: 41).

Grotowski 'nin yoksullaşma ile alakalı tüm bu telkinlerinin en önemli nedeni, tiyatronun kendi estetiğini oluşturan iki temel unsur olan “seyirci ve oyuncunun” organik etkileşiminden doğacak olan büyü atmosferin etkisidir. Oyuncunun sahne uzamında her büyü eylemi “canlı organizmanın yakınlığı (Grotowski, 2002: 41)” sayesinde olağanüstü, coşkunluğun yaşanacağını bir buluşma haline dönüşecektir.

Bırakın en sert ve şiddetli sahneler izleyiciyle yüz yüze gelsin ki seyirci oyuncunun elinin uzanabileceği mesafede olsun, oyuncunun nefesini hissedip terinin kokusunu duyabilsin. Bu bir oda tiyatrosunun gerekliliğini ifade eder (Grotowski, 2002: 42).

Grotowski'nin ifade ettiği bu sözler gösterimlerin temelini oluşturan “algısal, doğrudan, canlı komünilyondan doğan oyuncu seyirci ilişkisi” ögesini güçlendirdiğini göstermektedir. Çalışmalarının devamında seyir alanı ile oyun alanı arasındaki ayrımı ortadan kaldırarak, tiyatroyu çevreleyen donanım özelliklerinden vazgeçmeyi tercih eder. Grotowski ilk önemli oyunu olan Byron'un Cain'inde (1960), oyuncularla seyirci arasındaki uzaklık sadece ön sahnenin ve seyirci koltuklarının arasındaki koridorun kullanılmasıyla uygulamıştır (Innes, 2010: 204). Bu uygulama bir anlamda, Theatre du Vieux-Colombier'in kurucusu olan Jacques Copeau'nun sahne ağız ışıklarını, “oyuncu ve seyircinin direkt kontağını mümkün kılacak fonksiyonel ve basit bir dekor anlayışıyla bütün aşırı süslemeleri (Aydın, 2008:2)” kaldırmasına benzer biçimdedir. Copeau'nun ayrıca “oyuncu sahne kadar çıplak bırakılmalıydı; ancak o zaman kendini açıkça ve basit bir şekilde ifade edebilirdi (Eldredge and Huston, 1978: 20)” düşüncesi de Grotowski ile örtüşmektedir.

Seyir alanı ve oyun alanının bu yönden ele alınması, oyuncu-seyirci ve oyun alanı- seyir alanı ilişkisinde sonsuz çeşitlemelerin yapılmasını mümkün kılmaktadır. Oyun alanı ve seyir alanı arasındaki sınırın ortadan kalkmasıyla beraber “oyuncu seyirci arasında oynayabilir”, “seyirci oyunun içerisinde yer alabilir”, “seyirci sadece gözlemci olarak alanda bulunabilir” gibi çeşitlilik imkanı oluşturulmuştur. Tiyatronun oyuncu ile seyirci arasındaki buluşma olarak nitelendirilerek, gösterimlerinde seyirciyi katılımcı, tanık ve gözlemci misyonu ile değerlendirir. Sahneyi aradan çıkartarak, bütün sınırları kaldırarak, oyuncu ile seyirci arasındaki mesafeyi de ortadan kaldırmıştır. Uzama çevresel bir tiyatro

yaklaşımıyla bakmış, izleyici ve oyuncu arasında yakın bir temas sağlamıştır (Birkiye, 2006: 7).

Grotowski, edebiyat eleştirmeni Ludwig Flaszen ile beraber 1959 yılında Polonya’da kurmuş olduğu Tiyatro Laboratuvarında, tiyatronun özünü oluşturan “oyuncu” üzerine çeşitli yöntem arayışlarına girmiştir. Oyunculuğu, kendiliğindenliği yoluyla açığa çıkan fiziksel ve ruhsal aksiyonu üzerine kurarak, psiko-dramaya yer veren ve bedenini düşünmesini sağlayan bir metod geliştirir. Oyuncunun beden ve vokali üzerinde yaptığı çalışmalar ve yoksul bir üslupla edindiği hakimiyet sonucunda; oyuncunun sahne üstünde sergilediği olağanüstülük ya da sıradan-doğal dışı davranışlar, bir zamanlar şaman / büyücünün kabile üzerinde yarattığı etkiye benzer biçimde, seyirci karşısında bir etki yaratacaktır (Karaboğa, 2018: 104). Bu etkinin kuvvetini arttırabilmek amaçlı oyuncuyu makyaj, maske, dekor vb. dış etkenlerden mahrum bırakarak tüm çıplaklığıyla oyundaki mevcudiyetini sağlamasını ister. Oyuncu kendi gövdesini, kendi yüz kaslarını kullanır (Özüaydın, 2006: 111). Bir anlamda “oyuncu izleyiciye kendini sunarken aracı sadece bedenidir (Birkiye, 2006:18).”

Yoksul Tiyatro ile tiyatronun özünde bulunmayan bütün yan sanatlardan ayıklanarak oyuncu ile seyirciyi karşı karşıya gelmiştir. Grotowski, tiyatroyu diğer sanat dallarından ayıran en büyük özellik olarak “şimdiki zaman” sanatı oluşuyla değerlendirerek; seyirciyle kurulacak olan ilişki, iletişim gücü ve etkileşiminden yola çıkarak seyircide açabileceği eylem alanını göz önünde bulundurmuştur. Bu bağlamda “seyirciyi oyuna katan, seyirci ile bütünleşen, bir olay, bir yaşantı, bir tören olan tiyatroyu yeğlemekte ve savunmaktadır (Şener, 2006: 267).” İlk uygulamalarında seyirciyi oyuna aktif olarak katarak ilkel ritüellerin temel düşüncesini uygulamaya çalışır. Daha sonrasında gerçekleştireceği gösterimlerde seyirci gözlemci ve tanık misyonunda değerlendirir. Seyircinin konumu ve işlevselliği her gösterimde farklılık göstermektedir.



Şekil 14. Apocalypsis

Kaynak: Cum Figuris (1979)

Grotowski'nin Tiyatro Laboratuvarında yaptığı çalışmalar sonucunda sahnelediği oyunlardan biri, Apocalypsis Cum Figuris oyunudur. Oyunda oyun alanı ve seyir alanını tek bir uzamda, oyuncu ve seyirciyi iç içe kullanarak tasarlamıştır. Böylece oyuncu ve seyirci yüz yüze gelmiştir. Apocalypsis Cum Figuris oyununun sahneleme şekli, Grotowski'nin Yoksul Tiyatroya Doğru kitabında belirttiği; Bırakın en şiddetli sahneler seyirciyle yüz yüze yaşansın ki seyirci oyuncunun elinin uzanabileceği bir yer olsun, onun soluğunu hissedebilsin, terinin kokusunu duyabilsin. Bu bir oda tiyatrosunun gerekli olduğunu gösterir (Grotowski, 2002: 21)” sözlerini doğrular nitelikteydi. Kilisede gerçekleşen gösterimde, “boş bir alanda yer alan az sayıda seyirci, kendisini gerçek bir duruma seyirci olmaktan çok tanık konumunda buluyordu (Candan, 1997: 195)” Buradan yola çıkarak Grotowski 'nin gösterimlerinde seyirci sayısının da önemli olduğu sonucu çıkmaktadır. Çünkü gerçek ve dolaysız bir oyun için az sayıda seyirci önünde oynamak ve sahici bir oyun yaşantısına elverişli mekanının seçilmesi gerekmektedir.

Grotowski tiyatroyu tanıkları (seyirci) içine alan bir ritüel olarak göstermektedir. Bu durumda seyirciyi farkında olmadan oyunun içine katarak, psikolojik olarak vereceği tepkiye göre oyuncunun fiziksel uzaklığını tanımlamaya çalışmıştır. Ona göre; “her gösteri biçimi için uygun olan seyirci–oyuncu ilişkisini yakalamak ve verilen kararı fiziksel düzenlemelerde somutlaştırmaktır (Grotowski, 2002: 21).” Bu açıdan değerlendirildiğinde

Apocalypsis Cum Figuris oyunu, seyircinin tanık misyonu taşıdığını söyleyebiliriz. Apocalypsis Cum Figuris oyunu oyunculuk araştırmaları ve doğaçlamalar esnasında ortaya çıkma özelliğine sahiptir. Yapılandırılmış bir metne sahip olmayan oyun, provalar sürecinde sözcükler üzerine yapılan doğaçlamalar ya da belli alıntılar üzerine kuruluydu. Braun oyunun tasarımıyla alakalı şu ifadeleri kullanmaktadır:

Önceden inşa edilmiş bir sahne düzenlenmesi bulunmaması gibi, izleyicilerin rolleri hakkında belirlenmiş bir politikanın da olmadığı görülecekti. Tanıklar vardı, evet; ama buna bel bağlamak olanaksızdı (...) İşkencenin sonuna yaklaşırken, Budala, düştüğü yerden dizlerinin üstüne yavaşça doğrulup kör, görmeyen, her şeyi bilen bir bakışla kendinden birkaç santim uzakta oturan seyircilerin yüzlerini ve akıllarından geçeni okumak için döndüğünde, bu sessiz sohbete tanıklık eden odanın etrafındaki diğer izleyicilerin yaptığı gibi, kendi pozisyonlarını ve tepkilerini seçenler seyircilerin kendileridir (Braun, 2013:226).

Grotowski seyircinin bu deneyimini çözümleyebilmek için 1969'dan 1979 yılına kadar yeni versiyonlarıyla sahnelediği Apocalypsis Cum Figuris oyununun bitiminde, oyuncularla beraber seyircilerle izledikleri gösterinin üzerinde yarattığı izlenimleri tartışılar.



Şekil 15. Le Prince Constant

Kaynak: (Sadık Prens - 1966)

Grotowski'nin gösterimlerinde tamamlanmış, sonuca ulaşmış bir ürünün sunumundan çok, oyuncu-seyirci ilişkisi üzerine bir deney, ucu açık bir süreç söz konusudur. Bu yüzden Grotowski, prova çalışmalarında ilk olarak oyun alanıyla seyircinin alanının biçimi üzerine düşünmektedir. Le Prince Constant (Sadık Prens) oyununda, sahne uzamıyla seyirci uzamını tahta bir perde yardımıyla keskin bir biçimde ayırmaktadır. Seyirci, adeta, ringdeki bir hayvanı seyredermişçesine ya da ameliyata tanıklık eden bir tıp öğrencisi olarak nitelendirilerek seyirciyi sahne uzamına üstten bakacak şekilde konumlandırmıştır. Le Prince Constant (Sadık Prens)'ta seyirci aksiyonun yer aldığı oyun alanından tamamen kopartılmıştır. Grotowski'ye göre sanılanın aksine seyircinin oyunu coşkusal katılımı belli bir uzaklıkta, "gözlemci" konumunda olmasıyla mümkün hale gelecektir (Çivi, 1992: 241).

Tiyatro Laboratuvarı'nın uzun süre boyunca araştırmaları ritüel tiyatronun olanaksızlığını ortaya koymuştur. Grotowski'nin Sadık Prens gösteriminde tasarladığı oyuncu-seyirci ilişkisi ve oyun alanı ile seyir alanı tasarımı; seyirciyle oyuncu arasındaki uzaklığın azaltıldığında ve yüz yüze bırakıldıklarında, seyircide yadırgama etkisinin ortaya çıkmasının daha kolay olacağını düşündüğü için belli bir uzaklığın yaratılması gerektiğini ön görmüştür. Seyirciler tahta perdenin arkasında durarak, sadece kafalarının görüneceği şekilde oyunu seyretmişlerdir. Seyirci için oluşturulmuş bu perspektif, kopukluğu ve mekan aracılığıyla yüklenen ahlaki durum seyircinin üstten bakışıyla anlam kazanmıştır.

Grotowski, tiyatro yaşamını temel olarak beş evreye ayırır (Birkiye, 2006: 17). Prodüksiyon Tiyatro, Para Tiyatro, Kaynak Tiyatro, Nesnel Oyun ve Araç Olarak Sanat Dönemi. Birbirlerinin peşi sıra gelen bu dönemler aynı zamanda birbirinden beslenen süreçlerdir. Grotowski'nin tiyatroya dair düşüncelerine, araştırmalarına ve sahneleme örneklerine bakıldığında yaşadığı süreçlerde sürekli oyuncu ve seyirci düzleminde tiyatroyu ele alarak onlara farklı biçimler aradığı görülmektedir. İlk dönemlerinde bir gösterimin amacı "bir şaman gibi, sihirli bir aksiyon yaratmalı ve seyirciyi katılıma itmeli (Genç, 1992: 17)", sonraki dönemlerinde ise seyirciyi tanık ve gözlemci misyonu ile değerlendirmektedir. Pontedera'daki çalışma merkezinde son prodüksiyonu olan "Aksiyon"u yaratırken Haiti türkülerinden, Ortadoğu'nun dinsel ayinlerinden ve buna benzer çeşitli kaynaklardan sessel ve devinimsel motifleri bir araya getiren bir gösterim

oluşturmuştur (Candan, 2010:30) “Günümüzde Grotowski’nin çalışmalarını devam ettiren Thomas Richard, “Aksiyon”u 2003-2005 yıllarından “Kesişen Yollar” projesi kapsamında Kapadokya ve Aya İrini ile değişik mekanlarda yapay bir ritüel olarak sergilenmeye devam etti.

Günümüzde çağdaş tiyatroya yön veren yenilik hareketlerinin doruğuna çıkaran Grotowski, kurduğu Tiyatro Laboratuvarında oyuncunun yaratım teknikleri üzerine ve tiyatronun sahnelemesinde oyuncu–seyirci ve buna bağlı olarak oyun alanı–seyir alanı tasarımlarıyla önemli izler bırakmıştır. Çağdaş tiyatro sahnelemelerinde “Yoksul Tiyatro” kavramından doğan farklı biçimleri ve sahnelemeleri rastlamak mümkündür. Grotowski ’ye göre öncelik oyun mekanının doğru seçimi ve seyirci ile kurulacak ilişki sonucunda gerçek ve dolaysız bir oyun yaşantısı kurmaktır. Oyun alanını özetle “sahici yaşantıya elverişli, var oluşsal bir yer (Candan, 1997: 194)” olarak görür. Grotowski’nin gösterimlerinde oyuncu–seyirci ilişkisi ve oyun alanı–seyir alanına getirdiği yenilikçi düzenlemeler seyircinin işlevselliğini çeşitlendirdiği gibi seyircinin özgürleşmesinin de önünü açmıştır.

Sonuç olarak, Modern dönem olarak kabul edilen 19. Yüzyılın ikinci yarısı ve 20. Yüzyılın ikinci yarısına kadar geçen süreçte; gerçekçilik, doğalcılık, izlenimcilik, sembolizm, politik tiyatro, epik tiyatro, törensel / coşku tiyatrosu gibi birçok akımın ve üslubun ortaya çıktığı görülmektedir. Ayrıca aynı dönemde tiyatro sahasına yeni bir yaratıcı unsur olan yönetmenin girmesiyle birlikte tiyatro sahnelemelerinde; oyuncu – seyirci, oyun alanı – seyir alanı, tiyatro mekanı – seyirci vb. ilişkiler ile seyircinin işlevselliği, misyonu ve konumu üzerinden birçok düşüncenin ortaya atıldığı görülmektedir.

İlk sahneye koyucu olarak bilinen Saxe–Meiningen Dükü II. Georg ile birlikte gerçekçi ve doğalcı akımların temsilcileri olan Andre Antoine, Otto Brahm ve Kostantin Stanislavski gibi yönetmenlerin yanılsamacı ve özdeşleşme ilkesiyle sahneye taşıdığı oyunlarda oyun alanı–seyir alanı arasında saydam bir dördüncü duvar oluşturulması hedeflenmiştir. Seyircinin, oyun alanında yaratılan somut kurgu dünyasıyla özdeşleşme içerisine girmesini ve her şeyi gerçek olarak algılamasını sağlayacak girişimlerde bulunmuşlardır. Bu durum da seyircinin oyun alanı – seyir alanı ayırımına bağlı kalarak, yanılsamanın yaratıldığı çerçeve sahneden belli bir uzaklıkta konumlanmıştır. Seyirci bulunduğu konumda,

hareketsiz ve edilgen bir işlevsellikte oyuncu kişisiyle empati kurulması üzerine oyun alanı–seyir alanı iletişimi sağlanmıştır. Bu iletişimin süreci seyirci, dolaylı yoldan oyun kişilerinin iç dünyasının yansımaya inanmasıyla bu süreç başlamaktadır. Karşı–gerçekçi ve tarihsel avangardlarla beraber başlayan yanılsamacı üslubun reddi seyir alanındaki seyirciyi birçok yönde etkilemiştir. Özellikle Meyerhold ve Artaud’un alışlagelmiş tiyatro sahnelerinden; fabrika, hangar, tren istasyonu vb. yerlere tiyatro gösterimlerini taşıma arzuları, Appia, Craig gibi tiyatro insanlarının tiyatronun görselliğine ve ritmine vurgu yapması, tarihsel avangardların çağının ruhunu yakalayan gösterimlere imza atması, Piscator’un teknolojik araçları oyun alanında kullanması, dramatik tiyatronun karşısına Brecht’in epik anlayışı getirmesi, tiyatronun özüne dönüş girişimlerinin Grotowski ile beraber uygulanabilir hale gelmesiyle birlikte; seyirci–oyuncu, oyun alanı–seyir alanı düzeni ve buna bağlı olarak seyircinin konumu ve işlevselliğinin çok çeşitlendiği görülmektedir. Bu yaklaşımların ortak özelliği ise “seyircinin özgürleşmesine” yönelik girişimlerdir. Bu özgürleşme ilk olarak seyircinin edilgen bir konumda yazarın dayattığı anlamı anlamak zorunluluğundan sıyrılmasıdır. İkinci olarak ise seyirciye zihinsel ya da fiziksel olarak eylem alanı açabilme girişimi içerisinde düzenlemelere gidilmesidir. Karşı–gerçekçi eğilimler ve tarihsel avangardlar ile başlayan bu süreç gerçek ve doğalcı akımların yanılsama yaratma ve özdeşleşme düşüncesine yaptıkları müdahalelerle birlikte dördüncü duvar ilkesini kaldırmasıyla başlamıştır. Oyun alanında yaratılan atmosferde seyircinin etken bir konumda anlamın üretilmesine ortak olunmasının yolları aranmıştır.

Ayrıca seyircinin konumuna ilişkin gerçekleştirilen oyun alanı–seyir alanı düzenlemeleri de “seyircinin özgürleşmesine” giden süreçte önemli adımlar olduğu görülmektedir. Tiyatronun dönüştürücü gücüne inanan tiyatro yönetmenlerinin seyircinin özgürleşmesine ve etken bir konumda yaratıcı unsura dönüşmesine katkı sağlamak adına; kurgu ile gerçek arasındaki sınırları bulanıklaştırma ya da özdeşleşmek yerine yabancılaştırma efekti kullanarak oyun alanında yaratılan dünyayı eleştirme girişiminde bulunmuşlardır. Bu çerçevede seyirci, fiziksel ya da zihinsel olarak aktifleştirilmiştir. Modern dönemde oyun alanı–seyir alanı ve oyuncu–seyirci ilişkisine getirilen yeni düzenlemeler ve

seyircinin işlevselliğinin dönüşmesi modern sonrası tiyatronun oluşumundaki en önemli etkenlerden biri olmuştur.

B. Tarihsel Avangard Akımlarında Seyircinin İşlevselliği

Doğalcılık (Natüralizm) ve Gerçekçilik anlayışına karşı ortaya çıkan avangard akımlar, modernizmin doruk noktası olarak görülmektedir. Dönemin başlıca akımları; Fütürizm (Gelecekçilik), Ekspresyonizm (Dışavurumculuk), Sürrealizm (Gerçeküstücülük), Bauhaus ve Dadaizm'dir. 19. Yüzyıl'daki bilimsel, toplumsal, teknolojik ve siyasal gelişmelerin kaynağını oluşturduğu avangard akımlar; farklı bakış açılarıyla, gerçeğin ne olduğunu ve nasıl yansıtılacağı sorunsalı üzerinde durarak sanatın doğayı ve yaşamı bağlilikle yansıtma görevini sorgulamışlardır.

Dışavurumculukta öznellik adına gerçekliğin çarpıtılmasına, gerçeküstücülükte bilinçaltı içeriğinin “kendiliğinden” sanat yapıtına dökülüşüne, gelecekçilikte doğa yerine makinanın yüceltilmesine tanık oluruz. Dadacılık ise gerçeklikle sanat yapıtı arasındaki tüm bağları temelden olumsuzlayarak ortadan kaldırır (Candan, 1997: 89).

Geleneksel sanat estetiği ile bağlarını koparan avangard akımlar; gerçekçiliğe ve doğalcılığa biçimsel olarak savaş açmaları, illüzyonu kırmaları, eşzamanlılık, rastlantısallık ve sanatı yaşama yaklaştırma çabaları gibi ortak noktalara sahiptirler (Akıncı, 2017: 3). Tiyatronun biçim ve özüne ilişkin yenilikçi yaklaşımlarıyla yeni bir dil yaratmanın yollarını bulmayı hedeflemişlerdir. Öz – biçim diyalektiğinde biçime önem verilmesiyle, gösterimlerde köktenci değişimlerin gerçekleşmesine zemin hazırlanmıştır. Sahne–seyirci ilişkisinin ele alınması, sözün öneminin azalması ve görsel iletişimin ön plana geçmesi, sahnenin plastik olanaklarının bir anlatım aracı olarak değerlendirilmesi, görüntüde hareket ve çarpıcılık sağlanması, oyun yapısının parçalanması ve oyuncunun fiziksel yapısı ile değerlendirilmesi gerçekleşen yeniliklerdir (Şener, 2006: 237). Oyuncu–seyirci ilişkisini, oyun alanı–seyir alanı ilişkisini ve tiyatro mekanlarını sorgulayan avangard akımlar sanat ve yaşamı özdeş kılmanın yollarını aramışlardır. Bu anlayış doğrultusunda, sahne ile seyirci karşıtlığının yok edilmesi amaçlanmıştır (Özüaydın, 2006: 29). Ayrıca gerçeğin mimetik bir etkinlik olmasının dışında, gerçeğin dönüştürülmesi,

gerçekliğin tamamlanmış bir bütün olarak sunulmaması, kurmaca bir dünya yaratılarak çarpıtılması gibi yaklaşımlar ortaya çıkmıştır.

Fütürizm, akımın yaratıcısı Flilippo Tommaso Marinetti'nin 20 Şubat 1909'da Figaro gazetesinde yayınlattığı manifestosu ile başladı. Fütürizmin düşüncesi, endüstri çağının ve sanayi toplumunun dönüşüme uğratmış olduğu modern hayatın değerlendirilmesine dayanmaktadır. Ernst Fischer' ın "biçim toplumsal bir amacın belirtisidir (Fischer, 1990:137) " düşüncesi, fütüristlerin ortaya çıkmasının yaşadıkları çağın toplumunun yönelişlerinin olduğu söylenebilir. İnsan ile makinenin bütünleşmesiyle meydana gelen düzen, disiplin, ritim ve hız sanat eserlerine taşınır. Marinetti, psikolojik gerçekçiliğe, natüralizme karşı çıkararak sentetik tiyatroyu önermektedir. Fütürist yaklaşımın temelini şu şekilde özetleyebiliriz; (1) Bilinçaltına dair bütün keşifleri sahneye koymak, (2) aksiyonun en temel uzantılarını keşfederek seyircilerin duyarlılıklarını aynı frekansta birleştirmek, (3) iç içe geçme ve uyum; fütürist tiyatro formlarını yaratabilmek için fars, vodvil, tragedya ve komedyayı ortadan kaldırmak (Tello and Reavassi, 2011: 115). Geleneksel yaşam biçimine, alışlagelmiş kültür değerlerine ve sanat kurallarına bağımsız yeni ve çağdaş olanın dile getirilmesini istemektedir. 1909 yılında yayınlanan manifestoda Marinetti, geleneksel kalıplardan kurtulmayı şu sözlerle ifade etmektedir:

Şu zamana kadar edebiyat, düşüncelere dalmış hareketsizliği, esrimeyi ve uyuşukluğu yüceltiyordu; biz şimdi saldırgan hareketi, hararetli uykusuzluğu, uygun adım marşları, ölümcül sıçrayışı, tokatlamayı ve yumruklamayı göklere çıkarmak istiyoruz (Artun, 2010 :102)



Şekil 16. Fütürist Akşam Karikatürü – Umberto Boccioni (1911)

Serata olarak adlandırdıkları akşam gösterilerinde yeni bir sahne-seyirci ilişkisi kurma eğilimine girmişlerdir. El ilanları, afişler, bildirgeler eşliğinde düzenledikleri akşam gösterilerinde izleyiciyi kışkırtmak, domates, patates, portakal vb nesneler fırlatmalarını sağlamak için her şeyi yapıyorlardı (Candan, 1997: 92). Seyirci ile doğrudan karşı karşıya gelinen bu gösterilerde seyircinin harekete geçmesi, sahnedeki eyleme ortak olması ve makine çağının gerekliliğine uygun bir ritim kazanması istenmektedir. Statik bir biçimde parasını ödediği koltukta oturması yerine seyirciyi şoka uğratarak, katılımcı olması sağlanmaya çalışılmış ve bundan beslenilmiştir. 1913'te "Fütürist Oyun Yazarları Bildirgesi"nde Marinetti ve on dokuz arkadaşı yeni sahne – seyirci ilişkisini yakalayabilmek için şu görüşleri dile getirmektedirler:

(1) Tiyatroda alışlagelmiş çalışmalara karşı çıkılmalı, yenilik getirilmelidir, (2) Geleceğin tiyatrosu, kendine örnek olarak gece kulüplerini, müzikholleri, sirk gösterilerini almalıdır, (3) Tiyatro, gerçeğin taklidini değil, ruhunu yansıtmalı ve bu öze popüler eğlence türlerinin biçimi uygulanmalıdır, (4) Böyle bir tiyatronun özelliği, çeşitli gösteri araçlarının öğelerini bir araya getirmesi, genel olarak devingen bir görüntü sağlaması, oyuncular arasında canlı bir alışveriş kurması ve kaygısız bir atmosfer yaratmasıdır (Şener, 2006: 240).

Ayrıca sahne tasarımına getirdikleri yenilikler de XX. Yüzyıla kalan miraslardandır.

Bu anlamda fütüristler tiyatrodaki üç yolun açılmasına öncülük etmişlerdir:

(1) Alışla gelmiş dekor anlayışı yerine, XX. Yüzyılın mekanik özelliğini verecek ve kullanışlı olabilecek iskele, köprü, basamaklar, hareket eden yüzeyler, rampalar, renksiz bir fon ile ortaya çıkan konstrüktivist dekor kavramı, (2) yönetmenin ikinci bir sahne yazarı sayılması ve metin yazarının sıkı sıkıya yönetmene bağlanması, (3) fiziksel hareketleri temel yapan oyunculuk anlayışı. (Nutku, 1985: 72).

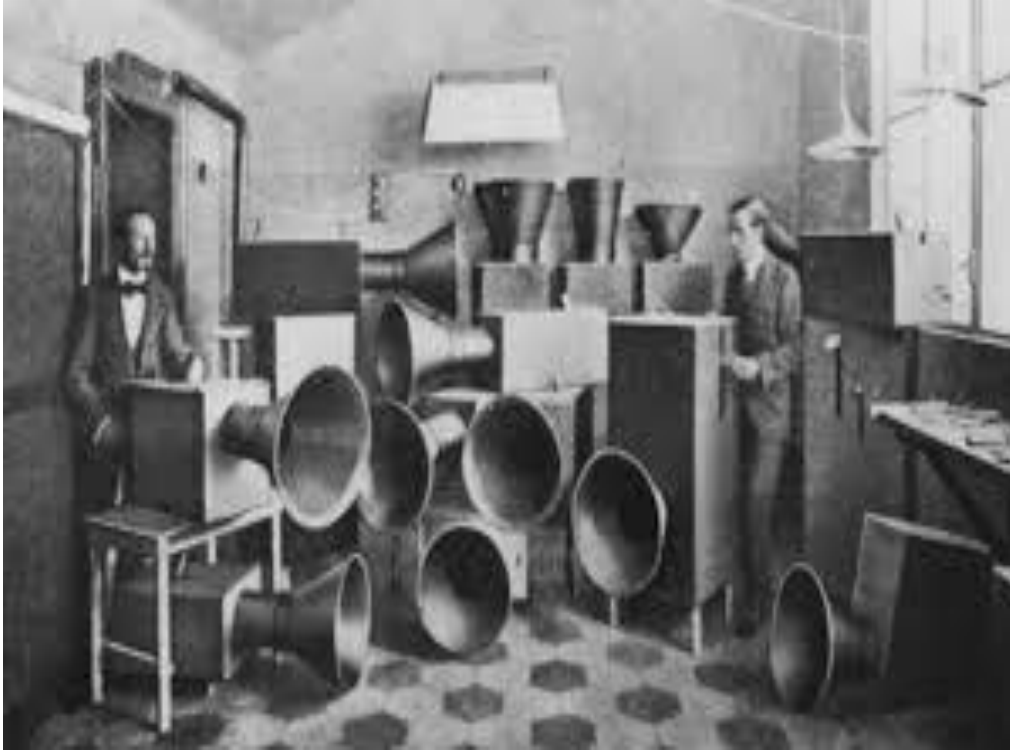


Şekil 17. Muhteşem Boynuzlu (The Magnanimous Cuckold), Fernand

Crommelynck, 1922 , Yönetmen: Meyerhold, Tasarım: Liubov Popova

Fütürist gösterimlerin sahne tasarımlarında Appia'nın ve zaman zaman Gordon Craig'in üstün kukla düşüncesini yansıtan kuklalar, teknolojik araç ve gereçler canlı oyuncuların yerini almıştır. Mekanik sahne ve dinamik ışık tasarımı ile sahne uzamında devinim, renklilik ve ritm yakalanmaya çalışılmıştır. Seyircinin oyun alanı ile özdeşleşme sağlamaması için "Gönül Taciri gösteriminde oyuncularla beraber hareket eden, insan büyüklüğünde kuklalar kullanılıyordu (Candan, 1997:94)." Gösterimlerde çeşitli anlar, olaylar, duygu, düşünceler ve semboller ifade edilmekteydi. Gerçek yaşama uygunluk sahne tasarımlarında reddedilerek, düşsel görünüm yaratılmaya çalışılmıştır. İzleyicilerin sahnede gördükleri şey, bütünlükle o güne kadar hiç görülmemiş, duyulmamış biçimde yepyeni bir peri masalı dünyası olmalıdır (Özüaydın, 2006:

36). Bu sayede seyircinin katılımcı olması sağlanmaktadır. Seyircinin düş gücünü harekete geçirerek yaratıcılığını ortaya çıkartması seyir alanından oyun alanına bir tepkinin doğmasına neden olacaktır. Seyirciye doğrudan yönelme istemi, sahne ile seyirci arasındaki uçurumu ortada kaldırmak üzere yepyeni teknikler, araçlar ve formların geliştirilmesinde ön ayak oldu (Gürel, 1989). Ayrıca seyirciyi harekete geçirmek, kışkırtmak ve yaratıcılığını koyması adına endüstri çağını yansıtan içerisinde makine, motor vb. araçların da bulunduğu gürültülü aygıtların oluşturduğu müzikler kullanılmıştır.



Şekil 18. Luigi Russolo'dan Gürültü Sanatı - 1913

Fütüristlerin o döneme kadar olan sahne-seyirci arasındaki dokunulmazlığı kaldırmaya yönelmeleri, seyircinin kışkırtılmasına, eyleme sesli bir şekilde eşlik etmelerine, oyuncularla interaktif bir biçimde diyalog kurmalarına neden olmuştur. Seyir alanına getirdikleri yenilikler XX. yüzyıldaki birçok tiyatro hareketini ve yönetmenleri etkilemiştir. Fütüristlerin tiyatronun biçimine yönelik yenilikçi yaklaşımlarıyla oyuncu ile seyirci ve oyun alanı ile seyir alanına önemli değişimlerin yolunu açmıştır. Oyuncu ve seyircinin karşı karşıya getirilmesi ve kaynaşma girişimleriyle; seyirciyi şoka uğratarak harekete geçmesini, oyun alanındaki eyleme ortak olmasını ve interaktif misyonunu taşımasının gerekliliğini doğurmuştur.

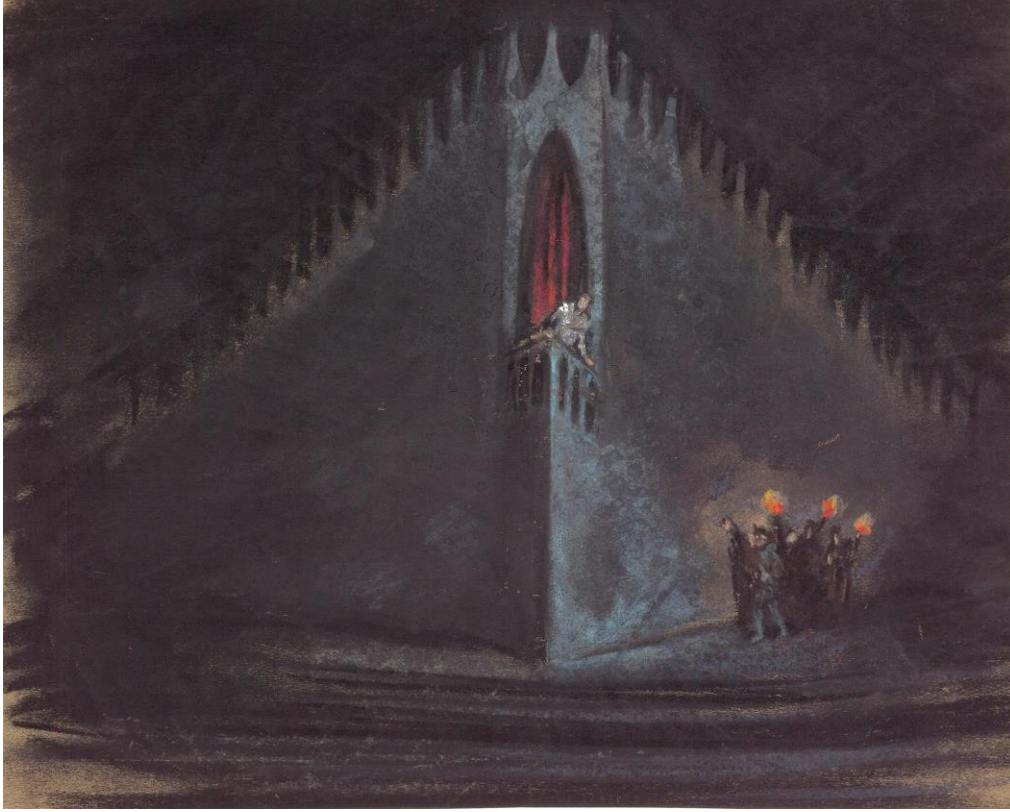
Tiyatro sanatını en uzun süre etkileyen öncü akımlardan Ekspresyonizm'in kökleri, Skandinav yazar August Strinberg'in "Şam'a Doğru" "Rüya Oyunu" metinlerinin yazımında kullandığı durak tekniği ve düş dramaturgikisine uzanmaktadır. Yeni biçimsel arayışlarıyla metin yazarlığından yönetmenliğe, yeni ve çarpıcı tekniklerin geliştirilmesinin yolu açılmıştır. Ekspresyonist sahnelemelerde tiyatrallık ve sahne diline verilen önem kadar, dramatik metine de ağırlık verilmiştir. Bu yönüyle diğer avangard akımlardan ayrılarak dramatik yazınla uzlaşma halinde olunmuştur. Ekspresyonist tiyatronun temel ilkesi, gerçeğin dozunu abartmak ve bunu duygu yoluyla aktarıp seyirciyi düşünsel bir yolculuğa çıkartmaktır. Özdemir Nutku, Dram Sanatı adlı kitabında ekspresyonist oyunun yapısını şu ifadelerle aktarmıştır:

1) Bu oyunlarda uzun bölümler yerine, kısa epizotlar vardı; 2) Oyun kişileri daha çok çeşitli düşünceleri kavramları ve toplum kesitlerini temsil ediyorlardı;

3) Konuşma örgüsü ise şiirli konuşmalardan kuru makine takırtılarına kadar genişleyen bir dil yapısına sahipti; 4) Gerçekçi dekor yerine, atmosferi sağlayacak yükselteler, basamaklar, eğik düzeyler kullanılıyordu ve ışıklaama atmosferi sağlamada baş etken oluyordu; 5) Düşünceyi iletmede projeksiyon ve sinema filmi gibi sanatsal araçlar kullanılıyordu; 6) Sahne üzerinde seyirci imgelemine zenginleştirecek ya da anlatım olanakları sağlayacak her türlü etmen kullanılıyordu (Nutku, 1990: 135).

Ekspresyonist tiyatro sahnelemelerinde yaşamın fiziksel taklidininin yansımından ziyade insanın bilinçaltındaki gerçekliği su yüzüne çıkartarak seyirciyi görünen gerçeğin ötesine taşınması hedeflenir. Bu bağlamda sahne üzerinde, görüntünün çarpıtılması, sıra dışı renklerin kullanılması, mekanik ve abartılmış jest, mimik ve hareketler ile ifade edilmesi gibi tekniklerle içsel gerçeğin dışsallaştırılması söz konusudur. Eserin anlatım gücünü en üst düzeye getirmek, seyirciye dolaysız olarak ulaşmak, sahnenin her ögesini, oyuncuyu, dekoru, ruhun veya düşüncenin çılgınlığını taşıyan etkili bir öğeye dönüştürmektir (Richard, 1999: 193). Ekspresyonistler ruh bilimi ve psikanalizin etkisiyle renkli bir masal dünyası yaramaktansa, düşünce tiyatrosu yapmaktan yanaydı (Candan, 1997: 99). Tiyatroda dilin dışındaki anlatım araçlarını hiyerarşik yapı içerisinde

öncelik vermesiyle görsel imgeler yaratılarak, sahne uzamında sözcüklerin yaratmış olduğu sınırı ortadan kaldırmayı hedeflemişlerdir. Aksiyon ve diyalog yapıları sadece aklın temel işleyişini güçlendirme ve yoğunlaştırma yoluyla canlandırma amacı gütmeyiz (Innes, 2010: 65). Bu bağlamda seyirci ortak coşkunluk içerisinde doğrudan seyircinin bilinçaltına seslenme amacını gütmektedir.

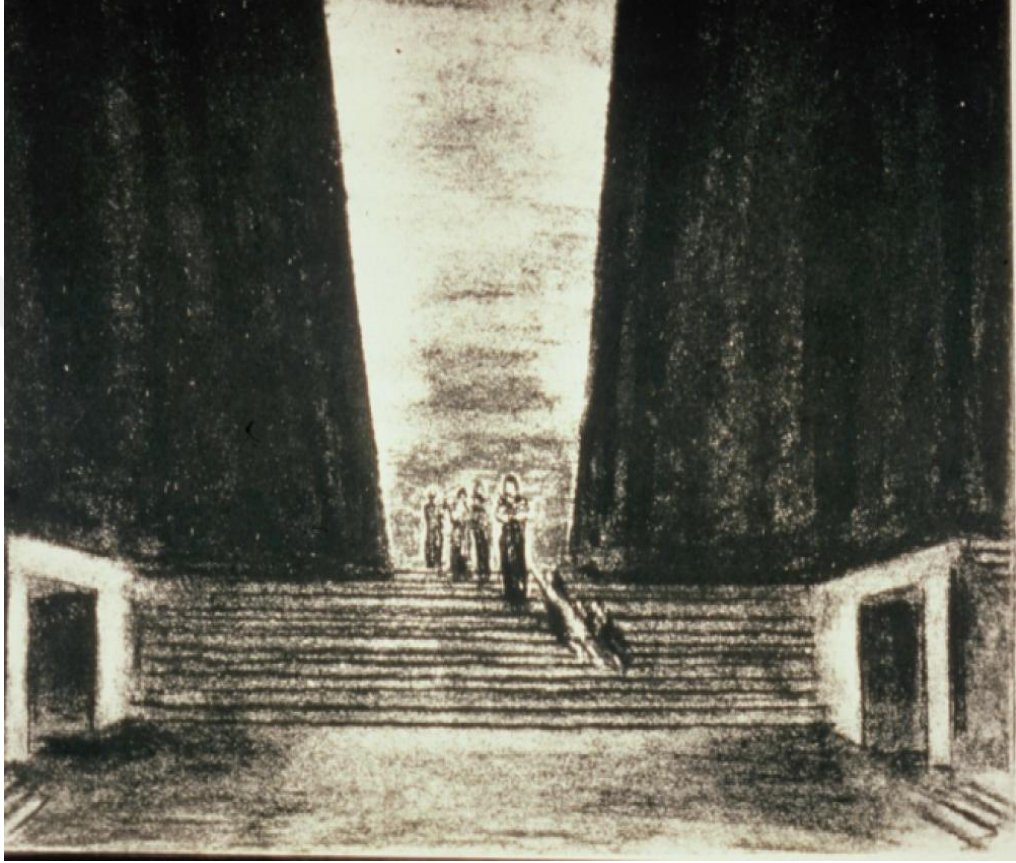


Şekil 19. Emil Pirchan' ın "Othello" oyunu için sahne tasarımı, Berlin, 1921)

Ekspresyonist oyunlarda yaratılan atmosfer; seyircinin düş gücünü harekete geçirerek, kronolojik sıralama veya süreklilik içermeyen sıçramalı akış içindedir. Bu durum seyircide tiyatronun bitmiş bir ürün olmaktan çıkartıp sürece dönüşmesini ortaya çıkartmaktadır. Seyirciye oyun alanında neyin gösterilip neyin gösterilmeyeceği ya da epizotların biçimsel özellikleri yönetmenin öznel bakış açısını ön planı koymasını sağlamaktadır. Yönetmenin kişisel tutumunu dile getirmek istercesine kimi özelliklerin altı belirgin bir biçimde çizilir (Pavis, 2000: 243). Ekspresyonist sahnelemelerde yönetmenin işlevselliği önemli bir unsur olarak göze çarpmaktadır.

Yönetmen, böylelikle, yazarın niyetini gerçekleştiren, hayallerini açığa çıkaran bir kişi, onun sözcüsü ya da en azından onun avukatı olur. O, bundan

böyle, temsili yöneten ve düzenleyen kişidir; çünkü yazarın en derin, en ince düşüncesini kavramıştır, onunla yorumcu arasındaki aracıdır; yönetmen alışılmış, kalıplaşmış bir işin denetleyicisi değil, tinsel görsele dönüştüren, belli bir mekan içinden hayali olanı algılanabilir hale getiren, üstün bir duyarlılığa ve geniş bir hayal gücüne sahip bir sanatçıdır, bağımsızca sahneyi yeniden yaratan bir tanrıdır (Richard, 1999: 191).



Şekil 20. Emil Pirchan: Friedrich Schiller'in Wilhelm Tell için eskiz. Sahneye koyan: Leopold Jessner

Kaynak: (Staadliches Schauspielhaus, Berlin 1919)

Ekspresyonistler, seyirci ile iletişim sağlamak için çılgınca bir arayış içerisine girmişler, gerçeklere karşı safça bir uyumsuzluk göstermişler, garip bir din ve politika karışımı yaratmışlardır (Richard, 1999: 163). Kendini özgürce ifade eden ekspresyonistler, Almanya dışındaki seyircilerden dönemin politik etkilerinden ötürü gerekli önemi görmemişlerdir (Simith, 1987: 9). Sonuç olarak ekspresyonistler gösterimlerinde seyircinin ortak coşkunluk içerisinde, ortak duyguda buluşturarak ve seyircinin pasif bekleyişten kurtararak; sahne uzamındaki gerçekliğe katılan, onu yaşayan ve paylaşan konumuna getirmeyi

hedeflemiştir. Seyircinin gösterim esnasında düşünsel sürece itilmesi, bilinçaltına ulaşılması ve ilkel tepkilerini ortaya çıkarabilmesi için sahne uzamında duyguların şiddetli aktarılması ve uygun arketiplerin seçilmesini savunmuşlardır.

1916–1920 yılları içerisinde yedi bildirge yayınlayan Dadaizm, toplumun ve sanatın gelenekselleşmiş kurallarını yıkmayı, yerleşik kurumların ve toplumsal kabullerin karşısında durarak “dünyanın en gerçek hali olan, deliliği akıl ve mantık yerine geçerli kılmayı amaç edinmiştir (Candan, 1997: 104).” Gösterilerini kabare tiyatrosu biçiminde sergileyen dadaistler, sanatçı ile seyircisi arasındaki uyuşmazlık ve fikir ayrılıklarını en üst seviyeye çıkartmayı hedeflemiştir. Bu gösteriler, söyleşilerden, ses- şiir okumalarından, kısa oyunlardan oluşmakta, seyirciye öfkeyle yaklaşılarak alışılmış düşünme biçimlerinin sarsılmasına çalışılmaktadır (Şener, 2006: 242). Seyirciyi sahnedeki oyuncularla atışma içerisine sokarak; düşüncenin uyuşukluktan kurtarılmasını ve şaşkınlık yaratılmasını amaçlamışlardır. Böylece yaşam ile sanat, seyirci ile sanatçı arasında bir ortaklık durumu kurulması beklenir (Özüaydın, 2006:31).

Savaş hayranlığı içerisinde olan fütürizme karşı olmakla beraber, fütüristlerin eş zamanlı anlatım tekniği ve farklı anlatım araçlarını bir aradan kullanmasından yararlanır. Dadaistler, sanatçının öznel bakış açısına ve özgün yaklaşımlarına zemin hazırlamaları, çağın sanat ortamında önemli bir unsur olarak görülmektedir. Dadaist hareket sahnede beklenen etkileri yakalayamamıştır. Değer tanımazlıkları içinde, dadacıların yaptıkları en büyük yanlış, çağın yalnız yaralı dış görünüşünü alıp onu kötülemek, ama doğmakta olan özünü kavramamalarıydı; çünkü bir dünyanın çöküşüyle uğraşmak, yeni bir dünyanın yorucu kuruluşundan daha az yorucu ve şaşırtıcıydı (Nutku, 1985:101). Dadaistlerin çağında etkisi az da olsa, savaş sonrasındaki güvensiz ortamı, geleceğe dair kuşkuları ve düş kırıklığını ifade etmek adına yeni anlatım biçimleri arayan sürrealizm akımının doğuşuna zemin hazırlamıştır.

Sürrealizm, yaşamın gözle görünen gerçekliğini reddederek; düşüncenin akıl denetimine ve etik kurallara bağlı kalmadan, bilinç dışının düşsel dünyasını yansıtmak için görünenden çok özü aktarma yolunu seçmiştir. Nesnel rastlantı (objective chance), rüya ve gerçek yaşamın eşzamanlılık ilkelerinin dramatik yapının içerisinde kullanılmasıyla, alışlagelmiş dolaylı seyirci–oyun ilişkisi yerine, seyircinin oyun ile dolaysız bir ilişkiye girmesi hedeflenmiştir. Brockett,

Yvan Goll 'un “Ölümsüzler”'in önsözündeki yazıyı şu şekilde aktarmıştır: Tiyatro, kendini gerçek yaşamla sınırlamamalıdır; gerçeğin ardında yatan öğrenildiğinde bu “üst gerçek”'e dönüşecektir (Brockett, 2000: 569). Bu bağlamda sahnelemelerde zaman ve mekan ile kurulan mantık bağının ortadan kaldırılması, nesnelerin alışılmamış biçimlerde betimlenmesi, olayların doğal ortamından çıkartılarak seyirciyi şok edici, düşsel bir ortama tanışınması; seyirciyi gerçeğin ardında yatana dolaylı şekilde yönlendirilmesi sağlanmıştır

Sürrealizmin öncüsü olan Andre Breton, 1924 yılında yayınladığı manifesto dahil diğer yayınladığı manifestolarda bilinç altının önemi çokça kez vurgulamıştır. Sürrealizmin psikanalizme olan eğilimiyle Freud'un etkisinde olduğunu göstermektedir. Sigmund Freud'un gerçeküstücülüğe katkısı, bilinçaltını, insan davranışını ve düşüncesine egemen olan gerçek bir olgu olarak tanımlamak oldu (Klingsöhr – Leroy, 2006: 7). Sürrealizm, insanın kendi iç dünyasıyla yüzleşmesini amaçlamaktadır. Andre Breton'un 1953 yılında yayınladığı “Yaşayan Eserleriyle Sürrealizm” bildirgesinde, insanın kendi mevcudiyetini kavraması için: “kendimizi doğadan hareketle değil, doğayı kendimizden hareketle anlamaya çalışmak zorunda olduğumuzu varsayar (Artun, 2010: 259)”. Bu düşüncenin temelinde sahne, doğanın fiziksel temsili değil, iç dünyasının yansıması olmalıdır.

Sürrealist kavramını tiyatrodaki ilk olarak Guillaume Apollinaire'nin Les Mamelles de Teiresias (Teiresias'ın Memeleri) adlı oyununun önsözünde kullanılmıştır. Apollinaire şu ifadeler, yer vermiştir:

İnsan yürümeyi taklit etmeye karar verdiğinde, bacak gibi görünmeyen tekerleği icat etti. Bunu yaparken bilmeden gerçeküstücülüğü kullandı (Leach, 2004:157).

Apollinaire'nin sözleri güçlü, dinamik gerçeği su yüzüne çıkarabilmenin yolunun nesnel gerçekliği bir kenara bırakmakla yakalanabileceğinin göstergesidir. Teiresias'ın Memeleri adlı oyununda, kadının özgürlük adına doğurganlıktan vazgeçmek istemesi gibi insanlığın çağdaş bir izleği vardır. Zanzibar'lı Therese, kırmızı mavi balonlardan oluşan memelerini açığa çıkarttıktan sonra patlatıp, adını Theiresias'a değiştiriyor, sakal ve bıyık bırakıyordu (Candan, 1997: 106). Seyirciyi şoka uğratan bu oyun: insanı bağımlı

kılan makineleşmeye, otomatizme bir başkaldırı niteliğindedir. “Sürrealizmin tekniği gizli beni, doğanın gizli isteğini, çağrışımlardan yararlanarak (Şener, 2006: 243)”, seyirci üzerinde imge sarsıntısı yaratıp gösterimin bir diğer yaratıcısı konumuna getirmektedir. Sürrealizm akımından en çok etkilenen Antonin Artaud olmuştur. Artaud’nun tiyatro görüşlerini içeren *Le Theatre et son Double* adlı yapıtı da bu akımın gelişimi içinde yer alır (Nutku, 1997: 245).

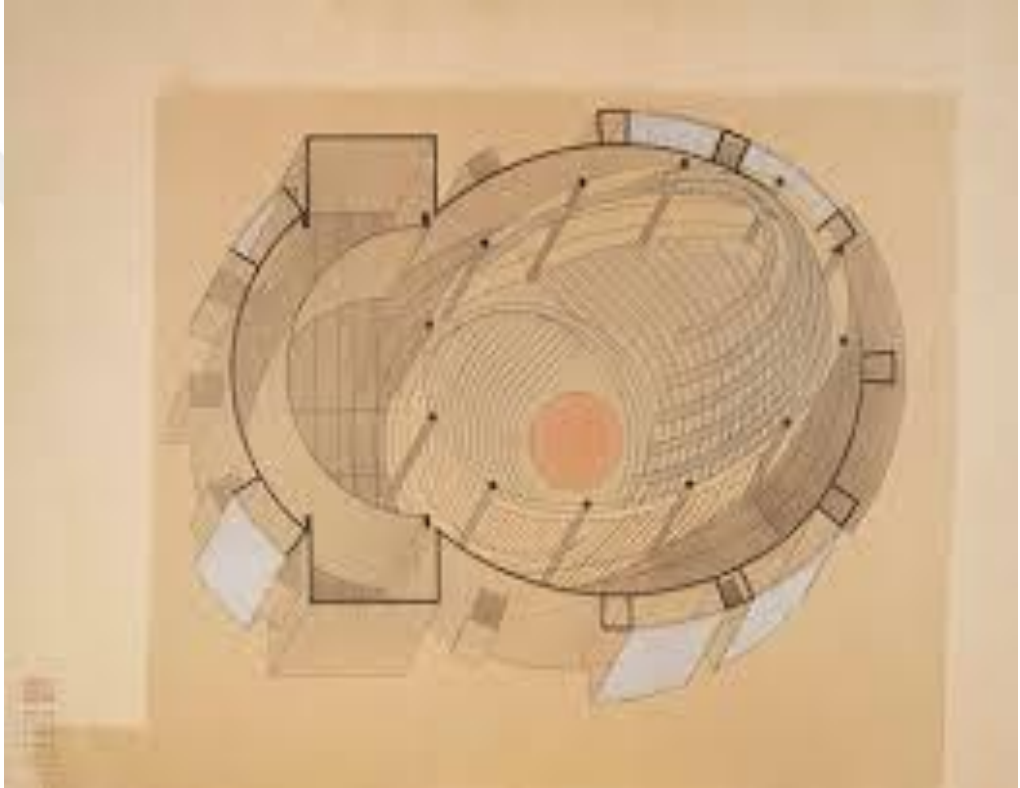
Sürrealist tiyatro yaklaşımında seyircinin sahne uzamındaki dramatik olayın bir parçası haline gelebilmesi için oyun alanı–seyir alanı ilişkisini bozarak seyircinin gösterimle dolaylı bir biçimde buluşturmayı istemişlerdir. Gösterimlerinde gerçeğin temsilini çarpıtıp düş ve gerçek arasındaki sınırları ortadan kaldırarak seyirciyi gerçeğin ardında yatana yönlendirilmeyi hedeflemişlerdir.

Bauhaus, yenilikçi sanat eğitim çizgisi izleyen, yaptıkları deneysel çalışmalarla kültür ve sanat dünyasında köklü değişimler yaratan eğitim kurumu olarak ortaya çıkmıştır. Sahne tasarımı üzerine yenilikçi fikirlerle yaklaşarak, düşsel, soyut ile somut dünyayı arasında kurulan ilişkiyle insanın fizik ötesi algısına karşılık vermişlerdir. Bauhaus sanatçılarının tiyatro binasının mimarisine dair yaptıkları çalışmalarla oyun alanı–seyir alanı ilişkisine; oyuncunun bedenine ilişkin deneysel yaklaşımlarıyla ise, oyuncu–seyirci, oyuncu bedeni–nesne ve en önemlisi oyuncunun sahnedeki mevcudiyetini arttıracak oyuncu–uzam ilişkisine farklı bir boyut getirmişlerdir. Bauhaus’un kurucusu olan mimar Walter Gropius, 1919 yılında tüm sanatları bir araya getirecek bildirgesi 1926 yılında kurulan Bauhaus Tiyatrosu’nda etkili bir rol oynamıştır. Gropius’un tiyatro binası üzerine yaptığı tasarımlar uygulamaya geçememiş olsa da oyun alanı–seyir alanı ve oyuncu–seyirci iletişimini denemek isteyen Politik Tiyatro için “Bütünsel Tiyatro” tasarımı hazırlanmıştır.

Tasarımda, icracılar ile seyircileri çoğulcu bir sentezde birleştiren kuşatıcı ve hareketli bir yapı, bir tiyatro sahnesi ve bir beyazperdeden oluşan 180 derecelik bir sahne bulunuyordu. Tiyatronun küre formu, Gropius’a göre, sahnedeki icrayla yeni bir algı ilişkisi yaratıyor ve gösterinin sunumu içerisine gömülme hissini artırıyor. Fizik, optik ve akustik bilimlerinin böyle bütünleştirici biçimde kullanılması, tüm yönleri içine alan eş merkezli bir görüş alanı yaratacaktı. Gropius bu yeni algı alanının kitleleri eğiteceğini, ve kitle

ruhunun terbiye edilmesiyle yeni bir düşünme biçimini öğreteceğini tasavvur ediyordu (Aktaran Akıncı, 2017: 4)

Gropius'un bu tasarımıdaki düşünce merkezinden 180 derece çevrildiğinde oyun alanı, seyircinin ortasına kadar uzanabilecekti. Oyun sırasında bile yapılabilen bu değişiklik, seyircin uzam duygusunu farklılaştıracak, oyun eylemine katılmasına olan tanıyacaktı (Candan, 1997: 114). Bauhaus sanatçılarının tiyatro mimarisine ve sahne plastiğine getirmiş oldukları düşünceler çağdaş tiyatro mimarisini etkilemiştir.



Şekil 21. Walter Gropius, "Bütünsel Tiyatro" tasarımı, 1926

Bauhaus okulunun önemli sanatçılarından biri de Oscar Schlemmer'dir. Sahne uygulamalarıyla beraber insan-uzam ilişkileri üzerine deneyler yürütmüştür. Schlemmer'in çıkış noktaları çağının simgesi olan soyutlama, makineleşme, teknoloji ve yeni bulguların gizli güçleridir (Nutku, 1985: 125). İnsan bedeninin fiziksel olanakları ve hareket kabiliyeti ile uzam içerisindeki eylem bütünlüğü ve koreografisinden yola çıkarak, oyuncu bedeni ile uzam arasındaki diyalektikliği araştırma konusu haline getirmiştir. Ayrıca Schlemmer, küp, çubuk, top, tekerlek vb ilkel oyun gereçleriyle temel beden hareketlerini karşılaştıran koreografiler geliştirdi (Candan, 1997: 112). Burada oyuncunun

bedeni ile nesne arasındaki ilişki üzerine çalışarak uzam içerisinde oyuncunun mevcudiyetini geliştirmeyi hedeflemiştir. Ayrıca oyuncu bedenini mekanikleştiren kostümler ve çeşitli malzemelerle çalışarak farklı eylem biçimleri araştırılmıştır.

Sahnenin yapısı ile sahne üzerinde gerçekleştirilen gösterimin arasındaki bağ, gösterimin alımlayıcısı konumundaki seyirciye anlam üretmesi konusunda önemli bir unsur olarak görülmektedir. Seyircinin ve dinleyicinin ruhu üzerindeki etkisinin gücü, ideanın görsel ve işitsel duysal algılanabilir uzama dönüştürebilmesine bağlıdır (Candan, 1997: 111). Oyuncunun, nesne ile olan ilişkisi ve fiziksel devinimiyle yarattığı uzamsal boyutların, seyirci ile bütünleşebilmesi ve oyun alanı ile seyir alanının kaynaşması; seyirciyi katılımcı hale getirmekle beraber sahnedeki eyleme ortak olabilme imkanı sağlamaktadır. Bu sebeple ‘mekanla ilgili tüm araçların hareketli olması gerekir; bu, seyirciyi uyuşukluktan kurtarıp, onu etkileyerek oyuna katılmaya zorlar (Özüaydın, 2006: 39).

Bauhaus okulunun, oyuncu bedeni-nesne ve oyuncu bedeni-uzam ilişkisi üzerine yapılan çalışmalarıyla fiziksel tiyatronun kuramsallaşmasına öncülük eden Jacques Lecoq’u etkilemiştir. Ayrıca gösterimlerindeki oyuncu devinimi, ışığı, sesi, kostüm ve nesneleri soyut bir anlatım aracı olarak kullanarak yirminci yüzyılın görsel tiyatrosunu etkilemişlerdir.

Robert Wilson, Achim Freyer ve Samuel Beckett gibi tiyatro adamlarına öncülük eden Bauhaus sahnesi, sahne unsurlarını sınırsızca kullanarak tiyatronun anlatım potansiyeli, illüzyonist doğalcılığı, taklitçiliği ve semiotik gösterimlerin yerine, olağandışı gerçeklik ve yaşanmış fiziksellik üzerinde durmuştur (Alpar,2006: 105).

Bauhaus’un yaklaşımlarının etkilediği ardıllarına baktığımızda gösterimlerinde görsel ve işitsel gerçekliğin temsilini dönüştürülmesi ya da çarpıtılması yaklaşımları söz konusudur. Ayrıca oyun alanı–seyir alanını ayırma yerine eklemlenme anlayışı ile oyuncu–seyirci ilişkisi zincirin halkaları gibi iç içe geçmesi gerektiğini savunarak seyircinin oyun mekanında bir parçası haline gelerek oyuna katılımını sağlamayı hedeflemektedir. Seyir alanındaki mekanik teknolojinin kullanılmasıyla beraber gösterim seyircilerin ortasında, arasında ya

da önünde oynama imkanı doğurmuştur. Oyun alanı–seyir alanına getirilen bu tarz yenilikler; seyircinin gösterim boyunca sessiz rolünün dışına çıkararak, oyun alanıyla bütünleşen ve zaman zaman oyuncunun seyirci konumuna geçtiği ya da seyircinin oyuna dahil olmasının sınırlarını ortadan kaldırmıştır.

Sonuç olarak, Modern dönem olarak kabul edilen 20. yüzyıl tiyatrosunda önemli izler bırakan tarihsel avangart akımların (fütürizm, dışavurumculuk, dada, gerçeküstücülük ve bauhaus), oyuncu – seyirci, oyun alanı – seyir alanı, tiyatro mekanı – seyirci vb. ilişkiler ile seyircinin işlevselliği, misyonu ve konumu üzerinden birçok düşüncenin ortaya atıldığı görülmektedir. Fütürist yaklaşımın, seyirciyi kışkırtarak oyun alanında yaratılan eyleme sesli bir şekilde eşlik etmesini sağlayarak harekete geçmesini hedeflemiştir. Seyircinin, oyuncuyla yüz yüze geldiği “Fütürist Akşamlar” performanslarıyla seyircinin interaktif bir şekilde oyun alanına müdahalesine izin verilmiştir. Böylece sanat ile yaşam arasındaki sınırları ortadan kaldırmışlardır. Fütürizm’in seyirciyi harekete geçirme arzusu ve interaktif bir ilişki kurulması Meyerhold ve Piscator’un sahnelemelerini etkilemiştir. Ekspresyonist (dışavurumcu) akımın sahnelemelerinde günlük yaşamın gerçekliğinden uzaklaşarak teatral ve soyut bir anlayış içerisinde olmasıyla; seyirciyi pasif bir bekleyişten kurtararak, gerçekliği zihninde tamamlamasını arzulamıştır. Seyircinin düş gücünün sürekli aktif tutarak bilinç altına ulaşılmasını ve ilkel dürtülerini ortaya çıkartmayı hedeflemiştir. Çağdaş tiyatronun birçok temsilcisinin sahnelemelerinde dışavurumcu estetiğin etkileri görülmektedir. Sürrealizm (gerçeküstücülük) düş ve gerçek arasındaki sınırları ortadan kaldırarak, seyircinin görünen gerçeğin arkasında yatan öze ulaştırmayı hedeflemiştir. Eşzamanlılık, şok ve çağırışımlar yaratarak seyircinin bilinçaltına ulaşmayı arzulayan sürrealizm, seyirciyle dolaysız bir ilişki içerisine girmiştir. Antonin Artaud’un hayalindeki tiyatronun oluşmasında büyük bir zemin oluşturan sürrealist düşünce, seyircinin özündeki gerçeğe ulaşabilmesi için nesnel gerçekliği bir kenara bırakmıştır. Bauhaus akımının tiyatroya getirdiği birbirinden farklı sahne tasarımlarıyla; oyun alanı – seyir alanını ayırma yerine eklemlenme anlayışı ile oyuncu – seyirci ilişkisi zincirin halkaları gibi iç içe geçmesi gerektiğini savunarak seyircinin oyun mekanında bir parçası haline gelerek, oyuna katılımını sağlamayı hedeflemektedir. Oyun alanı ile seyir alanının kaynaşması gerektiğini düşünen

Bauhaus akımının temsilcileri, seyircinin oyun alanındaki eylemle bütünleşebilecek yapılar önermiştir. Bu bağlamda Richard Schechner başta olmak üzere kültürlerarası tiyatronun birçok temsilcisini etkilemiştir.



III. MODERN SONRASI TİYATRO VE SEYİRCİNİN İŞLEVSELLİĞİ

II. Dünya Savaşı'nın ardından, Avrupa ve Amerika'da gerçekleşen toplumsal hareketler (feminist hareket, etnik kimlik, cinsel kimlik, insan hakları vb.) sonucunda ortaya çıkan çoğulculuk düşüncesi, doğudan batıya, güneyden kuzeye gerçekleşen küresel göç; teknoloji- insan ilişkisi sanat üretimini ve tüketimini etkilemiştir. Tiyatro sahnelemelerindeki öz-biçim ilişkisini doğrudan etkileyen bu faktörler, tiyatrodaki yeni biçimsel arayışları beraberinde getirmiştir. Bu nedenle, kültürlerarası eğilimlere yönelim dramatik sonrası olarak nitelendirilen postdramatik sahneleme eğilimleri, tiyatronun alımlayıcısı konumundaki seyircinin deneyimine yönelik, mekana özgü sahneleme yaklaşımları, teknolojik cihazlar ve ortam teknolojilerinin multimedya tiyatrosunu doğurması çağdaş tiyatronun zeminini oluşturmuştur. 1960'lı yıllarla beraber tiyatrodaki gerçekleşen bu hareketlilik; geleneksel temsil anlayışında kırılmalar, oyun metinlerinin sahneleme için önemi, dramatik yapının hiyerarşik düzeninin parçalanması, anlatım araçlarının evrenselleşmesi, avangard akımlarla beraber tiyatro mekanına yönelik arayışlara yeni bakış açılarının gelmesi (buluntu mekan, dönüştürülmüş mekan vb), teknolojik cihazların ve dijitalleşmenin tiyatro sahasında yoğun kullanımı oyun alanı-seyir alanı ve seyircinin işlevselliği, misyonu ve konumu üzerinde önemli etkiler yapmıştır. Özellikle sahnelemelerin metnin boyundurluğundan sıyrılmasıyla birlikte tiyatronun tüm anlatım araçlarının eşit seviyede oyun alanında anlam üretmesinin yarattığı çoğulculuk anlayışı; tiyatro yönetmenlerinin ve tasarımcılarının tasarladığı oyun alanı ile seyircinin dolaylı/dolaysız iletişimde yenilikçi yaklaşımları doğurmuştur. Bu bölümden sonra; kültürlerarası eğilim, postdramatik tiyatro, mekana özgü tiyatro ve multimedya- tiyatro ilişkisi üzerinden yönetmenlerin seyirci dinamiklerine getirdiği farklı bakış açıları mercek altına alınacaktır.

A. Kùltùrlerarası Eğilim ve Seyircinin İşlevselliğı

20. yüzyılın ikinci yarısıyla beraber yaşanan toplumsal ve sosyo – politik gelişmeler ‘‘kùltür’’ kavramının her alanda ön plana çıkmasına neden olmuştur. ‘‘Sosyal bilimlerin her alanında kendisini gösteren kùltürel araştırmalar, kısa sürede tiyatro sanatında da karşılığını bulmuş ve birçok tiyatro insanı birbirinden farklı amaçlarla da olsa farklı kùltürler arasında mekik dokumaya başlamışlardır (Yalçın, 2017: 20).’’ Özellikle Batı tiyatrosunda yaşanan durgunluk döneminin yeni arayışlar içerisine girmesi ve küresel göç hareketleriyle birlikte Amerika ve Avrupa’daki ÷lkelerin çok kùltürlü yapıya dönüşmesi kùltürlerarası tiyatro eğilimine zemin hazırlamıştır. Hali hazırda Antonin Artaud, Jacques Copeau, Vsevolod Meyerhold, Berthold Brecht gibi isimlerin batılı tiyatronun dinamiklerini değiştirerek ve farklı kùltürlerle girdikleri (Çin, Bali, Japon No Tiyatrosu gibi) ilişkilerle kendilerinden sonra gelen tiyatro yönetmenlerinin yenilikçi arayışlarına model olmuştur. Patrice Pavis, ‘‘Sahneleme Kùltürler Kavşağında Tiyatro’’ adlı kitabında çağımızın kùltürlerarası tiyatroya elverişli olduğunu ama aynı zamanda zorluklar taşıdığını şu sözlerle açıklamıştır:

‘‘İnsanlık şimdiye dek dünya kùltürlerini hiç böylesine izlememiş ve onlarla bu denli oynamamış, ancak buna karşın, tükenmek bilmeyen bu cıvıldaşmaları, patlayıcı karışımları, dillerinin birbirinden ayırt edilemeyen kolajıyla ne yapacağını hiç bu denli az bilmemiştir. Böylesi bir kesişmenin en son sığmağı ve en sıkı laboratuvarı bugün belki de tiyatrodaki sahnelemedir: Sahneleme tüm bu kùltürel betimlemeleri sorgular, onları duyulmaya ve gör÷lmeye sunar, sahne ve salon aracılığıyla tasarlar ve kendine mal-eder (Pavis, 1999: 31).’’

Farklı kùltürlere ait unsurların Doğı ve Batı tiyatrolarında kullanılmaya başlanması ve sahnelemelerin bu çerçevede düzenlenmesi tiyatronun dinamiklerini harekete geçirmiş, zenginleştirmiş ve oyuncu–seyirci ilişkisine farklı boyutlar getirmiştir. Tiyatroda kùltürlerarası etkileşime öncülük eden Richard Schechner, Peter Brook, Robert Wilson, Eugenio Barba, Ariane Mnouchkine ve Elizabeth Le Compte gibi yönetmenlerin sahnelemeleri kùltürlerarası tiyatronun gelişimine katkıda bulunmuştur. Tezin kapsamı çerçevesinde seyircinin konumuna ve işlevselliğine uygun olduğu düşün÷lerek; Çevresel Tiyatro düşüncesinin kuramcısı Richard Schechner ve Uluslararası

Tiyatro Araştırma Merkezi'nin kurucusu, evrensel tiyatro arayışları içerisinde olan Peter Brook seçilmiştir. Richard Schechner'in Papua Yeni Gine geçiş ayinlerinden, danslarından etkilenecek ve "turistik model olarak adlandırılan ve tüm tiyatral kodların yabancı seyirciye uygun hale getirildiği (Kocabay, 2005: 95)" Dionysus in 69 adlı sahnelemesi üzerinden; Peter Brook'un Batılı tiyatro seyircisi için, ünlü Hint destanından uyarlanan "Mahabharata" adlı sahnelemesi tercih edilmiş ve iki farklı kültürün kendine ait kültürel kodlarının olduğu gibi sahnelendiği oyundaki, oyuncu – seyirci ve oyun alanı – seyir alanı etkileşimi analiz edilmiştir.

1967 yılında The Performans Group (günümüzdeki adı The Wooster Group)' u kurarak günümüz performans sanatı anlayışının önemli temsilcilerinden olan Richard Schechner (1934 -), Antonin Artaud ve Jerzy Grotowski'nin yaklaşımlarının etkisinde kalarak "törensel tiyatro ile grup terapisi tekniklerini birleştirmiştir (Yerdelen, 2019:73)." Alışılmış tiyatro estetiğinin dışına çıkarak doğu kültürünün büyü törenleri ve ritüellerinden yola çıkmıştır. 1960'lardan sonra tiyatro düşüncesi, tiyatronun işlevselliği, biçimi, seyirci ile olan ilişkisinin irdelenmeye ve tiyatro sanatını yeni baştan tanımlamak eğilimi içerisine girilmiştir. Bu sebeple Richard Schechner, "çağın tiyatrosunu tanımlamak için dünyada Avrupa dışındaki ülkelerarası etkileşim ve paylaşımı vurgulayan kültürlerarası tiyatro kavramını ortaya koymuştur (Çalışlar,1993: 366)."

Tiyatro, performans sanatı, dans, ritüeller, sözsüz iletişim kanalları, insan ve hayvandavranışları gibi konularını kapsayan "The Drama Review" adlı akademik derginin

1962 yılında editörü olan Schechner, çevresel tiyatro anlayışının önermelerini ilk olarak burada kaleme almıştır. Tiyatro etkinliklerinin, "Saf/Sanat ile Almaşık/Hayat arasında bir kesintisizlikte yer alacağını ve geleneksel tiyatro (orthodox theater) kutupundan, çevresel tiyatro yoluyla happeninglere ve kamusal olaylara ve gösterilere dek giden başka bir kutupta son bulacağıydı (Brockett, 648)." Bu ifadelerle, Çevresel Tiyatro'yu törensel tiyatro ile Happening'ler arasında bir konuma yerleştirmiştir. Happening'lerin doğaçlama eğilimi, çağdaş topluma karşı muhalefeti ve seyirci ile gösterim arasındaki yakın ilişkiyle, törensel tiyatronun coşku içerisinde dönüştürücü gücü, aktif ve katılımcı seyirci

yaklaşımını aynı çatı altında birleştirmeyi hedeflemiştir. Çünkü hem törensel tiyatro hem de Happeningler: “aynı bütünlük, somutluk, aşkın deneyim ilkelerini paylaşıyor gibi görünüyordular ve gösterimi, ürün olmasıyla değil, süreç olmasıyla önemsiyorlardı (Innes, 2010: 234).”

Schechner’e göre gösterim ile seyirci arasındaki ilişkinin sürece ilişkin olması ve seyircinin katılımcılığı, onun, seyirci kitlesini topluluğa dönüştürme hedefine ulaştıracaktır. Seyircinin topluluğa dönüşmesi, politik bir eylemi yaratabilir ve “bu anlamda toplumsal düzende radikal değişiklikler yaratmayı başarabilir (Innes, 2010:

235).” Schechner, Çevresel Tiyatro düşüncesini bu temele oturarak sahnelemelerini alışılmış tiyatro binalarından çıkartıp, “The Performing Garage” olarak adlandırdıkları garajdan dönüştürülen mekana taşımıştır. Platformlar ve sütunlardan oluşturduğu dönüştürülmüş (buluntu mekan) mekanda gösterimlerde tercih edilen seyirci – oyun alanı ilişkisi ve iletişimine göre düzenlenen bir yapı olarak tasarlamıştır. Richard Schechner “Environmental Theater - Çevresel Tiyatro” kitabın düşünceleri altı önerme çatısı altında toplamıştır:

(1) Tiyatro etkinliği birbiriyle ilişkili eylemler kümesidir. (2) Tüm mekan performans için kullanılmalıdır. (3) Tiyatro etkinliği tam anlamıyla dönüştürülmüş bir mekanda ya da bulunmuş bir mekanda da gerçekleşebilir. (4) Performansta odak esnek ve değişkendir. (5) Tüm üretim elemanları – söylenen sözleri desteklemekten ziyade – kendi dilini konuşur. (6) Yazılı bir metin ne başlangıç noktasına ne de amaca gereksinimi yoktur. Hiçbir sözel metin de olmayabilir (Schechner, 1994: I – XI).

“Oyuncu, tiyatro etkinliğinde diğer üretim unsurlarından neden daha önemli olsun (Schechner, 1994: X)?” sorusunu yönelterek; tiyatronun tüm araçlarının eşit ağırlıkta olduğunu, görsel ve işitsel öğelerin kendi anlamıyla var olduğunu ifade etmektedir. Metin ve oyuncu merkeziliğine karşı çıkarak, dramatik tiyatronun hiyerarşik düzenini ortadan kaldırmıştır. Bu durum seyircinin, sahnelemeyle olan iletişimine yön vermiştir. Sahnelemelerde eşzamanlı olarak birden fazla olayı ve göstergeleri mekanın her tarafına dağıtarak seyircide odak noktasını sabit bir noktada tutmasını engellemeyi planlamıştır.

Schechner'in sahnelemelerinde; "her bağımsız etkinlik, seyircinin dikkatini başka yöne çekmek için yarışır ve mekan, seyircinin her şeyi görmesine olanak tanınması için düzenlenmiştir (Schechner, 1994: VII)." Böylece seyircinin odak noktası esnekleştirilmiş ve tercih ettiği noktaya odaklanması sağlanarak seyirci özgürleştirilmiştir. Bu özgürleştirme seyircinin gösterimden farklı şekillerde etkilenmesine, anlamlandırmasına ve algılamasına yol açmıştır. Sahnelemelerdeki çoklu odaklanma ancak dönüştürülmüş veya buluntu mekanlarda mümkündür. Schechner'in dönüştürülmüş ya da buluntu mekan ile yarattığı "çevresel" düşüncesi, seyir alanının oyuncuyu ve seyirciyi sarmalayan bütünün organik parçası içerisine almaktır. Seyirciler hem oyun alanını oluşturan hem de sahnelemenin seyircisi konumundadır. Bu durum aynı zamanda sahnemelerde, seyircinin hazır hale getirilmiş bir çerçeveye bakmasının da önüne geçerek; koltuklarında rahatlamış şekilde oturması yerine harekete geçirmesini tetikleyecek zeminin oluşturulmasını da sağlamaktadır. Ayrıca ona göre, geleneksel tiyatronun ya da çerçeve sahnenin mimari yapısı ideolojiktir. Çünkü seyircinin harekete geçirilmesinin önüne geçerek, katılımcı özelliğini yok sayan bir ideolojik düşünce taşımaktadır. Schechner, geleneksel tiyatronun seyircisiyle ilişkisindeki hiyerarşiyi, mimari yapısının yanı sıra sahnelemelerin; "sahne olan her şey sadece oyuncular tarafından bilinmesi ve hiçbir şeyin değiştirilmemesi üzerine (Schechner, 1994: 72)" kurulması yatmaktadır. Bu durumu sahnelemelerde, seyirci ve oyuncu arasında sosyal iletişim içerisine sokarak oyunların içeriğine seyircinin müdahale edeceği bölümler eklemiştir.



Şekil 22. Dionysus in 69’da doğum ritüeli. Erginleştirilme, çıplaklık ve komünal oynunculuk

Kaynak: (Innes, 2010: 235)

Euripides’in Bakchae adlı oyunundan uyarlanan, “Dionysus in 69” adlı gösterim seyirci ve oyuncuların aynı alan içerisinde yer aldığı “seyirci katılımı, öne çıkan önemli denemelerden sayılır (Çelikçapa, 2014: 76).” Sahnelemede seyircinin işlevselliği ve konumu belirlenmiş kurallar çerçevesinde, belli bölümlerde tanık – izleyen iken, izin verilen sahnelerde katılımcı – deneyimleyen olarak kolektif yaratıma dahil edilir. Seyircinin oyuna müdahale edebileceği sahneleri belirleyerek, katılımın gerçekleşmemesi gereken sahnelerde seyirci ile oyuncu arasında belli bir mesafe oluşturulmaktadır. Örneğin, sahnelemenin ilk sahnesindeki, Şekil 14’te “Doğum Ritüeli” ve sonundaki Ölüm Ritüeli” sahnesinde seyircinin katılımına izin verilmez. Oyunun kalan kısmında birçok kez oyuncu, seyirciyle sosyal bir iletişim içerisinde olarak; seyircinin katılımını sağlayacak teşvik edici diyaloglara girmektedir. Örneğin, seyirciler Bakha törenine katılmaya şu sözlerle davet edilir:

“Dionysos: ... Birlikte bir topluluk kurabiliriz. Birlikte kutlama yapabiliriz. Birlikte eğlenebiliriz. Bu yüzden bundan sonrası yapacaklarımızda bize katılın.

Bu benim doğumumun kutsal ışık çemberi etrafında yapılacak bir dans (Innes2010: 236).”

Seyirciyle girilen bu iletişimden sonra, Schechner'in "kucaklaşma sahnesi (caress – scene)" olarak belirlediği; seyircinin katılıma ve deneyime davet ettiği sahne gelmektedir. Erika Fischer – Lichte, "Performatif Estetik" adlı kitabında "kucaklaşma sahnesi" hakkında şu ifadeleri kullanmaktadır:

"Oyuncular seyircilerin yanlarına doğru yaklaşarak oraya çömelmişler ve onları okşamışlardır. Oyuncular oldukça açık giyinmişlerdi; mesela kadın oyuncular sadece bikiniyle oynamışlardır. Seyirciler bu duruma farklı biçimlerde tepkiler gösterdiler. Oyuncuların yumuşak dokunuşları bazı seyirciler – özellikle kadınlar tarafından - yalnızca kabul görmüşlerdir... Seyirciler oyuncuların temasını onların dokunmaktan özenle kaçındıkları vücut bölgelerine doğru da çekmeye çalışmışlardır (Lichte, 2016: 106)."

Oyuncular ile seyirciler arasındaki fiziksel temas, seyircilerin oyuncularla beraber eğlenceye katılarak dans etmeleri ve seyirciyi aktif olarak eyleme geçirmek aslında Schechner'in "topluluk" oluşturma düşüncesinin bir sonucudur. Seyircinin kendi gerçek dünyasından çıkartılıp kurgu dünyasına çekilmesi, seyirci ile oyuncu arasındaki hiyerarşiyi ortadan kaldırılmasına ve demokratik bir ilişkinin doğmasını sağlamıştır. Demokratik ilişki ortaya sahnelemenin kaderini sadece oyuncuların kararlarına göre değil seyircinin tepkilerine ve eylemlerine bağlı olarak da ilerleme göstermesini sağlamıştır. Dionysus in 69 sahnelemesinde arzulanan "seyircinin özgürleşmesi", iletişimin "interaktif" olması ve seyircinin kurgusal dünyaya davet edileceği dönüştürülmüş mekana alınmasıyla birlikte başlanmaktadır. Vicki May Strang'ın seyircileri içeriye şu sözlerle çağırmaktadır:

"Bayanlar ve Baylar! Dikkatinizi lütfen bana verir misiniz? Şimdi sizi içeri almaya başlayacağız. Sizler tek kişi olarak tiyatro salonuna alınacaksınız ve biriyle birlikteyseniz eğer bölünebilirsiniz. Ama içeri girdikten sonra tekrar birbirinizi bulabilirsiniz. Çevreyi keşfetmek için kendinize zaman ayırın. Çok ilginç bir alan ve oturabileceğiniz pek çok farklı yer bulunmaktadır. Kulelerin ve platformların yukarısını ve aşağısını öneririz. Parola "Yukarı çıkın ya da saklanın" dır. İçeride sigara içilmez ve kamera açılması yasaktır. Teşekkür ederim (Performance Group, 1970: 89)."

Şekil 15’te görüldüğü üzere seyirciler “The Performing Garage” diye adlandırılan dönüştürülmüş mekanda, zeminde ya da platformlarda oturarak veya ayakta istedikleri yerlerde bulunmaktadır. Ayrıca farklı noktalara odaklanmak istediklerinde yer değiştirerek görüş açılarını belirlemekte de serbestirler. Bu durum seyircinin özgürleşmesi demektir.



Şekil 23. Dönüştürülmüş mekan. Richard Schechner’in Dionysus in 69 adlı gösteriminde seyirci – oyuncu ilişkisi

Kaynak: (Aronson, 2018: 296)

Sonuç olarak Richard Schechner, seyircisiyle birlikte mücadele girişimi ve seyirciyi dönüşüme uğratma arzusu sahnelemelerinde oyuncu – seyirci arasındaki hiyerarşik ve ideolojik yapıyı ortadan kaldırmasına sebep olmuştur. Bu durumu geleneksel tiyatro sahnesinden, dönüştürülmüş bir mekana geçerek ve seyircinin sahnelemedeki aktif eyleme ortak olmasını sağlayarak gerçekleştirmiştir. Gösterimi seyirci – oyuncu kolektifliğine dönüştüren Schechner böylece seyirci ile oyuncu arasındaki ilişkiyi samileştirmiş ve insanileştirmiştir. Seyircinin demokratikleşmesi ve özgürleşmesi yolundaki sahnelemeleri aynı zamanda seyircinin geribildirimine de zemin hazırlamıştır. İzleyici ve edilgen konumdaki seyirciyi, katılımcı ve deneyimleyen konuma taşıması seyircinin alışık olmadığı bir tutum içerisine girmesini sağlamıştır. Schechner, geleneksel tiyatronun

yapısının seyirciyi kısıtlamasına karşı gelerek günümüzde birçok alternatif arayışların da önünü açmıştır.

Peter Brook (1925-), 1970 yılında çok uluslu topluluk olan Uluslararası Tiyatro Araştırma Merkezi (Centre for International Theatre Research)' ini kurarak burada; evrensel tiyatro arayışında, tiyatroyu tiyatro yapan ve doğasında var olan özelliklerine cevap aramak adına deneysel çalışmalar gerçekleştirmiştir. Peter Brook, The Empty Space (Boş Alan) kitabında arayışını şu sözlerle ifade etmektedir:

Neden tiyatro? Ne için? Eski bir anıt ya da tuhaf bir görenek gibi yaşayan tarihe aykırı bir şey, yaş haddinden ayrılmış bir grubet mi o? Neden ve neyi alkışlıyoruz? Sahne, hayatımızda gerçek bir mekan mı? Ne gibi işlevi olabilir? Neye hizmet edebilir? Ne keşfedebilir? Kendine özgü nitelikleri nelerdir? (Brook, 1996: 48)

Brook, tiyatro sanatının anlamını tekrardan sorgulamaya başlamasıyla sanat ile yaşam ilişkisinin de yeniden gözden geçirilmesi gerektiğini savunmuştur. Modern dönemin toplum üzerinde bıraktığı izler, globalleşmenin etkileri toplumlarda ve buna bağlı olarak bireylerde kimlik sorunsalına yol açmıştır. İnsanın kendi özünü, ilkel duygularını, kaybolan ritüelleri ve davranışlarını sorgulamaya başlamasıyla, bu durum tiyatro sanatının da konusu haline gelmiştir. Brook'un bu bağlamda tiyatroya yaklaşımında “evrensel bir dil arayışına” girdiğini görmekteyiz. Mitlerin ve ritüellerin farklı toplumlar arasında ortak özellikleri olması, birbirine yakın sembollerin ve işaretlerin kullanılması çok kültürlü etkileşimi gösterimlerde etkin kılmış ve Peter Brook' un gösterimlerinde evrensel anlamda benzeyen ya da ortak anlam içeren mitsel ve ritüelistik kodların kullanıldığı görülmektedir. Brook, farklı gelenek ve kültürlerden gelen, ancak herhangi bir kültürde tiyatral bir öge olarak işlev görebilen, alımlanabilen ve yorumlanabilen öğelerden oluşan bir tiyatro oluşturma çabasıdadır (Kocabay, 2005: 31).

Peter Brook'un kültürlerarası – çok kültürlü tiyatrosunun oluşumunda, Grotowski'nin yöntem ve tekniklerinden, Artaud'un estetiğinden, efektler, imgeler, masklar ve ritüelistik kostümlerinden ve Appia'nın etkisi ile ışığın sahne uzamındaki atmosferinden etkilendiği görülmektedir. Artaud ve Grotowski gibi

tiyatronun ilkel köklerine dönüşünü savunarak tiyatronun kalıplaşmış tüm unsurlarından kurtulması gerektiği üzerine çalışmalar yapmıştır. Kùltürlerarası iletişimin gerekliliđi Peter Brook’u Artaud ve Grotowski’yle yakınlaştırmıştır. Brook’un tiyatro anlayışının özelliklerini oluşturan Kaba Tiyatro ve Kutsal Tiyatro olarak adlandırdığı tiyatro biçimlerini Sevdâ Şener şu sözlerle aktarmaktadır:

Peter Brook modern tiyatro eğilimlerini ve çalışmalarını ise iki kümede toplamıştır. Bu kümelerden birinde canlı, renkli, eğlenceli oyunlar bulunur. Sirk gösterileri, müzikhol gösterileri bu kümeye girer. Seyirci çoğunluğu bu oyunları tutmaktadır. Peter Brook bu tiyatroya “Kaba tiyatro” demiştir. İkinci kümeye giren çalışmalarda genellikle mistik anlam taşıyan ve törensel özellikleri olan oyunlar üretilmektedir. Antonin Artaud’nun, Jerry Grotowski’nin tiyatrosu bu kümeye girer. Bu kümedeki çalışmalarda seyircinin oyuna katılması da söz konusudur. Peter Brook bu tiyatroyu Kutsal tiyatro olarak adlandırmıştır. (Şener, 2006: 315).

Brook’a göre bu iki kümeyi oluşturan oyunların ortak bir çerçevede buluşması gerekir. Çünkü işlevselliđi açısından büyölü olmasıyla beraber, canlı ve neşeli olması da seyirciyle direkt ilişki kurulmasını sağlamaktadır. Yazar bu tiyatroya dolaysız tiyatro adını vermektedir (Şener, 2006: 315). Çağdaşlarının cansız, heyecansız tiyatro anlayışını “Ölümöl Tiyatro” olarak nitelendiren Brook bu yaklaşımı; seyircinin gereksinimlerini karşılamayan ve aldatmacadan ibaret olarak görür. O halde yeni bir tiyatro için oyuncu ve seyirci asallarından hareket edilecektir (Sokullu, 1988: 64).

Yeni seyirciyi elde etmek adına halktan bir dil kullanması gerektiğinin düşünen Brook; halk gelenekleri, halk kaynakları ve halk eğlenceleri üzerinde durmaya başlamıştır. Böylece dünya halklarını kapsayacak bir tiyatro dilini yaratacağı inancını taşımıştır.

Peter Brook tiyatro anlayışının temeline yerleştirdiğı törenselleştirme ve seyirciyi bu törenselleştirmenin parçası haline getirme sürecidir. Seyirciyle oyuncu arasındaki iletişim aracı, gösterim boyunca oyuncu tarafından yaşanan ruhani doyum noktasının oluşturduğu atmosferdir. Oyuncunun yaşadığı ruhani dönüşüm içerisinde, kendini sürekli yenileyen ve her an tekrardan başlayan

oyuncu – seyirci birlikteliğinin zeminini oluşturmaktadır. Bu sebeple seyircinin oyuncu ile bütünleşebilmesini sağlayan ortak bir mekanizmanın oluşması gerekmektedir. Philip Auslander “From Acting to Performance” kitabında Brook’un kültürlerarası tiyatrosunda bu birlikteliğin formülünü şu şekilde açıklar: “Brook’ un tiyatrosunda: arketip olarak dayandığı malzemeler (evrensel dil, mitoloji, platonik ideogramlar) seyircinin zihnindeki arketiplere karşılık gelen imgeler üretir (Auslander, 2002: 19)”. Böylece seyirci ile oyuncu iletişiminin belli ölçüde engelleri aşılmaya çalışılır.

Brook, evrensel tiyatro dilini oluşturabilmesinde oyuncu – seyirci birlikteliğinin ortaklaşa geliştirdiği tiyatronun seyirciyi dönüştürebileceği ve değiştirebileceği inancı taşımaktadır. Bu birlikteliğin ve dönüşümün temel amacı; seyircinin gösterimin içeriğinde kültürel gelenekler arasında yeni kültür bağlarının oluşumunda ortak bir deneyim paylaşabilirse kendisi ile barışan bir seyircinin ortaya çıkacağını düşünmesidir. Patris Pavis bu durumu şu sözlerle açıklamıştır:

Sahnelemenin, oyuncunun kendi üzerindeki hazırlık çalışmasının simetrisi olan seyirci üzerindeki değiştirici işlevinden yalnızca Brook söz eder. “Sondaki barışma, benim için, oyunun kişileri arasında öyküsel bir barışmadan çok daha fazla, seyirci kitlesi üzerinde seken içsel bir barışmadır: Seyirci kitlesinin tiyatrodan tüm bunları yaşamış ve aynı anda, kendisiyle barışmış, özgürleşmiş olarak çıkması”. Kendisiyle barışan seyirci, eğer temsil ona bu seyirciler arasında ve sahnelemenin geçici bir biçimde bir araya getirip evrenselleştirdiği kültürel gelenekler arasında yeni kültürel bağlar arayışına uygun ortak bir deneyim paylaşabilmişse, diğeriyle de barışır (Pavis, 1999: 234).

1972 yılında Afrika’ ya farklı kültürlerden ve özelliklerden oluşan oyuncu grubuyla beraber tiyatro turnesine çıkmıştır. Afrika’ da gerçekleştirdiği turnede hem oyuncuların hem de birbirinden farklı seyirci gruplarının etkileşimini gözlemeyi hedefler. Kuşlar Meclisi adlı şiir üzerine yapılan doğaçlamanın oluşturduğu bu gösterimler, evrensel insan ilişkilerinden ya da evrensel imgelerden, nesnelerden yola çıkılarak yapılır.

Bu çalışmayla Brook, hayal dünyası ve gündelik gerçeklik arasında, seyirci ve sahne ayrımını yok ederek, bir buluşma noktası arar... Seyircinin spontane

tepkisine güvenir, ilgilerini kaybettikleri anda gösteriyi bırakıp gidecekleri inancındadır. Brook, tiyatrodaki neyin önceden hazırlanması, neyin özgür bırakılması gerektiğini öğrenmeye çalışmaktadır. Karakterin, insani durumun ne olduğunu, gerçeğin taklidinin doğru olup olmadığı sorar. Yapacakları oyun, artık herkes tarafından anlaşılabilir (Birkiye, 2007: 113).

Brook bu süreci: “Her türden seyirci önünde yaptığımız özgür doğaçlamaların sadece bir tek amacı vardı: Biçimin doğruluğu ve izleyicinin alımlamasının kalitesi arasındaki bağlantıyı anlayabilmek (Brook, 1996: 72)” olarak açıklamaktadır. Brook’un hem oyun alanını hem de seyirciyi tanımlamak amaçlı yaşadığı bu deneyim: “en boş alanda, en kültürel aktarımsal, evrensel, ve belki de en radikal değişimlerin yaşandığı deneyimdir (Birkiye, 2007: 114)”. Bunun nedeni seyirci ve oyuncu arasındaki ortak kültürel kodların basit bir oyunun temelini oluşturduğunu keşfetmesidir. Bu amaçla Brook, oyunun seyirci tarafından alımlanabilmesinin ve doğru yönde yorumlanabilmesinin temelini oyuncu ve seyirci arasındaki ortak kültürel kodların varlığının olması gerekliliğini öğrenmiştir. Selen Korad Birkiye bu duruma şöyle bir örnek vermektedir: Bir objenin (hayali olarak) değişerek başka objeler yerine kullanıldığı “ayakkabı oyunu” Cezayir’de bir toplulukta büyük reaksiyon alırken, Nijerya’da, kültürlerin peri masalları olmayan insanlar arasında, tamamen anlaşılabilir kalır (Birkiye, 2007: 115). Ayrıca seyircinin farklı tepkilerde bulunmasının sebebi kendi kültürleriyle ilişkilidir. Tepkileri ne olursa olsun seyircinin temel edinimi izlediği şeyi kendi kültürüyle kıyaslaması olacaktır. Kendisine yabancı olan bu kaynak kültürü alımlamak için kendisini ona aktarması değil, iki kültür arasındaki zamansal, uzamsal ve de davranışsal uzaklığı kavraması gerekir (Yalçın, 2017: 26).

Peter Brook’un dünya sahnelemelerinde en çok ses getiren gösterimlerinden biri de Mahabharatadır. 1985 yılında prömiyerini Avingon Festivalinde yapılan gösterim, Peter Brook’un evrensel tiyatro dilinin oluşturmasının en büyük örneklerindendir. Oyun Sanskrit destanı Mahabharata’dan yapılan bir uyarlamadır (Kocabay, 2005: 31). Farklı etnik köken ve kültürlerden oluşan oyuncu kadrosuyla Batı dünyasının birçok noktasında gösterimlerini sergilemişlerdir. Jean – Claude Carriere ile beraber Hint destanını bir oyun metnine dönüştürerek, bir taş ocağında gösterimi yapılmıştır. Peter Brook, gösterim için en uygun

atmosferi yaratmak adına tiyatroyu alışlagelmiş mekanının dışına çıkartarak bir anlamda Artaud'un gerçekleştiremediği düşünceyi hayata geçirmiştir. Gösterim Zar Oyunu, Ormanda Sürgün ve Savaş olmak üzere üç bölümden oluşmaktadır. Farklı etnik kökenden gelen oyuncular prova başlarında kendi dilleri üzerinden doğaçlamalar yaparak çalışmışlardır. Bu aşama, seyirciyle doğrudan iletişim kurabilme yetilerini geliştirmeye yarıyormuş (Candan, 1997: 227). Brook hedeflediği anlatım saflığını, dil birliği söz konusu olmayan oyuncuların doğal görünümlerinden yakalamıştır. Tiyatroda ele alınan her metnin kendi anlatım biçimini oluşturduğunu düşünen Brook; "içinde bulunan çağa göre değişen bu taleplerde farklı kültür malzemeler ve araçlardan yararlanır (Yerdelen, 2019: 75)". Mahabharata gösteriminde, farklı seyirci kitlesi (Batılı) için yabancı olan kavramları ve varlıkları, seyircinin alımlayabilmesi için ortak çağırışım yaratacak şekiller ya da cümleler kullanılmıştır. Ayrıca Brook'a göre sahnelemeyle mekan arasında bir köprü olması gereken dekor ve kostümde devinen sahne imgeleri yaratılmalıdır (Yerdelen, 2019:77).

Brook, Mahabharata'yı sahnelemesinde, en çok Hindistan'ı ve kültürünü Batılı seyirciye yaklaştırmayı, dolayısıyla da bu evrenle tanışık olmayan bir seyirci kitlesi için bu gerçekliğin anlaşılmasını kolaylaştıran göstergeler üretmeyi amaçlar (Pavis, 1999: 219).

Örneğin, kör kral Dritaraşra'nın oğlu olan Duryodhana'nın doğumundan önce öldürülmesi istenir. Çünkü Duryodhana'nın doğumunun felaket getireceği söylenir. "Batı kültürüne sahip seyirci burada hemen Yunan mitolojisinin en renkli figürlerinden biri olan Paris' i anımsayacaktır (Kocabay, 2005: 34) ".



Şekil 24. Peter Brook'un yönettiği Mahabharata oyunundan bir sahne (1985)

Gösterimde nesnelerin kullanım biçimi, seyircinin oyunu alanındaki dünyayı alımlamasında oldukça önemli bir işlevselliği sahip olmuştur. Brook oyun alanında kullanılan tüm tiyatro araçlarının somut anlamı dışında soyut anlamları ile kullanarak seyircinin düş gücünü harekete geçirmiştir.

Örneğin; sopalar yataklara, sığınaklara, ormanlara, karmaşık yapılı savaş makilerine dönüşmüştür. Yaklaşık altı metre uzunluğunda merdivenler, büyümlü bir savunma silahının tekerleklerinin içinde, dış çemberle merkezi birleştiren çubukları temsil edecek biçimde çevrilirken, bu silahın ölümcül doğası merdivenlerin arasında izleyenlerin nefeslerini kesecek hareketlerle kayan tek bir oyuncuyla gösterilmiştir. Okçuların duruşlarındaki enerji, kullandıkları okların uçsuz sopalardan oluşmasına rağmen bizi gerçekten okların uçtuğuna inandırarak, sahnedeki azın çok demek olduğu prensibini kanıtlar. (Innes, 2010, s. 201).

Mahabharata oyununda evrensel dil arayışını oluşturabilmek adına Brook, tamamen oyun alanı seyir alanı bütünleşmesini ve buna bağlı olarak seyircinin imgelem dünyasını ortak bir çatı altında topladığını görmekteyiz. Peter Brook tiyatro görüşünün temelinde, görünmezi görünür kılan ve insanın bütünlüğüne seslenen bir tiyatronun inşasını gerçekleştirir. Boş Alan kitabında Brook yaşadığı

deneyimler sonucunda tiyatronun oluşumunu şu şekilde açıklamaktadır: “Herhangi boş bir alanı alabilir ve ona sahne diyebilirim. Bir adam bu boş alanda yürür, bir başkası onu izler; işte bir tiyatro ediniminin oluşması için gereken şey budur (Brook, 1996, s.7).”

Bu sebeple sahne uzamında dekorun seyircinin düş gücünü harekete geçirmesini kısıtladığını savunarak uzamı boş alan olarak ele almış böylece seyirciyi edilgen konumdan yaratıcı kılmayı hedeflemiştir.

Brook, evrensel bir dile ulaşabilmek için seyirciyi oyuna katarak onunla bütünleşmeyi hedeflediği bir tören olan tiyatro anlayışını benimsemiştir. Tüm bu bilgiler ışığında Brook, hayal dünyası ve gerçeklik arasında bir dünya yaratarak, seyirci ve sahne ayrımını yok etmekte ve oyuncu ile bir buluşma zemini oluşturmayı amaçlamaktadır. Bu buluşma ve bütünleşme ile seyirciyi tanık ve katılımcı konumda, işlevselliğini ise yaratıcı olarak nitelendirmektedir. Ayrıca “çağının seyircisinin, tiyatroya bir ihtiyaç duyarak gelmeyişi, artık rutin bir alışkanlıkla gelip gidiyor olması üzerinde durur (Kan, 2019, s.6).” Öteki olarak nitelendirdiği seyirciyi memnun kılmanın yanında gösterimin seyirciye ne kazandıracığı ve hangi amaca hizmet edeceği konusunun düşünülmesi gerektiğini savunmaktadır. Ayrıca Brook’ a göre gösterim ile mekan arasında bir köprü oluşturulmalıdır. Ona göre; “tiyatro mekanı canlı bir yüzleşmenin yer aldığı kutsal bir alandır (Sokullu, 1998: 64)”. Bu durumun desteklenmesi açısından dekor ve kostüm ile devinen sahne imgeleri yaratılmalıdır. Sahnede beliren imgeler aracılığıyla seyircide ortak çağrışımların oluşacağını ve seyircinin oyun alanında gördüklerini kabul etme süreci başlayacaktır. Böylece sahne ve seyirci alışverişi yaşanmış olur.” Gösterim örneklerinden de anlaşılabileceği üzere Brook tiyatrosunu seyircisi üzerine inşa etmiştir.

B. Postdramatik Tiyatro ve Seyircinin İşlevselliği

Modern dönem ile postmodern dönem arasında gerçekleşen tarihsel avangardlar ve karşı gerçekçi eğilimler; sahneleme, temsil, metin, diyalog vb. unsurlar bağlamında dram anlayışında kırılmalar yaratmış ve tiyatronun boyut değiştirmesine neden olmuştur. Dram ve tiyatro arasında gerçekleşen ayrışmalar, klasik temsil anlayışının çözülmesine ve tiyatronun “teatralleşme ” eğilimini doğurmuştur. Süreyya Karacabey, bu durumu şu sözlerle açıklamaktadır:

“Tiyatronun, seyirciyle etkileşimi içine alan yeni işlevinin, şimdi ve burada’lık özelliği, dramatik metnin, dışarıdaki bir zaman ve zemini işaret eden kurmaca dünyasının zamansallığı ile örtüşmeyecektir. Dram, tiyatroyla eşzamanlı bir oluşum ilişkisi kurmadığı için, tiyatronun müdahalesiyle ya azaltılacak ya da değiştirilecektir. Bir kurmaca sanatı olan dramda, temsil edici estetikle yaşanan sorunların tarihsel avangardların ‘‘tiyatrosallaşma’’ amaçlarıyla başladığı ve postdramatik tiyatronun ‘‘edebiyattan arındırma’’ çabasıyla ikiye katlandığı söylenebilir. Dramatik metinlerin, bir şeyleri temsil eden yapısı öykünün reddedilmesiyle. parçalanmaya başlamıştır. temsil krizinin teatrallik anlayışıyla birlikte dramatik metinleri yapı bozuma uğrattığı söylenebilir (Karacabey, 2003: 36-46).’’

Tiyatroda yaşanan bu gelişmelerle beraber Avrupa tiyatrosunun 1960’lı yıllardan itibaren yeni arayışlar içerisine girdiği görülmektedir. PostDramatik tiyatro, yapı itibariyle postmodernizmin birçok unsurunu içinde barındırmaktadır. Ancak modern tiyatro ve postmodern tiyatro arasındaki keskin ayrımı literatür olarak ifade edilememesi ve postmodernizmin tartışmalarının yarattığı karmaşıklık, tiyatro adına yeni bir ifadenin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Alman tiyatro araştırmacısı Hans– Theis Lehmann (1944-) 1999 yılında yayımladığı PostDramatic Theater adlı yapıtında, tiyatronun girdiği yeni arayışları postdramatik kavramını kullanarak açıklamıştır. Dramatik olan ile postdramatik olan arasındaki keskin ayrımları ve sınırlılıkları ele aldığı çalışmasında, dram sonrasına işaret eden postdramatik tiyatroyu genel geçer bazı ölçütler üzerinden tespit etmeye çalışmıştır. Bu ölçütler, sahnelemenin yapısını belirlerken, aynı zamanda seyircinin işlevselliği ve seyir alanı– oyun alanı ilişkisini de hangi yönde gelişim gösterdiğini içermektedir. Lehmann’ın belirlediği ölçütler aşağıdaki başlıklarda kısaca açıklanmıştır:

Praxis: PostDramatik tiyatro gösteriminde tiyatronun anlatım araçları arasındaki ilişki değişime uğramıştır. “Geleneksel tiyatrodaki dengeyi ve anlaşılabilirliği sağlamak için tiyatral öğeler arasında var olan hiyerarşi, yeni uygulamalarda ortadan kaldırılmıştır (Kocabay, 2012: 9).” Dramatik tiyatro gösterimlerinde merkezde tutulan metnin, postdramatik tiyatrodaki merkezde olmadığı gibi diğer anlatım araçları arasında üstünlük de bulunmamaktadır. Konvansiyonel hiyerarşinin kırılması, tiyatronun anlatım araçlarının aynı öneme

sahip olmasına neden olmaktadır. Bu eşitlik, seyircinin gösterim esnasında belirli bir dizgeyle oluşturulmuş kurguya dayalı algısını yıkmaktadır. Seyirci “tek tek ögelerin kendi diliyle açıklamaya çalışırken kurguyu tek düzlemde takip etmez ve ögeler kendilerini açıkça sundukları için onları da görerek kurguyu kafasında oluşturur (Abalı, 2005: 31).” Bu çerçevede bakıldığında, sahnelemedeki hiyerarşinin ortadan kalkarak tiyatronun anlatım araçlarının eşit bir şekilde var olması ve anlam üretmesi; sahnelemenin bütünlüğünü kazanması için seyircinin yorumlamasına ihtiyaç duymasını sağlamaktadır. Böylece seyirci, pasif konumunda gösterimi seyretmek yerine, gösterimin anlamını çözmek için çaba içerisine girerek aktif bir konuma geçmektedir.

Eşzamanlılık: PostDramatik tiyatrodaki geleneksel tiyatronun hiyerarşik yapısının kırılmasıyla; göstergelerin birbirinin peşi sıra kullanılması yerine, eşzamanlı olarak üst üste yığıldıkları görülür (Bozer, 2016: 10). Tüm göstergelerin merkezde olduğu gösterim esnasında, seyircinin, kendisine sunulan göstergeleri aynı anda ve birlikte algılaması sağlanır. Göstergelerin bu şekilde eşzamanlı bir şekilde yerleştirilmesi aynı zamanda seyirciler için kendi seçimlerini ve yapılandırmalarını gerçekleştirecekleri bir özgürlük alanı sunmaktadır (Yalçın, 2019: 78). Bu durum seyircinin hayal gücünü harekete geçirerek, yapbozun parçalarını bir araya getirmeye benzer bir şekilde; gösterim süresi boyunca göstergeleri yeniden bir araya getirerek anlam üretimine dahil olur.

Göstergelerin Yoğunluğu: PostDramatik tiyatrodaki “zamanla, mekanla veya konunun önemi ile ilgili olarak, seyirci bir doygunluk veya tam tersine göstergelerin gözle görülür bir seyrelmesini algılaması söz konusudur (Lehmann, 2006: 90).” Göstergelerin yoğunluğu üzerinde yapılan tercih; gösterimde az sayıda kullanılarak anlamdan arındırılması veya gösterimin çokluğuyla sahneyi anlama boğarak, anlamın bulanıklaşması sağlanmaktadır. İki durumda da seyircinin aktifleştirilmesine olanak verilir. Gösterimde, göstergelerin az sayıda kullanılmasıyla seyircinin düşünme gücü harekete geçirilir ve anlam üretmesine yol açılır. Tam tersi göstergelerin çokluğuyla anlamın bulanıklaşmasında ise, seyirci gösterim boyunca kendine özgü bir yaratıma yönelir.

Gösterge Yığmacası: Dramatik tiyatro gösterimlerinden, postdramatik tiyatroyu ayıran en büyük özelliklerden birisi de göstergelerin aynı anda ve eşit

ağırlıkta kullanılmasıdır. Bu durum düzenli ve kolay anlaşılır sahne yapısının önüne geçilmesine neden olmaktadır. Göstergelerin sahnede yoğun ve yığmaca şeklinde kullanılması anlam katmanlarının oluşumuna ve bununla birlikte kaosa yol açmaktadır. Seyircinin, “parçalanmış çağrışımların alanına dönüşen sahnede (Lehmann, 2006: 91)” anlamı bir bütün olarak alımlamasının önüne geçilmektedir.

Müzikalite/Ahenk: PostDramatik tiyatrodaki ses yalnızca gösterimin anlamını tamamlayan bir unsur olarak değil, sahnenin organik parçası olarak düşünülmektedir. Sadece dilin değil, gösterimin tümüyle müziğin etkisinde olması “sesin kendisinin performans” haline dönüşmesini sağlamaktadır. PostDramatik tiyatronun önde gelen uygulayıcılarından Robert Wilson’ın rol modeli Getrude Stein’in ifadesiyle “postdramatik tiyatro oyunları sessel bir peyzajdır (Bozer, 2016: 11).” Bu düşüncede insan sesi dahil tüm seslerde ahenk arayışı içinde olma arzusu yatmaktadır. Özellikle farklı kültür ve etnik kökenden gelen oyuncuların sahnelemelerinde başka dillerde ve aksanda konuşması, melodileri, vurgusu, kekelemesi; ya da dans, müzik ve ritim gibi unsurlar başlı başına anlam katmanları oluşturmaktadır. Böylece sahnelemelerde yeni bir işitsel gösterge yaratılmaktadır. Gösterimde bağımsız bir yapı oluşturan bu unsurlar seyircinin, işitsel alımlamasına farklı bir boyut kazandırmaktadır.

Görsel Dramaturji, Senografi: PostDramatik tiyatrodaki göstergelerin hiyerarşisiz kullanımı ve dilsel göstergelerin arka plana atılması senografi ile görsel dramaturgi kavramlarının ön plana çıkmasını sağlamaktadır. Burada görsel dramaturgiden kasıt, metne hizmet etmekten çok salt görsellikle yaratılan imgeler tiyatrosundan bahsedilmektedir. Dans, figür, koreografi, fotoğraf, film vb. sahne görselliğine hizmet eden unsurların kullanımı, gösterim içinde görsel dramaturginin kendine ait bir anlam katmanı oluşturmalarını sağlamaktadır. Örneğin: “sahnede dans eden bir kadın, bizim için sadece dans eden bir kadın olmaktan çıkarak, bir insanın çeşitli beden kombinasyonları yaratarak, uzuvlarını kullandığı ve andan ana değişken bir figüre dönüşmesini sağlar (Abalı, 2005: 37).” Görsel dramaturgi ile yaratılmış ve seyircinin bildiği/bilmediği birçok imgeleri ve formları; seyirci gösterim esnasında birbirinden ayırıştırarak veya bütünsel olarak anlamlandırmaya çalışır. Bu durum gösterge yoğunluğuyla birleştiğinde seyirci de anlam süreksizliliğine yol açmaktadır.

Sıcaklık ve Soğukluk: Tiyatro gösteriminde seyircinin oyun alanı ile olan ilişkisini tanımlamak adına kullanılan ifadelerdir. Geleneksel tiyatronun yaşamın içindeki konuları ele alması, metnin merkezde ve dilsel göstergelerin yoğun olması seyircinin oyunla sıcak bir ilişki kurmasını sağlamaktadır. Postdramatik tiyatro gösterimlerinde ise, başı sonu olan bir öykünün yokluğu, psikolojik düzlemin alaşağı edilmesi, dilsel göstergelerin anlamını yitirmiş olması; geleneksel tiyatro izleyicisi açısından alışılması zor bir durum olduğu için soğukluk duygusu yaratmaktadır. Oyunla bağlantı kuramadığı için soğukluk hissinde olan seyirci, anlama ulaşma konusunda zorluk içinde olabilir. Seyircinin, postdramatik oyunlarda, deneyimi bu yüzden önemli bir unsurdur. “Epik ve belgesel tiyatro bu gelişmeyi hazırlamış olsa da postdramatik tiyatronun biçimciliği, oyun kişilerinin psikolojik derinliğini tümüyle ortadan kaldırarak kimileri için dayanılmaz bir soğukluk yaratmaktadır (Kocabay, 2012: 11).” Seyircinin arzusuna bağlı olarak, bu soğukluk avantaja dönüşerek, gösterim boyunca kendi metnini yazmasının önünü aralayabilir.

Bedensellik: PostDramatik tiyatro gösterimlerinde oyuncunun bedeni hareket ve fiziki boyutu ile var ederek; dil, dekor, ışık gibi bir gösterge haline dönüşmektedir. Ritim, müzik, erotizm ile bedenleri biçimlendirerek, şok edici bir fiziksel yapılanma içerisinde oyun alanında var olur. “Beden, bir anlam taşıyıcısı olarak değil, fizikseliği ve jestleri açısından. teatral bir gösterge olarak, anlamın hizmetini reddeder (Lehmann, 2006: 95).” “Özellikle acılı bir düzleme konumlandırılan bedenin fizikseliği aşk, cinsel bir varlık, ölüm, AIDS, güzellik, kusursuzluk olarak ortaya çıkar (Lehmann, 2006: 96)” ve bu kavramlar aracılığıyla sorgulanır. Örneğin, hastalıklı, sakat veya deformasyon yoluyla norm dışı olan ve genellikle dışlanmış ahlak dışı bedenlerin postdramatik tiyatro gösterimlerinde var olmasıyla; bedensellik seyircide rahatsız edici, ürkütücü ya da büyüleyici bir etki yaratabilmektedir. Ayrıca gösterimlerde “geleneksel olarak dansı belirleyen tarzlara uymayan adımlar, anlaşılmasız jestler ve özgün koreografik düzenlemelerden oluşturması (Ünal, 2004:130)” seyircinin sahnedeki hareketi özgür bir şekilde yorumlamasına yol açabilmektedir.

Somut Tiyatro: Soyut kavramları işleyen öyküsüz ya da teatral tiyatro çalışmalarının, biçimsel yapısı itibarıyla somut bir tiyatro örneği olarak görülmektedir. Tiyatroda uzam, zaman, bedensellik, ışık, ses, hareket vb. somut

araçlar, “kavramsal olmayan gerçeklik düzeyinin görünür kılınması, yapıyı/sahneyi ister istemez somutlaştırır ya da maddileştirir (Çalışkan, 2019: 229).” Sahnede tüm teatral araçlar aynı anda ve eşit bir şekilde şimdi ve buradalık durumu içerisinde; mimetik olmayan bir biçimde algılamaya yönelik varlıkları söz konusudur. Örneğin, ışık bir anlamı desteklemek için değil somut bir şekilde kendi varlığıyla seyirci tarafından algılanır. Böylece seyircinin potansiyeli ve kendi çabaları doğrultusunda görsel ve işitsel olarak kendisine sunulan göstergeleri anlamlandırır. Dolayısıyla sahnede var olan veya var olabilecek olan her şey seyircinin algılarıyla sınırlanır ve seyircinin seçki yapması sağlanır.

Gerçekliğin Çöküşü: Dramatik tiyatrodaki çerçevelenmiş bir gerçeklik sunulurken postdramatik tiyatrodaki ise seyircinin gerçeklikle ya da kurguyla mı karşı karşıya olduğunun belirsizliği, bulanıklığı vardır. Gerçekliğin düzeyindeki bu müdahaleler seyircinin, seyreden olma durumunu sarsmaktadır. Teatral etkiyle gerçeklik ile kurgu arasında kalan seyirciye sürekli soru sordurma, kendi gözlemleriyle anlam üretme imkanı sağlayan postdramatik gösterimler; seyirciyi yeniden ve yeniden anlam üretmeye zorlar. Böylece seyirci, edilgen konumundan çıkarak, etkin olarak kendi dinamik okumalarını yapmaktadır. Örneğin, sahnede oyun kişinin vücudunu bir bıçakla kesmesi sonucunda akan kan seyircide korku ve şaşkınlık yaratabilir. Sahnedeki bu kurgu ile gündelik yaşamın gerçekliği arasında kalan seyirci; çeşitli gündelik tepkiler vererek (gözlerini kapamak, korkuyu belirtecek sesler çıkartarak vb.), bu belirsizlik içerisinde provake edilebilir.

Olay / Durum: PostDramatik tiyatro gösterimlerinde, seyircide kalıcı bir etki yaratma düşüncesinden ziyade şimdi ve burada ilkeleriyle zaman ve mekan kavramları ortadan kaldırılarak; seyircinin anlam üretimine katılması sağlanır. Bu durum performans sanatı ve happeninglerle benzerlik göstermektedir. Seyircinin işlevselliğine dair bir dinamik yaratan şimdi ve buradalık ilkeleri aynı zamanda seyircinin kendi konumunu sorgulamasına da neden olmaktadır. Sahne ve seyirci arasındaki sınırın ortadan kaldırılması, seyircinin kısıktırılması ve gösterge yığılması sonucunda seyircinin aktif anlamlandırmanın yanı sıra oyuna katılması zorlanır. 1960’lı ve 1970’li yıllarla beraber seyircinin katılımcı konumuna

yönelik yapılan müdahalelerle, gösterimin bir parçası olarak seyirciyle farklı iletişim yolları ortaya çıkartmıştır.

Hans – Thies Lehmann’ın 1960’lardan sonra tiyatrodaki yeni arayışların dramatik olanla bağıını kopardığını, yukarıda sayılan özellikler üzerinden saptamıştır. Dramatik tiyatronun temel öğeleri olan zaman, mekan, kişileştirme, öykü, dil gibi unsurların, postdramatik tiyatrodaki kırılmaya uğraması yeni bir tiyatro estetiğinin varlığını gün yüzüne çıkartmıştır. Seyircinin, geleneksel tiyatrodaki olduğu gibi edilgen bir konumda; tamamlanmış bir ürünü ya da yorumu anlamak yerine, etken bir işlevsellik içerisinde kendi anlamını üretmeye ve gösterim boyunca kendi metnini yazmaya çalışır. Artık seyirci de, yazar, yönetmen, oyuncu ve diğer teatral öğeler gibi anlam üreten konumundadır.

Dramatik metinlerden uzaklaşılan, birbirleriyle bağlantılı öyküsel yapının kırılması, dilsel göstergelerin ortadan kalkması ve parçalı anlatımla, seyirciyi anlam üretimi konusunda üretken ve dinamik kılınması sağlanmıştır. Patrice Pavis’in belirttiği gibi: “Yeni oyun yazımında diyalog, çatışmanın ve alışverişin bir kalıntısı olarak sahnelerden sürgün edilmiştir; fazla iyi düşünülmüş öykü, entrika ya da öyküncüye artık kuşkuyla bakılmaktadır (Pavis, 2000: 96).” Bu durum aynı zamanda seyircinin sentez üretmesinin önüne geçerek tez üretmesine neden olmaktadır. Artık seyirciden “adeta, yazara ortak olup anlamlar üreterek metnin alımlanmasına katkıda bulunmaları beklenir (Bozer, 2016: 14).” Postdramatik tiyatro gösterimlerinde, seyirci böylece aktif, üretken, deneyimleyen, katılımcı konumda değerlendirilir.

Sanatın kendini yeniden tanımlamaya çalıştığı 20. yüzyıl ile beraber ortaya çıkan birçok yaklaşımın tiyatro sahnelemelerine etki ettiği görülmektedir. Karşı-gerçekçi eğilimler, tarihsel avangardlar, happeningler, kültürlerarası eğilim, performans sanatı gibi birçok yaklaşım sanatın sınırlarını zorlamıştır. Yeni arayışların tetiklediği, modern sonrası tiyatronun en önemli temsilcilerinden biri de Robert Wilson (1941- .)’dir. Mimar, ressam, yazar, yönetmen, oyuncu ve sahne tasarımcısı olan Wilson, disiplinlerarası ve farklı kültürlerin kaynaklarından yararlanarak; hikaye anlatmak ya da karakteri betimlemek yerine, seyircinin düşünsel ve sezgisel olarak düş gücünü harekete geçirecek sahne dili arayışına girmiştir. Görsel iletişime sözden daha çok önem veren Wilson, dans, opera, görsel sanatları ve tiyatro arasındaki sınırları ortadan kaldırarak

sentezlenmiş bir sanat yapıtı yaklaşımını savunmaktadır. Robert Wilson, Lehmann'ın belirttiği İmge Tiyatrosu altında; A letter for Queen Victoria (Kraliçe Victoria'ya Bir Mektup - 1974), Einstein on the Beach (Einstein Sahilde – 1976), I Was Sitting on My Patio (Evimin Verandasında Oturuyorum – 1977), Dr. Faustus Lights the Lights (Dr. Faustus Işıkları Yakıyor – 1991), Die Dreigroschenoper (Üç Kuruşluk Opera - 2007) gibi oyunlar sahnelemiştir.

Wilson, metnin merkeziliğinden uzaklaşan, görsellik ve uzamsallığa vurgu yapan gösterimlerinde; seyircinin algılamasını ve anlam oluşturmalarını özgür kılan prodüksiyonlar hazırlamıştır. “Tiyatroyu alışlagelmiş kalıplardan ve dekor yapılarından özgürleştirerek, izleyicinin modellerini bozabilme amacıyla yeni bir söz dağarcığı keşfetmiştir (Birkiye, 2007: 217).” Sözün önemini yitirdiği, zamanın doğrusal akışının bozulduğu gösterimlerinde, ses ve ışığı yoğun olarak ön plana çıkartmıştır. Ayrıca karşıtlıklar üzerine kurduğu göstergelerin yarattığı görsel dramaturgiyle; seyircinin “saptırılmış imgeler yoluyla kendi içsel oyununu yaratmasını (Brockett, 200: 651)” hedeflemiştir. Wilson, gösterimlerinde yarattığı atmosferin gerçekliği, gerçeküstücü yaklaşımının gizemli düşselliğiyle benzerlik göstermekte ancak farklılık gösteren birçok unsur bulunmaktadır.

“Oyunlarında varlık gösteren figürler, az konuşan insanlar, düş yarattığı gibi belirlenen tarihsel kişilikler, masal boyutlarında dev ya da minyatür nesneler, fasulye ağaçları, konuşan hayvanlardır. Bu bakımdan sanatçının yapıtı Artaud'un tiyatrosuyla koşutluk içinde görülür. Ama tarihsel gerçeküstücülerle özdeşleşmeyen çok farklı bir çıkış noktası olduğu da yadsınamaz (Candan, 2019:184).”

Wilson'ın oyun alanındaki görsel imgelerin yaratımını, eklektik yapı içerisinde; mantıksal bir dizgeden ve diyalogdan yoksun, psikolojik derinliğe sahip olmayan karakterlerin mekanik devinimleriyle var olması, şimdi ve burada ilkesine bağlı olarak Gertrude Stein'in peyzaj oyun yaklaşımıyla örtüşmektedir. “Wilson'ın imge tiyatrosunda peyzaj metin kavramı, ideal bir tiyatronun işitsel ve görsel hayal gücünü harekete geçirmesi gerektiği düşüncesine karşılık gelir (Aksoy, 2012: 134).” Örneğin, 1970 yılında sahnelediği Deaf Man Glance (Sağır Bakış) adlı oyununda; “sahnenin tamamını kaplayan bir orman ve bu ormandan silüetler halinde geçen gümüş yaldızla boyanmış çıplaklar, cüceler, uzun fötr şapkalı bir sihirbaz, koltuk değnekleriyle yürüyen sargılar içinde bir adam gibi

çarpıcı görüntüler vardır (Ünal, 2004: 131). ” Oyun alanında yarattığı bu manzara, mantıksal dizgeden yoksun, imgeler arasındaki bağlantısızlık, anlamsal süreksizlik, tekrarlarla dolu ağır tempodaki mekanik hareketler ve dilin anlam iletme amacı dışında kullanılması, seyircinin sezgisel ve düşünsel düzlemde oyunun parçası olarak anlamı oluşturmalarını sağlamaktadır.

1976 yılında müzisyen Philip Glass ile beraber en önemli çalışmalarından biri olan Einstein on the Beach (Einstein Kumsalda) adlı oyunu sahnelemiştir. Albert Einstein’ın sahil kenarında çekirmiş olduğu fotoğrafın ismini verdiği gösterimde, Wilson; Einstein’ın biyografisini tam anlamıyla sahneye taşımak yerine, onun yaşamını anımsatacak çağrışımları ve imgeleri kullanır. Tren, saat, kağıt uçaklar, uzay gemisi, nükleer patlama resmi, boşluğa çizilen $E = mc^2$ formülü ile Einstein’ın genel görecelik kuramına atıfta bulunmaktadır. Wilson, Einstein’ın yaşamı boyunca uzamın boyutu, zamanın mutlaklığı, ışığın hızı ve hareketi, enerji üzerine kurduğu çalışmaları gösterimde, hareket, dans, ışığın kullanımı, fotoğraf ve oluşturduğu imgelerle yansıtmıştır. Einstein’ın düşünsel deneylerinden yola çıktığı gösterim için şu ifadeleri kullanmıştır:

Einstein’ı zamanımızın tanrısı olarak düşündüm. Tiyatroya zaten Einstein’ın hikayesini bilerek geliyoruz, bu yüzden biyografisini anlatmaya gerek yoktu. Beni büyüleyen şey, karşıtların çekiciliği idi. Einstein bir pasifistti, hayalperest ve zaman yolcusu, ama aynı zamanda nükleer bombanın da babasıydı. O dönemin ürünü olan bir iş yapmakla çok ilgilendim. Yetmişli yılların ortalarında, nükleer silahlanma yarışı patlıyordu; toplumsal huzursuzluk dönemi idi, Patty Hearst olayının zamanıydı ve tüm bunlar işin bir parçası oldu (Wilson, Alıntıl原因: Otto-Bernstein, 2006: 145).

Einstein on the Beach oyunu, farklı temaların yer aldığı dört ayrı epizottan oluşmaktadır. Epizotları birbirine bağlayan “Knee Play’ler fotoğraf, fon perdesi ve sinema tekniklerinden yararlanılarak, tren ve duruşma epizotları, natürmort şekillerden; alan ve uzay gemisi epizotları da peyzaj fikirleriyle tasarlanmıştır (1996’dan aktaran Demirkol, 2013: 65).” Tüm epizotlarda dramatik aksiyonun yokluğuyla bağlantılı olarak teatral anlatım araçları hiyerarşiden arındırılmıştır. Gösterim, dilsel göstergelerin yer aldığı, mantıksal ve neden –sonuç ilişkisine bağlı metin yapısı içermemektedir. Dramatik unsurların (zaman, mekan, öykü vb.) kırıldığı gösterimde, tekrarlanan görsel imgeler ve müzik uzama hakimdir.

Bu durum seyircide, Lehmann'ın belirttiği "soğukluk" hissi doğurmaktadır. Bağlantısız göstergelerin yol açtığı anlam ertelenmesi ve göstergelerin uzamda birincil ve yan anlamlarıyla oluşturduğu imgeler, seyirci de sürekli bu nedir sorusu sordurarak düş gücünü harekete geçirip uzamın sınırlarının aşılmasına neden olmaktadır. Lehmann, Robert Wilson'ı şu sözlerle yorumlamaktadır:

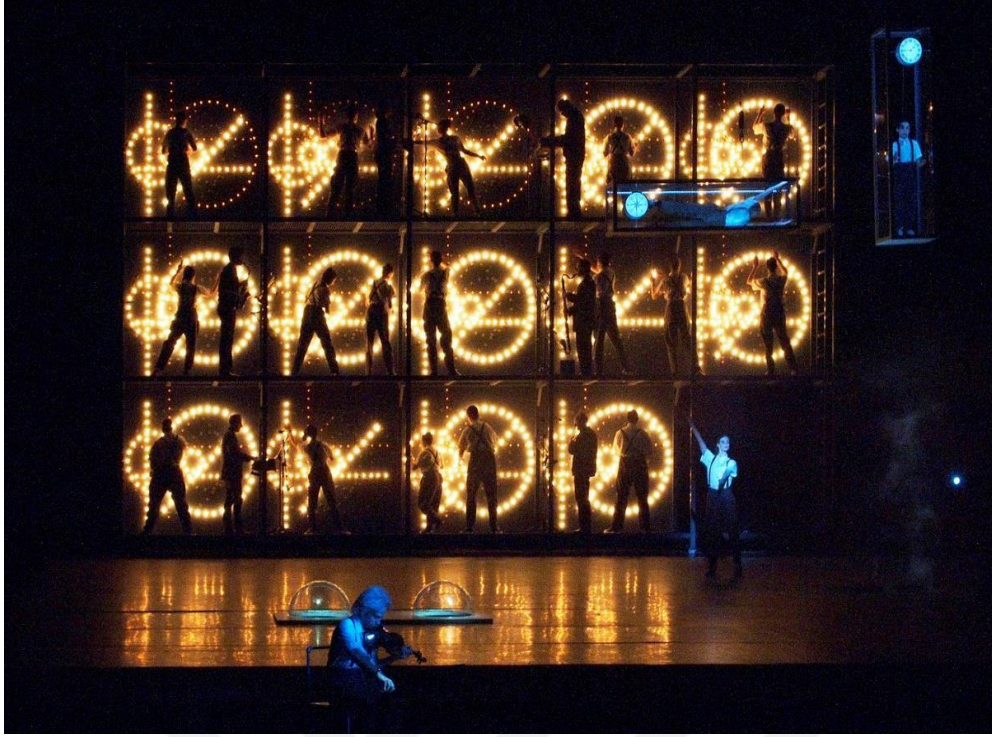
"Sahneyi 'paylaşan' aktörler, çoğu zaman herhangi bir etkileşim bağlamına bile girmezler. Ve bu tiyatrunun mekanı da süreksizdir: ışık ve renkler, farklı işaretler ve nesneler artık homojen bir alanı ifade etmeyen bir sahne yaratır: sıklıkla Wilson'un alanı, sahnenin apronuna paralel olarak 'şeritlere' bölünür, böylece sahnenin farklı derinliklerinde gerçekleşen eylemler ya izleyici tarafından sentezlenebilir ya da tabiri caizse "paralelkenarlar" olarak okunabilir. Bu nedenle, sahnelerdeki farklı figürleri ortak bir bağlamda var mı yoksa sadece eşzamanlı olarak sunuluyor mu olarak görmesi, izleyicinin kurucu hayal gücüne bırakılmıştır. Bu nedenle tüm dokunun yorumlanabilirliğinin sifıra yakın olduğu açıktır (Lehmann, 2006: 79)."

Wilson'ın bu yaklaşımıyla, seyirci özgürleştirilir ve tamamlanmış bir yapının sentezini algılamak yerine, tezlerin oluşumuna neden olur. Oluşturulan imgelerle, yorumlamayı ve anlamın inşasını seyirciye bırakmayı hedeflemektedir. Bu bağlamda Wilson oyun alanında olaylar yaratmak yerine durumlar inşa eder. Şimdi ve buradalık ilkesiyle, seyirci oyun alanındaki deneyimin içine ortak olur ve imgeleri birleştirerek ya da birbirinden ayırarak durumların olaya dönüşmesinde etkin bir faktör olması sağlanacaktır. Göstergelerin eşzamanlı ve yığmaca bir şekilde uzamda var olması seyircinin algılarını tetikleyerek sürekli ana odaklanmasını ve imgeler dünyasının içinde kaybolmasına neden olacaktır. Gösterimin ritmini belirleyen müzik, oyuncunun eylemi ve jestleri, sürreal atmosferi yaratan ışığın etkisi ve katmanlara böldüğü uzamın yapısı seyircinin içsel bir deneyim kazanmasını sağlar.



Şekil 25. Einstein on the Beach - Train Epizodu

Şekil görüldüğü üzere Train epizotunda ışığın kullanımıyla oluşturulmuş uzam katmanlarının içerisinde eşzamanlı olarak, birbirleriyle etkileşimi olmayan performansçıların tekrarlanan devinim ve jestlerine tanık oluruz. Epizot boyunca, sahne mizansenindeki tekrara dayalı devinim ve jestler, trenin birden fazla kez uzama dahil olması ansal ve zamansal süreksizliğe yol açmaktadır. Eklektik yapı dramatik tiyatrodaki mekan algısını kırmakla kalmaz, var olan her uzam eşzamanlı olarak imgeler oluşturmaktadır. Bu durum seyircide bireysel alımlamaya yol açmaktadır. Müzik aletinin oluşturduğu ahenkle birlikte, genişletilmiş bir zaman aralığında birbirine benzeyen ama aynı olmayan tekrarlar ve küçük detaylar seyircide trans durumuna yol açarak alımlamasının derinliğini arttırmaktadır. Böylece seyircinin özgürleşmesi sağlanır ve kendi öznel yapımının inşasını gerçekleştirmiş olur. Uzamda, her şeyin ağır akması seyircinin düşünmesine alan yaratmasına ve göstergelerin eşzamanlı olması algılarını hep açık tutmasını sağlamaktadır.



Şekil 26. Robert Wilson – Einstein on the Beach (1976)

Wilson seyircisini, “aksiyondan kopartmış ve uzaklaştırmıştır, düş kurmaya, uzaklara gitmeye, hangi istasyonu istiyorsa onu dinlemeye davet etmiştir (Fuchs, 2003:38).” Bir anlamda Wilson estetik anlayışını, seyircinin zihninden tamamlanacak bir yapıt üzerine kurmuştur. Başı sonu belli olan, net sınırlar içerisinde tasarlanarak seyircisini özgürleştirmektedir.

Göstergelerin sahne uzamında eşzamanlı ve yığmaca şekilde sunulması seyirciyi şimdiye ait olanı keşfetmesini tetikler. Örneğin, Train epizotunda; Einstein gibi giyinmiş ama farklı tensel renklere sahip olan performansçılar, iskele platformun üzerinden uçak atan çocuk, fon perdesinden inen ılık hüzmesi, gazete okuyan kadın, $E=mc^2$ formülü çizen adam, tren içerisinde pipo içen kırmızı sakallı makinist, deniz kabuğu vb. tüm göstergeler homojen bir şekilde ve ışığın katmanlara böldüğü farklı uzamlarda var olurlar. İlk anda anlamsız ve çöp yığını gibi gözüken bütünsel çerçevede seyircinin odağı parçalanır. Şimdi ve buradalık büyüğü devreye girer ve seyircinin anlamı ayıklaması sağlanır. Seyircinin imgeleri birleştirmesi ya da ayırması fotoğrafik hafızasıyla şekillenir. Oluşturulan manzara seyircide zamanın ilerlemediği fotoğraf çerçevesi ya da şekil tablosu gibi algılanır.

İmge Tiyatrosu veya Sessel Peyzaj olarak adlandırılan Robert Wilson'ın gösterimleri, seyircinin öznel yaratımına izin vermesi, farklı kültürlerin kodlarında yararlanması ve dilsel göstergelerden arındırmasından ötürü; belirgin seyirci profiline hitap etmekle sınırlı kalmamış dünyanın birçok yerinde farklı kesimden seyirciyle buluşmasını sağlamıştır. Gertrude Stein'in peyzaj oyun düşüncesinden etkilenecek manzara oyunları sahneleyen Wilson; dramatik tiyatro sahnelerinde, oyunun yayıldığı süreyle, seyircinin gerçek zamanı arasındaki farklılığı şimdi ve burada anlayışıyla ortadan kaldırılmıştır. Göstergelerin eşzamanlı, yoğun ve yığılmış şekilde sahne uzamında var olması seyircinin edilgen bir konumdan etken bir konuma geçerek kendi anlamını inşa etmesine neden olmaktadır. Wilson için seyirci, içsel bir deneyim kazanarak yorumlayan ve yaratıcı etkinliğin bir parçasıdır.

Çağdaş tiyatro yönetmenlerinden Romeo Castellucci postdramatik tiyatro gösterimlerinin önemli temsilcilerindendir. Castellucci'nin yapımlarını incelediğimizde postdramatik unsurların sahnelerinin merkezini oluşturduğu görülmektedir. Metnin boyunduruğundan sıyrılmış, dilin ve geleneksel tiyatronun temsil anlayışının reddedildiği sahnelerinde, seyircisiyle iletişiminin ve etkileşiminin farklı boyutlarda yaratılması düşüncesi içindedir. Sahnelerinde imgeler dünyası yaratarak; aksiyon, diyalog ve çatışmadan ziyade, sahnenin görüntüsünü ve bedenin görüntüsünü ön planda tutmaktadır. Bu durumda seyirci açısından duyumsama yoluyla oyun alanını anlamlandırılması sağlanmaktadır. Sahnelerindeki mimari yapıya önem veren Castellucci, mekanın salt ve büyük olmasını tercih ederek resim ve heykel gibi görsel sanatları andıran yapımlara imza atmaktadır. Örneğin, "Avignon'da ve bir çok yerde sergilenen, Dante'nin İlahi Komedi'sinden esinlendiği İnferno, Purgatorio ve Paradiso'dan İnferno'nun gösterimindeki çoğu sahnede, postdramatik tiyatronun apokaliptik havasını koruyan derin ve kasvetli bir ambiyans tasarlar (Çağlayan, 2018: 176).'' "Sahnelerinde ayrıca, film, video, enstalasyon gibi biçimleri ve anlatım araçlarını; seyircinin bakışına ve duyularına sunarak, seyircilerin tahayyüllerini canlandırır ve böylece seyircilerin akılla kurdukları ilişkiyi paranteze alarak duyularının harekete geçirilebileceği bir mecra olanağı sunar (Akgül, 2020: 101).'' Bu sebeple seyircinin düş gücünü harekete geçirerek, seyircinin işlevselliği ve konumu konusunda yeni bir biçim oluşturmaktadır.

Geleneksel tiyatro seyircisinin tamamlanmış bir yapımdaki edilgen konumunu değiştirip seyirciyi; yazar, oyuncu ve diğer teatral unsurlarla beraber etken olarak anlam üreten bir konuma getirilmiştir. Castellucci'nin sahnelemelerinde, seyirci yazarın dayattığı anlamı alma işlevselliği yerine, seyirci oyuna etken olarak katılarak anlamın üretiminde yaratıcı işlevselliğini ortaya çıkartır.

Romeo Castellucci' in Batı düşüncesinin büyük efsanelerini çağdaş düşünceye uygun bir dilde ifade ettiği, trajedinin kökenleri ve insan yaşamına etki eden unsurlar üzerine yaptığı Tragedia Endogonia sahnelemesi on bir epizottan oluşmaktadır. Sahneleme içerisinde C.#01Cesena, A.#02 Avignon, B.#03 Berlin, BR.#04 Brussels, BN.#05

Bergen, P.#06 Paris, R.#07 Rome, S.#08 Strasbourg, L. #09 London, M.#10 Marseille epizotları yer almaktadır. Ayrıca, Avrupa kentlerinin isimleriyle sahnelenmesi gösterimlerin alımlanması açısından önemli bir göstergedir.

“Tragedia Endogonia’ yı trajik biçimin insanın içinde yeniden oluşması tarzında açıklayan Castellucci, bu çalışmalarında da bir laboratuvar araştırması yaparcasına, gezegenler sistemini incelercesine canlıların kimyasını araştırdığını öne sürüyor. Buradan yola çıkarak, trajedinin günümüzde sürekli tekrarlanan hareketlerle, resimlerle vurgulanacağını söylüyor ve oyunlarında bu tekrarlar sürekli yaşanıyor (Gürün, 2005: 1).”

Bu çerçeveden bakıldığında Castellucci'nin Tragedia Endogonia sahnelemesi, Antik dönem tragedyasını veya kahramanın yolculuğuna dair trajik durumu içermemektedir. Birbirinden özerk olarak gözükse de bağlantılı epizotlar aracılığıyla imgelerin arka arka sıralanması; parçalanmış fikirlerin, bütünlüğü ele geçirmesine neden olmaktadır. Her epizot farklı kentlerin taşıdığı tarihsel kültürü ve toplumsal imgeleri üzerine hazırlanmıştır. “Sahnelemede, yalnızca insan öznesini değil, bugünün dünyasına ait olan makineler, hayvanlar gibi, bugün insan sonrası olarak tanımlanan unsurlarla bezenir (Akgül, 2020: 102).”

“Brüksel, Avrupa’nın başkenti ve Avrupa Parlamentosu’nun koltuğu olduğu için, Brüksel epizotunda hukuk konusuna değiniliyor. L.# 09 Londra’da ünlü Londra katedraline atıfta bulunarak Saint Paul figürü görülür. Strazburg’daki

son sahnede köşesi kırık beyaz bir küp görülür; Albrecht Dürer'in litografisi Melencolia I'e atıfta bulunuyor (Semenowicz, 2013: 131).''

Tragedia Endogonidia sahnelemesinde altıncı epizotunu oluşturan P. #06 Paris performansı ilk olarak 2003 yılında Paris'te Odeon Tiyatrosun'da sahnelenmiştir. P.#06 Paris epizotu, Paris toplumunun inanç gerçekliğini çağlar boyunca nasıl algıladığını ve tarihsel olaylarla nasıl bir değişime uğradığı üzerine kurulmuştur. Performans izleğinde, Batı kültürünün temeli olan Antik Yunan ve Yahudi gelenekleri yan yana getirilmiştir. Antike çağından günümüze kadar Paris toplumunun inanç sisteminin dinamiklerini anlatan sahnelemede göstergelerin yoğunluğu ve eşzamanlı kullanımını tercih edilmiştir. Metin, diyalog ve dilin reddedildiği sahneleme eski mitin kalıntıları olan, Caravaggio'nun Sacrifice of Isaac tablosundaki figürün tasviriyle başlamaktadır. İki çamaşır makinasının üstüne yatırılmış olan İshak'ın; İbrahim tarafından feda edildiği ve küçük kesik melek kanatlı adamın geç kaldığını anlatmaktadır. "Bu sahne, Romeo Castellucci tarafından muamma olarak adlandırılır (Lyandvert, 2006: 42).''



Şekil 27. Paris adlı epizotun başlangıç sahnesi

Kaynak: (Fotoğraf: Marco Iorio)

Şekiller 27’de görüldüğü üzere, sahnede oluşturulan görsel dramaturgi; seyircinin zihnine göstergeler yoluyla saldırmaktadır. Günümüzün teknoloji aracıyla, eski mitin anlatıldığı Caravaggio’nun tablosu melezleştirilmiştir. Bu melezleştirme aynı zamanda dramatik tiyatronun en önemli unsuru olan zaman kavramının kırıldığını göstermektedir.

Sahneleme, iki Fransız bayrağının duvara çarptırarak dalgalanması; polislerin gülümseyerek ellerindeki copları vurarak ses çıkartması; Sfenks heykelinin ve canlı bir beyaz atın sahnede yer alması; büyüleyici bir teatral etki sonunda pencereden İsa’nın içeri girerek Sfenks heykelinin önünde durması; orkestranın sahneyi terk etmesiyle devam etmektedir. Bu esnada seyircinin algısında oluşturulması hedeflenen birçok imge, figür veya eyleme yer verilmektedir. İbrahim, İshak ve melekten sonra; İsa Mesih, pagan tapınağının simgesi Sfenks heykeli, Fransız İhtilali ve polis devlet düzeni, Charles De Gaulle (Fransız devlet başkanı) gibi giyinen polisler gibi gösterge yığmacasıyla seyircinin anlam üretimine dahil edilmesi sağlanmaktadır. Bu bölümde seyircinin yaşamın gerçekliğiyle, sahnedeki kurmaca arasındaki sınırların bulanıklaşmasına yol açarak gerçekliğin çöküşüne neden olan, orkestranın sahneyi terk etmesidir. Sahnelemede, tek tanrılı inancın hükmünü sürdüreceğinin göstergesi ve dini figür olan İsa Mesih’in oyun alanına dahil olmasıyla beraber, çok sesliliğin göstergesi olan orkestranın sahneyi terk etmesi; uzamın sınırlarının aşılmasına, gerçekliğin çöküşüne ve seyircinin beklentisinin (orkestranın seyircide yarattığı beklenti) kırılmasına neden olmaktadır. Aynı zamanda dramatik tiyatro alışlagelmiş mekan algısının kırılmaya uğraması, seyircinin oyunla ilişkisinde soğukluk yaratmaktadır.



Şekil 28. P.#06 Paris epizotunda mekanın, zamanın ve öykünün kırılmasına yol açan gösterge tercihleri

Paris toplumunun çağlar boyunca, kültürünü ve kimliğini oluşturan etkileri inanç – siyaset – teknoloji bağlamında ele alan sahnelemede; teatral bir şok ile üç arabanın düşmesi ve modern çağın getirdiği yeniliklere yer verilmesi zamanın, öykünün ve mekanın kırılmasına yol açmaktadır. Dramatik unsurların bu denli parçalandığı P.#06 Paris epizotunda, Castellucci' in oluşturduğu imgeler dünyası seyircide gösterge bombardımanına dönüşerek; anlamın yaratıcı bir unsuru olarak katılımcı olmasına, eklettik bir yapının içerisinde seyircinin özgürleşmesine ve yaratılan teatral etkiyle deneyimsel sürece girmesine neden olmuştur.

2000'li yıllarla beraber çağdaş Alman tiyatrosunun önemli yönetmenleri arasında yer alan Michael Thalheimer (1965 - ...), sahnelemelere getirdiği kendine özgü tiyatro estetiği ile Avrupa'nın birçok tiyatrosunda uzun yıllar konuşulacak oyunlar sahnelemiştir. 1997'de Theater Chemnitz'de Fernando Arrabal'ın The Architect and the Emperor of Assyria adlı oyununu sahnelemesiyle birlikte tiyatro yönetmenliğine adım atan Thalheimer günümüze kadar, Deutsches Theater'da E.G. Lessing'in Emilia Galotti (2001), Faust I (2004) ve Faust II (2005); Berlin Schaubühne'de Moliere'den Tartuffe (2013), Friedrich Schiller'den Wallenstein (2016); Berlin Ensemble Bertolt Brecht'in Kafkas Tebeşir Dairesi (2017), William Shakespeare'nin Othello (2019); Viyana Burgtheater'da Aiskhylos'dan Persler (2017); Schauspiel Frankfurt'ta, Euripides'ten Medea (2012), Henrik İbsen'in Nora (2014), Heinrich von Kleist'in

Penthesilea (2015) gibi sahnelemelere imza atmış, birçok ulusal ve uluslararası tiyatro ödülü kazanmıştır. Özellikle klasik yapımlara getirdiği yenilikçi yaklaşımıyla ve Olaf Altmann'ın sahne tasarımlarıyla önemli bir ün kazanmıştır.

Michael Thalheimer'ın rejilerinde 'üslup özellikleri üç ana başlıkta toplanabilir: İlki metin seçimleri, ikincisi uzam seçimleri ve üçüncüsü oyunculuk seçimleridir (Korukçu, 2020: 368). "Sahneye taşıdığı metinlere bakıldığında tiyatro dünyasının en önemli eserleri olduğu görülmektedir. Geniş bir yelpazeye yayılan repertuvarında (Antik Yunan tragedyaları, Klasizm, Romantizm, Modern tiyatronun baş yapıtları) Büchner, Lessing, Goethe, Shakespeare, Çehov gibi dramatik metin yazarlarının yapıtlarına çağdaş sahneleme yöntemleriyle yaklaştığı görülmektedir. Thalheimer, Robert Wilson, Einar Schlee ya da Frank Castorf gibi güçlü ve kendine özgü imzaya sahip olan yönetmenlerden biri olarak gösterilmektedir. Genel olarak dramatik metinleri sahnelerken ana aksiyonuna indirgeyen Thalheimer; "oyuna ve oyun yazarına karşı dürüst olmanın, yazılı metni titizlikle temsil etmekle hiçbir ilgisi olmadığını savunur (Boenisch, 2008: 30)". Bu yaklaşımın yerine metnin içerdiği özü ortaya çıkarmayı hedefler. Thalheimer birçok rejisinde sözün oluşturacağı anlamı ve dili etkisiz hale getirerek yerine ustaca tasarlanmış uzamda oyuncunun hareketi, yüz ifadelerine ve jestlerine vurgu yaparak ön planda tutmuştur. Sahnelemerinde, metne özcü yaklaşımı, benzersiz uzam seçimi, müzikalite kullanımı, ritim, duraklama ve boşluklar, oyuncuların minimalist ve tematik tekrarlar ile karakterize edilmiş jest ve hareket kullanımı üslubunu oluştururken benzerlik gösteren önemli özelliklerdir. Ayrıca oyunlarındaki kostüm tercihlerine bakıldığında metinden bağımsız hareket edilerek, 20.yüzyılın ikinci yarısından sonraki zamana ait kostümler kullanılmaktadır.

Thalheimer sahnelemelerinde genel olarak, geleneksel çerçeve sahne kullanımını tercih eder. Bu açıdan oyun alanı-seyir alanı arasında ayırım bulunmakta ve seyircinin konumu oyun alanına belli bir uzaklık mesafesindedir. Metin, uzam ve oyuncuya dair yaklaşımlarıyla seyircinin algılamasının aktif pozisyonunda olmasını sağlar. Genel olarak kült metinleri sahneye taşıyan Thalheimer, metnin ana fikrini iletmek için arındırması sonucunda; "ortaya çıkan sahneleme dili evrensel bir dil niteliği gösterir (Korukçu, 2020: 370)." Ayrıca metin üzerinden gerçekleştirdiği bu müdahaleler sonucunda, duraksamalar ya da

boşluklar yaratarak seyircinin anlama ulaşması için aktifleştirmesi sağlanır. Sahneye taşıdığı kült metinlerin geçtiği mekana ve zamana yönelik çağdaş yorum getirmesi, seyircinin gösterimin başlangıcından sonuna kadar etkin kalmasına yol açar. Birçok metni günümüze uyarlaması, uzama dair tercihleri ve gösterge yoğunluğu seyircinin düş gücünü harekete geçirerek; özden yola çıkan seyirci anlamın üreticisi olur.



Şekil 29. Emilia Galotti, Deutsches Theater (2002)

Gotthold Ephraim Lessing'in ilk kez 1772'de sahnelenen ve bir Alman klasiği olan Emilia Galotti adlı oyununu, Michael Thalheimer 2001 yılında Deutsches Theater'da sahnelemiştir. "2002 yılında kendisine Nestroy Ödülü kazandıran bu oyunda Thalheimer, metni özüne indirgeyerek; burjuva trajedisindeki tüm yan karakterleri oyundan çıkarmış ve Emilia, Prens, Annesi, Babası, Kont Appiani, Marinelli ve Kontes Orsina gibi ana karakterleri kullanmıştır. Ayrıca Thalheimer'ın sahneleme yorumunda ilk perdenin tamamını çıkartarak metinde yer alan resim ve güzellik üzerine yapılan sanatsal tartışmalara dair ayrıntılı yansımaları kurtarır, Marinelli'nin entrikasının ipuçları konu olmaktan çıkmış ve oyunun sonu açık hale getirilmiştir

(Weiler, 2003: 128). "Metinde Odoardo tarafından bıçaklanarak öldürülen Emilia, Thalheimer'ın yorumunda, elinde tuttuğu silahla birlikte vals dansı

yaparak uzama dahil olan kalabalığın içerisinde kaybolur. Böyle klasik bir metine bu denli çarpıcı yorumlama getirmesi, seyircinin oyun boyunca merak duygusunu kaybetmemesine neden olmaktadır. Ayrıca oyunda sıklıkla sözün kullanılmadığı uzun boşluklar verilmiştir. Sahnelemenin birinci sahnesinde Prens'in söylediği tek cümle dışında herhangi bir sözsel ifade yer almamaktadır. Bu bölümlerde genel olarak oyuncunun fiziksel eylemlerine vurgu yaparak metinde yer alan birçok bilgiyi anlatmak yerine özetleyerek göstermiştir. İlk sahnede seyirciye görsel bir dramaturgi sunan Thalheimer böylelikle oyun alanında imgeler dünyası yaratmıştır. Diğer sahnelerde ise oyuncular arasında, fiziksel aksiyon devam ederken sözlü iletişim de gerçekleşir. Ancak oyuncular o kadar hızlı ve tek düze konuşurlar ki, söz, iletişim aracı olmaktan öteye geçer. Çünkü oyuncular birbirlerine bakmadan, belli bir uzaklıkta ve neredeyse birbirlerini dinlemedikleri görülür. Thalheimer'ın metni sahneye taşıırken yaptığı bu yorum, seyircide anlamın bulanıklaşmasına neden olmaktadır.



Şekil 30. Emilia Galotti, Deutsches Theater (2002)

Emillia Galotti oyununun sahne tasarımı, “oyuncuların eylemlerine zoom yapan çok büyük bir kamera izlenimi vermektedir (Weiler, 2003: 129). ”Sahnede herhangi bir dekor ya da eşya kullanmayan Thalheimer, oyun alanını, oyuncuları

podyumda yürüyen mankenler gibi kullanmıştır. Peter Brook'un boş alan düşüncesini anımsatan sahne uzamı, tamamen oyuncuya vurgu yapmak için tasarlanmıştır. Uzam, sahne derinliğine kadar dikey bir şekilde sınırlandırılmıştır. Sahnenin arkasında bulunan tek bir kapı, oyuncuların uzama dahil oldukları giriş-çıkışları için kullanılır. Oyunun belli zamanlarında, uzamı sınırlamak için sağında ve solunda bulunan duvarlar, Şekil 2'de görüldüğü üzere açılır ve oyuncular bu bölümden giriş-çıkışlarını gerçekleştirir. Sahnede dinamik bir yapı ve perspektif bakış açısı yaratan Thalheimer, seyircinin oyun boyunca odak noktasını oyuncunun fiziksel ve içsel aksiyonuna odaklatır.

Oyunda, karakterlerin kişileştirilmesinde en etkin anlatım aracı olarak giysi üzerinden yapılan tercihler olduğunu görmekteyiz. Örneğin, oyunun "iki sahnesinde oyun kişilerinin toplumsal konumu ve Emilia'da olduğu gibi içinde bulunduğu (evlilik) durumunu göstermek dışında farklı bir işlev yüklenmemiştir (Kocabay, 2008: 77). ”

Thalheimer'in oyunda kullandığı anlatım araçları tamamen oyuncunun kişileştirilmesine yöneliktir. Oyunun büyük bölümünde, Shigeru Umbayashi'nin *In the Mood For Love* filmi için bestelediği Yumeji's them parçası çalmaktadır. Müzik oyunun ritmini ve oyuncuların duygu durumunu vurgulamak adına kullanılmıştır. Thalheimer bir röportajında, tercih ettiği müzikleri; seyircileri evde oturuyormuş gibi hissetmeleri için baştan çıkartmak, zaman duygusunu ortadan kaldırmak, zihnine ve kalbine hitap etmek için (Roesner, 2014: 236) ” kullandığını ifade etmektedir.

Michael Thalheimer'in, dramatik metinlerin özüne vurgu yapması, uzam seçimleri ve diğer anlatım araçlarını kullanım biçimine bakıldığında oyuncunun fiziksel ve iç aksiyonunu ortaya çıkartmayı hedeflediğini söyleyebiliriz. Bu açıdan oyuncunun "en küçük bir eyleminin bile sahnede büyümesini sağladığından, fiziksel eylemlerdeki ekonomi önem kazanmaktadır (Korukçu, 2020: 375).”Seyircinin odağını oyuncunun kinetik göstergelerini (mimik, jest vb.) odaklayan Thalheimer, oyuncunun yarattığı imgelerle seyircinin düş gücünü harekete geçirmesini sağlar. Bu durum seyirciyi aktif bir yaratıcı unsura ve anlamı oluşturması için dikkatli bir gözlemciye dönüştürmektedir.

Sonuç olarak Postdramatik tiyatro sahnelemelerinin temel amacı, teatral öğeler arasındaki hiyerarşik yapının kırılması sonucunda eşit ve kendi anlamıyla var olan göstergelerin; oyun alanında eşzamanlı ve yoğun/az yığılmasıyla seyircinin algılama boyutunu etkilemektir. Özellikle metnin boyunduruğundan, dilin anlam üretiminden ve oyun kişilerinin psikolojik derinliğinin yok edilmesiyle seyircinin etken bir konumda kendi anlamını üreterek özgürleşmesini hedeflemektedir. Postdramatik sahnelemelerde, seyirci kendisine dayatılan anlamlar sayesinde ulaştığı sentezin önüne geçilerek, anlamın sürekli ertelendiği ve bu nedenle seyircinin sahneleme boyunca sorular sorarak tez üretmesine neden olmaktadır. Seyircinin sahneleme metnini kurmasına izin verilmesi, tiyatroyu bitmiş bir ürün olmaktan çıkartıp sürece dönüşmesini sağlamaktadır. Ayrıca karşı gerçekçi eğilimler ve tarihsel avangardların oyun alanı – seyir alanı ilişkisine dair getirdiği birçok yeniliklerin, postdramatik tiyatro sahnelemelerinde kullanıldığı görülmektedir. Postdramatik tiyatrodaki, yazardan ziyade yaratıcı yönetmenin önemli bir unsur haline dönüşmesi, sahnelemenin seyir alanı – oyun alanı tercihlerini de çeşitlendirmiştir. Bu bağlamda sahnelemelerde; çerçeve sahne, apron sahne, dönüştürülmüş sahne, buluntu mekan, çevresel sahne gibi izole edilmiş ya da açık alanda; oyuncu seyirci ayrımının ya da karışımının olduğu çok çeşitlilik gösteren pratiklerinin varlığından söz edebiliriz.

C. Tiyatrodaki Teknoloji Araçlarının ve Multimedya Teknolojilerinin Kullanımının Seyirciye Etkisi

20. yüzyıldaki teknolojik gelişmelerin tiyatro sanatının icrasında oldukça etkin bir faktör oluşturduğunu görmekteyiz. Bu duruma tarihsel bir çerçeveden baktığımız zaman teknoloji birçok tiyatro akımını ve kuramcısını etkilemiştir. Çünkü tiyatro sahneleme biçimleri, içerisinde bulunduğu toplumun yaşam ve iletişim koşullarıyla paralellik göstermektedir. Özellikle kayıtlı, dijital ortam ve teknolojinin kişisel iletişim aracına dönüşmesi; birçok sanatsal üretimin konusu haline dönüşmüş ve üretim biçimlerini, dağıtımını ve tüketimini de belirleyen önemli bir faktör olmuştur. Bu doğrultuda tiyatro sanatı içerisinde; metin yazımında ve sahneleme pratiklerinde dönüşümler gerçekleşmiştir. Steven Dixon, Digital Performance adlı çalışmada ortam ve teknolojinin tiyatrodaki etkisini üç önemli kırılma noktasına işaret etmektedir:

“Toplumsal ve siyasi tarihteki gelişmelerde olduğu gibi, tiyatro tarihi de devrimsel nitelikte değişimlere maruz kalmıştır... Çoklu ortamlı tiyatro sahnelemeleri için üç dönemden söz edebiliriz: 1910’larda fütürizm, 1960’larda kayıtlı ortamlı sahnelemeler, 1990’larda ise bilgisayar teknolojisi (Dixon, 2007:87).”

Teknolojinin gelişimi aynı zamanda, sahneleme pratiklerinde kullanılacak teknolojik cihazların her dönem farklılaşmasını ve çeşitliliğini arttırmaktadır. Tiyatroda teknolojinin ilk etkileri olan; elektrikli aydınlatma teknolojisinin, kayıtlı müzik ve ses efektlerinin kullanılmaya başlamasıyla oyun alanı – seyir alanı arasındaki etkileşimin değişime uğradığı görülmektedir. Örneğin, elektrikli aydınlatma teknolojisi ile seyir alanının tamamen karartılmasıyla beraber; “seyirciler, performans sırasında birbirleriyle iletişime geçemeyince tiyatroya gitmek genellikle olduğu gibi sosyal bir şey olmaktan çıkıp daha öznel bir deneyime dönüşmüştür (Şeyben, 2016: 22). ”Böylece her çağın teknolojik gelişmeleri birçok tiyatro akımının ve yönetmenin dramaturgisini oluşturmuştur.

Çizelge 2. Teknoloji ve ortam teknolojilerinin tiyatro sahasında kullanılmaya başlandığı yıllar

Tiyatro Sahasında Teknolojinin Kullanıma Girdiği Yıllar	Teknolojik Cihazlar ve Ortam Teknolojileri
1850 – 1900’lı yıllar arasında	Aydınlatma teknolojisi, kayıtlı müzik ve ses efektleri
1900 – 1960’lı yıllar arasında	Kayıtlı ortam teknolojisi (projeksiyon, film, fotoğraf), radyo, ses kayıt cihazı
1960 – 1990’lı yıllar arasında	Çoklu ortam teknolojisi (video projeksiyonu, TV monitörleri, canlı video görüntüleri), kamera, kablosuz ses transferi, sonar aletler, fotoelektirik hücreler ve mikrofon sistemi
1990 - Günümüz	3D mapping projeksiyon, holografik görüntü, led ekran, lazer ve fiber optik teknoloji, robot, cybord ve VR teknoloji, ses dağıtım cihazları, mobil cihazlar, bilgisayar, internet ağı

Teknoloji cihazları ve ortam teknolojilerinin ortaya çıktığı tarihten itibaren birçok yönetmenin ve sahne tasarımcısının (Artaud, Grotowski gibi yönetmenler hariç) az/yoğun bir şekilde bu teknolojilere sahnemelerinde yer verdiği görülmektedir. Günümüzde ise neredeyse teknoloji cihazları ve ortam teknolojilerinden yararlanmayan sahneleme sayısı oldukça azdır. Dijitalleşme ile beraber Telematik Performans, Cyborg Tiyatrosu, Robot Tiyatrosu, Dijital Tiyatro vb. gibi birçok sahneleme biçiminin de ortaya çıktığını görmekteyiz.

Tiyatro, 19. yüzyılın sonlarına doğru fotoğraf ve sinemanın ortaya çıkmasıyla beraber; fotoğrafın ve sinemanın teknik olanaklarını sahnelemelerde kullanma yönelimi içerisine girmiştir. Film, projeksiyon ve fotoğraf gibi anlatım araçlarını, kendi anlatım biçimleri için araçsallaştırma eğiliminde olduğu görülmektedir. Tiyatro sahnelemelerinde teknolojik medya araçları ile gösterilen hareketli ya da durağan görsel ve görüntülerin birer ‘ortam’ oluşturmayı hedeflediğini belirtmek gerekmektedir. Bu görüntüleri seyirciye aktaran video, televizyon ekranı, projeksiyon vb. araçlar ‘Dağıtım Teknolojisi’ olarak kabul edilmektedir. Avrupa’ da filmi tiyatro sahnesinde kullanan ilk yönetmenlerden biri Georges Melies’ tir.

1905 yılında sahneye koyduğu iki oyunda da Le Raid Paris – Monte Carlo en Deux Heures (İki Saatte Paris – Monte Carlo Yarışı) ve Les Pillules du Diable (Şeytanın Hapları) filmlerinin kayıtlarını seyircinin görüşlerini büyütmek ve tiyatroyun ifade gücünü arttırmak için kullanılır. İlk oyunda (Belçika Kralı II. Leopold’ un yolculuk sırasındaki olayları ve Paris’ ten Monte Carlo’ ya komik araba macerasını göstererek) film, sahnenin fiziksel sınırlamasının üstesinden gelmek ve eylem alanını genişletmek için kullanıldı. İkinci oyunda Melies, daha büyümlü ve sanatsal olarak daha sofistike efektler yaratmak için sinemanın sanallığını ve fiziksel alanın gerçekliğini birleştirerek kullandı (Salihbegovic,2013: 35 - 36).

Görüldüğü üzere ilk dönemlerinde tiyatroya ortam yaratmak için kullanılan film görüntüleri tiyatro için bir araç olarak kullanılmıştır. Gösterimin alt metnini destekleyerek sahne uzamında öteki mekan boyutu oluşturulmaktadır. Sanallığın ve gerçekliğin birleşmesiyle tiyatro dilinin değişmesi, seyircinin alımlama gücünü de güçlendirmiştir. Ortam teknolojilerinin günümüze kadar uzanan süreçte birçok kullanım amacının olduğunu söyleyebiliriz.

Tiyatroya teknik olanaklardan faydalanan ve Belgesel Tiyatro’ nun kurucusu olan Alman yönetmen Piscator; film, projeksiyon, fotoğraf gibi kayıtlı ortam teknolojilerinden, yazılardan ve ses örneklerinden yararlanarak bir belge niteliğinde sahnelemelerinde kullanmıştır. Ayrıca yürüyen bant, döner sahne gibi tiyatroya teknolojik yeniliklere yer vermiştir. Sahnelemerinde, “tarihi kişilerin ve olayların, savaş ve devrime dair özgün konuşmaları, gazete küpürlerini, broşürlerini, fotoğraflarını ve fimlerini montajlayarak kullanıyordu

(Salihbegovic, 2013: 49).’’ Piscator’un fotoğraf ve yansıtılmış hareketli görüntüleri kullanmasının temel sebebi; sahne uzamındaki fiziksel gerçeklik ile projeksiyondan yansıtılan görüntü arasında bağ kurarak seyirciyi tanık pozisyonuna getirmektir. Ayrıca, dekor yerine çoklu ortamın kullanıldığı tasarımlar da yapmıştır. Böylece çoklu ortam tiyatro için araç olmaktan çıkıp bir amaca hizmet etmeye başlamıştır. Çoklu ortam sahnelemelerinin öncülerinden Josef Svoboda, kullandığı çoklu ekran ve optik aletlerle sahne uzamında üç boyutlu sinemasal ve büyüleyici sahne tasarımları oluşturmuştur. “Leterna Magika tiyatrosunun kurucusu ve sahne için teknolojik skenograf sistemlerinin öncüsü olan Svoboda, 1950’lerin sonundan yüzyılın sonuna kadar çığır açan çalışmalarıyla, cyborg tiyatro pratiklerine etkili bir temel oluşturmuştur (Perker – Strabuck, 2011: 48).’’ Ayrıca, Savoboda dinamik ve kinetik bir sahne üstünde, sahnedeki dekoru hareketli hale getirmiştir. “Yatay ya da dikey hareket edebilen aynalar, platformlar, merdivenler ve geçirgen yüzeyler (Çelenk, 2007: 12) yaratmasının dışında psiko-plastik mekan düşüncesiyle; “senografilerindeki film projeksiyonunu, diğer teatral araçları aydınlatmadığı takdirde, görünmez olan, kahramanın (oyuncunun) iç gerçekliklerini ya da insan dramlarının manzaralarını tasvir etmek için kullanmıştır (Salihbegovic,2013: 52).’’

Sahne tasarımlarında özellikle kayıtlı ortam teknolojisi ile oyuncular arasındaki etkileşimi vurgulamaya çalışmıştır. “Brüksel’de 1958 tarihinde gerçekleşen bir fuarda çoklu ortamlı tiyatro enstalasyonu hazırlayan Svoboda ve yönetmen Alfred Radok; çok sayıda, hareket edebilen ve sahneleme boyunca bazen görülebilen bazen de kaybolabilen ekranlardan oluşan bir tasarım gerçekleştirmiştir (Şeyben, 2016: 37).’’ Sahnedeki tüm anlatım parçalarının birbiriyle olan ilişkisine vurgu yapan Svoboda, “kinetik ve dramatik mekanda yaratılan sahnedeki soyut ve tanımsız mekanları, seyircide çağrışımlar yaratarak, tiyatronun dışındaki yaşamıyla gördüklerini ilişkilendirmesini (Baugh, 2005: 88-89)’’ hedeflemiştir. Bir anlamda seyircinin oyun alanında oluşturulan atmosferin içine girerek düş gücünü harekete geçirmesini arzulamaktadır. Christopher Baugh deyimiyle, Svoboda; çağının seyircisini çekmenin ve onu güçlü bir şekilde etkilemenin yolunun çağdaş yaşamın iletişim tarzını sunması olduğunu ifade etmektedir. Svoboda, görüntüleri kendi teatral dünyalarını yaratmak için kullanacak yeni nesil tiyatro yapımcılarına önemli bir miras bırakmıştır.

Piscator ve Svoboda'nın öncülüğüyle devam eden ortam teknolojisinin tarihsel sürecine bakıldığında; genel olarak seyirciyi yönlendirmek ve görünmeyeni göstermek amaçlı kullanılan medya araçları, seyircide gösterge bombardımanına yol açarak bir anlamda yönetmen – seyirci ilişkisini güçlendirmekte ve gün yüzüne çıkartmaktadır. Çünkü yönetmen teknik imkanlar sayesinde seyircinin düşünce gücüne direkt olarak ulaşmayı başarmıştır. Ortam ve teknolojilerinin tiyatrodaki mekanlara olan etkisini ve mekanı dönüştürmedeki işlevlerini aşağıdaki alt başlıklarda toplamak faydalı olacaktır:

- Gösterme, betimleme
- Görünmez olanı görünür kılma
- Dönüşüm ve geçiş
- Çoğalma ve ilişkilendirme
- Mekanın inşasına vurgu ve atıf (Şeyben, 2016: 125).

Tiyatro gösterimlerinde kurmaca mekan, yani eylemin geçtiği yer; dekor, aksesuar ve kostümler aracılığı ile yaratılır. Ortam ve teknolojilerinin kullanımı fiziksel olarak bir dekorun inşası yerine projeksiyon vb. araçlar sayesinde tasarlanabilmektedir. Oyun alanı içinde video projeksiyonları ile yaratılan mekanlar, kurmaca mekanın kendisi olmak yerine, gerçek bir mekanı yani öteki mekanı işaret etmek için de kullanılmaktadır. Fiziksel yaratılmış mekanlara göre bu durum seyirci açısından gerçekliği kabul edilir düzeyde olmasa da betimlenen ortam seyircinin düş gücünde tamamlanabilir seviyede olduğu söylenebilir. Günümüzde teknolojinin üç boyutlu kullanılabilir olduğu düşünülecek olursa gerçeğini aratmayan sahne tasarımları seyircinin farklı deneyimler yaşamasını sağlamıştır.

Seyircilerin sahneye belirli bir mesafeden baktıklarında gördükleri çerçeveye yerleştirilen görüntüler, sahne dışında sürmekte olan gerçek yaşamı sahneye taşımak üzere çok etkili kullanılabiliyor. Böylelikle, sahne üzerindeki gerçekliğin dışarıda devam ettiğini göstermek açısından ortamlar ve teknolojiler, etkin sahne öğeleri olarak sıklıkla kullanılmaya başlandı (Şeyben,2016: 126).

Ortam ve teknolojilerinin, sahne uzamında mevcudiyetini devam ettiren gerçekliğin dışındaki devam eden diğer yaşamın gerçekliği ile buluşturması;

seyirciyi şimdi ve burada'' durumundan ayırıp o zaman ve orada anına götürmektedir. Çoklu ortam teknolojisinin tiyatroya etkisi sahnedeki o ana olmaktadır . Metnin yeni sahnelemede, kayıtlı / dijital ortamlar veya internet kullanımıyla dönüştürülebilmeye açık olması, seyirci ve oyuncular her zamankinden daha sık bir şekilde tiyatrodaki şimdi olarak da bilinen o ana yaklaştırır. Tiyatroda metinden uzaklaşmak, gerçekten de anlar üzerinde yoğunlaşmayı arttırmaktadır. Tiyatro, şimdi ve buradadır, film ise o zaman ve oradadır ayrımı üzerinden iki disiplinin bir araya gelerek seyirciye sunulması, seyirci açısından hem mekanın hem de zamanın kırılmasına yol açmaktadır. Bu bağlamda seyirci sahnedeki tasarım ile zamansal bir yolculuğa çıkararak yönetmen tarafından yönlendirilen farklı bir mekana yolculuk etmektedir.

Tiyatronun tarihsel sürecine bakıldığında var olmayan mekanları sahneye taşımak gibi bir yetisi her dönemde farklı tekniklerle (sözel veya görsel) oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu nedenle seyirciye, an itibariyle mekândan ve gerçeklikten ayrılmadan, asıl sahneyle kurmaca mekânın ikisinin beraber gerçek mekân olarak verilebilmesi amaçlanmaktadır. Geleneksel tiyatrodaki daha çok söz ile ifade edilen bu mekanların, medya kullanımı ile görsel olarak sahne uzamına taşındığını görürüz. Kayıtlı veya dijital ortam teknolojisinin kullanımıyla, seyircinin metinde sözü edilen ama gösterilmeyen mekanlarla ilgili zihinlerinde çok farklı canlandırma imajları böylece belirli ve somut imajlara dönüşmektedir. Burcu Yasemin Şeyben Tiyatro ve Multimedya kitabında bu duruma şu sözlerle örnek veriyor:

Bu anlamda tiyatrodaki mekan kullanımı , sinemadakine yaklaşıyor ve seyircinin bilmediği, görmediği, zihninde canlandırması gereken mekan sayısı azalıyor. Carlson'ın örnek verdiği oyundan yola çıkarsak, Üç Kız Kardeş adlı oyundaki Moskova, üç kız kardeşin hep hayalini kurdukları yerdir. Aynı zamanda onların geçmişleridir. Bu mekan, ortam ve yeni teknolojiler kullanıp gösterilebilse, seyirci üç kız kardeşin kafasındaki imgeye, aklından geçenlere ulaşmış olurdu (Şeyben, 2016: 127).

Günümüz teknolojisinde Projection Mapping (video mapping) kullanımı ile sahne uzamında oyuncuyu çevreleyen mekanın inşası üzerine kullanılarak, çoklu mekan oluşumu konusunda çeşitli imkanlar vermektedir.

İletişim teknolojisinin hızlı ilerleyişi tüm kültür olaylarını etkilediği gibi tiyatroyu da etkilemiştir. Bilgisayar teknolojisinin keşfiyle beraber ses, video, animasyon veya grafiklerin aynı anda kullanılması multimedya kavramını doğurmuştur. Dijitalleşme çağında telefon, internet vb. araçların ve ağların 1990 yıllarda topluma mal edilmesiyle beraber bireysel ve toplumsal iletişimde farklı bir boyuta gelmiştir. Günter Berghaus' un Avant – Garde Performance: Live Events and Electronic Technologies kitabında modern toplumunun (endüstri toplumu) dönüşümünü şu sözler ile aktarmaktadır:

Yirminci yüzyılda bilgi teknolojileri, insanların ev hayatının ayrılmaz bir unsuru haline geldi. Uydu ya da kablolu Tv' ler, video cihazları, bilgisayar oyunları, kredi ve anahtar kartları, cep telefonları, faks ve e-posta, kentlerdeki insanların hayatını kökten değiştirdi. Bilgisayar teknolojisi ve telekomünikasyon yöndeşmesi (convergence) ve bütünleşmesi (integration), endüstrileşmiş bir topluma küreselleşmiş bir kültür getirdi, boş zaman ve popüler eğlence hayatında dünya çapında trendler belirledi (Berghaus, 2005: 52).

Bilgisayar ve internetin çalışma alanlarına ve bireyin yaşamına dahil olmasıyla beraber “insanların iletişimsel davranış ve kişilerarası ilişkilerini değiştirdi (Berghaus, 2005:52).”

Benzer süreç sanat ve kültürün oluşumunu, üretim ve tüketim biçiminde de köklü değişimlerin gerçekleşmesine neden olmuştur. Dijitalleşmeyle beraber tiyatro sahasında teknolojilerin kullanımının artmasıyla, farklı kavramlar ve tiyatro türleri de ortaya çıkmıştır. Örneğin; sanal gerçeklik tabanlı performanslar, telematik performanslar, cyborg tiyatrosu, robot tiyatrosu vb. sahneleme sınıflandırılması yapılmıştır. Hali hazırda medya araçlarının tiyatro sahasında (video, resim, projeksiyon vb.) kullanılıyor olması tiyatronun çağın yeniliklerine adapte olmasını zorlaştırmamıştır. Sanatçılar ve mühendislerin iş birliği yaptığı bu disiplinlerarası saha birçok sahneleme tekniğini gün yüzüne çıkartmıştır.

Tiyatro, görsel sanatlar, mimarlık yada dijital sanatlar arasındaki ayrım çizgisi, geçirgen ve akışkan hale gelmiştir. Çoğu zaman, seyirci için sanat eserinin getirildiği ortamı tanımlamaya başlaması zor hale geldi. Benzer şekilde, seyircinin rolü de, icracı ile performans arasındaki ilişkileri de değişti. Sanatsal süreç sırasında seyircinin, yazarın fikirlerinin pasif bir alıcısı olmanın yerine,

seyirciden pratik ve yaratıcı katılım (ortak) göstermesi beklenir. Tiyatronun yaratıldığı (üretildiği) ve sunulduğu alanlar da değişmiştir. Birçok performans sanatçısı için geleneksel tiyatro binası kullanışsız, modası geçmiş ve gereksiz mekanlar haline gelmiştir. Tiyatro sanatçıları gösteri sırasında seyircilerle istenen yakınlığı kurabilecekleri alternatif, mekana özgü performansları için daha doğal alanlar arayışındadır. İnternet gibi sanal alanlar, bir eylemin üstesinden gelmek, fiziksel mesafe ve coğrafi sınırları aşmak birer sahne olarak kullanılmaya başlandı (Salihbegovic, 2013: 60).

Tiyatro sahnelemelerinde dijitalleşme süreci birçok farklı sahneleme tekniklerini beraberinde getirmesiyle beraber seyircinin gösterim ile olan ilişkisini de şekillendirmiştir. Tiyatronun plastiğine farklı bir bakış açısıyla yaklaşmasını sağlayan dijitalleşme seyirciyi “deneyimleyen, yaratıcı, tanık, gözlemleyen, katılımcı” gibi birbirinden farklı konuma getirmektedir. Dijitalleşme, “izleyicilerde farklı duyuları eşzamanlı olarak uyararak afallatır, şaşkınlık yaratır, yepyeni algı stratejileri oluşturmaya yol açar oldu (Candan, 2019:189).”

Dijital performanslarda ve çoklu ortam sahnelemelerinde, seyirci ile olan etkileşim farklı bir boyut kazanmıştır. Fahrudin Nuno Salihbegovic Directing Cybertheatre kitabında dijital performansta etkileşim ile anlatılmak istenini, aslında teknik (koşul olarak her zaman bir tür insan – makine arayüzü gerektirir) ve performansın dramaturgisini görsel ve işitsel niteliklerini etkiler. Günümüzde dijital performansa üç tür etkileşimin hakim olduğunu söyler (Salihbegovic, 2013: 85-86).

Çizelge 3. Dijital performansta üç etkileşim biçimi

Interactivity between (Aralarındaki etkileşim)	
Performer (Performansçı)	Digital Scenography (Dijital Sahne Tasarımı)
Spectator (Seyirci)	Digital Scenography (Dijital Sahne Tasarımı)
Performer (Performansçı)	Spectator (Seyirci)

Performansçıların dijital sahne tasarımıyla olan etkileşimi; oyuncuların sahne uzamındaki konumları ve vücut hareketleriyle birlikte, sahneye yansıtılan görüntülerle fiziksel değişiklikleri başlatarak, ses kullanımı ve ışık tasarımlarını etkileyerek sahne tasarımcısı tarafından kontrol edilebilir. Bu bağlamda performansçılar, gösterimin dijital dramaturgisine de yön verebilirler

(Salihbegovic, 2013: 86).” Performansçı, bilgisayarla oluşturulan çoklu medya arasındaki bu etkileşim çoğu zaman dans tiyatrosunda görülmektedir. İkinci etkileşim türünde seyirci, dijital malzeme ile sahne tasarımının kontrolünü ele geçirir. Bazen bu etkileşim gizlidir ve yabancılaştırıcı bir etki olarak kullanılır. Seyirci performansın yapısına doğrudan dahil edilmektedir. Salihbegovic’e göre, özellikle galerilerde ve müzelerde yer alan sanat enstalasyonlarında seyirciler kendilerine, şeffaf bir çerçeve içerisinde dijital kullanım olanaklarıyla benzersiz ve farklı deneyim süreçleri başlatabilirler (Salihbegovic, 2013:88).”

Dijital sahne tasarımlarında seyirci; iki boyutlu medya perspektifinin aksine, etkileşimli perspektif içerisinde gösterimdeki kendi konumunu belirleme durumu söz konusu olabilir. Sanal, esasen bir simülasyon ise seyircinin açık uçlu olasılıklara daldığı, ardından seyircinin algısı ve katılımı, sanallığın temel bileşenleridir. Tiyatronun seyirci ve performans arasındaki tarihsel etkileşimini genişleten sanallık, performans için seyirciye güvenerek bu ilişkiyi derinleştirmektedir (Bay – Cheng,2010: 186).

Ayrıca kullanılan teknoloji araçları ve kayıtlı/canlı/dijital ortam teknolojilerinin herbirinin seyirciyle kurduğu iletişimi ve etkileşimi farklılık göstermektedir. Aşağıdaki tabloda teknoloji araçlarının ve ortam teknolojilerinin yaygın olarak kullanılma amaçları bu çerçevede sınıflandırılmıştır.

Çizelge 4. Kullanın teknoloji cihazları ve ortam teknolojileriyle seyircinin etkileşimi

Teknoloji Cihazlar ve Seyirci Etkileşimi	
Ortam Teknolojileri	
Projeksiyon, video, Tanık, gözlemci ve yaratıcı fotoğraf	
3D mapping, holografik Tanık, gözlemci, yaratıcı ve deneyimleyen görüntü, led ekran, kulaklık	
VR teknoloji ve Katılımcı, yaratıcı ve deneyimleyen hipergerçekçi teknoloji, Mobil cihazlar, bilgisayar, internet ağı vb.	
Robot, cybord teknolojisi	Tanık, gözlemci, yaratıcı ve deneyimleyen

Ayrıca teknoloji cihazları ve ortam teknolojileri tiyatrodaki yaygınlaşana kadar tiyatro, seyirciler ve oyuncuların aynı fiziksel mekan içerisinde ve belirli bir süreliğine bir arada olmasını içermektedir. İnternet kullanımının artmasıyla

beraber oyuncu ve izleyicinin birbirinden uzak ve ayrı yerlere yerleştirildiği, ancak yine de görsel, ses ve fiziksel olarak birbirleriyle bilgisayar teknolojisi aracılığıyla iletişim kurduğu, üçüncü tür bir dijital etkileşim söz konusudur (Salihbegovic, 2013: 89). Bu tarz etkileşimli gösterimlere telematik performans adı verilmektedir. Kuramcı Birgit Wiens’ in telematik gösterimin amacını ilişkin sözlerini Burak Akbulut şu şekilde aktarmıştır:

Telematik sanatın anahtar meselelerini sanal olan aracılığıyla gerçek zamanlı etkileşim, farklı fiziksel mekânları ve bedenleri birbirlerine bağlayan görsel projeksiyonlar oluşturmaktadır. Telematik sanat aynı zamanda performansları da birbirlerine bağlayarak, bir prodüksiyonun farklı parçalarının birden fazla mekânda eşzamanlı olarak gerçekleşmesini de sağlayabilmektedir (Aktaran Akbulut, Wiens, 2010: 97).

Tiyatronun canlılık ilkesinin önüne geçen bu tarz gösterimler, seyirci ve oyun ilişkisini de etkilemektedir. Fiziksel olarak bir aradılığın ve temasın ortadan kalktığı bu sanal dünyanın: “insanlar arası yeni bir iletişim ve bağlantı kurmanın da ötesinde sanatlar, kültürler ve toplumlar arasında bir bağlantı kurma yönünde çaba gösterdi (Şeyben,2016: 74).”

Bir anlamda coğrafi olarak tüm sınırların aşıldığı da göz ardı edilmemesi gereken durum söz konusudur. Seyircinin, dünyanın herhangi bir yerindeki performansçı ile bu yolla bir araya gelerek paylaşım içerisinde olması çağımızın bilgi akış hızına uygun olarak nitelendirilebilir. Telematik performansların çoğunda seyircinin konumu röntgenleyen pozisyonudur.

Teknoloji cihazları ve çoklu ortam teknolojilerinin tiyatro sahasına girerek sahnelemelere olan etkisinin, seyircinin konumuna ve işlevselliğine dair birçok deneyimi sunmasının yanında, seyirciyi tiyatroya karşı da ilgi çekici hale getirdiği aşikardır. Günümüzde birçok iş kolunda olduğu gibi tiyatronun da yeni üretimler yapmak için disiplinlerarası faaliyetler sürdürdüğünü ve en ilişkili olduğu, gösterimlerinde işlevsellik açısından en etkin birlikteliği dijital teknoloji ile yaptığı görülmektedir. Seyircinin birden fazla konumda ve işlevsellikte değerlendirildiği gösterimlere zenginlik katan dijital teknolojiler konusunda günümüzde en çok örnek sunan tiyatrolardan biri de Rimini Protokol’dür. 2000’ li yılların önemli tiyatro hareketlerinden biri olan Rimini Protokol, 1990’ lı yıllarda

Giessen Üniversitesi'nden uygulamalı tiyatro ve gösterim incelemeleri okuyan üç arkadaş, Stefan Kaegi, Daniel Wetzel ve Helgard Haug tarafından kurulmuştur. Kaegi' nin neyi hedeflediklerini, Ayşın Candan şu sözlerle aktarıyor:

Biz gündelik yaşamın tiyatrallığıyla ilgileniyoruz. Yaşamı taklit ya da oyunlaştırmak istemiyoruz- onu olduğu gibi sahneye taşıyıp ne olacağını görmek istiyoruz. Tiyatrosuz tiyatro yapmak istiyoruz, oyunculuk yeteneği ile hiç işi olmayan bir tiyatro istiyoruz (Candan, 2019: 197-198).

Rimini Protokoll, çağdaş tiyatrodaki teatral formların üzerine eğilerek, çalışmalarında seyircisini ya da oyuncusunu herhangi bir illüzyon yaratmadan gerçekliğin doğrudan gösterimiyle yüzleştirmek ister (Olgun, 2011: 76).'' Performanslarında gerçek ile kurgu olanı bir araya getirerek, şimdiki zaman koşulları içerisinde gerçeklikle yeni bir ilişkinin kurulmasını ve kendine özgün yeni bir teatral dil oluşturmayı hedeflemektedirler. The Guardian' daki röportajında grup üyelerinden Haug şu ifadeleri kullanmıştır:

Gerçekler yalnızca gerçeklerdir. Gerçek somut değildir. Gerçekleri kurgularla karıştırıyoruz. Onları hızlandırıyoruz, onlarla oynuyoruz. Sonuç olarak, birçok farklı perspektif elde ediyoruz; artırılmış bir gerçeklik duygusu (Gardner, 2009:2).

Rimini Protokoll, gösterimlerinde ya da performanslarında gerçeklikle kurdukları yeni teatral dili ortam teknolojileri ve teknolojik araç kullanımıyla gerçekleştirir. Yapımlarında video kayıt ile canlı kamera görüntülerinin üst üste yüklenmesi, telsiz mikrofonlar, ses kayıtları vb. dijital medyadan yararlanmaktadırlar. Medya etkileşimli bu tiyatro, seyirci yerine deneyimci sözcüğünü kullanmayı yeğlemektedir (Candan, 2019: 199). Örneğin, dünyanın birçok şehrinde gerçekleştirilen Remote X performansı; mobil cihazların kullanımı konusunda önemli bir tiyatro deneyimi örneğidir. Katılımcılar grup olarak kulaklıklarından gelen yapay ses ile performansın bir parçası olarak şehrin sokaklarının sahneye dönüştüğü bir tura çıkmaktadır. Burada seyirci, katılımcı, deneyimleyen hatta performansın oyuncusu konumundadır. Ayrıca katılımcıların bireysel kararlar almasına rağmen her zaman grubun parçası olarak kalmaya

devam etmesi; yol boyunca sterefonik kayıtlar ve film müzikleri eşliğinde şehirdeki yolculuk, gitgide kollektif bir film gibi hissettirmektedir.



Şekil 31. Rimini Protokol’ ün Remote X performansında

Rimini Protokoll’ ün 2008 yılında sahnelenmiş olan ve Stefan Kaegi’nin yönetiminde hazırlanan Radio Müezzîn, ortam teknolojilerinin tiyatro sahasındaki kullanımına önemli örneklerinden bir tanesidir. Ayrıca gösterimde gerçek hayatta meydana gelmiş bir olayı ve olayı yaşayan gerçek kişilerin sahnede yer alması doğrultusunda hazır – nesne kullanımına bir örnektir. Kahire’de gerçekleşen ezan okuma yarışmasını ve işlerini kaybeden üç müezzîn ile kazanan müezzini bir araya getiren Radio Müezzîn oyununda; oyun alanında anlatıcı konumunda bulunan müezzînler seyirciye, kendi yaşamlarından, ailelerinden, mesleklerinden ve düşüncelerinden bahsederler. Her biri kendine ait sandalyelerine oturmuşlardır. Kendilerinden bahsettikleri sırada arkada bulunan fon perdeye, yaşamlarına ait kayıtlı resimler ve video gösterileri yansıtılmaktadır. Böylece seyirciye, kayıtlı ortam teknolojisi sayesinde metin içerisinde sunulamayacak ayrıntıların gösterilmesi söz konusudur. Kayıtlı ortam teknolojisi sahnede bulunan müezzînlerin kişileştirilmesine yönelik hizmet etmesi açısından, seyircinin gösterimi algılamasını şekillendirmektedir.

Seyirci, oyun alanını seyrederken, bir yandan da sahnenin arkasında da eşzamanlı olarak farklı mekanları seyretmektedir. Seyirci bu durumda işitsel ve görsel algılarını daha dikkatli bir şekilde kullanılmaya zorlanır. Seyirci eşzamanlı olarak algıladığı iki farklı ortamı zihninde birleştirerek anlama ulaşmaktadır. Ayrıca farklı mekanları göstermesi, betimlemesi ve görünmez olanı görünür kılma özelliği taşımasıyla; seyircinin fiziken bulunduğu tiyatro mekanına önemli ölçüde etkisi bulunmaktadır. Gösterimde seyircinin fiziken bulunduğu mekanın yanında, kayıtlı ortam teknolojisi ile dört farklı mekanı uzama taşımaktadır. O yüzden Radio Müezzin oyunu ortamlar arası sahneleme olarak nitelendirilebilir. Mekanların genişletilmesi ve farklı mekanların seyirciye görünür kılınmasının işlevselliği, sahne dışındaki mekan olarak açıklanabilir. Ayrıca bu durum, seyircinin gösterimi izlediği anda fiziken şimdi ve burada olmasına, kayıtlı ortam teknolojisinin kullanılmasıyla zihinsel olarak o zaman ve oradaya yolculuk etmesine neden olmaktadır.



Şekil 32. Rimini Protokol - Radio Müezzin

Gösterimde gerçek kimlikleriyle yer alan müezzinlerin ortam teknolojileriyle (resim ve video) yaşamlarının ifşa edilmesi; kurgu ile gündelik gerçeklik düzeyinin bulanıklaşması seyircinin, seyreden olma durumunu sarsmaktadır. Bunun nedeni, seyircinin oyun alanıyla nasıl bir ilişki kurması gerektiğinin kararsızlığına düşmesidir. Gerçeklik durumunu pekiştirmek adına

kullanılan resimler ve video görüntülerinin etkisinin, seyircinin alışkanlıklarından ötürü kurmaca olarak algılayarak (televizyon, telefon vb.) tüketme olasılığı; seyircinin gerçek tepkisinin oluşmasının önüne geçebilir. Bu durumun belirsizliği seyircinin bireysel algılamasına bağlıdır.

Ayrıca kayıtlı ortam teknolojileri yoluyla kişisel yaşam alanlarına (çocukları, komşuları, evleri, Kahire sokakları), kültürlerine dair resimler, videolar gösterilmesi; müezzinlerin sahnede namaz kılması, ezan okuması ve dini ritüellerini gerçekleştirmesi oyunun kültürlerarası etkileşimini de ortaya çıkartmaktadır. Seyirciyle kurulan bu iletişim modeli, orta doğu-müslüman kültürünün batı tiyatrosuna özgü tiyatral formla sahnelenmesi olarak nitelendirilebilir.

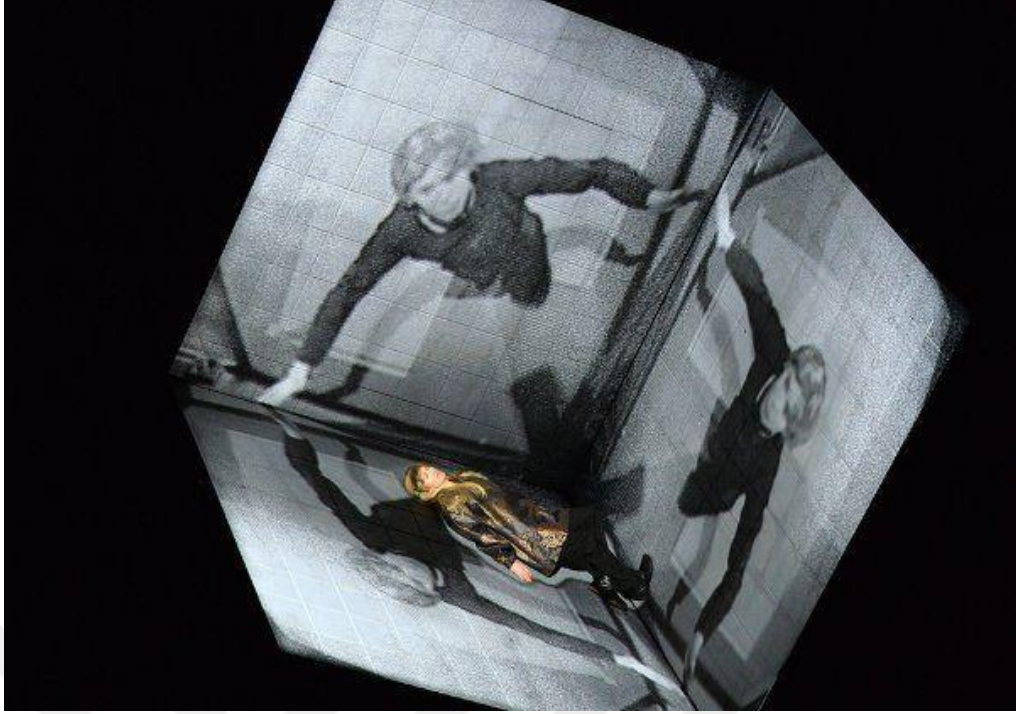
Çağdaş tiyatro sahnemelerinde, kayıtlı/çoklu ortam teknolojileriyle oyunlar üreten Kanadalı oyuncu, oyun yazarı ve tiyatro yönetmen Robert Lepage (1957 - ...); yönettiği tiyatro oyunlarının yanında opera, enstelasyon ve film yönetmenliğini de yapmıştır. Robert Lepage, 1994 senesinde aralarında oyuncular, opera sanatçıları, bilgisayar tasarımcıları, video sanatçıları bulunan farklı ülkelerden gelen bir grup sanatçı ile Ex Machina'yı kurmuştur. Ex Machina' da sahnelediği oyunlarında, metin merkezli ilerlemekten ziyade hareket, ışık, ses, obje, teknolojik cihazlar ve ortam teknolojisini kullanarak teatral anlatım araçlarını vurgulamıştır. Sahnemelerindeki teatrallliği yakalamak adına, farklı disiplinlerde yer alan; oyuncu, müzisyen, dansçı vb. birbirinden ayrı tekniklere hakim sanatçılara yer vermektedir. Böyle bir teatral dili ortaya koymanın, hem yönetmenin yaratım esnasında hayal gücünün sınırlarını aşmasına hem de seyircinin sahneleme esnasında hayal gücünü harekete geçirmesine neden olacaktır.

Bu oluşum içerisinde Needles and Opium, La Tempete, Eiseneur (Elsinor), Vinci, La Trilogie des Dragons, Hamlet – Collage gibi oyunları dünya genelinde sahnelemiştir. Lepage'in farklı sanat biçimlerini bir araya getirerek tiyatro sahasında yer vermesi, Richard Wagner'ın Gesamtkunswerk anlayışına yaklaştırmaktadır. Ayrıca Josef Svoboda gibi, ışık, dinamik ve kinetik sahne düşüncesi içinde video kullanılmadığı anlarda bile, oyunlarında sinemasal etkiler yaratan birçok teknolojiden yararlanmaktadır. Robert Lepage'ın bu yaklaşımıyla sahnemelerinde, tiyatro – medya ilişkisi üzerinde durarak melezleştirilmiş bir

sanat formu yaratma yoluna gitmiştir. Film, resim, video gibi medya araçlarıyla birlikte diğer teknoloji materyallerinden yararlanması ve geleneksel anlatı modellerine de yer vererek melezleştirmesi, onu, postdramatik tiyatro çerçevesinin içerisine de almaktadır.

“Tiyatral formların içinden hikâye anlatımının keşifleri ile ilgili olarak kendi tekniğini ve yönetme şeklini aradığı bir dönemdir. Devising performans materyali, dramatik bir metinden ziyade, grup deneyimlerinden ve de dış uyaranlardan oluşmaktadır. Çalışmanın karakteristiği çok katmanlı ve çoğunlukla multimedya kullanması, farklı sanat geleneklerinden ve performans dillerinden faydalanyor olmasıdır (Çelikkaya,2015: 15).”

Lepage, sahnelemelerinde dördüncü duvarın varlığının, tiyatronun canlılığını öldürdüğünü ve hikaye anlatıcılığının, oyun alanı–seyir alanı ilişkisinin canlı iletişim kurulmasında önemini vurgulamaktadır. Tiyatronun canlılığını ve her tekrar gösteriminde değiştiğini ve; “bu doğrultuda tiyatroya sinemasal tekniklerden, canlılığı öldürecek şeyleri almamalıyız (Huxley ve Witts, 1996: 281)” ifadesini kullanmaktadır. Lepage, film yönetmenliği yapmasına rağmen tiyatro sahasında kendini daha özgür hissettiğini ve sinema tekniklerinin tiyatroyu özgürleştirdiğini düşünmektedir. Greg Giesekam, Lepage için şunları söylemektedir: “Sinema endüstrisinin sınırlarını kısıtlayıcı bulurken, tiyatrodaki sürekli deney olanaklarını tercih eder ve tiyatronun seyirciyle canlı temas kurma olanağına değer verir... Ama aynı zamanda, filmin görsel vurgu, zaman ve mekanla oynama, çerçeveleme ve sentaks kapasitesi onu heyecanlandırmaktadır (Giesekam’dan Akt. Şeyben, 2016: 5).” Film, resim, video, teknolojik cihazlar gibi medya araçlarını tiyatro sahasında kullanmasını, sinemanın gerçekçi dilini ödünç almak olarak nitelendirmektedir. Lepage bu düşüncesiyle seyircinin, oyun alanında yaratılan atmosfer karşısında büyülenerek, karakterlerin ortamlar arası yolculuğuna eşlik etmesini hedeflemektedir.



Şekil 33. Robert Lepage – Hamlet Collage (2017)

Robert Lepage 2017’de sahnelediği Hamlet Collage adlı oyunu, 1601 yılında William Shakespeare’in yazdığı Hamlet oyununu, günümüz teknolojiyle harmanlayarak uyarlamıştır. 3D Mapping projeksiyon kullanılan sahneleme, enstelasyon (yerleştirme) düşüncesiyle birbirinden farklı ortamlar tasarlanmış bir prodüksiyondur. Video sanatının olanaklarından yararlanan Hamlet Collage oyunu, küpe yansıyan ortamlar, farklı karakterlerin yansımaları üzerine kurgulanmıştır. Çoklu ortam yaratılan sahneleme, birden fazla karakteri (on bir) oynayan tek bir oyuncunun (Evgeny Mironov) üzerine kurularak uyarlanmıştır. Lepage, gerçek hayatın trajedisinden çok daha güçlü bir bilinç trajedisi yaratmıştır. Oyuncu (Mironov), sahnenin üzerinde asılı duran ve döndürülen devasa açık kenarlı bir küpün sınırları içine yerleştirilmiş zihin hapisanesinde, tüm karakterleri büyülü bir şekilde oynar. Ophelia’ dan Polonius’a tüm rolleri oynarken, küpün duvarlarında, zemininde ve tavanında yürür, koşar, atlar ve uzanır. Lepage, 3D Mapping projeksiyon ve aydınlatma ile küpü akıl hastanesinin bir hücreğine, kütüphaneye, surlara, köpüren bir gölete ve diğer birçok canlı ortama yaratıcı şekilde dönüştürmüştür. Oyunda, kolaj tekniği kullanılarak, Shakespeare’nin Hamlet oyunun kronolojik sıralaması bozulmuştur.

Robert Lepage sahne üzerinde rüya/zihiniçi atmosferi oluşturarak; Hamlet’in içinde bulunduğu kabusu su yüzüne çıkartmaktadır. Uyarlamasında çoklu kişiliğe

sahip ve kendi bilinciyle yüzleşen bir Hamlet görmekteyiz. Zihni şaşkın ve parçalanmış karakterin kendisi kırık bir ayna gibidir. O yüzden zihninden geçen tüm karakterler kendisinin bir versiyonu olarak karşımıza çıkmaktadır. Sahneleme boyunca Hamlet'in ölümle kurmuş olduğu ilişkiyi ve oyunun başından sonuna kadar süren varoluşsal sorunlarının çürümeye yüz tuttuğu bilincinin yansımalarını aktarmaktadır. Lepage bir röportajında Hamlet Collage oyunu için şu ifadeleri kullanmaktadır.

“Hamlet'in temel sorunu, çok fazla düşünmesidir. Bir göreve çözüm bulamıyor. Her zaman beynini kullanan bir karakter. Sonuç olarak, bir kafatası tiyatrunun ve Hamlet'in güçlü bir sembolü olarak hizmet eder. Bu yüzden Shakespeare, kafatasının olduğu büyük bir sahne tasarladı, ki bu da- sonuçta- bir insan kafasıdır. Elbette sayısız soruma cevap veremiyorum. Bu yüzden tek oyuncuyla, oyuncunun kafasıyla bir oyun sahnelemek ilginçti (Akt. Arnauld, 2021).”



Şekil 34. Robert Lepage – Hamlet Collage (2017)

Video anlatısının kurucu ögesi olduğu Hamlet Collage oyununda, seyirci kahramanın zihinsel yolculuğuna eşlik etmektedir. Eşzamanlı olarak algıladığı iki dünya yaratılmıştır. Seyirci, sahnede yer alan oyuncu ve oyuncunun zihinsel yansımalarını oluşturan ortam ve karakterleri eşzamanlı olarak algılar. Bu durum

seyircide uyanıklık etkisi yaratmaktadır. Seyirci sürekli uyarıcılar tarafından yaratılan atmosferin içine çekilir ve düş gücünü harekete geçirilmesi sağlanır. Görüntüsel olarak yaratılan atmosferi aynı zamanda ses tasarımıyla desteklenmektedir. Hipnotize müzik, ses efektleri (kalabalık insan sesi vb.) ve oyuncunun sesiyle oynanmış olması (boğuk, cızırtılı, elektronik ses) seyirciyi, kahramanın zihin hapishanesine çekilmesinde önemli bir etken olarak kullanılmaktadır.

Lepage'in tasarımı seyirciye salt bir resim ya da görüntü sunmamaktadır. Oyuncu yaratılan ortam veya animasyon karakterleriyle interaktif bir oyun kurmaktadır. Bu yüzden tiyatronun canlılık ilkesi bozulmaz ve seyircinin şimdi ve burada olmasıyla, canlı bir sanat ile karşı karşıya kalma durumu değişmez. Ayrıca oyununun sahnelemesinde, zaman ve mekanlar arasındaki rahat ve hızlı bir geçiş sağlaması; eylem, zaman ve mekan çokluğu sayesinde tiyatrodaki gerçeklik etkisini arttırmıştır. Robert Lepage böylece, sinema tekniğinin gerçekçi dilini tiyatroya taşımış olmaktadır. Oyuncunun yaratılan ortam ve animasyon karakterleriyle interaktif olarak kurduğu ilişki sayesinde, seyirci de; 3D Mapping projeksiyonun oyun alanında yarattığı atmosferi benzer bir şekilde algılamaktadır. Gerçek olan (canlı oyuncu) ve dijital olan arasında (ortam ve diğer karakterler) yaratılan etkileşim (diyaloga girmesi, dövüşmesi vb.) seyircinin bir anlamda gösterimdeki gözlemci konumunu tanık olma durumuna getirmektedir. Oyun alanı – seyir alanı ilişkisinde birçok teatral anlatım aracına yer veren Lepage'in, seyirciyle sözel yolla iletişime geçebilmesinin yanında birden fazla ortam aracılığıyla ve teknolojik cihazlarla iletişim kurması; seyircinin imgelerlerini canlandırır ve duyularını harekete geçirerek, zihinsel bir katılımcıya dönüşmesini tetiklemektedir.

Çağımızda tiyatrodaki gelişen teknik çözümler ve bu bağlamda temsil anlayışının çeşitliliğinin artması, tiyatronun bileşenleri arasındaki ilişkiyi dönüşüme uğrattığı gibi tiyatronun geleneksel sınırlarının aşılmasının yolunu açmaktadır. Özellikle çağdaş gösterimlerde yönetmenlerin ve tasarımcıların sahneleme olanaklarını zenginleştirip ve teknolojinin olanaklarından yararlanarak çağının seyircisini yakalamıştır. Çağdaş seyircinin beklentilerine yönelik sahneleme yöntemleri; seyircinin yaşamındaki dinamizme, teknoloji araçlarıyla ilişkisine ve dijitalleşmiş dünyasına uygun estetik tasarımı barındırmaya

başlamıştır. Sahne tasarımlarında kullanılan birçok yeni teknolojik yöntemler mekanın kurgusuna ve atmosferine, gösterimin alımlanma biçimine yönelik yeni tiyatral anlatım dili kazandırmıştır. Gösterimlerin işitsel ve görsel tüm göstergelerini bu amaçla kullanarak seyircinin işlevselliğiyle konumu, yaratılan atmosfer ile çeşitlendirilmiştir. Projeksiyon, 3D mapping projection, holografik görüntü, led, lazer teknolojilerinin kullanımıyla tasarlanan veya seyircinin kişisel yaşamında kullandığı teknolojik araçlarla (bilgisayar, telefon, kulaklık vb.) ilişkilendirilen ve yönlendirilen gösterimlerle seyircinin; tanık, gözlemci, katılımcı, yaratıcı, deneyimleyen gibi birçok misyonu var olmasının önünü açmıştır. Ayrıca tiyatroyu geleneksel mekanın sınırlarından kopartarak gösterimlerde oyuncu – seyirci iletişiminin yanı sıra oyun alanı – seyir alanı ilişkisini de değiştirmiştir.

IV. SONUÇ

Tiyatro sanatı bilinen bütün sanatların en eskisi olmakla birlikte toplumsal açıdan en kapsayıcı sanatlardan biri olarak bilinmektedir. Bu nedenden ötürü, seyircinin nitelikleri ve niceliklerine bağlı olmakla beraber tarihi boyunca çağının ruhunu yakalamak adına sürekli evrim geçirmiş ve dönüşmüştür. Özellikle yaratıcı olarak yönetmen unsurunun tiyatro sahasına dahil olmasıyla birlikte, tiyatro sanatının kendini her yönüyle sorguladığı görülmektedir. Bu sorgulama süreci içerisinde, tiyatronun özünde yer alan seyircinin dinamiklerini belirleyen işlevselliği ve konumu; oyuncu – seyirci ve oyun alanı – seyir alanı ilişkisindeki iletişim biçimi ve yöntemi üzerinden şekillenmiştir. Her bir yönetmen kendi tiyatro estetiğini, sahneleme boyunca seyircinin oyun alanında gerçekleşen eyleme karşı misyonuna göre düzenlemiştir. Ayrıca tiyatro sanatının icrasının gerçekleştiği ve oyun alanı – seyir alanını kapsayan mekan üzerine bu sebeple önemli deneysel çalışmalar yapılmıştır. Bu tezde, modern sanat döneminden günümüze kadar gelen süreçte mihenk taşı olarak görülen yönetmenlerin, seyircinin işlevselliği ve konumu üzerinden gerçekleştirmiş olduğu müdahaleler sonucunda yaşanan kırılma noktaları analiz edilmiştir.

Sanat tarihine bakıldığında tarihçilerin Modern dönem olarak nitelendirdiği 19. yüzyılın ikinci yarısı ve 20. yüzyılın ikinci yarısını kapsayan tarihler arasında, diğer sanat dallarında olduğu gibi tiyatro sanatında köklü değişimler meydana gelmiştir. Modern dönemin ilk sanat akımlarından gerçekçilik ve doğalcılık akımının temsilcileri olan Saxe - Meiningen Dükü II. Georg, Andre Antoine, Otto Brahm ve Konstantin Stanislavski gündelik yaşamın gerçekliğini sanatsal olarak oyun alanına taşıyarak, seyircinin oyun alanında yaratılan dünyaya dalıp giderek özdeşleşme içerisine girmesini hedeflemiştir. Oyun alanında metnin en doğru şekilde temsil edilmesi için, tarihsel bir doğruluğa önem gösterilerek tüm anlatım araçlarını bütünlülük ve tutarlılık gösteren bir estetik uyum içerisinde tasarlamışlardır. Oyun alanında gerçekliğin yeniden canlandırılmasına ve kusursuz bir yanılsama yaratabilmek adına somut nesneler kullanılmıştır. Böylece

seyirci, kendi günlük gerçekliğinde gördüğü eşyalar içerisinde, kendi gibi davranarak hareket eden ve yaşamın benzer sorunlarıyla uğraşan oyun kişisiyle empati kurar ve onunla özdeşleşmesi sağlanır. Gerçekçi – doğalcı yönetmenlerden Andre Antoine, seyircinin odak noktasını, oyun alanındaki kesintisiz eyleme kaptırması ve yanılısamanın etki gücünü arttırmak adına seyir alanının ışıklarını karartmıştır. Ayrıca oyun alanı ile seyir alanı arasına, görünmez duvar olan dördüncü duvar ilkesini getirmiştir. Konstantin Stanislavski de gerçekçi – doğalcı tiyatro estetiğine uygun olarak, oyun alanını dört duvarı kapalı bir dünya olarak tasarlamıştır. Böylece oyun alanı – seyir alanı arasına keskin bir ayırım getirilmiş ve oyuncu ile seyirci arasında etki alanı kaldırılmış ve oyuncu – seyirci ilişkisi kaybolmuştur. Özdeşleşmenin ön koşulunu sağlayabilmek adına onyedinci yüzyıldan günümüze kadar yaygın olarak kullanılan ‘‘çerçeve sahne’’ tercih edilmiştir. Çünkü, çerçeve sahne oyun alanı – seyir alanı arasında kesin bir ayırımı yaratacak mimari yapıya sahiptir. Gerçekçi – doğalcı sahnelemelerde oyun alanı – seyir alanı ve oyuncu – seyirci ilişkisinin düzenlenmesi için yapılan tercihler neticesinde; seyirci edilgen ve sessiz konumda, izleyen ya da gözlemci işlevselliğindedir. Seyirci dördüncü duvar ile oyuncudan kopartılmış ve oyun alanında yaratılan gerçekçiliği belli bir uzaklıktan izleyerek özdeşleşmesi hedeflenmiştir.

Karşı – gerçekçi tiyatro estetiğinin öncüleri arasında yer alan Adolphe Appia; ışıkla yoluyla uzam yaratımı, üç boyutlu öğeler olan ritmik uzamların (basamak, rampa vb.) kullanımı, renk ve müzik ile yarattığı soyut sahne tasarımıyla, oyun alanına getirdiği yeniliklerin yanı sıra seyir alanına da farklı bir bakış açısı getirmiştir. Soyut sahne tasarımıyla, atmosferi görüntüye dönüştürerek imgelem dünyası inşa eden Appia, gerçeği seyircinin düş gücünü harekete geçirmesi sonucunda zihninde tamamlamasını hedeflemiştir. Ayrıca yanılısamacı sahne tasarımına hizmet eden çerçeve sahneyi reddetmiş, seyirci ile imgelem dünyası arasındaki ayırımı en aza indirmiştir. Üç boyutlu bir perspektifi seyircinin yakalayabilmesi için, seyir alanını amfi tiyatro tipi bir şenlik tiyatrosu tasarlamıştır. Appia’nın oyun alanı – seyir alanı düzenlemesi ve oyun alanında yarattığı soyut sahne tasarımıyla, seyirci aktif ve sessiz konumda, yaratıcı bir gözlemci işlevselliğindedir. Karşı – gerçekçi tiyatronun bir diğer önemli temsilcisi İngiliz yönetmen Gordon Craig ise, gerçeği kopya olarak değil, tasarım

olarak nitelendirerek biçimi ön planda tutan sahnelemeler gerçekleştirmiştir. Seyircinin, oyun alanıyla özdeşleşmesinin önüne geçerek betimleyici olmaktan ziyade çağrışımıcı imgelerin oluşturulmasını hedefleyerek seyircinin imgelem gücünü kullanmaktadır. Ona göre seyirci, oyunu dinlemeye değil görmeye gelmiştir ve bu bağlamda görüntü yolu ile gerçeği seyircinin düşüncesinde tamamlatmayı hedeflemiştir. Sembolist yaklaşımla tasarladığı oyun alanında, seyirci aktif ve sessiz konumda, yaratıcı bir gözlemci işlevselliğindedir.

Oyuncu – seyirci ve oyun alanı – seyir alanı ilişkisinde 20. yüzyılda ilk kırılmayı gerçekleştiren Vselovod Meyerhold olmuştur. Seyirciyi dramatik eylemin tam ortasına yerleştirerek seyirciyi sahnelemenin dördüncü yaratıcısı olarak nitelendirmiştir. Sahnelemelerinde yaratılan teatral tasarımının varlığını güçlü kılmak için seyirci ve oyuncuyu ayıran dördüncü duvar tasarımını ortadan kaldırmıştır. Oyuncu – seyirci arasındaki ilişkinin çift yönlü olarak kurulmasının yollarını aramıştır. Tiyatroyu bitmiş bir ürün olarak icra etmekten ziyade çağrışımsal yollarla seyircinin hayal gücünü gösterim boyunca uyanık tutmayı hedeflemiştir. Ayrıca proleter seyirciye ulaşabilmek için alışlagelmiş çerçeve sahneden, tiyatroyu hangar, tren istasyonu, fabrikalara taşımıştır. Böylece seyirciyi tiyatro etkinliğinin devinimine ortak etmiştir. Meyerhold' un sahnelemelerinde seyirci aktif ve hareketli konumda, yaratıcı bir gözlemci, katılımcı işlevselliğindedir. Proleterya Tiyatro, Belgesel Tiyatro ya da Politik Tiyatro olarak adlandırılan tiyatro yaklaşımını kuramsallaştıran ve seyircinin işlevselliğine farklı bir boyut getiren bir diğer önemli modern dönem yönetmeni Erwin Piscator' dur. Seyirciyi uyarmayı, düşünsel olarak yönlendirmeyi ve harekete geçirmeyi planlayan agit – prop sahnelemeleriyle tiyatroyu politik bir öğretici eksenine yerleştirmiştir. Seyircinin harekete geçmesini sağlamak adına, oyun alanında onu inandıracak belgeler sunar. Aktarılmak istenen politik düşüncüyü somut hale getirecek olan film, projeksiyon, takvim vb. teknik yeniliklerden yararlanarak seyirciye eleştirel ve araştırmacı misyonu yüklemeyi hedeflemektedir. Piscator, çerçeve sahne ve dördüncü duvarı reddederek seyircilerin gösterimin içine çekilmesini ve bireysel olarak var oldukları seyir alanında bir kitle oluşumunun parçasına dönüşmesini arzulamıştır. Piscator' un sahnelemelerinde seyirci aktif ve hareketli konumda, eleştirel bir tanık işlevselliğindedir.

Aristoteles tarafından formüle edilmiş tiyatronun karşısına, kuramsal bağlamda Epik Tiyatronun dramaturgisini çıkaran Bertolt Brecht; oyun alanının seyirciyle olan ilişkisine getirdiği yabancılaştırma efektiyle, seyircinin eleştirel bir tutum içerisinde olmasını hedeflemiştir. Dramatik anlatım tekniğinde seyircinin katharsis duygusuna ulaşarak arınmasının önüne geçerek, epizodik anlatım tekniğini geliştirmiştir. Epizodik anlatım ile montaj tekniği kullanıldığı, sıçramaları olay örgüsünün ve aklın egemen olduğu sahnelemelerine diyalektik bir bakış açısı getirmiştir. Seyircilerin gerçekler üzerinde düşünmeye ve yargıya varmasını hedefleyen Brecht, seyircinin tiyatrodaki olduğunu unutmamasını hedeflemiştir. Bu nedenle dördüncü duvarı kaldırmış ve oyuncunun seyirciyle iletişim halinde olmasının önünü açmıştır. Brecht'in sahnelemelerinde seyirci aktif ve hareketsiz konumda, akıl yürüterek eleştirel bir tanık ve gözlemleyici işlevselliğindedir.

20. yüzyılda Batı tiyatrosunun geleneklerini sorgulayarak, tiyatro sanatının köklerine yönelen iki büyük tiyatro insanı Antonin Artaud ve Jerry Grotowski, ilkel ve törensel oyun yaklaşımlarıyla çağdaş tiyatronun oluşumunda önemli izler bırakmıştır. Çağdaş tiyatro sahnelemeleri için mihenk taşı olarak kabul edilen Tiyatro ve İkizi kitabında tiyatro üzerine kuramsal düşüncelerini aktaran Artaud; oyun alanı – seyir alanı ve oyuncu – seyirci ilişkisi ve seyircinin işlevselliği konusunda devrimsel nitelikte fikirler ortaya atmıştır. Seyircinin edilgen, hareketsiz konumuna ve röntgenci işlevselliğini sorgulamıştır. Ona göre seyirci tiyatroya sadece oyun izlemek için değil, oyuncuyla dolaysız bir iletişim içerisinde olarak gösterimin organik parçası olması gerekliliğini savunmuştur. Bu nedenle oyun alanı – seyir alanı arasındaki iki kopuk dünya yaratan tüm sınırları ortadan kaldırarak tiyatro mekanının sınırlarını aşmıştır. İlkel büyü törenlerinde olduğu gibi seyircinin katılımcı misyonunun ortaya çıkartacak zemini hazırlamak için, klasik tiyatro mekanının terk edilmesi gerektiğine vurgu yapmıştır. Seyircinin kışkırtılarak eyleme geçmesini sağlayacak oyun alanı – seyir alanı düzenlemesi geliştirmiştir ve oyuncu ile seyirciyi iç içe tek bir uzam içerisinde değerlendirmiştir. Ayrıca tiyatronun metine bağlılığını ortadan kaldırarak, sözel olmayan anlatım araçlarıyla kurduğu yeni sahne diliyle seyircinin düş gücünü harekete geçirmeyi arzulamıştır. Böylece seyircinin bastırılmış olduğu duyguları ortaya çıkartarak kendisiyle yüzleşebilmesini ve eyleme geçmesini sağlamış

olacaktır. Bu bağlamda Artaud'un düşüncesinde seyirci; aktif ve hareketli konumda, oyun alanıyla dolaysız bir ilişki içerisinde deneyimleyen, yaratıcı ve katılımcı işlevselliğindedir. Jerry Grotowski, Antonin Artaud'un tiyatronun ilkel büyü törenlerindeki etki gücüne ulaşma düşüncesinden etkilenecek, tiyatronun ritüel ve tinsel yönüne veren sahneleme anlayışı geliştirdiği görülmektedir. Gösterimlerinin merkezine oyuncuyu ve seyirciyi yerleştiren Grotowski, seyirci ve oyuncunun organik etkileşiminden doğacak olan büyülü atmosferin etkisini yaratmanın yollarını aramıştır. Bunun yanı sıra çağının tiyatrosunu zengin olmakla nitelendirerek yoksullaştırma düşüncesini benimsemiştir. Bu nedenle gösterimlerde, tiyatronun özünde bulunmayan bütün yan sanatlardan ayıklamış ve oyuncu ile seyirci arasında dolaysız bir iletişim kurmuştur. Çerçeve sahneyi reddederek buluntu ya da dönüştürülmüş mekanları kullanan Grotowski; seyirciyi oyuna katan, oyuncuyu seyirci ile bütünleştiren ve tiyatroyu bir yaşantı, bir tören haline dönüştürmüştür. Oyuncu – seyirci ve oyun alanı – seyir alanı ilişkisi için sınırsız sayıda alternatif üreterek, her gösteri için uygun seyirci – oyuncu ilişkisini ortaya çıkarmak ve uzamın fiziksel düzenlemesini buna göre şekillendirmiştir. Bu nedenle, oyuncu seyirci arasında oynayabilir, seyirci oyununun içerisinde yer alabilir, seyirci sadece gözlemci olarak alanda bulunabilir gibi birçok ilişkisel düzlem yaratmıştır. Ancak her koşulda seyirci yaratımın ve anlamın inşasının ortağı olarak kalmalıdır. Tiyatroyu, seyirci ile oyuncunun buluşması olarak nitelendiren Grotowski'nin sahnelemelerinde seyirci, aktif ve (oyuna bağlı olarak) devinime ortak ya da hareketsiz konumda, oyun alanıyla dolaysız bir ilişki içerisinde yaratıcı, (oyuna bağlı olarak) deneyimleyen, katılımcı, tanık ya da röntgenci işlevselliğindedir. Görüldüğü üzere Artaud ve özellikle Grotowski seyirci dinamikleri üzerine önemli çalışmalar gerçekleştirmiştir.

Modern tiyatro dönemine geniş bir çerçeveden baktığımızda seyircinin özgürleşme yolculuğu söz konusudur. Tiyatro yanılısma estetiğinde var olan tamamlanmış bir ürün olmaktan çıkıp, yaşayan kolektif bir yaratım sürecine dönüşmüştür. Bu durum seyircinin zihinsel olduğu kadar fiziksel devinimi sonucunda gösterimin organik parçası haline dönüşmüştür. Edilgen ve hareketsiz konumdaki seyirci, çağın algılama boyutuna bağlı olarak aktif ve hareketli bir dinamik seyirci konumuna yerleşmiştir. Bu nedenle klasik temsil anlayışına

uygun oyun alanı – seyir alanı düzenlemelerinde de deęişikler gerekleřtirilmiřtir. Seyircinin sadece röntgenci iřlevsellięine hizmet eden ereve sahne ve dördüncü duvar anlayıřının benimsendięi ‘‘gereki ve doęalcı’’ sahnelemelerin aksine; seyircinin katılımcı, deneyimleyen, yaratıcı ya da eleřtirel iřlevsellięini ortaya ıkarmak adına dördüncü duvar ve ereve sahne uygulamaları deęiřtirilmiřtir. Seyircinin özgürleřmeye bařlamasıyla birlikte uzamdaki varlıęı da aynı düzlemde deęiřmiřtir. Meyerhold, Artaud, Grotowski gibi yönetmenler seyircinin oyun alanı ile olan mesafesini ortadan kaldırmak adına klasik tiyatro sahnesinden uzaklařarak buluntu, sokak ya da dönüřtürölmüř mekanlar tercih etmiřtir. Böylece seyircinin fiziksel uzamdaki konumu dolaysız iletiřime uygun bir řekilde düzenlenmiřtir. Ayrıca yönetmenlerin oyun alanındaki tasarımlarıyla seyircinin özdeřleřme ya da yaratıcı iřlevsellięine vurgu yapmıřtır. Gereki ve doęalcı sahnemelerde tamamlanmıř bir ürün olarak tasarlanan oyun alanı, karřı – gereki (soyut), törensel tiyatro (yoksullařtırma), politik tiyatro (projeksiyon, film vb.) ve epik tiyatroda seyircinin yaratım gücüne baęlı tasarlanmıřtır. Gereki ve doęalcı sahneleme anlayıřına karřı ıkan modern tiyatro yönetmenlerinin, Jacques Ranciere’nin dile getirdięi ‘‘bakma ve eylemde bulunma arasındaki karřıtlıęı (Ranciere, 2009: 18)’’ sorguladıęı ve ‘‘seyircinin özgürleřmesi, yani iimizden her birinin seyirci olarak özgürlüęüne kavuřması (Ranciere, 2009:22)’’ üzerine odaklandıęı sonucu ortaya ıkmaktadır.

Modern sonrası tiyatro olarak adlandırılan ve özellikle 1960’lardan sonra gerekleřen sahnelemelerde gözle görölür deęiřimler olmuřtur. Ayrıca, Avrupa ve Amerika’da küresel göler yařanarak řehirler kozmopolit yapıya dönüřmüř ve ürünler, fikirler, költürler ve dünya görüřleri alıřveriřinden doęan bir bütönleme süreci olan küreselleřme ortaya ıkmıřtır. Bu durum tiyatro erevesinde ‘‘költürlerarası eęilimi’’ doğurmuřtur. Modern dönemden, modern sonrası döneme miras kalan farklı költürlerle Batı tiyatrosunun etkileřimi aędař tiyatronun oluřumunda önemli bir rol oynamıřtır. Richard Schechner, Peter Brook, Robert Wilson, Eugenio Barba, Ariane Mnouchkine ve Elizabeth Le Compte gibi yönetmenlerin sahnelemeleri költürlerarası tiyatronun geliřimine katkıda bulunmuřtur. Farklı költürlerin kaynaklarından yararlanılarak gerekleřtirilen sahnelemelerde seyircinin alımlama biiminde de gözle görölür deęiřimlerin olduęu görölmektedir. Evrensel bir dil arayıřını ortaya ıkartan

kültürlerarası eğilim kapsamında, oyun alanı – seyir alanı ve seyirci – oyuncu ilişkisine farklı boyut kazandıran ve seyirci dinamikleri üzerine çalışmalar gerçekleştirerek seyircinin işlevselliğini benzer doğrultuda değiştiren en önemli yönetmenler Richard Schechner ve Peter Brook olmuştur. Richard Schechner sanat ile gerçek yaşam arasındaki ayrımı bulanıklaştırarak, seyirci ile oyuncu arasındaki hiyerarşinin ortadan kaldırılmasını ve demokratik bir ilişkinin doğmasını sağlamıştır. Sahnelemelerinde buluntu ya da dönüştürülmüş mekan tercihi yaparak oyun alanı ile seyir alanının tek bir uzamda birleştirilerek oyuncuyla seyirciyi iç içe kullanmıştır. Oyuncuları uzamın farklı noktalarında eşzamanlı olarak aksiyon içerisinde olmasını sağlayarak, seyircinin odak noktasını esnekleştirip; seyircinin hangi aksiyonu seyredeceğine kendi tercihinine bırakarak özgürleşmesini sağlamıştır. Ayrıca seyircinin sahnedeki aktif eyleme ortak olmasını sağlayacak tüm sınırları ortadan kaldıran Schechner, seyircinin oyuna müdahale edebileceği özel anlar tasarlamış ve belli bölümlerde tanık – izleyen iken, izin verilen sahnelerde katılımcı – deneyimleyen olarak kolektif yaratıma dahil edilir. Oyuncular ile seyirciler arasındaki fiziksel teması izin vererek, seyircinin gösterimin organik bir parçası olmasını sağlamış ve aksiyona ortak ederek seyirciyi dönüşüme uğratmanın yollarını aramıştır. Schechner’ın gösterimlerin seyirci şimdi ve burada ilkesi kapsamında, aktif ve devinime ortak konumda, interaktif bir etkileşim içerisinde kolektif yaratımın parçası olarak katılımcı, tanık, deneyimleyen işlevselliğindedir. Seyirci dinamikleri artık birçok konuda özgürleşmiştir ve sanatın tam anlamıyla yaratıcısı haline dönüşmüştür.

Tiyatroda evrensel bir dile ulaşma amacı güden Peter Brook, boş alan düşüncesiyle; oyun alanını anlamdan arındırarak seyircinin düş gücünü harekete geçirerek anlamın yaratıcısı misyonunu yüklemiştir. Mekanın göstergesi olan dekoru sahnelemelerinde kullanmayan Brook, dönüştürülen nesneler kullanarak (örneğin, sopaların yataklara, ormana dönüşmesi) seyircinin düş gücünü harekete geçirmesine yardımcı olmayı hedeflemektedir. Çerçeve sahneyi ve dördüncü duvarı reddederek, çoğunlukla oyunun konusuna uygun mekanlar tercih etmeye çalışmıştır. Oyunlarında uluslararası oyuncu kadrosuyla çalışması ve Batı gelenekleriyle Afrika ve Doğu geleneklerini tek bir düzlem içerisinde kullanarak evrensel bir seyirci kitlesine hitap etmiştir. Seyircinin zihnindeki arketiplere karşılık gelen imgeler üreterek seyirci ile oyun iletişiminin önündeki belli

engelleri aşmayı hedeflemiştir. Oyuncunun seyirciyle dolaysız bir iletişim içerisinde olmasını vurgulamıştır. Kùltürlerarası çalışmalarını yürüttüğü Afrika'da gerçekleştirdiğı çalışmalarında sanat ile gerçek yaşam arasındaki sınırları ortadan kaldırmış ve seyircinin interaktif bir şekilde oyunun katılımındaki davranışlarını gözlemlemiştir. Bu deneyimlerinde oyuncu ve seyirinin bütünleşmesinin zeminini hazırlayarak tiyatroyu buluşma noktasına çevirmiştir. Brook buradaki deneyimlerini Avrupa ve Amerika'da gerçekleştirmiş olduğu gösterimlerinde kullanmıştır ve kendine özgü tiyatro dilini ortaya çıkartmıştır. Brook'un gösterimlerinde seyirci, aktif ve (gösterimine bağılı olarak) devinime ortak ya da hareketsiz konumda, oyun alanıyla dolaysız bir ilişki içerisinde yaratıcı, katılımcı ve tanık işlevselliğindedir. Özellikle boş alan fikrinin ortaya çıkarttığı göstergelerin azlığı sonucunda gösterim, seyircinin zihninde tamamlanmasına izin vermektedir. Bu nedenden ötürü seyirci kendi yaratımını gerçekleştirmekte ve anlamını üretmektedir.

Alman tiyatro uzmanı Hans – Theis Lehmann 1960'ların sonundan 1990'lı yıllara kadar Avrupa ve Amerika'da sahnelenen oyunların geleneksel dramatik tiyatronun yapısından uzaklaştığını ve farklı bir form aldığını ifade etmektedir. Sanat üretimine çoğulculuk, melezleştirme, öznenin parçalanması, üst anlatının reddi, metinler arasılık vb. kavramlar dahil olmuş ve modern sanat anlayışından kopuşlar meydana gelmesine neden olmuştur. Dramatik tiyatronun anlatım araçları arasındaki hiyerarşik yapının kırılmaya uğramasıyla birlikte; metnin merkezci yaklaşımından uzaklaşmış, dilin anlamı parçalanmış ve göstergelerin eşzamanlı kullanımı söz konusu olmuştur. Bu nedenden ötürü seyircinin, sahnelemeleri alımlama süreci farklılaşmıştır. Lehmann'ın yeni tiyatro anlayışını postdramatik tiyatro olarak nitelendirmiş ve en önemli temsilcisi olarak Robert Wilson'ı göstermiştir. Gertrude Stein'in peyzaj oyun yaklaşımıyla gerçekleştirdiğı birçok sahnelemede, oyun alanını metnin boyunduruğundan kurtarmış, neden – sonuç ilişkisine bağılı öykü yapısını ortadan kaldırmış ve kişileştirmeden uzak karakterleri ile dramatik tiyatronun zaman, mekan, öykü, karakter ve çatışma gibi en önemli öğelerini kırılmaya uğratmıştır. Işık, müzik, aksesuar, dekor, oyuncunun bedeni gibi diğere anlatım araçlarını ön plana çıkartan estetik anlayışıyla, seyircinin algılamasını güçleştiren sahnelemeler gerçekleştirmiştir. Oyun alanını imgeler dünyasına çeviren Wilson, gösterim

boyunca çağrışımlar yaratmaktadır. Bu nedenle seyirci artık edilgen bir konumda yazarın, yönetmenin ve oyuncunun iletmek istediğini anlamak yerine, aktif bir konumda anlam üretiminin başat unsuru haline dönüşmüştür. Ayrıca Wilson dramatik tiyatro sahnelemelerinde; oyunun yayıldığı süreyle, seyircinin gerçek zaman arasındaki farklılığı şimdi ve burada ilkesiyle ortadan kaldırmıştır. Oyun alanı uzamında yarattığı eklektik yapı içerisinde birçok aksiyon şimdiye aittir ve birbiriyle bağlantısız ilerlemektedir. Wilson'ın sahnelemelerinde göstergelerin eşzamanlı, yoğun ve yığılmış şekilde sahne uzamında var olması, seyircinin edilgen bir konumdan etken bir konuma geçerek kendi anlamını inşa etmesine neden olmaktadır. Wilson için seyirci, içsel bir deneyim kazanarak yorumlayan ve yaratıcı etkinliğin bir parçasıdır. Wilson'ın İmge Tiyatrosu tamamlanmamış bir yapıdır; seyircisinin yorumu ve yaratımı olmadan bir anlam ifade edemeyebilir. Robert Wilson ile paralellik gösteren estetiğe sahip önemli yönetmenlerden biri de Romeo Castellucci'dir. Castellucci de dilin anlam üreticiliğini ortadan kaldırmış ve göstergeler yoluyla yarattığı görsel dramaturgisinde, seyircinin anlamı kendi deneyimiyle inşa etmesini hedeflemektedir. Bu tür sahnelemede gösterge bombardımanına tutulan seyircide, anlam sürekli ertelenir ve seyirci yoğun göstergeler arasında anlamı ayıklamaya çalışır. Böylece tiyatro sürece dönüşür ve seyirci imgeleri birleştirerek ya da birbirinden ayırarak durumların olaya dönüşmesinde etkin bir faktör olur. Postdramatik tiyatrodaki seyirci artık tamamen özgürdür ve her seyirci için gösterim aynı anlama hizmet etmez. Robert Wilson ve Romeo Castellucci'nin sahnelemelerinde seyirci, aktif ve hareketsiz konumda, kendi deneyimine bağlı anlamın yaratıcısı ve üreticisidir.

Dramatik tiyatro metinlerine çağdaş yorum getiren Michael Thalheimer, sahnelemelerindeki uzam tercihleriyle, metine özcü yaklaşımı ve diğer anlatım araçlarını kullanım biçimine bakıldığında kendine özgü imzaya sahip olan yönetmenlerden biri olarak gösterilmektedir. Thalheimer sahnelemelerinde genel olarak çerçeve sahne kullanımını tercih eder. Bu açıdan oyun alanı – seyir alanı arasında ayırım bulunmakta ve seyircinin konumu oyun alanına belli bir uzaklık mesafesindedir. Çağdaşların farklı olarak sahneye taşıdığı dramatik metinlerin ana aksiyonuna yani özüne indirgeyerek seyirciye farklı bir bakış açısını sunmaktadır. Sözü anlam üreticiliğinden boşalan yeri, sahnelemelerinde plastik anlatım ile doldurur. Benzersiz uzam seçimlerine; müzikalite kullanımı, ritim,

duraklama ve boşluklar, oyuncuların minimalist ve karakterize edilmiş jest ve hareket kullanımı hizmet eder. Birçok klasik metni günümüze uyarlarken uzama dair tercihleriyle yarattığı atmosfer ve gösterge yoğunluğu seyircinin düş gücünü harekete geçirerek; özden yola çıkan seyirci anlamın üreticisi olur. Thalheimer’ın sahnelemelerinde seyirci, aktif ve hareketsiz konumda, yaratıcı işlevselliğinde bir gözlemcidir.

20. yüzyıl ikinci yarısından sonra iletişim, teknoloji ve medya araçlarının gelişimi hız kazanmıştır. Bu gelişmeler çağının insanını gündelik yaşam biçimine dönüştürdüğü gibi üretim ve tüketim alışkanlıklarını da etkilemiştir. Özellikle 1990’lı yıllarla beraber birçok teknolojik araç toplumun kişisel kullanımı haline gelmesi; toplumun yapısını, yaşam koşullarını, sosyal ilişkileri ve iletişim biçimini değiştirmiştir. Her dönemde olduğu gibi teknoloji ve dijital çağın insanın nitelikleri ve nicelikleri tiyatro sanatının üretim sürecini etkisi altına almıştır. Günümüz sahnelemelerinde gelişen teknik çözümlerin, teknolojik cihazların ve medya araçları olanakları zenginleştirmiş ve sahnelemelerde çeşitlilik oluşturmuştur. Projeksiyon, video, fotoğraf, 3D mapping, holografik görüntü, led ekran, VR teknoloji, mobil cihazlar, bilgisayar, internet ağı, cyborg teknolojisi gibi sahneleme estetiğine doğrudan etki edecek teknolojik cihazlar ve ortam teknolojileri birçok sahnelemede kullanılmaktadır. Bu bağlamda öncü sayılabilecek Rimini Protokoll’ ün gösterimlerine baktığımızda; seyirci oyun alanındaki aksiyonu izlerken eşzamanlı olarak çoklu ortam teknolojisi ile farklı mekanlar gösterilmektedir. Farklı mekanların gösterilmesi, betimlenmesi ve görünmez olanın görünür kılınması; seyircinin gösterimi izlediği anda fiziken şimdi ve burada olmasına, kayıtlı ortam teknolojisinin kullanılmasıyla zihinsel olarak o zaman ve oradaya yolculuk etmesine neden olmaktadır. Böylece seyirci eşzamanlı olarak algıladığı farklı ortamlardaki veriyi zihninde birleştirerek anlama ulaşmaktadır. Bir anlamda ortam teknolojisiyle seyircinin yönlendirilmesi söz konusudur. Bu sayede kurgu ile gündelik gerçeklik düzeyinin bulanıklaşması seyircinin, seyreden olma durumunu sarsmaktadır. Bir anlamda Antonin Artaud’un sahnelemeleri klasik tiyatro mekanlarından çıkarma fikrini uygulayarak, mekana özgü performanslar üretmektedirler. Rimini Protokoll, teknoloji cihazları ve medya araçlarıyla-insan ilişkisi üzerine gerçekleştirdiği çalışmalarında oyuncu yerine seyircinin kendisini performansın parçasına

dönüştürmektedir. Bu açıdan bakıldığında Rimini Protokoll' ün performanslarında seyirci, aktif ve devinime ortak konumda, katılımcı, deneyimleyen ve üreten işlevselliğindedir. Ayrıca seyirci için kurgu ile gündelik gerçeklik düzeyinin bulanıklaşması gerçekliğin çöküşüne yol açmaktadır.

Çağdaş tiyatroda multimedya teknolojisinin dehası olarak kabul edilen Robert Lepage tiyatro – medya ilişkisi üzerine gerçekleştirdiği sahnelemelerinde, sinemanın gerçekçi dilini ödünç aldığını ifade etmektedir. Film, resim, video, 3D video mapping, teknolojik cihazlar gibi birçok medya aracını sahneleme tasarımında kullanan Lepage, enstalasyon (yerleştirme) sanatı ile tiyatroyu bütünleştirmiştir. Lepage ortam teknolojilerini; görünmez olanı görünür kılma, gösterme ve betimleme, mekanın inşasına vurgu, ortamlar arası ilişkilendirme ve mekanı dönüştürmek için kullanmaktadır. Ayrıca oyuncunun / performansçının dijital sahne tasarımıyla etkileşiminden doğan oyun alanı – seyir alanı ilişkisi yaratmaktadır. Seyirci bir anlamda, oyun alanında yaratılan dijital sahne tasarımı içerisinde, karakterlerin ortamlar arası yolculuğuna eşlik eder. Çoklu ortam teknolojisi tasarımıyla Robert Lepage'in sahnelemelerinde seyirci, aktif ve hareketsiz konumda, yaratıcı bir gözlemci ve tanık işlevselliğindedir.

20. yüzyıldan günümüze kadar gelinen süreçte yönetmenlerin tiyatro yaklaşımını belirleyen en başat unsur çağının seyircisiyle nasıl bir ilişkide olduğudur. Her bir yönetmen seyircisinin dramaturgisini belirlerken birçok etkeni göz önünde bulundurmuştur. Çağının insanına ulaşmak, dönüştürmek, eğitmek ya da etkilemek için oyun alanı – seyir alanı ve oyuncu – seyirci ilişkisi üzerine çeşitli düzenlemeler geliştirmiştir. Sonuç olarak seyirci dinamiklerini belirleyen, konumu ve işlevselliğini etki eden faktörler aşağıda sıralanmıştır:

- Tercih edilen uzam (çerçeve sahne, apron sahne, buluntu ve dönüştürülmüşmekan vb.).
- Oyun alanı – seyir alanı arasındaki mesafe ve uzaklığı.
- Oyun alanı – seyir alanı arasında ayrımın varlığı ya da yokluğu (dördüncüduvar).
- Oyuncu – seyirci ilişkisinin tek yönlü ya da çift yönlü olması.
- Oyuncu – seyirci arasındaki mesafe ve uzaklığı.

- Tiyatronun bitmiş bir ürün olması ya da seyircinin tamamlayıcı bir unsur olması.
- Edilgen ya da aktif konumda olması.
- Hareketsiz ya da eyleme ortak olması.
- Röntgenci, katılımcı, yaratıcı, deneyimleyen işlevselliği.

Yukarıda ifade edilen maddeler, gösterim boyunca seyircinin alımlama biçimine nasıl yön vermesi gerektiğine dair yaptığı tercihleri oluşturmaktadır. Yönetmenin ortaya çıktığı günden bugüne gelinen sürece bakıldığında, seyirci; edilgen konumundan aktif konuma ve röntgenci, gözlemci işlevselliğinden tanık, katılımcı, deneyimleyen ve yaratıcı olarak tiyatronun tamamlayıcı unsuru haline dönüşmüştür. Yönetmenin etken rolü, seyircisini değiştirmek ve dönüştürmek isteği, kendi etki alanını yaratma güdüsü tarihsel, siyasi, ekonomik değişimlerin gölgesinde gerçekleşmiştir. Otorite olan yönetmenin sahneleme yaklaşımı tiyatronun modern döneminin gerçekçi- doğalcı kanadında seyircinin duygularına yönelirken, karşı- gerçekçi kanadında yargılarına, ideolojisine ve gizli kalan, sırlarla örtülü bilincin arkalarına, derinlerine hükmetmeye; modern sonrası dönemde ise kültürel normlarına, ortak değerlerine, ötekini tanıma ihtiyacına - belki de Avrupa'nın özneyi merkeze koyup, bireyi tanrısalılaştırdığı ama kendisinden olmayan her kültürü öteki olarak adlandırdığı kibirli yapısına bir karşı norm geliştirdiği- ve zamanla değişen dünyanın beraberinde getirdiği parçalanmış bütünlüğe, çoğulcu fikirlerine, farklılıklarına belki de elinde kalan en ulaşılmaz noktası olan hayal gücüne nüfus etmeyi amaçlamıştır. Yönetmenin varlığı seyircide ulaşamadığı her hücreye varma hırsı, teknolojik cihazların ve medya araçlarının desteği ve kullanılması ile mümkün kılınmıştır. Seyircinin duyguları, değer yargıları, akıl ve mantık yürüttüğü muhakeme yeteneği, derinlerindeki ilkel benliği, özü, duyuları ve hayal dünyası tiyatro tarihi boyunca yönetmenin istilasına, ele geçirme , yüzleştirme ihtirasına maruz kalmıştır. Hayaller; kişilere ve geçmiş tecrübelerine göre farklılık gösterirken, o alana da nüfus eden yönetmen seyircinin elinde kalan son kalesini de ele geçirmiştir. Çember tamamlanmış ve bu da aslında tiyatroyu başa, başladığı noktaya getirmiştir. Duygulara, duygular aracılığıyla varılacak haz ve illüzyona duyulan ihtiyacın ortaya çıktığı bir sürecin tanığıdır artık seyirci.

KAYNAKÇA

KİTAPLAR

- ARTAUD, A. (1993). **Tiyatro ve İkizi**, Çev. B. Gülmez, İstanbul, Yapı KrediYayınları.
- ARTUN, A. (2010). **Sanat Manifestoları**, İstanbul, İletişim Yayıncılık.
- AUSLANDER, P. (2002). **From Acting to Performance: Essays in Modernism and Postmodernism**, New York, Routledge.
- BAUGH, C. (2005). **Theatre, Performance and Technology: The Development of Scenography in the Twentieth Century**, New York, Palgrave Macmillan.
- BAY-CHENG, S. (2010). **“Node: Inter-relations” Mapping Intermediality in Performance**, New York, Columbia University Press.
- BENJAMIN, W. (2011). **Brecht’i Anlamak**, Çev. H. Barışcan, G. Işısağ, İstanbul, Metis Yayıncılık.
- BERGHAUS, G. (2005). **Avant-Garde Performance**, New York, Palgrave Macmillan.
- BİÇER, A. G. (2010). **Sarah Kane’ in Postdramatik Tiyatrosunda Şiddet**, Konya, Çizgi Kitabevi.
- BİRKİYE, S. K. (2007). **Çağdaş Tiyatroda Kültürlararası Eğilim**, Ankara, De Ki Yayınları.
- BOZER, A.D. (2016). **Postdramatik Tiyatro ve İngiliz Tiyatrosu**, İstanbul, Mitos Boyut Yayınları.
- BRAUN, E. (2013). **Yönetmen ve Sahne / Natüralizmden Grotowski’ ye**, Çev. B. S. Şener, Ankara, Dost Kitabevi.
- BRAUN, E. (2016). **Meyerhold on Theatre**, London, Bloomsbury Methuen Drama.

- BRECHT, B. (1993). **Tiyatro İçin Küçük Organon**, Çev. A. Cemal, İstanbul, Mitos Boyut.
- BRECHT, B. (1997). **Epik Tiyatro**, Çev. K. Şipal, İstanbul, Cem Yayınevi.
- BROCKETT, O. G. (2000). **Tiyatro Tarihi**, Çev. S. Sokullu, T. Sağlam, S. Dinçer, S. Çelenk, B. Güçbilmez, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları.
- BROOK, P. (1990). **Boş Alan**, Çev. Ü. İnce, İstanbul, AFA Yayıncılık.
- CANDAN, A. (1997). **Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro**, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları.
- CANDAN, A. (2010). **Oyun Tören Gösterim**, İstanbul, Norgunk Yayıncılık.
- CANDAN, A. (2013). **Öncü Tiyatro ve Dijital Çağda Gösterim**, İstanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- CATHRİN, K. L. (2006). **Gerçeküstücülük**, Çev. M. T. Yalım, İstanbul, Remzi Kitabevi.
- ÇALIŞLAR, A. (1993). **Tiyatronun ABC'si**, İstanbul, Simavi Yayınları.
- ÇAMURDAN, E. (2011). **Çağdaş Tiyatro ve Dramaturgi**, İstanbul, Mitos Boyut Yayınları.
- DIXON, S. (2007). **Digital Performance: A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art and Instalation**, Cambirdge, MIT Press.
- DUYGULU, C. (1984). **Adolphe Appia'nın Sahne Plastiğine Ve Işıklamasına Getirdiği Yenilikler**, Ankara, Devlet Tiyatroları.
- FISHER, E. (1990). **Sanatın Gerekliliği**, Çev. C. Çapan, Ankara, İmge Kitabevi.
- FREUD, S. (1919). **The Uncanny**, Çev. D. McLintock, London, Penguin Books.
- FUCHS, E. (2003). **Karakterin Ölümü / Modernizmden Sonra Tiyatro**, Çev. B. Güçbilmez, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.
- GROTOWSKI, J. (2002). **Yoksul Tiyatroya Doğru**, Çev. O. Akınhay, İstanbul, Agora Kitaplığı.
- HUXLEY, M., WITTS, N. (1996). **The Twentieth – Century Performace Reader**, London, Routledge.

- INNES, C. (2010). **Avant – Garde Tiyatro**, Çev. B. Güçbilmez, A. V. Kahraman, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları.
- İPŞİROĞLU, Z. (1992). **Tiyatroda Yeni Arayışlar**, İstanbul, Düzlem Yayınları.
- KARABOĞA, K. (2018). **Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks**, İstanbul, Habitus Kitap.
- KOCABAY, H.K. (2008). **Tiyatroda Göstergebilim**, İstanbul, E Yayınları.
- LEACH, R. (2004). **Makers of Modern Theatre**, New York, Routledge. LEHMANN, H.T. (2006). **Postdramatic Theatre**, Londra, Routledge.
- FISCHER – LICHTE, E. (2016). **Performatif Estetik**, Çev. T. Acil, İstanbul, Ayrıntı Yayınları.
- MEYERHOLD, V. (1997). **Tiyatro – Devrim ve Meyerhold**, Çev. A. Berktaş, İstanbul, Mitos Boyut Yayınları.
- NUTKU, Ö. (1963). **Modern Tiyatro Akımları**, Ankara, Dost Yayınları.
- NUTKU, Ö. (1985). **Dünya Tiyatrosu Tarihi Cilt 2**, İstanbul, Remiz Kitabevi. NUTKU, Ö. (1990). **Dram Sanatı**, İstanbul, Kabalcı Yayınevi.
- NUTKU, Ö. (1997). **Dram Sanatı Tiyatroya Giriş**, İstanbul, Kabalcı Yayınevi.
- OTTO-BERNSTEIN, K. (2006). **Absolute Wilson**, New York, Prestel Publishing.
- ÖZÜAYDIN, N.U.(2006). **20.Yüzyıl Tiyatrosunda Estetik Düşünce**, İstanbul, Mitos Boyut Yayınları.
- PARKAN, M. (1983). **Brecht Estetiği ve Sinema**, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları.
- PARKER – STARBUCK, J. (2011). **Cyborg Theatre**, London, Palgrave Macmillan.
- PAVIS, P. (2000). **Gösterimlerin Çözümlemesi**, Çev.Ş. Aktaş, Ankara, DostKitabevi.
- PAVIS, P. (1999). **Sahneleme Kültürler Kavşağında Tiyatro**, Çev. S. Komber, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları.

- PAWLIK, J. (2017). **Antonin Artaud – Amerikan Avangardı ve Beat Edebiyatı**, Çev. H. Şahin, İstanbul, Sub Yayınları.
- PISCATOR, E. (1985). **Politik Tiyatro**, Çev. M. Ünlü, İstanbul, Mitos Yayınları.
- PITCHES, J. (2003). **Vsevolod Meyerhold**, New York, Routledge.
- RANCIERE, J. (2009). **Özgürleşen Seyirci**, Çev. E.B. Şamdan, İstanbul, Metis Yayınları.
- RICHARD, L. (1999). **Ekspresyonizm Sanat Ansiklopedisi**, Çev. B. Madra, S. Gürsoy ve İ. Usmanbaş, İstanbul, Remzi Kitabevi.
- ROESNER, D. (2014). **Musicality in Theatre**, Burlington, Ashgate Publishing Company.
- SALİHBEGOVİĆ, F.N. (2013). **Directing Cybertheatre**, Belgrad, Academica.
- SCHECHNER, R. (1970). **Dionysus in 69: The Performance Group**, New York, Farrar Straus & Giroux.
- SCHECHNER, R. (1994). **Environmental Theater**, New York, Applause.
- SEMENOWICZ, D. (2013). **The Theatre of Romeo Castellucci and Societas Raffello Sanzio**, Varşova, Palgrave Macmillan.
- SHEPHERD – BARR, K.E. (2016). **Modern Dram Sanatı**, Çev. B. Güçbilmez, Ankara, Dost Kitabevi.
- STANİSLAVSKİ, K. (1992). **Sanat Yaşamım**, Çev. Suat Taşer, İstanbul, Can Yayınları.
- STANİSLAVSKİ, K. (1996). **Bir Aktör Hazırlanıyor**, Çev. S. Taşer, İstanbul, Papirüs Yayınları.
- ŞENER, S. (2006). **Dünden Bugüne Tiyatro**, Ankara, Dost Kitabevi.
- ŞEYBEN, B.Y. (2016). **Tiyatro ve Multimedya**, İstanbul, Habitus Kitap.
- TAŞER, S. (1967). **Sahneye Koyma Sanatı**, Ankara, Bilgi Yayınevi.
- TELLO, N. ve RAVASSİ, A. (2017). **Yeni Başlayanlar İçin Tiyatro Tarihi**, İstanbul, Habitus Yayıncılık.
- WIENS, B. (2010). **“Instances”, Mapping Intermediality in Performance**, New York, Columbia University Press.

UYAN, A. (2008). **Gösteri Sanatlarında Işıklama Tasarımı**, İstanbul, Mitos Boyut Yayınları.

YERDELEN, S. K. (2019). **Tiyatro Sanatında Kostüm Tasarımı**, Ankara, Nobel Yayıncılık.

MAKALELER

AKINCI, S. (2017). ‘‘Avangart’tan Çağdaş’a: Tiyatro ve Uzam’’, **Sahne ve Müzik Eğitim – Araştırma Dergisi**, cilt 0, sayı 5, ss. 1 – 15.

AKSOY, N. (2012). ‘‘Peyzaj Metin Kavramı ve Sahneleme Anlayışı’’, **Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Art e-Dergisi**, cilt 5, sayı 10, ss.134– 151.

ARONSON, A. (2018). ‘‘ An Interview With Richard Schechner On The 50th Anniversary Of Dionysus İn 69’’, **Theatre and Performance Design**, cilt 4, sayı 4, ss. 290 – 307.

AYDIN, H. (2008). ‘‘Copeau: Aktörün Nötr Konumunda Filizlenen Samimi Tiyatro’’,**Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramturji Dergisi**, cilt 0, sayı 13, ss. 1 - 14.

BİRKİYE, S. K. (2006). ‘‘Kültürler Arası Tiyatro ve Grotowski’’, **Yaratıcı Drama Dergisi**, cilt 1, sayı 2, ss. 13-28.

BOENİSCH, P. M. (2008). ‘‘Exposing the classics: Michael Thalheimer’s Regie beyond the text’’, **Contemporary Theatre Review**, cilt 18, sayı 1, ss. 30 – 43.

ÇELENK, S. (2007). ‘‘Bu Dünyadan Bir Skenograf Geçti’’, **YEDİ**, cilt 0, sayı 1, ss. 8 – 13.

ELDREDGE, A. VE HUSTON, H. W. (1978). ‘‘Actor Training in the Neutral Mask’’,**The Drama Review**, cilt 22, sayı 4, ss. 19 - 28.

GARDNER, L. (2009). ‘‘Rimini Protokoll’s Theatre of Journalism’’, **The Guardian**.

GÜRÜN, D. (2005). ‘‘Tiyatro Dünyasından Günümüzde Trajediye Bakış’’,**Cumhuriyet Gazetesi**, İstanbul.

- JAMES, F. (2009) “An Idealist: The Legacy of Edward Gordon Craig’s Formative Productions, 1900-1903”, **Theatre Arts Journal: Studies in Scenography and Performance**, cilt 1, sayı 1, ss. 2 – 14.
- KOCABAY, H. K. (2005). “Felsefeden Tiyatroya Kùltürlerarası Etkileşim Söylemi”, **Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramturji Dergisi**, cilt 0, sayı 7, ss. 87 – 103.
- KOCABAY, H. K. (2012). “Dramaturjide Yeni Açılımlar”, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, cilt 0, sayı 3, ss. 3 - 18.
- KORUKÇU, M.M. (2020). “Michael Thalheimer Rejilerine Genel Bir Bakış”, **Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi**, cilt 0, sayı 10, ss. 367 – 377.
- KARACABEY ÇELİK, S. (2003). “Modern Sonrasında Dramatik Metinler”, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, cilt 15, sayı 15, ss. 36 - 95.
- PALMER, S. (2015). “A Choréographie Of Light And Space: Adolphe Appia And The First Scenographic Turn”, **Theatre & Performance Design**, cilt 1, sayı 2, ss. 31– 47.
- SOKULLU, S. (1988). “Alternatif Tiyatro Serüveni”, **Tiyatro Araştırma Dergisi**, cilt 8, sayı 8, ss. 51 – 76.
- WİLER, C. (2003). “Deutsches Theater der Gegenwart Unter die Lupe Genommen”, **Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramturji Dergisi**, cilt 0, sayı 3, ss. 121 – 136.
- MEYERHOLD, V. (1989), “Doğalcı Tiyatro ve Halet-i Ruhiye Tiyatrosu”, Çev. A. Cüneyt, **MİMESİS Tiyatro / Çeviri-Araştırma Dergisi**, cilt 1, sayı 1, ss. 58 – 72.
- YALÇIN, E. (2018). “Düşünsel Paradigmanın Değişimi ve Tiyatronun Evrimi Ekseninde Peter Brook’un Kùltürlerarası Tiyatrosu”, **YEDİ**, cilt 0, sayı 19, ss. 19 –30.

TEZLER

- ABALI, G. İ. (2005). ‘‘Murathan Mungan Oyunları’nda Postdramatik Öğeler’’, (Yayınlanmamış yüksek lisan tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul Üniversitesi.
- AKBULUT, B. (2019). ‘‘Tiyatro ve Multimedya İlişkisi’’, (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Haliç Üniversitesi.
- AKGÜL, O.Ö. (2020). ‘‘Çağdaş Sahnelemede Sözden İmgeye Geçiş Olgusuna Günümüz Tiyatrosundan Bir Örnek: Romeo Castellucci Tiyatrosu’’, (Yayınlanmamış doktora tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul Üniversitesi.
- ALPAR, S. (2006). ‘‘Bauhaus’un Sahne Tasarımına Etkieri’’, (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Dokuz Eylül Üniversitesi.
- ÇAĞLAYAN, E. (2018). ‘‘Sözlü Toplumdan Görsel Topluma Geçişte Tiyatro ve Geleceği’’, (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul Aydın Üniversitesi.
- ÇALIŞKAN, M. (2019). ‘‘Model Oyunlar Bağlamında Postdramatik Metinler’’, (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi), Güzel Sanatlar Enstitüsü, Atatürk Üniversitesi.
- ÇELİKÇAPA, E. (2014). ‘‘Richard Schechner’in Performans Anlayışı’’, (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Haliç Üniversitesi.
- ÇELİKKAYA, B. (2015). ‘‘Robert Lepage Tiyatrosunda Oyun Yazarlığı İle Teknoloji Kullanım İlişkisi (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kadir Has Üniversitesi.
- DEMİRKOL, Y. (2013). ‘‘ Robert Wilson Oyunlarında Postdramatik Anlatı Teknikleri’’, (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul Üniversitesi.
- LYANDVERT, M. (2006). ‘‘Origins and Destinations: Representatioan in the theatre of Romeo Castellucci’’, (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi), Arts and Social Sciences, The University of New South Wales.

- OLGUN, İ. G. (2011). “20. Yüzyıl Tiyatrosunda Film ve Projeksiyon Kullanım Biçimleri” (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul Üniversitesi.
- ÖZBERK, M. (2015). “Çağdaş Tiyatroda Dijital Gösterim ve Medya Teknolojisi”, (Yayınlanmamış doktora tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul Üniversitesi.
- SİMİTH, R.J.B. (1987). The Influence And Effect Of German Expressionist Drama On Theatrical Practice İn Britain And The United States, 1910-1940, (Yayınlanmamış doktora tezi), Royal Hooloway, University of London.
- ÜNAL, H. A. (2004). “Yirminci Yüzyıl Sonunda Tiyatroda Arayışlar: Postmodern Tiyato”, (Yayınlanmamış doktora tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul Üniversitesi.
- YALÇIN, E. (2019). “Postdramatik Tiyatro: Estetik Bir Rejim Olarak Postdramatik ve Çağdaş Alman Tiyatrosu”, (Yayınlanmış doktora tezi), Güzel Sanatlar Enstitüsü, Dokuz Eylül Üniversitesi.

ÖZGEÇMİŞ

Ayşe KALAYCI

EĞİTİM BİLGİLERİ

2018-2020	İstanbul Aydın Üniversitesi, İstanbul Yüksek Lisans, Tiyatro Yönetmenliği
1999-2000	University of Birmingham, UK Yüksek Lisans, Uluslararası Satış ve Pazarlama
1994-1999	Bilkent Üniversitesi, Ankara Lisans, Uluslararası İlişkiler
1991-1994	Erenköy Kız Lisesi, İstanbul

İŞ DENEYİMLERİ

16/17.04.2019 **BAŞAKŞEHİR BELEDİYESİ LİSELER ARASI GENÇ YILDIZLAR SAHNEDE GENÇLİK TİYATRO FESTİVALİ** Jüri Üyesi

- Projeye Danışmanlık
- Jüri Üyesi

01.05.2003-31.12.2017 **MOBEKS DIŞ TİC. LTD. ŞTİ, İSTANBUL** Şirket Ortağı-Yönetici

- Şirketin Kurumsal Kimliğinin Oluşturulması ve Geliştirilmesi
- İnsan Kaynakları Yönetimi (işe alım, işten çıkarma süreçlerinin yönetilmesi, performans değerlendirme, iç eğitim ve denetim, motivasyon artırıcı aktivitelerin düzenlenmesi)
- Yurtdışı Fuarlarına Katılım (Avrupa ve Uzakdoğu)
- Tedarik Zinciri Operasyonlarının Takibi (dağıtıcılık sözleşmeleri, rutin tedarikçi ziyaretleri, fiyat çalışmaları)
- İthalat Operasyonları (sipariş hazırlanması, üretim sürecinin takibi, atanmış deniz nakliyat takibi, banka ödemeleri, gümrük operasyonlarının takibi)
- Pazarlama Stratejilerinin Oluşturulması ve Takibi
- Marka Yönetimi
- Finansal Raporlamalar

01.10.2000-12.02.2003 **ATA FREIGHT LINE, NEW YORK** Uluslararası Pazarlar Sorumlusu

- Kanada ve Amerika'daki ulusal ve uluslararası fuarlara katılım
- Kurumsal İletişim ve Marka Bilinirliğini destekleyici çalışmaların yönetimi
- İthalat Operasyonlarının yönetimi
- Periyodik Finansal Satış Raporlama
- Şirketin Toplumsal Sorumluluk Projelerinin Yönetimi

15.06.1998-01.09.1998 **BOLOGNA ÜNİVERSİTESİ, İTALYA** AP Türkiye Temsilcisi

- Türkiye adına AP çalıştayına katılım
- Avrupa Parlementosu modelinin oluşturulması
- AP nezhinde projeler geliştirmek ve uygulamak
- AB Katılım Şartları üzerine sunulan tasarının başkanlığını yürütmek

24.06.1997-25.08.1997 **BOSNA -HERSEK TUZLA ÜNİVERSİTESİ** NGO-Hollanda Sosyal İlişkiler Koordinatörü

-Hollanda menşeei NGO grubunda Tuzla Üniversitesi adına gönüllü Sosyal İlişkiler Koordinatörlüğü

- Öğrencilerin adaptasyon programlarını düzenleme
- Yaz okulu Sosyal Sorumluluk Projelerinin desteklenmesi ve koordine edilmesi
- Ekiplerin oluşturulması, organizasyonu ve yönetimi

-Yaz Festivalinin koordine edilmesi (mekan bulma, sponsor bulma, müzik gruplarının seçilmesi ve sahneleme programının oluşturulması, yiyecek ve içecek sponsorlarının katılımını sağlamak, özel izinlerin yerel yönetimlere başvurularak alınması, reklam ve duyuruların yapılması...)

27.06.1996-27.08.1996 **BOSNA -HERSEK TUZLA ÜNİVERSİTESİ** Araştırma Görevlisi

- Tuzla Üniversitesi Siyaset Bilimi ve Uluslararası İlişkiler yaz okuluna katılım
- BM tarafından desteklenen araştırmanın sorumlusu

İLGİ ALANLARI

- *Görsel Sanatlar
- *Kitap okumak
- *Yönetimsel becerileri geliştirici eğitimler almak
- *Seyahat etmek
- *Spor yapmak