

**T.C.**  
**İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**TİYATRO ELEŞTİRME ENLİĐİ VE DRAMATURJİ**

**20. YÜZYIL TİYATROSUNDA FİLM VE**  
**PROJEKSİYON KULLANIM BİÇİMLERİ**

Yüksek Lisans Tezi

İLKSEN GÖZDE OLGUN  
2501060124

DANIŞMAN: DOÇ.DR. KEREM KARABOĐA

İSTANBUL-2011



T.C.  
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
MÜDÜRLÜĞÜ



TEZ ONAYI

Enstitümüz **TİYATRO ELEŞTİRMENLİĞİ VE DRAMATURJİ BİLİM** Dalında ders dönemindeki Eğitim - Öğretim Programını başarı ile tamamlayan **2501060124** numaralı **İLKSEN GÖZDE OLGUN**'un hazırladığı **"20.YY TİYATROSUNDA FİLM VE PROJeksiYONUN KULLANIM BİÇİMLERİ"** konulu **YÜKSEK LİSANS/ DOKTORA TEZİ** ile ilgili **TEZ SAVUNMA SINAVI**, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin 15.Maddesi uyarınca **02.03.2011 ÇARŞAMBA** günü saat **13:00**'de yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin **.....KABUL.....**'ne\* **OYBİRLİĞİ /OYÇOKLUĞUYLA** karar verilmiştir.

JÜRİ ÜYESİ	KANAATİ(*)	İMZA
DOÇ.DR.FAKİYE ÖZSOYSAL	Kabul	
DOÇ.DR. ÖZDEN SÖZALAN	KABUL	
DOÇ.DR.ARZU KUNT	KABUL	
DOÇ.DR.KEREM KARABOĞA	KABUL	
YRD.DOÇ.DR.YAVUZ PEKMAN	Kabul	

## **ÖZ**

Bu çalışma 20. Yüzyıl başından günümüze uzanan süreçte, tiyatrodaki film, projeksiyon ve görüntü üreten araçların, teatral pratiklerle gerçekliğin değişen ilişkisi çerçevesinde nasıl bir serüven yaşadığının izini sürmektedir. İlk bölümde avangart hareketlerin ortaya çıkış sürecinde, Piscator'un avangart sanat estetiğinden etkilenerek görüntü üreten araçlarla Belgesel Tiyatro'yu oluşturmasının ilkeleri incelenmektedir. İkinci ve üçüncü bölümde Wooster Group ve Rimini Protokoll'ün farklı sanatsal ve estetik yönelimleri çerçevesinde görüntü üreten araçların kullanım ilkeleri belirlenmiştir.

## **ABSTRACT**

This work aims to investigate what kind of a process the usage of film, projection and image technologies in theatre practices has been through within the framework of the changing relationship of theatrical practices with reality since the beginning of the 20th century until today. In the first section, the emergence of avant-garde movements, the principles of Piscator's founding the Documentary Theatre, by the visual material through his influence from aesthetics of avant-garde art, are examined. In the second and the third sections, the usage principles of visual material are examined within the framework of different artistic and aesthetic approaches of Wooster Group and Rimini Protokoll.

## ÖNSÖZ

Günümüzde film, projeksiyon ve görüntü üreten araçların tiyatro sanatı içindeki kullanımı nasıldır? Tiyatronun, teknik araçları kullanırken gerçeklikle kurduğu ilişkinin değişimi nasıl bir yol almıştır? Görüntü üreten araçların tiyatro sanatı içerisindeki kullanımlarının giderek etkinleşmesi, tiyatrodaki teknolojik araçların hakim olduğu yeni sanatsal pratikleri ortaya çıkararak tiyatro sanatını hakimiyeti altına mı almaktadır? Bu sorulardan yola çıkarak görüntü üreten araçların, tiyatronun tarihsel süreçteki farklı evrelerindeki kullanım ilkelerini açığa çıkartma niyeti taşıyan bu çalışma, aynı zamanda çağdaş tiyatrodaki hayat-sanat biraradılığına ilişkin değişen sanat anlayışının da gözden geçirilmesini zorunlu kılmaktadır.

Yirminci yüzyıl başından günümüze çağdaş tiyatrosuna uzanan süreçte film, projeksiyon ve görüntü üreten araçların etkinliği, farklı teatral pratikler içerisindeki kullanımlarının incelenmesiyle ortaya çıkartılacaktır.

Bu tezin oluşmasında ve tamamlanmasında bana yardımcı ve destek olanlara teşekkürlerimi sunmak isterim. Öncelikle çalışmanın ilk aşamasından bu yana hangi doğrultuda çalışmam gerekliliği konusunda beni yönlendiren Hasibe Kalkan Kocabay'a, önerilerinden ötürü tez danışmanım Doç. Dr. Kerem Karaboğa'ya, çalışma sürecim içerisinde fikirlerini benimle paylaşarak farklı perspektiflerden bakabilmemi sağlayan Esat Tekand ve Şahika Tekand'a, karşılaştığım her sorunda yanımda olan ve çalışmanın her aşamasında benden yardımlarını esirgemeyen Ayşe Draz ve Verda Habif'e, ihtiyacım olan her anımda yanımda olan ve manevi desteğini hep yanımda hissettiğim Beyza Bozkurt'a ve yürüdüğüm yolda beni hep desteklemiş olan sevgili aileme çok teşekkür ederim.

## İÇİNDEKİLER

ÖZ.....	i
ABSTRACT.....	i
ÖNSÖZ.....	ii
İÇİNDEKİLER.....	iii
GİRİŞ.....	1
<b>1. 20. Y.Y. BAŞINDA PISCATOR TİYATROSUNDA FİLM VE PROJEKSİYON.....</b>	<b>7</b>
1.1. 20. YÜZYIL BAŞI GENEL SANAT ORTAMI VE AVANGART HAREKETLERİN ÇIKIŞI .....	7
1.2. PISCATOR TİYATROSU.....	12
1.2.1. Erwin Piscator: Kısa Bir Tarihçe.....	13
1.2.2. Belgesel Tiyatro.....	14
1.3.OYUNLARINDEĞERLENDİRMESİ.....	19
1.3.1. Herşeye Karşın.....	19
1.3.2. Rasputin.....	23
1.4. PISCATOR TİYATROSU'NDA FİLM VE PROJEKSİYON KULLANIM İLKELERİ.....	30
<b>2. 1970-1980'LERDE WOOSTER GROUP OYUNLARINDA FİLM VE PROJEKSİYON.....</b>	<b>35</b>
2.1. 70'LERİN SANAT ORTAMI VE PERFORMANS SANATI.....	36
2.2. WOOSTER GROUP : KISA BİR TARİHÇE.....	39
2.3. OYUNLARIN DEĞERLENDİRİLMESİ.....	49
2.3.1. Route 1&9.....	49
2.3.2. L.S.D. (...Just the High Point... ).....	58
2.4. PISCATOR VE WOOSTER GROUP OYUNLARINDA FİLM VE PROJEKSİYON KULLANIM BİÇİMLERİNİN KARŞILAŞTIRMASI.....	66
<b>3. 2000'Lİ YILLARDA RİMİNİ PROTOKOLL OYUNLARINDA FİLM VE PROJEKSİYON.....</b>	<b>72</b>
3.1. 1990 SONRASI KÜRESELLEŞEN DÜNYA.....	74
3.2. RİMİNİ PROTOKOLL: KISA BİR TARİHÇE.....	77
3.3. OYUNLARIN DEĞERLENDİRİLMESİ.....	80

3.3.1. Breaking News.....	80
3.3.2. Radio Muezzin.....	85
3.4 RİMİNİ PROTOKOLL VE WOOSTER GROUP OYUNLARINDA GÖRÜNTÜ ÜRETEN ARAÇLARIN KULLANIM BİÇİMLERİNİN KARŞILAŞTIRILMASI.....	96
<b>4.SONUÇ.....</b>	<b>101</b>
<b>KAYNAKÇA.....</b>	<b>108</b>

## GİRİŞ

Fotoğraf 1839'da icat edildiğinde, ressam Paul Delaroche'un resmin öldüğünü söyleyişi ünlüdür.<sup>1</sup> 1895 yılında sinemanın icadıyla da tiyatro sanatının akıbetiyle ilgili sorular gündeme gelmiştir. Sinemanın ortaya çıkmasıyla teknik olanakları kendi bünyesinde kullanma yöneliminde bulunan tiyatro ve gösteri sanatları, film ve projeksiyonu kendi anlatım biçimleri için araçsallaştırmışlardır.

20.Yüzyıl başından beri, tiyatro sanatının içinde etkin bir kullanım kazanmış olan film ve projeksiyonun, günümüze kadar değişen çok farklı kullanım ilkelerine sahip olduğu görülmektedir. Bu farklı kullanımların tarihsel süreçler içerisinde, sanatın değişen estetik biçimleriyle ilişkili olduğunu söyleyebiliriz. Geçtiğimiz yüzyıldaki sanatın gerçeklikle kurduğu ilişki üzerine ortaya çıkan tartışmalar, filmin ve projeksiyonun tiyatro disiplini içerisindeki biçimsel ve anlamsal niteliğini etkilemiştir. Ressam Mondrian, kendi döneminde sanatın gerçekliğin yoksun olduğu bir dengenin yerini tuttuğuna, gerçekliğin giderek sanatın yerini alacağına inanarak, hayatın dengeye kavuştukça sanatın ortadan kalkacağını ileri sürmüştür.<sup>2</sup> Mondrian kendi döneminden sanat ve gerçeklik ilişkisine dair isabetli bir öngöründe bulunmuştur; ancak günümüzde sanatın varlığını, değişen gerçeklikle kurduğu yeni ilişki bağlamında sürdürdüğünü söyleyebiliriz. Hayat gerçekliğinin, hızla gelişen teknik yeniliklerle sanatın içine girmesi, günümüz çağdaş sanatında bunalımlı bir sürece de işaret etmektedir. Çok benzer bir şekilde Donald Kuspit *Sanatın Sonu* adlı kitabında, sanatın gerçeklikle girdiği ilişki neticesinde estetik temelinden uzaklaştığından, hayatın bizatihi kendisinin sanat haline getirilmesiyle sanat sonrası bir sürece geçildiğinden bahseder.<sup>3</sup> Çağdaş tiyatrodaki da, hayat gerçekliğini oyun alanına sokma serüveninin içinde film ve projeksiyon araçları, anlamsal ve biçimsel olarak etkin unsurlar olarak karşımıza çıkmaktadır.

---

<sup>1</sup> Arthur C. Danto, *Sanatın Sonundan Sonra*, çev. Zeynep Demirsu, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2010, s.103

<sup>2</sup> Ernest Fischer, *Sanatın Gerekliliği*, çev. Prof.Dr. Cevat Çapan, Ankara, V Yayınları, 1993, s.7

<sup>3</sup> Donald Kuspit, *Sanatın Sonu*, çev. Yasemin Tezgiden, İstanbul, Metis Yayınları, 2006

Bu çalışmada, değişen gerçeklik ve sanat ilişkisi çerçevesinde, 20. yüzyıl tiyatrosunda film ve projeksiyonun kullanım biçimleri, üç farklı dönem üzerinden, üç farklı yönetmen/grup bağlamında incelenecektir. Değişen sosyo-ekonomik ve sosyo-kültürel süreçler içinde, sanatın ve tiyatronun gerçeklikle kurduğu ilişkinin belirgin şekilde kırılmalarının yaşandığı bu üç dönem içinden seçilen yönetmen/gruplar ise, kendi dönemlerinin sanat anlayışını ortaya koyan çok önemli örneklerdir. **Piscator**'un filmi ve projeksiyonu ilk defa tiyatrodaki politik tiyatro biçimini yaratmak üzere kullanması, **Wooster Group**'un klasik metinleri ya da kolaj oyunlarını projeksiyon ve film yoluyla yapıbozuma uğratarak sahnelemelerinde kullanması, **Rimini Protokoll**'ün hayat pratiğini aynıyla sahneye *reality show* niteliğiyle taşıırken projeksiyon ve medya araçlarından yararlanması, bu yönetmen ve grupların filmi ve projeksiyonu kullanma işlevlerinin birbirlerinden farklı ve çarpıcı örnekler olmaları, çalışmada incelenmek üzere seçilme nedenleridir. Bununla beraber sanatın ve tiyatronun gerçekliğe göre konumlandırılış biçimleri ve hayat-sanat sınır çizgilerinin değişkenliği açısından seçilen bu üç yönetmen/grubun, birbirinden farklı tutumlar sergilemeleri, çalışmanın bu bağlamda birden fazla soruyu ve analizi açığa çıkartmasına olanak tanır. Bu üç grup/yönetmenin film ve projeksiyonu kullanma işlevlerinin birbirlerine göre kıyaslanması ise değişen koşullar içinde, izleyicilerin de tiyatrodaki görsel imajlar ve gerçeklik görüntüleri karşısındaki konumlandırılışlarının sürecini de açığa çıkartacaktır.

Film ve projeksiyonun tiyatrodaki kullanımının incelenmesindeki başlangıcın ve tayin edici dönemin, tarihsel avangartların ortaya çıkış süreci olduğunu düşünüyorum. Bu dönemde, özellikle sinemanın etkisi ve gelişmiş teknik araçlar sayesinde sanat eseri biriciklik niteliğini yitirmiştir.<sup>4</sup> Tarihsel avangartlar, yirminci yüzyıl sanatında önemli bir değişim ve başlangıcın habercisidirler. Sanatta yeni eğilimlerin ortaya çıkması, yeni estetik arayışları getirmiş, yeni sentetik biçimler yaratma yolları aranmıştır. Bu anlayışla, performansların içinde filmin ve projeksiyonun kullanımıyla etkileyici gösteriler gerçekleştirilmiştir. Tarihsel avangartların sanatta biçim arayışları ve köktenci biçimsel denemeleri tiyatrodaki çok

---

<sup>4</sup> Süreyya Karacabey, **Modern sonrası Tiyatro ve Heiner Müller**, Ankara, De Ki Yayın, 2006, s.27



sayıda yönetmeni etkilediği gibi filmin ve projeksiyonun tiyatroya alınmasına da kaynaklık etmektedir. Brecht ve Piscator'un biçim denemeleri, törensel tiyatro, 1960 sonrası sahne yönelimleri arasında beliren gösterim sanatı, dans tiyatrosu türleri, varlıklarını yüzyıl başının tarihsel avangart akımlarına borçludurlar.<sup>5</sup>

20. Yüzyıl başında filmi ve projeksiyonu teatral disiplin içerisinde düzenleyerek, içinde bulunduğu endüstri çağının biçimsel sahnesini yaratma düşüncesi, Erwin Piscator'la başlamıştır. Piscator, izleyicisini, tiyatrodaki politik olarak bilinçlendirme niyetindedir. Tiyatro ile politik gerçeklik arasında bir bağ kurabilmek için yeni teatral biçimler arayışına girmiştir.<sup>6</sup> Bu arayış onu film ve projeksiyonu sahnelemelerinde etkin bir kullanım aracına dönüştürmeye yönlendirir; ancak bu aşamada tarihsel avangartların biçimsel özelliklerinden etkilenerek kendi sahne anlayışını yaratmıştır. Buradan hareketle, çalışmanın birinci bölümünde avangart sanat hareketlerinin ortaya çıkışı ve Piscator Tiyatrosu'nu nasıl etkilediği tespit edilip Piscator Tiyatrosu'nda film ve projeksiyonun hangi ilkesel koşullarda kullanıldığının açığa çıkartılması üzerinde durulacaktır. Özellikle de Piscator'un film ve projeksiyon aracılığıyla **“gerçeklik”**le kurduğu ilişkinin biçimi, birinci bölümün temel değerlendirmesi olacaktır. Bu değerlendirme de, Piscator'un gerçek belge kullanımına yer verdiği iki önemli oyunu üzerinden yapılacaktır.

Çalışmanın ikinci bölümü ise, sanatın içine gündelik hayat pratiğini sokma tutumunun etkinleştiği 1970'li yıllar ve 1980 başı genel sanat ortamının arka planında gelişecektir. Piscator'un döneminde tekniğin etkileyciliğinin bu dönemdeki etkisinin kayboluşuyla film ve projeksiyon, tiyatrodaki başka uygulama biçimleriyle karşımıza çıkacaktır.

Sanatta özelliğin ön plana çıkmasıyla ve bunun yarattığı keyfiliğin sorumluluk almaz tutumuyla beraber her çeşit kültürel ve popüler malzemenin sanatta ve tiyatrodaki kullanılmaya başlandığı yeni bir dönem söz konusudur. Bu malzemelerin dönemin yeni avangart topluluğu Wooster Group'un yaptığı gibi kendi

<sup>5</sup> Aysın Candan, **20. Yüzyılda Öncü Tiyatro**, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 1997, s.90

<sup>6</sup> Hasibe Kalkan Kocabay, **Gerçeklikle Yüzleşmek**, İstanbul, Papirüs Yayınevi, 2003, s.25

gerçekliğinden çıkartılıp yeni bir gerçeklik elde etmek için kullanıldığı görülmektedir. Bu noktada dikkatimizi çeken şey, Wooster Group'un hayattan seçtiği malzemeleri sanatın içine dahil etmesinin en belirgin aktörlerinin projeksiyon ve film kullanımı olduğudur. Peter Bürger avangart sanat anlayışını, anlam yüklemek için fragmanları bir araya getirerek (o anlam, artık bir anlamın var olmadığını gösteren bir mesaj da olabilir) eseri organiklikten çıkarma olarak tanımlar.<sup>7</sup> Wooster Group'un bu yolla gerçekleştirdiği yapı bozuma uğratılmış metinlerden ve her çeşit kültürel malzemedan oluşan oyunları, postmodern sanat anlayışının küçük bir portresini oluşturmaktadır.

İkinci bölüm, Wooster Group'un kendi dönemine ait sanat disiplinlerinden beslenerek film, projeksiyon ve medya araçlarının kullanımıyla nasıl bir estetik üretimde bulunduğu üzerinedir. Amerikan avangart tiyatrosunun en çarpıcı topluluklarından biri olan Wooster Group, film ve projeksiyon aktörleriyle kendi dönemine ait sanatın gerçeklikle değişen ilişkisine göre nasıl konumlanmıştır? 70'li yılların sonu ve 80'li yılların başındaki iki önemli oyunlarının son derece detaylı bir şekilde inceleneceği bu bölümde, tiyatrodaki gerçeklikle olan ilişkinin seyrinde yaşanan bir dönemeci temsil etmesi açısından Wooster Group'un ilk dönem oyunlarındaki film ve projeksiyonun kullanım ilkeleri tespit edilecektir. Oyunların estetik özelliklerinin tespit edilmesi, postmodern paradigma içinde seyircinin gerçeklik karşısında nasıl konumlandırıldığına ilişkin önemli bulgular içermektedir.

Wooster Group oyunlarının postmodern sanatın ideolojisiyle ilişkisi, gerçeklikle nasıl bir ilişki kurduğu ve teatral biçimlerinde hayat-sanat biraradalığını nasıl kullandıkları, ancak estetik biçimler altında yeniden üretiminin nasıl gerçekleştiğinin incelenmesiyle anlaşılacaktır. Piscator tiyatrosundaki film ve projeksiyon kullanımı ve Wooster Group'un filmi ve projeksiyonu kullanım ilkelerinin karşılaştırılması; değişen sanatsal tutumların ekseninde, film, projeksiyon ve medya araçlarının bu dönemdeki yeni serüveninin tespit edilmesi, ikinci bölümün sonunu oluşturacaktır.

---

<sup>7</sup> Peter Bürger, **Avangard Kuramı**, çev. Erol Özbek, İstanbul, İletişim Yayınları, 2009, s.137

Çalışmanın üçüncü bölümü tekno-kültür çağında, görüntülerle oluşturulan tiyatrodaki gerçekliğin, geldiği son evreyi tespit etme niyetini taşımaktadır. 1990 itibariyle Sovyet bloğu çökmüş, ileri teknoloji, hızlı enformasyon ve bilişim sistemi hızla tüm dünyada etkinleşmiştir. Küreselleşmeyle beraber görüntü teknolojilerinin yarattığı imge seli hem popüler kültürde hem de sanatsal pratiklerde baskın unsurlar olarak artık karşımızdadır. Elektronik teknolojilerle birlikte zamanı ve mekânı algılama biçimleri, insan-toplum ilişkisi kökten değişikliğe uğramıştır.<sup>8</sup> İçinde bulunulan medya çağında, sanat üretimi görüntüye dayalı hale gelmiştir. Tiyatronun güncel gelişimi ve performans da yeni medya teknolojileri ve yeni algıya ilişkin alışkanlıkların yeniden tanımlanmasıyla kültürel manzaraları değiştirmiştir.<sup>9</sup>

Bu manzara içinde imge üreten araçları gerçeklikle kurdukları yeni ilişki biçimi bağlamında kullanan Çağdaş Alman Tiyatrosu'nun önemli topluluğu Rimini Protokoll'ün detaylı olarak analizi yapılacaktır. Rimini Protokoll, oyunlarında kullandığı hayattan her çeşit gerçek unsurla kendi teatral formunu yaratmaktadır. Film ve projeksiyon araçları ise tamamen hayat gerçekliği imgelerini, oyunlara taşıma niyetindedir. Bu gerçek imgeler, oyunların içinde hangi biçimsel ve anlamsal bütünlükle oluşturulmaktadır? Hayattaki görüntü bolluğunun içinde gerçekliğe duyulan kuşku, Rimini Protokoll'ün gerçek belge ve film görüntülerinin gerçekliğine nasıl tesir etmiştir? Yoksa bu teatral tutum aslında sadece bir gerçeklik öykünmesi midir? Bu soruların cevaplarının tartışması, topluluğun iki oyunundaki film, projeksiyon ve diğer görüntü üreten araçların hangi sanatsal estetik tercihle kullanıldığının incelenmesiyle yapılacaktır. Wooster Group'un ve Rimini Protokoll'ün oyunlarındaki görüntü üreten araçların kullanım ilkelerinin karşılaştırılması, üçüncü bölümün sonundaki temel değerlendirmeyi oluşturacaktır.

Son olarak da 20. yüzyıl başından günümüze, tiyatrodaki, film ve projeksiyon teknik unsurlarının gerçekliği aynıyla sahneye taşıma yönündeki genel kullanımlarının

---

<sup>8</sup> Ortak Kitap, **Sanatlar ve Toplumsal Etkileşim**, ed. Mukadder Çakır Aydın, İstanbul, E Yayınları, 2009, s.29

<sup>9</sup> Hans-Thies Lehmann & Patrick Primavesi, "Dramaturgy on Shifting Grounds", **Performans Research On Dramaturgy**, Volume 14, Eylül 2009, s.3

değerlendirmesi yapılacaktır. Böylece de çağdaş tiyatronun geldiği son evrede, teknik unsurların etkinliği ve sanatsal üretimlerin genel manzarası ortaya çıkacaktır.

## 1. 20. YÜZYIL BAŞINDA TİYATRODA FİLM VE PROJEKSİYON

### 1.1. 20. yüzyıl Başında Genel Sanat Ortamı ve Avangart Hareketlerin Çıkışı:

20. YY yeni bir çağ; Sanayi çağı. Savaşlar, devrimler, yeni oluşan devletler, yeni sosyal ve politik dengeler, yeni ekonomik yapılanmalar süreci dönemin bilimde ve teknolojiadaki gelişme hızını epey ilerletmiştir. Endüstri devrimini gerçekleştirmiş Avrupa'nın yeni dönüşümü, bilimde ve sanatta hızla ilerleyen bir toplum bilinci yaratma yolundadır. Modernizm de, 20. yüzyıl başlarında kent yaşamını dönüştüren yeni icatların yarattığı heyecandan güç almıştır.<sup>10</sup> Taylorizmin üretim sürecinde zamanın ve mekânın rasyonelleşmesi ilkesi çalışanları makinelere bağımlı hale getiren yeni bir dünya yaratmıştır. Otomobil, uçak, sinema gibi artık yaşamın kendisini hız ve estetik olarak değiştiren çok sayıda yeni buluş vardır. Bu yeni buluşların sanata ve tiyatroya yansması da çok süratli olmuş, avangart akımlar öz ve biçim olarak farklı önerilerle sahneleme biçimleri ortaya koymuşlardır. Taylorizmin getirdiği makine estetiği ve hız ile etkileycilik, bazı avangart akımlar tarafından göklere çıkarılmaya başlanmıştır. Antik Yunan'dan itibaren çağlar boyunca gelişerek ilerleyen tiyatro sanatı da, bir yandan ilerleyen modernizmle gerçekçilik akımının izinden giderken, bir yandan da karşı gerçekçi akımlarla sentetik biçimler yaratma yoluna gitmiştir.

20. yüzyıl sanatını etkileyen en önemli olaylardan biri 1. Dünya Savaşı olmuştur. Savaş sonrası yıkılan imparatorluklar, yeni oluşan devletler ve rejimler yepyeni bir sosyal ortam yaratmıştır. Rusya'da gerçekleşen devrim, kitleleri etkilerken yenilgiyi yaşayan başka bir ülke Almanya'da, nazizm yükselmeye başlamıştır. Yenilgi siyasal bir kaosa, toplumsal anlamda da bir düş kırıklığına yol açar. Tüm bu toplumsal buhran süreci içinde sanatta avangart tepkilerin oluşması artık kaçınılmazdır.

---

<sup>10</sup> Perry Anderson, **Postmodernitenin Kökenleri**, çev. Elçin Gen, İstanbul, İletişim Yayınları, 2005, s.123

Duyulara seslenen, hoş, tatlı, melodik, süslü, bezemeci, yüceltici her şeye sırtını çeviren avangart sanat, eski sanat araçlarını bile kullanmayı reddederek dilde yeni bir dil yaratmayı (Rimbaud), müzikte 12 ton dizgesini bulmayı (Schönberg), resimde resim sanatını yeniden keşfetmeyi (Picasso) seçer.<sup>11</sup>

Rusya'da ve İtalya'da gelişen Fütürizm, özellikle Almanya'da Ekspresyonizm, I. Dünya Savaşı'nın ilk yıllarında İsviçre'de doğan ve savaş sonrasında Fransa ve ABD'de iki ayrı kol halinde devam eden Dadaizm ve onun bir uzantısı olarak ortaya çıkan ama sonradan farklılık gösteren Sürrealizm, en temel ana akımlar olarak kendini gösterir.

Avangart akımların ortak özelliği ise dramatik metinlerin bütünselliklerini parçalamaları ve dramatik yapıt nosyonunda kalıcı değişimlere yol açmalarıdır.<sup>12</sup> Bu açıdan getirdikleri yenilikler, Piscator gibi tiyatro adamlarının dramatik metni kavramalarında önemli etkilenmelere yol açmıştır.

Bununla beraber sanat ile hayatın sınırlarının sorgulandığı bir dönem başlamıştır. Hayatla sanat arasındaki boşluğun doldurulması, seyir yeriyle sahne arasındaki boşluğun doldurulmasına da karşılık gelecektir; bu da yeni bir estetik alımlama, hatta sahneye ait göstergelerin tamamında bir değişim demektir.<sup>13</sup> Perry Anderson, 20. yüzyılın başına ilişkin değerlendirmesinde şöyle der:

“19.yüzyıl boyunca sanat topluma giderek daha da yabancılaşan, hatta topluma olan uzaklığını fetişize eden eleştirel bir bölge haline gelmiştir. 20. yüzyılın başlarında gerçeküstücülük gibi devrimci avant-garde akımlar, estetik iradenin çarpıcı edimleriyle, sanat ile yaşam arasındaki bu uzaklığı ortadan kaldırma yönünde bazı girişimlerde bulunmuşlardır.”<sup>14</sup>

20. yüzyıl başındaki tarihsel avangartların bu girişimleri 1960 sonrası Amerikan avangardılla beraber performans sanatının başlıca konusu olarak, happening, fluxus, kavramsal sanat biçimleriyle yeniden gündeme gelecektir. 1960 sonrası postmodern

---

<sup>11</sup> Aysin Candan, **20. Yüzyılda Öncü Tiyatro**, s.62

<sup>12</sup> Süreyya Karacabey, **Modern sonrası Tiyatro ve Heiner Müler**, s.23

<sup>13</sup> Süreyya Karacabey, **Modern sonrası Tiyatro ve Heiner Müler**, s.36

<sup>14</sup> Perry Anderson, **Postmodernitenin Kökenleri**, s.58

sanatın, hayat-sanat ayrımının ortadan kaldırılmasına yönelik tüm yönelimlerinin kaynağı tarihsel avangartlarda aranacaktır.

İki dünya savaşı arasındaki tarihsel avangartların çıkışı, “zamanı ve mekanı o güne kadar hayal bile edilemeyecek bir biçimde yaklaştırmıştır” der Lichte.<sup>15</sup> Teknik buluşların sürati, kent yaşamının hızla artması, insanların makinelerle çalışmalarının artması, tabii ki beraberinde yaşam algılayışında hızı ve devinimi getirir. Böyle bir sosyal ortam da tiyatro sanatını belirgin şekilde etkilemiştir. Tiyatroda da artık kendi dilini yaratan, yazarından bağımsız, reformcu, yeni teknolojileri kendi hizmetine alan farklı sahnelemeler görülmeye başlanmıştır. Tiyatro sahnesinin mimari açıdan yeniden değerlendirilmesi, oyun alanı ve seyir yeri ilişkisinin farklılaştırılması, hep yeni bilimsel ve teknik gelişmelerin ve de sanatsal hareketlerin çeşitlenmelerinin yansımalarıdır.

“Tarihsel avangard hareketlerin Kübizm, Fütürizm, Dada gibi çatışmalı modellerinin tiyatro estetiği üzerindeki etkileri, dramatik metinler üzerindeki etkilerinden daha önemlidir. Bu modellere uygun saf bir estetik biçimden bahsetmek mümkün olmasa da dönemin en önemli özelliği olan etkileşim bu hareketlerin özelliklerini sahneleme biçimlerinde, yazma biçimlerinde görünür kılar. (...)”<sup>16</sup>

Yüzyıl başında Belgesel Tiyatro'nun kurucusu olan Erwin Piscator'un da kendi tiyatro estetiğini yaratırken, yeni avangart sanat üretim biçimlerinden etkilenmemesi neredeyse imkansızdır. Erwin Piscator, politik tiyatro kavramı çerçevesinde geliştirdiği belgesel tiyatrosuyla sahneyi film ve projeksiyon gibi teknik unsurlarla donatarak önemli bir atılım gerçekleştirmiştir. Tam da endüstri devriminin ilk yıllarında, makineleşmeye, hıza, dinamizme, savaşçılığa hayranlığıyla kendini gösteren Fütürist akımın sanata soktuğu teknik unsurlar, Piscator'un politik tiyatrosu için işlevsel bir estetik yaratmasında son derece etkili olmuştur. Günün sanat akımlarından fütürizmin, kitle ile makinalaşmayı geleceğin sanatında birleştirme düşüncesi<sup>17</sup>, Piscator'un Mimar Gropius ile beraber tasarladığı teknik olanakları

<sup>15</sup> Süreyya Karacabey, **Modern sonrası Tiyatro ve Heiner Müller**,s.42

<sup>16</sup> **A.e..s.** 57

<sup>17</sup> Ayşın Candan, **20. Yüzyılda Öncü Tiyatro**, s.142

yüksek “bütünsel tiyatro” düşüncesinin kaynağını oluşturmaktadır. Ancak bu tasarı hiçbir zaman hayata geçirilememiştir.

Fütürizm, 1909 yılında yayınlanan ilk manifestolarıyla, endüstri çağının tüm yeniliklerini, beraberinde hız ve devinim estetiğini de getirerek, sanatta yüceltiyordu. Fütürizmin yenedünyanın yaşantısını sanata aktarmakla ilgili yeni sanatsal arayışları, sahne üzerinde her türlü yeni teknik olanağı kullanmakla ilgili kayıtsız şartsız bir kabulü de kendinde barındırıyordu. Bu açıdan, Piscator tiyatrosundaki film ve projeksiyonun kullanımının biçimsel koşullarının kaynağını oluşturan fütürist sanat hareketi, kendi içeriksel ve sanatsal önerileriyle de 1960 sonrası performans sanatının kaynağı durumundadır.

Yüzyıl başında sinema sanatının doğuşunun ve kısa sürede yaygınlık kazanmasının etkisi fütürist performanslarda da görüntünün kullanılmasıyla kendini gösterir. Çok sayıda fütürist performansın içinde projeksiyonun kullanımı yaygınlaşmıştır. Mesela “*Şehvet Manifestosu*” nun yazarı Valentine de Saint-Point, 30 Aralık 1913’ de, Comedie des Champs-Elysees’ de yaptığı bir performansta; aşkın, savaşın ve atmosferin enteresan bir biçimde dansını yapmıştır. Ancak bu performans, rengarenk ışıkların projeksiyonla üzerini aydınlattığı bir kumaşın önünde gerçekleşmiştir. Satie ve Debussy’nin müzikleri eşliğinde hazırlanan dans esnasında, bir başka duvara da matematiksel denklemler projeksiyonla yansıtılmıştır.

Projeksiyon kullanımıyla beraber fütürist tiyatrodaki kullanılan en temel ilke, “eşzamanlılık”tır. Fütürist Marinetti’nin sahnelemelerinde kullandığı eşzamanlılık ilkesi, fütürizmin kısa, öz ve yıkıcı üslubunu oluşturmak için önemli bir ifade dili yaratmıştır. Örnek olarak, Marinetti’nin “*Ayaklar*” oyununda seyirci, sahnede yarı beline kadar perde inmiş insanların ayaklarını görür. Oyun, ayakların farklı durumlarda görülüp izlenmelerinin ardından, bir ayağın diğer bir ayağı tekmelemesinden sonra biter<sup>18</sup> Gene Marinetti’nin 1915 de basılan oyunu “*Eşzamanlılık*” da sahne ikiye bölünmüş olarak görülür. İkisinde de birbirinden

---

<sup>18</sup> RosaLee Goldberg, **Performance Art**, London, World of Art, 1988, s.26



tamamen bağımsız iki farklı kesit gösterilir. Bir taraftaki güzel bir koket kadının, burjuva ailesinin olduğu tarafa geçişinin görülmesiyle oyun sona erer.<sup>19</sup>

Eşzamanlılık ilkesi, daha sonra inceleyeceğimiz Piscator oyunlarında da filmin ve projeksiyonun kullanım ilkelerinden biri olarak görülecektir. Bu açıdan Piscator'un Belgesel Tiyatrosu'nun fütürist sanat hareketinden beslendiği saptamasını şimdiden belirtmekte fayda vardır.

Piscator Tiyatrosu'nu önemli bir şekilde etkileyen bir başka öncü akım ise Dada'dır. Hayatta günlük kullanımı olan nesnelere, fotomontaj tekniği ile bir araya getirilerek sanat ürünü haline getiren Dada, tamamen nihilistlik bir hareketti. Esas amacı sanat eylemini yerle bir etmektir. Müzeleri bir sanat tapınağı gibi gören, buradaki yapıtları bir ikon gibi, tanrı verisi olarak huşu içinde seyredenleri sarsmak için ellerinden geleni yapıyorlardı.<sup>20</sup> Tamamen döküntüden ve çöpten oluşan sanat yapıtları inşa ederek alımlayıcıları provoke ediyorlardı. George Grosz, Dada akımının en temel ürünlerinden birinin "Almanya'nın İhtişamını ve Çöküşünü Gösteren Üç Katlı Anıt" olduğunu ve bu anıtın her türlü çer çöpün bir araya getirilişinden meydana geldiğini anlatır.<sup>21</sup> Hayata dair her türlü nesne ile sanat yapma eyleminin getirdiği hayat- sanat ilişkisinin farklılığı, Piscator tiyatrosu için de belirleyici olacaktır. Ancak Piscator, bu yeni ilişki biçimini kendi ideolojik tiyatrosu için sadece biçimsel olarak kullanır. Çünkü Dada seyircisini herhangi bir düşünce biçimi doğrultusunda etkilemek istemez. Dada mevcut düşünce biçimlerini yıkarak yerine yeni bir önermede bulunmaktan kasten kaçınır. Esas olarak muhalefeti tam da budur. Grosz bunu şu şekilde anlatır:

"Her şey hareket ediyor, hiçbir şeye saygı duymuyor, her şeye tükürüyorduk: işte bu Dada'ydı. Mistisizm değildi, Komünizm değildi, Anarşizm de değildi. Bütün bu saydığım hareketlerin bir planı, programı vardı. Bizse tam anlamıyla nihilistlik, simgemiz hiçlikti, boşluktu, boş bir delikti."<sup>22</sup>

---

<sup>19</sup> A.e., s. 28

<sup>20</sup> Nazan- Mazhar İpşiroğlu, **Sanatta Devrim**, İstanbul, Hayalbaz Kitap, 2009, s. 91

<sup>21</sup> Ahu Antmen, **20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar**, İstanbul, Sel Yayıncılık, 2009, s.132

<sup>22</sup> A.e., s.131

Bu Piscator'un politik tiyatrosunun tam aksi bir yönelimdir. Piscator, Dadacıların “sanat hiçbir şey değildir” sözünden hareket etmiş; ancak sanatın yerine politika kavramını koymakla işe başlamıştır.<sup>23</sup> Esasında tarihsel avangartların biçim-içerik diyalektiğinde biçime verdikleri ağırlık,<sup>24</sup> Piscator Tiyatrosu'nu etkilemiş, ancak politik içeriğe vermiş olduğu önemle onlardan ayrılmıştır. Bu ayırım noktasında oyunlarında gerçek belgeleri film ve projeksiyon ile göstermesi ise, gerçekliğin tiyatro disiplini içinde kullanımının önemli bir başlangıç sürecidir. Bu süreci ve gerçekliğin tiyatronun içinde kullanımının nasıl başladığını anlayabilmek için Piscator tiyatrosuna ve gerçekliği ele alış biçimine yakından bakmak gerekmektedir.

## 1.2. Piscator Tiyatrosu:

İki dünya Savaşı arasında hızlı teknik ilerlemenin görüldüğü dönemde, yenilikçi ve deneysel teatral çalışmalar hız kazanmıştı. Sinema sanatının ortaya çıkışıyla sanat üretiminde sinemasal anlatımın kullanılmaya başlandığı bu yeni dönem aynı zamanda gerçeklik ve sanat ilişkisinin sınırlarının yeniden belirlendiği çeşitli denemelerle geçmekteydi.

“Birinci Dünya Savaşı sonrasının deneyci, politik tiyatrosu geleneksel iletişim yöntemini aşabilmek için yeni kaynaklar aradı. Uzakdoğu tiyatrosunun göstermecî biçiminden, ortaçağ misterlerinin eşgörünümlü (simültane) sahne düzenlemesinden, Elizabeth Dönemi tiyatrosunun yöntemlerinden, Avusturya, Bavyera halk oyunlarından, olay akışını hızlandıran; zaman ve mekan sınırlarını kaldıran sinema tekniğinden, çağdaş yaşamın makineleşmiş insanını simgeleyen Charlie Chaplin filmlerinden, on dokuzuncu yüzyıl müzikholünün eğlendirme yöntemlerinden yararlandı. Oyunun yazılı metni iyice önemini yitirmekte, konuşmalar çok kısa cümleciklerden oluşmakta, konuşmanın yerini hareket almaktaydı.”<sup>25</sup>

Piscator ise çağın teknik ilerlemeler neticesinde yücelttiği makine estetiğini sahne tekniğine uyguladı. Brecht'e göre, Piscator gelmiş geçmiş en büyük tiyatro yönetmenlerinden biriydi ve tiyatro uygulamasını elektrikli bir ortama soktuğu gibi

<sup>23</sup> Özdemir Nutku, **Dünya Tiyatrosu Tarihi 2**, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1985, s.151

<sup>24</sup> Ayşin Candan, **20. Yüzyılda Öncü Tiyatro**, s.90

<sup>25</sup> Sevda Şener, **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, Ankara, Dost Kitabevi, 2006, s.258

çok önemli malzemeler üzerinde büyük çalışmalar ortaya çıkarmıştı.<sup>26</sup> Bu uygulamanın en yeni tarafı film ve projeksiyon gibi araçlarla sahnede artık oyuncuların dışında da yeni görüntü alanlarının yaratılmış olmasıydı. Filmin ve projeksiyonun yarattığı görüntü alanlarının zaman zaman gerçek belgelerle kanıtlanması ise kökeninde Piscator'un gerçeğe ilişkin arayışından ileri gelmekteydi. Piscator bu arayışını ve bunun yarattığı teatral yönelimini şöyle ifade eder:

“Ben özellikle dekorsuz giysisiz çırılçıplak oynamak istiyorum; ama bu gövdesel değil, ruhsal bir soyunmadır; ruhumuzu çırılçıplak göstermeliyiz. Çünkü ancak bu yoldan gerçeğe erişebiliriz; o gerçekte yaşamımızın içeriğini verecektir. Böylece yaşayabilmemiz ve mutlu olabilmemiz için temel ilkeleri bulabileceğiz.”<sup>27</sup>

Piscator tiyatrosunda gerçekler filmle, fotoğraflarla istatistik araştırmalarla seyirciye gösteriliyordu. Bu yöntem seyircinin gördüğü belgelere inanmasını sağlıyor ve hızlı bir şekilde etkileyebiliyordu. Yöntemin barındırdığı estetik biçimsel unsurların değerlendirilebilmesi için Piscator'un tiyatro yaşamından ve politik kimliğinden bahsetmek gerekmektedir.

### **1.2.1. Erwin Piscator: Kısa Bir Tarihçe:**

17 Aralık 1883'te Ulm'da doğdu. Münih Üniversitesi'nde felsefe, sanat ve tiyatro tarihi öğrenimi görürken I.Dünya Savaşı sırasında askere alındı. Savaşın içinde yer almış kendi kuşağının pek çok sanatçısı gibi Piscator da öfkeliydi ve savaş sonrası bu öfkelerini, yaptığı tiyatro aracılığıyla, kapitalist düzene yöneltti.

Almanya'nın I. Dünya Savaşı sonrası yaşadığı mağlubiyet, işsizlik ve enflasyon gibi büyük ekonomik sorunları beraberinde getirdi. Giderek yoksullaşan halk, savaş sonrası düş kırıklığıyla beraber ne yapacağını bilmez bir şaşkınlık içindeydi. Piscator 1918'de Berlin'e döndüğünde, Rusya'da devrim gerçekleşmiş, çıkış yolu arayan kitleler için sosyalizm bir umut ışığı olarak belirmeye başlamıştı. Piscator, tüm bu

---

<sup>26</sup> Özdemir Nutku, **Dünya Tiyatrosu Tarihi 2**, s.151

<sup>27</sup> **A.e.**, s.152

belirsizlik ortamı içinde Marksist ideolojiyi benimseyerek, 1920’de komünist Gençlik Örgütleri Lideri Hermann Shüller ile “Proleterya Tiyatrosu” nu kurdu.

“Böyle bir “uyarı-propaganda” tiyatrosuna grafikçi ve karikatürist Grosz, dadacı Heartfield, Hülsenbeck gibi kimseler de katıldı. Bu tiyatrodaki çağın güncel olaylarını yansıtan oyunlar oynanıyordu. Bunlar belli bir olayın kesitini veriyor ve seyirci bu olay üzerinde düşünmeye, yargı vermeye götürülüyordu. Bu tiyatrodaki Piscator’un tutumunu onaylayan birkaç profesyonel oyuncu yanı sıra daha çok işçilerden kurulu bir sanatçılar topluluğu vardı”.<sup>28</sup>

Proleterya Tiyatrosu, 1921’ de yeterince sanatsal olmadığı gerekçesiyle kapatıldıktan sonra Piscator 1923’te “Merkez Tiyatrosu” nu kurdu; ancak istenilen başarı yakalanamamıştır. 1924 yılında Piscator “Volksbühne’nin” başına geçti. Burada *Bayraklar* (Die Fahnen), *Haydutlar* (Die Rauber), Em Welk’in *Gotland Üzerinde Fırtına* (Gewitter Über Gotland) gibi oyunları sahneye koydu. Piscator, artık tiyatroyu insanları politize etmek amaçlı yapmaya başlamıştı. Sınıf bilincinin yaratılması için belgesel anlatımı oyuna sokup, güncel politik olayların seyirciye politik bir estetikle gösterilmesi, Piscator tiyatrosunun belirleyici unsuru haline gelmekte idi. Bu sebeple, Volksbühne’deki son oyunu *Gotland Üzerinde Fırtına*’nın sahnelenmesinden sonra çıkan tartışmaların ardından 1927 yılında, Volksbühne’deki işini bıraktı. Almanya’da nazizmin yükselmeye başladığı 1927-1931 yılları arasında “Piscator Bühne” yi kurdu.

Piscator Bühne’de, Piscator’un en çok ses getiren *Hoppala Yaşıyoruz* (Hoppala Wir Leben), *Rasputin* ve *Aslan Asker Şvayk’ın Maceraları* (Die Abenteuer des braven Soldaten Schweik) gibi oyunları sahnelendi.

1931 yılında, Rusya’ya *Santa Barbaralı Balıkçıların Ayaklanması* romanını filme çekmeye gittiği bir süreçte Almanya’da yükselen nazizm ve Hitler’in iktidara gelmesi nedeniyle 1949 yılına kadar Almanya’ya geri dönmedi.

### 1.2.2. Belgesel Tiyatro:

---

<sup>28</sup> A.e., s.149

Romantizmle ortaya çıkan yeni “dahi” kavramı, politik sanatla ilgili tartışmaları da beraberinde getirmiştir. Bir taraftan sanatçının toplumu eleştirebileceği belirtilirken diğer taraftan da sanatın temel işlevinin sanatçının kendini ifade etmesi olduğu belirtilip gündelik, toplumsal veya politik sorunlarla ilgilenmemesi gerekliliği tartışılmıştır.<sup>29</sup> Yüzyıl başında, hararetle geçen bu tartışmalar ortamında, Piscator kendi sanatçı sorumluluğunu ve estetik anlayışını belirlerken daha önce bahsettiğimiz üzere, öncelikle öncü akımların söylemlerinden ve biçimsel bulgularından beslenmiştir. Savaştan döndüğünde Berlin Dada grubunun etkisinde kalmıştır. Dadaistlerde sanat yapıtı bir mermiye dönüştürülür. Seyircinin üstüne saldırır ve dokunsal bir nitelik kazanır.<sup>30</sup> Piscator, burjuva toplumunun kalıplaşmış değerlerine saldıran bir tutum takınan Berlin Dadacılarıyla birkaç gösteri hazırlamıştır. Dadacıların putkırıcı olmaları Piscator’u etkilerken bir yandan sanatta eylem fikriyle onlardan ayrılır. Piscator’un tiyatrosu, ideolojik tutumuyla farklı bir eksende yol alacaktır. Piscator’un sanatı ideolojik bir etkinlik olarak gerçekleştirme yöneliminde bulunduğu tespitini yaparken de, ideolojinin birden fazla farklı tanımının içinden bu çalışmadaki tanımının “belirli bir sınıfı ya da gurubu tanımlayan inanç sistemi”<sup>31</sup> olarak kullanıldığını belirtmek isterim.

Piscator, bundan sonra tamamen proleter sorunları içeren agit-prop uygulamalar yapmaya başlayarak tiyatroyu bir propaganda aracı olarak kullanmaya başlar. Amaç, proletarya için tiyatro yapmak değil, proletaryanın tiyatrosunu kurmak, “politik bir eylem” biçimi olarak güncel olayları tiyatro aracılığıyla etkilemektir.<sup>32</sup> Piscator Bühne’nin kurulmasından sonraki oyunlarında ise kendi politik ve sanatsal dilini yaratır.

“Piscator’un bundan sonraki uygulamaları, politik sahne estetiği açısından daha bütünlüklüdür. Kendisinin kurduğu “Piscator Bühne”de ünlü sanatçılarla birlikte çalışır. Sağlam bir dramaturginin üzerine oturan sahneleme, alanında ünlü sanatçıların katkılarıyla zenginleşir. Sahne konstrüksiyonu, simültane oyun düzeni, yürüyen bantlar, karikatür, kukla kullanımı, film, projeksiyon ve müziğin

<sup>29</sup> Toby Clark, **Sanat ve Propaganda**, çev. Esin Hoşsucu, İstanbul, Ayrıntı Yayınları,2004, s.15

<sup>30</sup> Jean Baudrillard, **Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm**, çev: Oğuz Adanır, İstanbul, Boaziçi Üniversitesi Yayınevi,2002, s.98

<sup>31</sup> Janett Wolff, **Sanatın Toplumsal Üretimi**, çev. Ayşegül Demir, İstanbul, ÖzneYayınları,2000,s.56

<sup>32</sup> Ortak Kitap, **Estetik ve Politika**, Çev: Ünsal Oskay, Eleştiri Yayınları, İstanbul 1985, s. 78

işlevselliği seyirciyi etkileyen anlatımın ilgi çekici öğeleri olduğu kadar, Piscator'un tiyatrodaki yapmak istediği politik bilinçlenmeyi sağlayacak ideolojik amaca yöneliktir".<sup>33</sup>

Piscator, politik gerçekliği sahne üzerinde göstermek için her türlü teknik imkânın kullanılması gerekliliği kanaatindedir. Bu da Piscator'u yeni teatral biçimler deneme arayışına yönlendirmiştir. Projeksiyonun ve filmin kullanımının, tam da bu noktada Piscator için yeni bir teatral dilin oluşumuna yardımcı olan araçlar niteliğinde olduğu söylenebilir. Reinhardt gibi Piscator da kendi politik estetiğini, teknik olanakların üstüne kurarak ışığı, müziği, konstrüktivist dekoru, ses efektlerini, projeksiyon ve filmi kullanımı sahnelemelerinin vazgeçilmez öğeleri haline getirir.<sup>34</sup> Daha sonraları Brecht'in kuramlaştıracığı Epik sahnelemenin ilk örneklerini yine Piscator'da görürüz.

Seyirci, ancak gerçekle yüzleşmesi halinde kendi koşullanmışlıklarından kurtulacağı için, sahneden güncel gerçeklikle ilgili belgeler gösterilmesi fikrinde olan Piscator, projeksiyonu ve filmi gene bu amaçla oyunlarında hizmetine alarak Belgesel Tiyatro'nun oluşmasını sağlamıştır.

Piscator, tiyatronun, izleyiciyi kendi alışlagelmiş koşullanmışlıklarından kurtarmak için bir araç olarak kullanılmasını önerir. Seyirci, tiyatrodaki gösterilen gerçekler karşısında kendi koşullanmışlıklarını bu çerçevede gözden geçirip yeniden bir değerlendirme yapabilecektir. Bunun için de Piscator, oyunların içinde gerçek belgeleri kullanmaya başlar. Oyunlarında ele aldığı herhangi bir küçük çaplı olayın ardında hangi büyük yapının olduğunu gösterilmesi, sistemin işleyişinin açığa çıkartılması, gerçek belgeler yardımıyla gerçekleşir. Olay akışını sık sık film ve projeksiyon kullanımıyla keserek dramatik aksiyon kalıbının dışına çıkıp epik biçimi kullanır.

---

<sup>33</sup> Günay Toprak, "20. Yüzyılda Tiyatronun Kitleleşmesine Yönelik Düşünce ve Uygulamalar", Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sahne Sanatları Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, 2006 s.43

<sup>34</sup> A.e., s.42

“Böylece tiyatro bir hareketi canlandırma sanatı değil, olguyu bildirme sanatı oluyordu. Bu uygulama epik tiyatro kavramını getirdi. (...) Piscator’un sahnede belgeler sunarak gerçekleri kanıtlaması, “epik belgesel” türünü belirlemiş oldu”.<sup>35</sup>

Seyirci ile oyun yerinin ilişkisi, seyirciye gösterilen gerçek belgelerle yeniden tanımlanır.

Piscator’un film ve projeksiyonu oyunlarında hangi ilkelerle kullandığını daha iyi anlayabilmek ve çalışmanın diğer bölümlerindeki filmin ve projeksiyonun farklı kullanımlarıyla karşılaştırma yapabilmek açısından, Piscator’un film ve projeksiyonu önemli biçimde kullandığı oyunlarını hatırlatmakta fayda görüyorum.

Piscator, Alfons Paquet’nin “*Bayraklar*” oyununu Volksbühne’de sahneye koyduğunda, ilk kez kendi teatral biçimini ifade edecek şekilde, projeksiyon ve filmi oyunun içine sokmuştur. Döner sahnenin kullanıldığı oyunda sahnenin iki yanında bulunan perdelere yansıtılan projeksiyonlarda epizod başlıkları, oyunun mesajını vurgulayan yorumlar, bazı istatistiki veriler, söz konusu kişilerin fotoğrafları ve sahneleri birleştiren metinler yansıtılıyordu. Böylece oyun, o güne kadar görülmemiş bir hızla, etkileyici ve yüksek bir bildiri niteliği kazanmış oluyordu. Piscator, bu kullanımın, aksiyonun genişletilmesi ve olayların ardında yatanların açığa çıkarılmasıyla ilgili olduğunu ve artık gösteri-oyun’dan didaktik-oyuna geçildiğini söylüyordu.<sup>36</sup> Oyunda, projeksiyonla görüntülerin gösterilmesi, dramatik oyunları çerçeveleyen, bunlara sebep olan gerçeklerin açığa çıkartılması, ilk kez denenen yeni bir teknikti. 1925 yılında oynanan “*Herşeye Karşın*” ise gerçek film görüntülerinin dramatik aksiyonla arka arkaya geldiği çok önemli bir oyundur. Ardından 1927’de oynanan “*Hoppala Yaşıyoruz*” da ise oyunun kahramanı devrimci Karl Thomas’ın akıl hastanesinde geçen sekiz yılı boyunca dışarıdaki dünyada olup bitenleri anlatmak için bir ara film kullanılmıştır. Filmde, dönemin hızlı gelişen her türlü aktüel olayını kullanarak bir metin oluşturulmuş ve de adamın, sekiz sene boyunca yaşadıkları için iç mekan ve dış mekan çekimleri yapılarak 7 dakikalık bir film

<sup>35</sup> Sevdâ Şener, *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, s.26

<sup>36</sup> Erwin Piscator, *Politik Tiyatro*, Çev. Mustafa Ünlü-Suavi Güney, Metis Yayınları, s.104

yapılmıştır ki; tecrit edilen adamın hayattaki hızla akıp giden sekiz senesini ve o dönemi, bu kadar kısa sürede ve bu etkileyicilikte gösterecek başka bir araç mevcut değildir. Piscator, bu oyunda kullandığı filmin çekimlerinde gösterdiği titizlikle ve aksiyonun içine aldığı filmle, politik propagandasını yaparken, yüksek sanat anlayışını da korumuştur. 1927’de sahnelenen “*Rasputin*” oyunu, belge film görüntülerinin ve sahnedeki dramatik aksiyonun iç içe geçtiği, aksiyonu vurgulayan projeksiyon yazılarının da eş zamanlı olarak sahnede görüldüğü bir oyun olması açısından öncü bir örnektir. Rus Devrimi’ni konu alan oyunda çok ayrıntılı bir gerçek belge arşivi araştırması yapılmıştır. Jaroslav Hašek’in romanının Leo Lania, Brecht ve Piscator tarafından yapılmış bir adaptasyonu olarak 1928’de sahneye konana “*Şvayk*”da, Piscator, Şvayk’ın etrafındaki dünyayı göstermeyi önemseydiği için Şvayk’ın dışındaki tüm oyun kişileri; kuklalar, iri maskeli yarı kuklalar ya da makyajla grotesk figürlere dönüşen kalın çizgili tiplerden oluşuyorlardı. Film kullanımını konusunda da aynı amaca hizmet edecek ve aynı estetik bütünlüğün parçasını oluşturabilmek için doğalcı filmin yanında, bu oyunda bir ilk olarak çizgi film de kullanılmıştır. Dadacı George Grosz, Piscator’un tabiriyle “politik- satirik çizgi film”i gerçekleştirmiştir. Doğalcı filmin ise sahnede dekor uygulaması olan yürüyen bantla beraber akabilmesi için sokakta, araba üzerine yerleştirilen kamerayla çekim yapılmıştır. Sonunda yapılan montajla da sahnenin hızı ve temposunun filmle de yakalanması hedeflenmiştir.

Görüldüğü üzere Piscator’un çeşitli biçimsel ve içeriksel olanaklarından yararlanarak kullandığı film ve projeksiyon, esasında seyirci üzerinde politik bir etkileme durumu yaratabilmek amacıyla birçok oyununda kendini göstermiştir. Hayat gerçekliğinin tiyatro oyunlarına belgelerle sokulması serüveni ve Piscator’un güncel konu ve olayları yakalamasının yolu, gerçekliğin oyunun içine alınmasıyla başlamıştır. Gerçek belge ve filmlerle neredeyse “Gazete Tiyatrosu” yapması ve seyirciyi bu yolla politize etme niyeti filmin ve projeksiyonun kullanıldığı oyunlarında yepyeni bir estetik sonuç yaratmıştır. Bu bakımdan, gerçek belge kullanımının çok belirgin olduğu oyunlarına daha yakından bakmak, film ve projeksiyonun hangi ilksel koşullarda kullanıldığının ve nasıl bir estetik bütünlük oluşturduğunun anlaşılabilmesi için daha iyi olacaktır.



### 1.3. Oyunların Deęerlendirmesi:

#### 1.3.1. Herşeye Karşın:

“Metnin ve sahnelemenin bütünüyle ve yalnızca politik belgeler üzerine kurulduğu ilk yapım, *Trotz alledem!* (Herşeye Karşın!) idi. (Grosses-Schauspielhaus, 12 Temmuz 1925)”<sup>37</sup>

*Kızıl Revü* oyununun başarısının ardından, Almanya’da, politik tiyatro toplulukları yaygınlık kazanmıştı. Alman Komünist Partisi de tiyatroyu politik propaganda aracı olarak görerek Piscator’un bir sonraki oyununa destek verip ödenek ayırdı. İkinci bir politik revü olarak tasarlanan yeni oyun, adını Karl Liebknecht’in ölmeden önce yayınladığı son bildiriindeki “Herşeye Karşın” sloganından aldı.

Oyunun Reinhardt’ın klasik burjuva tiyatrosu olan Grosses Schauspielhaus’ ta oynanacak olması Piscator için ayrıca bir önem taşıyordu. Çünkü her zaman arzuladığı büyük kitlelere ulaşabilecek, politik propagandasını yapabilecekti.

Piscator, 1925 yılında sergilenen oyunda, metin yazarı olarak Gasbarra ile çalışmıştı. Bütünsel bir konu anlatımına dayanmadan, birbirinin peşi sıra gelen sahnelerle politik bir revü yapma niyetinde olan Piscator, Spartaküs isyanından Rus devrimine dek insanlık tarihinin önemli devrimci dönemlerini sergilemeyi ve tarihsel maddeciliğin tüm gelişimini, açıklayıcı sahnelerle özetlemeyi amaçlamıştı. Oyun, 24 kısa sahnede Birinci Dünya Savaşı başlangıcından 1918 devriminin bastırılmasına dek gelişen olaylar üzerine kurulmuştu.<sup>38</sup>

Piscator, Burjuva tiyatrosunun çerçeve sahnesinin, seyirciyi röntgenci olarak konumlandırmasından hoşnut değildi ve bu durumu ortadan kaldırmak için de *Herşeye Karşın*’da yeni bir sahne tasarımı yaptı. Bunun için döner sahnenin üzerinde kurulu bir dekor tasarladı. Bu sahne tasarımının, kendine ait yeni bir sentetik dünya yaratması ve açık havada da kurulabilmesi, oyunun seyirciyle olan ilişkisini

---

<sup>37</sup> A.e., s.111

<sup>38</sup> Ayşın Candan, **20. Yüzyılda Öncü Tiyatro**, s.133

değiştiriyordu. Seyirci artık sahnede olup biteni, gözetleyen değil, tanık olardı. Tüm aksiyona tanıklık etmekteydi. Sahne yapısı oyundaki dramatik aksiyonu vurguluyor ve destekliyor idi. Bu açıdan döner sahne üzerinde pratik olan bu uygulama, hızlı ve devingen bir sahnelemeye de olanak tanıyordu. Aynı zamanda çağın hızlı ve devingen ruhuna uygun yeni bir estetik biçim yaratılıyordu. Piscator oyunun sahne düzenlemesini şöyle anlatıyor:

“Ana sahne için “Praktikabl” adı verilen, bir yanında eğimli bir düzlemin ve merdivenlerin, diğer yanında ise çeşitli yükseltilerin bulunduğu üstü düz ve şekilsiz bir yapı kurdurdum. Bu yapı döner bir sahne üzerinde yer alıyordu. Çeşitli oyun alanlarını düz platformlarla, girintilere ve koridorlara yerleştirdim böylelikle tüm sahnelerin yapısı bütünlenmiş oldu ve oyun güçlü bir akıntının her şeyi beraberinde sürüklemesi gibi, baştan sona kesintisiz akabildi.”<sup>39</sup>

Piscator’un tiyatrodaki kullandığı tüm teknik uygulamalar tabii ki kendi çağının teknolojiyle olan ilişkisinden kaynaklanıyordu. Tekniğin yüceltildiği bu çağ, tiyatrodaki teknik yeniliklerin önem kazandığı bir çağ idi. Tiyatrodaki tekniğin ve sahne mekanizmasının önem kazanması; sahnenin sınırlarını genişletmek, uzamsal hareketi sonuna kadar kullanmak ve yüzyılın mekanik karmaşasına, teknik inceliklerine sahne üzerinde nesnel bir karşılık bulmak niyetiyle gerçekleşmişti.<sup>40</sup> Piscator da *Herşeye Karşın*’da sahnenin sınırlarını genişletmek için ve dramatik aksiyonla gerçek dünyanın gerçekleri arasında ilişki kurmak, sokağı tiyatroya getirmek, hayatla tiyatro arasındaki ilişkiyi yeniden tanımlamak için belgelere dayalı filmi kullandı.

Piscator sahnede gösterilen dramatik aksiyonun aslında rastlantısal ve tek bir durumdan daha öte bir gerçeklikle ilişkisini göstermek istiyordu. Yani sahnedeki olaylarla gerçek tarihsellik arasındaki ilişkinin seyirciye gösterilmesi çok önemliydi. Bunu gerçekleştirebileceği tek araç da film idi. Piscator, filmi bu açıdan ele alışı şöyle anlatır:

“(…) Özel kaderinize daha derin bir anlam veren, yaşamın zorunluluklar ve değişmez mekanizmaları, yalnızca gerçeklerin kendilerinden doğar. Ben, bu nedenle insan- insanüstü etkenlerin sınıfları ya da bireylerle nasıl karşılıklı etkileştiklerini ortaya koyabilecek araçlara ihtiyaç duyarım. Bu araçlardan biri de

<sup>39</sup> Erwin Piscator, *Politik Tiyatro*, s.115

<sup>40</sup> Sevdâ Şener, *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, s.263

filmdi. Ancak film araçtan öte bir şey değildir ve yarın daha yetkin başka araçlarla değiştirilebilir.”<sup>41</sup>

*Herşeye Karşın*, Piscator’un sahnede ilk kez gerçek film görüntülerini kullanmış olmasından ötürü belgesel tiyatro türünün ilk önemli örneğidir. Reich arşivlerinden elde edilen gerçek görüntülerin montajıyla yapılan filmler savaşın gerçek görüntüleri idi. Gerçek kişilerin söylevleri, gazetede yayınlanmış olan makaleler ve fotoğrafların montajıyla yapılan filmler gösterilmişti. Savaşın gerçek dehşeti ise kullanılan alev makineleri, parçalanmış insan yığınları, yanan kentler gibi arşivlerden alınan gerçek savaş çekimlerinde ortaya çıkmıştır. Piscator, henüz savaş filmleri moda olmadığı için filmin, proletarya üzerindeki etkisinin çok çarpıcı olduğunu söylüyordu<sup>42</sup>. Bu oyunla beraber Piscator artık canlı sahneler ve filmin arka arkaya gelerek etkileşim güçlerinin arttığını, dramatik gerilimin kuvvetlendiğini ve sanatsal olarak da etkinin yükseldiğini gözlemlemiştir. Aksiyon yüksek bir canlılık kazanmıştı. Piscator bunu şöyle örneklendiriyor:

“(…)Savaş harcamaları için Sosyal Demokratlar’ın oy kullanmasının (canlı sahne) ardından gelen ilk ölüyü gösteren film, yalnız sürecin politik doğasını açıklamakla kalmıyor, aynı zamanda çarpıcı insani bir etki oluşturuyordu ve gerçekten sanatsaldı. Buradan en güçlü politik propaganda etkisinin en üst düzeyde sanatsal biçimle paralel gittiği zaman ortaya çıktığı sonucuna varıldı.”<sup>43</sup>

Piscator, Oyunda, Birinci Dünya Savaşı’ndan Liebknecht’in ölümüne dek uzanan tarihsel süreçte kronolojik olarak meydana gelmiş önemli olayları, müthiş bir hız ile etkileyicilik prensibiyle göstermek istiyordu. Projeksiyon ve film kullanımı, tıpkı dekorun da kazandığı işlev gibi, oyunda biçimsel olarak sahnenin zaman ve mekan sınırlarını aşmasına olanak tanıyordu. Uzun tarihsel süreçte gelişen olayların tümü birkaç dakikaya sığdırılabiliyordu. Değişen sosyo-ekonomik yapının getirdiği yeni hızlı yaşam biçimi sahnede de bu projeksiyon ve filmin kullanımıyla kazandığı hızlı forma giriyordu. Ancak Piscator film ve projeksiyonla, zamanın ve mekanın sınırlarını genişletirken henüz eşzamanlılık prensibini kullanmamıştı. Yani film ve

---

<sup>41</sup> Erwin Piscator, *Politik Tiyatro*, s.114

<sup>42</sup> *A.e.*, s.114

<sup>43</sup> *A.e.*, s.119

projeksiyon görüntüsü, dramatik aksiyonla eşzamanlı olarak sahnede yer almıyor, birbirinin peşi sıra geliyordu.

Oyundaki filmin ve projeksiyonun bir başka kullanım prensibi de gerçekliği göstermektir. Sürrealistler, Fütüristler ve Dadaistler gibi Piscator da sanatın burjuva değerler içindeki süslü konumunu alt üst etmek isteyen ve yerine hayatın kendisini koymak isteyen bir yaklaşıma sahipti. Bu yüzden de tarihsel gerçeklikler içindeki gerçek görüntüleri oyunda kullandı. Yalnız bir farkla; Piscator kendi politik idealinin propagandasını yapmak için gerçekliği seyircisine gösteriyor ve seyircisini bu yolla politik olarak aktive etme niyeti güdüyordu. Gerçekliğin fotoğraf ve film görüntüleriyle kanıtlanması ve buradan hareketle kurgusal oyunun politik propagandaya dönüşmesi Piscator'un tiyatrosunun da tıpkı belgesel fotoğraf ve belgesel filmin kazandığı gibi toplumsal bir işlev kazanması anlamına geliyordu.

Belgesel filmin ve belgesel fotoğrafın konusunu yaşamsal gerçeklikten alarak ve çevresini betimleyerek çağının sorunlarına tanıklık etmek ve belgelemek, toplumları bu sorunlardan haberdar ederek çözüm yollarının aranmasını sağlamak gibi misyonları<sup>44</sup>, Piscator'un belgesel tiyatrosunun misyonları haline gelmişti ve *Herseye Karşın*'da kullandığı belgesel görüntüler tam da bu kullanımın ilk denemeleriydi. Oyunda, Toplumsal bir bilinç oluşturmak için kullanılan gerçek fotoğraf ve film görüntüleri toplumsal değişimlere koşturarak kullanılan modernist bir pratikti.

Piscator'un bundan sonraki tiyatro ideali, kullandığı teknik araçların gücüyle politiklikten ya da estetik niteliğinden taviz vermez bir biçim kazanmıştır. Bunda, oyunun, ikinci gecedeki sonra seyirci akınına uğraması ve gazete yazılarındaki olumlu eleştirilerin payı da yadsınamaz şüphesiz. Çünkü film ve projeksiyon, tiyatrosunun kitleleşmesinde de rol oynamıştır. Filmin ve projeksiyonun gösterdiklerinin, daha çok seyirci tarafından anlaşılabilir bir etkisi vardır. Benjamin, 19. Yüzyıl'da sanat eserinin kitle isteminin ortaya çıktığından ve tekniğin ilerlemesiyle de kitlelerin sanatla olan ilişkisinden bahsederken "Bir Picasso karşısında son derece geri olan kitle, bir Chaplin karşısında en ilerici tutumu

---

<sup>44</sup> A. Beyhan Özdemir, "Toplumsal Bilincin Oluşması'nda Belgesel Fotoğrafın Önemi", (çevrimiçi) [www.fotomuhabiri.com/fotokultur/beyhan/beyhan.html](http://www.fotomuhabiri.com/fotokultur/beyhan/beyhan.html), 12.04.2008

takınabilmektedir” der.<sup>45</sup> Tekniğin olanaklarıyla üretilen sanat yapıtının daha fazla insan tarafından kolay bir biçimde algılanması durumu 20. Yüzyılın başında belirmiştir. Piscator da, *Herşeye Karşın* oyununda kullandığı teknik unsurlar sayesinde, tiyatrosunun daha fazla seyirciye ulaşmasını sağlamıştır. Üstelik sonuçta ortaya çıkan kitlelerin tiyatroya gelme başarısı da onun teknik unsurlara olan güvenini pekiştirmiştir.

### 1.3.2. Rasputin:

Oyun, Alexei Tolstoy ve Peter Schegolev tarafından yazılmış ve ilk olarak 1924’de Rusya’da oynanmıştır. Ancak oyun Piscatorbühne’nin dramaturgi kurulunca (Gasbarra, Leo Lania, Piscator) yeniden ele alınarak 1927 yılında sahneye konmuştur. 1915 başından Ekim 1917’ye kadar geçen süreyi anlatan oyun, Ekim Devriminin gelişimini anlatmaktadır. Tolstoy’un melodram sayılabilecek oyunu, Piscator için sadece Rus Devrimi’nin konusunu barındırdığı için önem taşıyordu.

“(…) Ve seçimimizde eğitsel bir kaygı da vardı: Alman Devrimini ele alan bir oyundan sonra (*Hoppala, Yaşıyoruz!*) Rus devrimini işleyen bir oyun sergilemek istiyorduk.”<sup>46</sup>

Ancak oyunun ilgi çekici öyküsü ve inandırıcı kişiliklerle bezeli yapısı Piscator için iyi bir seçim olsa da esasında oyun sadece Rasputin’in kaderiyle ilgiliydi. Oyunu burada tarihsel düzleme taşımakla ilgili olarak ise, dramaturgi kurulu bir hayli emek harcamıştı. Churchill’in “*Dünya Krizi*” nden Stalin’in “*Ekim Devrimi*” ne kadar uzanan, otuz küsur kaynaktan faydalanarak tarihsel gerçekliğinden emin olunan yeni sahneler yazılmıştı. Tolstoy’un orijinal oyununa 19 sahne ilave edilmişti.<sup>47</sup> Oyunun sahnelerinin yarısı Leo Lania ve Gasbarra tarafından eklenirken oyun içindeki büyük

---

<sup>45</sup> Walter Benjamin, “Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı”, **Pasajlar** İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2002, s.69

<sup>46</sup>Erwin Piscator, **Politik Tiyatro**, s.236

<sup>47</sup> Christopher Innes, **Erwin Piscator’s political theatre: the development of modern German drama**, Great Britain, Cambridge University Press, s. 68

tarihsel figürler olan Lenin, Trotsky, Almanya ve Avusturya imparatorları gibi karakterler de gene dramaturgi kurulunca oyuna eklenmişti.<sup>48</sup>

Tamamen tarihsel belgelere dayalı olarak genişletilen oyunda ilave sahnelerden biri olan “*Üç İmparator Sahnesi*” nde Wilhelm, Franz Josef ve Nikola arasındaki konuşmalar da tamamen belgelere dayanıyordu. Bu sahnede Nikola, “Rusya’nın kurtulması için belki de bir kurban gerekli. Bu kurban ben olacağım” diyordu.<sup>49</sup> Bu sahnenin amacını ve daha sonraki sahnelerdeki tarihsel belge kullanımını, Piscator şöyle açıklar:

“(…) Avrupa’nın en güçlü monarşilerini yönetenlerin, gerçekte ülkelerini yöneten temsilcileri ilerleyen sahnelerde ortaya çıkacak olan ekonomik güçlerin çıkarlarının hizmetinde, edilgen birer oyuncak olarak göstermeyi amaçlıyordu ve bunun yanında yine ilerdeki sahnelerden birinde çelişkiyi sergilemek amacıyla devrime doğru ilerleyen bilinçli proletaryanın temsilcisi olarak Lenin görünüyordu. Daha sonraki sahneler de tarihsel belgelerden düzenlenmişti. (Zimmerwald’da, Eylül 1915’de ünlü Birinci Enternasyonal’de Lenin’in yaptığı konuşmalardan alıntılar vardı.)”<sup>50</sup>

Tarihsel belgeler sadece oyuna konulan ilave sahnelerde değil, oyunun içinde biçimsel ve anlamsal olarak da farklılık gösterecek bir biçimde film ve projeksiyon yardımıyla da seyirciye gösterilmekte idi. Ancak belgesel film ve projeksiyon kullanımına geçmeden önce oyunun Trougott Müller tarafından tasarlanan sahne yapısından bahsetmek gerekiyor.

Piscator’un, Rasputin’in tarihselliğiyle ilgili araştırma yaparken Fransa’nın Rusya elçisi olan Maurice Paleologue’ın “*Anılar*” ını okuması, tüm politik kararların birbirini tetiklediği sonucu çıkarımında bulunmasına sebep olur ve bu durum *Rasputin* oyunu için Piscator’a yeni bir fikir verir.

“Böylece bu yapıtı okumam ortaya iki sonuç çıkardı: Oyunun canlandırılacağı bir çerçeve, dünya ( en azından bir yarım küre) ve Rasputin’in kaderinin bütün

<sup>48</sup> John Willett, **The Theatre of Erwin Piscator: half a century of politics in the theatre**, London, Methuen Drama, 1986, s.87

<sup>49</sup> Erwin Pscator, **Politik Tiyatro**, s.243

<sup>50</sup> **A.e.**, s. 247

Avrupa'nın kaderinin yeniden değerlendirilmesine dek genişletilmesi. Bu iki noktayı aklımızda tutarak uyarlamamıza başladık."<sup>51</sup>

Oyun yarım küre sahne düzeninde gösterilmiştir. Bunun ardında yatan düşünce, Rus Devrimini, dünya sahnesinde bir büyük olay olarak ve tüm Avrupa için taşıdığı önemi göstererek sergilemekti.<sup>52</sup> Sovyet Devrimi'nin izini sürerek köklerini açığa çıkartma niyeti taşıyan oyunda yarım küre hem dünyanın sembolü, hem de projeksiyon ekranı görevi taşıyordu. Yarım küre oyuncuların sahnelerini oynadıkları yerin etrafında yapılmıştı. Böylece oyun Rusya'nın coğrafi durumunun ötesinde tarihsel ve genel çıkarımları projekte ediyordu ve karakterlerin özel yaşamlarını da modern savaşların içeriğinde gösteriyordu.<sup>53</sup> Esasen kişilerin öznel hikayelerinin değil, dünya tarihinin önemli figürleri olan insanların üzerinden Sovyet Devrimi'nin izinin sürülmesinin önemsenmesi, Piscator tiyatrosu için belirleyicidir. Yani dramatik kurgunun da gerçek belgeler yardımıyla yeniden genişletilerek devrime giden yolda dünya ölçeğinde oluşan dinamiklerin vurgulanması önemsenmektedir. Çünkü Piscator seyircisini harekete geçirebilecek, Marksist ideolojinin ekseninde her türlü aracı kullanmaya açıktır. Gerçek belgelerin ve gerçek kişilerin oyundaki kullanımı da tam da seyircinin kendi tarihsel gerçekliğiyle yüzleştirilmesi için yapılmıştır. Yani aşkın ideolojik söylemlerin gerçekliğinin ispatı için gerçek kişiler ve gerçek belgeler gösterilmiştir. Yoksa Piscator tiyatrosunda öznel gerçekliklerin seyirciye gösterilmesi üzerinden sanat üretimi yapma anlayışı söz konusu değildir. Bu belge kullanımı, projeksiyon ve film araçlarıyla da *Rasputin*'de yepyeni bir estetik bütünlük dahilinde seyirciyle buluşmuştur.

Trougott Müller'in yaptığı yarımküre sahne tasarımında yarımküre dönüyordu ve içinde barındırdığı odaların kapıları sahneye açılıyordu ve film bunun üzerine projekte ediliyordu.<sup>54</sup> Ayşin Candan ise bu tasarımı hem arkadan yansıtma için

---

<sup>51</sup> A.e., s.241

<sup>52</sup> Ayşin Candan, **20. Yüzyılda Öncü Tiyatro**, s.102

<sup>53</sup> Christopher Innes, **Erwin Piscator's Political Theatre: the development of modern German drama**, s.84

<sup>54</sup> Pauline Sheldrake, "Weaving Worlds: Multimedia and space in contemporary theatre", Queensland Teknoloji Üniversitesi master tezi, 2007, s.11, (çevrimiçi)  
[http://eprints.qut.edu.au/16336/1/Pauline\\_Sheldrake\\_Thesis.pdf](http://eprints.qut.edu.au/16336/1/Pauline_Sheldrake_Thesis.pdf)

büyük bir ekran, hem de açılıp kapanan kapaklardan oluşan küçük ekranlar barındırıyordu diye tarif eder ve bu sahnelemede kullanılan film malzemesinin Piscator'un bütün öteki yapımlarını aşan ölçekte olduğunu söyler.<sup>55</sup>

Projeksiyon ve film, hem yarım küre sahnenin üzerine yansıtılıyor hem de yarım küre sahnenin düzlemlerle birleştiği yerdeki perde kullanılarak yansıtılıyordu. Piscator başlangıçta filmin yarım küre sahnenin dışbükey yüzeyine yansıtılmasında tereddüt etmişti; ancak yapılan denemeler neticesinde eğimli yüzeyde izlenen resmin son derece canlı ve neredeyse üçboyutlu olduğu sonucu ortaya çıkmıştır.<sup>56</sup> Bunların dışında bir de tüm dekorun önünde duran ince tül ve de Piscator'un "takvim" olarak adlandırdığı bir çeşit pano da, projeksiyon ve filmin gösterilmesi için kullanılmıştır. Piscator, "takvim" i şöyle tanımlar:

"Takvim bez kaplı, üç metre genişliğinde ve proskene yüksekliğinde bir çerçeve idi; proskene açıklığının sağ yanında kolaylıkla öne ve arkaya hareket ettirilebiliyordu. Varoluşunu yalnızca sahnenin sağladığı olanaklarla istediğim derinlikte tarihsel malzemenin sergilenemeyişine borçluydu... Takvim sanki oyunun olaylarını yazdığımız, açıklamalar yaptığımız, seyirciye kendimizi tanıttığımız vb. işlevleri olan bir not defteriydi. Burada da sürekliliği sağlamak için metin, 'hareketli notlar' diye adlandırılan biçimde aşağıdan yukarıya filme yansıtıldı."<sup>57</sup>

Bu oyun için hem belgesel nitelikte hem de belgesel olmayan film malzemesi kullanıldı. Özellikle belgesel film görüntülerini elde edebilmek için dramaturgi kurulu arşivlerdeki Rusya ve Çarlıkla ilgili her türlü haber, doğa, kültür malzemesini elden geçirmiştir. Rusların da kendi arşivlerini Piscator tiyatrosuna açması Piscator'un işini oldukça kolaylaştırmış olsa da 100.000 metre film malzemesinin elden geçirilmiş olması epeyce bir araştırma ve inceleme zamanı gerektirmiştir.

Bu oyundaki filmin üç tane işlevi vardır: eğitici film, dramatik film ve yorum film. Eğitici film, konuyu genişletmek için tarihsel olayları ve nesnel olguları sunmak için hazırlanmıştır. Aynı zamanda konuyu hem zaman hem mekan içinde genişletir.<sup>58</sup>

---

<sup>55</sup> Ayşin Candan, **20. Yüzyılda Öncü Tiyatro**, s.138

<sup>56</sup> Erwin Piscator, **Politik Tiyatro**, s.250

<sup>57</sup> **A.e.**, s.138

<sup>58</sup> **A.e.**, s.248



Piscator, Çar II. Nikola'nın kaderinin rastlantısal olmadığını, bu yüzden de sadece onun kişisel tarihine bakmanın yeterli olmadığını düşünür. Oyunu Romanov'ların soy dökümüne taşıyarak sergiler. Çünkü Sovyet Devrimi de rastlantısal bir durum değildir. Oyunda bunu gösterebilmenin tek yolu da devrimi oluşturan tarihsel koşulların oyun içinde gösterilmesidir. Oyunda bu gösterime zaman ve mekan sınırlamasını aşarak olanak tanıyan tek yol, eğitici film olmuştur. Piscator eğitici filmi nasıl kullandığına ilişkin birkaç örnekten bahseder:

“Oyunu ilkel tarih ile, Çarların portreleri ve takvim üzerinde onlara eşlik eden: “birden öldü”, “aklını yitirerek öldü”, “kendi elleriyle öldü” açıklamalarıyla açtım... Dizinin sonunda bir projektör Romanov'ların sonuncusunu karanlıkların içinde yakalar. Film kaybolur. Hanedanın trajik yükü altında ezilmiş ve sembolleşmiş II. Nikola, arkasında kaderi Rasputin'in büyüyen gölgesiyle belirir.”<sup>59</sup>

Montajla bir araya getirilmiş tarihsel figürlerin görüntülerinin, eğitici bir tarih dersinin daha ötesine geçerek, aslında kendinden sonra başlayacak olan sahne için de gerekli estetik atmosferi yarattığı sonucu sanırım bu örnekten çıkarılabilmektedir.

Dramatik film ise, aksiyonun gelişimi için sahne üzerinde vakit kaybetmemek üzere hazırlanmıştı. Bazı aksiyonlar yerine, durumu göstermek için bir-iki film görüntüsü, hız ile etkileyciliği açısından işlevseldir. Mesela Çarıçe oyunda hala Rasputin'in hayaletine öğütler için yalvarırken, başkaldıran birlikler Zarskoje Selo'ya doğru yürüyüşe geçmişlerdir bile ( eski tiyatrodaki bu at sırtındaki bir habercinin raporuyla birlikte içeri daldığı noktadır).<sup>60</sup> Sahnede canlı oyuncular dramatik aksiyon içerisinde görünürken bir yandan da başka bir dramatik görüntünün eş zamanlı olarak seyirciye filmle gösterilmesi, gene zamanın ve mekanın rasyonel kullanımıyla beraber, canlı dramatik aksiyonun etkisini pekiştirecek (mesela bu örnekte onun boşuna son bir çaba olduğunun altının çizilmesi gibi) bir etkiye sahiptir.

Filmin ilk defa bu oyunda bir başka işlevi daha olmuştur: yorum-film. Yorum-film, bir antik yunan korusu gibi seyirciye dönük, kritik eden ve ajitasyon yapan, “takvim”

---

<sup>59</sup> A.e., s. 248

<sup>60</sup> A.e., s.249

olarak kullanılmıştır. Belgesel filmin kullanımında ise, gerçek aksiyonların üzerine çelişkili cümleler yazılarak ajitasyon yapılmıştır.

“Somme’de akın akın savaşa giden kitlelerin üstünde şu sözler yazıyordu: “Kayıplar yarım milyon ölü; askeri kazanç 300 kilometrekare” ya da Rus askerlerinin cesetlerinin üstünde Çar’ın şu kendi sözleri -çarıçeye yazdığı bir mektuptan- “ordularımın başında sürdürdüğüm yaşam sağlıklı ve canlı”. Ama yorum-film üç endüstri sahnesinde olduğu gibi bütünüyle sessiz de olabilir. Söz konusu sahnede film yalnızca belgeseldi ancak etkileyici bir önermeler dizisinde oluşuyordu”.<sup>61</sup>

Gerçek görüntülere eklenen bu gerçek belgelere dayalı yazılar, yarattıkları çelişki ve ironiyle eleştiri ve suçlama anlamlarını üretir.

Biçimsel olarak bu filmde, film ve projeksiyon sahneyi çok aktif hale getirerek genişletmiştir. Sheldrake, bu oyundaki multimedia aracı olan film ve projeksiyonun önceki pasif kurgusal sahneyi aydınlatarak genişlettiğini ve böylece yeni bir gösterimsel ve kurgusal sahne yaratıldığından bahseder.<sup>62</sup> Sahnede oynanan oyun, filme üçüncü boyutu getirmekte, buna karşın film, sahnedeki oyunun temposunu hızlandırmakta, zaman ve mekan sınırlarını genişletmektedir.<sup>63</sup> Bu biçimsel estetik temellendirme aslında gene film ve projeksiyonun zaman ve mekanın rasyonel kullanımı ilkesince son derece işlevsel olarak kullanılmıştır. Tarihsel süreçteki dikkat çekilmek istenen olaylar, sahnedeki dramatik aksiyon bozulmadan, uzatılmadan bazen eş zamanlı bazen de birbirinin peşi sıra kullanılmıştır. Hele de yorum filmin seyircinin dikkatini doğrudan aksiyon içindeki önemli gelişmelere çekmek için yazıyı kullanması, pratikte çok daha uzayabilecek anlatımı kısaltmış ve sadeleştirmiştir.

Buradaki film ve projeksiyon kullanımının içerik olarak yarattığı sonuçlar ise, film ve resimlerin tamamen gerçek belgelere dayalı, tarihsel gerçeklerden seçilmiş görüntüler olmaları üzerinden değerlendirilecektir. Tabii ki oyun için belgesel

---

<sup>61</sup> A.e., s.250

<sup>62</sup> Pauline Sheldrake, “Weaving Worlds: Multimedia and space in contemporary theatre”, Queensland Teknoloji Üniversitesi master tezi, 2007, s.11, (çevrimiçi)  
[http://eprints.qut.edu.au/16336/1/Pauline\\_Sheldrake\\_Thesis.pdf](http://eprints.qut.edu.au/16336/1/Pauline_Sheldrake_Thesis.pdf)

<sup>63</sup> Sevda Şener, **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, s. 262

olmayan film malzemeleri kullanılmış olsa da buradaki anlamsal ve ideolojik tavrı ortaya çıkaran, oyunun kurgusuyla beraber görüntülerinde de seçilen gerçek belgelerdir. Gerçekler belgelerle, kanıtlarla, görüntü yoluyla seyirciye gösterilerek seyircinin doğrudan gösterilene inanması istenmiştir. Seyircinin gerçek belgelerle karşı karşıya kalması kendi tarihsel süreci içinde gerçeklerle yüzleşmesi de, oyundaki Sovyet Devrimi'ni kaçınılmaz kılan yoksulluk, açlık, halka karşı otoriter baskılar Almanya'daki seyircinin de kendi gerçekliğiyle ilişki kurması ve devrim fikrini benimsemesi için propaganda niteliğindedir.

Henüz insanların görüntü sellerinin içinde boğulmadığı bir tarihte, hele de gerçek belge ve resim görüntülerinin yarattığı etkileycilik, şüphesiz bugünün insanının gerçekle kurduğu ilişkiden epey farklıdır. Bu açıdan Piscator'un hedeflediği politik ajitasyon, seyircisini muhtemelen çok farklı bir biçimde etkilemektedir. Ki oyunun oyuncularından birinin bile aslında oyun esnasında nasıl etkilendiğini Aşşin Candan, kitabında şöyle anlatır:

“(...) Çariçenin 1917'de devrimcileri tutuklatırma kararı alması, yukarıda bir perde üzerinde tüm çar ailesinin bir yıl sonraki görüntüsü önünde oynanıyordu. Bu sahnede çariçe rolündeki Tilla Durieux, gözünün oyun sırasında perdedeki görüntülere takılmasıyla ne güç bir an yaşadığını anlatır.(...)”<sup>64</sup>

Rasputin oyunu, film ve projeksiyonun yukarıda anlatılan özelliklerini taşıması itibarıyla multimedia araçlarının tiyatro sahnesinde kullanımının öncü örneklerinden biridir. Piscator, simültane dramatik aksiyon ve film ve projeksiyon görüntüleriyle yarattığı hız ve şok etkisiyle Rasputin oyununu, kendi politik amacı için gerekli estetik temellendirmeye sahneye koymuştur.

Bahsedilen oyunlarda Piscator her türlü teknik yeniliği, sahne uygulaması olarak kullanmıştır. Tarihsel avangartların sanattaki yeni biçim arayışlarının etkisinin Piscator'un politik tiyatrosunda da, biçimsel yeniliklere karşılık geldiğini söyleyebiliriz. Fütüristlerin de makine estetiğini yüceltmeleriyle gelen yeni sanat

---

<sup>64</sup> Aşşin Candan, **20. Yüzyılda Öncü Tiyatro**, s. 138

önergelerinin Piscator ile hangi bağlamda ortaklık gösterdiğini Ayşın Candan şöyle ifade etmiştir:

“Film, saydam, yürüyen bant, döner sahne vb. teknik yenilikler, seyirci üzerinde çarpıcı bir etki yaratabiliyordu. Ama bu, yanılmacı tiyatronun uzantısı gibi görünen, büyüleyen, uyarıcı, heyecan yaratan bir etkiydi. Politik tiyatro yaratıcısının daha az bilinen “bütünsel tiyatro” düşüncesinin somutlaşmış biçimi, mimar Gropius ile birlikte tasarladığı teknik olanakları sınırsız, büyük ve değişken tiyatro yapısında izlenir. Günün sanat akımlarından fütürüzmin kitle ile makineleşmeyi geleceğin sanatında birleştirme düşüncesi bu tasarımda büyük ölçüde yansır. Hiçbir zaman gerçekleşmeyen bu tasarımda ve Piscator’un yarattığı politik revü biçiminde Max Reinhardt’ın sahne serüveninde izlenen barok tiyatrosuna özgü yanılmacı geleneğinin izlerini bulmak mümkündür. Bu gerçeğin altını çizen Melchinger, barok çağı illüzyon makinelerinin yerini Piscator’un tiyatrosunda yüzyıl başının, film, elektrikle işleyen bantlar gibi çağdaş yeniliklerin almış olduğunu belirtir.”<sup>65</sup>

#### **1.4. Piscator Tiyatrosunda Projeksiyon ve Filmin Kullanım İlkeleri:**

Piscator’un sahnelediği oyunlardaki projeksiyon ve film kullanımının nesnel ve ilkesel kullanım koşullarını özetlersek eğer:

- Piscator, seyircisini gözetleyen olmaktan çıkarıp tanık olarak konumlandırmak ister. Bu sebeple de projeksiyon ve film kullanımıyla seyircisine kanıt belge gösterir. Seyirci kendisinden saklanmış olan ya da görmeye alışık olmadığı gerçekleri, belgelere bakarak tanıyordu.<sup>66</sup> Gerçekliğin görüntüsel alanda gösterilmesi 20. yüzyıl başındaki alımlayıcılar için yeni bir ilişki biçimidir. Fotoğraf ve sinema sanatının gelişmesi yeni bir algılama biçimi yaratmıştır. İnsanlar artık kendilerinden önceki insanlar gibi coğrafi olarak uzaklardaki şeyleri sözle ya da yazıyla, bir anlamda masalımsı bir anlatımın öğeleriyle değil, fotoğraf ya da filmin sunduğu gözle algılanabilen gerçekçi şekliyle algılamaya başlamışlardır.<sup>67</sup> Bu da Piscator

<sup>65</sup> A.e., s.106

<sup>66</sup> Sevdâ Şener, **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, s.261

<sup>67</sup> Levent Kılıç, **Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi**, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları, 2008, s.120

için gerçekliğin etki gücünü kuvvetlendirme olanağı yaratır ve görünenin arkasındaki görünmeyen gerçekleri seyircisine göstermek için projeksiyon ve film kullanır.

- Piscator'un Politik tiyatrosundaki toplumsal bir bilinç yaratma misyonu, toplumsal gerçeklerin gösterilmesini zorunlu kılar. Olayların tarihsel gerçeklikler içinde değerlendirilebilmesi ve rastlantısallıktan öte gerçekleşen ilişkilerinin açığa çıkartılması gerekmektedir. Politik ajitasyon için bunun gerekliliğine inanılır. Doğrudan doğruya güncel gerçekliklerin gösterilmesi de film ve projeksiyon yoluyla sağlanır.
- Film ve projeksiyon yoluyla güncel gerçekliğin gösterilmesi artık tiyatro sahnesiyle seyircisinin mesafesini daraltan bir üslubu getirir. Hayat ile oyun arasındaki ayırım bulanıklaşır. Sunulan belgeler gerçek ile oyunun sınırlarını zaten ortadan kaldırmış olsa bile<sup>68</sup> Piscator henüz hala teatral estetiğinde yanılısamacı biçimi korumaktadır.
- Piscator, filmin ve projeksiyonun görüntüsel algısının seyirci tarafından kolay alınabilirliği ve bu yüzden de daha fazla seyirciye ulaşma şansını yakalamış olmasından ötürü film ve projeksiyon gibi teknik unsurları kullanmıştır. Bu sayede tiyatrosu kitleleşmiş, politik propagandasını daha fazla seyirciye ulaştırabilme avantajını sağlamıştır.
- Piscator için projeksiyon ve film, sahnede zaman ve mekan sınırlarını genişletmekte yardımcı bir araçtır. Dramatik aksiyon ve gerçek belge ve filmin organik bir bütün hale gelmesiyle zaman ve mekan sınırları genişletilir. Bu da taylorizmin üretimde zamanın ve mekanın rasyonelleştirilmesi ilkesiyle dönemin ekonomik ve sosyal ruhunu oluşturur.

---

<sup>68</sup> Sevda Şener, **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, s.264

- Piscator, oyunlarındaki projeksiyon ve film kullanımında montaj tekniğinden yararlanarak hız ile etkileyciliğin provokatif sonucu üzerinde durur. Gerçeklerin film ve projeksiyon yoluyla gösterilmesinin yarattığı hız ile etkileycilik, henüz sinemayla yeni tanışmış olan seyirci üzerinde şok etkisi yaratılmasına neden olur. Piscator, projeksiyon ve filmin yardımıyla sahnede eşzamanlılığı da kullanır. Diyebiliriz ki, fütüristlerin montaj ve eşzamanlılık ilkesi, Piscator tiyatrosunda projeksiyon ve film kullanım biçimini doğrudan etkilemiştir. Hauser, “eşzamanlılık” büyüünün keşfiyle insanın bir yandan çok farklı, birbiriyle ilintisiz birçok şeyin birden aynı anda karşısında kaldığını söyler ve bunu, modern teknikle günümüz insanının farkına vardığı bir evrensellik olarak tanımlar.<sup>69</sup> Bu durum yeni zaman kavramının ve modern sanatın, yaşamı tanıtmadaki haşinliğin gerçek kaynağını oluşturmaktadır. Gerçekliğin modernizmin hız ile etkileycilik ilkesiyle seyirci üzerinde yarattığı bu provokatif sonuçtan başka olarak Piscator için bir de estetik olarak ortaya çıkan sonuç vardır. O da oyunun kazandığı canlılık ve temponun ayakta tutulmasıdır.

Yüzyıl başında fütürist performansçıların sahneye aldıkları projeksiyon, Piscator Tiyatrosu’nda belgesel filmle beraber politik tiyatronun hizmetine alınmak üzere kullanılmıştır. Böylece Piscator, görünenin altındaki görünmeyen gerçekleri, gerçek belgeler yardımıyla göstermiş, belgesel tiyatronun kurucusu olmuştur. Yarattığı epik biçim ve politik tavrıyla Brecht gibi çok önemli tiyatro adamlarını etkilemiştir. Brecht’in de sahnelemelerinde film ve projeksiyonu kullanmasıyla beraber, belgesel tiyatro, tüm dünyada mevcut sosyo-politik koşullara göre, politik tiyatronun en önemli uygulama biçimi olarak kullanılmıştır.

Piscator’un film ve projeksiyon araçlarıyla sahne üzerinde yarattığı tiyatro biçimi, tiyatroya politik bir kimlik kazandırmıştır. Piscator’un **gerçekliği** tiyatronun içine alarak hayatı değiştirmeye dair bir yönelimde bulunması, onun sanatının niteliğini belirlemiştir. Piscator, gerçek hayatın koşullarını değiştirmek amacıyla tiyatro

---

<sup>69</sup> Arnold Hauser, **Sanatın Toplumsal Tarihi**, çev. Yıldız Gölönü, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1995, s.416

yapmıştır. Onun tiyatrosu, izleyicinin duygularına seslenmekle kalmamış, aynı zamanda onu yaşadığı gerçeklerle hesaplaşmaya, tavır almaya, kısaca düşünmeye zorlamıştır.<sup>70</sup> Piscator örneğinden hareketle, sanatın, film ve projeksiyon gibi araçlarla gerçeği kendi malzemesi olarak kullanıp hayat gerçeğini değiştirmeye dair olan bu politik ve ideolojik bakış açısının, sanatın estetik değerini ne ölçüde etkilediği de önemli bir başka konudur. Walter Benjamin, 20. Yüzyıl başında fotoğraf ve sinemanın icadının ardından, sanat eserinin çoğaltılabilir olmasının sanatı kült temelinden ayırdığını ve de sanatın özerklik görünümünün ortadan kalktığından bahseder.<sup>71</sup> Fotoğraf ve film gibi teknik unsurlar sanatı “şimdi ve burada”nın aurasından uzaklaştırmıştır. Piscator’un projeksiyon ve film kullanımıyla gerçekleştirdiği oyunlarında ise görsel alandaki gerçek belgelerin çoğaltılabilirliği ya da yeniden üretilebilir olmaları, aynı esnada dramatik aksiyonla ilişkili bir yapı oluşturma yolunda olduğu için belki “biriciklik” niteliğini kaybetmiş olsa da henüz aurasını korumaktadır.

Toby Clark, *Sanat ve Popaganda* kitabında, “Sanatın propagandaya alet edildiği her eserde mesaj, estetik kaliteyi geri plana iter mi?”, “Estetik yapıyı değerlendiren ölçütler ideolojik değerlerden ne kadar ayrılabilir?”, “Propaganda, sanatı etkileme amacı taşıyorsa bunu nasıl gerçekleştirir ve ne dereceye kadar başarılı olur?” gibi soruları ortaya atarak, 20. yüzyıl boyunca propaganda ve sanat uyumsuzluğuna dair bir takım tartışmaları ortaya koymuştur.<sup>72</sup> Piscator’un tiyatrosu, 20. yüzyıl başında bu tartışmalar çerçevesinde ele alındığı taktirde, oyunlarının içeriksel olarak sahip olduğu politik anlam ve gerçeklikle kurduğu ilişki şeklinin, biçimsel olarak dönemin son derece yeni sayılan film ve projeksiyon araçlarının yardımıyla sahneye taşınarak yeni bir estetik sonuç yarattığı görülmektedir. Piscator’un filmi ve projeksiyonu esasen seyirciyi en hızlı ve etkili yoldan harekete geçirme niyetiyle kullanmasının bir sonucu olarak, oyunlarının estetik değerinin önemi geri planda kalmamıştır. Piscator, seyirciyi ancak estetik niteliği yüksek bir tiyatroyla etkilemenin gerçekleşebileceğine inandığı için ideolojiyi, sanatın estetik değerinin önüne koymamış, iki durumun

---

<sup>70</sup> Zehra İpşiroğlu, *Tiyatroda Devrim*, İstanbul, Çağdaş Yayınları, 1988, s.38

<sup>71</sup> Walter Benjamin, *Pasajlar*, “Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı”

<sup>72</sup> Toby Clark, *Sanat ve Propaganda*, 2004

ancak bir arada sahnede görülmesiyle gerçek hayata müdahale edebileceğine inanmıştır. Bu sebeple diyebiliriz ki, Piscator tiyatrosu politik içeriği film ve projeksiyon gibi teknik araçlar yardımıyla estetize ederken kendi tarihsel dönemi açısından tiyatro disiplini içinde yeni biçimsel bir estetik yaratıyı da oluşturmuştur.

Piscator'un film ve projeksiyon araçları yardımıyla gerçekleştirdiği gerçekliği ve sanatı bütünleştirme çabası, kendi tarihsel döneminde son derece yeni ve önemli bir ideolojik ve estetik tutumu yaratmıştır. Ancak oyunlardaki gerçekliği gösterme çabası, illüzyon yaratan bir sahnelemeyle gerçekleşmiştir. Oyunlarındaki tüm yeni teknik araçların kullanımına rağmen, geleneksel sahneleme anlayışının ötesinde bir estetik önerme mevcut değildir. Zehra İpşiroğlu, Brecht'in Piscator'u bu konuda eleştirdiğini ve Piscator tiyatrosunun, tiyatrodaki diğer deneysel akımlar gibi teknik araç ve gereçlere aşırı ağırlık vererek, bir tür yanılsamaya saplandığını belirttiğini aktarır.<sup>73</sup> Piscator, gerçekliği, film ve projeksiyon araçlarıyla, politik bir tutum bağlamında teatral illüzyonu yaratan ve koruyan bir estetik bütünlük içinde sahnelemiştir. Kullandığı tüm teknik yenilikler seyircisini etkilemek üzerinedir. Ama bu bir anlamda yanılsamacı tiyatronun uzantısı gibi görünen, büyüleyen, uyaran, heyecan yaratan bir etkidir.<sup>74</sup>

---

<sup>73</sup> Zehra İpşiroğlu, **Tiyatroda Devrim**, s.39

<sup>74</sup> Aysin Candan, **Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro**, s.142



## 2. 1970-1980'Lİ YILLARDA WOOSTER GROUP OYUNLARINDA FİLM VE PROJEKSİYON

Fütüristlerin sentetik biçim arayışlarında kullandıkları film ve projeksiyon, Piscator'un politik tiyatrosundaki ideolojinin hizmetinde araçsallaşan film ve projeksiyonun kullanımı, 70'li yılların değişen ideolojik ve kültürel atmosferinin içinde kendi tarihsel sürecini tamamlamış ve güncelliğini yitirmiş birer akım ya da tiyatro türü olarak nitelendirilmeye başlanmıştı. 20. Yüzyıl başında tiyatrodaki, önemli birer teknik yenilik olarak kullanılan film ve projeksiyonun, teknolojinin ilerleme hızının artması ve imge seline neden olan televizyon gibi medya iletişim araçlarının yaygınlaşmasıyla, eski hız ile etkileycilik ilkesinin geçerliliği artık mümkün değildi. Dünya çapında galip gelmiş kapitalizm mantığı olarak postmodernizm, daha geniş bir anlamda devrim hayaletini ortadan kaldırdığı için sanatta ve tiyatrodaki ideoloji çok büyük bir değişime uğramıştı. Bu yeni dönemde politik tutumun tiyatrodaki kendini gösterme şekli neydi? Yeni sanat disiplinleri hangi önermelerle tiyatroyu etkiliyordu? Teknik yenilik, "yenilik" özelliğini kaybederek, sadece teknik olarak teatral disiplinin içine nasıl dâhil ediliyordu? Film ve projeksiyonun yeni misyonu neydi? Hangi anlamsal ve biçimsel kullanım ilkeleriyle sanatta kullanılmaya başlanmıştı?

Yeni postmodern evrende, performans sanatının öğelerinden etkilenen The Wooster Group'un film ve projeksiyonun yepyeni işlevleriyle kullandıkları oyunlarının incelenmesi, tüm bu soruların tartışılmasına ilişkin önemli bir veri sağlayacaktır. Wooster Group'un teknoloji kullanımlarının önemini Aronson şöyle anlatır:

"Wooster Group'un teknolojiyi kullanması avangart için önemli bir yeniliktir. 1920'lerde Erwin Piscator'dan sonra tiyatro sanatçılarının değişen şekillerde teknolojiyi, özellikle medyayı üretimlerinin içine alma girişimleri olmuş, fakat sonuç genellikle hayal kırıklığı yaratmıştır. Mesela bir yeri üç boyutlu göstermek için projeksiyon kullanılmış veya teatral matrisin içinde etki ve cazibeyi arttırmak için film ya da video kullanılmaya çalışılmıştır. Fakat filmin ve videonun kendi dili vardır ve bunu okuma süreci sahne üretimini okumaktan daha farklıdır. (...) Wooster Group çağdaş hayatın duyuşal deneyimini simule ederken teknolojinin kullanımında, özellikle video ve müzikte, diğer Amerikan tiyatro gruplarından daha başarılı olmuşlardır."<sup>75</sup>

<sup>75</sup> Arnold Aronson, **American Avant-garde Theatre**, London, Routledge, 2009, s.192

Wooster Group'un film ve projeksiyonu, kendi özgün teatral vizyonlarının içine dâhil etmelerindeki özgün biçim, öncelikle 70'lerin genel sanat ortamı ve performans sanatının oluşumunun açıklanmasıyla incelenecektir.

## 2.1. 70'lerin Sanat Ortamı ve Performans Sanatı:

“Video, interaktif ekran, multimedya, İnternet, Sanal Gerçeklik. Dört bir yandan interaktif süreçler tarafından kuşatılmış bulunuyoruz. Birbirinden farklı şeyler birbirine karıştı. Hiçbir yerde artık mesafe bilinci diye bir şey yok. Cinsiyetler, karşıt kutuplar, sahne ve salon, oyuncular, özne ve nesne, gerçek ve ikizi arasındaki mesafe ortadan kalktı.”<sup>76</sup>

1970'li yıllara gelindiğinde, 1920'li ve 30'lu yılların siyasal dünyası, yüzyıl başı tarihsel avangartı harekete geçiren devrim rüzgârı, soğuk savaş neticesinde kutuplaşan yeni dünya ile beraber ortadan kalkmıştı. Büyük deneylerin ortadan kalktığı “modernizm” kavramının, dönemin eleştirmenlerince incelenen bir dizi klasik eseri belirten yaygın bir kullanım kazandığı bir dönemdi bu.<sup>77</sup> Lyotard, 70 sonlarında yayınladığı yazılarında, Hristiyanlığın kurtuluş anlatısını, Aydınlanmanın ilerleme anlatısını, Hegelci tını, romantik birliği ve Nazi ırkçılığını, Keynesçi denge anlatılarını ve komünist anlatıyı artık işlevini yitirmiş büyük anlatılar listesine sokmuştu.<sup>78</sup> Politik tiyatro ve belgesel tiyatro kavramı ise artık etkin bir varlık göstermiyordu. A.B.D yeni etkin güç olarak dünya ekonomisine ve siyasetine yön verirken, kendi kültürünü de yükselen yeni sanat anlayışı olarak yüceltmeye başlamıştı. 1950'lerden sonra tarihin akışındaki değişim, sanatta yeni ideler, yeni gerçeklikler ve formlar yaratılması arayışına neden olmuş, aydınlanmanın düşünce sistemine tamamen karşı çıkan yeni bir tavır ortaya atmıştır. Bu tavır, postmodernitedir. Postmodernite kökten bireyselciliği ifade eder ve bu bireyselci dünya görüşü ve yaşam tarzı çağ içinde genelleşir.<sup>79</sup> Sanat yapıtlarının içindeki bireysellik sanatçıların temel derdi olarak görülmeye başlanır. Bireysel sıkıntıların

---

<sup>76</sup>Jean Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh Ya Da Kötülüğün Egemenliği*, çev. Oğuz Adanır, Doğu Batı Yayınları, 2005, s.74

<sup>77</sup> Perry Anderson, *Postmodernitenin Kökenleri*, s.126

<sup>78</sup> A.e., s.50

<sup>79</sup> İsmail Tunalı, *Estetik Beğeni*, İstanbul, Remzi Kitabevi, 2010, s. 241

altının çizilmesiyle, toplumsal anlamda ideolojik sanat üretiminden uzaklaştığı bir döneme girilmiştir.

Yüzyıl başında fütürist performanslarla başlayan performans sanatının ilk örnekleri de ardından dadacılarla beraber şekillenmiş, Bauhaus'un da etkisiyle, Amerika'da performans, 1930'ların sonunda Avrupalı savaş sürgünlerinin New York'a varması ve disiplinler arası amaçlı eğitimin buralarda yayılması sonucunda filizlenmiştir. 1960 sonu ve 70'lerde özgürlük rüzgarlarının etkisiyle insanların eyleme geçme hareketinin neticesinde kendini bulan performans sanatı, sanatta geleneksel anlam arayışlarına tepki göstermiş ve sanatı sokaklara yaymaya çalışmıştır. Bu sebeple artık sanat tiyatro salonlarından, müzelerden, sergi salonlarından çıkıp sokakta günlük hayatın olduğu her yerde icra edilebilir hale gelmiştir. Esas temel nokta da sanatla hayatın ilişkisindeki bu yeni tutumdur. Sanatı hayatın içine ve hayatı da sanatın içine sokan çok cesur performans denemeleri yapılmıştır. Bu dönemle ilgili öncelikle hatırlanması gereken Woodstock gibi bir pop-rock konserinin bile alternatif bir sosyal toplantı deneyi ve yeni sosyo-politik bilincin bir simgesi olarak görüldüğüdür.<sup>80</sup> Hayatın sanatla birleşmesi ise rastlantı ve belirsizlik ilkelerini getirirken farklı disiplinlerde bu yönde çalışmalar olmuştur. Dadacıların “şimdi” ve “burada” eylem tasarıları *happeninglerde*, şok estetikleri ise pek çok performansta kullanılacaktır.<sup>81</sup>

“Alan Kaprow, 1959'da New York'un Reuben galerisinde *18 Happenings in 6 parts* başlıklı bir sergi açtı. 6 odadan oluşan alanda konuklar, odalar arasında hareket ederken karşılaştıkları durumlardan anlam çıkartmanın kendilerine kalmış olduğunu görüyorlardı. Kaprow'un bu olayından sonra “happening” deyiimi, bir daha yinelenmeksizin tek bir kez yapılan gösterimler için geçerli bir sözcük olarak yerleşti.”<sup>82</sup>

Performans sanatı, rastlantı ve belirsizlik ilkeleriyle, modern sanatın kusursuz, tamamlanmış, ideal sanat yapıtını terk etme anlayışıyla yoluna devam ederken bir yandan da Artaud ve Grotowski'nin öncülüğünü yaptığı, anlık bedensel denemelerle

<sup>80</sup>Toby Clark, **Sanat ve Propaganda**, s.181

<sup>81</sup>Süreyya Karacabey, **Modern sonrası Tiyatro ve Heiner Müller**, s.57

<sup>82</sup>Ayşın Candan, **20. Yüzyılda Öncü Tiyatro**, s.238

kavramsal sanata yaklaşım tutumlarıyla yeni bir hal daha almıştır. Performans sanatçıları, hayat ve sanatın içiçeliği dâhilinde “beden sanatını” da kullanmışlardır.

“1960’ lardan itibaren sanatçıların tema olarak, kendi vücutlarına karşı ilgileri artmıştır ve bu sanatçılar elde ettikleri görüntüleri önce ayna aracılığıyla zamanla da monitör ve video filmi aracılığıyla aktarmışlardır. Bu görüntüler zaman zaman şiddet ve saldırı da içermiştir. Örnek vermek gerekirse, bu sanat alanında belki de en tartışılan isim olan chris burden’ in ‘atış’ adlı performansı oldukça çarpıcıdır. Sanatçı bu performansında 22 kalibrelik bir silahla kendini bir arkadaşına vurdurmuştur.”<sup>83</sup>

Performans sanatının var olma şekli, farklı disiplinleri bir araya getirerek, istediği malzemeyi istediği biçimde kendine mal ederek, sonucu seyircide tamamlanacak gösterilerle gerçekleşir. Performans sanatını açıklarken hiçbir kuralcı ifadeyle tanımlamanın mümkün olmadığını söyleyebiliriz. Ancak performans sanatının ideolojik ekseninde var olan bazı unsurlardan bahsedebiliriz. Bu unsurlardan bir tanesi de seyirciyi etkilemek ve şaşırtmaktır. Bu amaçla Performans sanatçıları yüzyıl başında dadacıların, fütüristlerin başvurduğu sirk, varyete, kabare türlerinin kısa ve çarpıcı anlatımından da yararlanıyordu.<sup>84</sup> Seyirci üzerinde de bu etkiyi yaratabilecek her türlü teknik ve teknolojik imkân kullanılıyordu. Özellikle projeksiyonun ve videonun, performans sanatının en belirgin malzemelerinden olduğunu söylemek sanırım yanlış olmayacaktır. Tam da o yıllarda performans sanatına içkin kimi nosyonları Amerikan avangart tiyatrosundaki bir takım yeni denemelerde görmek mümkündür. Özellikle Wooster Group’ un, Performance Group çatısı altındayken yaptıkları oyunlarda ve 80’ li

---

<sup>83</sup> Evren Bolat, “Sanatta Disiplinlerarası Bir Yaklaşım: Performans Sanatı”, **Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi**, Ocak 2008, (çevrimiçi) <http://art-e.sdu.edu.tr/docs/bolat.pdf>

<sup>84</sup> Aysin Candan, **20. Yüzyılda Öncü Tiyatro**, s.240

yılların başındaki ilk oyunlarında çok fazla bu çeşit bulgu görülmektedir. Performans sanatının yaşam pratiğine katılma tutumu, Amerikan avangart tiyatrosundaki sanatın özerk konumunu ortadan kaldırmaya yönelik yeni arayışlarına rehberlik ettiği gibi, Wooster Group oyunları için tayin edici bir yönelim yaratır. Oyunculuk biçimi olarak sirk varyete, kabare türlerinden faydalanan Wooster Group, seyirci üzerinde şok edici, şaşırtıcı etkiler yaratırken zaman zaman beraberinde büyük tartışmaları da getirir.

Wooster Group, oyunlarında hayat ve sanatın içiçeliği, öznel otobiyografik anlatım denemeleri, günlük ve sıradan olanı sahnede gösterme anlayışı, oyunlarında hazır nesne kullanımları, metinleri yapı bozuma uğratmaları ve film ve projeksiyonu kullanmaları gibi özellikleriyle 1970 sonu ve 80'lerin başında performans sanatına ait çarpıcı unsurlardan yararlanmış ve kendine özgü yeni bir tiyatro lisanı yaratarak Amerikan avangardının en önemli topluluklarından biri haline gelmiştir. Ama özellikle film ve projeksiyonun, sahnedeki yeni kullanım ilkelerinin kaynağını aramak konusunda performans sanatının kapsamı doğru bir başvuru olacaktır. Bu bağlamda filmin ve projeksiyonun Wooster Group oyunlarında hangi anlatım olanaklarını yarattığı, anlam üretmekteki etkisi, hayat gerçekliğini kullanım biçimi ve nasıl bir estetik bütünlük oluşturduğu ilk dönem oyunları üzerinden incelenecektir. Tabii öncelikle Wooster Group'un oluşum sürecinden kısaca bahsetmek gerekmektedir.

## **2.2. Wooster Group: Kısa Bir Tarihçe:**

1960 sonları ve 70 başlarında Amerika’da Vietnam Savaşı karşıtı gösterilerle beraber güçlü bir karşı kültür geliyordu. Richard Foreman, Robert Wilson, Mabou Mines, The Performance Group ( Richard Schechner, 1967) bu hareketin ikinci dalga olarak önemli isimleriydi. 1970 yılında Spalding Gray performansçı olarak, Elizabeth LeCompte ise yönetmen yardımcısı olarak Performance Group’a katıldılar. Schechner’le çalıştıkları yıllar boyunca bir yandan da kendi tiyatro fikirlerini, metotlarını geliştirdiler. LeCompte, Schechner’in tiyatrosunu fazlaca sembolik ve ritüelistik bulmaya başlamıştı. Gray’le birlikte Performance Group çatısı altında kendi prodüksiyonlarını yapmaya başladılar ve 1980 yılına gelindiğinde The Wooster Group, bağımsız bir tiyatro topluluğu olarak New York’un Soho bölgesinde bulunan The Performing Garage’da çalışmalarını sürdürmeye devam etti. Grubun kurucusu Elizabeth LeCompte ve Spalding Gray idi. Temel kadro ise Peyton Smith, Kate Valk, Ron Vawter, Jim Clayburgh ve William Defoe’den oluşuyordu.

Elizabeth LeCompte, Robert Wilson’ın ve Richard Foreman’ın bazı işlerinden, özellikle etkilendiğini söyler.<sup>85</sup> Foreman’ın *Pain(t)* (1974) inde iki kız kardeşin kavga soyutlaması onu gerçekçi sahnelemelerdeki kavga gösteriminden çok daha güçlü bir anlatımla etkiler. Wilson oyunlarında da sahnede performansçıların birbiri ardından yaptıkları hareketle oluşturulan yapıdan ve de müzikten etkilenir ve Wilson’ın hayatla Wagnervari bir ilişki kurduğunu belirterek, onun sahnede yarattığı derin hüznü hissettiğini ifade eder.<sup>86</sup>

Wooster Group, performans sanatının gelişimiyle beraber, metinlerarasılık, kültürler arasılık ve intermedia kavramlarını teatral disiplinlerinin içine almıştır. Kültürel mirastan her çeşit teksti seçip, başka bir alanda, evrende çeşitli hikayeler ve imajlarla yeniden üretme yoluna gitmişlerdir. Bonni Marranca, bunun estetik stratejisinin sanatın arşivini kültürel database olarak alıp dağıtmak olduğunu belirtir.<sup>87</sup>

---

<sup>85</sup> David Savran, **Breaking the Rules: The Wooster Group**, New York, Theatre Communications Group, 2005, s.4

<sup>86</sup> **A.e.**

<sup>87</sup> Bonnie Marranca, “The Wooster Group: A Dictionary of Ideas”, **PAJ 74**, Volume 25, May 2003, s.1

LeCompte, ışık ses, film, video, dekor, metin ve performansçı unsurlarının biraradalığının sahne üzerinde yarattığı atmosfer ve görüntüyle ilgilenerek oyunlarında bu unsurların hepsinin birbirini ifade etmesini önemsemiştir. Andrew Quick, LeCompte'nin fikirler ve bakış açıları etrafındaki döngüsel hareketinden bahsederek bu hareketin her zaman tiyatrodaki ve popüler kültürde var olan performans ve teknolojinin mekanizmalarını (anlatımın; ses, video, televizyon, resimsel, sinematik ve koreografik modları) karıştırarak kullanmak yönünde olduğunu söyler.<sup>88</sup>

Dramaturjik olarak oyunlarında görülen genel özellik, yazım, çizim, teyp, video, film, telefon, kayıt cihazı, bilgisayar gibi farklı teknolojileri teatral form dâhilinde kullanmalarıdır. Ama en temel dramaturjik farklılıkları, oyunlarının lisanındaki içsel diyaloglar ve performans lisanının, canlı ve medyatik olarak iki katmanlı olmasıdır.

Wooster Group oyuncularını, oyunların içindeki karakterler olmazlar. Esasında onları performansçı olarak tanımlamak daha doğru olacaktır. Oyun içindeki konuşmalarının çoğunda diyalog, monolog, vaaz, röportaj, mektup okuma, kanıtla ispatlama, talk showda bulunma gibi farklı modları vardır. Bonnie Marranca, Wooster Group performansçıları çağdaş tiyatrodaki "lazzi" \* leri olarak tanımlar.<sup>89</sup> Performansçılar, yüzleri/masklarıyla rolleri karakterize etmenin tekniğini kullanırlar. Bir yandan sahnede var olan teknik donanımın da oyuna dâhil edilmesiyle, oyuncunun bu teknik ekipmanla etkileşimi birbirlerini ifade etmek üzere kurulmuştur. İletişim araçlarının oyun içinde kullanımı çok önemlidir.

"Wooster Group, teatral prodüksiyon ve reproduksiyon fikrinde, performans ve onun dökümanlarının beraber gösterilmesini merkeze koyar. Performansçı canlı olarak gerçek zamanda filmle, kaydedilmiş videoyla ya da görüntüsü olmayan sesle etkileşim içine girer. Zaman zaman, aynı sahne iki farklı vasıtayla, film ve canlı performans ya da canlı performans ve radyo oyunu olarak oynanır. Bazı konuşmalar teypten, telefondan, kayıttan ya da bilgisayardan duyulur. Canlı aktör ve videodaki aktör, birbirleriyle gerçek zamanlı konuşabilirler. Bir bakıma canlı

---

<sup>88</sup> Andrew Quick, **The Wooster Work Book**, NY, Routledge, 2007, s.9

\* (İt.) Commedia dell'Arte oyuncularının güldürücü eylemleri.

<sup>89</sup> Bonnie Marranca, "The Wooster Group: A Dictionary of Ideas", s.5

performans, performansçuları kayıttaki görüntüleriyle yüzleştirerek doğal “varlığın” analizini yapmaya zorlar.”<sup>90</sup>

Wooster Group’un film, projeksiyon ve medya araçlarının kullanım ilkelerini tespit edebilmek için, oyunların estetik biçimi ve anlamsal içeriğinin kavranması gerekmektedir. Oyunların barındırdığı çok sayıda öznel, kültürel ve popüler unsur nedeniyle; film, projeksiyon ve medya araçlarının kullanım ilkelerinin tespiti, ancak detaylı oyun analizleriyle mümkündür. Çalışmanın devamında, Wooster Group’un 70’li yılların sonu ve 80’li yılların başındaki çalışmaları mercek altına alınacaktır. Bu dönemdeki oyunları, postmodern sanat anlayışıyla ve performans sanatının unsurlarıyla beslenen Amerikan avangart tiyatrosunun önemli örnekleridir.

Wooster Group’un henüz Performance Group çatısı altında yaptıkları ilk oyunları *Rhode Island* üçlemesidir. Üçlemenin ilk oyunu *Sakonnet Point* (1975), Spalding Gray’in otobiyografisinden esinlenerek yaptığı çeşitli doğaçlamalar neticesinde grup üyelerinin de katkısıyla şekillenmiştir. Hazır bir metin yoktur. Spalding Gray, daha çok masumiyeti yakalamak için daha önce yaptığından çok daha farklı, özgürce bedensel denemeler yapar. T’ ai Chi gibi serbest formlar ve danslar üzerinde çalışır. Performansın otobiyografik olması önceden kurgulanmışlığından değil, Spalding Gray’in sadece kendini icra edebiliyor ve kendindeki çeşitliliği yansıtabiliyor olmasındandır. *Sakonnet Point*, Spalding Gray’in çocukluğundan kalma çeşitli imajlara dayanır. Çocukluğunda hatırladığı kimi mekânlar ve kimi materyaller kullanılır. Ancak kullanılan objelerin bazıları provalarda bulunmuştur. Tabi Gray’in anıları sahneye getirilirken dönüştürülür, değiştirilir ve filtrelenir.

Üçlemenin ikinci oyunu olan *Rumstick Road* (1977) ise Spalding Gray’in otobiyografik materyallerle annesi Bette Gray’in akıl hastalığı ve intiharının izini süren bir oyundur. Spalding Gray, annesi Bette Gray’i intihara sürükleyen psikolojik ve sosyolojik katmanları sahnede kişisel dokümanlarla göstermeye çalışmıştır. Çeşitli akrabalarıyla, annesinin hastalığıyla ilgili yaptığı konuşmaları kayda almış, aileye ait mektupları, aile fotoğraflarını, oyunda onların onayını almadan kullanmıştır. Ayrıca annesinin psikiyatrisinin konuşma kaydı da izinsiz olarak yayınlanmıştır. Tüm bu

---

<sup>90</sup> A.e., s.6



özel hayata ait belgelerin kullanılması beraberinde kişisel hakların ihlaline dair eleştirileri de getirmiştir.

*Rumstick Road*, Eugene O'Neill'in *Günden Geceye* oyunuyla belirgin bir benzerlik içindedir. İkisi de otobiyografik aile çalışmalarıdır. Annenin ölümü iki oyunda da merkezdedir. Ölüm, annenin dini inancının, kocasıyla olan ilişkisinin ve diğer sosyal dinamiklerin yarattığı buhranın finalinde gerçekleşir. İki oyunda da ailenin gerçeklerinin analizi yapılır. Bununla beraber Gray ya da LeCompte, oyunda bir aile trajedisini gösterip izleyiciyi katarsise ulaştırma niyetinde (O'Neill gibi) değildir. Sadece kültürel araştırmalar için sosyal ve psikolojik bozuklukları metafor olarak odaklaştırmak istemektedirler.<sup>91</sup> Bu sebeple de oyunun merkezinde Bette Gray ya da Spalding Gray kendisi olarak var değildir. Aktörlerin hiç biri rollerle özdeşleşmemiştir. Oyun kişileri Gray ailesinden birileri olarak değil; “Adam”, “Kadın”, “Cerrah” gibi isimlerle sahnede aksiyonda bulunurlar. Oyundaki aktörler teypten gelen aile üyelerine ait gerçek konuşmaları ya da projeksiyona yansıtılan resimleri canlandırmaya çalışmazlar ancak; o anda olup bitenle paralel ilişkide bulunan fiziksel aksiyonlarda bulunurlar.

Oyunda projeksiyon Gray ailesinin fotoğraflarını ve mektuplarını kocaman bir ekranda seyirciye gösterir; fakat otobiyografik materyal kullanımının oyunu kişisel bir belgesel niteliğine dönüştürdüğünü söylemek doğru değildir. Kişisel belgelerin gerçekliği, birer geçmiş zaman gerçekliği olarak oyunun içinde seçilerek, edit edilerek, sıralanarak reji dâhilinde gösterilmektedir. Gray'in önceden babasıyla yapmış olduğu telefon konuşmasının kaydını dinlerken, o kişinin gerçekten babası olup olmadığından kimse tam olarak emin olamaz. Onun babası olup olmadığı performansın niteliği açısından çok da önemli değildir, tamamen kurgusal bir karakter olma ihtimalini de barındırır. Belgeler ses kaydından dinlettirilip ya da projeksiyondan gösterilirken bunların mahremiyeti deşifre etmekten öteye gidmeden, gerçekliğinin kendinden menkul olması, oyunu belgesel nitelikte bir yapıdan da uzak tutar. Ancak Wooster Group, hayat ile sahne arasındaki mesafeyi

---

<sup>91</sup> David Savran, *Breaking The Rules.*, s.81

daraltmayı önemsemiştir. Sahne üzerinde, teatral formda izlenen gösterinin içinde hayata dair gerçekleri sızdırmak, “gerçeklik” ile kurulan yeni bir sahne dilini de beraberinde getirir. Psikiyatristin, babanın ve büyükannenin habersizce kayda alınmış konuşmalarının oyundaki deşifresi, hayatı oyun alanına sokmuştur. Hayat ve sanat arasındaki sınırın ortadan kalkmasının etkisi sadece Gray ailesi gerçekliğinin sahneye taşınmasıyla kalmamıştır; Natalie Crohn Schmitt, oyunun, Spalding Gray’ in bundan böyle psikiyatrisiyle ya da aile bireyleriyle kurabileceği ilişki ihtimallerini ortadan kaldırmakta olduğunu söyler.<sup>92</sup> Yani hayatın sanata girmesi, sanatı da hayatın içine sokmuştur.

Spalding Gray, oyuna malzeme olarak kendisini ve anılarını koyduğu için aktarılan her şey onun sübjektivitesi dâhilindedir. Belgelerin gerçekliği halihazırda kabul edildiğinde bile tam olarak netleşmemiş, Gray’in olduğunu söylediği, fakat aile bireylerinin hatırlamadığı olaylar gündeme gelir. Ya da hafızanın keyfiyetine göre yaratılan metaforların belirsiz kalması söz konusudur. Bu türlü bulanıklıklar içinde çoklu ihtimalleri ve de ihtimalsizlikleri barındırarak Gray’in özelinden seyircide tamamlanacak bir tamamlanmamışlık biçimi yaratılır.

Spalding Gray’in otobiyografik materyalleri ve annesinin hikâyesi, gerçeğin sahnede teşhir edilmesiyle ve oyunun pornografik olup olmadığıyla ilgili çok çeşitli tartışmalara konu olmuştur. Spalding Gray, kendi şahsi tarihini, ajitasyon malzemesine dönüştürüp seyirciyi röntgenci konumuna sokmakla suçlanırken, Elizabeth LeCompte, seyirciyi, Bette Gray ve Gray ailesi nezdinde toplumsal bir vakıanın gerçekliğiyle yüzleştirmiştir. Böylece seyirci, sadece seyreden olmaktan çıkıp sorumluluk alma konusunda aktive edilmiştir.

Oyunda multimedya prodüksiyonunda kullanılan teyp, slide ekipmanı, fotoğraf kayıtları, performansçılar ve de oyunun dekoru aynı öneme sahip, denk aktörler olarak kullanılmıştır. Oyunun bütününde, estetik olarak, günlük olanın sıradanlığının

---

<sup>92</sup> Natalie Crohn Schmitt, **Actors and Onlookers: Theater and Twentieth-Century scientific Views**, Illinois, Northwestern University Pres, 1990, s.54

seçildiğini söyleyebiliriz. Yani performansçılarının günlük giysileri, sahnede olan objelerin birer ev objesi olmaları, sahne platformunun olmayışı ve perdesizlik, oyuncuların performanslarından önce seyircinin aralarında oturmaları, oyuncuların oyunlarında rol kişileriyle özdeşleşmemek kaidesiyle gerçekleştirdikleri performansları, bahsi geçen ailenin sıradanlığı, Gray'in oyununun bile kahramansı yanlarının asla olmaması, sahnede “aşkın olan” her unsuru özellikle dışladıkları manasına gelir. Performansçılar, sahnede projeksiyonu ya da teybi performans dahilinde kendileri çalıştırırlar. Bu açıdan *Rumstick Road*'un prodüksiyonun ve iletişiminin, ışık kaynağını saklayan veyahut karakterlerin herhangi bir ihtiyacı olmadan müziğin duyulmadığı gerçekçi tiyatrodan çok daha dikkat çekici bir anlatımı vardır.<sup>93</sup>

*Rumstick Road*'da projeksiyonun kullanımında göze çarpan en temel işlev, projeksiyonun gerçeklikle yeni bir ilişki kurmak için en aktif sahne aktörlerinden biri olduğudur. Bu gerçeklik, hayat gerçekliğidir. Piscator oyunlarındaki belge kullanımıyla sahneye sokulan gerçeklikten daha öznel bir gerçekliktir. Bu gerçeklikle büyük mekanizmaların altında yatan gerçeklerin açığa çıkması ve toplumsal bilinçlenmeye dönük bir gerçeklik gösterimi amaçlanmamıştır. Sadece oyuncunun şahsi tarihinin gerçekliğidir. Wooster Group, Herhangi bir mesaj verme ya da aşkın bir konuyu gösterme derdinde değildir. Gray'in tüm aile resimlerini ve özel mektuplarını seyirciye göstermek için projeksiyonu bir araç olarak kullanması, beraberinde sahne üzerindeki performansçı olarak kendisini de, gerçek dokümanın seyirciye gösterilmesi için araçsallaştırmış olduğu görüşünü getirir. Her durumda önemli olan yaratının kaynağındaki öznenin gerçek hayatının, oyun alanına sokulmasıdır aslında. Bu açıdan oyunun, performans sanatına içkin bir çok öğeyi barındırdığını söyleyebiliriz. Seyirci, nihai olarak sahnede gösterilen gerçeklik ve rol kişileriyle özdeşleşmeden aksiyonda bulunan performansçıları seyrederek. Bir yandan da kurgusal olan aksiyon akışı gerçekleşmektedir. Seyirci için bu iki farklı durumun ilişkisini takip etmenin zorluğu, aktif olmayı da zorunlu kılar.

---

<sup>93</sup> A.e., s.49

Üçlemenin üçüncü oyunu *Nayatt School* (1978), bir edebi eserin (T.S Eliot'ın *Coctail Party* oyunu) yapıbozumu yapılarak elde edilmiş bir kolajdır. Her bölüm canlı performans ve film alanı olarak ikiye ayrılmış ya da *Coctail Party*'nin canlandırılması ve şimdiki zamanda sahnede canlı aksiyonda bulunulmasıyla ikili yapı sürdürülmüştür.

*Coctail Party* oyunu, katartik bir drama modelidir. Aile değerleri onaylanır. Oyunda Edward ve Lavinia Chamberlayn, ilişkileri bozulmuş bir çifttir. Bir gün sevgilileri Peter ve Celia'nın da olduğu bir kokteylde bir araya gelirler. Burada bulunan psikiyatristleri onları gizli kalmış korku ve tutkularıyla yüzleştirir. Celia, hayatında kendi seçtiği yolda ölüme gider. Celia'nın ölümü Spalding Gray'in annesi Bette Gray'in ölümüyle benzerlik gösterir. *Coctail Party*, yapıbozuma uğratılırken, güç ve iktidar döngüsünü açığa çıkartmaya odaklanılmıştır. *Rumstick Road*'da da *Nayatt School*'da da ölen kadın, kurban olan, aslında toplumsal olarak suçlu bulunandır. Ancak ölümün sorumluluğu toplum tarafından paylaşılmamıştır. *Coctail Party* gibi *Nayatt School* da kadının ölümünü hayatın kabulü için kullanır; yani özgürlük yasın ardından yapılan kutlamayla gelir.<sup>94</sup> Bu durumun açığa çıkartılması, *Rumstick Road*'da ölen Bette Gray ile Celia'yı aynı biçimde kurbanlaştırırken, toplumsal olarak da nedenler, tanrıdan babaya uzanan otorite zincirinin gösterilmesiyle elde edilir.

Bu oyun için özel olarak bir film hazırlanmıştır. Filmi yapan Ken Kobland, filmin oyun içindeki yerini şöyle anlatıyor:

“Nayatt School, benim grupta yaptığım ilk film çalışmam oldu. Sanırım Liz, filmi, bellek olarak oyunun içine dâhil ederek, oyunun içindeki medya spektrumunu genişletmek istedi. Yansıtılan filmde, şimdi artık büyümüş olan çocukların *Coctail Party*'deki görüntüleri vardır. Ancak aralarından biri artık hayatta değildir. Bu filmi dâhil etmekteki esas fikir, zamanın farklı biçimlerde geçtiğini ve buradaki kontrastı oyunda vermektir. Bu hikâye şehit olan Celia Coplestone'un ve *Coctail Party*'i yapan *Nayatt School*'un hikâyesidir.”<sup>95</sup>

<sup>94</sup>David Savran, *Breaking The Rules*, s.130

<sup>95</sup>A.e., s.102

Filmin, eşzamanlılık prensibiyle sahnede işlevsel hale getirildiğini söyleyebiliriz. Oyunda bir yandan canlı olarak bir dramatik aksiyon varken, bir yandan da film ile elde edilen ikinci bir oyun alanı yaratılır. Geçmişle bugün gösterilirken, oyun alanı da, film ve canlı aksiyon olarak ikiye bölünür. Bu durum, sahnedeki canlı oyuncu için iki alanın birbirinden ayrımı ve etkileşimini ifade zorunluluğunu getirir. Filmin geçmişten bir sahneyi göstermesi, bugüne kadar geçen sürecin hikayesinin seyircide oluşmasına neden olur.

Wooster Group, ilk dönem oyunlarında Spalding Gray'in öznelliğine sıkışmış Rhode Island üçlemesinde onun kişisel belleğinin imajlarını kullanmıştır. Bu öznelik ekseninde çeşitli toplumsal karşıtlıkları açığa çıkarmak için de filmi ve projeksiyon gibi görüntü üreten araçları oyunlarının merkezine almıştır. Oyunlardaki filmlerin gerçekçi bir anlam üretmekten ziyade kullandığı imgesel anlatım üslubu ve film ve projeksiyonla belleğe yönelme tutumu, grubun bundan sonraki oyunlarında daha belirginleşecek video kullanım şekilleri olacaktır. Bu anlatım biçimi kaynağını videonun performans sanatındaki ya da happeninglerdeki anın yakalanması yönündeki sanatsal bir araca dönüşmesinde bulur. Video film, medyatik mesajdan öte imgesel olanın kışkırtılmasına yöneliktir. Böylelikle film artık kendisine soru sorulmasına izin vermemektedir çünkü o sizi doğrudan sorguya çekmektedir.<sup>96</sup> Kendini 70'lerin başında hissettiren video ve toplu iletişimin görsel imajları, görsel sanatlar, tiyatro ve yazın dünyasını derinden etkilemiştir.<sup>97</sup> Sanatın yeniden üretim (reproduction) sürecinin en önemli aygıtlarından biri olan video, Wooster'ın yeniden üretim olan oyunlarında başat unsur haline gelmiştir.

Dijitalleşmenin 80'lerde kendini göstermesi, toplumsal hayattaki gerçek algısının da yitimiyle beraber sanatsal pratiklerde de gerçekle başka bir ilişki biçimi getirmiştir. Yeni postmodern çağda görüntüselliğin hızı algıyı da hızlandırmıştır ve insanların imajların arasında gerçek olanı ayırt edemez hale gelmişlerdir. Fotoğraf gibi kanıt belgelerin ise hükmü tamamen ortadan kalkmıştır. Çünkü artık vizörden bakan

---

<sup>96</sup> Jean Baudrillard, **Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm**, s.99

<sup>97</sup> Rifat Şahiner, **Sanatta Postmodern Kırımlar Ya Da Modernin Yapıbozumu**, İstanbul, Yeni İnsan Yayınevi,2008,s.77

gözün ne çekeceğinden öte bilgisayar başındaki elin neyi klikleyeceği önem kazanmıştır.<sup>98</sup> Oyunlarında, postmodern hayatın içindeki medyatik evrenin yarattığı gerçeklik bulanıklığıyla, film ve projeksiyon araçlarını kullanan Wooster Group, bu açıdan Piscator'un filmi ve projeksiyonu araçsallaştırmadaki tutumundan oldukça farklı bir yönelim göstermektedir. Bu farklılığı en başta anlatıldığı gibi çağın değişen dinamikleri içinde değerlendirmek gerekmektedir. Postmodernizmin yarattığı şizofreni, gerçekliğin kanıtlanabilirliğini ortadan kaldırmaktadır. Piscator'un gerçeği açığa çıkartmak için kullandığı gerçek belge ve kanıtlar bu çağda gerçekliği kendinden menkul bir paranoyayı barındırmaktadır. Erkılıç'ın Fotoğraf ve Toplumsal Hayat yazısında, fotoğrafın modern ve postmodern durumunun karşılaştırmasında imgesel olanın yeni konumunun gerçeklik, belge, kanıt olmayla ilgili çok tayin edici değişimleri açıkça tespit edilmiştir. Bunlardan bazıları şöyledir:

#### **MODERN**

İçerik  
Herkes için geçerli gerçeklik  
  
Kanıt olma  
Belgeleme  
Toplumsal gerçekçilik  
Tanıklık  
Ne anlatıyor  
Aslına sadık kalma  
  
Gerçeğe bağlı kalma  
Özgünlük  
Çoğaltma  
Belgesel fotoğraf  
Toplum  
Sahicilik

#### **POSTMODERN**

görüntü  
belirli bir topluluğun dilsel  
uzlaşımı olan gerçeklik  
  
montaj  
kolaj  
metinlerarasılık  
manipülasyon  
nasıl kurguluyor  
parçalama ve yeniden bir araya  
getirme  
anlatsal kurmaca  
yeni üretim  
kopyalama ile sınırsız dolaşım  
kurmaca fotoğraf  
medya toplumu  
yapaylık (eklektik ve anakronik)

---

<sup>98</sup> Ortak Kitap, **Sanatlar ve Toplumsal Etkileşim**, s.93

Fotoğraf, ardından da görüntü üreten tüm diğer araçların yarattığı imgelerin, gerçeklikle ilişkisi zayıflamıştır. İmgelerin gerçekliğin belgesi ya da kopyası değil sadece yorumu olabileceği düşüncesi genel kabul görmeye başlamıştır ya da imgeler, Baudrillard'ın belirttiği “bir köken ya da gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesi” şeklinde postmodern sanat pratiklerinin içinde yer almaya başlamıştır.<sup>100</sup> Bu yeni çağın sanatı da, artık Piscator gibi sistemin ardındaki görünmeyen gerçekleri açığa çıkartma ülküsünü yitirmiştir. Peki, görüntü üreten tüm araçları oyunlarında kullanan Wooster Group'un imgesel olanla ilişkisi nasıl gelişmiştir? 80'li yıllardaki oyunlarında, filmin ve projeksiyonun hangi içerik ve estetik bağlamında kullanıldığı ve bu yolla gerçek olanla ilişkilerinin nasıl değiştiğinin değerlendirebilmek için, oynadıkları dönemde çok ses getiren *Route 1&9* ve *L.S.D.* oyunlarının analizini yapmak gerekmektedir.

### 2.3. Oyunların Değerlendirmesi:

#### 2.3.1. Route 1&9:

Wooster Grup'un otobiyografiden çıkan denemelere son verip, klasik bir metni yapı bozuma uğratarak 1982 yılında sahneledikleri bir oyundur. Wooster'ın bu oyunu, Thornton Wilder'in, 1938'de yazdığı *Our Town* adlı oyununu malzeme olarak kullanır. Ancak oyun, doğrusal bir mantık çizgisinde ilerlemez. Bütünlüklü bir anlam dizgesi mevcut değildir. Parça parça, fragmanlar halinde bir yapı söz konusudur. Bu parçalılık postmodern nosyonlarla beslenen avangard tiyatronun sanat yapıtıyla kurdukları ilişki için çok tayin edicidir.

“Avangart hareketlerde tahrip edilen organik sanat yapıtıdır. Organik sanat yapıtı, genelin ve özel olanın birlikli özel bütünlüğüyle belirlenir, bu birlik olmaksızın sanat yapıtı düşünülemez. Avangard yapıtlarda organik bütünlükten

---

<sup>99</sup> A.e., s.99

<sup>100</sup> Jean Baudrillard, *Simulakrlar ve Simülasyon*, çev Oğuz Adanır, İzmir, Dokuz Eylül Yayınları, 1998, s.11

söz edilemez. Bütün ve parçanın karakteristik ilişkisi yıkılmış, araçsal bir nitelik kazanmıştır.”<sup>101</sup>

*Our Town*, 1901-1908 yılları arasında New Hampshire’ da Grover’s Corner’s adlı kasabada geçer. Birinci bölümde Emily Webb’in yaşamı ve günlük kasaba yaşantısı, ikinci bölümde ise Emily’nin liseden mezun olup sevgilisi George Gibbs ile evlenmesi, üçüncü bölümde ise Emily’nin ikinci çocuğunu doğururken ölmesi ve artık ölülerin arasında olması anlatılır.

*Our Town*, kasaba hayatındaki rutin ve getirdiği dar kalıplarla ikili karşıtlıkları açığa çıkartmak niyeti açısından ve önceki oyunlarda olduğu gibi ölen kadının var olan sosyal yapı içindeki konumunun altının deşilmesi açısından, Wooster Grup için kullanılabilir bir malzemeye dönüşmüştür. Tabi ki oyunun gerçekçi üslubu, Wooster’ın kendine özgü sahneleme biçimiyle kırılmıştır.

İsmi etrafa zarar veren petrol rafinerilerinin bulunduğu endüstri bölgesinden geçen New Jersey yakınında bir otoyoldan alan **Route 1 & 9** <sup>102</sup>gaz istasyonlarının, alış-veriş merkezlerinin, fast-food restoranların sıklıkla bulunduğu bir alandır ve Wilder’in kurmaca Grover’s Corner’s adlı kasabasının 80’lerdeki karşılığıdır.<sup>103</sup>

Oyunun şeması şu şekildedir:

- |             |   |
|-------------|---|
| “1. bölüm A | DERS (üst kat) adam, Our Town’ın anlamını anlatan bir ders verir.<br>Video rekonstrüksiyonu “öğretici film”   |
| 1. bölüm B  | DERS (alt kat) sahne işçileri sahneyi Our Town’ın son bölümü için hazırlarlar.<br>“ders” devam eder<br>kör bina sahnesi başlar<br>Black out                                     |
| 2. bölüm    | PARTİ: sahne işçileri paydos ediyor ve telgraf gönderiliyor.<br>kör bina devam ediyor<br>“kızlar” telefon görüşmesi yapar<br>Parti başlar (Pigmeat Markham’ın rekonstrüksiyonu) |

<sup>101</sup> Süreyya Karacabey, **Modern sonrası Tiyatro ve Heiner Müller**, s.29

<sup>102</sup> Elif Baş, “Sıradanlaşmaya Karşı Örgütlü Bir Direniş: The Wooster Group” yayınlanmamış makale, s. 3

<sup>103</sup> David Savran, **Breaking the Rules**, s.22



- 3.bölüm Our Town'dan video parçası, sahne 2, örtüşür  
SON SAHNE (mezarlık sahnesi): Sahnede yüzü seyirciye dönük  
dört sandalye mezarları temsil eder  
Our Town'dan video parçası, sahne 3, başlar  
Parti "sotto voce" ile devam eder  
Hortlak dansı
4. bölüm route 1&9: bir van araba iki otostopçuyu alır ve güneye gider  
Video: "Route 1&9" (sürüş sahnesi)  
Porno<sup>104</sup>

Arnold Aronson'ın ve David Savran'ın *Route 1&9*'ı anlattıkları yazılarından ve 1987'de Alan Benson'ın çektiği Wooster Group belgeselinin içindeki oyun görüntülerinden yola çıkarak performans akışını özetlersek şöyledir:

Oyun, seyircilerin Performance Garage'ın üst katına alınıp, burada Ron Vawter'ın oldukça didaktik ve duygusuz bir ifade tarzında oynadığı *Our Town* hakkında olan, 50'lerin *Encyclopedia Britannica* rekonstrüksiyonu "öğretici film" in gösterilmesiyle başlar. Film, Wilder'ın oyununa ironik göndermeler yapar. Ardından seyirciler, alt kata alınırlar. Bu büyük alanda, dört tane T.V. monitör asılıdır. Performans alanına, yüzlerinde grotesk bir biçimde "blackface makyaj"<sup>\*</sup> olan ve gözlerinde görmelerine engel olan gözlükleri bulunan iki performansçı (Ron Vawter, Williem Dafoe) girer. Gözlerinin görmemesi, en basit günlük aksiyonlarda bulunurlarken bile onları acemi ve de komik kılar. İsimleri oyun içinde sahne işçisi olarak geçer. Performans alanında bedenleriyle iskelet ev oluştururlar. Wooster'a özgü grup otobiyografisine de bir örnek teşkil eden beden ev şeklinde kullanımı, daha önce sahneledikleri bazı oyunlarında ve ileride sahneleyecekleri oyunlarda da kullanılır. İki sahne işçisinin performansının sonunda ışıklar alınır ve karanlığın içinden iki işçinin (Spalding Gray, Ron Vawter) konuşması teypten verilir. İskelet evlerde soğuk ve duygusuz insanların yaşadığından bahsederler.<sup>105</sup>

Bu sahnenin hemen ardından gene blackface makyajlı ve getto aksarıyla konuşan iki kadın sahnede belirirler. Birinin doğum günüdür ve bu sebeple parti yapacaklardır.

---

<sup>104</sup> A.e. s.10

<sup>\*</sup> Amerika'da, 19. yüzyıl sahne gösterilerinde, Afrika kökenli insanların stereotipini yaratmak için kullanılan makyaj. Surat simsiyah yapılıp ağız ve çevresi egzajere edilerek pembeye boyanır

<sup>105</sup> A.e., s.21

Tabi parti ve kutlama teması, Wilder'ın oyununda Emily'nin on ikinci doğum günüyle şiddetli ve dokunaklı bir kontrast oluşturur. Parti için sahnedeki restoranları arayarak kızarmış tavuk siparişi verirler. Adres olarak da tiyatronicin gerçek adresini verirler. Telefonun hoparlörünün sesinin salona verilmesiyle, izleyicinin karşı tarafın sesini duyması sağlanan performansta, her seferinde farklı restoranlardan sipariş vermeye çalışan kadınların, beyaz oldukları halde blackface makyajları ve zenci getto aksanıyla konuşma hileleri, ırksal farklılıklardan kaynaklanan toplumsal uçurumun gösterilmesi için önemli bir canlı (*live*) denemedir. Telefonun diğer ucundaki, genellikle adresi duyduktan sonra oraya servis yapamayacaklarını söylese de, gösterinin ortasında gelen siparişlerin karşılanmasıyla ilgili herhangi bir bilgiye de rastlanmamaktadır. Oyuncuların blackface makyajları ve egzajere ağızları seyircinin tam önünde tüm detaylarıyla görülür. Tıpkı *Rumstick Road*'da kadının yüzüne başka bir kadının yüzünün yansıtılmasıyla oluşan deformasyon gibi oyuncuların da görüntüleri deforme edilmiştir.<sup>106</sup> Bu karakterler projeksiyonlardır: beyaz insanların siyah insanlar için imajinasyonlarının projeksiyonudur. LeCompte, blackface'in sosyolojik değil, teatral bir metafor olarak kullanıldığını söyler.<sup>107</sup> Blackface makyajlı oyuncular, dönemin ünlü zenci komedyeni Pigeat Marham'ın sahne showlarından esinlenilerek hazırlanmıştır. Oyunun ardından, blackface makyajlı oyuncuların grotesk zenci oyunculukları, topluluğun ırkçılıkla suçlanmasına neden olmuştur. Ancak kaba çizgili zenci skeçlerinin yapılması, aslında Wooster Group için kendilerini de içlerine kattıkları bir toplumun, siyah insanlara olan bakış açısını açığa çıkartma niyeti taşır. *Route I&9*'da; beyaz insanlar için yapılmış *Our Town* oyununun içindeki kültürel konuşmalarla ve üslupla "yüksek sanat", siyah kültürü temsil eden Pigeat Markham'la ise "düşük sanat" iç içe geçirilmiştir.<sup>108</sup> Topluluk, bu kontrastları kullanarak, beyaz insanların siyah insanlara karşı imajinasyonlarına öz eleştiri yapma niyeti taşımışsa da sahnede ırkçı bir biçim yaratıldığına ilişkin tartışmalar, uzun süre devam etmiştir.

---

<sup>106</sup> A.e., s.23

<sup>107</sup> A.e., s.31

<sup>108</sup> Don Shewey, "Elizabeth Le Compte's Last Stand" (çevrimiçi)  
[http://www.donshewey.com/theater\\_articles/wooster\\_route1&9.html](http://www.donshewey.com/theater_articles/wooster_route1&9.html) 1981

Bölüm iki ve bölüm üçte monitörlerde izlenen *Our Town* video bölümleri, tamamen *soap opera* stilinde çekilmiştir. Görüntülerde *Our Town* kişilerinin sadece yakın plan yüzleri vardır. Doğrudan kameraya konuşurlar. Videoda, diyaloglar ve konuşmalar içli, duygusal, hipnotik etkili ve ağır ritimde ilerlerken tam o anda performans alanındaki grotesk blackface oyuncular, 30'ların vodvillerini anımsatacak coşkulu bir kutlamayla, video atmosferinin tam kontrastı bir biçim yaratırlar ya da gene asılı monitörlerde son derece ağır ritimli, intim bir sahne oynanırken oyun alanındaki oyuncular kendi günlük rutinlerine devam eden davranış biçimlerinde bulunurlar. Asılı monitörlerden izlenen film ve performans alanındaki oyuncuların performansı, eşzamanlı olarak izlenen iki farklı aksiyon biçimi olarak sahnede vardır. Elizabeth LeCompte, bu durumun, televizyonun hayatın içindeki gerçek mevkisi olduğunu söylüyor<sup>109</sup>. Yani bir yandan televizyonun yarattığı dünya varken öbür tarafta hayatın kendi rutininde akması sahnede aynıyla ifade edilir. Açıkça sahnede, oturma odalarının simülasyonu oluşturulmuştur.

İkinci ve üçüncü bölümde, *Our Town* ile ilgili videonun yarattığı hüznün ve dinginliği dördüncü bölümde çarpıcı iki kısa film böler. Bu filmlerden ilki, bir adamın arabayla New York'tan kaçışını ve bu sırada Route 1 & 9 otoyolundan geçişini ve iki otostopçuyu arabasına almasını gösterirken diğeri evde çekilmiş amatör bir porno filminden ibarettir. Bu bölümdeki otostop ve porno filmleri, tıpkı kızların telefonla sipariş vermelerinde olduğu gibi seyircinin dikkatini dışarıya çeker. Dışarıyı konsepti ise fiziksel ya da ideolojik değildir, yorumlayıcıdır. İki video da tek anlamlı okumaya karşı koyar. Otostopçuların (Willem Dafoe, Libby Howes) tehlikeli olup olmadığı ya da sürücünün (Ron Vawter) onlar için planladığı nedir bilinmez. Daha sonraki videoda ise evde porno film çeken bir takım insanlar vardır. Yönetmen (Ron Vawter), ara sıra gözükür. Pornoda oynayanlar ise otostop videosundaki otostopçulardır; ancak bu videonun bir öncekinin devamında gelişen olaylar olarak algılanması yerine *Our Town* videosunda Emily ve George'u oynayan oyuncuların, şimdi gerçekten seks yaptıkları filmin gösterilmesiyle, artık Emily'nin ve George'un aşka gelmeleri tahayyül ettirilir. Üstelik bu videoda yan odada yemek masasında

---

<sup>109</sup> "The South Bank Show: The Wooster Group Theatre Company", yönetmen Alan Benson (belgesel) 1987

bekleyen bir takım insanlar da vardır. Yani Grover's Corner's ın steril ve baskıcı atmosferinden sonra serbestliği getiren bir videodur.

Oyun, videodaki arabanın Route 1&9'ın çıkış rampasına tırmanmasıyla sona erer. Tıpkı seyircinin de artık salondan çıkıp soğuk ve duygusuz dünyanın içine karışması gibi.<sup>110</sup>

“Route 1&9'nın finalindeki iki video, geçmişin ve geleceğin arakesitidir. Flashback (porno film) ile flash forwardın (Performing Garage'dan, Soho'dan ve Manhattan'dan çıkış) bağlanmalarıdır”.<sup>111</sup>

Wooster Group, *Our Town*'i, **Route 1&9**'a dönüştürürken, Wilder'ın tekil şahıslarının hiçbir önemi kalmamış olur. Bizim de (izleyicinin de) parçası olduğumuz bir toplumda, eşzamanlı olarak mağdur olan ve mağdur eden yapıya işaret eder. Bununla beraber esas olarak ikili karşıtlıklar açığa çıkartılır. Beyaz- siyah, kadın-erkek, hayat-ölüm, canlı olarak performans- video hepsi toplumsal yapının empoze ettiği kutuplaştırmalar olarak açığa çıkartılır. Tüm ırksal, kültürel, cinsel farklılıkların performansla takip edilmesi, seyircide herhangi bir mutabakata varmayı gerekli kılmaz.

“Oyun Wilder'ın anlattığı görünürde kırsal dünya ile çağdaş Amerika'nın kentsel gerçeklerinin arasındaki ayrılığa dikkat çeker ve birleşik Amerikan kültürü mitini çökertir. Oyun temelde *Our Town*'ın 1938'deki halinde gösterilemeyecek post-modern nosyonları gösterir. Teatral, kültürel, sosyo-politik ve kişisel ilişkilerin karmaşık bir ağıdır. Medyanın bugün geçmişi erişilebilir kıldığı (bu yüzden geçmiş ve bugün arasında bazı hiyerarşik farklar bozulmuştur.) bir dünyada, bir takım imajlar ve kültürel yapımlar( mesela oyunlar) kendi hikayeleri ve ilişki bağlarıyla yayılırlar. Ayrıca ilişkiler ağı her seyirci için farklı olabilir. Modernist konseptin tek ideal seyircisi ve birleştirilmiş sanat işi, değişik yollarla değişik seyirciler için fragmanlar halindeki hazır nesnelere bırakılmalıdır.”<sup>112</sup>

*Our Town* videosundaki intim biçim ve daha sonraki filmdeki pornografik unsurların kökeni aslında yaygınlaşan televizyonun dayattığı yeni lisanın pornografisidir. 1950'lerin başında endüstrileşmiş ülkelerin çoğunda günlük yaşamın içine giren

<sup>110</sup> David Savran, **Breaking the Rules**, s.45

<sup>111</sup> A.e.,s.44

<sup>112</sup> Arnold Aronson, **American Avant-garde Theatre**, s.187

televizyonun, 80'lere gelindiğinde yaygınlaşmasıyla, insanların gerçeklikten uzaklaşıp imgeler dünyasının egemenliğini tanımaya başladıkları yeni bir döneme gelinmiştir. Bu yeni imgelerin imparatorluğu, televizyonun kendi dilini dayatarak medyatik, tüketilebilir bir evrenin oluşumunu hızlandırmıştır. Baudrillard, yalnızca entelektüellerin anlam imparatorluğuna boyun eğdiğini, diğer insanlarınsa göstergeler imparatorluğuna boyun eğme nedeninin uzun bir süre önce gerçekliğin yok olup gitmiş olmasından ötürü olduğunu ve bu yüzden ruhen ve bedenen gösteri yandaşı olduklarını söyler.<sup>113</sup> Gösteri yandaşı toplumun gerçeklikle arasındaki bu yeni mesafe, sentetik bir imgeler dünyasının etkisiyle uyuşma ve hipnoz yaratır. *Soap opera* stili videonun da bu açıdan seyirciye yaptığı şey aynıyla budur.

T.V. imgeleriyle hesaplaşma 70'lerden itibaren performans sanatının, happeninglerin ve fluxusun temel yönelimlerinden biri olmuştur. Nam June Paik, medya imajları ve televizyonu 1965 yılından beri ele alan ilk sanatçılardan biridir. *T.V. ve Buda* (1974) adlı çalışması, gerçeklik ve gerçek arasındaki paradoksal durumun bir yergisi niteliğindedir.

“(…)Namjune Paik, elektronik görüntü üzerindeki görüntü ve ses kaydırma yöntemiyle izleyici üzerinde bu şaşkınlığın “an”larını yakalamak ister gibidir. Ya da televizyonun bu kutsal(!) durumunu vurgulamak istercesine, içerisinde mum yanan bir ekranın karşısında, onu kendinden geçmiş bir şekilde izleyen Buda’yı konumlandırarak olayı bir Zen ayini gibi yansıtmakta ve günümüz insanına bir gönderme yapmaktadır... Ekran içindeki mum gerçekliğin içinden koparılıp alınmış, bambaşka bir alanın içinde yanmaya devam etmektedir. Paik, televizyonun bilinç yönlendirici özelliğini vurgularken, izleyicinin içinde bulunduğu trajik durumun da altını çizmiştir böylece”<sup>114</sup>

Performans sanatı ve fluxus gibi akımların belirgin yönelimlerini kullanan LeCompte, televizyonun yarattığı sanal imge lisanını seyircisine göstermiş, yarattığı hipnoz etkisiyle de ona gerçek mevkisini vermiştir. Böylece oyunun içindeki filmin bir başka işlevinin de televizyon dili ile hesaplaşma olduğunu söyleyebiliriz. T.V. nin yarattığı imgeler dünyası, alımlayıcının gerçeklikle olan ilişkisinin boyutlarını değiştirmiştir. Televizyon, kendi gerçekliğini yaratmıştır.

<sup>113</sup> Jean Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh*, s.78

<sup>114</sup> Rifat Şahiner, *Sanatta Postmodern Kırılmalar Ya Da Modernin Yapıbozumu*, s.41

“Medya pratikleri uzam ve zaman duyularımızı yeni baştan düzenlemiştir. Gerçek olan artık dünya ile doğrudan doğruya bir bağlantı içinde olduğumuz değil, televizyon ekranlarından bize verilir: televizyon dünyadır. Televizyon yaşam içerisinde çözülmektedir. Kurgu “gerçekleştirilir” , böylelikle gerçek kurgusal olur. Taklit üretimin yerini alır.”<sup>115</sup>

LeCompte, bu oyunda kullandığı film lisanıyla televizyonun seyirci üzerindeki etkisinin altını çizmiştir. Bu tutum 1980’lerde televizyonun artık kültürel belleğin en etkin unsurlarından biri olduğu için gerçekleşmiştir. LeCompte bu oyundan başlayarak kültürel bellekten her çeşit unsuru oyunlarında kullanma yönelimini gösterir. Ancak kendi gerçekliğinden koparılarak alınan bu unsurlar oyunlarda gerçek varlıklarıyla değil, kurgusal olanın hizmetinde var olurlar.

Bundan sonra, fotoğrafın modern ve postmodern durumlarının karşılaştırılmasında ortaya çıkan tabloda görüldüğü gibi, imajların gerçekliğinin kanıt olarak kabul edilmediği bir süreçte, genel geçerliliği olan birer belge gibi kullanımları söz konusu değildir. Televizyon ve diğer görüntü üreten araçların yaygınlaşmasıyla tüm görüntüler, öznel duyguları ya da fikirleri somutlaştıran, kurgusal şahsi kullanımlar olarak işlev kazanır.

Le Compte’nin filmi oyunun içinde nasıl kullandığını değerlendirebilmek için görüntülerin postmodern bakış açısı çerçevesindeki kullanım farklılıklarını göz ardı etmemek gerekmektedir. *Route 1&9’in* filmleri toplumsal bir gerçekliği açığa çıkartma niyetiyle değil, yapıbozuma uğratılan metnin oyunun içine alınabilmesi işleviyle karşımıza çıkar. Görüntüler anlattıkları konularla değil, yani içerik olarak değil, imajinatif olarak seyirciyle ilişkiye geçmek üzere hazırlanmıştır. Hiçbir şey kanıt olamaz çünkü görüntülerin tümü montajlıdır. Zaten seyirci herhangi bir şeye film yoluyla inandırılmak istenmez, sadece filmlerdeki anlatım biçimleriyle bazı durumlar seyircide tahayyül ettirilir. Film görüntülerinin tüm izleyiciler için aynı gerçekliği ifade ediyor olması zorunluluğu değil, belki de uzlaşımı olan bir gerçeklik tahayyül ettirilir. Hazırlanan filmlerin kurguları, *Our Town* oyununda onaylanan

---

<sup>115</sup> Madan Sarup, **Post-Yapısalcılık ve Postmodernizm**, çev. Abdülbaki Güçlü, Ankara, Bilim ve Sanat Yayınları, 2004, s.234

baskıcı toplum düzeni, steril toplum atmosferi, porno videosunda olduğu gibi, provoke edilir. Seyirci bu yolla manipüle edilir; ancak herhangi bir toplumsal düzen ya da düzensizlik ya da bireysel özgürlük önerileri söz konusu değildir. *Route 1&9*'da toplumsal bir bilinç yaratma arzusu yoktur. İkinci ve üçüncü bölümdeki videolarda medya toplumu eleştirisi mevcuttur; ancak medya dilinin üslubu aynıyla kullanılmıştır.

Aslında Piscator Tiyatrosu'nda olduğu gibi görünenin ardındaki görünmeyen gerçekleri açığa çıkartma ülküsünde olmayan Wooster Group, kültürel bellekten seçilen bir oyunla ve artık kültürel belleğin kendisini yaratan televizyon imgelerinin diliyle yarattığı filmlerle *Route 1&9*'ı sahneye koymuştur. Herhangi bir toplumsal mesaj ya da ideolojik bir propaganda niyeti olmayan oyunda, gerçeklikle, film yoluyla ilişkiye geçilmemiştir. Konvansiyonel tiyatronun anlatım olanaklarından oldukça uzakta, doğrusal bir konu akışının olmadığı oyunda, ekranlardan gösterilen imajlar seyirci için bir takım çağrışımlarken asla Piscator'un kullandığı gerçek film görüntüleri gibi seyirci üzerinde şok edici ya da şaşırtıcı tesiri olmamaktadır. Wooster Group, gerçekliğin yorumlanması yerine, sanatın bilinen gerçekliğin içine katılmasını tercih etmiştir. Çünkü artık medya çağında sanat eserinin temeli görüntüye dayanmıştır ve imgeler artık yalnızca dünyayı yansıtmak için değil, bireylere kültür deneyimlerinde rehberlik eden dilsel, duygu yüklü ve cisimleşmiş aletlere dönüşmüşlerdir.<sup>116</sup>

Hayat olanla sahnede olup bitenin sınırlarında bulanıklıklar vardır. Sahneden canlı olarak telefonla tavuk siparişi vermek bunun en net örneği olsa da film yoluyla da yapılmak istenen tamamen budur. Filmde izlenen kişiler *Our Town* karakterlerini oynayan oyuncular olmalarına rağmen, özellikle otostop ve porno filmlerinde onlar seyircilerin gerçek hayatlarının geçtiği zaman ve mekânda bulunan insanlardır. Tamamen günlük sıradan davranış biçimlerinde hareket ediyorlarmış görüntüsü vardır. Ve onların gerçeklikleri/ hayatları, tıpkı “Big Brother” reality showlarda olduğu gibi, parça parça kameraya kaydedilmiş ve seyirciye gösteriliyormuş gibi de

---

<sup>116</sup> Ortak Kitap, *Sanatlar ve Toplumsal Etkileşim*, s.29

pornografik bir etki yaratmaktadır. Seyirci otostop ve porno film bölümlerinde, aslında tamamen kurgusal olduğu halde, hayat gerçekliğinden seçilmiş bazı durumların röntgencisi gibi konumlandırılmaktadır. Ancak topluluk, bundan sonraki oyununda da göreceğimiz üzere, gerçek olanı kendi gerçekliğinden kopararak ona yepyeni bir anlam bütünlüğü içinde yer verecektir. Bunu da gene film yoluyla gerçekleştirecektir.

**Route 1&9'** da film kullanımı işlevlerini özetlersek; biçimsel olarak oyun alanını canlı aksiyon ve film alanı olarak ikiye böler. Film aracılığıyla yapıbozuma uğratılan *Our Town* oyunuyla ilişkiye geçilir ve ondan bambaşka anlamlar üretilir. *Our Town*'a ait film görüntülerinin *soap opera* biçimi, oyunun baskıcı toplum düzeni ve ahlakçı tavrının bir ironisi olarak izlense de kullandığı televizyon diliyle, insanları televizyon melodramları karşısındaki edilgen halleriyle yüzleştirir. Hazırlanan video filmler, izleyicilerin tam da yaşadığı zaman ve mekânlarda, çağdaş Amerika'nın dönüşümü içindeki kişiler ve durumlarıdır. Doğrusal konu anlatımı olmasa da fragmanlar halinde birebir kendi gerçekliğiyle yüzleştirilen her seyircinin bu açıdan oyunla kuracağı ilişki farklı olacaktır. Yani Wooster Group, Piscator Tiyatrosu'ndaki film ve projeksiyon kullanım yolunun neredeyse tam aksi bir biçimde filmde anlamsal sonuç elde etmiştir; hiçbir gerçekliği olmadan tamamen kurgusal olan film, oyunun içindeki anlamı itibariyle seyircinin hayat gerçekliğine aittir. Kişisel hayatların değişkenliğine göre seyirci görüntülerden kendi anlamını ya da sonucunu çıkarır. Oyunun film görüntüleri, oyunun öznel olarak seyircide tamamlanmasını sağlar.

### **2.3.2. L.S.D (...Just the High Points...):**

Grubun 1984 yılında sergilenen ve çok ses getiren bir başka oyunudur. Oyunda, 1950'lerin ve 60'ların Amerikan tarihindeki önemli figürlerine yer verilir ve gene bu yıllara ait çeşitli kültürel malzemeler kullanılır. Bununla beraber Arthur Miller'ın *Cadı Kazanı* oyununun özet hali de oyunun içinde kullanılmıştır. *Cadı Kazanı*,



1692’de, Salem’deki cadı avını anlatır; fakat bu yazıldığı dönem olan 1950’lerin *kızıl avı*, başka deyişle komünist avının alegorisidir.

60’lı yıllarda hippie kültürünün önemli figürlerinden biri olan ve uyuşturucu gurusu olarak anılan Timothy Leary’nin hikayesi, oyun içinde akarken Nixon için çalıştığı dönemde Watergate skandalından yargılanan ve hapis cezası alan Gordon Liddy’nin tartışmaları ve karşıtlıkları da oyunun içinde geçmektedir. Birbirinden bağımsız kültürel ve politik çevreye ait çok sayıda elementin biraradalığının üst başlığı ise histeri ve paranoyadır. *Rhode Island Üçlemesi*’nde olduğu gibi *L.S.D.*’de de grup tekrar belleğe yönelmiştir. İlk oyunlarında kişisel belleği kendine malzeme eden grup, bu oyunda kültürel belleği kendi malzemesi olarak seçmiştir.

Oyunun şeması şu şekildedir:

- “1. bölüm      NEWTON CENTER: erkekler kitap okurken çocuk bakıcısı, Leary evine ait anılarını hatırlar.  
Yazarları Leary ve yandaşları olan aşağı yukarı 1960 larda yazılmış kitaplardan rastgele okumalar.  
Bebek bakıcısı bazen ara girer.  
Yeniden sahneye koyma: “69” Arthur Koestler olayı
2. bölüm      SALEM: kadınlar ve erkekler masada kostümleriyle beraberken oyundan seçilenler icra edilir.  
Cadı Kazanı oyunundan seçki  
Cicim dansı
3. bölüm      MILLBROOK: okuma devam ederken bir adam Miami’nin yerel otellerinden birinden yarış teknesi ayarlar.  
L.S.D. oturumunun eğlencesi  
Çocuk bakıcısı devam eder  
Video: Miami  
Yeniden sahneleme: “banyo” Watt’ın sekreterinin olayı  
(aynı sahne 5 saat sonra)  
Ron “Miami” den arar  
Orkestra  
Black out  
Bayık dans ( soluk mavi gözler)  
Video: Millbrook Woods
4. bölüm      MIAMI: erkeklerin tartışması esnasında dansçılar, Dona Sierra ve Del Fuegos’u canlandırır.  
Liddy/Leary tartışır ( “üzgün hissediyorum...”)

## Ayakkabı dansı”<sup>117</sup>

Arnold Aronson’ın ve David Savran’ın *L.S.D (...Just the high points...)*’i anlattıkları yazılarından ve 1987’de Alan Benson’ın çektiği Wooster Group belgeselinin içindeki oyun görüntülerinden yola çıkarak performans akışını özetlersek şöyledir:

Sahne biraz yüksekçe bir platform bulunur ve bu platformun üzerinde duran uzun yemek masasında yüzleri seyirciye dönük olarak oturan performansçılar görülür. Tüm oyun bu yemek masası etrafında oynanır. Birinci bölümde performansçılardan Nancy Reilly, sahenin sağına, masanın başına geçer. Elinde walkman, kulağında kulaklık vardır. Walkmanı açar ve Wooster Group’un 1983’de Ann Rover ( Timothy Leary’nin evinde çalışan çocuk bakıcısı) ile yaptığı röportajı dinler ve mikrofona bunu aktarır. Aslında Reilly’nin, Ann Rower’ın Leary’i hatırlamasını hatırlaması gibi bir durum yaratılmıştır. Erkek oyuncular da, ellerinde bulundurdukları Leary’nin *L.S.D* ve uyuşturucu kültürü üzerine yazdığı çeşitli kitaplarla, gene Leary hakkında, onun etrafındakilerce 60’larda yazılmış bir takım kitaplardan seçkiler okurlar. Erkek performansçılar okurken, Reilly duraksar, sonra gene devam eder. Çalan Maynar Ferguson plağı da Reilly’nin hatırlamasına yardımcı oluyormuş gibi bir atmosfer yaratır. Aslında birinci bölümdeki en temel aksiyon okumaktır. Yemek masasında tam ortada, oyuncu Michael Kirby’nin yanında büyük bir televizyon durur. Televizyonda, Kirby’nin prova esnasında önceden çekilmiş yakın plan videosu vardır. Elizabeth LeCompte, oyuncuları *L.S.D.* etkisindeyken provada kaydetmiştir. Daha sonra bu kayıt üçüncü bölümün sahnelenmesi için referans olacaktır; ancak Kirby’nin turnelerden birine gelememesi durumu ortaya çıkınca televizyon monitöründen *L.S.D.* etkisindeki kaydı oynatmaya karar verirler. Sonrada Kirby oyunda oynadığı zaman da T.V.’deki görüntüden vazgeçmezler; çünkü canlı olan Kirby ile videodaki arasında bir etkileşim olur ve yeni bir oyun durumu yaratılır. Bu yeni durumda, televizyondaki Kirby konuşur, aksiyonu anlatır. Canlı Kirby ise ona uyar, aksiyon olarak videodakinin dediklerini yapar. Konuşma sırası masadaki diğer performansçılardan birine geçtiğinde ise televizyondaki Kirby dondurulur.

---

<sup>117</sup> David Savran, **Breaking The Rules**,s. 172

Rastlantısal olarak oyunun içine dâhil edilen bu durumun sonradan değiştirilmeme nedeni aslında ekranda gösterilen oyuncuyla canlı oyuncu arasındaki “gerçeklik” bulanıklığının yarattığı etkidir. Tıpkı Nam June Paik çalışmalarında olduğu gibi sahnede de, televizyondaki Kirby ya da performansçı Kirby arasında gerçeklik ve yanılsama olanın sorgusal durumu gerçekleştirilmiştir.

İkinci bölüm, masa başında *Cadı Kazanı*’ndan seçilenlerin oynanmasıdır. Performansçılardan bazıları, oyunun geçtiği tarih olan 17. yy kostümü içindeyken bazıları da gönderme yaptığı 1950’lerin kıyafetini giyer. Diğerleri de çağdaş sokak kıyafetleri içindedir. Oyundaki Tituba’yı blackface makyajı olan bir kadın oyuncu oynar. Bu bölümde politik ve ideolojik histeri önemsenmiştir. Bu metin de tamamen histeri atmosferini yaratmak için kullanılmıştır. Bu bölümde televizyon yoktur. Oyuncular gittikçe hızlanarak konuşurlar ve yer yer adeta *fastforward* bir konuşma takip edilir.

Üçüncü bölüm ise, 60 ortalarında Leary’nin ve onun takipçilerinin yaşadığı yer olan Millbrook ile başlıklandırılmıştır. Bu bölüm, bir provada L.S.D alan performansçıların kayıtlarının, yeniden sahneye taşınmasıdır. Kirby’nin yanında duran televizyon, tekrar yerini almıştır ve Kirby’nin yakın plan görüntüsü görünmektedir. Bu bölümde masanın altında bir başka televizyon daha belirir. Bunda ise Ken Kobland’ın bu bölüm için çektiği bir film gösterilir. Sahnede cümbüşü bir hava yaratılır. Her performansçı görünüşte doğaçlama gibi görünen çeşitli aksiyonlarda bulunurken, dört performansçı enstrümanlarını alarak bir rock grubuna dönüşürler. Platforma yayılarak 60’ların melankolik funky müziklerinden parçalar çalmaya başlarlar. Diğerleri için de L.S.D’nin *bad trip* i başlamıştır. Performansçılar obsesifçe yaptıkları aksiyonlarında gittikçe yavaşlarlar, müziğin ve filmin de etkisiyle, sahnede ağırlaşan bir atmosfer oluşur. T.V. monitöründeki Kirby’nin yakın plan eli gösterilir. Elinde silah tutar ve silahı ateşler. Silahın sesini kimse aldırış etmez; ama en önemlisi performansçı Kirby hiç aldırış etmez. O da artık televizyon ile ilişkisini bitirmiştir. Ken Kobland’ın çektiği film ise sonuna kadar devam eder. Bu filmde el kamerasıyla çekilmiş orman görüntüsü vardır. Ormanın içinde yapılan kayıta görüntünün değişimi, hızı, geçişi bir bakıma ormandaki bir L.S.D. tecrübesini

anlatırken ormanın mistisizmini de gösterir. Yerde duran televizyon, oyunun içinden dışarıya açılan bir göz gibidir. Ken Kobland, Leary'nin ormanlarda ve Millbrook'daki deneyiminin imajlarının yaratıldığını söylerken, David Savran, bunun *Cadı Kazanı* oyununda, ormandaki dansla da ilişkilendirilebileceğini ekliyor.<sup>118</sup> Üçüncü bölüm, herhangi bir konu ya da fikri anlatmaktan çok tarihsel bellekte mevcut bir takım imajları sanrılarla demek doğru olacaktır. L.S.D.'nin halüsinasyon etkisi, bu bölüm genelinde yaratılan çağrışımlarla seyircide gerçekleşecektir. Bu açıdan, sahnedeki oyuncu ya da teknik olan her malzeme, birbirini tamamlayan bir süreç yaratır.

Dördüncü ve son bölümde ise 1972 yılında Leary'nin ve Gordon Liddy'nin katıldığı bir tartışma programı anımsatılır. Bu tartışma programında Leary, bireysel hakları savunurken Liddy, kamusal hakları savunmuştur.<sup>119</sup> Karşılaşmanın sonunda söz alan gözleri görmeyen Latin bir adam, kendisini, Leary'nin yazdıklarını okuyan insanların L.S.D. etkisindeyken yaşadıkları halüsinasyon neticesinde silahla vurduklarını söyler. Bu yüzden artık gözleri plastiktir. Bu uzun ve dokunaklı konuşma da, dördüncü bölümde gözlüğünü takan bir performansçı tarafından aynen tekrarlanır. Masada Kirby'nin yanında duran televizyonda Leary'nin bir fotoğrafı vardır. Konuşmanın ortasında üçüncü bölümdeki silah sesi tekrar duyulur. Bu ses, masanın önünde, platformun altında, Latin kostümlü dansçıların ayaklarını yere vurarak çıkardıkları sestir. Hemen ardından monitörde “bu dans nedir?” yazısı belirir. Konuşmanın bitiminde, kadın performansçı monitörde tebessüm eden Leary fotoğrafına sorar: “Ne hissediyorsunuz Bay Leary?” Masadaki diğer performansçıların da Latin dansına katılmalarıyla ve havada asılı kalan bu iki soruyla oyun biter. Son olarak karanlıkta ekranda dondurulmuş Leary resmi görülür.

Elizabeth LeCompte, gene “**gerçekliği**” oyunun içine sokup ondan yepyeni bir teatral biçim elde etmiştir. Bu oyunda, gerçek hayatta televizyonda izlenen gerçek kişilere ait imajların televizyon ekranında gösterilmesi, seyircinin gündelik yaşam pratiğinin tekrarını yaratır. Aslında tıpkı evlerinde yaptıkları gibi ekranda gördükleri

---

<sup>118</sup> A.e., s. 210

<sup>119</sup> The South Bank Show: The Wooster Group Theatre Company”, yönetmen Alan Benson (belgesel)

imajlara ve tabi bütün oyuna tanıklık eder izleyici. Topluluk, gösterinin tamamında göstermek istediği histeri ve paranoya üst başlıklarını, 60'ların genel atmosferinde yakalamayı başarmış ve bu sebeple tarihsel bellekteki birtakım imaj ve figürleri kendi malzemeleri olarak kullanmıştır. Bu üst başlık çerçevesinde Leary'nin gerçekliği de filmin temel malzemesi olmuştur. Leary'nin geliştirdiği uyuşturucu kültürü ve onun yaşam alanı, Ken Kobland'ın filmindeki orman görüntülerinin sahnede olup bitenle eşzamanlı olarak gösterilmesinin yarattığı atmosfer, tam da LeCompte'un seyircinin tanıklık etmesini istediği, 60'larda popülerleşen bir kültür biçimidir. Baudrillard'ın, çağdaş sanatın gerçekliği estetik alanın içine çekmesiyle ilgili yaptığı bir tespit tam da şöyledir:

“Çağdaş sanat adlı devrimci düşünce akla gelebilecek her nesne, dünyaya ait her ayrıntı ya da fragmanın aynı tuhaf çekiciliğe sahip olabileceğini ve daha önceleri yalnızca sanat eseri adlı birkaç aristokratik forma yöneltilen çözümü olanaksız soruların artık hepsine sorulacağını söylemektedir.”<sup>120</sup>

Her ne kadar tarihsel bir figür olsa da esasen televizyona ve onun gösterdiği gerçekliğe ait olan Leary'nin ve gene önceden televizyondan izlenen bir oturumun sonucundaki gerçek bir konuşmanın, oyunun malzemesine dönüşmesi, sanırım oyunda Leary'nin, televizyon ekranında gerçek portresinin gösterilmesiyle karşılığını bulmuştur. Medyatik evrenin dayattığı figürlerin artık insanların tarihsel belleğini oluşturduğu gerçeğinin ise yadsınamazlığı, oyunun kaçınılmaz malzemelerini getirmiştir. Ancak tarihsel belleğe bakış geçmiş zamanın yeniden inşası değildir; aksine insanların tam da o anda kendi imgeleri ve benzeşimleriyle ilişkiye geçirmek zorunda bırakan yeni bir teatral biçim vardır.

LeCompte, gerçek hayata ilişkin gerçekleri oyunun içine sokarken onları kendi gerçekliğinden kopartıp yepyeni bir anlam bütünlüğünde yeniden bir araya getirirken onlara sanatsal bir nitelik kazandırmıştır. Sanat ve gerçeklik iç içe geçmiştir. Postmodern sanat düşüncesi çerçevesinde şekillenen bu estetik, sanatın gerçekliği estetize etmedeki öncü tutumudur; ancak bu Piscator'un gerçekliği belgelerle kanıtlamasından çok daha farklı, gerçeğin bizatihi kendisini sanatın merkezine

---

<sup>120</sup> Jean Baudrillard, **Şeytana Satılan Ruh**, s.106

koymak olarak ortaya çıkar. Baudrillard böylece sanatın ölmüş olduğundan bahseder; çünkü sanat yalnızca sahip olduğu eleştirel aşkınlığı değil aynı zamanda estetiğini de tamamen yapısal niteliğine borçludur ve gerçeklik ile imgesi birbirine karıştırılmaktadır.<sup>121</sup> Dolayısıyla da sanat zaten düşseli aşip da onun ötesine geçemez ve gerçeklik etkisi yaratacak zamanı bulamaz. Yani düş daha düşe dönüşmeden önce ele geçirilmektedir.<sup>122</sup>

1970 ve 1980'lerde gerçekçilik ve yanılsamacılık-Hollywood sinemasının şüpheli eğlenceleri veya kitle kültürünün ideolojik aldaticılığı gibi- yeni şeyler olarak algılanmasına rağmen *olumsuz*<sup>123</sup> görülür. Elizabeth LeCompte da oyunlarında tamamen gerçekçi ya da tamamen yanılsamacı bir biçimde sahnelemeden uzak durmuştur. İlk dönem oyunlarında performans sanatından etkilenecek, hayatı oyun alanına sokan Wooster Group, hayat ve medyatik evrenin iç içe geçtiği ve gerçeklikle olan ilişkinin değişmeye başladığı bir dönemde artık oyunlarında medyatik evrenin ve televizyon dünyasının yeni figürlerini merkeze koymuştur. Medyanın postmodern toplumlarda belirleyici bir önem kazanması asıl olarak 70 sonlarında görülür. 1960'larda ve 70'lerle birlikte, film, imge, moda, yaşam tarzı, pazarlama, reklamcılık, medya iletişimi gibi anlamlara da gelmeye başlayan kültür içinde, işaretler, göstergeler toplumsal bir yaygınlık kazanmıştır.<sup>124</sup> Grup, başlangıçta medya araçlarıyla projeksiyon ve filmi, gerçek olanı sahnede göstermek için önemli bir unsur olarak kullanırken, *Route 1&9* ve *L.S.D.*' de medya araçlarının ürettiği yeni gerçekliği oyunun merkezine alıp kendi üst başlığını oluşturmak için filmi tamamlayıcı bir öğe olarak kullanır. Televizyonu sahnede bir nesne olarak bu maksatla kullanmanın yanında, esas olarak onun yarattığı dille hesaplaşan filmleri de gene sahnede televizyondan gösterir. Wooster televizyonu ve onun kültürünü benimser; ama onunla hesaplaşır da. Peki, bunu yaparken ne kadar politiktir ya da hangi ideolojik eksendedir? Kuşkusuz bunun yüzyıl başındaki politik tiyatrodan olduğu gibi net bir cevabı olmamakla birlikte grubu sadece kendi tarihsel ve toplumsal sürecinin sanatsal pratiğinde ele almak gerekecektir.

---

<sup>121</sup> Baudrillard, *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*, s.121

<sup>122</sup> **A.e.**

<sup>123</sup> Hal Foster, *Gerçeğin Geri Dönüşü*, çev. Esin Hoşsucu, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2009, s.162

<sup>124</sup> Terry Eagleton, *Kuramdan Sonra*, çev. Uygur Arabacı, İstanbul, Litaratür Yayınları, 2004, s.25

Yüzyıl başındaki politik tiyatronun ya da avangartların ideolojik inşalarına olan inanç 70’lerde çökmüştür.

“(…)Marinetti ya da Tatlin mekanik olandan bir ideoloji inşa edebilmişlerdir, ama o zamanlar makinelerin birçoğu pek az şey üretmekteydi. Buna karşılık yeni aygıtlar, terimin güçlü anlamıyla düpedüz birer ideoloji olan söylemler ileten daimi birer duygu makinesidir(…)”<sup>125</sup>

Bu açıdan Piscator’un belgesel tiyatrosundaki filmin ve projeksiyonun kullanım ilkelerinin ideolojisi, 70’lerin Amerikan avangardı Wooster’ın film ve projeksiyonu kullanım ilkelerinin ideolojik olmayan tutumuyla benzeşmemektedir.70’lerden itibaren, avangart ya da bireysel deha fikri kuşkuyla karşılanmaya başlanmıştır.<sup>126</sup> Wooster kolektiviteye önem veren bir topluluk olarak kolektif mücadele ya da siyasi ideolojiyi performanslarına sokmamıştır. Film ve projeksiyonu, Performans Sanatı ve dönemin postmodern nosyonlarıyla şekillenen avangart tiyatro biçimi dâhilinde kullanmıştır. Bunun kaynağı ise çağdaş dünyanın yarattığı gerçeklikten kopuk yeni sanat biçimlerindedir;

“Simülasyon sistemlerinin başat olduğu bir gerçeklik düzeninde, gerçek dünyanın sunduğu deneyim alanından uzaklaşmış; tarihle, toplumla ve bellekle kurulan bağ zayıflamıştır. Sanallıkların temel alındığı, toplumsal gerçekliğin temel hakikat zemini olma niteliğini yitirdiği, siyasetin dolayımlandığı böyle bir düzende, görsel iletişim teknolojileri siyasi tahakkümün en önemli organlarından birine dönüşmüş; bu organ iktidarın, reklama bitişik kapitalist pazar dilini yeniden üretmiş, buna bağlı olarak sanat ve sanatçı mantığı değişmiştir. Medyanın ürettiği, hazza ve an’a odaklı, tüketici iştahına ayarlı dil gündelik dil haline gelmiş ve birkaç istisna dışında kültürün tüm alanlarına sirayet eden bu dil, aynı zamanda, sanatın dili haline gelmiştir.”<sup>127</sup>

Wooster Group’un İncelediğimiz oyunlarında film ve projeksiyonun işlevini özetlersek:

Oyundaki realist anlatımı kırar. Gerçeklik/hayat, projeksiyonla oyun alanına sokulur. Ancak projeksiyonda gösterilen gerçeklikle sahnede tamamen gerçekçi olmayan bir

---

<sup>125</sup> Perry Anderson, **Postmodernitenin Kökenleri**, s.126

<sup>126</sup> **A.e.**, s.131

<sup>127</sup> Ortak Kitap, **Sanatlar ve Toplumsal Etkileşim**, s.18

anlatım yakalanır. Şahsi ya da kültürel, otobiyografik ya da tarihsel belleği göstermek için projeksiyon ve film kullanılır. Yapı bozuma uğratılan metinlerin oyunun içine kolajlanması için film kullanılır. Oyunun genelinde film ve projeksiyonun yardımıyla açığa çıkartılmak istenen ikili karşıtlıklar gösterilir. Projeksiyon ve film, sahnede çoğu zaman eşzamanlılık ilkesiyle gösterilir. Böylelikle ekranda ve sahne üzerinde olmak üzere iki farklı durumun kontrastı ya da birbirinin tamamlayıcısı olan yapı kurulur. Oyunun kavramsal olan üst başlığının pekiştirilmesinde hazırlanan filmin tamamlayıcı görevi önemlidir. Dış çekimi olan filmlerde, grup, seyircinin dikkatini salonda olup bitenden, orada yaratılan dünyadan dışarıya çeker. “Dışarı”nın gösterilmesi ise sahnede olup biten her durumun hayata ilişkin ya da hayattakinin sahneye ilişkin olmasına karşın oyun alanı ve hayat sınır çizgisinin belirsizleştiren bir başka tutumdur. Bu tutum, grubun televizyonda gösterilen bazı filmler ve bazı görsel malzemelerinde, televizyon evreniyle hesaplaşmayı da içerir.

Filmi ve projeksiyonu ilk kez teatral disiplin dahilinde oyunlarında araçsallaştıran Piscator tiyatrosu kuşkusuz 70’lerin Amerikan avangardı Wooster’ın film ve projeksiyon kullanım biçimine kaynaklık etmemektedir. Ancak sanat yapıtının içinde üretildiği tarihi koşullar, sanat yapıtı yorumlanırken dikkate alınmalıdır.<sup>128</sup> Bu açıdan, projeksiyonun ve filmin, oyunların içerisindeki biçimsel ve anlamsal kullanım farklılıkları, her iki dönemin tarihsel sürecine ait sosyo-politik koşullar ve değişen sanat anlayışından ileri gelmektedir. Ancak gene de politik sanatın içindeki projeksiyon ve filmin kullanımının, Wooster Group’un oyunlarındaki kullanım biçimleriyle karşılaştırılmasında ilk göze çarpan farklılıkların ve ortaklıkların tespit edilmesi önemlidir. Bu tespit, iki farklı tiyatro özelinden sanatta gerçeklikle değişen ilişki biçimlerini açığa çıkartmakta faydalı olacağı gibi değişen politik tutumu ve sanatsal düşünceyi de açığa çıkartacaktır.

#### **2.4. Piscator ve Wooster Group Oyunlarında Film ve Projeksiyon Kullanım Biçimlerinin Karşılaştırması:**

---

<sup>128</sup> Janet Wolff, *Sanatın Toplumsal Üretimi*, s.63



- Politik tiyatronun projeksiyon ve film kullanma biçimi, gerçeği kendine malzeme yaparak araçsallaştırması ve biryandan da görünmeyen ardında yatan gerçekleri açığa çıkartma niyeti, kendi ideolojik söyleminin propagandası olmak iken 80'lerin önemli avangart topluluğu olan Wooster'ın gerçeği kendine malzeme etme biçimi arasında çok belirgin ayrımlar bulunmaktadır. Wooster Group oyunlarında gerçeklik/hayat, projeksiyonla oyun alanına sokulmuştur. Şahsi ya da kültürel, otobiyografik ya da tarihsel belleği göstermek için projeksiyon ve film kullanılır. Ancak projeksiyonla gösterilen gerçeklikle sahnede tamamen gerçekçi olmayan bir anlatım biçimi oluşturulur. Piscator tiyatrosunda ise gerçek olanın sahnede gösterilmesi, görünenin ardındaki görünmeyen gerçekleri açığa çıkartmak içindir. Piscator tiyatrosunda hiçbir zaman, Spalding Gray'in oynadığı üçlemelerde olduğu gibi, kişisel ya da otobiyografik bir anlatım seyirciyi harekete geçirme maksadı taşıyorsa oyunun içinde yer almaz. Bireyselliğin önem kazanması 70 sonrası bir tutumdur. Piscator'un toplumsal gerçeklikleri gerçek belgelerle oyunlarında göstermesi, Marksist ideolojinin ekseninde gelişir. Politik tutum, Piscator'un tiyatrosunun her hücreğine nüfuz etmiştir. Her şey politik olanın hizmetindedir. Seyirci bu yolla etkilenmek istenir. Herhangi bir sıradan insanın hikayesi de, durumların kökenine inmek, nedenlerini açığa çıkartmak, yüzeysel genellemeler yapmamak için kullanılır. Sonucunda kitleleri harekete geçirerek gerçekleri göstermesiyle önem kazanır. Wooster Group ise tiyatrosuna böyle bir misyon yüklemeyiz. 70'li yıllardan itibaren yaşamda bir (izm) kalmadığı için, sanat ürününün misyonu da ortadan kalkmıştır.<sup>129</sup> Wooster Group'un, oyunlarında açığa çıkarttığı ikili karşıtıklarda ya da kendine malzeme ettiği çeşitli güncel konuların işlenmesinde politik bir tutum vardır; ancak bu politiklik işlevseldir. İhtiyaçtandır. İdeolojik bir bakış açısı ya da taraflı bir ideoloji sunumu asla gerçekleşmez.

---

<sup>129</sup> Selen Korad Birikiye, **Çağdaş Tiyatrodaki Kültürlerarası Eğilim**, Ankara, De Ki Basım Yayın, 2007, s.35

- Eşzamanlılık ilkesi, her iki tiyatro yapısı için de, filmin ve projeksiyonun ortak bir kullanım işlevi haline gelmiştir. Ancak eşzamanlılık ilkesiyle Piscator ve Wooster Group birbirinden tamamen farklı sonuçlar elde etmek niyetindedirler. Piscator, konu bütünlüğünü dağıtmadan filmi ve projeksiyonu, sahnede olup biten aksiyonun etkisini arttırmak ve politik ajitasyon yapmak için kullanır. Wooster'da ise sahnede zaman zaman projeksiyon ve filmin yarattığı alan ve onunla etkileşime geçen ya da geçemeyen aksiyon alanı olarak kurgulanan ikili bir yapı vardır. Aynı anda bu ikili yapı birbirinden tamamen farklı, herhangi bir anlamsal düzlemde ilerlemeyebilen ve özellikle konu bütünlüğünün dağınmış olduğu bir görünümde olabilir. Ancak eş zamanlı olarak seyredilir. Filmin ve projeksiyonun eşzamanlı olarak canlı performansla ikili karşıtlık oluşturmak, ya da birbirini ifade etmek gibi etkileşimleri söz konusudur, fakat canlı alanın ya da film alanının ötekinin etki gücünü kuvvetlendirme işlevi yoktur ya da ötekine göre daha önemli olan bir alan tercihi de söz konusu değildir. Bonnie Maranca, canlı performans ve görsel sanatlar geleneğinin sahnede bir araya getirilişini Amerikan performansının gereği olarak tanımlar.<sup>130</sup>
- Wooster Group, yapıbozuma uğrattığı metinlerin oyunun içine kolajlanması için filmi kullanır. Oyunlarında filmi, video sanatının prensiplerinden faydalanarak oluşturur ve bir yeniden üretim gerçekleştirir. Piscator döneminde ise sahnede yeniden üretimle gerçekleştirilen sanat fikri henüz doğmamıştır. Aşkın ideolojik sanatsal tutum, sürekli bir üretim alanı açar ve Piscator'un seyircisini etkilemek ve düşündürmek için söyleyecek çok sözü vardır. Wooster Group'un içinde bulunduğu postmodern dünya ise artık söyleyecek yeni sözlerini tüketmiştir. Tek ve mutlak doğrular geçerliliğini yitirmiştir. Wooster oyunlarında tek bir anlama ulaşmaz, çoklu anlam çıkarımları vardır. LeCompte başka metinlere gönderme yaparak ya da başka metinlerin simgeler dizgesini kullanarak yapıtını yeniden üretir. Projeksiyon ve film ise bu metinlerin oyuna aktarılmasında önemli bir görev üstlenir.

---

<sup>130</sup> Bonnie Maranca, "The Wooster Group: A Dictionary of Ideas"

- Wooster Group medyatik araçlar yoluyla sorularını sorar. Ama cevaplarını vermez. İkili karşıtlıkları açığa çıkartır ama taraf tutmaz. Son sözü söyleyemez. Tamamlanmamış, sonuca ulaşmamış performansın, seyircinin kendisinde tamamlamasına alan açar. Piscator'un politik propagandasının seyirciyi harekete geçirebilmesi içinse gösterilen gerçek belgelerin ve de kullanılan filmin tek taraflı tutumu özellikle gösterilir. Sorulan soruların cevabı mutlaka verilir. Politik ideolojinin, ardında hiçbir başka ihtimale kuşku bırakmayacak şekilde doğrulanması, film yoluyla desteklenmesi önemlidir. Piscator'un agit-prop kökenli tiyatrosu, seyirciyi aydınlatmaktan çok uyardırmayı hedefliyordu<sup>131</sup>. Wooster Group seyircisi ise sahnede olan bitene tanıklık eder.
- Piscator'un tiyatrosunda film ve projeksiyon seyirciyi en hızlı ve etkili şekilde harekete geçirebilmek için kullanılan bir araçtır. Wooster Group'ta ise tüm medya araçları, sahne üzerinde herhangi bir yardımcı araç olma durumundan çıkmış, sahnedeki oyuncular gibi temel anlatım olanaklarından biri haline gelmiştir. Özellikle performans alanının medyatik ve canlı olan ikili yapısından da anlaşılacağı gibi, medyatik araçlar oyunların lisanında merkeze oturur. Performans sanatı içinde sanatçının kavramsal değil malzemelerle düşünmesinin yarattığı tüm farklı malzemelerin biraradalığı ve disiplinlerin bir arada gösterim biçimi Wooster Group'un tiyatro lisanında bir yönelim oluşturur ve medya araçları amaca dönüşür.
- Piscator tiyatrosunda projeksiyon ve film, zaman ve mekan sınırlarını genişletir. Aynı ilkeyi Wooster'ın da kullandığını söyleyebiliriz. Yapıbozuma uğratılan metinlerin videolarının, geçmiş ve gelecek olarak tahayyülleri söz konusuyken esas olarak bazı videolarda seyircinin dikkati salondan, oyun alanından dışarıya çekilir. Dış çekimi olan bu videolar, seyircinin günlük olanla, hayat olanla yüzleşmesi için bilinçli yönlendirmelerdir. Bu açıdan

---

<sup>131</sup> Ayşın Candan, **Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro**, s.141

Wooster Group'un film kullanımında mekanı genişletme ilkesi gene hayat/sanat çizgisinin netliğini ortadan kaldırmaya yöneliktir.

- Piscator Tiyatrosu'nun ve Wooster Group'un imgeler yoluyla gerçekliğin sanatın içine alınmasındaki estetik ve anlamsal sonuçlarının farklılığı, tıpkı fotoğrafın gerçekliğinin postmodern süreçte uğradığı niteliksel değişimde olduğu gibidir. Fotoğrafın ve devamında görüntünün uğradığı değişimin ana hatları, iki ayrı tiyatronun görüntü yoluyla gerçekliği kullanma biçimlerini analiz etmemizde yardımcı olur. Piscator görüntülerle metnin içeriğini oluştururken Wooster Group imgesel anlatımla metinden bağımsız bir biçim elde eder. Piscator herkes için geçerli bir gerçekliği oyunlarında gösterirken, Wooster Group belirli bir topluluğun dilsel uzlaşımı olan gerçeklikle onları karşılaştırır. Piscator'un gösterdiği gerçeklerin kanıt olma, tanıklık etme, belgeleme gibi işlevleri varken Wooster Group'un görüntülerinde böyle bir gerçeklik söz konusu değildir; çünkü filmler montajlanarak oyunun içine kolajlanmıştır ve seyirci bu yolla manipüle edilir. Piscator film ve projeksiyon yoluyla gösterdiği gerçek belge ve filmleri aslına ve gerçekliğine sadık kalarak kullanır. Wooster Group'un oyunlarında kullandığı gerçekliğe ait unsurlar ise bire bir film yoluyla değil, oyunun anlatsal kurmacasının içinde eklektik ya da anakronik olarak bir araya getirilir. Çünkü önemli olan Piscator'un belgesel tiyatrosunda olduğu gibi ne anlatıldığı değil, nasıl anlatıldığıdır. Ve Wooster Group, gerçekliğe ait unsurlarla yeniden üretim yaptığı oyunlarındaki tamamen kurgusal ve imgesel anlatımın ön planda olduğu görüntülerle seyirciyi kendi hayat gerçekliğiyle yüzleştirir. Tabi Piscator'un toplumu harekete geçirmeye yönelik ideali, Wooster Group'ta görüntüler yoluyla medyatik toplumun imgesel olanla uzaklaştığı gerçeklik durumu açığa çıkartılır; ama buna bir müdahale söz konusu değildir.

Wooster Group oyunlarındaki görüntüler, imgelere dayalı bir yeni gerçeklik yaratma eğilimindedir. Oyunlardaki hayata dair unsurlar yeni imgeler ya da kurgular içinde kendi gerçekliğinden uzaklaşmıştır. Hazırlanan video filmler ise gerçeklikten uzak, bir o kadar da seyirci için hayatın kendisini imgeleyen niteliktedir. Bu sayede de,

estetiğini tamamen yapısal niteliğine borçlu oyunlarda, gerçeklik ve imgeler birbirlerine karıştırılmaktadır. Gerçeklik, artık imge üreten araçların bolluğu ve kopyalamalarıyla sanatta bir arayış, bir amaç olma özelliğini de kaybetmiştir. Baudrillard, tutkulara dayalı klasik tiyatrodaki o eski “katarsisin” artık simulasyon yoluyla bir homeopatiye\* dönüştüğünü, yaratıcılığın böyle devam edeceğini aynı zamanda gerçekliğin hipergerçeklik, gerçeğin tercihen başka bir yeniden üretim aracına – reklam, fotoğraf, vs.- yaptırılan kusursuz kopyası aracılığıyla çöküşü olduğunu söyler.<sup>132</sup> Yani artık imgelerin gerçekliği yansıtmadığı tartışmalarının ortaya çıktığı bir süreçte, incelediğimiz Wooster Group oyunlarından hareketle, bu imgelerin oyunlarda kullanılmalarının da gerçek olanla ve imgelerle yepyeni biçimsel denemeler yapıldığını göstermektedir. Bu noktadan hareketle 70 sonrası avangart sanat hareketleri içinde gerçeklik artık hayatın bizatihi kendini sahneye taşımak olarak tiyatro pratiklerinin içinde var olabilir. Gerçekliğin kayboluşu ve sanatta gerçeğe olan ilişkinin değişmesi sosyolojik bir olgudur. Bu değişme, görüntü üreten araçların tiyatrodaki kullanımına da tesir etmiş, gerçeklikle bağı değişen tiyatrodada da yeni bir estetik biçim yaratarak kullanım işlevi kazanmıştır.

---

\*Homeopati, bir hastalığın, hastalık belirtilerini sağlam bir insanda ortaya çıkarabilecek maddelerin çok düşük dozlarda hastaya verilmesiyle tedavi edilebileceği inancına dayanan bir alternatif tıp yöntemidir.

<sup>132</sup> Baudrillard, **Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm**, s. 114

### 3. 2000'Lİ YILLARDA RİMİNİ PROTOKOLL OYUNLARINDA FİLM VE PROJEKSİYON

“Çağdaş sanatla teknik, reklam amaçlı, medyatik ya da sayısal işlemler arasında hiçbir fark kalmamıştır. Artık sanatsal aşkınlık, farklılık, mevcut haliyle çağdaş dünyayı yansıtmaya çalışan bir sahne yoktur. İşte bu anlamda çağdaş sanat diye bir şey yoktur. , çünkü onunla dünya arasında bir fark yoktur, ikisi aynı şeydir.”<sup>133</sup>

Wooster Group'un 80'li yılların başlarına kadar sahneledikleri oyunlarında, film ve projeksiyonun hayat- sanat sınır çizgisini bulanıklaştırma ve performans sanatının kaynaklık ettiği yapıbozuma uğratılan metinlerin kullanımı, kendi dönemi içinde avangart bir tiyatro hareketidir. Günümüz çağdaş tiyatrosunda ise yapıbozuma uğratılan metinleri sahneye taşıma eğilimiyle beraber gerçeklik ve sanat tartışmalarının daha farklı bir biçimde ele alınması da söz konusudur. Gerçekliği/hayati sahneye taşıma konusunda çok ileri gidilmiş, teatral estetiği tamamen hayattaki gibi oluşturma gayeleri de gelişmiştir.

---

<sup>133</sup>Jean Baudrillard, *Şeytana Satılan Ruh*, s.103

2000’li yılların önemli topluluğu **Rimini Protokoll**, Almanya’da çağdaş sanatta önemli bir hakikilik ve gerçeklik biçimi iddiasıyla oyunlar sahnelemektedir. Bu gerçeklik, metinden uzaklaşma, günlük hayat pratiğinden her çeşit olay ve kişiyi sahne üzerinde gösterme şeklinde uygulama kazanır. “*yeni belgesel tiyatro*” ya da “*reality tiyatro*” adını alan bu tiyatrodaki film, video, fotoğraf, günlük, arşiv kayıtları gibi elementleri sahnede kullanmaları, Piscator’un politik tiyatrosunun sahne araçlarının kullanımına benzerliğiyle dikkat çeker. Piscator’un oyunlarında kullandığı araçları kendi oyunlarında kullanan topluluk, oyunlarını profesyonel olmayan aktörlerin ortaklığıyla gerçekleştirirler.

Rimini Protokoll, yeni belgesel tarzının daha da ötesinde hem oyuncu hem izleyici için şimdiki zaman bilincine dayanarak yeni bir eleştirel gerçeklik önerisinde bulunur.<sup>134</sup> Oyunlardaki teknik araçların, sahnede gerçek dokümanları göstermek için kullanımının, gerçekliği nasıl ele aldığı noktasında önemli işlevleri vardır. Gerçekliğe bir müdahale söz konusu değildir, sadece gerçek bir olay üzerinden gerçek materyalleri göstererek gerçekliğin tahkiki gerçekleşir. Arşiv materyal, sosyal ritüelleri, inanç sistemini ya da politik durumu sorgulamak için kullanılır.<sup>135</sup>

“Rimini Protokoll, 60 sonları ve 70’lerdeki tüm ikili karşıtlıkların batı sanatında meydana getirdiği bulanıklığa ve yapısalcı konuşmalara meydan okur. Onun için de dramatik form ( Hegelci tarifle ) ve belgesel arasında bir yerde dururlar. Dokümanların doğruluğu ya da gerçeğin değiştirilmesi onların dikkatlerinin odağında değildir. Daha çok gerçekliğin fragmanı olarak dokümanın tabiatını göstererek dikkatleri değiştirmekle ilgilenirler.”<sup>136</sup>

Ancak dokümanların doğruluğuyla ya da gerçeğin sahnede gösterilmesinin yarattığı biçimsel ya da içeriksel sonuçla ilgilenmeyen topluluğun prodüksiyonlarında neden gerçekliği gösterme, bazen de kanıtlama çabası bulunmaktadır? Burada biraz paradoksal bir bakış açısı olmakla beraber tekno-kültür çağında **gerçekliğin** yok oluşu, bu çabanın ardındaki motivasyonun koşulu gibi görünmektedir. Julia Elizabeth

<sup>134</sup> Katia Arfara, “Aspect of a New Dramaturgy of the Spectator Rimini Protocoll’s ‘Breaking News’” **Performance Research on Dramaturgy**, Volume. 14, Eylül 2009, s.112

<sup>135</sup> A.e.,s.112

<sup>136</sup> A.e., s.113

Burger tezinin özet bölümünde, Rimini'nin tiyatrodaki gerçekliği sahneye taşıma tutumunu, aracılı gerçekliklerden kaynaklanan fazla uyarımlara karşı bir reaksiyon ve onları kendi gerçekliğimize dönüştürme gayesi olarak yorumlanabileceğini söyler.<sup>137</sup>

Wooster Group ekseninde de bahsedilen medyatik araçların sahnede kullanılması tutumu, Rimini Protokoll'ün neredeyse tüm çalışmalarında görülmektedir. Rimini'nin sahnelemelerinde filmi ve projeksiyonu kullanma biçimi çok daha farklı bir biçimde ele alınacaktır. Rimini Protokoll, tekno-kültür çağında yaptığı oyunlarında filmi ve projeksiyonu da kullanırken, günlük hayattaki televizyon, telefon ve bilgisayar gibi enformasyon araçlarını da, kendi işlevsellikleri dâhilinde oyunlarında kullanır. İlerleyen teknolojiyle sahneye alınan imge üreten araçların, kendi işlevleri ve işlevlerinin dışında ürettikleri anlamlar nelerdir? Rimini Protokoll'ün sahnede görüntülerle elde etmek istediği gerçeklik ve hakikilik hangi biçimlerle oluşturulur? Bu gerçekliğin, kendi bakış noktalarından hareketle bir gerçeklik öykünmesinden öteye gidip gitmediği incelenmelidir. Çünkü artık görüntülerin salt gerçekliği göstermekten uzaklaştığı bir çağda gerçekliği kanıtlama iddiası ve bu gerçeklikle estetik bir biçim yaratılması, nesnellikten uzak gibi görünmektedir. Tıpkı Burnett'in belirttiği gibi neyin resmedildiği, neyin gerçek olduğu, neyin olmadığı soruları, imgenin içinde ne olduğuyla değil, seyir noktasıyla alakalı olmuştur.<sup>138</sup>

Bu değerlendirmenin kendi dönemsal dinamikleri bağlamında incelenmesi için öncelikle 2000'li yılların genel sosyo-politik ve kültürel atmosfer sürecini hazırlayan gelişiminden kısaca bahsetmek gerekmektedir.

### **3.1. 1990 Sonrası Küreselleşen Dünya:**

---

<sup>137</sup> Julia Elizabeth Burger, "Rekonstruktion im Theater von Rimini Protokoll", (çevrimiçi) <http://othes.univie.ac.at/2063/>, 2008

<sup>138</sup> Ortak Kitap, **Sanatlar ve Toplumsal Etkileşim**, s.97



1989’da yıkılan duvarla beraber Sovyetler birliđi ve onun İmparatorluđu sessiz sedasız yok oldu. Beraberinde Sođuk Savař’a dayalı uluslararası düzeni de götürdü. Almanya tekrar birleřti; Dođu Avrupa ve Sovyet periferisindeki ülkeler bađımsızlıklarını kazandı; Güney Afrika’daki apartheid\* rejimi çöktü; Asya, Afrika ve Latin Amerika’daki sayısız iç savař sona erdi; İsraililer ve Filistinliler barıřa hiç olmadığı kadar yaklařtı; dađılan Yugoslavya savařa ve etnik temizliđe sürüklendi. Afganistan’da savař farklı kořullarda devam etti ve gerek bölge gerekse dünya üzerinde ciddi etkiler yarattı. Çöken Sođuk Savař düzeninin muzaffer varisi ABD, küresel gücünün zirvesinde tek başına, rakipsiz kaldı. Perry Anderson bu sürecin neticesini řöyle anlatır:

“(...)1980’lerin sonunda Sovyet Blođu çökmüř ve sađın ideolojik saldırı süreci hız kazanmıřtı. Büyük anlatılar yok olmak řöyle dursun, tarihte ilk kez bütün dünya tek bir büyük anlatının hükmü altına girmiř gibi görünüyordu: tek ve evrensel bir özgürlük ve refah anlatısı-piyasanın küresel zaferi(...)”.<sup>139</sup>

İki kutuplu siyasal sürecin sona ermesiyle beraber burjuva dünyasının tarihe karıřmasıyla estetik kutuplařmanın da ortadan kalktıđı bir gerçektir. Avangart sanatın ideolojik olarak saldıracađı herhangi bir yapı görülmemektedir. 1990’lardaki asıl çarpıcı olan görüngü, varlıklı sınıflarda görülen genel *encanaillement*’dir (bayađılařma): Star presesler, hovarda başkanlar, Beyaz Saray’da satılıđa çıkarılan odalar ve çarpıcı ilanlar için verilen rüřvetler, disneyleřen protokoller ve Tarantinovari pratikler, çarpıcı gösterilere dönüřen cenazeler- iřte postmodernin toplumsal arka planını oluřturan ortam buydu.<sup>140</sup> Ekonomik düzenin karřıtı olmayan, ona eřlik eden yeni kültür biçimi, postmodernin gücünü oluřturuyordu.

Bu dönem küreselleřmenin hız kazandıđı, medya kültürünün küresel bir yaygınlařma kazandıđı, tekno-kültür kavramıyla sınırların ortadan kalkıp hızlı bilgi akıřlarına geçildiđi yeni bir dönemin bařlangıcıdır da aslında. Bilgisayar teknolojilerinin olanakları, okyanuslar ötesi yařayanları birbirine yakınlařtırıp sınırları, mesafeleri

---

\* Güney Afrika Cumhuriyeti’nde uygulanan ırkçı ayrımcılık sistemi.

<sup>139</sup>Perry Anderson, **Postmodernitenin Kökenleri** s. 50

<sup>140</sup> **A.e.**, s.122

ortadan kaldırmaya başladı. Bununla beraber ekran imajlarının da yaygınlaşması 90 sonrasında “sanal”, “gerçeklik” ayrımıyla ilgili türlü tartışmayı da getirdi.

“(…)İmajların gerçek dünyadaki anlamlardan ve göndergelerden bağımsız olarak üretildiği bir çağda yaşamaktayız. Modern yaşamda artık gerçekliğin aracısı olmaktan çıkan imajlarla, benzeşimlerle ilişki kurar hale geldik. Scott Lash’in söylediği gibi postmodernizm, gerçeğin sorunsallaştırılmasını merkeze alır. Artık kimliğimizi gerçeklikle değil de imaj yoluyla ifade etmekteyiz. Görünüşte kendini- kapsayan, kendine-göndermeli imaj sistemleri kendi özerkliklerini ve otoritelerini üstlenmek üzereler.”<sup>141</sup>

Teknolojilerin yarattığı yeni tekno-kültürün hâkimiyetinin kabulünün, bu yeni postmodern süreçle yakından ilişkili olduğu düşünülmektedir. Beklenmedik ölçülerde bir “imaj devrimi” yaşadığımız söylenirken bunun da postmodern döneme tarihsel bir geçişle bağlantılı olduğu ileri sürülmektedir.<sup>142</sup> Postmodern sanatın global dünyadaki imajlarla çalışmalar yapması, Baudrillard gibi önemli kuramcılarının günümüz toplumunu simulasyon kavramıyla açıklaması, gerçeklik üzerine çok sayıda sanat tartışmasını doğurmuştur. Radikal postmodern teorilere göre: “gerçeklik” kanıtlanabilir ya da ölçülebilir bir şey değildir.<sup>143</sup> İmaj enflasyonu arasında her şeyi görmeye başlayan günümüz insanının bir yandan hiçbir şey göremeyişi de hakikilikle olan ilişkisinin giderek zayıflamasına neden olur. Rimini Protokoll de çalışmalarında seyircisini ya da oyuncusunu herhangi bir illüzyon yaratmadan hakikiliğin doğrudan gösterimiyle yüzleştirmek ister. Gerçekliğin erozyona uğradığı bu yeni dünya biçiminde gerçekliğin yitimi endişesi, Rimini Protokoll’ün, “gerçek” olanın peşine düşmesine neden olmuş olabilir. Bu “gerçeklik” zaman zaman kanıtlanabilir bir gerçeklik anlamındadır, ama esas önemlisi, kullandıkları üslup ve biçimsel özellikleri ışığında seyirciye temas edip etmemesidir.

Sanatta nesneyi anlamından başka bir görüngenü biçimiyle ifade etme biçimi, yüzyıl başında Marcel Duchamp ‘ın pisuarı ters çevirerek *Çeşme* olarak adlandırmasıyla bir çıkış yaşamıştır. Duchamp’ın hazır nesnelere (ready-made) birer sanat eseri değil,

<sup>141</sup> Kevin Robbins, **İmaj**, çev. Nurçay Türkoğlu, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 1999, s.82

<sup>142</sup> **A.e.**, s.22

<sup>143</sup> Rifat Şahiner, **Sanatta Postmodern Kırılmalar Ya Da Modernin Yapıbozumu**, s.108,

birer gösteridir.<sup>144</sup> Hazır nesnelerin sanatın merkezine oturtulması fikri, devamında Andy Warhol, Jeff Koons gibi pop-art'ın önemli temsilcileri tarafından ilham kaynağı olmuştur. Sanatın dini doktrine dönüşen tüm değerlerini alaşağı etme fikri, beraberinde her nesnenin ve günlük hayattaki her sıradan durumun sanatın malzemesi olarak kullanılabilir hale getirmiştir. Jeff Koons, 1980'de elektrikli süpürge'nin altına koyduğu neon ışıklı lambalarla yaptığı çalışmasında, ona yepyeni ışıklı ve absürt bir görüntü vermiştir. Koons'un bu işi; New York'ta New Museum'un vitrininde ilk kez sergilendiğinde tam da beklenildiği gibi oradan geçmekte olan kişilerin dikkatini çekmekle kalmamış, bu süpürgeyi daha yakından seyretmek için galeri mekânına gelenler, sanki bir beyaz eşya dükkânındaymış gibi, bu ürünü satın alıp alamayacaklarını sormuşlardır.<sup>145</sup> Sanatsal alana sokulan hazır nesnelerin, kendi işlevlerini gizlemeden açıkça buna diretdikleri çok sayıda başka sanatsal çalışma örneği daha vermek mümkündür.

Hazır nesnelerin sanata sokulmasına değinilmesinin nedeni, Rimini Protokoll'ün tiyatro anlayışında, beslendiği çok temel bir yönelim olmasındandır. Kolektif, oyuncularını hazır nesne evreninden seçip, kendilerini oynamaktan başka bir talepte bulunmadan sahneye çıkarır. Sahne üzerinde kullanılan objeler, nesnelere ve olaylar kendiliklerinden hiçbir şey gizlemezler. Böylece Rimini Protokoll, sanatta hazır nesne kullanımıyla her türlü bireysel yaratıcılık iddiasından uzaklaşarak, yaklaşmak istediği hakikilik biçimini de yakalama şansı bulur. Ancak buradaki hakikiliğin nasıl bir estetik biçim yarattığı, görüntü üreten araçların buna katkısı ve sonuçta oluşan sanatsal biçimin aurasının olup olmadığı tartışmalıdır.

### **3.2. Rimini Protokoll: Kısa Bir Tarihçe:**

Rimini Protokoll, Giessen Üniversitesi'nden üç arkadaş olan Helgard Haug, Stefan Kaegi ve Daniel Wetzl den oluşan, 2000'li yılların önemli bir tiyatro hareketidir.

---

<sup>144</sup> Peter Bürger, *Avangard Kuramı*, s.108

<sup>145</sup> Rifat Şahiner, *Sanatta Postmodern Kırılmalar Ya Da Modernin Yapıbozumu*, s.114

“Reality Trend” (Theater der Zeit) olarak bilinen bu hareket, alternatif tiyatrodaki etkili bir yönelim gerçekleştirmiştir. Grubun her projesi spesifik bir yerde, somut bir durumdan başlar ve bu durumu yoğun bir araştırma süreciyle geliştirirler. “**Uzman Tiyatrosu**” (theater of experts) adını verdikleri çalışmalarında, sahnede ya da şehrin herhangi bir yerinde, profesyonel olmayan oyuncularını oynatırlar. Oyuncuların hayattaki uzmanlıkları ya da deneyimleri, oyunların içinde kendi perspektifleriyle aktarılır ya da gösterilir. Grubun, gerçeklik ve kurgu arasında durdukları yer, tüm çalışmalarındaki tayin edici konumlanmalarını belirler. Hayat-sanat biraradalığının bir etkinlikle sahneye taşınması, bunun ürettiği estetik ve sanat tartışmalarını 2000’li yıllarda tekrar açığa çıkarır.

Topluluk sadece tiyatro değil; radyo, film, sergi gibi çeşitli görsel sanatların malzemeleriyle de projeler üretir. Topluluk üyelerinden kısaca bahsederseniz;

Helgard Haug, Gissen Üniversitesi’nde uygulamalı tiyatro eğitimi aldıktan sonra 1996’dan itibaren tiyatro, belgesel, radyo oyunu ve uygulamalı sanatlar sınırlarında çalışmalar gerçekleştirmiştir. 1998’de “*Ungunstraum- Alles zu seiner Zeit*” (Ungunstraum- her şeyin bir zamanı vardır.) çalışması Rimini Protokoll çatısı altına girdikten sonra da *Ungunstraum* serisi başlamış olur. Bu seriyle beraber tiyatro yapımlarına yabancı olan insanların gerçek hayat deneyimlerinin sahnede tartışılması gündeme gelir. Onlar da tıpkı aktörler gibi kendi uzmanlıklarının sunumunu yaparlar. Onlar sahne için *ready-made* sunuculardır.

1972 Zürih doğumlu Stefan Kaegi, Zürih’te görsel sanatlar ve Giessen Üniversitesi’nde drama, tiyatro, medya eğitimi alır. Arjantin’den Litvanya’ya, Kahire’den Vancouver’a uzanan motor turları, otobüs gezileri gibi yerel performansçılarla gerçekleşen kentsel bağlamda çok çeşitli canlı/*live* çalışmalar gerçekleştirir. Arjantin’deki çalışması “*Torero Portero*” Avrupa ve Güney Amerika’yı dolaşmış, yarattığı mini tren dünyası “*Mnemopark*”, “Festival Politik im freien Theater” jürisi tarafından ödüllendirilmiştir. 2006’da iki Bulgar şoförü olan ve mobile seyirci odasıyla transport edilen insanlardan oluşan “*Cargo Sofia*” çalışması Avrupa’yı dolaşır. Kaegi, 2007’de Arjantinli yazar ve tiyatro yönetmeni Lola

Arias'la çalışarak Arjantinli polis memurları ve biyografilerini Sao Paulo, Münih ve Berlin'de gösterir. 2008'de tekrar Lola Arias ile gerçekleştirdikleri "*Airport Kids*" çalışmasında Lozan'daki 6 ila 13 yaşındaki göçmen çocukların katılımıyla icra edilen ve göçmen çocukların üçüncü kuşak kültürünü sorgulayan oyun sahnelenir. 2009'da ise beş Mısırlının sahnede ibadet ettiği çalışması "*Radio Muezzin*" i sahnelemiştir.

1969 Kontanz doğumlu olan Daniel Wetzel, Giessen Üniversitesi'nde uygulamalı tiyatro ve performans eğitimi aldıktan sonra performatif olarak resim çekmek üzerine doktora çalışmasını yapar ve performans, tiyatro ve ilişkili disiplinler üzerine çalışır. 1997'den beri yaptığı çalışmalarda pilotlar, çocuklar, mühendisler, satıcılar, pansiyoncular ya da çöpçüler gibi teatral disiplinden çok uzak kimliklere sahip, kendi uzmanlık alanları ya da deneyimleri olan insanları sahneye taşıyan Wetzel, 1999'dan itibaren çok sayıda tiyatro ve radyo projesi yapmıştır.

Topluluk, tüm çalışmalarında "şimdiki zaman" koşullarında gerçeklikle yeni bir ilişki ve özgün bir teatral dil oluşturmaya çalışmıştır. Üç yönetmenin bir arada gerçekleştirdikleri oyunlarından bir takım örnekler vermek gerekirse, 2001'de yönettikler "*Kreuzwortratsel Boxenstopp*", 80 yaşındaki kadınların Lucerne'de Formula 1 yarışlarıyla yüzleştikleri bir çalışmadır.

2002'deki "*Shooting Bourbaki*" ise gene Lucerne'deki birkaç oğlan çocuğunun ateşli silahlarla karşılaşmasını, yüzleşmesini gösteren bir çalışmadır.

2003'deki radyo oyunu "*Deadline*" cenaze seremonisi sorumluları, cenaze müzisyenleri, tıp öğrencileri ve mezar taşı imalatçıları tarafından icra edilmiştir. Oyun, ortalama bir Avrupalının ölümü hakkında bilgiler içerir.

2005 yılındaki "*Call Cutta*" ise Kolkata'daki bir call center ile Berlin'deki seyircilerin bir saat süresince cep telefonu aracılığıyla iletişime geçmeleri deneyimidir.

2006 yılındaki bir başka ilginç çalışmaları ise Zürih'deki Schauspielhaus'da kalp nakli uzmanlarını, kalp nakli geçiren insanları ve internet aracılığıyla hızlı flört uzmanlarını bir araya getiren "*Blaiberg and Sweetheart 19*" dir. Oyun sanal âlemdeki ruh eşini arayanlarla, kalp nakli için uygun kalbi bekleyenlerin ortaklıklarını içerir. 2005 yılında yaptıkları "*Wallenstein- a documentary play*" oyununda, Ralf Kirsten'in

polislikten atılmasından sonra Berlin duvarının yıkılmasının ardından Weimar polis şefi oluşu ve Dr. Sven-Joachim Otto'nun seçilmiş bir belediye başkanırken politik sürgüne uğrayışının hikâyesinden yola çıkarlar. Weimar ve Mannheim gibi geçmişte iki karşıt ideolojiyi simgeleyen şehirlerde yaşayan insanları sahnede bir araya getirirler. Schiller'in şiirleri eşliğinde kendi kişisel biyografileriyle sahnede var olan insanlar, geçmişle ilgili zar zor hatırlanan bir takım soruların cevaplarını vermeye çalışırlar.

Verilen örneklerden de anlaşılacağı gibi herhangi bir güncel konunun deneyimlenmesi üzerine performans ve tiyatro yapma eğiliminde bulunan grubun sanat anlayışındaki iki temel nokta, hazır nesne evrenin kullanımı ve hiçbir şekilde illüzyon yaratma çabası gütmeden, en hakiki olanın sanat alanına sokulması üzerinedir. Bu sanatsal tercihin içinde film ve projeksiyon kullanımının ve görüntü üreten başka enformasyon araçlarının kullanımına yakından bakmak gereklidir. 20.Yüzyıl başından beri sahnede görüntü üretmek üzere kullanılan film ve projeksiyon, Rimini Protokoll çalışmalarında hangi yeni görüntü araçlarıyla beraber nasıl bir estetik ve içerik yaratarak kullanılmaktadır? Birkaç oyunun değerlendirmesiyle incelemek daha doğru olacaktır.

### **3.3. Oyunların Değerlendirilmesi:**

#### **3.3.1. Breaking News:**

Oyun tüm dünyada gösterilen günlük haber bültenleri görüntülerinin, canlı olarak arka arkaya gösterildiği bir *reality show* niteliğindedir.

“(...) Nesnenin nasıl daha önceki nesneyle bir ilişkisi kalmadıysa iletişim araçlarının ürettiği haberin de olguların “gerçekliğiyle” bir ilişkisi kalmamıştır. Hem nesne hem de haber bir seçim, bir kurgu, bir çekimin ürünüdürler (...)”<sup>146</sup>

---

<sup>146</sup>Jean Baudrillard, *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm*, s.99

Haug ve Wetzel'in 2008'de sahnelenen bu oyunlarında sahnede 25 tane T.V. monitörü ve çok sayıda uydu çanağı bulunmaktadır ve sahne kocaman bir stüdyoya çevrilmiştir.

Sahneye önce Martina Englert, Marion Mahneke ve Sushila Sharma-Haque girerler. Evlerinin resimlerini gösteren panoların önlerinde durup kendilerini tanıtır ve T.V. ile olan ilişkilerinden bahsederler. Arkalarından gelen üç erkek de sırasıyla aynı şeyi yaptıktan sonra panoların arka tarafları çevrildiğinde büyük boyutlu dünya haritasından herkes kendisine düşen parçayı coğrafi ve kültürel olarak anlatmaya başlar. Rimini'nin seçtiği günlük hayatın uzmanları gerçekten de işlerindeki beceri ve deneyimlerini sahneye taşırlar. Sushila Sharma-Haque, Almanya'daki uluslararası yayıncı Deutche Welle'de editör; Simon Birgisson, İzlanda'da araştırmacı- gazeteci; Andreas Osterhaus, Fransız haber ajansı AFP'de genel yayın yönetmeni; Hans Hübner ise Alman Televizyon kanalı ARD'nin Afrika muhabiridir. Tüm bu uzmanlar, sahnede kendilerine ait olan monitörlerin başına geçerler ve canlı olarak uydudan yayınlanan çeşitli ülkelerin akşam haberlerini seyirciyle beraber izlemeye başlarlar. Sahnede, adeta birer muhabir gibi seçtikleri haberleri özel olarak başlıklandırır. Haberlerin çevirilerini yapıp yorumlarlar. Arka arkaya gelen farklı haber parçalarının yorumlarıyla, farklı ülkelerin yayıncılarının ağırlık verdiği ana konuların değişkenliği ve aynılığının görülmesi, her oyun için farklı bir canlı denemedir ve farklı sonuç yaratır.

Magel, iki saat boyunca tüm dünyadaki görüntülerin neredeyse aynı olduğunu; fakat ağırlıklarının farklı olduğunu söyler.<sup>147</sup> Aslında bundan asla emin olunamaz. Değişen gündem konularına göre farklı ülkelerin yayıncıları farklı perspektiflerden yayın yapabilirler. Rimini, bu gibi durumlarda, akışı rastlantısal olana bırakma taraftarı mı yoksa görüntülerin aynılığının vurgulanması, küresel dünyanın teknolojik hâkimiyetine bir vurgu mu tam emin olunamıyor. Her oyunu, canlı olarak haberlerin ARD, CNN, Al Jazeera, BBC, Pentagon gibi kanallarda gösteriminin içeriğinin araştırılması olarak yorumlamak sanırım daha doğru olacaktır. Grup da "İzlanda'ya

---

<sup>147</sup>Eva- Maria Magel, "What The Messenger Brings", **Frankfurter Allgemeine Zeitung**, 21.02.2008, (çevrimiçi) [http://www.rimini-protokoll.de/website/en/article\\_3419.html](http://www.rimini-protokoll.de/website/en/article_3419.html)

göre Irak'a ne kadar yabancı haber gidiyor" ya da "Ukrayna'ya kıyasla Güney Afrika'da hangi görüntüler gösteriliyor" , "Günün flaş haberi ne?", "Görüntü avında kaybolan ne?" gibi soruları soruyor sadece.<sup>148</sup> Bu çalışmanın güncel bir inceleme ya da tahkikat olduğu kabul edilir.

**Breaking News**, gerçek haberlerin kişisel perspektiflerden yorumlanarak aktarılmasıyla eğlenceye dönüşen bir çalışmadır. Basit ve inandırıcılık sorunu olmayan bir oyun olduğu söylenebilir. Sahnede hiçbir şekilde illüzyon yaratma çabası görülmez. Oyunda kullanılan tek metin Aiskhylos'un "*Persler*" oyunudur. Hans Hübner, Afrika'daki anılarını, Persler oyunuyla kaynaştırarak anlatır; ki burada da son derece öznel hatıraların dramatik bir metinle sentezlenmesi söz konusudur. Bunun dışında, oyuncular, Herhangi bir metin olmaksızın kendi cümleleriyle konuşurlar. Katia Arfara, sahnedeki uzmanların performans stilini şöyle tarif eder:

“(...) Günlük hayatın uzmanları, olup biteni anlatmalarıyla Antik Yunan tragedyalarındaki Haberci ya da Brechtien bir anlatıcı gibilerdir. Objektif ve yansız olmalarıyla oyun üslupları, Piscator'un, “derinden hissetmeden” aktörün seyirciye bir sahne materyali gibi rehberlik etmesinin yankısı gibidir.”<sup>149</sup>

Oyunu çevreleyen multimedyanın teknik kullanımı, yani ses ve videonun kontrolü sahne üzerinden yapılmaktadır. Grubun gerçeklikle kurdukları yeni teatral dilin en önemli unsurlarından olan multimedya kullanımında da, gerçekçi tiyatronun illüzyonist yaklaşımlarından kesinlikle uzak durulur. Tiyatronun ne olduğuna ilişkin tüm önyargıları yıkarak yeniden bir tanımlama yapma gayretinde bulunan topluluğun performansı Katia Arfara'ya göre üç zamansal katmandan oluşuyor.<sup>150</sup> Bunlardan birincisi aktüel, *live* zamandır. Kişilerin, televizyonda karşılaştıkları haberleri anında çevirdikleri zamandır bu. İkincisi kaydedilmiş, belgelere dayanan zamandır. Bu zaman katmanı ise önceden kaydedilmiş televizyon görüntüleriyle yapılan yorumlamaların olduğu zamansal durumdur. Üçüncüsü ise tarihsel zamandır. Persler metninin oyunun içine dâhil edilmesinin zaman katmanıdır. Böylece Farklı zaman

<sup>148</sup>Rimini Protokoll, web sitesi, oyun tanıtımı (çevrimiçi)

[http://www.riminiprotokoll.de/website/en/project\\_888.html](http://www.riminiprotokoll.de/website/en/project_888.html)

<sup>149</sup> Katia Arfara, “Aspect of a New Dramaturgy of the Spectator Rimini Protocoll's ‘Breaking News’”, s.114

<sup>150</sup> A.e..117



katmanları, hakikiliğin derecelerini belirtir. Tüm bu farklı zamansallıkları içeren oyun, günlük hayatın uzmanlarının sahnedeki anti teatral durumunu T.V. imajlarıyla yan yana getirerek “*şimdi ve burada*” bulunma halini gerçekleştirir.

Rimini Protokoll’ün, oyunun merkezine televizyonu ve haber bültenlerini koymalarındaki niyetinin, kitle iletişim aracı olan televizyonun küresel dünyada ürettiği imajların karşılaştırılması ve gerçekliklerinin sorgulanmasıyla ilgili soruları, seyircisine sordurmak olduğunu söyleyebiliriz. Bununla beraber, haber bültenleri görüntülerinin içeriğiyle, seyircinin değişen ilişkisidir de. Televizyon haberlerinin tüketilmesindeki tutumun değişimi, Körfez Savaşı esnasındaki canlı savaş görüntülerinin akşam yemeği eşliğinde seyredilmesiyle örneklendirilebilir. Baudrillard kitle iletişiminin bize verdiğinin gerçeklik değil, gerçekliğin baş döndürücülüğü olduğunu söyler.<sup>151</sup>

Oyunda birbirinden apayrı coğrafi alanlarda aynı imajları görmek bir sonuç yaratırken, bu imajların içerdiği enformasyonların aynılığının ya da ayrılığının gösterilmesi, çelişkileri de ortaya atmış olur. Oyun, medyaya ve küresel basının görüntü biçimine dair çok çeşitli soruları içerirken, televizyonun yarattığı imajları tüketen toplumların, imaj ve gerçeklikle kurdukları ilişkiyle yüzleşmeleri sonucunu da getirir. En önemli enformasyon aracı olan televizyonun, aslında sadece yarattığı imajlarla gerçeklikten uzaklaştığı gerçeği de, seyirci için bir başka çıkarım olmaktadır. Robins, imaj kullanımıyla ilgili şunu söyler:

“(…) imajların dünyayı tanımak ve anlamak için nasıl kullanıldığıyla ilgilenirken aynı zamanda dünyadaki olayların gerçekliğini önlemek, reddetmek ve inkar etmek üzere de kullanılabilmesine dikkat çekmek istiyorum. Neyin görüntülediği kadar, hatta daha önemli bir soru neyin görüntülenmediği (*screened out*) sorusudur.”<sup>152</sup>

Rimini Protokoll, yaşadığımız dünyanın en etkili kitle iletişim aracıyla ilgili ortaya attığı soruları ve açığa çıkardığı sosyolojik ilişki biçimini, gene eleştirinin merkezinde olan televizyon ile yapmıştır. Yani oyunda sorgulanan televizyon nesnesi

<sup>151</sup> Jean Baudrillard, **Tüketim Toplumu**, çev. Hazal Deliçaylı- Ferda Keskin, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2008, s.27

<sup>152</sup> Kevin Robins, **İmaj**, s.26

ve kültürü ve alımlama biçiminin malzemesi, gene televizyon olmuştur. Bu tutum, aslında tıpkı pop- art'ın sanat anlayışı gibidir. Pop- art'ın tüketimin eleştirisini, gene tüketilebilir olan her şeyi kendisine malzeme yaparak kullanmasıyla ortaklık vardır. Televizyonun “kamusal anlayışımızın paradigmasını oluşturduğunu” söyleyen Neil Postman'ın T.V. dilinin yaygınlaşmasıyla ilgili tespiti önemlidir:

“Televizyon, haberleri, bize, vodvil paketine sokulmuş haliyle sunarken, diğer iletişim araçlarını da aynısını yapmaya zorlamakta, böylece enformasyon ortamı bütünüyle televizyonu yansıtacak biçimde şekillenmektedir.”<sup>153</sup>

Rimini Protokoll de T.V. ve yarattığı gerçekliğin imgelerini oyununda kullanırken kaçınılmaz olarak onu yansıtmıştır.

Oyunda televizyonun ve görüntülerin işlevini tanımlarken öncelikle metin yerine kullanıldığını söyleyebiliriz. Televizyondan gelen haberlerin yorumlanmasıyla oyunun metni oluşturulmaktadır. Burada herhangi bir doğrusal anlatım olmaksızın, her değişen haber görüntüsüyle ve onu yorumlayanla birlikte, farklı bir habere geçilir. Haber görüntülerinin ve yorumlarının bu hızlı geçişkenliği ise, estetik manada oyuna bir hız ve dinamizm getirmiştir. Fakat görüntülerin belirgin yanı, çeşitli yazılı belge projeksiyonları ya da önceden hazırlanmış kurgusal filmler olmaksızın, hayattaki şimdiki zaman gerçeklerinin oyuna aktarımı olmasındadır. Dünyada izlenen gerçek görüntüler eş zamanlı olarak tiyatro sahnesinden de seyirciye gösterilir. Buradaki gerçeklik, artık Piscator'un konvansiyonel oyunlarındaki gerçek belge gösterimindeki gibi bir biçimden öte, gerçek olanın hiç estetize edilmeden sahneye taşınması olarak şekillenir. Oyun alanı görüntülerle kurulur, bunun dışında görüntülerin, zaman ve mekân sınırlarını genişletme gibi kullanımları yoktur. Postmodern paradigma içinde görüntülerin geçirdiği niteliksel farklılığın sonuçlarını *Breaking News*'de de buluruz. Çünkü görüntüler içeriksel olarak konu bütünlüğünü ya da anlamı oluşturmak üzere değil sadece görüntü olarak varlığıyla oyuna hizmet eder. Yani görüntülerin ne anlattığından çok nasıl anlatıldığı, kurgulandığı ve bunun çeşitliliği ya da aynılığı (tüm dünyada) üzerinde

---

<sup>153</sup> Ortak Kitap, *Sanatlar ve Toplumsal Etkileşim*, s.27

durulmaktadır. Toplum, artık Piscator'un tiyatrosundaki görüntü karşısında etkilenen ya da şoka uğrayan toplum değil, medyanın lisanını sıradan ve günlük lisan olarak kullanan medya toplumdur. Onların tiyatrosu da aynı dil ile, yani televizyon ile gerçekleştirilir.

Oyundaki görüntülerin merkezdeki yapısı ve oluşturduğu estetik, medyanın ve iletişim teknolojilerinin estetiğinde oluşmuş yeni bir tekno-estetiktir. Böylece artık teknoloji, sanatsal imgelemi, biçim ve içerik düzeyinde şekillendirmiştir. Yani içerik biçime yapışık hale gelmiş, biçimsel yapı sanat olarak algılanır olmuştur.<sup>154</sup> Teknolojik malzemenin ürettiği görüntüleri olduğu gibi, hayattaki kullanımlarıyla, estetize etmeden ve de Wooster Group'un yaptığı gibi bundan yeni anlam bütünlüğü oluşturma gayesinin bile olmayışı, aslında artık sanatın sırf tekniğe ve malzemeye indirgenmiş olduğuna işaret eder. Ayrıca oyunda gündelik yaşamın (uzmanların kendi kişiliklerini gizlememeleri ve televizyon görüntülerindeki gündelik haberler) aynıyla sahneye getirilmesi, sanat ve gündelik hayat arasındaki sınırı tamamen ortadan kaldırmıştır.

Rimini Protokoll, *Breaking News*'de küresel dünyada televizyon imgelerinin sorgulanması çerçevesindeki politik tutumlarını, ideolojik bir perspektifle seyirciye sunmaz. Sonunda herhangi bir önermede bulunmaz. İnsanların, imajların yarattığı gerçeklikten uzaklaşan algılarını açığa çıkartıp, herhangi bir cevap arayışına girmez. Postmodern sanatın sorumluluk almayan tutumuyla, oyun başladığı gibi bitmektedir. Wetzel oyunlarındaki bu tercihi şöyle ifade ediyor:

“Tiyatro deneyim yaratmak için bir araç olabilir ama dünyayı standart bir biçimde algılamak için uygun değildir. Yan komşunuzla ya da küresel piyasaların ideolojisiyle ilgili olabilir. Fakat biz tiyatroyu kendi kritiğimizi size anlatmak ya da bir kritiği size doğru kabul ettirmek için yapmayız. Öyle olsaydı broşür yazardık.(...)”<sup>155</sup>

---

<sup>154</sup> A.e., s.23

<sup>155</sup> Barbara Van Lindt, “Call It Call Cutta In A Box”, Kunstenfestivaldesarts, 01.05.2008, (çevrimiçi) [http://www.rimini-protokoll.de/website/en/article\\_3656.html](http://www.rimini-protokoll.de/website/en/article_3656.html)

Oyunda sorulması gereken sorular, eğlenceli bir *reality show* formatının içinde, havada asılı kalmaktadır. Oyunun sonundaki bu belirsizliğin başka oyunlarında da açıkça görüldüğü söylenebilir. Bunlardan bir tanesi de *Radio Muezzin*'dir.

### 3.3.2. Radio Muezzin:

Oyun, Stefan Kaegi yönetiminde hazırlanmış ve ilk olarak 2008 yılında sahnelenmiştir. Kahire'deki dört müezzinin performansçı olarak sahnede görüldüğü oyunda gerçek bir meseleden yola çıkılmıştır. Kahire'de çok sayıda müezzinin farklı seslerle ezan okumaları yasaklanmış, tek merkezden bir müezzinin okuduğu ezanın radyo frekanslarıyla şehre yayılması kararı alınmıştır. Bu bir kişinin seçilebilmesi için 30 müezzin ezan okuma yarışmasına sokulmuş ve kazananın dışında kalanlar işlerini kaybetmişlerdir. *Radio Muezzin*, yarışmayı kaybeden üç müezzini ve kazanan müezzini sahnede bir araya getirir. Günlük hayatın uzmanları, sahnede kendilerini icra ederler.

Müezzinler, halıyla kaplı alanda (tıpkı camilerdeki gibi) birer sandalyede otururlar. Arkalarında dört tane de projeksiyon vardır. Müezzinler kendilerinden, işlerinden ailelerinden, fikirlerinden bahsederler. Bu anlatım esnasında her müezzinin arkasında duran ekranda, onun yaşamına ait resimler ya da hazırlanmış video gösteriler izlettirilir. Müezzinler tek tek kendilerinden bahsederken onların gerçek dünyalarının belgesel görüntüleri de seyirciye gösterilir. Hayatlarına dair son derece intim bilgiler verirler. Ne kadar para kazandıkları, din ve kadınlar hakkında neler düşündükleri ya da evlerinin ne kadar büyüklükte olduğu gibi.

Oyunun gerçek hayatta gerçekleşmiş bir olayı ve gene olayın gerçek kişilerini sahneye çıkarması, Rimini Protokoll'ün sanatsal tutumlarında *hazır-nesne* kullanımlarına ilişkin belirgin bir örnektir. Bu oyunun aslında televizyon ekranlarından izlenen reality showlardan tek farkı ise televizyondan değil, sahneden izleniyor olmasıdır. Baudrillard *reality show*'un atasının *ready made* olduğunu

söyler.<sup>156</sup> Oyundaki hazır-nesne unsurlarının nesnelere dünyasındaki işlevselliğinin dışına çıkarılmadan kendi işlevsellikleri korunarak sanatsal malzemeye dönüştürülmesi, *Radio Müezzin*'in oluşumun belirleyen esas yönelimdir.

“Günümüzde herhangi bir nesne, birey veya durum Duchamp’ın aslında şişe altlığı için örtük olarak söylediği “ O var, O’nunla karşılaştım” tümcesinin bunlar içinde söylenebilmesi ölçüsünde gücül bir *ready-made*’dir. Böylece herkes kendisini olduğu gibi göstermeye ve nasıl ready-made rolünü olduğu gibi müzenin ekranından naklen oynuyorsa, onlar da yaşamlarını ekranda naklen oynamaya davet edilir. (...)”<sup>157</sup>

Günlük hayatın uzmanlarının, sahnede kendilerini bu kadar şeffaflaştırmaları, resimler ve video filmlerle hayatlarını neredeyse ifşa etmelerinin gerçekliğinin, seyirciye nasıl tesir ettiği tartışma konusudur. İşlerinden olmuş diğer üç müezzinin sahnedeki gerçekliği, tıpkı insanların televizyon başında reality showlarda izledikleri dehşetli görüntüleri benimseyerek tepkilerini yitirmelerinde olduğu gibi bir etki yaratma ihtimalini barındırır. İzleyicinin, sahnedeki işini kaybetmiş müezzinlerin hayat hikayesini olduğu gibi dinlerken ve ekrandan gerçek belgeleri izlerken empati gücü artar mı? Yoksa tüm bu olup biten gerçeklikle arasına bir mesafe koyup, onu bir show malzemesi olarak mı tüketir? Baudrillard, bu soruları içeren *reality show* izleyicisinin gerçeklikle kurduğu ilişki sorunsalını şöyle ifade eder:

“Reality show’larda aynı sorunla karşılaşılır: Televizyon izleyicisinin ekranın önüne değil, (o, her zaman ekran önünde olmuştur – hatta bu onun bahanesi ve sığınağıdır), içine, haberin öte yanına çekmek gerekir. Duchamp’ın şişe altlığıyla yaptığı gibi, onu olduğu haliyle sanatın öte alanına aktararak böylece sanatla gerçek arasında içinden çıkılmaz bir karışıklık yaratmasına benzer bir biçimde, televizyon izleyicisinde de aynı çevrinme gerçekleştirilmelidir.”<sup>158</sup>

Sahnedeki müezzinlerin hakiki varlıklarının seyirci üzerindeki etkilerine ilişkin soruları yinlemek gereklidir. Seyircinin sahnedeki gerçekliğin röntgencisi olup, onun gerçekliğine karşı sağırlaşması mümkün olabilir mi? Sahnedeki gerçeklikleri

---

<sup>156</sup> Jean Baudrillard, **Kusursuz Cinayet**, çev: Necmettin Sevil, İstanbul Ayrıntı Yayınları, 2006, s.44

<sup>157</sup> A.e.

<sup>158</sup> A.e., s.45

belgelerle ispatlı “ötekiler” in gerçekliğinin soyutlanması söz konusu ise eğer, bunda oyunda mevcut olan oryantalist unsurların da payı vardır.

Müezzinler, ezan okuma ve namaz kılma gibi doğu inancına ait bir takım ritüelleri sahnede tamamlamadan gösterirler. Bir ibadeti, ya da dini içerikli herhangi bir seremoniyi, gösteri amaçlı kullanmaktan kaçınmak maksadıyla sonuna kadar gerçekleştirmezler. Ancak gene de Müslüman bir ülkede bu türlü dini ritüellerden parçalar göstererek hazırlanan bir oyunun ne kadar seyircisinin olabileceğine kuşkuyla yaklaşmak gerekirken, Almanya ya da diğer Avrupa ülkelerinde, otantik niteliğinden ötürü, seyirci tarafından ilginç bulunması muhtemeldir. Burada tabii ki batının doğuya olan oryantalist bakış açısının tesiri vardır. Ancak sahnede olup bitenin gerçekliğinin seyirciye nasıl ve ne kadar tesir ettiği, seyircinin gerçeklikle ne kadar gerçek ilişki kurduğu ya da otantik motiflerini sadece show’un estetiği olarak tüketip tüketmediği, bu dini ritüellerle bezeli oyunun içinde net olarak belirgin değildir.

*Radio Muezzin*’de film ve projeksiyon, kişilerin ve olayların gerçekliklerinin sahne üzerinde gösterilmesinin tek aracıdır. Bu sayede kendilerini anlatan müezzinlerin hayatlarına dair çok fazla detay gösterilir. Gerçeklikleri pekiştirilir. Yaşam alanları, çocukları, komşuları, kendi hayatlarına dair bu resimler aracılığıyla Kahire’deki müezzinlerin yaşam standartları ve hayata bakışlarıyla ilgili çeşitli örneğe rastlanır. Çalıştıkları camileri nasıl temizledikleri ve hangi şekilde müezzin olduklarının tüm detayları, onların kendi yorumuyla aktarılırken, fotoğrafları da aslında kimliklerini tasvir eden görüntüler olarak arka planda gösterilmektedir. Mesela, yarışmayı kazanan müezzin, vücut geliştirme sporuyla ilgilidir ve aslında hayali müezzin olmak değildir. Çocukluğundan beri müezzin olarak yetiştirilmek istenmiştir. Malezya’da katıldığı bir Kur’an okuma yarışmasında kazandığı ikincilikten sonra McDonalds’ın önünde çektiği fotoğrafı ilginçtir. Bir doğulu olarak batının yaşam şekline duyduğu garip özlem, adeta bu fotoğrafta açığa çıkmıştır. Bu ve benzeri şekillerde kişilerin hakiki durumlarını açıkça ortaya koyan projeksiyon görüntüleri yansıtılmaktadır. Ayrıca Kahire’den çeşitli görüntülerle elde edilen film, Müslüman bir ülkenin otantik yaşam koşullarını açığa çıkartmak için oyunun içinde

kullanılmıştır. Hiçbir şekilde illüzyon yaratmadan, gerçekliği tüm dokümanlarıyla gösteren oyunun, Müslüman ibadeti ve onların günlük hayatının estetiğini sahnede yaratabilmelerinin tek kaynağı film ve projeksiyon olduğu için bu oyunun en önemli öğelerinin film ve projeksiyon olduğunu söyleyebiliriz.

Yarışmanın birincisi olan ve merkezi sistemden ezan okumaya hak kazanan müezzin, *Radio Muezzin* gösterisinin ilerleyen zamanlarında gösteriden ayrılmıştır. Bunun da nedeninin, işsiz kalan müezzinlerle arasındaki gerilimli atmosfer olduğu sonraki gösterilerde sahnede söylenmiş ve onun yerine ekrandaki görüntüsü oyunda kullanılmıştır. Görüntü gerçeğin yerine geçmiştir. Gerçek hayatın nesnelere kendiliklerinden bir şey gizlemeden oyunun içinde yer almaları tutumu, aynıyla devam etmiş, hazır nesne müezzin yerine onun ikizi, video görüntüsü, aynı işlevle oyunda kullanılmıştır.

Gerçeklik durumunun fotoğrafla ve filmle gösterilmesinin yarattığı sonuç için, gerçekte olanın etkisinin seyircide gerçekleşip gerçekleşmediğinin belirsizliği ve gerçeğin sanki bir kurmaca gösteri gibi seyirci tarafından tüketilme ihtimali de bu oyundaki film ve projeksiyonun kullanım ilkesi için tekrar ifade edilmelidir. Bu durum, tıpkı televizyon ekranlarındaki imajların gerçeklik anlamına karşı gösterilen tepki gibidir. Kevin Robins, ekran röntgenciliğinin, hayata karşı şimdiye dek eş benzeri görülmemiş bir acımasızlığa ve kayıtsızlığa geçit vermekte olduğunu söyleyerek John Berger'den bir aktarımda bulunur:

“Ekran gerçekliğin yerine geçmektedir. Bu yer değiştirmenin çifte işlevi vardır. Çünkü gerçeklik olaylarla bilincin karşılaşmasından doğar. Gerçekliği reddetmek yalnızca nesneliği reddetmek demek değildir. Özne olanın da temel bir parçasını reddetmektir.”<sup>159</sup>

Ekran gücünün, seyircisi için gerçek tepkiselliği ortadan kaldırdığı açıktır. Buradan hareketle *Radio Muezzin*'in içinde öznel gerçekliklerin projeksiyonla gösterilen görüntülerinin, tıpkı televizyon ekranının seyircisine yaptığı gibi, izleyicisi için gerçek bağlamından ayrışıp, herhangi bir kurmaca *show* olarak tüketilmesi son

---

<sup>159</sup> Kevin Robins, *İmaj*, s.124

derece olası bir sonuçtur. 1980'lerden itibaren mahrem olanın dışa açılarak habere, enformasyona, görüntüye dönüşmesi; iç ile dış arasındaki sınırın eriyerek; kamusal alanlar ile öznel alanların iç içe geçtiği bir kültürel ortamda “özel hayat endüstrisi” gündeme gelmiştir.<sup>160</sup> Tüm kültürel alanın bundan etkilendiği gibi tiyatro da bundan etkilenmiştir. Ancak Rimini Protokoll'ün çalışmalarında bu etki belirgin bir yönelime dönüşmüştür. Bütün diğer alanlar gibi öznelliğin alanı da kitle iletişim araçlarının kuşatılınca kendi dilleri, imajları ve görüntülerine sahip özel hayat gazetecileri, özel hayat dergileri, özel hayat sineması, özel hayat romanları gibi alanlar, meslekler ortaya çıkmıştır.<sup>161</sup> Bu durumda “*yeni belgesel tiyatro*” olarak tanımlanan Rimini Protokoll'ü, tiyatro üslubu gerçek hayattaki bir takım insanları sahneye taşıyarak onların gerçekliklerini belgelemekten öte bir gerçeklik ispatı iddiası taşımadığı için, özel hayat endüstrisinin prim verdiği “*özel hayat tiyatrosu*” olarak tanımlamak sanırım yanlış olmayacaktır.

**Radio Müezzin**, “kahramanları arasındaki farklılıklarla çağdaş Mısır toplumunun karmaşıklığını araştırmıştır”<sup>162</sup> denilmektedir. Müezzinlerin farklı farklı seslerle okudukları ezanın Kahire’de yarattığı atmosfer, şehirden çok sayıda görüntünün montajıyla hazırlanan filmde gösterilmiştir. Oyunun temel odak noktası, ezanın tek kişinin okuduğu merkezleştirilmiş halinin, değişen Kahire’de otantikliğin ortadan kalkmasına yönelik bir hareket olduğudur. Bu açıdan oyunun, teknolojilerin ilerlemesiyle insana duyulan ihtiyacın ortadan kalkması ve küreselleşen dünyada otantik özelliklerin giderek azaldığına dair soruları ortaya atma niyetinde olduğunu varsayabiliriz. Ancak bu durum ile gerçekten empati kurularak dürüstçe bir ilişki kurulmuş mudur? Ya da sadece bu niyetle yola çıkılarak hazırlanan bir gösteriye, sadece belirli bir zaman ve mekânda oyuncu ve seyirci unsurlarını barındırdığı için teatral bir nitelik kazandırılması çağdaş tiyatronun geldiği son evreyi mi göstermektedir? Bu evrede yeniden canlandırmanın/ üretmenin seyirciyle göbek bağı kopmuştur. Bu yüzden de Rimini Protokoll'ün **Radio Muezzin** ve diğer birtakım oyunlarında (*Dağaçar Bey ve Çöpün Altın Tektoniği*) hayat gerçekliği ve gerçek

---

<sup>160</sup> Ortak Kitap, **Sanatlar ve Toplumsal Etkileşim**, s.36

<sup>161</sup> **A.e.**

<sup>162</sup> Peter Snowdon, “Ambassadors Of The Azan”, **Al Masry**, 03.03.2010, (çevrimiçi)  
[http://www.rimini-protokoll.de/website/en/article\\_4562.html](http://www.rimini-protokoll.de/website/en/article_4562.html)



kişiler oldukları gibi sahnede gerçek halleriyle bulunmaktadırlar. Gerçekliklerinden hiçbir şey gizlemezler. Daniel Wetzel ise topluluğun teatrallik tanımını şöyle yapmaktadır:

Bizim anlayışımızda teatralliğin belirgin olarak rol yapmayla ilgisi yoktur. Bu yaygın bir yanlış anlaşılımdır. Teatrallik, ben karşımdakini izlerken aramızda geçen süreçtir. Durma, etkilenme ve açıklık içinde olma halidir. Ben teatralliği estetik deneyim süreci olarak adlandırıyorum. Bu yaratıcı algının bir süreci. İşte bu yüzden teatrallik politiktir.”<sup>163</sup>

Bu tanımlamadan topluluğun gerçek hayatı politik olarak algıladıkları ve bunun ötesinde bir estetikle sanat ve ideoloji üretme niyetinde olmadığı görülmektedir. Aslında, gerçek hayatları sahnede göstermek, ( kurgusal da olabileceken, çünkü gerçeklik odak noktaları değil) artık televizyon karşısındaki röntgenciliği benimsemiş izleyicilerin açlığını gidermekten öte bir tutum oluşturmaz.

Topluluk, “Garajistanbul, İstanbul 2010 Avrupa Kültür Başkenti Projesi” olan “İstanbul” kapsamında, “*Dağaçar Bey ve Çöpiün Altın Tektoniği*” adlı oyunu sergiledi. 15 Ekim 2010’da İstanbul’da prömiyer yapan oyunun yönetmenleri Helgard Heug ve Daniel Wetzel idi. “*Dağaçar Bey ve Çöpiün Altın Tektoniği*” oyununun biçimsel ve içeriksel olarak *Radio Muezzin*’in birebir kopyası olarak gerçekleştirildiğini söylemek sanırım yanlış olmayacaktır. Bu oyunun gerçek kişileri ise sokaktaki katı atık toplayıcılarıdır. Sahnede bir takım atıklar ve kâğıt toplayıcılarının arabaları vardır. Sahnenin gerisinde ise projeksiyonun yansıdığı perde bulunmaktadır. Sahne, izleyeceğimiz insanların doğal gerçek yaşamlarından unsurlarla hazırlanmıştır. *Radio Muezzin*’de halıların olmasıyla aynı sahne anlayışıdır bu. Dördü Kürt asıllı biri ise Çingene olan bu insanların gerçeklikleri Tıpkı *Radio Muezzin*’deki gibi hem kendi anlatımları hem de onların gerçekliklerini pekiştiren fotoğraf ve film görüntüleriyle gerçekleşmektedir. Hem sokaktaki olarak hem de Türkiye’de azınlık olarak yaşamlarını anlatırken; aileleri, sosyal çevreleri, iş hayatları, geçim sıkıntıları gibi çok özel bilgileri seyirciyle paylaşmaktadırlar. Bu bilgileri destekleyen fotoğraf ve film görüntüleri, sahnenin arkasında projeksiyonda ya da el arabalarının üzerine ya da bazen Gölge oyununun da kullanıldığı bir beze

<sup>163</sup> Barbara Van Lindt, “Call It Call Cutta In A Box”, Kunstenfestivaldesarts, 01.05.2008, (çevrimiçi) [http://www.rimini-protokoll.de/website/en/article\\_3656.html](http://www.rimini-protokoll.de/website/en/article_3656.html)

yansımaktadır. Hazırlanan film ve fotoğraf görüntüleri, günlük iş ve yaşam anlarına tanıklık etmektedir. Kâğıt toplayıcılarının en büyük sıkıntıları gelişmekte olan katı atık dönüştürme şirketlerinin, kendi karlarını düşürüyor ve yavaş yavaş işlerini ellerinden alıyor olmasıdır. Bu durum, *Radio Muezzin*'de globalleşme sürecinde işlerini kaybeden müezzinlerin yaşadığı sıkıntının aynısıdır. İki oyunun sonunda da, Rimini'nin oyuncularının/uzmanlarının sıkıntılarına karşı bir taraf olma ya da çözüm üretme gibi bir derdi yoktur. Ya da bu durumun artık önlenemez bir dünya krizine ilişkin olması meselesine de kafa yormamaktadır ve seyirciyi de kendi gibi konumlandırmaktadır. Farklı coğrafyalardan insanlarla yapılan bu iki oyun da birbiriyle aynı konuya ve aynı şemaya( oyuncu olmayan gerçek hayat kişileri, sıralı olarak özel hayatı deşifre, gerçek hayat görüntüleri, çeşitli otantik unsurlar...) sahiptir. Estetik olarak ise hazır bir şemanın farklı coğrafyalardan bile olsa aynı insanlar üzerinde uygulandığı görülmektedir. Bu insanların gerçek hayatta sahip oldukları kültürel kimlikler ise, tamamen şekilci bir biçimde aşağı yukarılıklarla oyunlarda gösterilmektedir. Rimini Protokoll, gerçek olanı sahneye taşımak için bu insanları kendi malzemesine dönüştürür ve onları tüketilebilir birer nesne haline getirir. Gerçekte tamamen toplumsal eleştirelilikten uzak bir bakış açısıyla ele aldığı konular ve insanların sıkıntılarının ne olduğu çok da önemli olmayabilir. Hepsini görüldüğü gibi aynı biçimsel şablonun içine oturtur ve gösterinin nesnesi haline getirir. Bunun tek ve en belirgin aracı ise kullanılan film ve projeksiyondur. Hangi konu ya da anlatıcı olursa olsun, onun gerçek hayatını belgeleyen film görüntüleri ve fotoğrafları sahnede hep akmaktadır. Bu gösteri biçiminin ve gerçekliklerin seyirciye, televizyondaki reality showlardaki gözetlenenlerden daha çok temas ettiğini söylemek zordur.

Sadece televizyon değil, yeni iletişim teknolojileriyle birlikte gözetleme algısı gelişmiştir ve geleneksel bir nitelik taşıyan gözetleme kurumsallaşmış; izleme, bir baskı mekanizmasının parçası olarak röntgencilğe dönüşmüştür.<sup>164</sup> Görsel kültürün ve teknolojilerin kuşatması izleyici için daha da gerçek olanı sunarak, göstererek devam etmektedir. Bu eğilimle beslenen kitleler için Rimini Protokoll'ün gerçek

---

<sup>164</sup> Ortak Kitap, *Sanatlar ve Toplumsal Etkileşim*, s.41

hayat hikâyeleri, televizyondan ve görsel teknolojiden alıştıkları izleme kültürüne çok yakındır şüphesiz. Rimini Protokoll'ün de, tekniği kullanmasının ardındaki maksat, hayat gerçekliğini seyirciye görsel olarak sunarak seyircinin haberler ya da reality showlar karşısındaki kolay alımlama durumuna hizmet etmektir. Seyirci için bu durum, gerçekliği görsel olarak çabucak almak ve tüketilebilir hale getirmektir. Oysa bu gerçek, hayat gerçekliğidir; konuşmakta olan müezzinlerin gerçek hayatları ve sıkıntılarıdır. Buradan topluluğun kitlelerle ilişkisinin, Piscator'un kitle ilişkisine hiç benzemediği sonucunu çıkarabiliriz. Topluluğun, kitlelerin alışık olduğu görsel tekniği ve gene alışık olduğu gerçek teşhirini kullanmasının nedeni, bunun genel kitle algı biçimi olmasındandır. Yani gösteriler, seyirci için hazırlanır. Oysa Piscator, kitlelere ulaşırken onların hiç de alışık olmadığı bir estetik sunar. Projeksiyon ve filmin henüz yaygın kullanımı olmadığı bir dönemde Piscator, seyircisini politik ajitasyon yapabilmek için hızlı bir biçimde etkilemek ister. Kitlelere bu etkileycilikle ulaşmanın niyeti politik gerçekliği ortaya çıkarabilmektir.

Rimini Protokoll'ün değerlendirilen oyunları üzerinden de anlaşılacağı üzere konvansiyonel sahneleme biçiminden uzak dururlar. İllüzyon, psikolojik gerçeklik ve doğrusal ilerleyen hikâye anlatımı gibi unsurlar oyunlarında yer almaz. Seyirciye sunulan esas hikâyeden ziyade aksiyon ön plana çıkmaktadır. Olaylar/konular, dramatize edilmeden sahneden anlatılır. Performansları, anti-dramatik olduğu gibi anti-teatraldır.<sup>165</sup> Medya araçları, oyunların merkezlerinde, asla vazgeçilemeyecek unsurlar olarak yer almaktadır. Bu tanımlamalar, Lehmann'ın postdramatik tiyatrosunun özellikleriyle büyük oranda örtüşür.<sup>166</sup>

Rimini Protokoll'ün İncelediğimiz oyunlarında film, projeksiyon ve medya araçlarının işlevini özetlersek:

Gerçeklik ve hayat oyun alanına/ sahneye, film ve projeksiyondan gösterilen gerçek kişilerin gerçek görüntüleriyle taşınmaktadır. *Breaking News*'de olduğu gibi televizyon ekranı gerçek hayat enformasyonlarını canlı olarak sahneye taşır. *Radio*

---

<sup>165</sup> Katia Arfara, "Aspect of a New Dramaturgy of the Spectator Rimini Protocoll's 'Breaking News'" s.115

<sup>166</sup> Hans-Thies Lehmann, **Postdramatic Theater**, çev. Karen Jüers-Munby, London, Routledge, 2006.

*Muezzin* 'de ise, gerçek hayattaki kişisel yaşamların sahneye aktarılması için film ve projeksiyon kullanılır. Hayat gerçekliği aynıyla, estetize edilmeden belgelenmiştir. Bu belge görüntüler, sahnedeki gerçek hayatın uzmanlarının gerçekliklerini pekiştirme, ispat etme niyetiyle hazırlanmıştır; ancak hazırlanan bu görüntülerin gerçekliğinin, Rimini Protokoll'ün baktığı yerden hazırlanmış gerçeklik görüntüleri olabileceği ihtimali yüksektir. Artık teknik imkânlarla görüntüler üzerinde gerçekliğin kolaylıkla değiştirilebilir olması tüm görüntü üreten araçların belge niteliğini şaibeli göstermektedir. O halde sahnedeki uzmanların gerçekliğini ispat etmek değil, sadece topluluğun gösterilerini oturttuğu, *reality show* formatına uygun olabilmesi için, görüntüler gerçekmiş gibi varsayılır ve sahnedeki gerçek hayattan insanların gerçekliklerini ve hayatlarını belgeleme işleviyle kullanılır.

Film ve projeksiyonun ve onların ürettiği görüntülerin, tüm çalışmalarda performansın gerçekleşebilmesi için var olan ve sahnede genellikle, şimdiki zaman performansının icra edilebilmesini olanaklı hale getiren kullanım biçimleri yaratılmıştır. Herhangi bir metin olmadığı için, görüntüler, sahnedeki anlatıcıların anlatımlarının kaynağı ve merkezi haline getirilmiştir. Sahnede tam da o anda, herhangi bir konu ya da durumun anlatılabilmesi, anlatılanın gerçekliğini ispat edilebilmesi için görüntüler zorunlu olarak sahnede yer almaktadır. Tabii bu işlevsellikle beraber filmin, projeksiyonun aynı zamanda nesne olarak varlıkları da, sahnedeki hakiki durumun estetiğini yaratmak için kullanılmıştır. Örneğe, *Breaking News*'de var olan 25 tane T.V. monitörü sahneyi televizyon stüdyosuna dönüştürmüş, *Radio Müezzin*'de ekrandan gösterilen film ile sahnede Kahire'nin otantik atmosferinin gösterimi gerçekleşmiştir.

Genellikle Konularını küreselleşen enformasyon toplumuna ait olay ya da durumlardan seçen grup, gündelik gerçeklikler ve deneyimlerin seyircisine sahnede gene bu gündeliğin ve sıradanlığın estetiği içerisinde temas etmesini ister. İçinde bulunulan tekno-kültürel çağda, görsel deneyimlerin alanının genişlemiş olması Rimini Protokoll'ün de seyircisini görsel deneyimlerle karşı karşıya bırakarak teknolojik rasyonalizasyonu gerçekleştirmesine neden olur.

“Rimini Protokoll, sistematik, deneyci bir yolla tiyatro yapıyor. Kesin gerçekler için araştırma yapmıyor; fakat kolektif gerçeklik için model araştırması yapıyor.”<sup>167</sup>

Burada bahsedilen, Grubun oyunlarıla hiçbir zaman tam olarak gerçekliği ele geçiremediği ve gerçeğe ilişkin unsurlarla bir fragman gösteri elde etmesine yakın bir anlam içerir. Bu gerçekliği biçimsel olarak gerçekleştirebilmelerinin en belirgin denemesi, uyguladıkları *reality show* formatıdır. Gerçek insan, gerçek dünya, gerçek durumlar, illüzyonu dışlayan gerçek bir sahne modeli için ideal gibi gözükmemektedir. Ancak burada izleyiciyle kurulan bağlantı, duyuların kabarması ve duyguların şok edilmesi düzeyinde değildir. Seyircinin izlediği gerçekliği hayat gerçekliğinden ayırarak tüketme ihtimalini barındırır. İzleyicilerin gerçek olarak sahnede gördükleri kişilerin hayat gerçeklikleri, film ve projeksiyon koluyla kanıtlanır, pekiştirilir. Böylece hayat sahneye taşınır. Bunun izleyici için izlediği gerçeklikten uzaklaşma ve bağını koparma sonucunu yaratması muhtemeldir. Çünkü ekran ya da dolayımlanmış medyatik araçlarla dünyaya bakarak, Gingrich’in söylediği gibi “orada” neler olup bittiğini hiçbir şey kaçırmadan ama doğrudan teması da geçmeden izler ve böylece de gördüklerimizin etkilerinden ve sonuçlarından korunmuş oluruz <sup>168</sup>

Gerçek belge görüntüler belge midir; tartışmalıdır. Çünkü daha önce değinildiği gibi neyin gerçek olduğu artık seyir noktasıyla alakalıdır. Belge olma işlevi taşıyan her film ve fotoğrafın gerçekliğine artık kuşku ile bakılmaktadır. Dijital olarak fotoğrafın çekimi ya da görüntünün bilgisayar teknolojisi ile üretiminde, renge parlaklığa, kontrasta ve ışık –gölge alanlarına müdahalede bulunmak zaman ve emek açısından kolay yapılabilir bir şeye dönüşmüştür.<sup>169</sup> Günümüzde National Geographic dergisi bile piramit fotoğraflarını, kapağına uygun olsun diye yerlerini değiştirerek kullanmaktadır. Rimini Protokoll de, gerçek görüntüleri kendi kurgusu bağlamında kullanmasından ötürü gerçeklik iddiası taşımamalıdır. Bu durumda bu sahnelemeyi *belgesel tiyatro* olarak nitelendirmek kulağa fazla iddialı gelmektedir.

---

<sup>167</sup> Katia Arfara, “Aspect of a New Dramaturgy of the Spectator Rimini Protocoll’s ‘Breaking News’” s.118

<sup>168</sup> Kevin Robins, **İmaj**, s.48

<sup>169</sup> Ortak Kitap, **Sanatlar ve Toplumsal Etkileşim**, s.92

Filmi ve projeksiyonunun deęişen süreçlerde postmodern paradigma içerisinde de farklı serüvenleri olmuştur. 70'lerin Amerikan Avangart topluluęu Wooster Group'un ve 90 sonrası küreselleşen dünyanın tekno-kültürü etkisi altında kalan Rimini Protokoll'ün oyunlarındaki film ve projeksiyon kullanım biçimlerinin karşılaştırılmasında ilk göze çarpan farklılıkların ve ortaklıkların tespit edilmesi önemlidir. Bu tespit, iki farklı tiyatro özelinden sanatta gerçeklikle deęişen ilişki biçimlerini açığa çıkartmakta faydalı olacağı gibi deęişen sanatsal üretim düşüncesini de açığa çıkartacaktır.

### **3.4. Rimini Protokol ve Wooster Group Oyunlarında Görüntü Üreten Araçların Kullanım Biçimlerinin Karşılaştırması:**

- Wooster Group'un "post-epik" tiyatrosunda, elektronik imajlar doğrudan günlük gerçekliğe ve/veya oyuncuların tiyatro sürecine işaret eder.<sup>170</sup> Rimini Protokoll oyunlarında ise elektronik imajlar günlük gerçekliğe işaret etmez; o gerçekliğin ta kendisi haline gelir ( canlı haberlerin gösterilmesi, günlük hayatı filme çekmek). Wooster Group'da hayat gerçekliğini tahayyül ettirecek film görüntüleriyle oyunun estetik yapısı içinde yeniden üretim vardır. Rimini Protokoll'ün hem oyuncuları hem de onların günlük gerçeklik görüntüleri o kadar gerçektir ki; herhangi bir üretime izin vermez. Hayat aynıyla kaba bir şablon içine sokularak sahneye taşınır. Buradan hareketle, Rimini Protokoll'ün "reality tiyatrosu"nu, gerçekliğin tüm teatral formların üstünü örttüęü bir hareket olarak değerlendirmek yanlış olmayacaktır.
- Wooster Group prodüksiyonlarında, günlük ve öznel gerçekliğin, projeksiyonla oyunlara dâhil edildiğinden bahsetmiştik. Örneğe, Spalding Gray'in ailesine ait dokümanlar, projeksiyon aracılığıyla gösterilmiştir. Bu

<sup>170</sup> Hans-Thies Lehmann, **Postdramatic Theater**, s.168

örnekte, belgesel tiyatrodaki gibi bir kullanım söz konusu değildir. Spalding Gray'ın öznel perspektifinden gösterilen oyunun, gerçekliği kanıtlarla ispat etme iddiasından çok, gerçek hayata ilişkin öznel malzemenin kullanımıyla yeni bir yaratı oluşturmak istenmektedirler. Grup, genellikle sahnede görsel materyali zihinsel aktivite için tırnak içine alır, belgesel için değil.<sup>171</sup> Bu yolla seyirci kendi gerçekliğine ilişkin zihinsel bir sürecin içine girebilir. Rimini Protokoll oyunlarında ise projeksiyon, sahnedeki gerçek hadise ve gerçek kişilerin, gerçekliğini belgelemek, doküman göstermek içinmiş gibi kullanılır. Gerçek durum/olay, gerçek zamanlama, gerçek kişiler ve projeksiyonla gerçekliğin belgelenmesi; hepsi sadece gerçekliği aynıyla sahnede göstermek için kullanılır. Oyun seyirci üzerinde illüzyon yaratmak üzere hazırlanmaz. Seyirci, Wooster Group seyircisi gibi zihinsel bir sürece sokulmaz, önüne konan gerçekliği, gösterildiği kadarıyla tüketir. Wooster Group bölümünde bahsettiğimiz oyunlardaki film görüntüleri, seyirciyi gerçek hayata ilişkin bir takım tahayyüllerde bulunması için hazırlanmışken; Rimini Protokoll seyircisi oyunlardaki gerçek hayat olduğu iddiasıyla karşılaştığı görüntülerle, asla böyle bir ilişki içine girmez. Rimini Protokoll oyunlarındaki film ve projeksiyon hayatın o kadar aynısıdır ki; imge, hayal gücünden yoksunlaştırılır. Bu durum, imgeyi imge olmaktan çıkarmak için sarf edilen bir çabadır. Baudrillard bu çabanın şahikasının; bilgisayarda yaratılmış imgeler, dijital imgeler ve sanal gerçeklik olduğunu söyler.<sup>172</sup> Rimini Protokoll de kendi içinde bulunduğu çağın tekno-kültür dilinden beslenmektedir. Hayat gerçekliği iddiası taşıyan oyunlarının içindeki film ve fotoğraf görüntüleri, seyircinin imajinatif bir sürece girmesine izin vermez. Burada, tam da Benjamin'in bahsettiği, kitlelerin kendini oyalayacak bir şeyler aramasıyla, sanatın izleyicisinden, kendini toplayıp yoğunlaşmasını istemesi<sup>173</sup> arasındaki belirgin fark görülmektedir. İki topluluğun da postmodern nosyonlarla beslenen tiyatro oyunlarını karşılaştırdığımızda, Wooster Group'un yeniden üretim oyunlarındaki film ve projeksiyon

---

<sup>171</sup> A.e., s.168

<sup>172</sup> Jean Baudrillard, **Sanat Komplosu**, çev. Elçin Gen- Işık Ergüder, , İstanbul, İletişim Yayınları, 2010, s.30

<sup>173</sup> Walter Benjamin, "Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı", s.75

görüntüleri seyircisinin yoğunlaşarak, zihinsel aktivite içine sokarken Rimini Protokoll'le gelinen süreçte, gerçek belge görüntüler, artık tıpkı televizyonlarda izlenen reality showlarda olduğu gibi, basit dil ve anlatımlarıyla ve de gerçek oluşlarıyla, seyirci tarafından çok kolaylıkları alınır ve tüketilir.

- Wooster Group oyunlarında projeksiyon ve film, canlı aktörün ve imajın aynı anda sahnede var olabilmesi için eşzamanlılık ilkesiyle kullanılır. Canlı performans ve imaj, birbirleriyle etkileşime geçebilir ya da tamamen bağımsız olarak iki farklı alan yaratmak üzere kullanılır. Rimini Protokoll oyunlarında ise, bu anlamda bir eşzamanlılık yaratma söz konusu değildir. Görüntü, oyuncunun varlığını pekiştirecek bir kullanımda, ya da oyuncunun performansını tam da o anda gerçekleştirebilmesini, yani aksiyonda bulunabilmesini sağlayan bir işlevsellikle kullanılır. Görüntülerin hızlı hızlı birbirinin peşi sıra gelmesi ise çoğu zaman görüntü olmadan anlatıcıların anlatacak bir şeylerinin olmamasındandır. Görüntüler konuyu oluşturur, yani oyunun merkezindedir. Bu bir hız getirir; ancak bu hız Piscator'un kullandığı gibi hız ile etkileycilik prensibiyle kullanılan bir hız değildir. Hızla akan ve değişmekte olan görüntüler, televizyon karşısında hızla kanal değiştiren izleyicinin algısına yönelik bir hız ve hareket yaratmaya yönelik gibi görünmektedir.
- Wooster Group'un *L.S.D* oyununda Michael Kirby'nin turneye çıkamamasından ötürü provalardaki görüntüsünün oyunda kullanılması gibi, *Radio Muezzin*'de de, yarışmanın birincisi olan müezzinin, işsiz kalan müezzinlerle arasında oluşan gerilimden ötürü, oyundan ayrılmasının ardından, onun video görüntüsü kullanılmıştır. Wooster'ın bu denemesiyle ilgili Lehmann, tesadüfî bir şekilde tiyatro illüzyonları ve buna aşinalık yaratıldığını; fakat görüntü varlığı ve ona eş değer canlı varlığın gerçekte tamamen şaşırtarak, dikkat çektiğini ifade eder.<sup>174</sup> İki grubun da ortak olarak

---

<sup>174</sup> Hans-Thies Lehmann, **Postdramatic Theater**, s.169



herhangi bir oyuncunun yokluğunu, onun görüntüsüyle ikame ettirme anlayışı var ise de aslında burada gene belirgin iki ayırım noktası göze çarpar. Bunlardan birincisi, Michael Kirby'nin yerine istenirse herhangi bir oyuncunun yerleştirilebileceği, ancak yarışmanın birincisi Müezzîn'in sadece kendisi olarak sahnedeki varlığının yerine konabilecek ikinci bir uzman/performansçının yokluğudur. Oyunun konusu, zaten müezzînin birinciliğinden ötürü ezanın tek merkezden tek sesli hale getirilmesi ve ötekilerin işsiz kalması iken, bu gerçeğin yerine ne geçebilir ki? Bu sebeple de müezzînin yerine gene ancak ikizi, video görüntüsü konabilir. Üstelik Michael Kirby'nin turne sonrası kendi varlığının yanında görüntüsüyle beraber yer aldığını ve bu durumun işaret ettiği estetik ve anlamsal durumlardan bahsetmiştik. İkinci ayırım noktası ise Wooster'ın bu yolla dahi teatral illüzyon yarattığı; ancak Rimini Protokoll'ün gerçekliğin dışında herhangi bir teatral illüzyon yaratma çabasında bulunmadan *hazır nesne* evreninden her çeşit durum, olay ve kişiyi oldukları haliyle gösterme tutumlarıdır. Yani Wooster Group'un sanat üretimleri bir yeniden üretimken Rimini Protokoll, herhangi bir "üretim" fikrinden vazgeçerek, hayatı olduğu haliyle sanatın nesnesi olarak kullanır.

- Wooster Group, 70'li ve 80'li yılların post kültürüyle yeniden üretim oyunları yapmıştır. Postmodernist sanatın barındırdığı nosyonlar, grubun sanatsal üretimlerinin oluşumunu etkilemiş, gelecek konusunda karanlık bir kötümserliğin ve ütopyacı değerlerin çöküşünün eşlik ettiği, tarihin güzergahı ve hedefi olarak ilerleme düşüncesine inanmayan bir tutum; (...) liberal hümanist ilkeler ve ahlaki davranış arasında dolaysız bir karşılıklı bağıntı olduğu yönündeki modernist inanç karşısındaki kuşkuculukla<sup>175</sup>, klasik edebi metinleri yapıbozuma uğratarak film yoluyla oyunların içine kolajlama biçimine yönlendirmiştir. Rimini Protokoll'ün incelenen oyunlarında ise hiçbir şekilde metin kullanımı olmadığı için edebi bir metni yapıbozuma uğratarak kullanmak zaten söz konusu değildir. Kişilerin kendilerini anlatma

---

<sup>175</sup>Süreyya Karacabey, **Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller**, s.108

halinin dışında edebi bir eser kullanılmaz; çünkü Rimini Protokoll yüksek sanatsal estetikle beslenmemektedir. O tam da çağdaş sanat pratiklerinde olduğu gibi günlük olanın sıradanlığıyla ilgilenmektedir. Çağdaş sanatın herkesin gördüğünü, kullandığını, sıradanlaştırdığını, yani büyüsunü yitirmiş şeyleri kendisine nesne olarak seçmesindeki tutumun<sup>176</sup> takipçisidir Rimini Protokoll.

- İki topluluk da oyunlarında, medya malzemesini kullanır. Wooster Group, medyatik evrenin dayattığı figürleri ve medyaya ait televizyon dizilerinin soap opera stilini, oyunların içinde gene televizyon ekranından göstererek, bütünü içinde yeni anlamlar üretmelerine imkân vererek kullanmıştır. Televizyon kültürünün yaygınlaşarak, hayatın kültürel belleğini oluşturmaya başlaması, Wooster'ın, televizyon figürlerini ve medya dilini kullanması tercihini doğurur. Rimini Protokoll ise *Breaking News* oyununda, televizyon kültürüyle değil, televizyonun gösterdiği gerçeklik ve imaj bombardımanıya ilgilenir. Haberlerin farklı kanallardaki farklı ya da aynı perspektifteki yorumları, gene gerçek hayatta olduğu gibi televizyon ekranından canlı olarak gösterilirken yorumlanır. Haberler, olduklarından başka anlamlar üretmek için kullanılmazlar. Global sürecin içindeki gerçek haber ve imge selinin dolaşımı açığa çıkartılır. Dolayısıyla Rimini Protokoll, biçimsel olarak medya dilini kullanır. Bundan nesnel bir sonuç açığa çıkartma niyeti varsa da nihai bir sonuca ulaştırmaz.

Rimini Protokoll'ün *yeni belgesel tiyatro*'su Piscator'un *belgesel tiyatro*'suyla, aynı medyatik araçları kullanmasına rağmen, Rimini Protokoll oyunlarında, seyirci, baş kahramandan referansla kendi özel ve genel sorumluluklarını sorgulamaz.<sup>177</sup> Seyirci, uzmanların yardımıyla gerçek hayata ait fragmantal resimler ve filmler izler. Bu da Rimini Protokoll oyunlarını, 90 sonrası küreselleşen dünyasında, büyük bir

<sup>176</sup> Hasan Bülent Kahraman, "Gerçeklik, Şiir, Sıradanlık ve Fotoğraf", **Sabah Gazetesi** 2010, (çevrimiçi)

[http://www.sabah.com.tr/Ekler/Pazar/Yazarlar/kahraman/2010/01/24/gerceklik\\_siir\\_siradanlik\\_ve\\_fotoğraf](http://www.sabah.com.tr/Ekler/Pazar/Yazarlar/kahraman/2010/01/24/gerceklik_siir_siradanlik_ve_fotoğraf)

<sup>177</sup> Katia Arfara, "Aspect of a New Dramaturgy of the Spectator Rimini Protocoll's 'Breaking News'", s.118

enformasyon sistemi içindeki görüntü bombardımanı ile beslenen bir grup haline getirmektedir. Topluluk, kullandığı görüntülerle, *Yeni belgesel tiyatro* başlığı altında özel hayat pornografisini sahneye taşır.

“Bir zamanlar Homeros’ta, Olimpos Dağı’ndaki tanrıların gözünde bir tür sergi malzemesi olan insanlık, şimdi kendi kendisi için bir sergi malzemesi olup çıkmıştır. Kendine yabancılaşması, ona kendi yıkımını birinci sınıf bir estetik haz kaynağı yaşatacak boyutlara varmıştır.(...)”<sup>178</sup>

## SONUÇ:

Suya yansıyan görüntüsünü izleyen Narkissos’dan beri gerçekliği tüm canlılığıyla anında yakalayabilme arzusu hala hakimdir. Görüntü teknolojilerinin tarihsel süreç içinde ortaya çıkışını ve gelişimini takip eden sanat, görüntü teknolojilerinin gerçekliğini kullanarak, kendini imgesel olanın gerçekliğine/sentetikliğine teslim etmiştir.

20. yüzyılda teknikteki hızlı gelişmeye koşut olarak sanat formlarında da aynı arayışa gidilmiş, tekniğin sanatın içine dâhil edilmesiyle yeni modern dünyanın teknikle bütünleşmiş sanat formları oluşturulmuştur. Sanat yapıtının teknik aracılığıyla yeniden- üretilmesi yeni bir olgudur; bu olgu tarihsel süreç içerisinde zaman zaman kesintiye uğrayan, atılımları uzun aralıklarla gerçekleşen, ama gittikçe yoğunlaşan bir gelişme sergiler.<sup>179</sup> 20. yüzyıl başında, tiyatrodaki kullanılan en yeni teknik unsur olarak karşımıza film ve projeksiyon çıkmaktadır.

Tarihsel avangart performanslarda film ve projeksiyonun kullanımı ve sonrasında biçimsel olarak onlardan etkilenen Piscator tiyatrosunda gerçeği tiyatronun içine sokma eylemi, tiyatro tarihi açısından bir devrim niteliğindedir. İlk bölümde de bahsedildiği gibi Piscator, Marksist ideoloji perspektifinde seyircisine görünenin

<sup>178</sup> Walter Benjamin, “Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı”, s.79

<sup>179</sup> A.e., s.52

ardındaki görünmeyen gerçekleri gösterip, sistemin gerçek işleyiş mekanizmasını açığa çıkartarak, seyircisini sisteme karşı provoke etmek için gerçek belgeleri, görüntüleri oyunlarında kullanır. Ancak onun tiyatrosu henüz konvansiyonel tiyatronun yanılısamacı biçiminden çok da uzaklaşmamıştır. Tarihsel avangartların hayat-sanat sınırını bulanıklaştırmaya yönelik bir takım işlerinin ortaya çıktığı bir dönemde, Piscator'un politik tiyatrosu, film ve projeksiyon yardımıyla gerçekliği oyuna sokarken, hayat-sanat biraradalığına ilişkin bir sanatsal üretim yoluna gitmemiş, sahneden gösterdiği bir takım gerçek belgelerle, seyirciyi oyunun illüzyonundan etkilenerek gerçek hayata müdahale etme yönünde yönlendirmek istemiştir. Toplumsal bir bilinç yaratmak için gerçek belge kullanmıştır ve görüntüsel olanla kitleleşmeyi önemsemiştir. Piscator Tiyatrosu film ve projeksiyon teknik unsurlarıyla, gerçekliği ve sanatı bütünleştirme çabası içinde olmuştur. Makineleşme ve teknik olanakların yeni ortaya çıktığı bir dönemde film ve projeksiyonun, seyirciyi hız ile etkileme ve şoka uğratma gibi etkilerle aşkın politik söylemleri yaygınlaştırmak için kullanılması, henüz tekniğin etkileyciliğine olan inançtan ileri gelmektedir.

Anderson'un, “postmodern, gelişmiş teknoloji ile popüler imgelem arasındaki ilişkinin önemli ölçüde değiştiğinin göstergesidir” tespiti<sup>180</sup>, 70'li yıllarda imge üreten makinelerin estetik pratiklerde yoğun olarak kullanımından kaynaklanmaktadır. Ancak artık film, projeksiyon ve medya araçlarının seyirci üzerinde bir şok yaratması ya da bu yönde bir etkileyciliği söz konusu değildir. Çünkü şok etkisi uzun süre sürdürülebilir bir etki değildir ve şok tüketilebilir.<sup>181</sup> Dolayısıyla medya araçları, hayatın içindeki kullanım değerlerinin günlük ve sıradan biçimleriyle de estetik pratiklerde kullanılmaya başlanmıştır. Postmodern çağın günlük ve sıradan olanı yücelterek, her türlü aşkın söylemi kapı dışarı bırakması, sanatta da günlük olan her şeyin malzeme olarak kullanım değeri kazanmasıyla karşılığını bulmuştur. Wooster Group da sahnelemelerinde her türlü aşkın unsura mesafeli durarak kendi artistik sahne formlarını oluşturmuştur.

---

<sup>180</sup> Perry Anderson, **Postmodernitenin Kökenleri**, s. 126

<sup>181</sup> Peter Bürger, **Avangard Kuramı**, s.153

Arthur Danto'nun 1960'lardan günümüze, sanatın anlatısal olarak sonuna gelindiğine ve 1970'leri kapsayan on yılda, tarihin yolunu kaybetmiş gibi görüldüğüne ilişkin tespiti<sup>182</sup>, sanatsal üretimde de belirli bir istikameti andıran hiçbir şeyin ortaya çıkmamasındandır şüphesiz. Performans sanatı ve happeninglerin yaygınlaştığı bu süreçte, tiyatrodaki farklı disiplinlerle çalışmalar üretilmiştir. Performansın ve happeninglerin, hayatı sanata sokma tavırlarını aynıyla benimseyen Wooster Group, film ve projeksiyonla beraber medya araçlarını da oyunlarında kullanarak tiyatronun “gerçekle” olan ilişkisini farklı bir biçimde ele almıştır.

İncelediğimiz üzere Wooster Group'un ilk dönem oyunlarında Spalding Gray'in otobiyografik malzemesiyle yapılan üçlemede film ve projeksiyon kullanımı, şahsi tarihe ait dokümanları göstererek, hayat-sanat biraradalığını içeren bir yönelim içindedir. Oyunlar, konvansiyonel anlatımdan uzak, performans sanatına içkin nosyonlardan destek alarak tam da “o anda” “orada” aksiyonda bulunmanın koşullarını yaratacak şekilde kurgulanmıştır. Grubun 80'li yılların başında yaptıkları *Route 1&9* ve *L.S.D.* oyunlarında ise medyanın ve video teknolojisinin kullanımıyla ilgili daha önce yaptığımız saptamaların genel değerlendirmesini kısaca tekrar edecek olursak; yapıbozuma uğratılan metinlerin oyunun içine alınması, kültürel ya da popüler bellekten her çeşit unsurun olayların içine kolajlanması ve de oyun alanını, canlı alan ve medya alanı olmak üzere iki farklı alana ayırmak ilkeleriyle film, projeksiyon ve medya araçları kullanılmıştır. Wooster Group gerçeğe, gerçeklikten daha yakın durmuştur.<sup>183</sup> Gerçek olan her şeyi kendine malzeme olarak seçebilir; ancak bu gerçek ile gerçekçi anlatımın çok uzağında yeni bir illüzyon oluşturarak yeniden bir sanatsal üretim gerçekleştirir. Bu dönemde, bu estetik tercih ve tiyatro formu için hala bir üretimden, aslında yeniden üretimden bahsediyoruz. Bunun merkezinde de günlük hayatın sıradanlığı içindeki tüm imge makineleri, yani film, projeksiyon ve televizyon vardır.

Bu süreçte gerçekliğin görüntüsel alanda kitleler üzerindeki etkisinin sıradanlaştığı bir yaşam biçimi hâkimdir. Gerçeklik, imge üreten araçların bolluğuyla ve

---

<sup>182</sup> Arthur C. Danto, **Sanatın Sonundan Sonra**

<sup>183</sup> Bonnie Marranca, “The Wooster Group: A Dictionary of Ideas”, s.10

kopyalanabilirliğiyle sanatta bir amaç olma özelliğini de yitirmiştir. Wooster Group da, oyunlarının içine soktuğu film ve projeksiyonla, gerçekliğin peşine düşmez. Wooster Group oyunlarında Piscator Tiyatrosu'nun misyonlarından hiçbiri yoktur. Sadece oyunlarına imgeleri sokarak sentetik bir dil elde eder. Yani oyuna hayattan unsurlar (ki bunlar kültürel bellekten çeşitli gerçekler olabilir) sokarak imgelere dayalı, hiç de hayata benzemeyen sentetik bir biçim elde eder. Bu özgün bir teatral form yaratmaktadır.

Ancak süreç ilerledikçe değişen koşullar sanatın yönelimini, bununla beraber film projeksiyon ve medya araçlarının kullanım ilkelerini daha da değiştirmiştir. Özellikle de Berlin Duvarı'nın yıkılmasının ardından gelen yeni ekonomik, politik ve kültürel ortam yeni estetik pratiklerin oluşumunda, yeni sanatsal eğilimlerin oluşmasında belirleyici olmuştur.

Yeni tek kutuplu dünyanın, yüksek teknolojisi, hızlı enformasyon ve bilişim sistemi, ortalığı imge seline boğmuştur. Bu selin içindeki gerçekliği estetize etmeden bulup çıkararak bir topluluk olarak Rimini Protokoll, Baudrillard'ın pop art için yaptığı, "tüm bir kültürün aşkınlık kültürünün görkemini (ve temellerini) ortadan kaldırma ihtirası" tanımlamasındaki<sup>184</sup> tutumla, çağdaş sanatta kendini göstermiştir.

Çağdaş tiyatrodaki gerçek, giderek sanatsal formlarda daha baskınlaşmış, hayatın sanat alanına sokulması da artık hayatın bizatihi kendisinin sanat üretimi haline getirilmesiyle gerçekleşmiştir. Çalışmanın üçüncü bölümünde incelediğimiz Rimini Protokoll topluluğu, hazır-nesne evreninden seçtikleri her türlü konu, oyuncu ve elementle gerçek olanı sahneye taşıma tutumuyla "gerçek"le kurulan ilişki açısından Wooster Group'un, dahası 70'lerdeki tüm kavramsal sanat anlayışının, bir adım ötesine geçmiştir. Artık sahnede illüzyon tamamen ortadan kalkmıştır.

---

<sup>184</sup> Jean Baudrillard, **Tüketim Toplumu**, s.144

Rimini Protokoll'ün gerçeği sahneye taşımalarının vasıtalarından olan film, projeksiyon ve medya araçları, sahnede/ performansın içinde günlük hayatın içindeki işlevleriyle, herhangi bir başka misyon üstlenmeden, grubun gerçeklikle kurduğu ilişkiyi pekiştirmek için kullanılmıştır. Tüm bu teknolojik araçlar, ki artık araç değillerdir, hayatı oyun alanına sokmaktadırlar. Burada da sahnenin hala oyun alanı olarak isimlendirip isimlendirilmemesi bir başka tartışma konusudur.

Rimini Protokoll'ün *reality tiyatrosu*, günümüzün televizyon ekranlarından izlenen reality showlarının ilkelerini taşır. Günlük hayatın uzmanlarının gerçekliklerinin, oyunlarda kullanılan film ve projeksiyonla yansıtılan belgelerle kanıtlanmaya çalışıldığını ya da pekiştirilmek istendiğinden bahsetmiştik. Rimini Protokoll'ün video imajları; kamera çekimleri, gözcü belgeleri, gerçeklik röntgenciliği, tıpkı reality show'un kamusal eğlenceye döndüğü gibi<sup>185</sup> artık seyirlik bir biçimde tiyatronun ve eğlencenin malzemesi olmuştur. Gerçeklik kullanımının bu dönüşümünde, gerçekliği belgelerle kanıtlanmanın ya da gerçekliğin imgesel olarak gösterilmesinin etkisi, Piscator Tiyatrosundaki etkiden çok daha farklıdır. Gerçeklikle kanıtlanmak istenen bir bakış açısı ortadan kalkmıştır. Gerçeklik sadece tüketilmek için içi boşaltılarak seyirciye sunulur. Seyirci de onu bir defada yutmaktadır. Çünkü bu gerçeklik, artık belgesel tiyatronun ilkelerini ve ideolojisini barındırmaz. Gerçek, sadece sanatçının baktığı yerden izleyiciye gösterilir. Rimini Protokoll, kendi baktığı yerden seyirciye kendi göstermek istediği gerçekliği gösterir. Ama artık izleyicinin konumu çok değişmiştir.

Piscator tiyatrosunda izleyici, görüntüler yardımıyla uyarılmakta ve aktive edilmek istenmektedir. Wooster Group, görüntüler yardımıyla seyircisini tanık olarak konumlandırır. Rimini Protokoll ise seyircisini gözetleyen olarak konumlandırmaktadır. Sahnede gerçekliğin görselleşmesi ve dayatılan imajlarla aslında seyircinin algısına bir müdahalede bulunulur ve bu durum kişiyi röntgenciye dönüştürür. Seyircinin gerçeklik karşısındaki gözetleme hali ve kendini olup bitenin dışında görerek konumlandırması, kuşkusuz televizyonların ve diğer görüntü üreten

---

<sup>185</sup> Kevin Robins, *İmaj*, s.223

araçların izleyiciyi böyle koşullandırmasındandır. Ancak Rimini Protokoll özelinden çağdaş tiyatrodaki eğilimin genellemesini yaparsak, yeni bir sanatsal üretim olmaksızın, sadece televizyonun yarattığı dilin kullanılması, sanatın geldiği son evre açısından umutsuz bir tablo ortaya koymaktadır. Teknoloji, bugün tıpkı mitolojik bir dev olan Leviathan gibi insanı bütün kültür ve tinsel varlığıyla teslim almaktadır.<sup>186</sup> Piscator'un yaptığı gibi sanatı teknikle bütünleştirme çabası, Rimini Protokoll örneğinden hareketle, çağdaş tiyatrodaki kendini içerikten yoksunlaştırarak tekniğin biçimine indirgeme riskiyle karşımıza çıkmaktadır.

Piscator tiyatrosunda ya da Wooster Group'un incelediğimiz oyunları bağlamında, görüntü araçlarının kullanımı ve gerçeği ele alış biçimleri değerlendirmeleri dâhilinde bir sanatsal üretim ya da yeniden üretimden bahsedilmiştir. Oyunlarda oynayan oyuncuların ya da görüntü üreten araçların oyunlardan çıkarılması halinde yerlerine başka oyuncular ya da başka teatral unsurlar ikame edilebilir. Oysa Rimini Protokoll'ün incelediğimiz oyunlarında, artık herhangi bir sanatsal üretim fikrinden vazgeçilmiştir. Hayatın hazır nesnelere ve hazır gerçekleri bir bütün içinde bir araya getirilerek reality showlar hazırlanır. Rimini Protokoll'ün, özellikle kendi gerçekliğini sahnede anlatan kişilerin bulunduğu gösterilerinde, oyuncu ya da imge üreten araçlarının oyundan çıkartılması ya da başka teatral unsurlarla değiştirilmesi imkânsızdır. Gösteriler, ancak o oyuncuyla ve o oyuncunun gerçekliğiyle gerçekleşebilmektedir. O insanlar ve onların görüntüleri olmaksızın oyun olmaz. Hayat gerçekliğinin sanatsal üretime ikame etme anlayışı, artık her türlü sanatsal edime ket vurma riskiyle karşımızda durmaktadır.

Çalışmada, görüntü üreten araçların tiyatrodaki gerçeği oyuna sokarkenki estetik yaratma süreçleri ve sosyo- kültürel atmosferle ilintili olarak farklı gelişimleri tespit edilmiştir. Diyebiliriz ki bundan sonra gerçek olanın artık gerçekliğine de kuşkuyla bakıldığı ya da gerçekliğin içinin boşaltılarak tüketime sunulduğu bir evreye geçilmiştir. Bunun da nedeni, belgeselci tavrın ortadan kalkmasındadır. Teknoloji çağında sanatçıların gerçekliğe sadakate özenleri ortadan kalktığı gibi ve herhangi bir

---

<sup>186</sup> İsmail Tunali, **Estetik Beğeni**, s.262



karar anına titizlenmeleri de söz konusu değildir. Böylece tiyatrodaki belgesel nitelikli görüntü kullanımının olanakları daralmıştır. Belgesel tiyatro artık hiçbir şekilde kendine varlık alanı bulamamaktadır.

Bu çalışma, yüzyıl başında film ve projeksiyonun, ardından imge üreten tüm diğer araçların; tiyatro disiplini içerisinde ideolojik olarak ve estetik malzeme olarak serüvenlerinin yanı sıra hayat nesnelere aynıyla oyunsallaştırmadaki farklı dönemsel ve estetik yönelimler içindeki sürecini takip etmiştir. 20. yüzyıldan günümüze, sanat üretimindeki gittikçe ideolojisizleşen zeminde, imge üreten araçların, tiyatronun “gerçek” ile değişen ilişkileri çerçevesinde konumlanmalarının örnekleri değerlendirilmiştir. Bu bağlamda imge üreten araçların “gerçeklik” ile kurduğu ilişkinin belirlenmesine yönelik bu çalışma, aslında tiyatro estetiğinin yerini “gerçekliğe” bıraktığı ya da illüzyon yaratıcı yönelimlerinden vazgeçtiği gibi bazı tespitleri de beraberinde getirmiştir.

Görülen o ki Piscator tiyatrosundan günümüz çağdaş tiyatrosuna, imge üreten araçların tiyatrodaki etkin varlığı gün geçtikçe artmaktadır. Tiyatronun “gerçeği” içine alma ya da hayatı sanata dönüştürme tutumunun içinde de film, projeksiyon ve diğer medyatik araçlar her geçen gün daha etkin bir kullanımla karşımıza çıkmaktadır. Bugünden ileriye doğru bakıldığında, bu durum artık kaçınılmaz olarak karşımızda durmaktadır. Tiyatronun bundan sonra imge üreten araçları kendine nasıl mal edeceği ya da onlarla rekabetinin nasıl sonuçlanacağı hakkında bir öngöründe bulunmak çok da kolay değildir. Bu konuyla ilgili, Eugenio Barba’nın 2008 yılında İstanbul’da konuşmacı olduğu ve benim de katıldığım bir etkinlikte yaptığı kapanış konuşmasını aktarmak istiyorum:

“20. Y.Y. başından itibaren aktörlük tarihinin bildiği tüm birikmelere karşı yenilikler ortaya çıktı ve yaygınlaştı. Ta ki 1970’lere kadar. T.V’nin çıkışıyla gündelik hayata benzeyen sahneler başladı. Oyunculuk çalışmaları, alternatifleri ve bilgileri daralmaya başladı. Gerçek trajedi bilginin kaybolmasıdır. Teknolojinin büyümesiyle bilgi üretimi kayboldu. Bana “tiyatro ölüyor mu?” diye soruyorlar. Bilmiyorum.

Ancak geçenlerde Baltık ülkelerinden yönetmenlerin katılım gösterdiği bir etkinliğe katıldım. Yönetmenlerle tanışırken kendilerini, video artist ya da görsel tasarımcı olarak tanıtıyorlardı. Bilmiyorum, ben hala umutluyum.”<sup>187</sup>

Bu manzara karşısında tiyatrunun, görüntü üreten araçları kendi bünyesine alış biçiminde, hayat gerçekliğini aynıyla sahneye taşımanın aksine, yeni estetik biçimler üreteceğine olan inancın yitirilmemesi gerekmektedir. Tiyatro, tekniğin formlarıyla kendi formlarını bütünleştirerek, tıpkı yüzyıl başında olduğu gibi, bir harmoni yaratabilir. Aksi takdirde tiyatro, teknik olanaklarını kullanarak estetik yaratan bir sanat değil; kendini teknik olanaklara teslim eden ve kendini tekniğin biçimine indirgeyerek aurasını kaybetmiş bir form olarak tanımlanacaktır.

## **KAYNAKÇA:**

- ANDERSON, Perry: **Postmodernitenin Kökenleri**, çev. Elçin Gen, İstanbul, İletişim Yayınları, 2005
- ANTMEN, Ahu: **20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar**, İstanbul, Sel Yayıncılık, 2009
- ARANSON, Arnold: **American Avant-garde Theatre**, Routledge, 2009
- ARFARA, Katia: “Aspect of a New Dramaturgy of the Spectator Rimini Protocoll’s ‘Breaking News’”  
**Performance Research on Dramaturgy**, Volume. 14, Eylül 2009
- BAŞ, Elif: “Sıradanlaşmaya Karşı Örgütlü Bir Direniş: The Wooster Group”, yayınlanmamış makale, 2008

---

<sup>187</sup> Eugenio Barba, 05.05.2008 tarihli gösteri-etkinlik, garajistanbul, İstanbul

- BAUDRILLARD, Jean: **Kusursuz Cinayet**, çev. Necmettin Sevil, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2006
- BAUDRILLARD, Jean: **Sanat Komplosu**, çev. Elçin Gen- Işık Ergüden, İstanbul, İletişim Yayınları, 2010
- BAUDRILLARD, Jean: **Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm**, çev. Oğuz Adanır, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2002.
- BAUDRILLARD, Jean: **Simulakrlar ve Simülasyon**, çev. Oğuz Adanır, İstanbul, Dokuz Eylül Yayınları, 1998
- BAUDRILLARD, Jean: **Şeytana Satılan Ruh**, çev. Oğuz Adanır, Ankara, Doğu Batı Yayınları, 2005
- BAUDRILLARD, Jean: **Tüketim Toplumu**, çev. Hazal Deliceçaylı-Ferda Keskin, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2008
- BENJAMIN, Walter: “Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilebildiği Çağda Sanat Yapıtı” **Pasajlar**, çev. Ahmet Cemal, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2002
- BİRKİYE, Selen Korad: **Çağdaş Tiyatroda Kültürlerarası Eğilim**, Ankara, De Ki Basım Yayım, 2007
- BURGER, Peter: **Avangard Kuramı**, çev. Erol Özbek, İstanbul, İletişim Yayınları, 2009
- CANDAN, Ayşın: **Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro**, İstanbul, Yapı Kredi yayınları, 1997

- CHRISTOPHER, Innes: **Erwin Piscator's Political Theatre: the development of modern German drama**, Great Britain, Cambridge University Pres, 1972
- CLARK, Toby: **Sanat ve Propaganda**, çev. Esin Hoşsucu, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2004
- DANTO, Arthur C.: **Sanatın Sonundan Sonra**, çev. Zeynep Demirsu, İstanbul, Ayrıntı Yayınevi, 2010
- EAGLETON, Terry: **Kuramdan Sonra**, çev. Uygur Arabacı, İstanbul, Litaratür Yayınları, 2004
- FISCHER, Ernest: **Sanatın Gerekliliği**, çev. Prof.Dr. Cevat Çapan, Ankara, V Yayınları, 1993
- FOSTER, Hal: **Gerçeğin Geri Dönüşü**, çev. Esin Hoşsucu, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2009
- GOLDBERG, RosaLee: **Performance Art**, London, World of Art, 1988
- HAUSER, Arnold: **Sanatın Toplumsal Tarihi**, çev. Yıldız Gölönü, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1995
- İPŞİROĞLU, Nazan- Mazhar: **Sanatta Devrim**, İstanbul, Hayalbaz Kitap, 2009
- İPŞİROĞLU, Zehra: **Tiyatroda Devrim**, İstanbul, Çağdaş Yayınları, 1988
- KARACABEY, Süreyya: **Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller**, Ankara, De Ki Basım Yayım, 2007

- KILIÇ, Levent: **Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi**, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları, 2008
- KOCABAY, Hasibe Kalkan: **Gerçeklikle Yüzleşmek**, İstanbul, Papirüs Yayınevi, 2003
- KUSPİT, Donald: **Sanatın Sonu**, çev. Yasemin Tezgiden, İstanbul, Metis Yayınları, 2006.
- LEHMANN, Hans-Thies: **Postdramatic Theatre**, çev. Karen Jürs-Munby, London, Routledge , 2006
- LEHMAN, Hans-Thies & PRIMAVESI, Patrick, : “Dramaturgy on Shifting Grounds”, **Performans Research On Dramaturgy**, London, Routledge, Volume 14, Eylül 2009,
- MADAN, Sarup: **Post-Yapısalcılık ve Postmodernizm**, çev. Abdülbaki Güçlü, Ankara, Bilim ve Sanat Yayınları, 2004
- MARRANCA, Bonnie: “The Wooster Group: A Dictionary of Ideas”, **PAJ 74**, Volume 25, May 2003
- NUTKU, Özdemir: **Dünya Tiyatrosu Tarihi 2**, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1985
- Ortak Kitap: **Estetik ve Politika**, Çev: Ünsal Oskay, İstanbul, Elestiri Yayınları, 1985

- Ortak Kitap: **Sanatlar ve Toplumsal Etkileşim**, İstanbul, E Yayınları, 2009
- PISCATOR, Erwin: **Politik Tiyatro**, çev. Mustafa Ünlü, Suavi Güney, İstanbul, Metis Yayınları
- QUICK, Andrew: **The Wooster Group Work Book**, New York, Routledge, 2007
- ROBINS, Kevin: **İmaj**, çev. Nurçay Türkoğlu, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 1999
- SAVRAN, David: **Breaking The Rules**, New York, Theatre Communications Group, 2005
- SCHMITT, Natalie Crohn: **Actors and Onlookers**, Illinois, Northwestern University Press, 1990
- ŞAHİNER Rıfat: **Postmodern Kırılmalar**, İstanbul, Yeni İnsan Yayınevi, 2008
- ŞENER, Sevda: **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, Ankara, Dost Kitabevi, 2006
- TOPRAK, Günay: “20. Yüzyılda Tiyatronun Kitleleşmesine Yönelik Düşünce ve Uygulamalar”, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sahne Sanatları Anabilim Dalı Yüksel Lisans Tezi, 2006
- TUNALI, İsmail : **Estetik Beğeni**, İstanbul, Remzi Kitabevi, 2010

WILLETT, John: **The Theatre of Erwin Piscator: half a century of politics in the theatre**, London, Methuen Drama, 1986

WOLFF, Janet: **Sanatın Toplumsal Üretimi**, çev. Ayşegül Demir, İstanbul, Özne Yayınları, 2000

### ÇEVİRİMİÇİ KAYNAKLAR:

BOLAT, Evren: “Sanatta Disiplinlerarası Bir Yaklaşım: Performans Sanatı”, **Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi**, Ocak 2008, (çevrimiçi) <http://art-e.sdu.edu.tr/docs/bolat.pdf>

BURGER, Julia Elizabeth: “Rekonstruktion im Theater von Rimini Protokoll” 2008 (çevrimiçi) <http://othes.univie.ac.at/2063/>,

KAHRAMAN, Hasan Bülent: “Gerçeklik, Şiir, Sıradanlık ve Fotoğraf”, **Sabah Gazetesi** 2010, (çevrimiçi) [http://www.sabah.com.tr/Ekler/Pazar/Yazarlar/kahraman/2010/01/24/gerceklik\\_siir\\_siradanlik\\_ve\\_fotograf](http://www.sabah.com.tr/Ekler/Pazar/Yazarlar/kahraman/2010/01/24/gerceklik_siir_siradanlik_ve_fotograf)

MAGEL, Eva-Maria: “What The Messenger Brings”, **Frankfurter Allgemeine Zeitung**, 21.02.2008, (çevrimiçi) [http://www.rimini-protokoll.de/website/en/article\\_3419.html](http://www.rimini-protokoll.de/website/en/article_3419.html)

ÖZDEMİR, A. Beyhan: “Toplumsal Bilincin Oluşması’nda Belgesel Fotoğrafın Önemi”, 12.04.2008 (çevrimiçi) [www.fotomuhabiri.com/fotokultur/beyhan/beyhan.html](http://www.fotomuhabiri.com/fotokultur/beyhan/beyhan.html)

Rimini Protokoll web sitesi: oyun tanıtımı (çevrimiçi)

[http://www.riminiprotokoll.de/website/en/project\\_888.html](http://www.riminiprotokoll.de/website/en/project_888.html)

SHELDRAKE, Pauline:

“Weaving Worlds: Multimedia and space in contemporary theatre”, Queensland Teknoloji Üniversitesi master tezi, 2007, (çevrimiçi)

[http://eprints.qut.edu.au/16336/1/Pauline\\_Sheldrake\\_Thesis.pdf](http://eprints.qut.edu.au/16336/1/Pauline_Sheldrake_Thesis.pdf)

SHEWEY, Don:

“Elizabeth Le Compte’s Last Stand”, 1981 (çevrimiçi)

[http://www.donshewey.com/theater\\_articles/wooster\\_routine1&9.html](http://www.donshewey.com/theater_articles/wooster_routine1&9.html)

SNOWDON, Peter:

“Ambassadors Of The Azan”, **Al Masry**, 03.03.2010, (çevrimiçi)

[http://www.riminiprotokoll.de/website/en/article\\_4562.html](http://www.riminiprotokoll.de/website/en/article_4562.html)

VAN LINDT, Barbara:

“Call It Call Cutta In A Box”, **Kunstenfestivaldesarts**, 01.05.2008, (çevrimiçi) [http://www.rimini-protokoll.de/website/en/article\\_3656.html](http://www.rimini-protokoll.de/website/en/article_3656.html)

**Canlı görüşmeler:**



BARBA, Eugenio: gösteri-etkinlik, garajistanbul, İstanbul,  
05.05.2008

**Görsel Kaynak:**

BENSON, Alan : The South Bank Show: The Wooster Group  
Theatre Company”, yönetmen Alan Benson  
(belgesel), 1987