

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI
MODERN DANS PROGRAMI

SAMUEL BECKETT SÖZSÜZ OYUN I'İN BİR DANS PERFORMANSI
ÜZERİNDEN YORUMLANMASI

Yüksek Lisans Eser Metni

Hazırlayan:
20142313002 Seçil Demircan

Danışman:
Prof. Tuğçe ULUGÜN TUNA

İSTANBUL – 2018

Seçil DEMİRCAN tarafından hazırlanan **Samuel Beckett Sözsüz Oyun I'nın Bir Dans Performansı Üzerinden Yorumlanması** adlı bu çalışmaya aşağıda adları yazılı jüri üyelerince Oybirliğiyle / ~~Oyçokluğuyla~~ Yüksek Lisans Eser Metni olarak Kabul Edilmiştir.

Kabul (Sınav) Tarihi : 22 / 01 / 2019

(Jüri Üyesinin Ünvanı , Adı , Soyadı ve Kurumu) :

İmzası :

Jüri Üyesi : Prof. Tuğçe ULUGÜN TUNA (Danışman)



Jüri Üyesi : ^{Prof.} Doç. Gülçin AKSOY (Özdemir)



Jüri Üyesi : Doç.Dr. Berna KURT (Kematözü) (İstanbul Aydın Üniv.)



İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	III
ÖZET.....	IV
SUMMARY	V
FOTOĞRAFLAR LİSTESİ	VI
ŞEKİLLER LİSTESİ	VII
1. GİRİŞ	1
2. TARİHE KISA BİR BAKIŞ	2
2.1. Absürd Tiyatro	2
2.2. Samuel Beckett.....	4
3. SAMUEL BECKETT: SÖZSÜZ OYUN I.....	7
3.1. Oyun Hakkında	7
3.1.1. Metin Ve Hareket.....	10
3.1.1.1. Düşünme Eylemi.....	14
3.1.1.2. Fırlatılmak.....	14
3.1.1.3. Düşmek	14
3.1.1.4. Üstünü Silkelemek.....	15
3.1.1.5. Vazgeçmek.....	15
3.1.1.6. Eylemsizlik	15
3.1.1.7. Mekân, Zaman ve Uzam.....	16
3.2. Alternatif Yaklaşımlar	18
4. ETÜT: SÖZSÜZ OYUN I ESER ANALİZİ VE SÜRECİ.....	21
4.1. Yapısal Analiz	21
4.1.1. Tiyatro ve Dansın Yapısal Unsurlarının İlişkisi: Kompozisyonu.....	21
4.1.2. İmge Analizleri	22
4.2. Eserin Yaratım Süreci	24
4.2.1. Metin Ve Hareket Araştırması / Analizi	24

4.2.2.	Sahnelerin Analizleri	29
4.2.3.	Yapısal Önermeler	38
4.3.	Oyuna Ait Diğer Unsurlar	39
4.3.1.	Dekor Tasarım	39
4.3.2.	Seyirci Oturma Düzeni	39
4.3.3.	Işık Tasarım	39
4.3.4.	Müzik Tasarım.....	39
4.3.5.	Kostüm.....	40
5.	SONUÇ	41
6.	EKLER.....	43
	Resim – 1 Samuel Beckett ve Deryk Mendel.....	43
	Resim – 2 Koreograf ve yönetmen Anna Sokolow, 1975	43
	Resim – 3 Beckett Film Projesi, Yönetmen Karel Reisz, 1988.....	44
	Resim – 4 Jack Parry, 2006	44
	Resim – 5 Haluk Yüce, Bir Beckett Oynamak.....	44
	Resim – 6 29’59’’ Bomonti Alt.....	45
	Resim – 7 Kültür Üniversitesi Gösterimi	47
7.	KAYNAKLAR	48
8.	ÖZGEÇMİŞ	51

ÖNSÖZ

Tez çalışmam boyunca danışmanım Prof. Tuğçe Ulugün Tuna'ya, eser metni yazım süresince çok büyük desteği olan Şeyda Işık, Özcan Çiçek, Elmas Ayhan ve Cemil Ayhan'a içtenlikle teşekkür ederim.

Kasım 2018

Seçil DEMİRCAN



ÖZET

SAMUEL BECKETT SÖZSÜZ OYUN I'İN BİR DANS PERFORMANSI ÜZERİNDEN YORUMLANMASI

Absürt Tiyatro'nun önemli temsilcilerinden Samuel Beckett oyunları ile döneme farklı bir bakış açısı sunar. Sözsüz oyun olarak yazdığı mim oyunları, oyuncunun bedensel performansı açısından daha aktif bir şekilde sahnede var olduğu fiziksel aksiyonlu oyunlar olur. Sözsüz Oyun I'de özellikle bir dansçı ile çalışan Beckett, oyununda performans aksiyonu bakımından dansçı bedeninin bilgisinden faydalanır. Onun bedenine ait algı ve hafıza bilgisinin ürünü olan bedensel enerjiyi sahneye taşır. Fiziksel aksiyonun fazla olduğu bu oyununda bedenden beklenenler metnin verili kaynaklarıyla arasındaki ilişkiyi kurma bakımından hareket çeşitlemelerine açık olur. Oyun, günümüze kadar farklı alanlarda da yorumlanır, sahnelenir. Ancak oyununa dair orijinal fotoğraf kayıtlarına ulaşamamıştır.

Sözsüz Oyun I adlı oyunun dans performansı olarak yorumlandığı bu çalışma, tiyatronun unsurlarını kendine özgü biçimiyle kullanarak sahneye dair yeni bir bakış yaratan Beckett'in metne, bedene ve sahneye olan tavrı dansçı bedenle ile ilişkisi nasıl olabilir sorusundan yola çıkar. Bu konu üzerinde süregelen bir çalışmanın eseri olduğu için eser "Etüt: Sözsüz Oyun I" olarak adlandırmayı tercih ettim. Metnin bedenle olan ilişkisi ve beklentileri arasındaki bağlantısının hareket araştırmalarıyla kurulduğu, süreçle birlikte etüt çalışmalarının önerilmesiyle sonunda çıkan sonuç kelimelerin bedeni sınırladığı noktada yeni bir fiziksel aksiyonun ve hareket cümlelerinin başladığı, dansçı bir beden için yazılmış bir eserde hareket tasarımları ve çalışma biçimi olarak yeniliklerle karşılaşması ve kompozisyonel öğeleri biçimlendirerek koreografik yapının şekillenmesidir.

ANAHTAR KELİMELER: Sözsüz Oyun I, Dans, Performans, Samuel Beckett, Etüt.

SUMMARY

INTERPRETATION of SAMUEL BECKETT'S ACT WITHOUT WORDS I AS A DANCE PERFORMANCE

Samuel Beckett, one of the most eminent representatives of Absurd Theatre, proposes a different point of view regarding the period of time he lives in. Mime plays that he wrote without words have become plays containing physical action in which the actors present their existence more actively. *Act Without Words I*, written for and rehearsed with a dancer, enabled Beckett to understand a dancer's body regarding the performance action. Beckett makes use of dancer's body energy which is accumulated in dancer's perception and memory. In this play, the requirements of the text from the body allow several action phrases between the dancer and the text. The play's flexibility has allowed it to be performed in various disciplines since it was written, yet photographs or recordings of the first performance are reachable.

This study, which aims at recreating *Act Without Words I* as a dance performance, starts with the following question; 'How does Beckett –who created an original perspective about stage by making use of theatre's own elements in his creative mind- relate text, body, stage and the dancer's body?' Since this study is the outcome of an ongoing research it is prefer named, "*Etude: Act Without Words I*". The relationship between the text and the body and their connection with the expectations are established through movement research and this is followed by practice suggestions which resulted in the limitation of the body by the words. This limitation started a new physical action and new movement phrases. When a dancer's body meets a work designed for theatre she creates movement designs and unique methods of working which enables her to shape choreographic structure by reforming dance composition elements.

KEY WORDS: *Act Without Words I*, Dance, Performance, Samuel Beckett, Etude

FOTOĞRAFLAR LİSTESİSayfa No.

Fotoğraf -1, 2	22
Fotoğraf -3,4, 5	23
Fotoğraf - 6, 7, 8	24
Fotoğraf - 9, 10	25
Fotoğraf -11, 12, 13	26
Fotoğraf -14, 15, 16	27

ŞEKİLLER LİSTESİSayfa No.

Şekil-1.1, 1.2, 1.3	29
Şekil-1.4, 1.5, 1.6, 1.7, 1.8, 1.9, 1.10, 1.11, 1.12	30
Şekil-1.13, 1.14, 1.15, 1.16, 1.17,1.18, 1.19, 1.20	31



1. GİRİŞ

Bu çalışmanın amacı Samuel Beckett'in Sözsüz Oyun I adlı mim eserinin dans performansı koreografisi ile olan ilişkisine bakılmasıdır. Dansçı bu eserle süreç içinde edindiği bilgilerden yola çıkarak, hareketin metinle olan ilişkisini koreografik dans performansı olarak ortaya koymaktadır. "Etüt: Sözsüz Oyun I" eseri ile yazarın oyun metninde verdiği oyunu ve temel unsurları koruyarak dans koreografisi ile ilişkilendirmektedir. Oyun metnini hareket anlatımına dönüştürmüş ve bu süreç içinde oyun metnine doğru yaklaşım biçimleri araştırmıştır. Dansı teknik ve metnin ihtiyaçları doğrultusunda değerlendirirken, koreografiyi metnin verili kaynakları içinde dönüştürerek uygulamaktadır. Bu verili kaynaklara hareketle ulaşabilmenin imkânlarını araştırır. Bu çalışmanın ilk ana başlığı altında; Absürd Tiyatro'nun nasıl ve neden ortaya çıktığı, Samuel Beckett'in bu eğilimdeki yeri ve sahneleme anlayışına değinmektedir.

Çalışmanın ikinci ana başlığı altında; Sözsüz Oyun I'in metin, hareket, zaman ve uzam unsurlarını ele almaktadır.

Çalışmanın son başlığı altında; "Etüt: Sözsüz Oyun I" adlı eserimin ortaya çıkış sürecinden, gelişiminden, tercihlerimden bahsedilmektedir. Çalışma sürecinde karşılaştığım kompozisyonel zorluklara ve bunlara çözüm olarak hareket tasarımı etütleri içermektedir. Eserdeki tasarım katmanları açıklanmış ve eser yapısal olarak analiz edilmiştir.

2. TARİHE KISA BİR BAKIŞ

Absürd Tiyatro dünya savaşlarının olumsuz etkisinin bulunduğu, insanlığın boşa çıkan çabaları ve bekleyişlerinden kaynaklı umutsuzluğun hüküm sürdüğü bir ortamdan doğar. Toplumun çelişkilerini karşıtlıklarını alışa gelmiş tiyatro kalıplarının dışına çıkarak sahneye taşır. Bu bölümde Absürd Tiyatronun kısa bir tarihine ve bu dönemin en önemli yazarlarından biri olan Samuel Beckett'in tiyatroya bakış açısı ele alınmaktadır.

2.1. Absürd Tiyatro

Dünya savaşları sonrasında oluşan toplumsal yapı, sosyo-piskolojik ve kültürel değişim, sanatsal uyumların bozulduğu eserler, gerçeği yansıtmak yerine gerçekliği ayırıştırıcı yapılar, absürd(uyumsuz) tiyatrodaki adı altında toplanır. Kendi sanat anlayışları doğrultusunda eserler üreten sanatçılar, kuralları veya belirli bir ilkesi olmadan kendilerine özgü bir söylemi, biçimi olan eserler üretir ve bir manifesto altında toplanmadan çalışmalarına devam eder. Herhangi bir sanat veya düşünce akımına bağlı kalmayan yazarların sanat ve dünya görüşleri ile oyunlarının anlam ve yapı bakımından ortak yanlarını ele alarak bu ortaklıkların sınıflandırmasını yapan Martin Esslin, Absürd Tiyatro (The Theatre of the Absurd, 1961) kavramıyla özdeşleştirir. Dönemini yansıtan metinler ortaya koymasıyla bu zamana kadar tiyatro eserlerinde var olan absürd öğelerden ayrılır ve belirli bir düşünce altında toplanmadan kendi dönemini yansıttığı için akım değil bir eğilim olur. Absürd tiyatro, eleştirmenler tarafından belirlenen ortak özellikler altında toplanan niteliklerle kabul gören bir kavram olur.

Siyasi veya toplumsal bir yön verme düşüncesinde olmayan, seyirciyi bir şeyler için harekete geçirmeye niyetlenmeyen, eleştirse de çözüm yolu önermeyen absürd tiyatro, yaşanan savaşların ardından gelen yabancılaşma, iletişimsizlik ve

dünyaya olan güvensizlik ile umursamayan insanın yaşantısını sahneye aktararak var olanı gösterir. Olayların özü sergilenir ve insanlar her şeyiyle seyrederek.

“Mademki insanın durumu akılla ve mantıkla açıklanamamaktadır ve gerçek adına sunulmuş olan bütün formüller uydurmaktır, o halde tiyatro doğru bir iş yapmak istiyorsa bu uydurma gerçeği yansıtmaktan vazgeçip onun uyumsuzluğunu göstermelidir... Uyumsuzluğu uyumsuzlukla ifade etmek absürd tiyatronun yapısal ilkesini belirler...”¹

Dağılmış bir dünyanın hiçliğinden bir şeyi yeniden yapılandırmak, bireyin doğmuş olmasının, yalnız olmasının sorumluluğunun ağırlığı, eylemin olanaksız hale gelmesini beraberinde getirir. Bu nedenle absürd tiyatrodaki eylem ikinci plandadır ve durum olgusu olarak karşımıza çıkar. Batılı anlamda konvansiyonel tiyatrodaki olay örgüsünde yer alan mantıksal dizgeyi oluşturan; serim-düğüm-çatışma-sonuç gibi etmenler absürd tiyatrodaki yer almaz. Bu durum, mekânın ve zamanın belirsizliğiyle birlikte evrensel durum içeren olay örgülerini yaratır. Oyunun yapısını da imgeler belirler. Böylece karşısındakiyle çatışmak yerine koşullu sınırlar içindeki eylem alanında çağın insanının umursamazlığını temsil eder oyun kişisi. Değerler anlamını yitirdiğinde, der sanki Beckett, kişilerin belirsizlik karşısındaki davranışları absürdleşir.²

¹ Sevdâ ŞENER, *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, 302.

² Nerio TELLO, *Yeni Başlayanlar İçin Tiyatro Tarihi*, Çev. Deniz Eyüce, 137.

2.2. Samuel Beckett

Samuel Barclay Beckett 1906 yılında Foxrock'ta Dublin'de doğar. Dünya savaşları, yirminci yüzyıl dünyasının endüstri ve teknoloji gelişmeleri, insanlığın umursamazlığı Beckett'in oyunlarını, sahnelemesini ve karakterlerini oluşturur (1906-1989). Beckett'in sorunsalları, çatışmaları ve konuları klasik tragedyaninkilerle aynıdır: insanoğlunun durumu, varoluş anlamı, özgürlük ve mecburiyet.³

1947 yılında ilk Fransızca romanı Molly'i yazar. Parçalı bir roman olan Molly iki bölümden oluşur. Gerçekçiliğine karşın kurmacaya dair görecelilik içerir, 1951'de yayınlanır. 1948-1949 yılları arasında Godot'u Beklerken oyununu Fransızca olarak yazar ve 1953'te sahnelenir. Geleneksel oyunu ortadan kaldırır. Oyundan sonra çıkan tartışmalara rağmen eser büyük bir başarı getirir. Absürd Tiyatro'nun öncüsü olur. Oyundaki umut etmek ve beklemek temaları eserin temelini oluşturur. Modern çağ insanın yaşadığı krizi yansıtmaktadır. Ardından Malone Ölüyor ve Adlandırılmayan romanlarını yazar. Adlandırılmayan Beckett için en önemlisi olur. Soyuttur ve Godot'u Beklerken'den sonra yazdığı için üslupta değişiklik gösterir. Oyun sonu 1957 de tek perdelik olarak yazılır. Oyun sonu eserinin karakterleri de ne bir arada yaşayabilir ne de ayrılabilir bu yönüyle Godot'u Beklerken'deki karakterlere benzerler. Beckett Oyun'u 1963'te İngilizce yazar. Komedi olarak Fransızcaya çevrilir. Bu oyunda hareketleri de kaldırarak kişilerin yüzlerin zor seçildiği kendi monologlarından seslerin yükseldiği bir sahne kurgular. Oyun eserinden sonra eserleri minimal bir hal alır ve tiyatronun dışına çıkarak televizyon ve radyo için eserler üreterek yeni deneyimlerde bulunur. Beckett, dokuz roman, otuz iki tiyatro oyunu, şiir, düz yazı ve eleştiri metinlerinden oluşan eserleriyle absürd (uyumsuz) tiyatronun öncüsü olur.

³ 'A.g.k.' s.136

Samuel Beckett, sahne alan kullanımı, ışık, ses, monologlar, diyaloglar, kostüm, sahne giriş ve çıkışları, hareketler/durağanlıklar ile oyunlarının içeriğini yaratır. Bekleyiş, eylemsizlik, acı gibi duygu ve durumların sahne üzerinde yarattığı bu biçimsel durumlar/düzeyler ve oyunlarında gittikçe azalan ışık, mekân, sahne, dekor gibi unsurların daha az kullanmasının getirdiği sonuç ise sahne-dışı kullanımın artması olur. Tiyatroda var olmayanın ancak "sahne-dışı"ın olanaklarıyla temsil edilebileceğini düşünür. Sahne-dışı kullanımı; sahnenin çevresini saran belirgin bir boşluk, bazı durumlarda dışsal gerçeklik ile içsel teatral gerçeklik ya da gerçekle yanılısma arasındaki geçişi sağlayan ve Beckett'in kullanmayı oldukça tercih ettiği bir unsur olur.

Beckett'in oyunlarında karakterler arasında toplumdaki konumları bakımından hiyerarşik farklılıklar görünür. Bu farklılıklar karakterlerin bir şekilde birbirlerine bağımlı/bağlı oluşu ile içine düştükleri oyun durumunda eşitlenir. Karakterlerin konuşmaları bölük pörçük konuşan, kendi kendine konuşan veya konuşmayan karakterler olarak var olur. Oyunlarındaki bedenlerin varlığı temsil ettiği dünyanın bir parçası olduğundan görünüşleri farklılıklar içerir. Bu farklılıklar sahneye dair ışık, ses, alan unsurlarının sınırlarıyla oynayıp ve farklı açılardan ele aldığı gibi, beden de sınırlarını değiştirerek seyirciye farklı bir beden algısı sunar. Beckett'in karakterleri, paradokslardan oluşan hayatın sessizliği içinde sesinin duyulmasını isteyen insanı temsil eder.⁴

“Beckett için sakat ya da hayalet dönmüş bedenleri sahnelemek, bedeni değişmez bir şey olarak almayı reddetmenin ve bir tür olarak tiyatronun sınırlarıyla oynamanın bir yoludur. Ona dayatılan tüm işkencelere rağmen direnen de bedendir, tamamen yok olmayı reddeden de.”⁵

⁴ Serpilekin Adeline TERLEMEZ, *Samuel Beckett'in Adlandırılmaz Tiyatrosu*, 22

⁵ Helene LEOSSOÏS, *Antonin Artaud, Samuel Beckett: Bedeni Sarsmak*, Çev. Melisa S. Çeliker, 55

Beckett'te dil kullanımı en yalın hali ile oluşur. Yazılarını Fransızca yazan Beckett hâkim olduğu dillerin yerine, süslemelere kaçmadan yalın haliyle yazabileceği, kendine en uzak dil olan Fransızca'yı seçer. Dil, doğrudan anlam üretmek, süslemek için değil yakalamak istediği yalın olma halini hâkim olmadığı bir dil üzerinden kurmaya çalışır. Yetkin bir şekilde kullanamadığı, hâkim olmadığı bir dil olan Fransızca Beckett için yazmak istediklerine giden en doğru olur.

Dil, doğrudan anlam üretmek için kullanılmaz. Beckett'in tasarladığı oyun dünyası içinde dil, anlamlı/anlamsız monologlardan, diyaloglardan, sessizlikten oluşur. Beckett susma/sessizlik kullanım biçimi sözlerin ağırlıklarını, karmaşıklığını ortadan kaldırmak, yarattığı oyun dünyasında nefes almak ve zamanı eşitlemek için kullanır. Oyunlarında seyirciye belli/belirsiz verilen ipuçlarıyla metni yorumlayarak katılmasını bekler.

3. SAMUEL BECKETT: SÖZSÜZ OYUN I

Bir önceki bölümde Absürd Tiyatro ve Samuel Beckett'in eserlerinin yapısal özellikleri açıklanmıştır. Bu bölümde Samuel Beckett'in Sözsüz Oyun I adlı eserinin metin, mekân, zaman ve uzam bakımından yapısal özellikleri ve sahneleme biçimleri ele alınmaktadır.

3.1. Oyun Hakkında

Oyun Sonu eserinin tek perde olmasına itiraz edileceğini düşünerek, oyunun sonuna Sözsüz Oyun'u ekler Samuel Beckett. Oyun, orta çağa özgü bir insanlığın durumunu temsil eder. Orta çağın ahlak anlayışı, özgür irade, imkânsızlık, boyun eğme ya da isyan gibi sorularla dönemini temsil eder.

“*Sözsüz Oyun I* insanlığın durumunu temsil eden Everyman (herkes ya da herhangi biri) ile orta çağa özgü bir ahlakı temsil eder. Orta çağ ahlak anlayışı, tıpkı Beckett'in bu küçük eserinde olduğu gibi sadeliğiyle karmaşık sorular ortaya koyar: özgür irade ya da alın yazısı, öğrenme ihtimali ya da imkânsızlığı, boyun eğme ya da isyan gibi...”⁶

Fransızca olarak 1956'da yazar Beckett oyunu. 3 Nisan 1957 'de Londra Royal Court Theatre'da sahnelenir. İngiliz dansçı, koreograf, aktör ve yönetmen olan Deryk Mendel (1920-2013) için yazılmış olan bu mim oyununa müziği ile Samuel Beckett'in kuzeni İrlandalı müzisyen ve besteci John S. Beckett eşlik eder.⁷ (Bkz.Ek – 2 Resim 1)

⁶ Laura CERRATO, *Yeni Başlayanlar İçin Beckett*, Çev. Saliha Nilüfer, 121.

⁷ Bkz.Ek – 2 Resim 1

Oyun kızgın güneş altındaki sahneye fırlatılan oyuncu ile başlar. Sahnenin sağından gelen düdük sesiyle sahne dışına çıkar ama geri fırlatılır. Sahnenin sol tarafından düdük sesi gelir. Oyuncu sahnenin sol kulisine doğru gider ama sahneye yine geri fırlatılır. Aynı eylem tekrarlanır ve oyuncu her defasında sahneye geri fırlatılır. Doğan insanın ana rahmine geri dönme olanağı yoktur.⁸ Sahnede, yani sahnenin dışında kalan gözle görülmeyen alan ana rahimse, sahneye düşen oyuncunun geri dönme ihtimali yoktur. İnsan dünyaya bir kere düşmüştür, çıkamamaktadır.

Sahneye yukarıdan tek dalı olan bir ağaç iner. Tepeden gelen düdük sesiyle oyuncu ağacı fark eder ve cılız gölgesine oturur. Gölge küçüktür. Rahat bir şekilde değil de gölgeye sığacak gibi oturur. Ellerine bakar. Bir bebeğin ilk defa ellerini fark etmesi gibi ya da geçen zaman içinde ellerinin yaşlanması, vücudunu ilk defa fark ediyor gibi... Düşünür... Tepeden sahneye makas iner. Oyuncu tırnaklarını keser. Zaman geçmektedir. Sonra üzerinde 'SU' yazılı etiketle bir kap ve küp biçiminde kutu iner. Bundan sonra su dolu kaba ulaşabilmek için birçok yol dener oyuncu. Kutular devrilir ya da tam tam ulaşmak üzereyken su her defasında yukarıya çekilir. Faklı boyutlarda kutular da iner. Kutuları üst üste koyup suya ulaşmaya çalışır. Kısıtlı alan içinde verili malzemeleri kullanarak, deneme yanılma yöntemiyle suya ulaşmaya çalışır. Yaptığı eylemler anlamsız ve aldatılıyormuş gibidir. Düşünmeye devam eder.

Bu sefer tepeden inen ip yardımıyla suya ulaşmaya çalışır. Yine başarısız olur. Hayal kırıklığına uğrayan oyuncu kendini asmak ister. Bunu planlarken dalın kırılmasıyla başarısız olur, amacına ulaşamaz. Eşyaları düzenli bir şekilde yerleştirir yerine. Sağ kulisten düdük sesi gelir. Çıkar ama yine sahneye fırlatılır. Amacına ulaşmasına yine izin verilmez. Sol kulisten düdük sesi gelir ama ilk kez bu sefer dışarı çıkmaz. Eylemsizliğin başladığı andır. Makası alır tırnaklarını keser ve

⁸ Ayşegül YÜKSEL, **Samuel Beckett Tiyatrosu**, 85.

makasın keskinliğini fark eder. Makası küpün üzerine koyar. Ellerini boynuna doğru götürür, gömleğinin düğmesini açar ve küple birlikte makasın gözden kaybolduğunu fark eder. Kendinden vazgeçmesine izin verilmez.

Düşünmeye devam eder.

Süreç içinde algı biçimi değişir oyuncunun. Durumlara, nesnelere ilişkin algısı yerini başka bir şeye bırakır. Mekân artık görmenin değil, düşüncenin nesnesidir.⁹ Bu değişim ona eylemsizliği getirir. Bundan sonra düdük seslerine aldırış etmez. Su ulaşabileceği seviyeye kadar indirilmiştir ama yerinden kıpırdamaz. İnsanın kendini aldatmamasının tek yolunun hiçbir 'eylem' yapmamak olduğu kanısına varmıştır.¹⁰ Beckett'in tüm oyunlarında hâkim olan 'eylemsizlik' ile oyun son bulur.

Bilmediğimiz bir nedenden dolayı sahneye fırlatılan oyuncu, somut ve fiziksel varlığını görmediğimiz biri veya bir şey tarafından (sahne dışından) gelen düdük sesiyle sahneden çıkması ve sahneye geri fırlatılması, duyulan düdük sesiyle sahneye yukarıdan inen malzemeler ile görmenin, görmemenin, duymanın vermiş olduğu güvence ve huzursuzluklarla var olmaya çalışır. Oyunda her şey olanaklıymış gibi görünür. Çöl görünümlü mekânda gölgesinde dinlenebileceği bir ağaç dalı ve suya ulaşabilmek için yeterli malzemesi vardır ama yine de bu olanağın içinde olanaksızlığın hâkim olduğu bir dünya var olur sahnede. Olanaksızlığın nedeni seyirciye verilmez. Bu neden sahne dışından gelen düdük sesiyle bağlantılıdır ama görülmediği için huzursuz edici bir yanı da vardır. Oyuncu ona verilen imkânlarla suya ulaşmak için denemeler yapar ve ulaştığında da su geri çekilir, uğraşları boşa gider. Bu uğraşlar beraberinde acıyı da getirir. Acı içindeki oyuncu çaresizlikle birlikte kendinden vazgeçmek ister ama izin verilmez.

⁹ Maurice MERLEAU-PONTY, *Algının Önceliği*, Çev. Yusuf Yıldırım, 44.

¹⁰ Bkz. (6), YÜKSEL, 86.

“Beckett’e göre insan, dünyaya belirli bir neden olmaksızın gelmiş, durumunu iyileştirmek için harcadığı çabalar da sonunda boşa çıkacak olan bir yaratıktı; çünkü doğduğu anda mezarına doğru ilerliyordu. Beckett’in trajik dünya görüşü işte bu noktada biçimlenmişti: Yaşam yalnızca ‘acı çekme sahneleri’nden oluşan bir süreçti.¹¹

Acı çeken insanlığın oluşturduğu tekrarlanan eylemler içinde, intihar girişimine, umutsuzluğa, bekleyişe ve eylemsizliğe sürükler Beckett. Bunu bedene zarar vererek, sınırlayarak değil, bilginin, zihnin ve ruhun üzerindeki işleyişini değiştirerek yapar. Ve acılardan sıkıntılardan kurtulmak, yeniden doğmak, yeni biri olmak için, ruhun itaatkâr bir aracı haline gelmiş bedenini yöntemli bir biçimde acı çekme yoluyla maddeden bağımsız hale getirmek gerekir.¹² Oyun kişinin süreç içinde geldiği nokta da planlı olsun/olmasın vazgeçmesi ile birlikte gelen 'eylemsizlik' ile bağımsızlaşmasıdır.

3.1.1. Metin Ve Hareket

Sözsüz oyunla anlatım, yönetmenin, yazarın sözlerini sahne üzerinde devinime sokmasıdır. Bunun için de oyun üzerinde çalışırken, oyunun özünü devimsel (kinetik) bir tasarım erki ile yoğurur...¹³ Beckett Sözsüz Oyun I'de oyunun yönergelerini net bir şekilde belirtir. Baştan sona tasarlanmış bu mim oyununda oyuncu yönergeleri takip ederek oyununu sergiler. Yönergelere göre hareket eden oyuncu içine düştüğü oyun durumundan denemek, çabalamak, vazgeçmek ve sonunda eylemsizlikle çıkar.

Oyunda yönergeler altı çizili olarak belirtilmiştir ve yanına parantez içinde rakamlar yazılarak numaralandırılmıştır.

¹¹ Ayşegül YÜKSEL, **İbsen'den Beckett'e: Yıkım Öncesi Ve Sonrası**, 30.

¹² David Le BRETHON, **Acının Antropolojisi**, s173

¹³ Özdemir NUTKU, **Sahne Bilgisi**, 241.

“Sözsüz Oyun I

Çöl görünümündeki sahne, göz kamaştırıcı bir ışıkla aydınlatılıyor. Sağdaki kulisten, sahneye gerisin geriye bir adam fırlatılır. (1) Yere düşen adam, hemen kalkar, (2) üstünü silkeler, (3) yana döner düşünür. (4) Sağ kulisten düdük sesi duyulur. Adam düşünür, (5) sağdan çıkar. (6) Anında sahneye fırlatılır, (7) düşer, (8) hemen kalkıp üstünü silkeler, (9) yana döner, (10) düşünür. (11) Sol kulisten düdük sesi duyulur. Adam düşünür, (12) sol kulise doğru yürür, (13) tereddüt eder, (14) fikrini değiştirir, duraklar, (15) yana döner düşünür. (16) Sahnenin üstünden küçük bir ağaç yere iner. Yerden üç metre yükseklikte tek dalı ve tepesinde cılız bir tutam palmyesi olan ağaç, dibini hafifçe gölgelemektedir. Adam düşünmeyi sürdürür. (17)Yukarıdan düdük sesi duyulur. Adam döner, (18) ağacı görür, (19) düşünür, (20) ağaca doğru ilerler gölgesinde oturur ve ellerine bakar. (21) Adam başını yukarıya kaldırır, (23) makası görür gidip alır, (24) tırnaklarını kesmeye başlar. (25) Yerden üç metre Sahnenin üzerinden bir terzi makası iner, ağacın önünde yerden bir metre yükseklikte durur. Adam ellerine bakmayı sürdürür. (22) Yukarıdan düdük sesi duyulur. Palmiye bir şemsiye gibi kapanır ve gölge kaybolur. Sahnenin üzerinden bir terzi makası iner, ağacın önünde yerden bir metre yükseklikte durur. Adam ellerine bakmayı sürdürür. (22) Yukarıdan düdük sesi duyulur. Adam başını yukarıya kaldırır, (23) makası görür gidip alır, (24) tırnaklarını kesmeye başlar. (25) Palmiye bir şemsiye gibi kapanır ve gölge kaybolur. Adam makası bırakır ve düşünür. (26) Üzerinde büyük etikette SU yazılı olan küçük bir cam sürahi yukarıdan iner ve yerden üç metre yükseklikte durur. Adam düşünmeyi sürdürür. (27) Yukarıdan bir düdük sesi gelir. Adam başını kaldırır ve sürahiyi görür, (28) düşünür, (29) kalkar gider sürahinin altında durur, umutsuzca erişmeye çabalar, (30) başaramaz, (31) vazgeçer, (32) yana döner,(33) düşünür.(34) Sahnenin üzerinden büyük bir küp yere iner. Adam düşünmeyi sürdürür. (35) Yukarıdan düdük sesi duyulur. Adam döner, (36) küpü görür, (37) küpe ve sürahiye bakar düşünür, (38) küpe doğru ilerler alır, (39) taşıyarak sürahinin altına yerleştirir, (40) sağlığını kontrol eder,(41) üzerine çıkar,(42) umutsuzca sürahiye erişmeye çabalar, (43) başaramaz,(44) vazgeçer,(45) yere iner,(46) küpü eski yerine taşır,(47) yana döner,(48) düşünür.(49) İkinci ve daha küçük bir küp sahnenin üzerinden yere iner. Adam düşünmeyi sürdürür. (50) Yukarıdan bir düdük sesi duyulur. Adam döner,(52) ikinci küpü görür,(52) sürahiye ve kübe bakar,(53) ilerler,(54) ikinci küpü alır,(55) getirip sürahinin altına yerleştirir,(56) sağlığını kontrol eder,(57) üzerine çıkar,(58) sürahiye erişmeye çabalar,(59) başaramaz, (60)

vazgeçer iner,(61) yerine koymak için ikinci küpü alır,(62) tereddüt eder,(63) fikrini değiştirir, yere bırakır,(64) büyük kübe doğru ilerler,(65) alır,(66) getirip küçük küçük küpün üzerine koyar,(66) sağlıklarını kontrol eder,(67) üzerlerine çıkar,(68) küpler devrilir,(69) adam düşer,(70) hemen kalkar,(71) üzerini fırçalar,(72) düşünür.(73)Küçük küpü alarak, büyüğün üzerine yerleştirir, (74) sağlıklarını kontrol eder, (74) sonra üzerlerine çıkar, (75) tam sürahiye ulaşmak üzereyken sürahi hareket ettirilerek biraz yukarıya çekilir, ulaşamayacağı bir noktada durur. Yere iner, (76) düşünür, (77) küpleri birer birer yerlerine taşır, (78) yana döner, (79) düşünür.(80)Sahnenin üzerinden daha da küçük olan bir üçüncü küp yere iner. Adam düşünmeyi sürdürür. (81)Yukarıdan bir düdük sesi duyulur. Dönüp bakar üçüncü küpü görür, (82) düşünür, (83) yana döner, (84) düşünmeye devam eder. (85) Üçüncü küp yukarıya çekilir, gözden kaybolur. Sürahinin yanından bir ip aşağıya doğru iner, ucu inişini kolaylaştırmak için düğümlemiştir. Adam düşünmeyi sürdürür. (86) Yukarıdan bir düdük sesi duyulur. Adam döner, (87) ipi görür, (88) düşünür ipe doğru ilerler, (89) tırmanır, (90) tam sürahiye ulaşacağı sırada ip gevşek bırakılır ve adam yere düşer. (91) Adam düşünür, (92) makası arar, (93) görür, (94) gidip alır, (95) ipe döner, (96) makasla kesmeye başlar. (97) İp yukarıya çekilir, (98) adam ipe birlikte havalanır, (99) ipe asılıp kesmeyi başarır, (100) dösemeye düşer, (101) yeniden kalkar, (102) üzerini silkeler, (103) düşünür. (104) İp, hızla yukarıya çekilerek gözden kaybolur. Elinde kalan ipe kement yapar ve sürahiye yakalamaya çalışır. (105) Sürahi hızla yukarıya çekilir ve gözden kaybolur. Adam kenara çekilir, (106) düşünür, (107) Elinde kement ile ağaca doğru ilerler, (108) dala bakar, (109) döner, (110) küplere bakar, (111) tekrar dala bakar, (112) kementti bırakır, (113) küplere gider, (114) küçüğü alır, (115) dalın altına taşır, (116) yerleştirir, (117) büyük kübe döner,(118) alır,(119) dalın altına taşır,(120) küçüğün üstüne koyar,(121) tereddüt eder, vazgeçer,(122) yere bırakır,(123) küçüğü alır ve büyüğün üzerine yerleştirir,(124) sağlıklarını kontrol eder,(125) yana döner,(126) kementti almak için eğilir.(127) Ağacın dalı gövdesi boyunca yere doğru eğilir. Elindeki kementle doğrulur, (128) döner, (129) ne olup bittiğini görür. Kementti bırakır, (130) yana döner, (131) düşünür. (132) Küpleri birer birer yerlerine taşır, (133) kementte gider, (134) alır, (135) düzgün bir rulo yaparak küçük küpün üzerine bırakır. (136) Yana döner düşünür. Sağ kulisten bir düdük sesi duyulur. Düşünür, sağ taraftan çıkar. (137) Anında sahneye fırlatılır, (138) yere düşer, (139) hemen kalkar, (140) üzerini fırçalar, (141) yana döner, (142) düşünür, (143) Sol kulisten düdük sesi duyulur. Yerinden kıınıldamaz. (144) Ellerine bakar, (145) makası arar, (146) görür, (147) gidip alır, (148) tırnaklarını kesmeye koyulur,

(149) durur, (150) düşünür, (151) keskin tarafı üzerinde parmağını gezdirir, (152) gidip makası küçük küpün üzerine bırakır, (153) yana döner, (154) gömleğinin yakasını açar, (155) boynunu serbest bırakır, (156) elini boynuna dokundurur. (157) Küçük küp, üzerinde makas ve ip ile birlikte yukarıya çekilir ve gözden kaybolur. Makası almak için döndüğünde olanları görür. Yana döner, (158) düşünür. (159) Büyük kübe ilerler, (160) üzerine oturur. (161) Büyük küp altından çekilir. Yere düşer. (162) Büyük küp yukarıya çekilir, gözden kaybolur. Yüzü seyirciye dönük, bir yanına uzanmış, önüne bakar. (163) Sürahi sahne yukarisından inip gövdesinin yarım metre kadar üzerinde durur. Yerinden kımıldamaz. (164) Yukarıdan düdük sesi duyulur. Yerinden kımıldamaz. (165) Sürahi biraz daha iner, sallanır, yüzüne değip durur. Yerinden kımıldamaz. (166) Sürahi yukarıya çekilerek kaybolur. Ağacın dalı yukarıya kalkar, palmiye açılır, dibi gölgelenir. Yukarıdan düdük sesi gelir. Yerinden kımıldamaz. (167) Ağaç yukarıya doğru çekilir ve gözden kaybolur. Adam ellerine bakar. (168) PERDE¹⁴

Oyun baştan sonra yönergelerle verilmiştir. Oyunda oyuncu için 168 yönerge vardır. Her yönerge bir sonraki yönergenin zeminidir. Fiziksel olarak baktığımızda her hareket bir öncekinin nedenidir. Oyuncu oyunun ortasından itibaren vazgeçmeye başladığında, her hareket bir sonrakinin nedeni olur. Bedenin metne işlenmesi, dış sesle ilişki, tekrarlamaların fiziksel ifadeye dönüşmesi, anlam bilim yerine beden bilime bırakır. Sadece bir mim serisi değil, bedensel bir performanstır. Oyun, bedenin sarsıntıya uğramasıyla süreç içinde farklı biçimler alır. Çabalamak, vazgeçmek, eylemsizlik ile değişen bedeni görürüz. Söz, bedensel bir performansa dönüşür. Metinde sıkça karşımıza çıkan yönergelerse; ‘düşünür/düşünmeyi sürdürür’, ‘fırlatılır’, ‘düşer’, ‘üstünü silker’, ‘yürür’, ‘vazgeçer’ ve ‘yerinden kımıldamaz’ kelimeleridir.

¹⁴ Samuel BECKETT, *Sözsüz Oyun I*, Çev. Hamdi Koç, s. 14-15-16-17

3.1.1.1. Düşünme Eylemi

Sözsüz Oyun I'de oyuncu düşünme eylemi ile oyunu başından itibaren algılamak ve anlamak üzerine kurar. Oyuncunun her eylemden önce veya sonra düşünme eylemini gerçekleştirmesinin fiziksel karşılığı nasıl olabilir? Düşünme eylemi içerisindeyken hareket etmek ve hareket etmemek de mümkünken, seyirci tarafından fiziksel olarak gözlenebilecek bir 'düşünme eyleminin verileri nelerdir? Bu anlamda oyunda karşımıza çıkan ve diğer fiziksel eylemlerden ayıran duruş, duraksamak olsa da duraksama halinde devam eden düşünme eylemi gözlemlenemeyeceğinden fiziksel karşılığı her oyuncunun performansına göre farklılıklar göstermektedir.

3.1.1.2. Fırlatılmak

Seyircinin bilmediği bir neden ve biri tarafından sahneye fırlatılan oyuncunun sahneye fırlatılma biçimi nasıl olmalıdır? Bedenin sahne dışında karşılaştığı aksiyonun nedeni bilinmediği için bedene yansıyan etkisi de bilinmemektedir. Oyuncu kendi seviyesinden, daha yüksekte veya alçaktan bir yerden de sahneye fırlatılabilir. Seviyenin belki de önemsiz olduğu bu noktada önemli olan oyuncunun sahneden çıkma isteğinin gerçekleşmemesi ve bir şekilde sahneye geri fırlatılmasıdır. Hareket geriye doğru bir fırlatma olduğu için de hareketin kalitesi şiddetli ve hızlı olmalıdır. Sahneye nasıl fırlatıldığı oyuncuya göre farklılık göstermektedir.

3.1.1.3. Düşmek

Sahneye geri fırlatılarak veya üzerine çıktığı kutuların devrilmesiyle sahneye düşen oyuncu, bedensel kontrolünün kayb olduğu bir an yaratır. Dengesi kaybolur. Nedenle ilintili olarak bedensel devinimini devam ettirir. Bu bir sahneye geri fırlatılmıyorsa hareketin şiddetli ve hızlı oluşundan dolayı düşme eylemi takla, sendeleme, kapaklanma gibi farklı çeşitlerle sonlandırır. Oyunun çoğunluğunda sahneye/sahnede bir şekilde düşen oyuncu, sonraki yönerge ile anında ayağa kalkar.

3.1.1.4. Üstünü Silkelemek

Sahneye her geri fırlatılışının ardından üzerini silkeleyen oyuncunun tekrarlanan bu tavrı oyun süresi içinde değişiklik gösterebilmektedir. Üzerini temizlemek için, kendine gelmek için veya durumdan sıkıldığı için olabilir.

3.1.1.5. Vazgeçmek

Oyun süresince bir şeyler inşa etmeye çalışan oyuncunun ilk vazgeçtiği an, oyunun gidişatı açısından önemli bir an olur. Direnen beden olanlar karşısında çaresiz kalır ve çözümü kendine zarar vermekte bulur. Kişinin kendinden vazgeçmesi, zarar gören benliği ve kimliğini geri alma çabasıdır. Hak sahibi olduğu bedene zarar vererek kontrol etmek ister. Yani vazgeçmek bırakmak değil, benliği yeniden toparlamaktır.

3.1.1.6. Eylemsizlik

“Amaçlarından yoksun bir evrende insan kendini garip hisseder. Her gün düşen bir kayayı yukarıya iten, hiçbir şeyi bitirememeye mahkûmdur.”¹⁵

Eylemsizlik Beckett’in oyunlarında oldukça yer verdiği bir olgu. Bu oyunda bilemediğimiz bir nedenden dolayı görmediğimiz biri tarafından oyuncunun kendi bedenine zarar vermek istemesine izin verilmemesi ve bunun neticesinde oyuncunun karşısındaki güçle çatışmadan ve sonunda onun kurallarına dâhil olmaktan vazgeçerek eylemsizliği seçmesi oyunun bitişinde yer alır. Hareketsizlikle ortadan kaybolan veya değişen şey nedir? Beckett oyunlarında seyirciyi yönlendirecek

¹⁵ Albert CAMUS

önermelerde bulunmaz. Burada da var olan şey Beckett'in insanlığın durumunu göstermek ister.

3.1.1.7. Mekân, Zaman ve Uzam

Mekân tiyatronun temel unsurlarından biridir. Oyuncunun oyun oynadığı alan, metinde işaret edilen gerçekliktir. Yazılı bir metnin mekâna ilişkin belli başlı göstergeleri şöyle sıralanabilir; uzam/mekân, zaman tanımlamaları, verili bir uzamda karakterin hareketleri, sahne dışına ilişkin olarak kullanılan ses ve kelimeler, mekânla içinde yaşayanları ilişkilendirmek için araç olarak kullanılan nesnelere.¹⁶

Beckett Sözsüz Oyun I'de oyun mekânını şöyle tanımlar; 'Çöl görünümündeki sahne...' ¹⁷ Beckett'in oyununda mekân çöl görünümünde bir sahnedir. Gerçekte çölde mi geçmektedir? Çöl bir boşluğu ya da dünyayı mı temsil etmektedir? Ya da ucu bucağı olmayan sınırsız bir alanı mı?

Mekân, ufkun görülmediği uçsuz bucaksız bir alan olarak sunulur. Sınırsız bir mekân algısı yaratıp, oyuncunun sınırlandırıldığı bir dünya yaratılır. Oyuncu sonsuz alan içerisinde hapsolür / kaybolur / var olur. Bu alan her yerde olabilir / hiçbir yerde. Oyunun başından sonuna kadar tek mekân içinde geçmesi bu her yerde / hiçbir yerde olma durumunu korumak içindir.

Beckett sahne ışığı ile ilgili olarak sahne açılışına dair şunu söyler; "...göz kamaştırıcı bir ışıkla aydınlatılıyor." ¹⁸ Işığın seviyesini yüksek derecede kullanarak gözleri alacak kadar sahneyi aydınlatan başlangıcı ile oyun sonuna kadar başka bir yönerge vermemesiyle ışığı sabitleyerek oyun zamanını belirler Beckett. Yani

¹⁶ Tülün SAĞLAM, *İbsen'den Beckett'e Uzamın Dönüşümü*, 54-55.

¹⁷ Bkz. (12), Beckett, 14.

¹⁸ "A.g.k.", 14.

zamansızlığı. Oyunun belirli bir zamanı yoktur. Oyun örgüsü içinde ışık değişmez, sabittir. Oyuncu oyun alanı içinde günün hangi zaman aralığında ya da ne kadar zaman geçtiğine dair bilgi vermez. Işık, mekân içinde kaynağı belli olmayan, seyircinin gözle görmediği sahne dışında bir yerden gelir. Bu durum, merak, gizem, endişe gibi farklı duyguları destekler. Çünkü ışık değişken değildir ve nedeni bilenmemektedir. Sözsüz Oyun I'ın çoğu sahneleme yorumlarında oyun mekân çöl olarak tasvir edilse de bazı sahnelemelerde çöl dışında dış mekânların da kullanıldığı görülmektedir. Bu sahnelemelerin ortak noktası oyun zamanını belirten ışığın kullanım biçimlerinin aynı olmasıdır. Yani oyun başından sonuna kadar kullanılan tek bir ışık altında geçmektedir.

Sözsüz Oyun I'de oyuncu içine düştüğü mekânda, somut nesnelere metnin verili kaynaklarını kullanarak yaratır. Boş bir alan olarak tasarlanan mekânda, oyunun başından sonuna kadar kullanılan sabit nesnelere yoktur. Oyuncu kişinin o anki ihtiyacına göre düdük sesiyle yukarıdan inen nesnelere; ağaç, makas, farklı boylarda kutular, üzerinde su yazılı olan bir kap ve ip, boş bir mekân olan alanı değişime uğratsa da nesnelere sabit olmaması, sürekli değişmesiyle mekânda yapıldığı değişiklik de geçici olur. Bu değişim oyunun mekânına değil işleyişine hizmet etmektedir. Sahne dışından duyulan düdük sesi gibi, kaynağının belli olmadığı bir yerden inen nesnelere seyirciye bilinmeyen bir kişinin, bir gücün varlığını gösterir. Seyircinin görmediği bu alan bir yer değil bir düşüncedir ve sahnede temsil edilemeyenleri verir.

“Tiyatroda üç ayrı alan vardır: Sahne, seyir yeri ve sahne arkası. Üçü de gerçek mekânlardır ancak sahne kurmaca bir mekânın göstergesine dönüşme kapasitesiyle diğer iki mekândan farklılaşır. Sahne arkası, oyuncunun, sahneye girmeyi beklediği, kostümünü giyip makyajını yaptığı rolüne hazırlandığı, oyunda rolü olmadığı süreler boyunca içinde beklediği, izleyicinin görmediği ve sahnenin arkasında bir yerde bu iş için ayrılmış mekânın adıdır. Oysa sahnedışı denildiğinde somut ve fiziksel

varlığıyla değil de kurmaca bir mekâna dönüşmüş haliyle “sahne”nin ardı, görünmeyeni kastedilmektedir. Oyuncuların değil de oyun kişilerinin izleyici tarafından görülmedikleri anlarda buldukları yerdir sahne dışı.’’¹⁹

Sözsüz Oyun I’de mekân ve zamanın belirsizliği ile birlikte sahne dışı kullanımı evrensel durum içeren olgular yaratır. Bu yanıyla Beckett, uzam kavramlarına yakın durur. Oyuncunun sahne uzamındaki durumları ve hareketleriyle ilgili yönergeler verir. Bu yönergeler baştan sona net bir şekilde anlatılır. Oyuncu verili bir uzamda karakterin hareketlerini aktarır. Oyun alanının mekânsal özellikleri, nesnelere ve ışık gibi öğeler somut olsa da anlam üretme açısından soyut bir yanı da vardır. Somut olan mekân ve nesnelere oyuncu ile soyut olana dönüşür. ‘Sıradan gerçeklerin ikincil düzeye atıldığı Beckett tiyatrosunda ‘zaman’ ve ‘uzam’ göreceli ve öznel, ‘uzam’ ise tarihten ve coğrafyadan bağımsızdır. Beckett, insanlarını ‘zaman’ ve ‘uzam’ sınırlamasından soyutlayarak, onları ‘evrensel’ bir konuma yerleştirir.’²⁰

3.2. Alternatif Yaklaşımlar

Sahne için yazılmış olan Sözsüz Oyun I, 1975 yılında televizyon için kaydedilir. Rex Bickmore tarafından oynanır. Koreograf ve yönetmen Anna Sokolow, besteci Amerika’nın en önemli müzisyenlerinden Joel Thome’dur. Joel Thome elektronik müzik besteler oyun için. Sahnede filme alınan oyunun ışığında kırmızılık ve karanlık hâkimdir. Daha sonra bu oyun 1988 yılında Beckett Film Projesi kapsamında Karel Reisz tarafından yönetilerek filme alınır. Dönemin en iyi oyuncusu Sean Foley tarafından oynanır ve Micheal Nyman tarafından müziği bestelenir. İrlanda yapımı olan bu film çölde geçer ve oyuncunun kostümü,

¹⁹ Beliz GÜÇBİLMEZ, *Tekinsiz Teatrallık*, 26.

²⁰ Bkz. (6) YÜKSEL, 118.

kullandığı çoğu dekor da kum rengindedir. Bulutsuz bir gökyüzü ve aydınlık bir ışık vardır.²¹

Oyun, sahne dışında sokak, eski fabrika gibi açık ve kapalı alanlarda oynanmış ve yorumlamalarda değişiklik göstermiştir. Günlük dönem kıyafeti, ceket ve pantolon, ten rengi kıyafetle çıplaklığa vurgu yapan tercihlerle yorumlanmıştır. Müzik seçimleri elektronik, klasik veya canlı enstrüman kullanımları olmuştur. Bazı sahnelemelerde müzik tercih edilmeden çocuk sesi, konuşma sesi gibi ortam sesler kullanılmıştır. Oyun metnindeki bilgiye göre sahne üzerindeki tek yazı sadece suyun üzerinde yazılıyken, bazı sahneleme yorumlarında çöl, ışık gibi başka yazılar da yazarak oyun alanına yerleştirilmiştir.

Sözsüz Oyun I, sahne veya televizyon çalışmalarının yanı sıra animasyon filmlerinde de yorumlanmıştır. 2006 yılında Jack Parry, su yerine kalp yerleştirmiş, kalbe ulaşmak için mavi, yeşil ve kırmızı renkteki üç kutuyu üst üste koyarak kalbe ulaşmayı tasarladığı çalışmasını animasyonla aktarmıştır.²²

Kukla ile de yorumlamalar olmuştur. Haluk Yüce'nin çalışması Bir Beckett Oynamak, A.B.D.'de kukla üzerine yüksek lisans tez projesidir. Tez döneminde yaşadıkları için; “Beckett'in sahneye fırlatılan karakteri gibi sahnenin ortasındaydım ama kuralları başkasının koyduğu alan içinde ‘oyun’ kurmam gerekiyordu”²³ diyerek karakterle yaşadığı süreci benzeştirir.

²¹ Bkz.Ek – 1 Resim 2-3

²² Bkz.EK – 2 Resim 6

²³ Haluk YÜCE, “Bir Beckett Oynamak” Oyununun Sahnelenme Süreci, 182-183.

Haluk Yüce bu çalışmasının yorumunu tamamen kendi o dönemde yaşadığı süreçle etkileşimde olmasına izin vererek ve oyununa aktararak tamamlar. Sahnede oyuncu kuklacının gülen bir maskesi, elinde valizleri vardır. Ve valizden her düdük sesinden sonra farklı kuklalar çıkar. Daha sonra elinde ip kuklayla sahneye gelir. Yüce'nin bu kendi özgü çalışması İstanbul'da da sahnelenmiştir.²⁴



²⁴ Bkz.EK – 1 Resim 7

4. ETÜT: SÖZSÜZ OYUN I ESER ANALİZİ VE SÜRECİ

Bu bölümde, eser metninin konusunu oluşturan ‘‘ Etüt: Sözsüz Oyun I’’ adlı eserin yaratım ve tasarım katmanlarından bahsedilecek ve eser yapısal olarak analiz edilecektir.

4.1. Yapısal Analiz

4.1.1. Tiyatro ve Dansın Yapısal Unsurlarının İlişkisi: Kompozisyonu

Tiyatronun yapı unsurları; dramatik örgü, yer, zaman, çatışma ve kişilerdir. Ama Beckett batılı anlamda konvansiyonel oyun yapısının dışında hareket eden bir yazar olduğu için eylemi ve karakteri yok ederek dramatik yapıyı ortadan kaldırır. Zamanı zamansızlıkla vererek kişileri de durumun bir parçası haline getirir. Mekân da tiyatro binasının ötesinde bir yerdedir. Bu anlamda Sözsüz Oyun I oyunu ile çağdaş dansın temel üç yapısal unsurları mekân, zaman ve hareket üzerinden kompozisyonu biçimlendireceğim.

Zaman çağdaş dansta duraklama, tempo, tempo değişimleri, hız, düzenli/düzensiz ritimler gibi ölçülerle şimdiki zamanı kırarak farklı bir zamansallığı vermesidir. Sözsüz Oyun I’de Beckett’in zamanı da net bir yönerge vermediği, durum, eylem/eylemsizlik, mekân, uzam ve ışıkla birlikte zamansızlığı ifade ettiği bir yapıda olmasıdır. Bu yönüyle ortak bir yanları vardır: zamansızlık.

Sözsüz Oyun I’de Beckett oyuncu için hareket yönergelerini net bir şekilde ifade eder. Oyuncu eylemi gerçekleştirir ama nasıl gerçekleştireceğinin yanıtı kendisindedir. Bu anlamda her oyuncuda düşme tavrı, silkeleme tavrı, düşünme tavrı gibi eylemsel tavır birbirinden farklı olur. Çağdaş dansta ise oyunun verdiği yönerge ve imgelerle birlikte içsel ve düşünsel bir süreçten geçen performansçı zihinsel

soyutlama ve hareket denemeleriyle hareketi biçimlendirir. Bu yanıyla birbirinden farklıdır hareket tavırları.

“Mekân tiyatro için içsel bir zorunluluk değildir. Oysa dans mekânı özülle bütünleştirir. Bunu yapan tek düşünce figürüdür, öyle ki dansın düşüncenin mekânsallaştırılmasını simgelediği savunulabilir.”²⁵

Çağdaş dans sanatında mekân tiyatrodada da olduğu gibi temel unsurlardan birdir. Dansçının içinde hareket ettiği herhangi bir iç veya dış alandır. Dansçı, mekânsal araçları (odak, yön, seviye... gibi) kullanarak mekânı değiştirebilir veya dönüştürebilir. Tiyatrodada ise mekân yazarın belirttiği herhangi bir alandır. Oyuncu bu alan içinde verili hareketlerini oynar. Sözsüz Oyun I’de Beckett’in mekân ve uzam algısıyla mekân evrenselleşir. Dans bunu mekânla birleşerek, yaratarak, dönüştürerek yapar. Sözsüz Oyun I’in mekânı değişse de oyunun anlatımını değiştirmemektedir. Çünkü Beckett bunu saydığımız unsurlarla birleştirir. Oyun I’in mekânı değişse de oyunun anlatımını değiştirmemektedir. Çünkü Beckett bunu saydığımız unsurlarla birleştirir.

4.1.2. İmge Analizleri

Sözsüz Oyun I’de simetrik bir yapı vardır. Beckett yaşadığı dünyanın uzantısını yönergelerini net bir şekilde verdiği; dekor, kostüm, ışık, alan kullanımı ve sözler/sessizlik ile sahneye taşır. Oyun kişinin oyun alanı bu yönergeler içinde kısıtlanır. Oyun alanının kısıtlanması ile oyuncu sahnede nesneleşir çünkü oyun kişisi de dış dünyanın sahnedeki uzantısıdır. Beckett yaşadığı dünyanın eylemsizliğini, anlamsızlığını oyun kişisine de sahnede yaşatır. Bu anlamıyla oyun simetrik bir yapı içindedir.

²⁵ Alain BADIOU, *Başka Bir Estetik*, 78.

Şeyler arasındaki eşitlik simetri. Yani, herhangi bir nesnenin herhangi bir tek biçimli hareket durumu, dışarıdan bu hareket durumunu değiştirecek bir şey olmadığı -diğer bir deyişle, dışarıdan bir kuvvet uygulanmadığı- müddetçe aynı kalacaktır.²⁶ Bu anlamda eylemsizlik de bir simetridir.

Sahnenin üstünden küçük bir ağaç yere iner. Yerden üç metre yükseklikte tek dalı ve tepesinde cılız bir tutam palmyesi olan ağaç, dibini hafifçe gölgelemektedir.²⁷ Sahnede oyuncudan sonra canlılığı simgeleyen tek şey ağaçtır. Gölgelemek için ağacın cılız yaprağından faydalanır. Kısıtlı alanda konfor yaratır. Kökleri ile geçmişe, küçük olmasıyla geleceğe gönderme yapar. Umudu temsil eder. Yaşam kaynağı olan suya ulaşmak içinse, çevresinde var olan sınırlı malzemeleri kullanması, deneme, yanılma gibi uğraşlardan sonra tam ulaşacağı sırada suyun yukarıya doğru çekilmesi ihtiyaç dâhilinden çıkan suyu su nesneleştirir. Çünkü su, yukarıdaki bilinmeyen nesnesidir.

Oyuncunun sahneye düşmesi ister atılması nedeniyle ya da ister üzerine çıktığı eşyanın üzerinden düşmesi nedeniyle olsun arasında ortaklık dengenin kaybıdır. İnsanın dünya üzerindeki dengesi de kaybolmuştur. Bir araç olarak kullanılmaya başlanan makas da oyun süresi içinde bir silaha dönüşür.

²⁶ L. M. LEDERMAN, C. T. HİLL, **Simetri Ve Evrenin Güzelliğini Anlamak**, Çev. Barış Akalın, 162.

²⁷ Bkz. (12), BECKETT, s.14

4.2. Eserin Yaratım Süreci

4.2.1. Metin Ve Hareket Araştırması / Analizi

2012 yılında Maltepe Üniversitesi oyunculuk bölümünde ders vermeye başladığım zaman karşılaştım Samuel Beckett oyunlarıyla. Tiyatro metninden yola çıkarak araştırmak istediğim hareket serileri vardı. O zamana kadar harekete metin yoluyla ulaşmak, çalışmak, üretmek adına bir girişimim olmadığı için heyecanlanıyordum. Öğrencilerle derste yaptığımız etütleri uygulayabileceğim, yenilerini ekleyeceğim Sözsüz Oyun I'i okuduğumda üzerinde çalışmaya karar verdim.

2013 senesinde lisans I öğrencileriyle Sözsüz Oyun I metnini çalışmaya başladık. Araştırma ve uygulama üzerine güzel bir fırsattı bu çalışma. Süreç içindeki deneyimlerim ve çalışmalarım o zaman üç öğrenci ile oluşturduğumuz performans çalışmasını şimdiki deneyimlerim ve tecrübemle solo olarak performans çalışmam üzerinde şekillendirmek istedim.

O dönem çalışma süresince birden fazla ve farklı şekillerde doğaçlama çalışmaları yaptık. Bir kısmı derslerde yaptığımız hareket doğaçlama çalışmalarıydı bir kısmı da benim hazırladığım/ürettiğim çalışma etütleriydi. Dans disiplininin geldiğim için ilk başlarda metinle olan ilişkim, bilgim dâhilinde olan hareket doğaçlama çalışmalarını metinle ilişkilendirerek uygulamaya çalışmak oldu. Daha sonraları metne hizmet edecek çalışmalar nasıl olmalı sorusu ile düşünmeye başladım. O zamandan bu zamana olan birikimle çalışmamı yönettim ve üzerine yeni çalışmalarla eklemeler yaptım. Son haliyle üzerinde durduğum ve işlevsel olduğunu düşündüğüm çalışma etütleri hazırladım.

Bu etütlerden biri kelime odaları adını verdiğim bir çalışma oldu. Etüt şu şekilde uygulanmakta; başlangıcı ve bitişi olan belirli bir seri oluşturacak şekilde yere boş kâğıtlar yerleştirilir. Belirlenen kelimeler bu kâğıtlara yazılır. Yerde oluşan

bu seri üç turda tamamlanır. Her turda yapılan doğaçlamalar şu şekildedir; Birinci turda kelimenin çağrışımı kullanılarak harekete geçilir. Akla ilk gelenden uzak, ikincil veya üçüncül çağrışımlar ve buna dayalı olarak hareket doğaçlamaları yapılır. İkinci turda kelimenin seslerinden yola çıkarak bu seslerin bedeni harekete geçirmesi ve sesle birlikte hareketin ilerlemesi hedeflenir. Ses burada kelimenin okunuşlarının değiştirilerek şiddet ve zamanlarıyla oynayarak aktarılmasıdır. Bu sağlanırken hareket de eş zamanlı uyumlu olabilir ya da sesin dışından hareket edebilir. Örnek olarak şiddetli vurguyla başlayan kelime okunuşu sessiz ve yavaş sürdürülüp bitirilirken hareket serisi de şiddetli bir vurguyla başlayarak sakin ve yavaş ilerleyerek bitirilebilir. Veya zıtlıklar kullanılarak yani ses şiddetli vurguyla başlarken eş zamanlı hareket sakin, kelime okunuşu sessiz ve yavaş sürdürülürken hareket yüksek ve hızlı olabilir. Üçüncü turda yine kelimedenden yola çıkılırken temas ve odak noktalarının değişmesi ile hareket edilir. Bu üç turun ardından kelimeye dair kalan hareketleri esas alarak çalışmaya devam edilir. Bu şekilde hareket performansına yönelik sade, dolaysız ve soyut hareketlere ulaşılmış olunur.

Benim de Sözsüz Oyun I' i çalışırken yaptığım çalışmalardan biri de bu oldu. Metin içinde geçen, tekrarlanan veya önemli olan kelimeleri seçerek kelime odası çalışmasını uyguladım. İstemediğim şeyler sahnede bir oyuncu varmış gibi görünmek, var olmayan şeyler üzerinden rol oynamak veya hareketi karmaşıktırmaktı. Çünkü bana göre oyun oldukça sade ve yalın anlatım içermeliydi. Bu nedenle hareket seçimlerim/üretimlerim bu çerçevede kalmasını tercih ettim. Seçtiğim ve çalıştığım kelimeler şöyle;

Sağ kulis, fırlatılır, silker, yana döner düşünür.

Sağ kulis, fırlatılır, düşer, silkeler, yana döner düşünür.

Sol kulis, fırlatılır, düşer, düşünür.

Düşünür, ilerler, gölgesinde oturur, ellerine bakar.

Ellerine bakmayı sürdürür.

Tırnaklarını keser

Düşünür

Adam başını kaldırır, su, düşünür, altında durur, çabalar, başaramaz, vazgeçer, yana döner, düşünür.

İlerler, küp, kontrol eder, çabalar, başaramaz, vazgeçer, yana döner, düşünür.

Küp, ilerler, çabalar, başaramaz, vazgeçer, tereddüt eder, fikrini değiştirir, düşer, hemen kalkar, üzerini fırçalar, düşünür.

Ulaşılmaz.

Düşünür.

Küp, düşünür, yana döner, düşünmeye devam eder.

İp, tırmanır, düşer.

Makas, ip, kesmek.

Havalanmak, düşmek.

İp, kement, düşünür.

Kement, ağaç, tereddüt, kırılmak.

Düşünür, sağ taraftan çıkar.

Fırlatılır, düşer, hemen kalkar, üzerini fırçalar, yana döner, düşünür,

Sol kulis, kımıldamaz.

Ellerine bakar, makas, tırnaklarını keser, durur, düşünür, keskin, gömleğinin yakasını açar, boynunu serbest bırakır, elini boynuna dokundurur.

Yana döner, düşünür.

Yüzü seyirciye dönük, bir yanına uzanmış, önüne bakar.

Yerinden kımıldamaz.

Yerinden kımıldamaz.

Yerinden kımıldamaz.

Yerinden kımıldamaz.

Adam ellerine bakar.

Diğer bir etüt çalışmam ise eylemlerin katmanları adını verdiğim çalışma oldu. Bu çalışmada metnin başlangıcından sonuna kadar yapılan eylemlerin neden olduğuna ve neleri verdiğini dair sıralama yaparak eylem çizelgesi oluşturmaktı. Sonrasında, oluşan bu çizelge ile anlatılan eylemlerin hareket karışığını araştırmak oldu. Bu Beckett'in oyununda verdiği yönergelerin dışında, metnin neyi verdiğine

dair anlamımı kolaylaştıran bir çalışma olmuştur. Çünkü metinde yer alan dekorları kullanmıyordum. Bu anlamda metnin vermek istediği durumları hareketle vermeliydim. Ve hareket süreci oyunun başından sonuna kadar inşa halinde olmalı, metinde dekor ve oyuncu ilişkisi üzerinden verilen denemek, yanılmak, vazgeçmek, eylemsizlik durumlarını hareketle bu süreç içerisinde vermeliydim. Eylemin katmanları adlı etüt çalışmamda metnin verdiği kelime çizelgesi şöyle;

Oyun alanına fırlatılmanın getirdiği yere düşme.

Yere düşmenin getirdiği üzerini temizleme isteği.

Şaşkınlık/merak/mekânı tanıma/ne olduğunu anlamaya çalışma.

Tekrarlanan eylemler.

Mekândan çıkışın olmayışı.

Gölge serin/rahat/nefes ve değişen beden.

Ellerine bakmayla kendini fark eden beden, kendi tarafından fark edilen beden.

Deneme, yanılma, çaba, görmek, düşmek.

Yeniden denemek ve eylemin değişmesi, düşüncenin değişmesi, değişen beden.

Nesnelerden daha fazla yapmaya başladığında engellenme.

Mekândan çıkamadığı gibi verili nesnelere amaçları dışında kullanılamaz.

Etrafı toparlar, kendini toparlar.

Aldırış etmez. İlk eylemsizliği.

Hiçbir şeysiz başlamıştır. Hiçbir şeysiz kalır.

Kımıldamaz, uğraşları sonuç vermemiştir

Ellerine bakar, kendine bakar, kendine döner.

Bu iki etüt çalışmamdan yola çıkarak oluşturduğum Etüt: Söz Oyun I dans performansı, metnin verili bilgilerinden yol çıkarak yapılan hareket doğaçlamaları üzerinden şekillendi. Belirlenmiş kelimelerle hareket kompozisyonu oluşturmak zaman zaman zorlayıcı olsa da süreç içinde istenen yapıyı dekor kullanmadan hareketle nasıl aktaracağımı denemek keyifli oldu. Dekor kullanmamayı tercih etmemin nedeni hareketle oyunun yapısına nasıl ulaşabileceğimi merak etmemdi. Benim için önemli olan verili kaynaklar (kelimeler) ile neler yapabileceğimdi ve bu

kaynaklarla hareket kompozisyonu ile olan süreç içindeki yolculuğumdur. İlk başlarda nesne kullanmamdan kaynaklı kısıtlanıyormuş hissi yaşadım da süreç içinde performansın bütününe ele almayı ve sonunda bırakacağı etkileri düşünmeye başladım. Eylemin katmanları etüt çalışması bu anlamda işimi kolaylaştırdı ve hareket kompozisyonumun büyük bir bölümünü oluşturdu. Algısal değer bakımından farklı alanlara sahip sahne mekânı için de dikkat ettiğim noktalar oldu. Özdemir Nutku Sahne Bilgisi kitabında belirttiği gibi; sağ, sol, yukarı, aşağı gibi yönleri performansçının sahnede seyirciye dönük durumuna göre belirttiği sahnenin çeşitli algısal değer alanları üzerinde çalıştım.

YSğ	YO	YS
ASğ	AO	AS

1. Aşağı Orta (AO) sert, yoğun, kırıcı, güçlü, ciddi ve sonuç verici.
2. Yukarı Orta (YO) görkemli, soylu, yüksek, sağlam, kurumlu vb.
3. Aşağı Sol (AS) sıcak, içten yakın, ilişkileri kapsar.
4. Aşağı Sağ (ASğ): sol kadar sıcak değil, uzak ilişkileri, ciddiyet, tekliflilik, içgözlem, vb.
5. Yukarı Sol (YS) : yumuşak, uzak, gerçekdışı
6. Yukarı Sağ (YSğ): Yumuşak, ama kendi başına çok seyrek kullanılabilir, destekleyici etkenleri gerektirir. Sonsuzluk, terkedilmişlik, yalnızlık.²⁸

Performansımın çalışma aşamasında bu tablodan yararlanarak uygulama yapmak istedim. Başlarda sadece mekâna ve verili kelimelere göre hareket çalışmamı yaptım. Sonra tablo ile karşılaştırdığımda ağacın olduğu yer ya da eylemsiz olarak

²⁸ Bkz. (11), NUTKU, 94

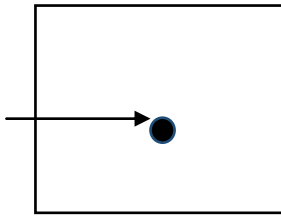
beklediğim yerin tablo ile anlam bakımından örtüştüğünü fark ettim. Ve bazı yerleri bu tablo üzerinden yerleştirdim mekâna. Anlam bakımından güçlü olmasını istiyordum çünkü dekor olmadan metne sadık kalarak hareket ilişkisini kurmam gerekiyordu. Bu nedenle hareketin nasıl ve neden olmasına dair sıkça sorular sordum. Dekorla verilen oyunun dekor kullanmadan hareketlerle nasıl verileceğini bu çalışmalar ve yöntemlerle belirledim. Hareket analizleri ve yapısal kurgu bakımından bu çalışmalar eserimi destekleyici oldu.

4.2.2. Sahnelerin Analizleri

Sahne analizlerini, oyun metninin dönüşümü ve hareket tasarımlarını dans pattern çizelgesi ve fotoğraflarla destekleyerek ifade edeceğim. Şekilde siyah nokta dansçıyı, oklar gittiği yönleri temsil etmektedir.

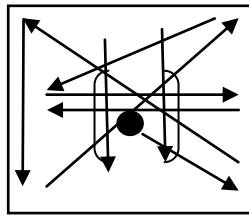
Şekil-1 Dans pattern şekilleri;

1.1- Dansçı mekâna fırlatılır.



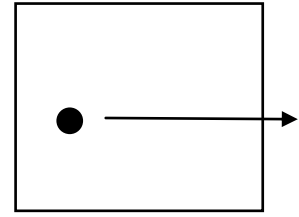
Seyirci

1.2- Mekâni tanıma.



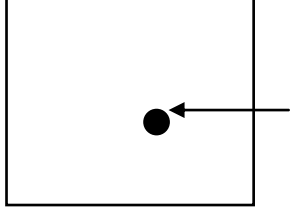
Seyirci

1.3- Dansçı sahnedışına çıkar



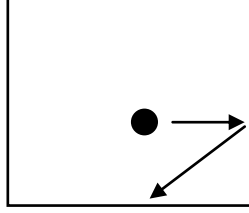
Seyirci

1.4- Dansçı mekâna fırlatılır.



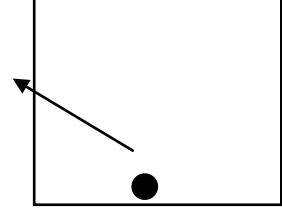
Seyirci

1.5- Dansçı düşünür.



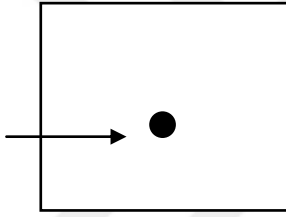
Seyirci

1.6- Dansçı sahnedeşına çıkar.



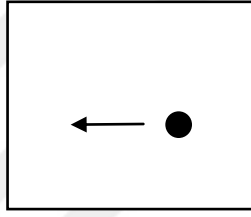
Seyirci

1.7- Dansçı mekâna fırlatılır.



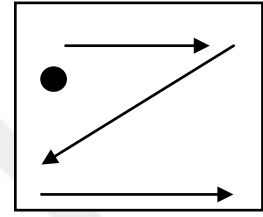
Seyirci

1.8- Dansçı düşünür.



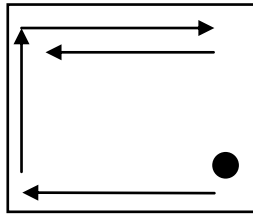
Seyirci

1.9- Dansçı tereddüt eder.



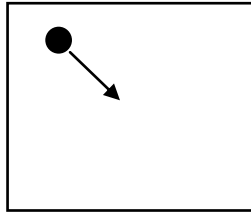
Seyirci

1.10- Dansçı kendi fark eder.



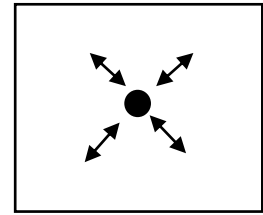
Seyirci

1.11- Dansçı, çıkış yolu arar.



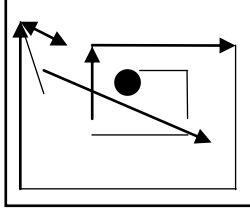
Seyirci

1.12- Dansçı çabalar.



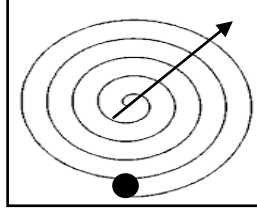
Seyirci

1.13- Arayış, deneme, yanılma.



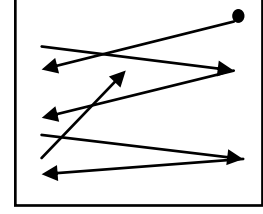
Seyirci

1.14- Koşma.



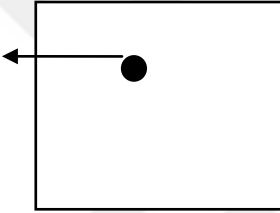
Seyirci

1.15- Mekân algı değişimi.



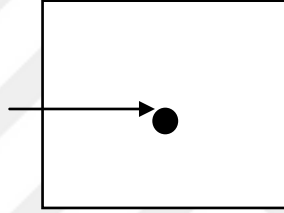
Seyirci

1. 16- Dansçı sahne dışına çıkar.



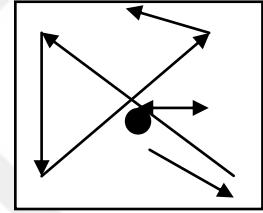
Seyirci

1. 17- Dansçı mekâna fırlatılır.



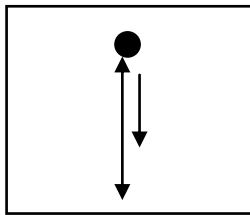
Seyirci

1.18- İlk eylemsizlik.



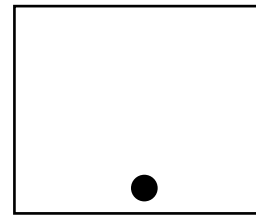
Seyirci

1.19- Dansçı kendinden vazgeçmek ister.



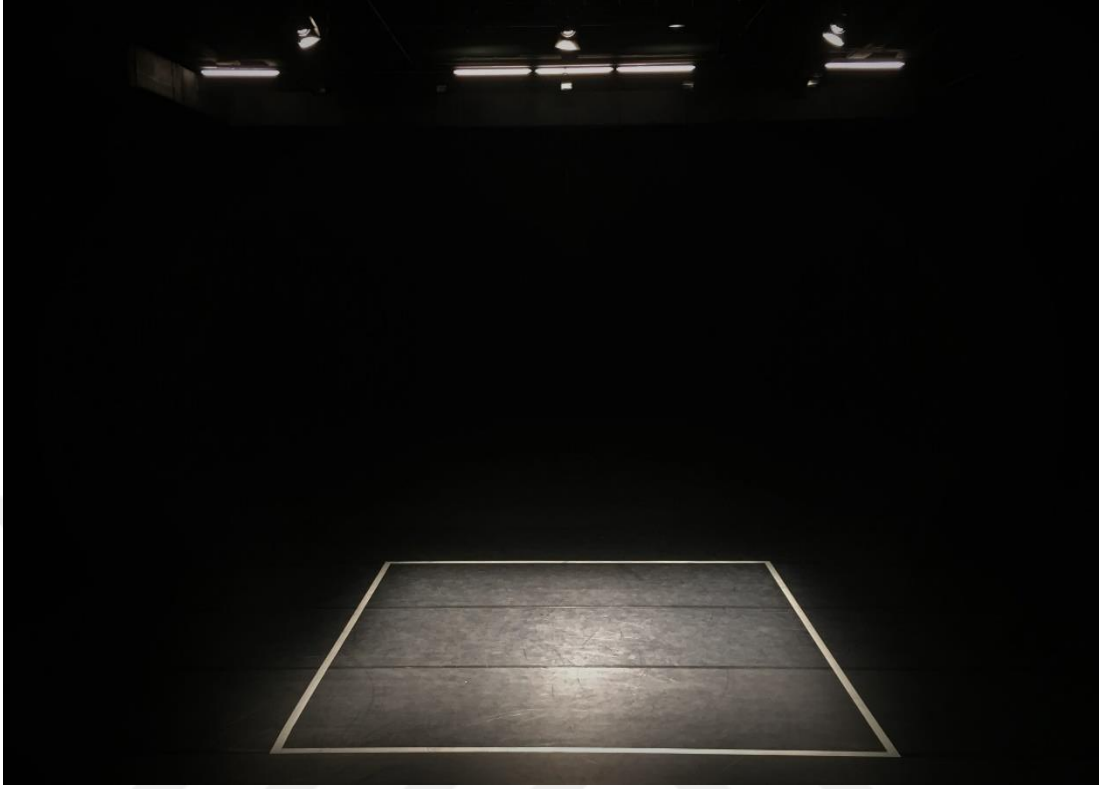
Seyirci

1. 20- Dansçı eylemsiz olarak sahnede kalır.



Seyirci

Şekil-1 'de verilen dans patternine göre dansçı orta, ön ve sol köşe ağırlıklı olmak üzere mekânın tümü kullanmaktadır.



Fotoğraf-1 Sahnenin dansçı olmadığı zamanki görüntüsü



Fotoğraf-2



Fotoğraf-3



Fotoğraf-4

Fotoğraf 2,3 ve 4 şekil 1.10 dans patternine göre dansçının ellerine ilk kez bakmasıyla, kendini fark etmesidir.



Fotoğraf-5



Fotoğraf-6



Fotoğraf-7



Fotoğraf-8



Fotoğraf-9



Fotoğraf-10

Fotoğraf 5, 6, 7, 8, 9 ve 10 şekil 1.12 dans patternine göre dansçının çabaladığı, her şeyin mümkün olduğu imkânı ortam içinde imkânsızlığı yaşamasıdır.



Fotoğraf-11



Fotoğraf-12



Fotoğraf-13

Fotoğraf 11, 12 ve 13 şekil 1.13 dans patternine göre dansçının arayış içinde olduğu, deneme ve yanılma sahnesidir.



Fotoğraf-14



Fotoğraf-15



Fotoğraf-16

Fotoğraf 14, 15 ve 16 şekil 1.19 ve 1.20 dans patternine göre dansçının kendinden vazgeçtiği, ellerine bakarak, kendine dönerek eylemsiz bir şekilde sahnede kalmasıdır.

4.2.3. Yapısal Önermeler

Tez danışmanım olan Prof. Tuğçe Ulugün Tuna'nın yönlendirmesiyle ve önermeleriyle şekillenen çalışmada prova sürecinde temel olarak üzerinde durduğumuz birkaç nokta oldu: bedenin süreç içindeki tavrı, düşme/silkeleme/bekleme tavırları, mekândaki konumu, odak noktaları ve fiziksel hareketin oyunu. Her prova sürecinde değişen bu noktalar dışardan fark edemediğim hareket yerlerine götürdü. Üzerlerinde düşünmem, hareket araştırmaları ve denemeler yapmam gerekti. Metnin verdiği jestleri dans sekansları içine yerleştirmem konusunda önermelerde bulundu. Bu noktalar başlangıcından son haline kadar performans çalışmamda değişiklikler yarattı. Danışmanımla olan her bir provada yeni hareket yaratımları sunmak ve bunların sürekli değişmesi kompozisyonu da değiştiriyordu. Bu olumlu etki performansı iyileştirdi ve güncel tuttu.

Mayıs ayında Kültür Üniversitesi Sanat Yönetimi Bölümü öğrencilerinden Beste Üzrek'in projesi üzerine üniversitenin Önder Öztunalı Konferans Salonu'nda Etüt: Sözsüz Oyun I dans performansımın ön sunumunu gerçekleştirdim. Gösterim sonrası seyirciyle yaptığım söyleşideki geri dönüşler temel durumları oyunun yapısını koruyarak aktarabilmede başarılı olduğunu gösterdi.²⁹

Performans sunumunu gösteri olarak gerçekleştirmemi öneren danışmanım Prof. Tuğçe Ulugün Tuna'nın tavsiyesiyle 12 Aralık 2018 tarihinde 29'59'' etkinliğinde Bomonti Alt'da sergiledim.³⁰ Performansımı günün iş yorgunluğu ve hastalığımdan kaynaklanan düşük enerjiyle yapmış olsam da son halini seyirciyle paylaşmak iyi geldi. Beckett'i tanıyan tanımayan herkes performansı kaygılı, içine alan, umutsuz, üzgün, eylemsiz, çırpınan... gibi kelimelerle tanımladı.

²⁹ Bkz.EK – 1 Resim 6

³⁰ Bkz.EK – 1 Resim 7

4.3. Oyuna Ait Diğer Unsurlar

4.3.1. Dekor Tasarım

İmkânlar içinde imkânsızlığın yaşandığı oyun durumunda bunu mekânı sınırlayarak vermek istedim. Anlatım olarak metinde var olan makas, kutu, ip, su gibi nesnelere kullanmadığım ve bunu beden aracılığı ile hareket örgüsü içinde aktarmayı tercih ettiğimden, sahne alanını var olan genişliğin içinde küçülterek çerçevelediğim bir alan içinde performansı gerçekleştirdim.

4.3.2. Seyirci Oturma Düzeni

Eser, mekânda seyirci klasik düzende, eseri karşıdan izleyecek şekilde konumlandırılmıştır.

4.3.3. Işık Tasarım

Işık tasarımını, metnin verili yönergesine sadık kalarak üst açıdan tek yönden gelen ışık kaynağı kullanarak sahnede oluşturduğum sınırlı alanı aydınlatacak şekilde tasarladım. Sahnenin sonunda eylemsiz olma durumunu, önce sahneyi sonra seyirci oturma yerini aydınlatarak vermeyi planladım.

4.3.4. Müzik Tasarım

Eserin müziği ve ses tasarımı, bestecilik alanında disiplinlerarası işler üreten, 2017 yılında knotted performansında da birlikte çalıştığımız Engin Dağlık tarafından hazırlandı. Mekâna yerleştirilmiş dört hoparlör için yazılan müziğin metin ve dansla olan ilişkisi işlevsel olarak temelde iki amaca hizmet etmektedir. Metin ve beden

hareketi arasındaki ilişki ağına mekânsallık ve yön algısı oluşturmak, ses aracılığı ile metni yorumlayan işitsel bir dekor oluşturmak. Müziğin üst katmanını oluşturan bu misyonlar dışında, beden hareketlerinde gözlemlenen statik ve dinamik biçimlerin ses dünyasındaki yansımaları alt katmanların ses kataloğunu oluşturdu. Müzik tasarımındaki bu işitsel dekor ve mekânsallık metnin verdiği sonsuzluk/sınırsızlık durumunu doğrudan aktaran önemli bir unsur olur. Bestelenme sürecinin ardından, mixing ve mastering işlemleri sonucunda son ürün ortaya çıkmış oldu.

4.3.5. Kostüm

Oyunda verilen bilgiye göre gömlek giyen oyuncu gibi ben de bu durumu koruyarak gömlek giymeye karar verdim. Oyunda kıyafete yönelik bir yönerge verilmemişti. Cinsiyetin önemli olmadığını düşündüğümünden, sıradan, rahat kıyafet giymeyi tercih ettim. Proje çalışma sırasında belirlediğim uzun pantolon yerine daha sonraları kısa şort giymeye karar verdim. Böylelikle daha ferah bir görünüş sergilediğimi düşünüyorum.

5. SONUÇ

Maltepe Üniversitesi Sahne Sanatları Fakültesi Oyunculuk Bölümü'nde ders vermeye başlamamla birlikte tiyatro oyun metinlerine daha ilgili olmaya başladım. Dans disiplinden gelen biri olarak tiyatro sahnelemesi hakkında bilgilerim eksikti ve oyuncu bedenleri bu disiplin içinde tanıımıyordum. Oyuncuların bedensel ve hareketli ihtiyaçları nelerdi ve nasıl belirlemeliydim? Bunu bir tiyatro metniyle çalışarak deneyimlemem gerektiğini fark ettim ve metin arayışına başladım. Bu noktada Samuel Beckett Sözsüz Oyun I oyunu ile karşılaştım ve üzerinde çalışmaya karar verdim. Metni önce anlamaya, sonrasında geldiğim disiplinden dolayı metinle oynamaya, araştırmaya, doğaçlamaya ve bu sürece öğrencilerimi de dâhil etmeye başladım. Çalışmalar, öğrencilerle olan hareket ders içeriğini belirlememde yardımcı ve aynı zamanda performans sürecinin de başlangıcı oldu.

Samuel Beckett'in sahneleme anlayışı, oyuna dair yazılar okumak sadece metinden yola çıkarak başladığım performans boşlukta kalan noktaları tamamladı ve zenginleştirdi. Bilgilerim artınca metne daha hâkim olup, koreografi çalışmalarımın yönü ve kalitesi değişmeye başladı. Koreografi ve oyun arasındaki bağlantıların ortak noktaları, sorunsalları ve uygulama biçimleri performans düzenlemem yönünde geliştirdi.

Dekor kullanmamayı tercihle başladığım çalışma süreci içinde fikir değişiklikleri yaşadım da dekor olmadan ilerlemeye karar vererek içine düştüğüm çıkmazlardan farklı uygulama yöntemleri ve yaklaşımlarıyla çıktım. Bu sorunlu zamanlar performansın ilerlemesine ve yeniliklere yol açtı. Yeniliklerin en önemli sonucu metne yaklaşım biçimi olarak etüt çalışmalarını oluşturmak oldu. Eser sürecinin başından itibaren performansla ilgili olmasını istemediğim başlıklar, yönler, hareket kaliteleri ve duruşlar belirliken, performans sürecinde istediğim ya da metinle ilişkili olması gerekenler süreç içinde netleşti. Doğaçlama, etüt çalışmaları ve metni araştırarak elde ettiğim bilgiler sayesinde performans süreci için kendi çerçevesini oluşturdu.

Dans disiplininden gelen biri olarak tiyatro için yazılmış bu mim oyununu koreografi unsurlarıyla ilişkilendirerek dans performansı olarak yorumlanmasının mümkün olduğunu düşünüyorum. Sözsüz eylem söyleminin ve dansın unsur ortaklıklarının bir önerisi olarak sunulmaktadır. “Etüt: Sözsüz Oyun I” sözsüz oyunun dans ile birleştiği ve yorumlandığı bir eser çalışmasıdır.



6. EKLER

Resim – 1 Samuel Beckett ve Deryk Mendel



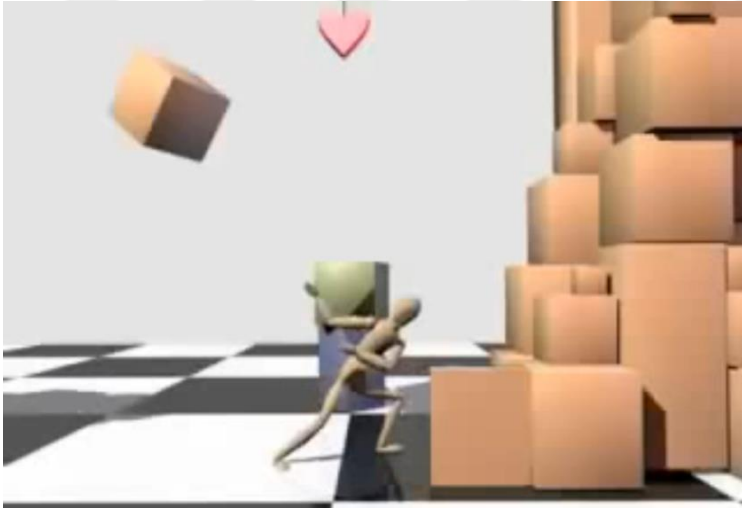
Resim – 2 Koreograf ve yönetmen Anna Sokolow, 1975



Resim – 3 Beckett Film Projesi, Yönetmen Karel Reisz, 1988



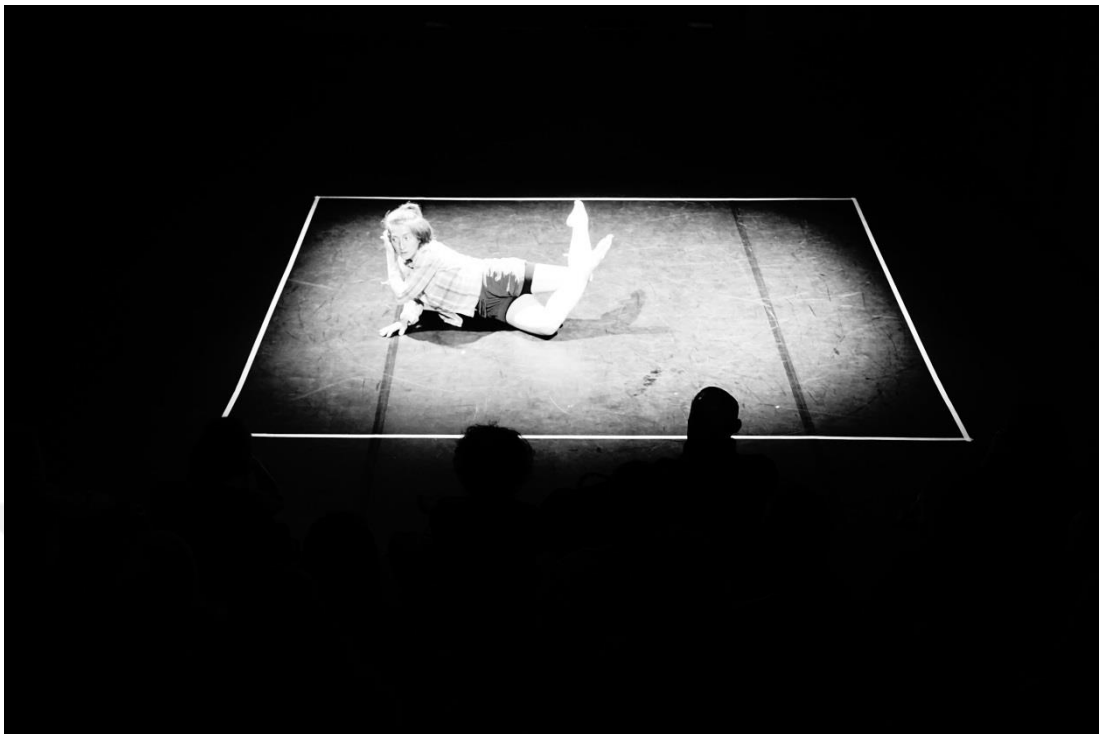
Resim – 4 Jack Parry, 2006



Resim – 5 Haluk Yüce, Bir Beckett Oynamak



Resim – 6 29'59'' Bomonti Alt



Resim – 7 Kùltür Üniversitesi Gösterimi



“Etüt: Sözsüz Oyun 1”

Dansçı Seçil Demircan'ın performansı ile “Etüt: Sözsüz Oyun 1” etkinliđi 19 Mar 2018 Pazartesi günü Önder Öztunal Konferans Salonu'nda gerçekleştirildi. Sanat Yönetimi Bölümü öğrencilerinden Beste Üzrek'in organize ettiđi dans performansını Üniversitemiz akademik personeli ve öğrenciler ilgiyle izledi.

Etüt: Sözsüz Oyun I
Yazar: Samuel Beckett
Performans: Seçil demircan
Organizasyon: Beste Üzrek

Tarih: 19.03.2018
Saat: 13:00



7. KAYNAKLAR

AYDEMİR, Bünyamin (2003), “Absürd (Uyumsuz) Tiyatro ve Yapısal Özellikleri”, **Sanat Dergisi**, 4, (: 11-28).

BADİOU, Alain (2013), **Başka Bir Estetik Sanatçılar İçin Küçük Bir Kılavuz**, Çev. Aziz Ufuk Kılıç, 2, Metis Yayınları, İstanbul.

BERGER, John (2003), **Görme Biçimleri**, Çev. Yurdanur Salman, 9, Metis Yayıncılık, İstanbul.

Beckett, Samuel (1993), **Samuel Beckett Toplu Kısa Oyunlar**, Çev. Hamdi Koç, 1, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

Breton, David L. (2011), **Ten ve İz**, Çev. İsmail Yerguz, 1, Sel Yayıncılık, İstanbul.

Breton, David L. (2015), **Acının Antropolojisi**, Çev. İsmail Yerguz, 3, Sel Yayıncılık, İstanbul.

CERRATO, Laura (2015), **Yeni Başlayanlar İçin Beckett**, Çev. Saliha Nilüfer, 1, Habitus Yayıncılık, İstanbul.

ERKAN, Mukadder (2005), **Samuel Beckett İfadenin Arayüzeyi / Arayüzeyin İfadesi Üçleme'ye Postmodern/Postyapısalcı Bir Yaklaşım**, 1, Çizgi kitabevi, Konya.

ERSÖZ, Ayrin (2005), **Çağdaş Dans Sanatında Koreografi Sürecinin Üretici Unsurlarına Ve Yaratıcı Yönünde Kavramsal Yaklaşım**, yayınlanmamış yüksek lisans tezi, YTÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

EZİCİ, Türel (2007), “Pozitif Yoldan Negatif Yola: Beckett Dramaturjisinde İndirgemeci ve Analitik Stratejiler”, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, 23, (:165-180).

GUİRAUD, Pierre (1994), **Göstergebilim**, Çev. Mehmet Yalçın, 2, İmge Kitabevi, İstanbul.

GÜÇBİLMEZ, Beliz (2003), “Absürd Tiyatroda İroni”, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, 15, (:96-136).

GÜÇBİLMEZ, Beliz (2005), Tekinsiz teatrallık/ Sahne-dışı'nın Temsili: Eurydike Olarak Beckett Oyunları, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, 20, (:21-39)

GÜÇBİLMEZ, Beliz (2007), “İbsen'den Beckett'e Belleğin Temsili”, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, 23, (:125-140).

İPŞİROĞLU, Zehra (1996), **Uyumsuz Tiyatroda Gerçeklik**, 2, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul.

KARACABEY, ÇELİK Süreyya (2007), “Beckett ve Estetik Şok”, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, 23, (:143-152).

LECOSSOÏS, H el ene (2009), “Antonin Artaud, Samuel Beckett: Bedeni Sarsmak ”,  ev. Melisa Selin  eliker, **Dokuz Eyl l  niversitesi G zel Sanatlar Fak ltesi Dergisi**, (:51-55).

LEDERMAN, L, M.- HILL, C. T. (2005), **Simetri ve Evrenin G rkemli G zelliğini Anlamak**,  ev. Barıř Akalın, 1, G ncel Yayıncılık, İstanbul.

MERLEAU-PONTY, Maurice (2006), **Algının  nceliđi**, 1, Kabalcı Yayınevi, İstanbul.

SAĐLAM, T lin (2007), “İbsen'den Beckett'e Uzamın D n ř m ”, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, 23, (:53-61).

ŐENER, Sevda (2006), **D nden Bug ne Tiyatro D ř ncesi**, 4, Dost Kitabevi, İstanbul.

TELLO, Nerio (2012), **Yeni Bařlayanlar İ in Tiyatro Tarihi**,  ev. Deniz Ey ce, 2, Habitus Yayıncılık, İstanbul.

TERLEMEZ, ADALİNE Serpilekin (2018), **Samuel Beckett'in Adlandırılmaz Tiyatrosu**,  ev. İsmet Birkan, 1, Epos Yayınları, İstanbul

Y KSEL, Ayřeg l (1997), **Samuel Beckett Tiyatrosu**, 2, Habitus Yayıncılık, İstanbul.

Y KSEL, Ayřeg l (2007), “İbsen'den Beckett'e: Yıkım  ncesi Ve Sonrası”, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, 23, (:25-34).

İnternet Kaynakları

Erişim Tarihi 16.06.2018

https://youtu.be/Qb_eMMqUjTA

https://youtu.be/Qb_eMMqUjTA

<https://youtu.be/-HDZKMarZcI>

<https://youtu.be/eSupXi3G2k4>

<https://youtu.be/eMCAHgIphRo>

<https://youtu.be/pjkj194uY0s>

<https://youtu.be/m5F6tHj9gJw>

<https://youtu.be/k2PuoeusPbI>

<https://www.gettyimages.co.uk/license/541047985>

8. ÖZGEÇMİŞ

2001 yılında Samsun Atatürk Anadolu Lisesi'nden mezun oldu. 2008 yılında Yıldız Teknik Üniversitesi Dans Programı'ndan mezun oldu. Eğitimi esnasında Venedik Bienali'nde İstanbul Dans Tiyatrosu'nun ' The Hidden' eserinde misafir dansçı olarak yer aldı. 2007 yılında John F. Kennedy Center Sahne Sanatları Kültürel Değişim Programına burslu olarak katıldı. 13. İstanbul Bienali'nde İnci Eviner'in "Co-Action Device: A Study" projesinde Samuel Beckett eserlerinden Etüd-I: Quad, Etüd-II: Hayalet Üçlüsü ve Etüd-III: Sadece Bulutlar performans serileri sergiledi. Mimar Sinan Üniversitesi Çağdaş Dans yüksek lisansı eğitimi esnasında erasmus programıyla Litvanya Müzik ve Tiyatro Akademisi'nde eğitim aldı ve orada ürettiği dis/connection eserini Vilnius ve İstanbul'da sergilendi.

vimeo.com/306487354

Şifre: act12345