

**T.C**  
**MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**SAHNE SANATLARI ANA SANAT DALI**  
**BALE PROGRAMI**

**SEYİRCİNİN GÖSTERİ ÖGELERİ İLE İLİŞKİSİ**  
**(DAMLA HACALOĞLU'NUN "GÖKKUŞAĞI" ADLI**  
**PROJESİNDE SEYİRCİ-OYUN ÖGELERİ İLİŞKİSİNE DAYALI BİR**  
**İDDİANIN GERÇEKLEŞMESİNE YÖNELİK KOREOGRAFİ)**

(Yüksek Lisans Eser Metni)

**Hazırlayan**

20026132 Şebnem Yüksel

**Danışman**

Prof. Aydın Teker

**İSTANBUL- 2006**

## İÇİNDEKİLER LİSTESİ

ÖNSÖZ	III
ÖZET	V
SUMMARY	VII
RESİMLER LİSTESİ	IX
ÇİZİMLER LİSTESİ	X
TABLolar LİSTESİ	XI
1 GİRİŞ	1
1.1. Projenin Tanıtımı	2
2 DÖRDÜNCÜ BÖLÜM	13
2.1 Dördüncü Bölümün Amacı	13
2.2 Şebnem Yüksel'in Gökkuşığı Projesi'ndeki Görev ve Amaçları	13
2.3. Şebnem Yüksel'e, Dördüncü Bölümdeki Koreografi Üzerinde Çalışmaya Başlamadan Önce, Açıklanan Veriler	14
2.4. Dördüncü Bölümün Oluşum Sürecinde Yapılan Çalışmalar ve Provalar	17
2.5. Dördüncü Bölüm'ün Akışı	30
3. DÖRDÜNCÜ BÖLÜMDEKİ GÖSTERİ ÖGELERİNİN ANALİZİ	34
3.1. Dördüncü Bölümde Bulunan Oyuncuların Analizi	34
3.1.1. Dördüncü Bölümdeki Ana Karakterlerin Hareket Analizi	42
3.1.1.1. Sevi Algan'ın hareket analizi	43
3.1.1.2. Erdiñç Anaz'ın hareket analizi	45
3.1.1.3. Seda Isca'nın hareket analizi	47
3.1.1.4. Kerem Kelebek'in Hareket Analizi Seda	49
3.1.1.5. Tuğba Özkul'un Hareket Analizi	49
3.2. Mekân Analizi	52
3.2.1. Gösteri Mekânının Analizi	52
3.2.2. Seyirci- Oyuncu- Mekân İlişkisi	57
3.2.3. Dördüncü Bölümde Kullanılan Karşılıklı Etkileşim Yöntemleri	64
4. OYUNCULARIN GÖZÜNDEN GÖKKUŞAĞI PROJESİ	69

5. SEYİRCİLERİN GÖRÜŞLERİ	79
6. SONUÇ	80
7. EKLER	83
7.1 Motif Betimleme” Sembolleri	83
EK-1 “Eylem” Sembolleri	84
EK-2. “Seviyeler”	84
EK-3. “Yön” Sembolleri	85
EK-4. Laban Kuvvet Çizelgesi	85
EK-5. “Şekil” Sembolleri	85
7.2. Gökkuşığı Projesi ile İlgili Belgeler	86
EK-6. Gökkuşığı Projesi Gösteri Programı	86
EK-7. Basında Çıkan Haberler	87
8. KAYNAKLAR	90
9. ÖZGEÇMİŞ	91

## ÖNSÖZ

Disiplinler arası sanat ve karşılıklı etkileşim, günümüzde oldukça popüler kavramlar haline geldikleri için, bir çok grup tarafından, sadece, ‘sözde’ kullanılmaktadır. Ancak, bu grupların performansları izlendiğinde, karşımıza, ne disiplinler arası sanat ne de enteraktif bir kurguya sahip olan gösteriler çıkmaktadır. Bu nedenle, ülkemizdeki konservatuarlarda, mutlaka, disiplinler arası sanatın ne anlama geldiği ve enteraktif uygulamanın ne şekilde olması gerektiği konularında, bilimsel çalışmalar ve uygulamalar yapılmalıdır. Belirtilen çerçeve içerisinde, Gökkuşuğu Projesi, ülkemizde sergilenmiş olan en önemli performanslardan biri olma özelliğini taşımaktadır.

Disiplinler arası sanatın ne kadar keyifli, eğlenceli ve önemli olduğunu, daha önce keşfetmiş ve uygulamıştım. Bununla birlikte, böylesine bir proje içerisinde bulunmak ve çok önemli bir bölümün koreografisini yapmak, bana, kişisel ve meslekî olarak yeni açılımlar sağladı.

Projedeki görevim, gösterinin koreografisini hazırlamaktı. Dördüncü bölümde, dans diğer sanat disiplinleriyle, oyuncular ise izleyicilerle çok yoğun olarak etkileşime geçiyordu. Bu nedenle, bölümün yukarıda belirtilen özelliklerine uygun bir koreografi hazırlamayı, tez konusu olarak seçtim.

Gökkuşuğu Projesi, bu tez çalışmasıyla sınırlandırılmamalıdır. Elinizdeki eser metni, projenin genel hatlarına değinse de sadece, dördüncü bölüm üzerinde yoğunlaşmaktadır. Metin, gösterimi gerçekleştirmiş olan Gökkuşuğu Projesi’nin dördüncü bölümünün, hazırlık aşamasındaki çalışmalarını ve söz konusu bölümü oluşturan öğelerin analizlerini içermektedir.

Hedef, bundan sonraki gösterilerde, projenin, biraz daha gelişmiş ve olgunlaşmış bir şekilde seyirciyle buluşmasıdır.

Gökkuşığı Projesi'nin dördüncü bölümünü hazırlamam için beni görevlendiren ve tezi hazırlarken benimle sonuna kadar işbirliği yapan Damla Hacaloğlu'na; yaratıcılıklarını ve hayal güçlerini benimle paylaşarak, dördüncü bölümün gerçekleştirilmesini sağlayan tüm oyunculara; her zamanki gibi, isabetli gözlemiyle, çok önemli bir noktada fikrini belirterek bölümün şu anki şeklini almasını sağlayan danışmanım, Prof. Aydın Teker'e; bu eser metninin yazımında, bana 'doğru yol'u çok detaylı bir şekilde gösteren ve anlatan Simon Telvi'ye, değerli zamanını ayırarak 'dil kullanımı' konusunda beni aydınlatan Gülper Refiğ'e ve keyifli 'düzeltme akşamları' için, A.Cüneyt Yüksel'e ayrı ayrı teşekkür ederim.

## ÖZET ( İZLEYİCİNİN GÖSTERİ ÖGELERİ İLE İLİŞKİŞİ)

Gökkuşığı Projesi, oyuncular ile seyircilerin karşılıklı etkileşiminin temel alındığı bir projedir. Farklı disiplinlerden gelen sanatçıların işbirliğiyle hazırlanan proje, dört ana bölüm ve iki ara bölümden oluşmaktadır.

Projenin yönetmeni Damla Hacaloğlu, Şebnem Yüksel'e dördüncü bölümün koreografisini tasarlama görevini vermiştir. Bu bölüm dans, sahne tasarımı, ses tasarımı ve kostüm tasarımının 'iç içe' geçmesiyle gerçekleşmiştir.

Seyircilerin, sevgi ve paylaşım kavramlarını; oyuncularla girecekleri fiziksel ve ruhsal iletişim yoluyla, en doruk noktasında hissetmelerini ve bunu, en coşkulu şekilde ifade edebilmelerini sağlamak, dördüncü bölümün hedefidir. Bu hedefe ulaşmak için Şebnem Yüksel ve bölümdeki oyuncular, çok çeşitli yöntemler araştırdıktan sonra, en doğal ve en güçlü ifadeyi, emprovizasyon(kurallı doğaçlama) yoluyla elde etmişlerdir.

Bu bölümün mekânı, René Magritte'in "The Personal Values" adlı resminin üç boyutlu tasarlanmış halidir ve burada gerçeküstü bir ortam yaratıldığı izlenimini vermektedir.

Söz konusu bölümde, seyirciler ve oyuncular mekân içerisinde karışık bir şekilde durarak eylemleri birlikte gerçekleştirmektedirler. Oyuncular, eylemleri seyircilerle beraber gerçekleştirebilmek için çeşitli 'karşılıklı etkileşim' yöntemleri kullanmaktadırlar. Yükselen bir enerji ve düş gücüyle gelişerek herkesi içine katan dördüncü bölüm, seyircileri, fiziksel olarak 'havalandırırken' ruhsal düzeyde de 'uçurmaktadır'.

Projenin gerekleřtirildiđi, Sultanahmet'te bulunan Bizans Byk Saray, amalanan gizemli atmosfer ve eřitli anlam metaforlarını glendirmiřtir.

Sonu olarak, seyirciler bir saat sresince, renkli bir servenin iinde bulunmuřlar; eylemlere bizzat katılarak yaratıcı ekibin hayal dnyasını ve cořkusunu paylařmıřlardır.

Anahtar Kelimeler: Etkileřim, İřbirliđi, Emprovizasyon, Dř Gc, Gizemli

## SUMMARY

### (THE RELATIONSHIP BETWEEN THE AUDIENCE AND THE PERFORMANCE ELEMENTS)

Gökkuşığı (Rainbow) is a project based on the interaction between the audience and the performance elements. The performance, consisting four main and two side sections, is made possible with interdisciplinary collaborations.

Damla Hacaloğlu, the director of the project, entrusted Şebnem Yüksel with the creation of the choreography in the fourth section which is the main section of the entire project. Dance, stage design, sound design and costume design came together to realize this section.

The goal of this section is, to create a dream world and to make the audience feel very enthusiastic while they physically and emotionally experience ‘love and sharing’ notions.

To achieve this goal, Şebnem Yüksel and five performers who were selected for this section, made various exploratory researches and made great use of improvisation.

René Magritte’s painting called, “The Personal Values”, is designed three-dimensionally for the fourth section of the project. Because of the reason that there is no stage in the room, during the performance, the audience and the performers stayed together and the audience joined in and shared the action in the room. The performers used various approaches for the interaction. The energy and the imagination in this section rises from the beginning through the end and finishes by getting the audience ‘off the ground’ physically and emotionally.

To perform this project in Byzantine Great Palace at Sultanahmet, supported



the magical atmosphere which is created during the show.

Finally, the audience lived in a magical dream world for one hour, shared the enthusiasm and imagination of the 'creative team' of 'Gökkuşığı Project'.

Key Words: Interaction, Collaboration, Improvization, Imagination, Magical

**RESİMLER LİSTESİ**

1.1. Birinci Bölüm/ Yıkım	7
1.2. İkinci bölüm/ Koridor/ Farkındalık	8
1.3. Üçüncü Bölüm/ İçimizin Ateşi	8
1.4. Dördüncü Bölüm/ Sürreal Sahne	9
2.1. The False Mirror	15
2.2. The Pleasure Principle	15
2.3. The Great War	15
2.4. The Personal Values	16
3.1. Melek Karakteri	38
3.2. Sabundan baloncuk aletinin çıkardığı balonlar	39
3.3. Sırt beni detayı	55
3.4. Sabunun girişten görünüşü	58
3.5. Kibrit	59
3.6. Sevi Algan'nın kadehin içine doğru şarkı söylemesi	60
3.7. Kadehten şarap içme	61
3.8. Kuş tüylerinin etrafa saçılması	62

**ÇİZİMLER LİSTESİ**

3.1	Bahçe Kotu Planı	52
3.2	Giriş Kotu Planı	52
3.3	Kemerler	53
3.4	Gösteride kullanılan mekân ve dördüncü bölümün yerleşimi	54
3.5	Dördüncü bölümdeki örme duvar	55

**TABLÖLAR LİSTESİ**

3.1. Sevi Algan'ın hareket analizi	43
3.2. Erdiñ Anaz'ın hareket analizi	45
3.3. Seda Isca'nın hareket analizi	47
3.4. Kerem Kelebek'in hareket analizi	49
3.5. Tuğba Özkul'un hareket analizi	50



## 1. GİRİŞ

“Gökkuşuğunu sadece uzaktan seyretmek değil, bilakis ‘o’ gökkuşuğunun içinde bulunmak gerektiğini düşünüyoruz.

Ve bu gösteride, gökkuşuğunun içindeki renklerden biri olarak bulunmanın paylaşımını yaşamak ve yaşatmak istiyoruz.

Yaşadığımız yıkımlara ve savaşlara karşı çıkıp, gökkuşuğunun insanlar üzerinde bıraktığı büyüleyici hisle, bağıra bağıra, “ SEVGİ ve PAYLAŞIM” diyoruz.”

Gökkuşuğu Projesi, çeşitli disiplinleri bir araya getiren, canlı performansa dayalı bir tür enstelasyondur.

Projenin mesajının; seyircilerin, fiziksel ve duygusal olarak eyleme katılmaları yoluyla, iletilmesi hedeflenmektedir. Gökkuşuğu Projesi, içinde eğlence de barındıran bir gösteridir. Sürprizlerle seyirciyi şaşırtmak ve o anda başka bir dünyada olduklarını hissettirecek durumlar ile yüz yüze bırakmak, projenin yaklaşımıdır.

Gökkuşuğu Projesi’nde seyirci-oyuncu arası dönüşüm bulunmaktadır. Gösteri sırasında, seyirciler oyuncu konumuna geçebildikleri gibi, oyuncular da seyirci olarak gösterinin içinde yer alabilmektedirler.

Projenin özgün metni ve görsel verileri kolaj, kukla ve psikodrama çalışmalarından yararlanılarak hazırlanmıştır.

Dünyada, Gökkuşuğu Projesi’nin felsefesine yakın duran gösteriler bulunmasına rağmen, Türkiye’de, henüz benzeri bir performans sergilenmemiştir.

### **Damla Hacalođlu'dan alıntılar;**

"Gökkuşaađı Projesi benim için çok önemlidir. Bu proje, benim duruşumu gösteren, benden çıkmış bir yavru konumundadır. Hazırlık sürecinde ve gösteri sırasında benim ve ekipteki herkesin sürekli yeni şeyler öğrenerek yeni üretimler ortaya koymasını sağlaması; Gökkuşaađı Projesi'ne katılmış olan ya da yolu bir şekilde yakınından geçmiş olan herkesin hayatında bir takım deđişikler yaratmış olmas; Gökkuşaađı öncesi ve Gökkuşaađı sonrası kavramlarının ortaya çıkması; benim, bu projeye karşı duyduğum heyecanın artmasının en önemli nedenleridir."

### **1.1 Projenin Tanıtımı**

#### **I. Projenin Adı**

Gökkuşaađı

#### **II. Projenin Uygulama Yeri**

Projenin uygulama yeri başlığı altında iki madde açılması uygun görülmüştür;

##### **a. Projenin uygulanabilirlik açısından mekân tanımı**

Gösterinin gerçekleştirileceđi mekânın, içinde üç farklı sahne kurulabilecek kadar büyük ve geniş bir yer olması gerekmektedir. Her bir sahenin ayakta yüz kişi alabilecek büyüklükte planlanması öngörülmektedir. Burası, serüven hissini desteklemek amacıyla, girilen yerden devam ederek diđer bölümleri dolaşan ve çıkış kapısı girişten ayrı yerde bulunan bir alan olmalıdır. Ayrıca mekânda, ikinci bölümde gerçekleştirilecek olan enstelasyona uygun genişlik ve uzunlukta, bir de koridor bulunmalıdır.

b. Projenin gösteriminin gerçekleştiği mekânın tanımı

Gökkuşığı Projesi, tarihi bir mekân olan Bizans Büyük Saray/Başdoğan Halıcılık'ta ilk gösterimini gerçekleştirmiştir. Bizans İmparatorları'nın IV ila IX'uncu yüzyıllar arasında yaşadıkları, ancak günümüze sadece kalıntıları ulaşabilen Büyük Saray, Gökkuşığı Projesi sayesinde bir tiyatro olarak tekrar yaşama döndürülmüştür. Gökkuşığı Projesi, bu tarihi kalıntıların 3 oda ve uzun bir koridordan oluşan kısmında gerçekleştirilmiştir.

III. Gerçekleşen Gökkuşığı Projesi'nin Uygulama Planı

14. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali

29 Mayıs 2004- 3 Haziran 2004

Altı gösterim – 250 izleyici

**a. Tasarım**

- i. Gösterinin tasarlanması (Araştırma+maket+gerekli çizim ve görsellerin hazırlanması)
- ii. Ekibin oluşturulması için gerekli görüşmelerin yapılması
- iii. Tanıtım dosyasının hazırlanması

b. Tasarlanan projenin gerçekleştirilmesi için gerekli ihtiyaçların karşılanmasına yönelik çalışmalar

- i. İşbirliklerinin sağlanması

1) Sponsor Gecesi

- a. Sponsor dosyasının hazırlanması
- b. Tanıtım videosunun hazırlanması
- c. Sponsor gecesi için iki ayrı gösteri planlanması



2) Kurumlara yönelik olarak “Özgürleştirme Atölyeleri” tasarlanması

a. Atölyelerin planlanması

b. Planlanan atölyelerin gönüllülerle paylaşılarak geliştirilmesi

c. Atölyelerin uygulanabilir çalışmalar haline getirilerek tamamlanması

### **Sponsorlar;**

#### Gösteri Sponsorları

- Koç Allianz
- Soyak

#### Servis Sponsorları

- Tuta
- İlker Yavrutürk
- Vefa Tekstil
- Dizayn Vitrin
- Aday Manken
- Kulis

#### Prova Mekânı Sponsorları

- Mekân Dans Stüdyosu
- Dans Buluşma İstanbul

#### c. Projeyi gerçekleştirme çalışmaları

i. Mekânın bulunması

ii. Seçilen mekânın Gökkuşuğu konseptine uygun hale getirilmesi (inşaat)

iii. Tasarım bölümünde planlanan dekor ve kostümlerin bulunması, üretilmesi, uygulanması

iv. Sahnelerin ses, ışık uygulamalarının gerçekleştirilmesi (Festival programı çerçevesinde bu hizmet İKSV tarafından verilmiştir)

d. Sponsorlara gösterinin dokümantasyonunu içeren dosya eşliğinde teşekkür yazılarının gönderilmesi ile projenin kapatılması

#### **IV.. Gökkuşığı Projesi'nin Mesajı**

“Hayallerimizi gerçekleştirmek için içimizdeki çocuğu özgür bırakmak, yaşantımızda sevgi ve paylaşım önem vermek”

#### **V. Gökkuşığı Projesi Yoluyla Ulaşılacak İstenen Amaçlar**

Damla Hacaloğlu'nun Gökkuşığı Projesi yoluyla ulaşmak istediği amaçlar aşağıda gösterilmiştir;

Amaç 1. Yenilikçi, arayışlara açık, yaşayan ve yaşatan gösteriler ortaya çıkartmak

Amaç 2. İzleyicinin, sanatı yaşamın bir parçası olarak algılamasını sağlamak

Amaç 3. Bu çalışma ile gösteri sanatları alanında yeni ufuklar açmak ve kalıcı olmak

Amaç 4. Bu projenin kalıcı olması için karşılıklı iletişimin devamlılığını sağlamak

Amaç 5. Bu projenin, başka projeleri geliştirmesi ve öncülük etmesi

## VI. Gökkuşığı Projesi'nin Bölümleri

Gökkuşığı Projesi, dört ana bölüm ve iki ara bölüm şeklinde kurgulanmıştır.

- **Ara Bölüm I/ Tanışma**

Gösteri başlamadan önce fuaye alanındaki, yarı gizli, seyirci-oyuncu tanışması

- **Birinci Bölüm / Yıkım**

Günümüzde çok sık görülen yabancılaşma ve çöküş duygusunun ifade edilmesi



Resim no. 1.1 Birinci Bölüm/ Yıkım

- **İkinci Bölüm / Koridor/ Farkındalık**

Çevremizde gözden kaçan detayları öne çıkartan bir uyarı bölümü



Resim no.1.2 İkinci bölüm/ Koridor/ Farkındalık

- **Üçüncü Bölüm / İçimizin Ateşi**

Hareket ve karşılıklı etkileşim için ön hazırlık



Resim no. 1.3 Üçüncü Bölüm/ İçimizin Ateşi

- **Dördüncü Bölüm/ Ana bölüm/ Sürreal Sahne**

Gösterinin mesajının; seyircilerin, fiziksel ve duygusal olarak, oyun içindeki eylemlere katılmaları yoluyla iletilmesi



Resim no.1.4 Dördüncü Bölüm/ Sürreal Sahne

- **Ara Bölüm II/ Ayrılış**

Gösteri boyunca yaşananların video kaydından izlenmesi

**VII. Proje Ekibi**

Yazan/Yaratan/Uyarlayan:	Damla Hacalođlu
Koreografi:	Şebnem Yüksel
Sahne tasarımı:	Damla Hacalođlu
Ses tasarımı:	Erdem Helvacıođlu
Kostüm tasarımı:	Refika Tarcan
Makyaj tasarımı:	Ahsen Gülkaya
Oyuncular:	Sevi Algan, Erdinç Anaz, Yenal Boztepe, Rüya Büyüktopçuođlu, Devın Çınar, Filiz Duran, Seda Isca, Kerem Kelebek, Damla Özen, Tuđba Özkul
Sahne amiri:	Gizem Bilgen
Yardımcı sahne amiri:	Zeynep Özarıslan
Danıřman:	Uzm.Psk. Deniz Altınay
Prodüksiyon asistanı:	Fidan Özcan
Video teknisyeni:	Kaan Dökmer
Grafiker:	Pelin Dorlevi
Web tasarımı:	Özgür Sezer
Tanııtım metin yazarı:	Ayşın Akbulut
Belgeleme:	Kaan Dökmer

## VIII. İşbirliği Yaklaşımı

Gökkuşığı Projesi; performans, dans, kukla, edebiyat ve plastik sanatlar gibi farklı disiplinleri içinde barındıran bir projedir.

Gökkuşığı Projesi içindeki her sanatçı kendi alanında donanım, birikim ve ilkelere sahiptir. Bir çarkın dişlilerinin işlevsel olabilmesi için başka çarklara ihtiyaç duyduğu gibi, bu projenin yaratılışında da aynı prensip geçerli olmuştur. Ortak çalışma ve karşılıklı etkileşime açık bir yaklaşım sergileyen sanatçılar, gösterinin tüm bölümlerinin ve tüm öğelerinin birbirini tamamlamasını; böylece seyircinin gösteriden duygu ve düşünce bütünlüğü ile ayrılmasını sağlamışlardır.

Robert Rauschenberg, "İşbirlikleri, işbirliği yapan insanların akıl ve kabiliyetlerini içerir. Herkes malzemedir ve ben kontrol edilemeyecek süreçlere anlayış göstermeye çalışırım" <sup>1</sup> diyerek, işbirliklerinde, esnek olmanın önemini vurgulamaktadır. İşbirliği içindeki sanatçıların birbirleri ile anlaşabilmeleri ve ortak bir çizgi bularak ilerlemeye başlamaları, zaman almaktadır. Bu nedenle, işbirliği yapılan çalışmalarda en hassas nokta, işbirliği süresince, iletişimin, mümkün olan en üst düzeyde sağlanmasıdır.

Gökkuşığı Projesi için çalışmalar, çekirdek ekip mensuplarının(ses tasarımcısı, koreograf, sahne amirleri) Damla Hacaloğlu ile yaptıkları ikili görüşmeler ile başladı. Daha sonra bu ikili görüşmeler, çekirdek ekipteki diğer sanatçıların katılımıyla, haftalık toplantılara dönüştü. Toplantılarda, önceden yapılan araştırmalar,tasarılar için üretilen alternatif veya destekleyen fikirler,tasarılar, proje yaratıcısı ve çekirdek ekip ile paylaşılıp tartışıldı; beyin fırtınaları yapıldı. Bu ön çalışmalar, projeyi hazırlayan sanatçıların birbirlerine yakınlaşmalarını sağladı ve herkese, projede yer alan diğer sanat disiplinleri hakkında, yeni ufuklar açtı. Zamanla, çekirdek ekip aynı dili konuşmaya başladı. Bir fikre, bir kavrama aynı dilde veya paralel bir bakış açısı

---

<sup>1</sup> Teicher, Editor (2002), **Trisha Brown: Dance and Art in Dialogue, 1962-2001**, 97



ile cevap vermeye başlanması, bundan sonraki sürecin verimini ve yaratıcılığını arttırdı. Ekip arasında kurulan kuvvetli bağ, projenin bir bütünlük içinde ortaya çıkmasını ve enerjisinin her zaman yüksekte kalmasını sağladı. Eğer bu bağ kurulamamış olsaydı, Gökkuşuğu, farklı donanımların yan yana koyulduğu, ama bütünlüğe hizmet etmeyen bir gösteri olurdu.

Projeyi hazırlayan sanatçılar birbirlerine yakınlaştıktan ve gerçek bir ekip olduktan sonra, sıra oyuncuların seçimine geldi.

## 2. DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

### 2.1 Dördüncü Bölümün Amacı

Dördüncü bölümün amacı, gösterinin, “Hayallerimizi gerçekleştirmek için içimizdeki çocuğu özgür bırakmak, yaşantımızda sevgi ve paylaşım önem vermek” olan mesajını, seyircilere, karşılıklı etkileşim ve hareket yoluyla, en yüksek düzeyde heyecan ve coşku hissettirerek iletmektir.

### 2.2. Şebnem Yüksel’in Gökkuşuğu Projesi’ndeki Görev ve Amaçları

Projenin yönetmeni Damla Hacaloğlu, Şebnem Yüksel'e tüm gösterinin koreografisini, bedeni objelerle bütünleştirerek ve farklı bir anlatım çizgisi yakalayarak, tasarlama görevini vermişti.

Projenin ve dördüncü bölümün amaçlarına ek olarak, Şebnem Yüksel'in, bireysel olarak ulaşmak istediği amaçlar şunlardır:

**Amaç 1.** Damla Hacaloğlu'nun bakış açısını tüm yönleriyle anlayıp, buna göre dördüncü bölümü hazırlamak

**Amaç 2.** Aynı zamanda, kendi dünya görüşünü de bölüm içerisinde yansıtmak

**Amaç 3.** Mekân, objeler ve hareketin uyumunu en iyi şekilde sağlamak

**Amaç 4.** Mekân ve objelerle olan ilişkide en uygun yaklaşımı sergilemek

**Amaç 5.** Oyuncuların projeyi en yüksek seviyede benimsemelerini sağlamak

**Amaç 6.** Kurgunun içinde doğaçlamaya zemin hazırlamak

**Amaç 7.** Oyuncuların bireysel özelliklerini ortaya çıkartmak

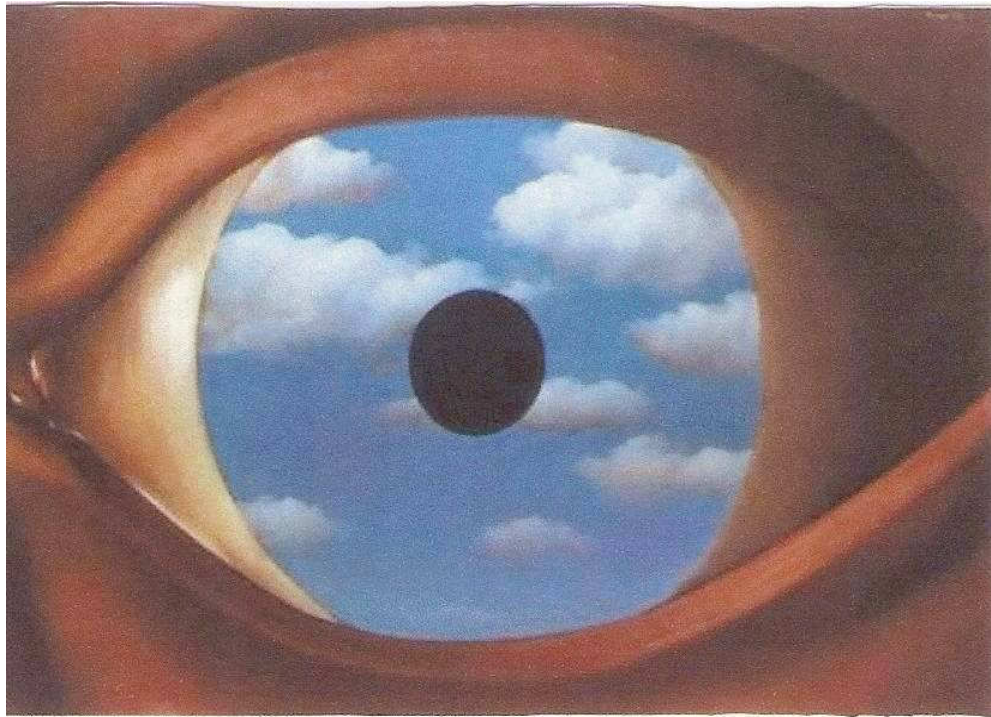
**Amaç 8.** Seyircileri organik bir şekilde oyuna katmak

### **2.3 Şebnem Yüksel'e, Dördüncü Bölümdeki Koreografi Üzerinde Çalışmaya Başlamadan Önce, Açıklanan Veriler**

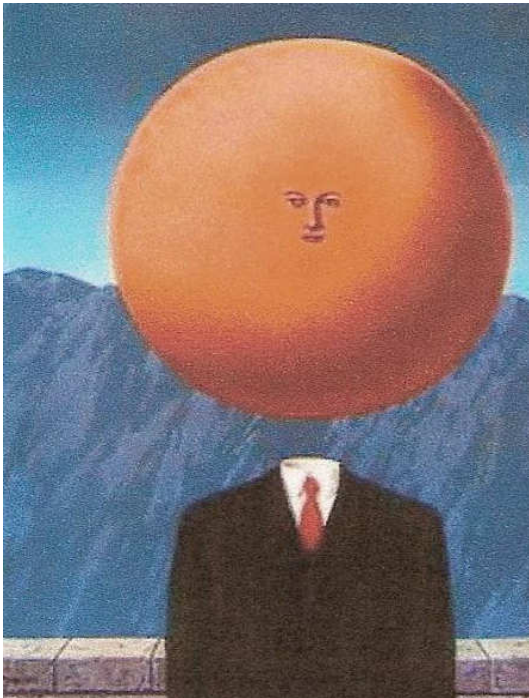
Tüm bölümlerin mekân bilgileri, kullanılacak objeler, dördüncü bölümün tüm proje içindeki konumu ve oyuncuların seyirci ile kuracağı iletişimin şekli, Damla Hacaloğlu tarafından, Şebnem Yüksel koreografi üzerinde çalışmaya başlamadan önce, açıklandı. Böylece, yapılacak koreografinin bakış açısı ve sınırları çizilmiş oldu.

Damla Hacaloğlu, günümüzde, duygularımızı paylaşmanın ve karşılıksız sevginin yok olma sınırında olduğunu düşündüğü için, dördüncü bölümün sanal bir ortamda ele alınmasını öngörmüştü. Bu bölüm, çalışmaların en başından beri 'sürreal sahne' diye adlandırılmaktaydı.

Sürrealist bir ressam olan René Magritte'ten (1898- 1967) seçilmiş olan dört resim, bu sahnede kullanılmak üzere Damla Hacaloğlu tarafından belirlenmişti. Bu resimler; The False Mirror, The Personal Values, The Great War, The Pleasure Principle'dır.



Resim no. 2.1 The False Mirror



Resim no. 2.2 The Pleasure Principle



Resim no. 2.3 The Great War

Ayrıca Hacaloğlu, bu resimler içinden iki tanesinin kullanım şeklini ve yerini, çalışmalar başlamadan önce, projeyi tasarlama aşamasında saptamıştı.

Seyirciler, üçüncü ve dördüncü bölümlerin arasında, keskin ve çarpıcı bir değişim yaşayabilmeleri için, “The False Mirror” resminin içinden geçerek, dördüncü bölüme giriş yapacaklardı. Dördüncü bölümde içeri girilen mekân, "The Personal Values" resminin üç boyutlu tasarlanmış hali olacaktı.



Resim no. 2.4 The Personal Values

Tüm proje gibi bu bölüm de enteraktifti (karşılıklı etkileşim halinde). Dördüncü bölüm, projenin doruk noktasıydı ve seyirci katılımının en üst düzeyde sağlanması gerekiyordu.

Bu bölümde de, diğer bölümlerde olduğu gibi, Erdem Helvacioğlu'nun müzik ve ses tasarımları kullanılacaktı.

## 2.4. Dördüncü Bölümün Oluşum Sürecinde Yapılan Çalışmalar ve Provalar

Seyircilerin, bir önceki konuda (bkz.2.3) anlatılan şekilde dördüncü bölüme geçiş yapacakları kesinleşmişti. René Magritte'in diğer iki resminin kullanım biçimleri ise bu aşamaya kadar belirlenmemişti. Söz konusu resimlerin odanın içine nasıl yerleştirileceği Damla Hacaloğlu ve Şebnem Yüksel tarafından araştırıldı. Geliştirilmiş olan fikirler aşağıdaki gibidir:

### THE PLEASURE PRINCIPLE

- "The Pleasure Principle" resmindeki büyük, yuvarlak ve turuncu kafası olan adamın, odanın duvarlarına asılmış olan bulutların arasından doğup, dans ederek, bulutları veya kibrit gibi objeleri seyirciye dağıtması
- Dağıtım yaparken, kafası çok ağır olduğu için, kafasını taşımakta zorluk çekmesi, kafasının seyircilerin üzerine düşmesi ve seyircilerin güneş kafalı adamın kafasını kaldırmaya yardım etmeleri
- Seyircilerin, bu resimdeki büyük, turuncu kafa ile voleybol oynamaları

### THE GREAT WAR

- "The Great War" resmindeki gelinlik giymiş kadının, seyirciler odaya girerken yatakta uyuyor olması ve bir süre sonra kalkıp dolaşmaya başlaması
- Kadının, seyircilerin arasında şemsiyesiyle hareket etmesi veya şarkı söyleyerek dolaşması
- Bir bulutun üstüne oturup bulutu koltuk haline sokması
- Bu resmin, kadının yüzünün boş bırakıldığı insan boyutunda bir kartona basılması ve seyircilerin boş duran bölgeye kafalarını sokarak fotoğraf çektirmeleri

- Fotoğraf çekiminin, odadaki dolabın içinde gerçekleşmesi ve dolabın kapağının seyirciler yaklaştıkça açılıp kapanması

Bunlar gibi birçok fikir ürettikten sonra, Hacaloğlu ve Yüksel, odanın içindeki tüm objelere gerekli zamanı ayırıp, araştırma yapmanın yeterli olacağını düşündüler. Ayrıca, ‘The Personal Values’ resminin anlamsal kuvveti ve bütünlüğünün, projenin içeriği bakımından önemini fark ederek dördüncü bölümde, bu resmin üç boyutlu tasarlanmış halinden başka, hiçbir ek resmin veya objenin kullanılmamasına karar verdiler.

İkinci aşama oyuncuların seçimi idi. Temel amaç, seyirciyle karşılıklı etkileşim olduğu için, güçlü kişiliklere sahip ve kişiliklerini fiziksel olarak dışa vurabilen oyuncuların seçimine gayret gösterildi. Oyunculara aranan öncelikli nitelik, çalışmalar süresinde ve gösteri sırasında, ruhsal ve fiziksel paylaşımı arttıracak karakter yapısıydı. Yüzlerinde ve bedenlerinde neşeyi net olarak gösteren beş kişi, bu bölüm için seçildi. (Erdinç Anaz, Sevi Algan, Seda Isca, Kerem Kelebek, Tuğba Özkul)

Üçüncü aşamada, odanın içindeki objeler incelendi. Çünkü, dördüncü bölümde, sevgi ve paylaşım kavramlarının seyirciye aktarılmasındaki en önemli unsurlar, objelerdir. Bu nedenle, oyuncular ile çok çeşitli alıştırmalar ve araştırmalar yapılarak objeler üzerinde çalışıldı.

- Çalışmalar, objelerin, fiziksel ve duygusal açılardan, ilk olarak çağrıştırdığı kelimelerin yazılması ile başladı.

**Örnek:**

Yatak:

rüya, uyumak, uyanmak, toplu, yumuşak, gece, tahta

Halı:

yer, püsküller, kalkabilir, aniden çekersen tüm eşyalar düşebilir

**Kibrit:**

yakmak, ateş, pembe-sarı, yanabilir, ince, uzun, sigara, ocak

**Tarak:**

taramak, düzeltmek, şekil vermek, dede tarağı, çok büyük ve sert, bakım

**Dolap:**

doldurmak, eşya gizlemek, kapatmak, açmak, ayna, yansıma, kendini görmek

**Tıraş fırçası:**

erkek, silindir şeklinde, yarı yumuşak-yarı sert, yüz, dönebilir, traş, köpük

**Sabun:**

temizlik, kaygan, köpük, büyük ve sert, bitebilir, yuvarlak, banyo, yüz, su

**Kadeh:**

şarap, şeffaf, narin, büyük, ses çıkarır, buğulanır, içmek

- Her oyuncu iki tane obje seçip bu objelerin kendisi için neler ifade ettiğini yazdı.

**Örnek:**

Seda Isca'nın Çalışmaları

- Seda Isca'nın sabun için yazmış olduğu kelimeler:

“Temizlik, katı, kutu, şekilli, köpükler”

- Sabunun Seda Isca için ifade ettikleri:

“Kullanmamızın sıklığı ile orantılı bir şekilde giderek yok olur. Daima önce büyüktür, sonra küçülür”

- Seda Isca'nın sabun için yazmış olduğu eylemler:

“Ellerimizin içine almak, kaydırmak

Islatmak, bizim ıslatmamız onun kuruması

Baloncuk oluşturmak”



- Oyuncular, odadaki objeleri tamamlayıcı nesnelere ile ilgili görüşlerini belirttiler.
- Objelerin, alışılmış şekillerinden farklı olarak nasıl kullanılabilecekleri konusunda araştırmalar yapıldı.
- Oyuncular, aşağıdaki konular üzerine çalıştılar:

Objeye ile tekli çalışma

Bir objeye ile dans eşi yapma, objeye ile ikili dans

Bir objeye ile iki veya daha fazla kişi çalışma

İki objeye ile çalışma

İki kişi iki değişik objeye ile çalışma

Objesiz objeye dansı

Yukarıda belirtilen çalışmalar sırasında, gösteri içinde işlevselliği olabilecek bazı eylemler ortaya çıktı:

### **Örnek:**

- Kadehin altından kaldırılması ve yer değiştirilmesi (kalabalık bir davette garsonun servisi gibi)
- Kadehin içindekinin pipetle içilmesi
- Başka kişilerin kadehten içki içmeye yardım etmesi
- Kadehin içinde dans edilmesi
- Kadehin içine girilmesi
- Sabunun bacakların üzerinde bebek gibi sallanması
- Sabunun dışarıdan bir itme ile kendi başına sallanmaya devam etmesi
- İki kişinin, sabunun kayganlığından yola çıkarak kayıp düşme oyunu oynaması
- Banyoda yıkanırken şarkı söylenmesi
- Kibritin döndürülerek yakılması
- Kibritin üflenerek söndürülmesi

- Kibritin mikrofon olarak kullanılarak şarkı söylenmesi
- Yatağın üzerinde herkesin dans etmesi, zıplaması, yastık kavgası yapması ve yastık kapmaca oyunu oynaması
- Oyuncuların, objeler için yazdıkları özellikler temel alınarak; tek başına, ikili ve sadece küçük jestlerden oluşan çalışmalar denendi.

**Örnek:**

- Sabunun kayganlığı
- Kibritin tehlikeli olması ve yakıcılığı
- Kadehin kırılabilirliği
- Yastığın yumuşaklığı
- Objeler arasında, hızlı tempoda kurallı geçişler ve oyunlar üzerine doğaçlamalar yapıldı.

Oyun oynarken insanların mutlu olduğu, heyecanlandığı, tatlı bir rekabete girdiği, eğlendiği ve neşelendiği düşüncelerinden yola çıkılarak var olan oyunlara yorum katıldı ve yeni oyunlar tasarlandı;

**Örnek:**

- İstop:  
Topu alan kendisi hakkında konuştuğundan sonra topu başka birine atar.
- Saklambaç:  
Ebe seçilen bir kişi, mekân içinde dolaşırken diğerleri, objelerin arkasına saklanır. Ebe, objelere yaklaştıkça, objeler hareket eder.

- Bireysel düzen:  
Herkes, aynı anda, odayı kendi istediği gibi düzenlemeye çalışır.
- 1-2-3 TIP:  
Ebe bir şey okur. O sırada oyuncular, objelerin arkasına saklanıp, onlarla birlikte ebeye yaklaştırmaya çalışırlar. Ebe, okumasını durdurup arkasını döndüğünde herkes donar. Ebe, kımıldayanı görürse o kişi oyuna baştan başlar. Oyun, birisi ebeye dokunana kadar devam eder.
- Güzellik mi? Çirkinlik mi?:  
Ebe, sorulan soruyu cevaplar ve arkasını döndüğünde vermiş olduğu cevap canlandırılmış olur.
- Bu ne?:  
Seçilen kişi, gözleri kapalı bir şekilde, bir objenin ne olduğunu anlamaya çalışır.  
(Bu oyunun, seyirciyi içine katabilecek bir oyun olduğu, seyircilerden bazılarının gözleri kapalı olarak bir objeyi tanımaya çalışırken, diğerlerinin, buna dışarıdan destek verebileceği düşünüldü)
- Ritm:  
Herkes seçtiği bir objeden doğaçlama müzik yapmaya çalışır. Sonra iki gruba ayrılıp, değişik yorumlar vasıtasıyla bir dialog yaratılır. Daha sonra, seslerden oluşan dialoğa söz de eklenir ve bir kişi konuşurken diğer grup üyeleri, ona ritm ile eşlik ederler. En sonunda, bir objeden çıkan ses başka bir objede denenir.
- Kovalamaca :  
Objeler arası kurallı geçişler sırasında, herkes, birini yakalamaya çalışırken diğerlerinden de kaçır. Her geçişte bir kere yatağa oturmak, kural olarak konmuştur.

Odanın içindeki objeleri çok kapsamlı bir şekilde araştırdıktan sonra sıra, bu bölümün bütününe kavramaya ve oyuncunun, odadaki varlık biçimini belirleyecek olan dördüncü aşamaya geldi.

- Bu aşamayı gerçekleştirmek için oyunculara şu sorular yöneltildi:
  - Niçin bu odadasın?
  - Niçin burayı seviyorsun?
  - Niçin burada mutlusun?
  - Bu odada neler hissediyorsun?
  - Bu odada ne yapıyorsun?
  - Bu oda senin olsa nasıl düzenlerdin?
  - İçinde kaç kişi olurdu?
  - Bu odada kendini nereye ve nasıl yerleştirdin?

### Örnek:

Kerem Kelebek'in bu soruların cevaplarını içeren yazısı:

*"Bu oda, hayali gerçeğe taşıyan bir oda. Burada bulunan nesnelere ve yaşanacak olaylar, ya hayalde ya da sahnede meydana gelirler; gerçek bir odada olamazlar. En azından, izleyici, bu tip şeylerin ortaya çıkmasını beklemez.*

*Aslında, bu odada yaşanacaklar, herkesin aklından bir çok kez geçmiş şeylerdir. Akıllarından geçirdiklerinde ise, mutlu olmaktan ziyade, heyecanlanmışlardır.*

*Gösteride neler olacağını, henüz bilmiyorum ama cesaret gerektirecek şeylerin yaşanacağını tahmin ediyorum. Düşündüklerinde heyecanlansalar bile, önlerine böyle bir fırsat getirildiğinde, herkesin, olaya katılmaya cesaret edeceğini sanmıyorum. İşte, odada meydana geleceklere cesaret edecek olan kişiler bizleriz. (İşin içinde biraz hile olsa bile)*

*Bu durumda, benim olasılığımı yüksek gördüğüm şey, bize katılmayanların, önlerinden böyle bir fırsat kaçtığı için, kendilerine kalacak olan can sıkıntısının, hayatlarının geri kalanında, zamansız çıkan sivilceler gibi, ortaya çıkacak olmasıdır. Kısaca bu, rüya görüp de rüyada olduğumun farkında olmak gibi his; beni mutlu ediyor.*

*Burası benim odam olsa, odanın içerisinde çok kişinin olmasını isterdim. Odadaki insan sayısı arttıkça nesnelere çeşitliliğinin ve boyutlarının da aynı oranda artmasını, kural olarak koyardım. Duvarların rengini, olduğu gibi bırakırdım ve büyük tekerlekli bir ofis sandalyesini, odaya eklerdim.*

*Bu oda, benim sonsuza kadar kalabileceğim bir yer değil. Zaman içerisinde, günlük hayattan kopup, birkaç günümü geçirebileceğim bir mekân.”*

Üçüncü bölümden dördüncü bölüme geçiş ve odaya giriş anlarında, seyircilere yaşatılmak istenen duygu ve düşünceleri destekleyecek mizansen araştırması, beşinci ve son aşamayı.

- Odaya giriş anı ile ilgili geliştirilmiş fikir ve görüşler aşağıdaki gibidir:
  - Üçüncü bölümden dördüncü bölüme geçerken “The False Mirror” adlı resmin bir platformun üzerinde durması, seyircilerin oyuncular tarafından çağrılıp merdivenden platforma çıkmaları ve gözbebeğinden içeri girmeleri
  - Odaya girme esnasında, seyircilerin ilk önce durup odaya bir süre bakmaları, mistik, mutlu, pembe, bulutların üstünde hissi veren bu mekânı izlemeleri
  - Seyircilerin odaya giriş yaptıkları sırada, odada 3 oyuncunun mutlu bir şekilde dans ederek ortamın ‘hoşluğunu’ yansıtmaları
  - Oyuncuların, seyirciler ile hiçbir iletişimlerinin bulunmaması
  - Eşyaların, odanın kenarlarında durması ve seyircilerin, oyuncuların teşviki ile odayı düzenlemeleri
  - Seyirciler girdiğinde, bir oyuncunun yüksekte (mesela dolabın üzerinde) durup birşeyler okuması veya hem okuması hem dans etmesi
  - Seyircilerin, karanlıkta, müzik eşliğinde, bir oyuncunun iştiraki ile odaya girmeleri; dolap kapağı gıcirtısının duyulması, dolap kapağının aralanması ve 6 tane oyuncunun dolabın içinden odaya ve seyircilere bakmaları

Beşinci aşamanın sona ermesiyle birlikte, tüm araştırma sürecinde oluşan en ilginç, en bütüne ve temaya uygun anlar bir araya getirilip giriş, gelişme ve sonucu olan bir akış tasarlandı. Bu akışın kurgusu şu şekildeydi:

Seyirciler, “The False Mirror” resminden geçerek karanlık bir odaya girerler. Oyuncular, objelerin formları ile bütünleşen pozlarını aldıktan sonra yavaş, yavaş ışık yanmaya başlar. Seyirciler bu pozları bir süre izlerler. Daha sonra, oyuncular, objelerin biçimsel özelliklerini yansıtan doğaçlamalarına başlarlar. Erdiñ Anaz yatağın içinde bir metin okuduğu sırada, objeler de hareketlenmeye katılır. Okuma durduğunda herkes durur, okuma başladığında herşey tekrar, yavaş, yavaş hareket etmeye başlar. Daha sonra, Erdiñ Anaz da hareketlenir. Odanın içinde metni okuyarak dolaşır ve devasa kadehe sırtını vererek oturup okumaya devam eder. Erdiñ Anaz kadehi alır ve elinde dolaştırmaya başlar. Herşey kadehe bağlı olarak harekete geçer. Sabun-kibrit-kadeh arası hızlı geçişler; sabunla ikili dans ile aynı anda gelişen ve sadece jestlerden oluşan bir solo; yatakta ikili dans; kadeh etrafında tek başına dans gibi bölümler, Erdiñ Anaz’ın, kadehle olan ilişkisi ile bağlantılı olarak gelişir.

Bu akışın sonunun araştırıldığı sırada, Şebnem Yüksel, Damla Hacaloğlu ve oyuncular, seyirciyi odanın içine getirdikten sonraki eylemler sırasında, onlarla hiçbir iletişim kurmadıklarını fark ettiler. Mekân kullanımı, ‘hareket kaliteleri’<sup>2</sup>, tüm objelerin kullanılması, zamanlama, dansçıların birbirleri ile ilişkisi ve tansiyon (gerginlik) yaratma gibi, koreografi yaparken kullanılan ve kullanılması gereken tüm öğeler düşünülerek bir akış tasarlanmıştır. Bunun yanında, tek bir nokta- ki bu nokta projeyi diğer gösterilerden ayıran en önemli nokta- atlanmıştır. Gökkuşığı Projesi, ana teması paylaşmak olan interaktif bir oyundu. Bu bölümün hedefi ise ‘paylaşma’ duygusunu, seyirciye, doruk noktasında yaşatmaktır. Fakat, tasarlanan akışta seyircilerle hiçbir şey paylaşılmamış, karşılıklı etkileşim sürecine girilmemiştir. Bu şekilde kurgulanan bölüm, izlenilen bir oyun olmuştur; hatta, sahneye taşınması mümkündür.

<sup>2</sup> ‘Hareket kaliteleri’; bir hareketin, sayısal olmayan özelliklerini kapsamaktadır.

Düzelteye, seyircilerle oyuncuların mekânsal uzaklıkları kaldırılarak başlandı. Seyirciler, oyuncuların ve oyun mekânının içine dahil edildi. Seyircilerin oyuncu, oyuncuların seyirci olarak gösteri içinde bulunabilecekleri bir anlayış benimsendi. Zaman, mekân, oyuncu ilişkileri ve ‘hareket kaliteleri’ gibi koreografik öğelere, değişik bir açıdan yaklaşılmasına karar verildi. Bu anlayışla, yapılmış olan çalışmalar tekrar gözden geçirildi. Seyircilerle oyuncuların iç içe olduğu bir koreografinin nasıl olması gerektiği ve nasıl mümkün olabileceği araştırılmaya başlandı.

Dördüncü bölümdeki çalışmalar, oyuncularla sınırlı kalmadı. Müzik, kostüm, dans, mekân ve sahne tasarımının, iç içe ve uyumlu yorumuyla oluşan bu bölümde, Erdem Helvacıoğlu(müzik tasarımı), Damla Hacaloğlu(sahne tasarımı ve yönetmen), Refika Tarcan(kostüm tasarımı) ve Şebnem Yüksel(koreografi), provaların başından itibaren, çok yakın işbirliği yaptılar. Bu sanatçıların işbirliğine olan yaklaşımları paralel olmakla beraber, birbirlerinden farklı yollar izleyerek bölüme katıldılar.

## MEKÂN

Magritte’in “The Personal Values” adlı resminin üç boyutlu tasarlanmış hali, dördüncü bölümün mekânını oluşturmaktaydı. Provalar ilerledikçe, bu odanın tıpatıp resimdeki gibi kullanılmadığı görülerek, odanın düzeni, bireysel ihtiyaca göre uyarlandı. Mekânın, Magritte'in resminin 3 boyutlu tasarlanmış hali olması bireysel uyarlamalar yapılmasına olanak sağladı. Çünkü, mekân bir merdivenin kenarı veya bir ağacın tepesi olsaydı, yer değiştirme veya dal kırma gibi olanaklara sahip olunmayacaktı. Oysa bu tip bir mekânda, odadaki objelerin bazılarında vazgeçme veya yerlerini değiştirme özgürlüğü mevcuttu.

Odadaki objeler, provaların ilk günlerinde yapılmıştı. Objelerle çalışmaya başladıktan bir süre sonra, bazı değişikliklere ihtiyaç duyuldu. Örneğin, dev kadeh bir gün provalar esnasında iki parçaya ayrıldığı için daha sıkı yapıştırılması gerektiği fark edildi. Dev sabunun açılabilir bir kapağı olmasına karar verildi. Dolaba bir

anahtar eklendi. Çalışmalar sırasında, çok hantal bir obje olduğu fark edilen dev tarak, odadan çıkartıldı. Aynı şekilde, hantal olan tıraş fırçasının, odada tutulduğu halde hiç kullanılmaması tercih edildi.

Ayrıca, gösterinin gerçekleştirileceği mekân, odanın resimdeki şekliyle düzenlenmesine izin vermedi. Gösterinin yapılacağı mekân bulunduğu odadaki objelerin yerlerinin değiştirilmesi gerekti. Çünkü, yatağın konumlanması gereken yer girişti ve dardı. Bu yüzden, ortada kadeh ve kibrit sabit tutularak; sağdaki objeler sola, soldaki objeler sağa alındı, yerdeki halılar ise kaldırıldı.

Oda içerisinde, bu bölümdeki koreografik ihtiyaca göre yapılan değişikliklerden sonra, herşeyin gösteri mekânına göre uyarlanması: Mekân ile yapılan işlerin her iki türünün de (1-mekânı, dansın ve temanın ihtiyaca göre tasarlayan işler; 2-değiştirilemeyecek bir mekâna, o mekânın özelliklerini kullanarak dans tasarlayan işler) bu bölümde kullanılmış olduğunu göstermektedir.

## METİN

Bu bölümde, oyuncuların çalışmalar sırasında spontan bir şekilde sarf ettikleri sözler, oyunun metin yazarı tarafından, tüm oyunla bağlantısı düşünülerek düzenlendi.

## KOSTÜM TASARIMI

Dördüncü bölümde, kostüm tasarımı, en son olarak devreye girdi. Kostüm tasarımcısı ile yönetmen arasında, kostümlerin çizgisini belirlemek için yapılan tasarım toplantıları bir karara bağlandıktan sonra, kostüm tasarımcısı, provalara gelerek karakter analizleri yaptı. Bu analizler doğrultusunda hazırladığı kostümleri Damla Hacaloğlu, Şebnem Yüksel ve oyuncular ile paylaştı. Tasarlanan kostümler ile daha rahat nasıl hareket edilebileceği; kostümlerin bölümdeki karakterlere ve odaya daha uygun nasıl olabileceği konusundaki fikirler, bu paylaşım esnasında



kostüm tasarımcısına iletildi ve kostümler bu doğrultuda son hallerine sokuldu.

## SES TASARIMI

Ses tasarımı, tüm projenin ana öğelerinden biriydi. Bu bölüm için tasarlanacak müziğin, odadaki objelerin gerçekte çıkardığı ve/veya çıkartabileceği seslerin kompozisyonundan oluşacağına, daha önceki ekip toplantılarında karar verilmişti. Dolayısı ile müzisyen, Şebnem Yüksel koreografiyi hazırladığı sırada, bağımsız bir şekilde çalışabildi.

Koreografi ile ilgili çalışmalar çalışmalar verimli olmağa başladığında, müzisyen provalara geldi ve yapılanları izledikten bir süre sonra, üzerinde çalıştığı sesleri provaya getirdi. Şebnem Yüksel ve oyuncular, bu sesler ile yaptıkları provalar esnasında; nelerin işlediğini, nelerin ise daha fazla araştırmaya ihtiyaç duyduğunu ortaya çıkardılar. Bunun gibi birkaç çalışma ve karşılıklı görüş alış-verişinden sonra, bölüm içindeki koreografi ve müziğin akışı netleşti.

Geçişler, hem müzik hem de dans için çok önemlidir. Müzik ve dansın aynı anda geçişleri sağlamaları detaylı çalışma gerektirmektedir. Fakat Gökkuşluğu Projesi için farklı bir durum söz konusu olmuştu. Bu oyun, seyirci katılımlı olduğu için, seyircilerin tahminlerden farklı bir şekilde olayı uzatmaları halinde, müzik ile dansın uyumunun bozulma olasılığı fark edilmişti. Nitekim, müzisyen ile birlikte bir kurgu oluşturulduktan sonra bile, yerleştirilmiş olan geçişler, bazı gösterilerde, belirlendikleri gibi işlemediler. Bunun önlemi, bölümün akışını çok fazla etkilememesi için önceden alınmıştı. Biraz kayma halinde dahi kurgunun bozulmaması için, bir objeden ötekine geçişin çok keskin hatlarla olmadığı bir müzik tasarlanmıştı.

Dördüncü bölümün müziklerinin nasıl tasarlandığını Erdem Helvacıoğlu anlatıyor;

*“İlk olarak mekân içinde olan ve müzikte kullanılacak olan objelerin sesleri kaydedildi. Kibrit çakması, şarap kadehine vurma, anahtar, dolap açma, misketler gibi obje ve aktivetelerin sesleri kaydedildi. Daha sonra bu sesler sahnenin altyapısını oluşturan, bestelenen müzik ile birleştirildi. Mekâna girişin verdiği şaşkınlığı ve merakı betimlemek için, glockenspiel, vibrafon gibi enstrümanlar tercih edildi. Şarap kadehi dansı bölümünde ritmik bir anlayış, ama minimal bir enstrümantasyon tercih edildi. Sahnenin ikinci bölümünde dolabın açılması ile başlayan bölümde ise, daha farklı bir enstrümantasyon ve ses dağarcığı tercih edildi. Bu bölümde temposu daha yüksek, enstrümantasyonu daha yoğun bir müzik bestelendi. Nefesli enstrümanlar, arp, gitar bu bölümün bel kemiğini oluşturdu. Sahne bitişi enteraktif olacağı için, bölüm sonundaki müzik uzun tekrarlardan oluşacak şekilde kurgulandı. Sahnenin müziği vibrafon, gitar ve nefes sesi ile noktalandı.”*

## PSİKODRAMA

Mekândaki çalışmalar, müzik tasarımı, sahne tasarımı ve kostüm tasarımının sonuca ulaşmasına kısa bir süre kala, tüm Gökkuşluğu Projesi ekibi, Uzm.Psk.Dnş. Deniz Altınay önderliğinde, psikodrama çalışmaları yaparak oyuna ve seyircilere hakim olmanın psikolojik yöntemleri hakkında bilgi sahibi oldu. Hangi oyuncunun hangi tip seyirci ile iletişim kurmasının daha doğru olabileceği, bu çalışmalar sayesinde ortaya çıktı.

## 2.5. Dördüncü Bölüm'ün Akışı

Dördüncü bölümün akışının tasarlanmasında, bir önceki konuda(bkz. 2.4) belirtilen tüm çalışmalar etkili oldu. Günlük hayat eylemleri ve duygusal dışa vurumlar sırasında yapılan hareketlerin, gerek soyutlaştırılarak gerekse olduğu gibi kullanıldığı bölümde tüm hareketler, dansçılar ile yapılan doğaçlamalar esnasında ortaya çıktı. Bu tip bir oluşum süreci, dansçıların, bireysel özelliklerini ortaya çıkarmalarına ve oyunun tümünde, organik bir yapının kurulmasına zemin hazırladı.

Dördüncü bölümün akışı aşağıdaki gibidir:

Seyirciler, oyuncuların yönlendirmesi ile odaya girerler. İlk önce, seyircilere odayı incelemeleri için zaman tanınır. Yeni bir mekâna giriş yapmayı hem fiziksel hem duygusal yönlerden algılamakta olan seyirciler, oyuncuların yardımıyla mekâna yayılırlar.

Seyirciler tüm mekâna yayıldıktan sonra müzik duyulur ve Seda Isca sabunun üzerine oturarak bu bölümdeki oyunu başlatır. Seda Isca'nın dansı, sabunun kayganlığından esinlenilerek oluşturulmuştur. Bu dans sırasında oyuncu, seyirciyi sabunun üzerine oturarak, seyirciden yardım isteyerek ve seyirciyi dans ettirerek eyleme katar. Bir süre sonra, Isca sabunun kapağını açar. Dev sabunun içinden, beyaz köpük havası veren elyaflarla beraber, 'sabundan balon aletleri' çıkartılır. Kapak açma ve oyuncakları dağıtma esnasında müzik değişir. Oyuncaklar tüm seyircilere dağıtılırken diğer oyuncular Seda Isca'ya katılırlar ve seyircilerin yanına giderek bu hoş anı onlarla paylaşırlar. Herkes odayı baloncuklarla doldurur.

Seyirciler ve oyuncular 'sabundan balon aletleri'nden balonlar üflemele meşgulken, Kerem Kelebek dev kibriti incelemektedir. Sabun dansının müziği devam ederken, bu müzikten farklı bir enerjiye sahip olan kibrit bölümünün müziği, yavaşça duyulmaya başlar. Kibriti yakma isteği, Kelebek 'in kibritle yaptığı eylemlerin esin kaynağı olmuştur. Kibriti yere sürterek zeminde şekiller çizmek, kibriti seyircilerin arasında dolaştırmak, sabundan balonları patlatmak ve seçtiği

izleyicilerle konuşmak, oyuncunun bu bölümdeki eylemleridir. Kelebek, kibriti yakma amacına ulaşamadıkça gerginleşir, hareketlerinin hızını giderek arttırırken mekânı da daha geniş kullanır. İlk önce sınırlı sayıda seyirciyi etkileyen kibrit dansı, sonuna doğru tüm seyircileri ve mekânı içine katar. Bu sırada, müziğin içerisinde, ağırlıklı olarak kibrit çakma sesleri duyulmaktadır. Bir süre sonra, kibriti yakma amacından vazgeçen Kerem Kelebek, kibritle başka hareketler araştırır ve yanmamasına rağmen, dev kibriti keyifli ve eğlenceli bir hale getirir. En sonunda kibritten mikrofon yaparak bir melodi söylemeye başlayan oyuncu, melodiye uygun hareketlerle dans eder.

Bardak çınlama sesi ile ortam değişir ve Sevi Algan kadehe yönelir. Kadehe bakar, içine eğilir ve 'Summer Time' adlı şarkıyı söylemeye başlar. Sevi Algan, bütün seyirciler 'balondan sabun aletleri'ni bırakıp kendisine odaklanıncaya kadar şarkı söylemeye devam eder. Seyircilerin dikkatini çektikten sonra ise sessizce ve küçük jestler yaparak kadehin çevresinde dolaşır, dans eder. Bu sırada oyuncular, 'sabundan balon aletleri'ni seyircilerden nazikçe ve yavaşça toplarlar. Yeni müziğin başladığı anda Erdinç Anaz, elinde gerçek bir şarap şişesi ile Sevi Algan'ın yanına yaklaşarak Algan'ın yalnızlığını ve sessizliği bozar. Anaz, Algan'a şarap isteyip istemediğini sorar. Sevi Algan'dan onay aldığı anda gerçek kırmızı şarabı dev kadehe doldurur. Her iki oyuncu da kadehteki şaraptan birer yudum içtikten sonra şarabı seyircilere ikram ederler ve isteyen seyircilere şarap içirirler.

Erdinç Anaz ve Sevi Algan, sözde, sarhoş olup yatağa geçerlerken müzik bardak çınlama sesine geri dönmüştür. İkili yatağa uzandıktan sonra müzik kesilir. Kerem Kelebek, sessizlik içinde yatağın olduğu noktadan dolaba doğru ilerlemeye başlar. Elinde tuttuğu dev kibriti yolu üzerinde bir seyirciye verir ve cebinden çıkardığı kırmızı ruju kibriti verdiği kişiye bakarak dudağına sürmeye başlar. Daha sonra, diğer seyircilerin de gözlerinin içine bakarak, kırmızı ruju sürmeye ve dolaba doğru ilerlemeye devam eder. Dolaba yaklaşır, aynaya bakar ve aynayı öper. Ruju dolabın üzerine bıraktıktan sonra kenara çekilir.

Kerem Kelebek çekildikten sonra Tuğba Özkul dolaba yaklaşır ve ruju alır. Dolabın aynasının üzerine dudak izinden yola çıkarak bir resim çizer. Daha sonra dolaba bakar, dolabın içinde ne olduğunu merak eder ve dolabın kapağını açmaya çalışır. Kapak açılmaz. Dolabın çevresinde anahtar arayıp bulamayan Tuğba Özkul, sanki çok büyük bir mekânda, uzağa bağıryormuş gibi, "Anahtarı olan var mı?" diye bağıarak seyircilere anahtarları olup olmadığını sorar. Birkaç anahtar, daha önceki bölümlerin birinde, seyircilerden bazılarına, gizlice, verilmiştir. Oyuncu, topladığı anahtarları teker teker denese de hiçbiri dolabın kapağını açmaz. Tuğba Özkul, seyircilerin arasından yatağa doğru koşar ve yataktaki iki oyuncuya da aynı soruyu sorar. En sonunda, dolabın kapağını açan bir anahtar bulunur. Özkul, doğru anahtarla kilidi çevirirken müzik başlar. Müzik, kilit açmaya çalışan anahtar seslerinden oluşmaktadır. Bir süre sonra oyuncu, müzikten gelen özel bir işaretle kapağı açar. Kapak açılır açılmaz, gardrobun içinden bir sürü eşya dökülür ve hopperlörlerden eşyaların dökülme sesleri gelir.

Bu sırada tüm oyuncular eşyalara yönelirler. Dördüncü bölümün ana karakterleri, bu eşyalar içinden kendine giyecekler ve aksesuarlar seçer. Kadın oyuncular ilk olarak eldiven, erkek oyuncular ise kazak giyerek elbiselerle yeni bir karakter yaratmaya başlarlar. Bu sırada, müziğin temposu artar ve oyunun sonuna kadar devam edecek olan müzik giriş yapar. Oyuncular, bu müziğin ritmiyle uyumlu olarak giyinirlerken seyircileri de hem giydirirler hem de onlara kendileri giyinmeleri için kıyafetler verirler. Odanın her köşesi hareketlenmiştir. Oluşturdukları karakterler tamamlanınca oyuncular, bu karakterlerin tavrı ile hareket etmeye başlarlar. Kerem Kelebek sürekli üst üste giyinen biri, Seda Isca 70'lerden bir bayan olur. Sevi Algan patenle dolaşırken, Erdiñç Anaz bir uyurgezerdir. Tuğba Özkul ise bir cadı olmuştur. Zamanla, bu karakterler soyut birer kahramana dönüşürler ve kovalamaca oynamaya başlarlar. Oyunun sonunda bir kahraman yatağın üzerinde öldürülür. Oyun durur. Ortama sessizlik ve ciddiyet hakim olur.

Oyunun, 'bir şaka' olduğunun belirtilmesiyle; yastıklardan birini Erdiñç Anaz'dan kapmış olan Tuğba Özkul, dolabın üzerine çıkıp yastığın içindeki kuş tüylerini etrafa saçmaya başlar. Öldürülen oyuncu ayağa kalkar ve diğerlerinin

üzerine, hafifçe, atlar. Kuş tüyleri etrafa saçıldığı sırada, müzik yavaşlar. Bütün oyuncular, kuş tüylerinin hafifliğini yansıtan hareketlerle dans ederler. Oyuncuların hareketleri ve müzik zamanla daha da yavaşlar. Oyunun sonunda bütün mekân ve insanlar kuş tüyleriyle kaplanmış olur.

Bu büyülü atmosferin içinden, melek karakteri, sözü alarak seyircilere bu projeye katıldıkları için teşekkür eder ve dördüncü bölümdeki oyunu noktalar. Dansçılar, seyircileri yerden yükseltirler ve kapıya kadar uçarcasına taşıyıp dışarıya bırakırlar.

### 3 DÖRDÜNCÜ BÖLÜMDEKİ GÖSTERİ ÖGELERİNİN ANALİZİ

#### 3.1. Dördüncü Bölümde Bulunan Oyuncuların Analizi

Bu gösteride toplam on oyuncu bulunmaktadır.

Oyuncular; kendilerini vücut diliyle rahatlıkla ifade edebilen, karşılıklı etkileşime ve paylaşımına açık, yaratıcı, doğaçlama yeteneği yüksek ve güçlü kişiliklere sahip bireylerdir.

Oyunculardan beşi, dördüncü bölümün ana karakterleridir ve söz konusu bölüm bu oyuncularla beraber oluşturulmuştur.

Diğer dört oyuncu (ateş kız, hollywood dansçıları, cansız manken) yardımcı karakterler olarak bu bölümde bulunmaktadır. Bir oyuncu (melek) ise tüm oyunun idarecisi(rehberi) konumundadır.

#### i. Dördüncü bölümün ana karakterleri:

##### **Devasa Şarap Kadehi;**

Sevi Algan

- Karakter analizi:

Şarap kadehi, aşk ve tutku gibi güçlü duyguların yanı sıra, daha saf, masumâne, hatta keyfe dönük bir ilişkiyi sembolize etmektedir.

- Seyirci ile ilişkisi:

Sevi Algan, önce sabundan balonların şarap kadehinin içine girerek şarabın tadını bozmasını engellemekte sonra kendi içtiği şarabı –dolayısıyla yaşadığı

ilişkisini- seyirciyle paylaşmaktadır.

- **Kostüm analizi:**

Sevi Algan'ın kostümü, tutkulu ilişkiyi temsil eden kırmızı bir gece elbisesidir. Elbisedeki göğüs dekoltesi, ilişkideki cinsel çekimi; topuklu ayakkabılar ve ters V şeklindeki bacak yırtmacı ise şarabın asaletini ve olgunluğunu yansıtmaktadır.

### Erdiñ Anaz

- **Karakter analizi:**

Kadehi şarap ile doldurarak burada simgelenen aşk ve tutku dolu ilişkiyi tamamlar. Erdiñ Anaz'ın bu ilişkiye yaklaşımı hassas, duyarlı, teklifkâr ve koruyucudur.

- **Seyirci ile ilişkisi:**

Kadehteki şarabı seyirciye ikram ederek o anda yaşadığı ilişkiyi seyirciyle paylaşmaktadır.

- **Kostüm analizi:**

Açık renk pantolon ile gömlek, masumiyeti ve hassasiyeti; şarap ile aynı renkteki kravat ise şarabın, simgesel özelliklerini yansıtmaktadır.

### **Devasa Sabun;**

#### Seda Isca

- **Karakter analizi:**

Olumlu, sevimli ve çocuksu bir karakterdir.

- **Seyirci ile ilişkisi:**

Seda Isca, çok iri bir sabunla gerçekleştirdiği oyununu, seyirciler ile, dokunma duyuları vasıtasıyla paylaşmaktadır.



- Kostüm analizi:

Odadaki sabunun rengi ile uyum sağlaması için pembe ağırlıklı bir kostüm tasarlanmıştır. Kostümün tülden eteği, sabundan balonların hafifliğini yansıtmaktadır. Diz altı çorap ve babet ayakkabılar ile çocuksu karakter tamamlanmaktadır.

### **Devasa Kibrit;**

Kerem Kelebek

- Karakter analizi:

Çocuksuluğu ve muzırlığı simgeleyen dev kibrit, sade, ancak dikkat çekici bir yorumla ortaya konmaktadır.

- Seyirci ile ilişkisi:

Kerem Kelebek, kibrit ile olan dansı sırasında çoğu seyirci ile dolaylı yoldan etkileşime geçmekte, ayrıca kendi seçtiği izleyicilerle sözlü iletişim kurmaktadır.

- Kostüm analizi:

Denim salopet ve turuncu çizgili t-shirt, sokakta oynayan bir çocuğu; spor ayakkabılar ise rahatlığı, hızı ve çevikliği simgelemektedir.

### **Gardrop;**

Tuğba Özkul

- Karakter analizi:

Saklılığı, kapalılığı, anıları ve değişimi simgeleyen bu dolap meraklı, gizemli ve var olanı farklılaştıran bir yorum ile sergilenmektedir.

- Seyirci ile ilişkisi:

Tuğba Özkul, dolapta saklanmış anıları görsel, işitsel ve tensel iletişim yoluyla açığa çıkarmaktadır.

- Kostüm analizi:

Yeşil, siyah ve beyaz renklerdeki kostüm, iki yandan ayrılarak toplanmış saçlar ve ekoseli pantolon; oyuncunun gizemli, dikkat çekici ve değişimi sağlayan karakterini ortaya çıkarmaktadır.

## ii. Dördüncü bölümün yardımcı karakterleri:

### **'Hollywood' Dansçıları**

Yenal Boztepe, Rüya Büyüktopçuoğlu

### **Cansız Manken**

Devin Çınar

### **Ateş Kız**

Filiz Duran

Dördüncü bölümdeki yardımcı karakterlerin görevleri aşağıdaki gibidir:

- Seyirciyi bölümün akışına göre yönlendirmek
- Bölümün ana karakterlerinin oyun mekânlarını oluşturmalarına yardımcı olmak
- Akışın istenilen gibi ilerlemesi için aktif rol almak

## Melek Karakteri;

Damla Özen



Resim no. 3.1 Melek Karakteri

- Karakter analizi:  
Melek karakteri, gerçek üstü duruşundan dolayı dokunulmaz, göz alıcı ve cezbedicidir. Kendine özgü ve samimi bir tılsımı olan bu ışıltılı karakter, yer, yer sevgi dolu sertlikte bir tavır sergilemektedir.
- Görevi:  
Melek karakterinin görevi tüm bölümlerde aynıdır:
  - Gösterinin ve tüm bölümlerin açılışlarını ve kapanışlarını yapmak
  - Seyirciyi yönlendirmek
  - Gösteri sırasında, gerekli olan her türlü değişikliği yapma inisiyatifine sahip olmak
- Seyirci ile ilişkisi:  
Melek, seyirciler üzerindeki hakimiyetini, sadece, konuşarak sağlamaktadır. Seyirci ile arasına mesafe koyması, onu diğer oyuncularından farklı kılmaktadır.

- **Kostüm analizi:**

Tüllerle kabartılarak çevresine temas edecek bir biçimde tasarlanan kostüm, meleğin ihtişamını ve gösterişini arttırmaktadır.

Beyaz renk, temizliği ve güven dolu içtenliğini simgelemekte; başın üzerine yerleştirilen kristal hare, dokunulmazlığı ve gerçek üstülüğü temsil etmektedir.

### iii. Dördüncü bölümdeki diğer objelerin analizi:



Resim no. 3.2 Sabundan baloncuk aletinin çıkardığı balonlar

#### **Sabundan Baloncuk Aleti**

Seda Isca ve tüm oyuncular

Bu aletten üflenerek oluşturulan baloncuklar, gerçek bir sabundan çıkan köpükleri simgelemektedir. Sabundan baloncukların, rengarenk odanın her tarafında uçuşurken oluşturduğu görüntü sevimli bir ortam yaratmakta, çocuksu duyguları uyandırmaktadır.

## **Şarap**

Erdoğan Anaz ve Sevi Algan

Gerçek şarap şişesinden devasa şarap kadehine konularak ikram edilen şarap, hem mizansenini tamamlamakta hem de zıtlık yaratmaktadır. Şarabın servis edilmesi, tutku dolu ilişkinin seyircilerle paylaşılmasını sağlamaktadır.

## **Yatak**

Erdoğan Anaz, Sevi Algan ve dördüncü bölümün ana karakterleri

I. Yatak, şarap kadehi ile dans eden çiftin romantizmini devam ettirmekte ve çiftin birbirlerine duydukları sevgiyi ortaya çıkarmaktadır.

II. Bölümün en sonunda oynanan kovalamaca oyununda yatak; aile, birliktelik ve çocukluk dönemini temsil etmektedir.

## **Ruj**

Kerem Kelebek ve Tuğba Özkul

Kırmızı ruj, şarap kadehinden yatağa geçen sevgi ve tutkuyu gardroba ulaştırmaktadır. Kerem Kelebek, dudağına ruj sürerek bir anda, içinde saklı tuttuğu cinsel tercihi dışa vurmakta, aynı anda rujlu dudaklarıyla dolabı öperek cinsel tercihini tekrar bu dolaba saklamaktadır.

## **Anahtar**

Tuğba Özkul

Dolabı açan nesnedir.

Değişimi sağlamanın birçok yolu olduğunu simgeleyen anahtarların arasında tek bir anahtar dolabı açmaktadır. Yalnızca, Tuğba Özkul'un seçtiği anahtarın bu dolabı açması, tercihlerin önemini vurgulamaktadır. Dolapta, bu oyuncunun tercihi olan

değişim ve anılar, yine bu oyuncu aracılığı ile seyirciyle paylaşılmaktadır.

Söz konusu sahne, oyunun ancak, seyircilerin katılımı ile devam edebileceğini göstermekte olup onlarla yoğun bir etkileşim sağlamaktadır.

### **Giyecekler**

Tüm Oyuncular

Dolabın içinden karışık bir şekilde dökülen eski ve yeni eşyalar, düne ve bugüne oldukları gibi sahip çıkılmasını simgelemektedir.

Bütün seyirciler ve oyuncular, içlerindeki 'ötekiyi' ortaya çıkarabilmek için bu eşyaları kullanmaktadırlar. Bu sırada ortaya çıkan görüntüler, dördüncü bölümün fantastik bir biçimde sonlanmasına yardımcı olmaktadır.

### **Kuş Tüyleri**

Tüm Oyuncular

Yastığın içinden çıkartılan kuş tüyleri, hafifliği, hayalleri ve uçmayı temsil etmektedir.

Tüm odayı ve tüm bireyleri kaplayan tüyler, mekânı bir hayal dünyasına dönüştürerek oyunu tamamlamaktadır.

### 3.1.1. Dördüncü Bölümdeki Ana Karakterlerin Hareket Analizi

Bu konu başlığı altında, oyuncuların, gösterimi gerçekleşmiş olan projenin dördüncü bölümünde kullandıkları hareketler incelenmektedir. Hareket analizleri, 'Motif Description'( Motif Betimleme) sistemi kullanılarak yapılmıştır. V. Preston-Dunlop tarafından, 'Labannotasyon'<sup>3</sup> temel alınarak yazılmış olan bu sistemde, semboller (Bkz. Tablolar 6.1.1, 6.1.2, 6.1.3, 6.1.4) sütunların içine yazılır ve aşağıdan yukarıya, soldan sağa okunur.

Dördüncü bölümdeki oyun boyunca, oyuncular, seyirciler ile karşılıklı etkileşime yüz ifadeleri ve sözlerle katkıda bulunmaktadır. Bu nedenle, yüz ifadeleri ve konuşmalar, yapılan hareket analizlerinde, nadiren ve detaysız bir şekilde belirtilmiştir.

---

<sup>3</sup> Labannotasyon; Rudolf Laban(1879- 1958) tarafından geliştirilmiş hareket yazım tekniği

### 3.1.1.1. Sevi Algan'ın Hareket Analizi

Sevi Algan, çoğunlukla, 'hafif' ve 'özgür' hareket7 kaliteleriyle dans etmektedir.

⊙ I	■	↘	↘	duet
◇ I	■	↘	↘	
φ(bas)	▷	↘	↘	duet
I V	■	↘	↘	
I A	■	↘	↘	duet
I A	▷	↘	↘	
I A	▷	↘	↘	duet
I A	▷	↘	↘	
I A	▷	↘	↘	duet
I A	▷	↘	↘	
I A	▷	↘	↘	duet
I A	▷	↘	↘	
◇ φ(ol)	▷	↘	↘	duet
φ(kol)	▷	↘	↘	
I φ(kol)	▷	↘	↘	duet
φ(kol)	▷	↘	↘	
φ(kol)	▷	↘	↘	duet
φ(kol)	▷	↘	↘	

Tablo 3.1. Sevi Algan'ın Hareket Analizi



EYLEM	MEKAN	KUVVET	ŞEKİL	İLİŞKİ
				}

Tablo 3.1. Sevi Algan'ın Hareket Analizi (devam)

### 3.1.1.2. Erdinç Anaz'ın Hareket Analizi

Erdinç Anaz, 'hafif' kuvvette ve dönüş hareketlerinin fazla kombinasyon yapmaktadır.

EYLEM	MEKAN	KUVVET	ŞEKİL	İLİŞKİ
$\phi$ (kol)				
SEYİR ÇİRELE FAREP İZİRNE				
KUVVET İZİRNE VE YERLEME				
$\phi$ (el)				FAREP boyama
				Sarıya bulama

Tablo no. 3.2 Erdinç Anaz'ın Hareket Analizi



### 3.1.1.3 Seda Isca'nın hareket analizi

Seda Isca, 'jest' ve 'düşme' eylemlerinin çoğunlukta olduğu ve genellikle, 'alçak' seviyenin kullanıldığı bir dans yapmaktadır.

EYLEM	MEKAN	KUVVET	ŞEKİL	İLİŞKİ
 Φ(kol)				

Tablo no. 3.3 Seda Isca'nın Hareket Analizi





### 3.1.1.5 Tuğba Özkul'un Hareket Analizi

Tuğba Özkul, 'dürtüsel', 'kuvvetli' ve 'kesik' hareketler kullanmaktadır.

EYLEM	MEKAN	KUVVET	ŞEKİL	İLİŞKİ
I $\phi$ (kol)				
$\phi$ (el)				dolabın yanında ve üzerinde
$\psi$ $\phi$ (kol)				
$\psi$				
$\psi$				
$\phi$ (baş)				dolabın üstünde
I V $\phi$				dolabın yanında ve üzerinde
$\phi$ (baş)				dolabın yanında ve üzerinde
AYNA YA ŞEKİL FİZİK				
I V				dolabın yanında
$\phi$ (kol)				dolabın yanında
$\psi$				
I V				

Tablo no. 3.5 Tuğba Özkul'un Hareket Analizi

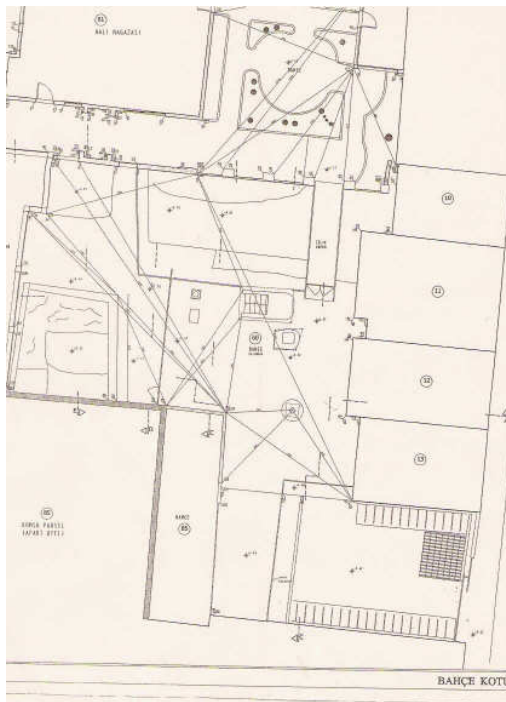
EYLEM	MEKAN	KUVVET	ŞEKİL	İLİŞKİ
I V	B		#	dolaba doğru
I A	B		#	yanına doğru

Tablo no. 3.5 Tuğba Özkul'un Hareket Analizi (Devam)

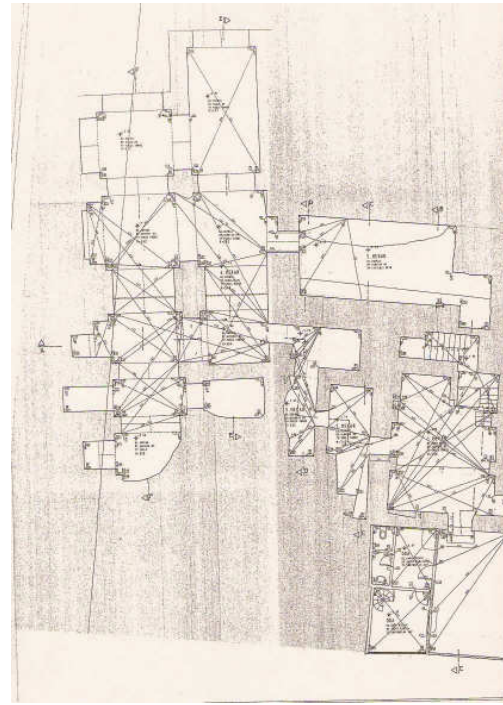


## 3.2. Mekân Analizi

### 3.2.1. Gösteri Mekânının Analizi



Çizim no. 3.1 Bahçe Kotu Planı



Çizim no. 3.2 Giriş Kotu Planı

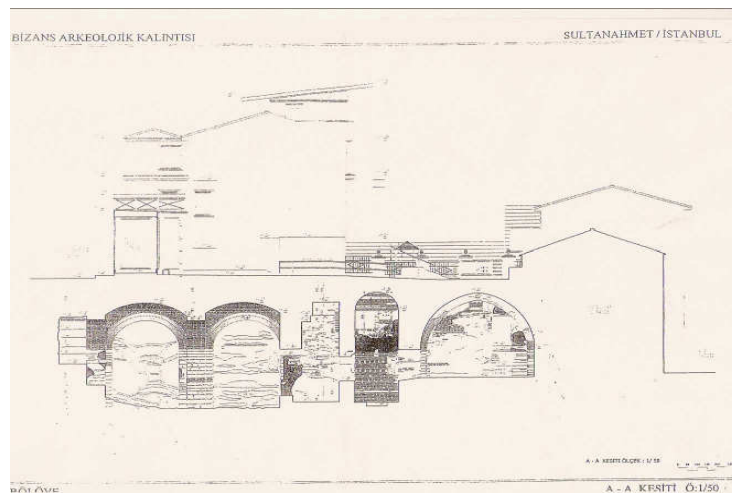
Gökkuşuğu Projesi, tarihi bir mekân olan Bizans Büyük Saray/Başdoğan Halıcılık'ta gerçekleştirildi. Bizans İmparatorları'nın IV ila IX'uncu yüzyıllar arasında yaşadığı, ancak, günümüze sadece kalıntıları ulaşabilen Büyük Saray, Gökkuşuğu Projesi sayesinde, gösteri mekânı olarak yeniden yaşama döndürüldü. Üç oda ve uzun bir koridordan oluşan bu tarihi kalıntılar, izleyiciye sunulmak istenen bir saatlik hayal dünyasını daha da büyülü kıldı.

Burası, gerçek ve yaşanmış bir mekân olduğu için, hayallerin gerçek olabilmesi fikrini kuvvetlendirmekte, hayalle gerçek arası bir ortam yaratmaktadır.

Mekânın içine kırk kişiden fazla seyircinin sığmaması, oyuncuların seyircilere daha yakın ve özel ilgi göstermelerine olanak sağlamaktadır.

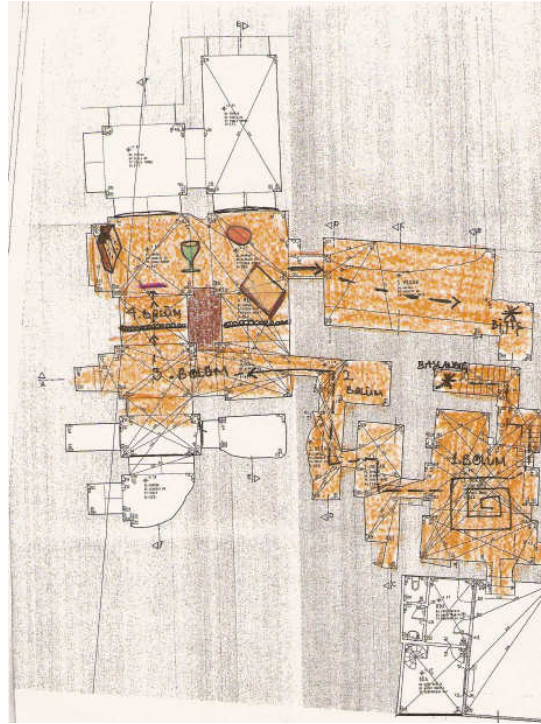
Burası, penceresiz olması sebebiyle, çok az doğal ışık almaktadır. Kubbeler, kemerler, sütunlar, girinti ve çıkıntılar mekânın biçimini oluşturmaktadır. Sarayın bu kısmı tuğla, tonoz, almaşık ve topraktan inşa edilmiştir. Yeraltında olduğu için nemlidir ve kendine has bir kokusu vardır.

Mekânın hareketi, bu proje için çok önemlidir. Bir yerden içeri girilip, odaları dolaştıktan sonra başka bir yerden dışarı çıkılması ve böylece, gösteri süresi içerisinde yol da alınıyor olması, duyumsatılmak istenen serüven hissini desteklemektedir.



Çizim no. 3.2 Kemerler

Projenin bölümlerindeki amaçları desteklemek üzere seyirciler, toprağın altına indirilirler ve yer yüzüne çıkartılırlar. İnsanları yerin altına indirmekle anlatılmak istenen, yabancılaşma ve çöküş duygularıdır. Mekânın, yıkılmış bir imparatorluğun saray kalıntısı olması, bu sembolik anlatımı güçlendirmektedir.



Çizim no. 3.4 Gösteride kullanılan mekân ve dördüncü bölümün yerleşimi

160cm boyundaki bir insanın başını eğerek geçebildiği koridor kemeri, her ne kadar bir tünele girildiği hissini verse de aslında, girilen yer, gerçek bir koridordur.

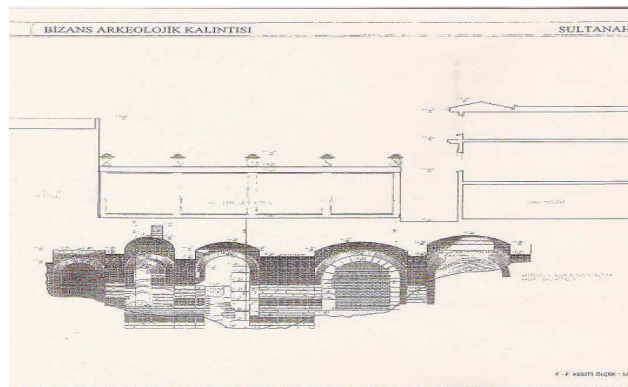
Buradaki girinti ve çıkıntılar, detayların vurgulandığı ikinci bölümün yapısına çok uygundur. Özellikle 'sırt ben'i detayının, koridorun sonunda, sağ tarafta, diz hizasının altında bir girintide yatıyor olması, seyircileri, gözden kaçan detayları da fark etmeye teşvik etmektedir. Ayrıca, sürprizlerle dolu bu koridordan yürüyerek geçmek, seyircileri fiziksel olarak da uyandırmaktadır.



Resim no.3.3 Sırt beni detayı

Koridordan sonra, ortasında çok geniş bir sütun bulunan, kare şeklinde bir mekâna ulaşılmaktadır. Sütun, toprak ve tuğladan yapılmıştır; dokunulması halinde üzerinden kumlar dökülmektedir. Burası, gösteri için ikiye bölünerek üçüncü ve dördüncü bölümlerin mekânları oluşturulmuştur. Uzunlamasına dikdörtgen şekline giren iki bölüm, birbirinden, sütunun ortasına göre hizalanıp duvarlara kadar çekilmiş olan iki parça perde ile ayrılmıştır.

Üçüncü bölümdeki kemerlerin birinin içinde örme duvar bulunmaktadır. Koridora uzak mesafede, sol taraftaki girintide bulunan platform üzerindeki dışarı açılan kapı ise, kapatılarak ateş dansının yapılacağı mekânı oluşturmuştur.



Çizim no. 3.5 Dördüncü bölümdeki örme duvar

Seyirciler, ortadaki sütundan duvarlara gerilen perdelerin birinden geçince kendilerini, dördüncü bölümde bulmaktadırlar. Birinci bölümde hissettirilen çöküş duygusundan uzaklaşan mekân ile beraber değişen atmosfer, dördüncü bölümde yerini hayallere, sevgiye ve mutluluğa bırakmaktadır. Tüm gösteri mekânında olduğu gibi, burada da kemerler göze çarpmaktadır. Dördüncü bölümdeki kemerlerin ve kubbelerin önüne, mavi tül üzerine dikilmiş, beyaz elyaftan bulutlar asılmıştır. Böylece, toprak ve yeraltının ağırlığı ile bulutların hafifliği ve özgürlüğü arasında ‘tez-anti tez kavramı’ vurgulanmıştır. Ayrıca, arkadan verilen ışık sayesinde tüllerin içinden kubbe ve kemerlerin görülmesi, odadaki gizemli ortama katkıda bulunmuştur. Bu mekânda, üçüncü bölümden daha büyük bir örme duvar bulunmaktadır. Duvar sızıntı yaptığı için etrafa koku yaymaktadır. Kenarlardaki kemerlerin arkasındaki yıkılmış toprak örtü, gösteri sırasında, siyah kumaş ile kaplanmıştır. Dördüncü bölüme giriş yapılan yere en uzak noktada bir kapı bulunmaktadır. Bu kapı dışarı açılmakta ve yıkılmış toprak örtüler arasındaki merdivenlere bağlanarak seyircileri, oyundan sonra, saraydan dışarı çıkarmaktadır.

Bu tarihi kalıntın içinde gerçeküstü bir bölüm yaratılmasının amacı, eski ile yeni; gerçekle hayal kavramlarını sembollerle yansıtmaktır. Ayrıca, seyircilerin, böylesine yoğun ve fantastik bir paylaşım sürecini yaşadktan sonra, girişten farklı bir noktadan dışarı çıkartılmaları, tüm katılımcıların dünya görüşlerinde olumlu etkiler bırakmayı hedeflemektedir.

Sonuç olarak, Gökkuşığı Projesi, Sultanahmet'teki bir yeraltı sarayı yerine, Etiler'de bir gökdelenin en üst katında yapılırsa, gösterinin verdiği mesaj aynı olduğu halde psikolojik olarak başka bir his yaratacaktır.

### 3.2.2. Seyirci- Oyuncu- Mekân İlişkisi

Dördüncü bölümde, oyun için özel bir sahne kurulmadığı için, seyirciler ve oyuncular mekân içerisinde karışık bir halde durmaktadırlar. Bununla birlikte, oyun sırasında hem oyuncular hem de seyirciler, bilinçli veya bilinçsiz bir şekilde, kendi mekânlarını oluşturmaktadırlar. Söz konusu bölümde oyuncular, seyircileri görsel, fiziksel ve işitsel yöntemlerle, kendi ihtiyaçları doğrultusunda konumlandırırlar.

Oyuncular, seyirciler ile oyun başlamadan önce fuayede tanışır. Oyuncuların, projenin en başından itibaren, tüm bölümlerde seyircilerle yakın iletişimde bulunmaları, seyircileri, dördüncü bölüme gelene kadar, karşılıklı etkileşime hazırlamaktadır.

Dördüncü bölümde olaylar ve hareketler, odanın farklı yerlerinde meydana geldiği için, bir olay bazı seyircilere yakınken ötekilere uzak olabilmektedir. Burada amaç, herkesin- bir şekilde- olayı görmesi ve çoğu seyircinin olaya katılımının sağlanmasıdır. Katılım, oyuncuların ve oyun öğelerinin yardımı ve teşviki ile gerçekleştirildiği halde, seyircinin de olaya katılmayı istemesi ve buna hazırlıklı olması gerekmektedir.

(Gösteriler sırasında, seyirciler genellikle odanın kenarlarından başlayarak mekânı doldurdular. Odaya ilk önce girenler, objelere uzaktan bakıp duvarlara yakın yerlerde durdular; daha sonra giriş yapan seyirciler ise mekânın içerisine doğru yerleştiler. Oyuncular, her ne kadar seyircileri objelere ve odaya bakmaları için teşvik etseler de seyirciler, son olarak duracakları yeri kendileri belirlediler.)

Dördüncü bölümde oyun, mekânın girişe uzak noktasında bulunan, sabunun üzerinde başlamaktadır. Her seyircinin o anda bulunduğu yerden sabunu görebilmesi mümkün değildir. Odada sabundan başka yedi tane daha obje bulunmaktadır ve seyirci ne zaman, ne tarafta birşeyin başlayacağı konusunda bilgi sahibi değildir. Kaldı ki sabun yerde durmaktadır ve Seda Isca oyuna sabunun üzerine oturarak başlamaktadır. Aslında, bu da herkesin görebileceği bir nokta değildir. Sabunda olan

hareketin her seyirci tarafından görülebilmesi için bir takım yöntemler kullanılmaktadır:



**Resim no. 3.4** Sabunun girişten görünüşü

Oyunun başlangıcını herkes için belirten en önemli faktör, müziğin başlamasıdır. Sessizlikten müziğe geçiş, mutlak bir değişikliği ifade etmektedir. Seyirci, böylece bir şeyin başladığını anlamaktadır. Aynı anda, dikkatin sabunun bulunduğu tarafa çekilebilmesi için, mekâna yayılmış olan tüm oyuncuların bakışları sabuna doğru yönelmektedir. Ayrıca oyuncular, seyircileri kimi zaman dokunarak kimi zaman da sözle sabunun çevresine doğru yönlendirmektedir. Seda Isca'nın hababam sabunun üzerine oturup düşmesi, bu oyuncunun çevresindekilere oyunun başladığını işaret etmektedir. Seda Isca, kendi oyun mekânını hareketleriyle ve sözleriyle oluşturmakta, seyirciyi ise yine aynı yöntemleri kullanarak oyununa dahil etmektedir.



Resim no. 3.5 Kibrit

Kerem Kelebek, kibritle olan dansına seyircilerin arasında başlamakta ve kendi seçtiği seyircilerle, bire bir, sözlü iletişim kurmaktadır. Bu iletişime herkesin katılması amaçlanmamaktadır. Kerem Kelebek'in, kendi mekânını diğer oyuncuların herhangi bir yardımı olmadan oluşturmasında, kibritin kullanım şeklinin büyük katkısı vardır. Bu sırada seyircinin alanına da müdahale edilmekte, odanın ortasında dağınık bir şekilde duran seyirci, kibritin yolundan çekilmek zorunda kalmaktadır. Eğer, seyirci ortadan kenarlara doğru çekilirse, Kerem Kelebek kenarlara doğru ilerleyerek seyirciyi tekrar mekân değişimine zorlamayı amaçlamaktadır. Böylece, seyirci bu bölümde sürekli yer değiştirmektedir.





Resim no. 3.6 Sevi Algan'nın kadehin içine doğru şarkı söylemesi

Dev kadeh, odanın tam ortasında, oldukça büyük bir alan kaplamaktadır. 'Sabundan balon aletleri'yle meşgul olan ve Kerem Kelebek'in sürüklediği kibrite yer açmaya çalışan seyirciler, Sevi Algan, kadehin içine eğilerek şarkı söylemeye başlayana kadar, tüm odaya yayılmış durumdadırlar. Burada oyuncu, kendi oyun mekânını sesi ile oluşturur. Algan'nın kadeh içinde yankılanan sesi ve izleyicilerle temasının bulunmaması, seyircileri oyuncu konumundan çıkarıp tekrar izleyici konumuna geri döndürmektedir. Müzik değişimi ve Erdinç Anaz'ın Sevi Algan'a katılımı ile oyun mekânı, kadehin etrafında bir yuvarlak oluşturacak şekilde açılmaktadır. Erdinç Anaz ve Sevi Algan'nın hareketleri ile beraber kadehin hareket ettirilmesi sonucunda, bu daire büyümektedir. Kadehin hareketinin geniş bir alan kaplaması tüm seyircileri kadehe odaklandırmaktadır. (Gösteride şarap içildiği sırada, seyirci daireyi bozmayarak, mekânını kendi ihtiyacı doğrultusunda ayarladı.)



Resim no. 3.7 Kadehten şarap içme

Oyuncuların, diagonal bir paten kullanarak yatağa doğru ilerlemeleri, kadehteki ikili dansı sona erdirirken seyircilerin bakışlarının yatağa doğru çevrilmesini sağlamaktadır. Aynı anda, biraz önce sürüklediği kibriti eline alan Kerem Kelebek, açılmış olan bu oyuncu mekânını kullanarak yatağın bulunduğu noktadan dolaba doğru ilerlemeye başlar. Böyle bir girişle Kelebek, seyircinin dikkatinin kendi üzerinde odaklanmasını sağlar.

Yatak ile dolap arasındaki eylemler sırasında, seyirciler izleyici konumundadır. Kerem Kelebek, herkesin görebildiği bir yerde, dudığına ruj sürerek çarpıcı bir eylem gerçekleştirir. Bu eylemi seyircilerin gözlerinin içine bakarak sürdürmesi nedeniyle, 'dikkat' bu oyuncunun üzerinden dağılmaz.

Tuğba Özkul'un, ruju Kerem Kelebek'in bıraktığı yerden alması, seyircinin bakışını kolayca Özkul'a kaydırır. Seyirciler, bu oyuncuyu, dolabın aynasına rujla bir şekil çizerken izlerler.

Kadehin etrafındaki eylemlerden sonra başlayarak aynanın üzerine resim çizilmesine kadar devam eden süre, seyirciler için dinlenme niteliğindedir. (Bu sırada seyirciler, olaya katılmaları gereken bir durum yaratılmadığından, odanın duvarlara yakın olan kısımlarında durmayı tercih ettiler.)

Dolabın anahtarı aranmaya başlandığında bazı seyircilerden, daha önce gizlice kendilerine verilen anahtarların çıkması, seyircileri tekrar olayın içine katmaya ve mekânı tekrar hareketlendirmeye başlar. Tuğba Özkul yüksek sesle, “Anahtarı olan var mı?” diye bağıarak kendine oyun mekânı oluşturmakta, daha sonra o mekân içerisinde ilerlemektedir.

Anahtarın bulunmasını takiben, dolaptaki elbiselerin etrafa yayılması ile, seyircilerin, tekrar tüm mekâna dağılması amaçlanmaktadır. Bu amaca, projedeki bütün oyuncuların eyleme katılmaları yoluyla ulaşılır. Bütün oyuncular işitsel, görsel ve fiziksel yöntemler kullanarak seyirciyi dolaba yaklaştırmaya çalışırlar. Seyirciler, dolaptan dökülen eşyaları özgürce kullanabilmektedirler. Oyuncular, oyun mekânlarını hem yürüyerek ve hem de giyinerek genişletirler. (Seyirciler oyuncuların yürümelerine ayak uydurarak hareket ettiler ve yer değiştirdiler.)

Bir süre sonra, oyuncular, bir ‘kovalamaca’ oyununun içine girerek seyircilerden çok birbirleriyle ilgilenmeye başlarlar. Sevi Algan’ın tek patenle kayması, çok keskin hatlı bir oyun mekânı yaratmaktadır. Diğer oyuncular, kaçan kişiyi yakalamaya çalışırlarken seyircilerin arasında koşmakta, dolap- yatak arası gidiş- gelişler sırasında, seyircilerin arkasına saklanmaktadırlar. Burada, seyirciler ile oyuncuların mekânları iç içe geçmektedir.

Kovalamaca oyunu, herkesin görebileceği yükseklikte bir alan olan, yatağın üzerinde son bulurken seyirciler, izleyici konumuna geri dönerler.

Herkesin görebileceği yükseklikte başka bir yer olan dolabın tepesinden kuş tüylerinin atılmasıyla, seyircilerin bakış yönü ters tarafa çevrilir.



Resim no. 3.8 Kuş tüylerinin etrafa saçılması

Kuş tüyleri etrafa dağılırken oyuncular, yerde yaptıkları hareketler aracılığıyla dans mekânı yaratıp seyirciye kendilerini izlettirmektedirler. Daha sonra, seyircilerin arasına karışan oyuncular, onlarla birlikte kuş tüyleriyle oynamaya devam ederler.

Oyuncuların, seyircileri kucaklarına alarak kapıya kadar taşımaları, seyirci ve oyuncu mekânlarını iç içe geçirmekte, seyirci- oyuncu farkını tamamen kaldırarak oyunu sonlandırmaktadır.

### 3.2.3. Dördüncü Bölümde Kullanılan Karşılıklı Etkileşim Yöntemleri

Gökkuşığı Projesi, soyut anlatımlı bir eser değildir. Soyut anlatımın olduğu eserlerde; işlenen konunun yorumlanması seyirciye bırakılır ve seyircinin eserde anlatılanları anlayıp anlamaması, bir koreograf için önemli olmayabilir. Fakat Gökkuşığı Projesi'nde amaç, gösterinin mesajını, seyircilere fiziksel ve duygusal deneyimler yaşatarak iletmektir. Dolayısıyla, bu projenin odak noktasını seyirciler oluşturmaktadır. Tüm bölümlerde olduğu gibi dördüncü bölümde de seyircinin, oyunu izlemekten öteye geçip eylemlere bizzat katılması amaçlanmaktadır. Hedef, seyircinin kendi isteğiyle eyleme geçmesidir. Kişinin eylemde bulunması için, öncelikle o olaya karşı ilgi duyması gerekmektedir. Bu hedefe ulaşamadığı zamanlarda oyuncular, seyircileri eylemlere katılmaya teşvik edeceklerdir.

(Bu düşüncelerden yola çıkarak dördüncü bölümdeki herkes; öncelikle seyircinin ilgisini çekmek, daha sonra da bu ilgiyi canlı tutabilmek için çalıştı ve seyirciyi en organik, en doğal bir biçimde eyleme katmanın yöntemlerini araştırdı. Söz konusu bölümün ortamı ve kurgusu, bu araştırmalar doğrultusunda hazırlandı.)

Dördüncü bölümde, odanın çarpıcı ve ilgi çekici özelliklerinin yanı sıra ( Bkz. Resim no. 2.4), seyirci oyuncu arasındaki karşılıklı etkileşimi oluşturmak için birkaç değişik yöntem kullanılmaktadır. Oyuncular, bu yöntemlerle birlikte tüm gerekli anlarda, seyircileri fiziksel temas, söz ve işaret diliyle oyuna katılmaya teşvik edip olayın bulunduğu bölgeye yönlendirmektedirler. Ayrıca bu bölüm, birbirini izleyen olayları mekânın farklı noktalarında meydana getirecek şekilde kurgulanmıştır. Böylece, seyircinin bakış yönü sık sık değiştirilerek ilgisi canlı tutulmaktadır.

Dördüncü bölümde beş tane karşılıklı etkileşim yöntemi kullanılmıştır.

Bunlar:

#### I. Tehlikeli bir durum, risk ve heyecan yaratmak

- Seda Isca'nın dev sabunun üzerinden kayıp düşerek oyunu başlatması:

Seyircileri bu oyuncuyu tutmaya ve onunla konuşmaya teşvik etmektedir.

- Kerem Kelebek'in yerde geniş daireler çizerek kibriti sürüklemesi:  
Etrafındaki seyircilerin, bu oyuncunun yolundan çekilmelerini sağlamaktadır.

- Erdiñ Anaz'ın kadehi elinden düşürürcesine Sevi Algan'a vermesi:  
Kadehin yere düşebilme riskini arttırmaktadır.

- Kadehteki şarabın, içerken dökülebilme riski:

Şarap içen seyircileri daha dikkatli olmaya zorlarken; diğer seyircilere, "Acaba dökmeden içebilecek mi?" sorusunu sordurarak merak uyandırmaktadır.

- Sevi Algan'nın tek paten ile seyircilerin arasında kayması:

Oyuncunun düşme olasılığı seyircileri heyecanlandırmakta ve Algan'ı kollamalarını sağlamaktadır.

- İzleyicilerin kucağa alınarak ayaklarının yerden kesilmesi:

Seyircilere mutluluk hissettirmektedir.

**II. Odadaki objelerin işlevlerini tamamlayacak nesnelere kullanmak ve sürpriz yaratmak**

Olağanüstü boyuttaki objeler, gerçek boyuttaki objelerle bir araya getirilmektedir. Bu zıtlık, oyunda tansiyon yaratarak ilgi çekmektedir. Ayrıca, objelerin içlerinden bir şeyler çıkması, seyircileri şaşırtmaktadır.

- Devasa sabunun içinden 'sabundan balon aletleri'nin çıkması:

Tüm seyircilerin bu aletlerle oynamasını sağlamaktadır.

- Devasa kadehe gerçek bir şarap şişesinden şarap doldurulması ve bu şarabın içilmesi:

Seyircilerin yoğun katılımını sağlamaktadır.

Çünkü, normal olarak bir şarap şişesi kadehten büyüktür. Ancak, bu oyunda kadeh devasa, şarap şişesi ise gerçek boyuttadır. Dev kadehten, değişik pozisyonlara girerek, asla tahmin edilemeyecek bir şekilde şarap içebilmek, seyircinin ilgisini

çekmektedir. Çoğu seyirci, bunun nasıl mümkün olduğunu deneyerek görmek istemektedir.

- Kerem Kelebek'in dudağına ruj sürüp aynayı öpmesinin ardından, Tuğba Özkul'un bu dudak izinden yola çıkarak komik bir resim çizmesi:

Birbirine zıt durumları ardarda getirerek seyirciyi uyarmaktadır.

Bir erkeğin dudağına kıpkırmızı bir ruj sürmesi, genellikle pek rastlanmayan, çarpıcı ve bir bakıma, rahatsız edici olarak nitelendirilebilecek bir durumdur. Tuğba Özkul ise bu durumu, dolabın üzerine komik bir surat çizerek yumuşatmaktadır.

- Dolabın anahtarının aranması:

Sürprizin yanında heyecan ve merak uyandırmaktadır.

Bundan önce, gerçek boyutlarının üzerinde olan objeler, normal boyuttaki nesnelere bir araya getirilmiştir. Dolap ise gerçek boyuttaki bir objedir ve anahtarı eksiktir. Heyecanı arttırmak için, bu bölümden önce, bazı seyircilere, gizlice, dolap anahtarları dağıtılmıştır. Kendilerine anahtar dağıtılan herkes, gerçek anahtarın kendisinde olduğunu sanmaktadır. Ancak dolabı açacak olan anahtar, sadece bir seyircide bulunmaktadır.

(Bazı seyirciler, Tuğba Özkul dolabın kapağına dokunduğu anda- daha anahtarlar toplanmaya başlamadan önce- kendilerindeki anahtarları heyecanla ve gururla çıkarttılar. Anahtarlar dolabın kilidine uymayınca da kısa süreli bir hayal kırıklığı yaşadılar.)

- Dolabın içinden eşyaların dökülmesi:

Şaşkınlık yaratmaktadır.

Burada, bir yatak odası dolabının içinde hem olması hem de olmaması gereken - paten gibi- eşyalar, ortaya çıkmaktadır. Oyuncular bu eşyaları kullanarak değişik biçim ve karakterlere girerler.

- Yastığın içinden kuş tüyleri çıkması:

Seyircide hayranlık uyandırmaktadır.

Yastık da dolap gibi gerçek boyutta bir objedir. Yastığın içinden, zaten bir yastıkta olan ve hiçbir gerçeküstü yanı olmayan kuş tüyleri havaya atılmaktadır. Nitekim, bu kadar sade ve gerçek olan kuş tüyleri, odada bütünüyle gerçeküstü ve hayal ürünü bir ortam yaratmaktadır. (Kuş tüyleri herkesin üzerine ve her yere yayılırken seyirciler, tüylerle oynayarak, tüyleri üfleyerek eyleme katıldılar.)

### III. Seyircilere oyun oynatmak

- ‘Sabundan balon aletleri’ nin dağıtılması:

Tüm seyircileri eyleme katmaktadır.

Herkes, bu aletlerden balon çıkarmak için uğraş verir. Bazı aletlerin balon çıkarmaması, kişinin, yapılan eyleme daha yoğun bir şekilde odaklanmasını sağlamaktadır.

- Elbiselerin üstüste giyilmesi ve giydirilmesi:

Seyircileri çocukluk dönemlerine götürmektedir.

İnsanlar anlamsız ve birbirine uymayan elbiseleri, genellikle çocukken, annelerinin haberi olmadan, üst üste giyerler. Seyirciler, dolaptan dökülen bu eşyaları, oyuncuların yönlendirmeleri ile seçerler. Kendilerini, saçma olarak nitelendirilebilecek kılıklara sokan seyirciler, aynı zamanda diğerlerinin görüntülerini izleyerek hoş vakit geçirirler.

- Kovalamaca oyunu:

Seyircileri dolaylı olarak oyuna katmaktadır.

Oyunun son bölümünde oyuncular kovalamaca oynamaktadırlar. Kovalamaca daha çok çocukken oynanan bir oyundur. Bizzat katılmasalar da bu kovalamaca oyunu seyircilerin çevresinde gelişmektedir. Her seyirci, oyuna dolaylı olarak katılır. Çünkü, oyuncular seyircileri tutmakta ve onların arkalarına saklanmaktadırlar.



Ayrıca seyirciler bu oyunu izlerken, kaçan oyuncunun yakalanıp yakalanmayacağını merak ederler.

- Seyircilerin kucağa alınarak kapıya kadar taşınması (‘uçurulması’) : Ebeveynlerin, çocuklarını kollarından tutup ‘uçurmalarını’ anımsatmaktadır. Bu eylem aynı zamanda heyecan hissettirmektedir.

**IV. Günlük hayatta kullanılan hareketleri soyutlaştırmak ve/veya abartılı bir şekilde uygulamak**

- Bu yöntemle seyirci, kendisinin hergün uyguladığı hareketleri başka bir yorumla görmektedir. Günlük hayatta kullanılan hareketler, herkese yakın ve tanındık gelse de burada alışılan şekli ile uygulanmadıklarından ilgi çekici bir hal alırlar. Bu durum seyircinin, farklılığı keşfetmek için, eyleme odaklanmasını sağlamaktadır.

**V. Merak uyandırmak**

Tüm oyunda, her seyirci, hem oyuncular hem de diğer seyirciler için merak uyandıran birer ‘bilinmezlik’ ögesidir. Bu iki şekilde gelişmektedir:

- Bir seyirci, başka bir seyircinin eylem anında vereceği tepkiyi merak ettiği gibi, böyle bir durumla karşılaştığında kendi vereceği tepkiyi de düşünmektedir. Böylece, seyircinin kendisi, diğer seyirciler üzerinde merak uyandırmaktadır.
- Seyircinin vereceği tepkiyi daha önceden bilmemesi, oyuncuyu, gösteri anında tamamıyla oyuna yoğunlaştırmaktadır. Oyuncu için her gösteri, yeni ve öncekinden farklı bir oyundur. Seyirci, kurulmuş olan yapı içinde kendi oyununu yarattığı için; her oyun aynı yerde başlayıp bitse de, birbirinden farklı şekillerde gelişmektedir. Bu nedenle, oyuncuların, oyuna ve seyirciye, baştan sona hakim olmaları önemlidir.

#### 4 OYUNCULARIN GÖZÜNDEN GÖKKUŞAĞI PROJESİ

Bu konuda; oyuncuların Gökkuşığı Projesi'yle ilgili deneyimleri, gösteri sırasında yaşadıkları ve bu projenin onlara ne ifade ettiği, kendi ağızlarından yazılmaktadır.

##### **Erdinç Anaz;**

*“ Benim için Gökkuşığı Projesi, çok iyi başlayıp güzel bir rüya gibi biten, oyuncuların ve seyircilerin bir bütün haline geldiği bir paylaşım anydı.*

*Gösterinin ilk başladığı an, çok heyecan vericiydi. Bu heyecanı önce biz yaşadık. Herşey o kadar doğaldı ki, seyirciler gösterinin ne zaman başlayacağını sorarlarken, oyunun başlamış olduğunu anlıyorlardı. Bu şekilde farklı olan ilk anın getirdiği muthuluğu, merakı, endişeyi ve heyecanı konuştuğumuz, izlediğimiz insanlarda görmeye başlıyordum.*

*Herkesle iletişim kurmak kolay değildi. Birinci ara bölüm olan tanışma sırasında, sadece gülücükle anlaştığım insanlar; kaçamak bakışlarına, kaçamak bakışlarla cevap verdiğim veya merhaba deyip güzel bir sohbe başladığım insanlar oldu. Mesela, enerjilerinden ötürü, korkup yaklaşmadığım bir çiftle, ekipten başka birileri iletişim kurarak beni de dahil etmişti. Ortak bir enerji, ilk anlardan itibaren oluşmaya başlamıştı. Birinci bölümde, seyircilerin arasında onlar gibi oturmak, kendimi bilet almış bir seyirci gibi hissettiriyordu. Her gün seyirciler ve tepkiler farklı olduğu için, her gösteri benim de ilk defa izlediğim ve içinde bulunduğum bir gösteri oluyordu. . Sürekli sürprizler yaşamak ve buna açık olmaya hazırlanmıştık.*

*Gösterinin ikinci günü, ikinci bölümden üçüncü bölüme geçerken cansız mankenleri de götürelim diyen iki kişi ile mankenleri diğer bölüme taşımıştık. Üçüncü bölümde, müzikle birlikte durgun, dingin bir gurubun hareketlenmesine neden olan kıvılcımlar gibiydik. Ben de herkes gibi dördüncü sahneye orada ısınıyordum. Tabi etrafımızda güler yüzlü ve katılımcı insanlar görünce enerjim ikiye*

*katlanıyordu. Bu da, her geçen an, gurubun enerjisini arttırıp ilgisini ayakta tutuyordu. Ekipteki herkes çok ciddi bir performans ortaya koyuyordu. Ne kadar sürprizlerle dolu olsa da ortak bir hedef için ekipteki herkes oyununu oynayıp, koreografisini takip ediyordu.*

*Dördüncü bölüm benim için, koreografin, belirli aralıklarla ayaklarını diktiği ve oyuncuların o ayakların üzerine kurduğu, dolambaçlı bir köprüydü. Bu köprüünün mimarisi, oyuncuların etkileşim halinde olduğu, aslında “seyircilere” göre planlan, boş alanlar bırakılmış bir şekildeydi. Bu boş alanlarda dans ederek buluşma noktalarında bir araya gelmek, işin yürümesini sağlıyordu. Böylelikle, herkesin bizimle birlikte aynı sona gitmesini sağlayıp çoğunluğu işin içine çekebiliyorduk.*

*Özellikle dördüncü bölümde, oyuncular ve seyirciler arasında çok özel anlar yaşanıyor. Yastıkla olan bölümümde bir çok kişiyle birebir ilişki kuruyordum. Seyircilerin ayaklarında uyurken beni sallayanlar oluyordu. Rahat uyuyabilmek için yer aradığımda, sırtını bana yatak yapanlar; uyurken başımı okşayanlar; tam yastığı omzuna koyarken çekilerek yere düşüp orda uyumama neden olan seyirciler vardı. Dev bir kadehten şarap içmenin mutluluğunu yaşayanlar ile şarap üstüne dökülebilir diye tedirgin olduğu halde, bu tecrübeyi yaşamak isteyen seyirciler vardı. Kadehe koyduğum şarabı dört kişiye içirmem gerekirken ilk içen seyircinin bütün şarabı içmesi, bana sürpriz olmuştu. Kadehe yeniden şarap koyup devam etmiştik. Dolaptan çıkan naftalin kokulu elbiseleri insanların giymesi, onlara uzattıklarımın içinden beğenilerine göre seçim yapmaları ve bütün bunlar olurken performansla devam edebilmek gerçekten zordu.*

*Sona yaklaşırken kuş tüyleri içinde, bir çok seyircinin oyunun tam anlamıyla içinde olduğunu ve bundan mutluluk duyduğunu görebiliyordum. Üç tane yaşlı teyzenin kendilerini ‘uçtu uçtu’ yapmamızı heyecanla beklemelerini görmek ve onlarla bu anı yaşamak, çok güzel bir histi. Gösterinin sonunda, seyircilerin çoğu, kendini olup bitene kaptırılmış, mutlu, şaşkın ve heyecanlı hallerini, bizimle birlikte videodan*

*izleyip ayrılırken seyirci olduklarını fark edip alkışlayarak, el sallayarak bizi orda bırakıyorlardı.*

*İşte bu yüzden, benim için, her oyun farklı olsa da duygusu aynıydı.”*

### **Kerem Kelebek;**

*“ Bir kelime ile Gökkuşuğu dersem, DAYANIŞMA derim. Burada bahsettiğim dayanışma, performansta rol alanların dayanışmasıdır. Çünkü, bölümler birbirlerinden ayrı da olsa, sahnelerin işleyebilmesi için, her bölümde, seyircinin dış yaşamdan soyulmasına yardım etmemiz gerekiyordu.*

*Bu proje bana, insanların günlük yaşamda nasıl tepkiler verdiklerini ve güven duydukları zaman, bu tepkilerin nasıl değiştiğini gösterdiği için, güven duygusunu ifade ediyor.*

*Deniz Altınay ile yapılan çalışmalarda, genel olanlar değil ama sahne üzerinde verdiği kişisel ve küçük geri bildirimler çok işime yaradı. Açıkcası, gösteriler başladıktan sonra, seyircilerden gelen katılımdan çok, katılımın kimlerden geldiği şaşırttı beni. Çünkü, yaşlı diyebileceğimiz kişiler, daha fazla katılım gösteriyor, daha çok eğleniyor ve olayları daha çok inceliyordu. Bu kişilerle birebir ilişkiye geçmek, bana inanılmaz bir mutluluk verdi.*

*Özellikle, bir gösteride, üçüncü bölümde kenarda duvara yaslanmış olan yaşlı bir teyzeyi dansa davet ettim ve kabul etmezse çok üzüleceğimi söyledim, çünkü dans etmek istediğinden emindim. Dansa başladık ve çok eğlendik. Dördüncü bölüme geçtiğimizde, sürekli göz göze geliyorduk ve kıyafetlerle uğraşmaya başladığımızda o da yerden kıyafetleri alıp arkadaşlarına giydirmeye başladı. Gösteri sonunda yanıma gelerek -normalde neden bu kadar eğlenmediği için kendisine kızgın olduğumu- söyledi.*

*Çoğu seyirci ile iletişime ve etkileşime geçtiğim halde, her seyirciyi oyuna katabilmek, benim açımdan mümkün olmadı. “*

### **Seda Isca;**

*“Bu projeyi bir kelime ile tarif etsem, MAKARNA SALATASI olur. Çünkü, içinde mısırlar, kırmızı biberler, yeşil ve sarı biberler(hatta bazen turuncu), mayonez, turşu, tuz, biber gibi her renk vardır ve çok lezzetlidir.*

*Hayat durmuyor, sürekli ve büyük bir hızla akıp gidiyor. Dönüp arkamıza baktığımızda "seneler ne çabuk geçmiş!"," daha dün gibi " deriz ya, bu projede de dinamizm hiç bitmiyordu. Yavaş bölümler, hayatta da var olan yerlerle paraleldi ama sonuçta, durmayıp gidiyordu herşey. Oyunun sonunda, insanların çıkıp oyunda yaşanmış olanları izlemesi, tıpkı yaşlanmış bir insan gibi, anılarını tekrar gözden geçirmeleri gibiydi. Kısacası bu proje, HAYATı temsil ediyordu benim için.*

*Gökkuşuğu Projesi, bana çok şey kattı. Durmamalıydım. Ben de birşeyler yapmalıyım, düşüncesiyle, altı yıl aradan sonra, yüksek lisansa başladım ve hayatım değişti.*

*Bence, proje süresince çok planlı çalışıldı. Bir düzen olmasının yanında, güzel anların sonuna kadar yaşanmasına özen gösterildi. Doğaçlama egzersizleri ile birbirini tanıyan da tanımayan da tanışmış oldu. Hatta ben, kendimle bile, tekrar tanışmış oldum.*

*Doğaçlamalarda, yeni gelen herşeye açtım ve çalışmalara büyük bir heyecanla devam ediyordum. Deniz Altınay'la, işin psikolojik boyutlarına inmek çok keyifliydi. Bu işi birlikte yapıyor olma duygusunu, çok yoğun olarak yaşadım. Herkesin kendine özgü halleri vardı ama çalışmalar sayesinde, bunlar, en doğal halleriyle biraraya getirilmişti.*

*Her gösteri yeni bir başlangıçtı. Her gösteride, içimde, -acaba bugün neler olacak- sorusu, mutlaka oluyordu. Katılımcıları tek tek tanıyabiliyorduk. Hatta, son gösterilere doğru, seyircilerin yüz ifadelerinden; neler düşündüklerini, hangisinin, kendisini bu olayın içinde hissedip hangisinin hissetmediğini çözebiliyordum. Benim*

*yaptığım şey, genelde, olaya soğuk duran seyirciyi oyun içerisine sokmakla ilgiliydi. Deniz Altınay'la yapılan çalışmada, bu yaklaşımın benim doğamda olduğu ve hayatta da böyle bir sorumluluk edindiğim, ortaya çıkmıştı.*

*Bölüm, bana bir oyun gibi geliyordu; kimi oyunun içine dahil edersem, ben de oyundan o kadar keyif alıyordum; bonus toplamak gibi...Herkes sevsin istiyordum. Eğlenceli bir dünyada olduğumuzu göstermek istiyordum. Bu, bazen hiç de kolay olmuyordu. Dış dünyanın kurallarıyla hareket eden insanların, kendilerine ne kadar yabancılaşmış olduğunu görüyordum. Bu tip, açılması zor olan insanları bile, oyuna dahil edebildiğim zamanlarda, çok keyifleniyordum.*

*Sonuç olarak, bütün bölümler güzeldi. Merak duygusuyla başlayan oyunumuz, giderek adrenalini yüksek bir hale geliyordu. Oyuna, – bizi şimdi ne bekliyor bakalım-meraki ile başlamış olan seyircilerden bir çoğunun, oyunun son bölümde rahatladığını görebiliyorduk.*

*Ben, özellikle, oyuncuların karmaşa yarattığı dolap sahnesini, her zaman çok sevdim. Bölümdeki oyunu başlatan sabun ile olan kendi bölümümde, başta biraz gergin olsam da sonrasında, -Beni niye sevmeyesiniz ki? Bakın ne kadar eğlenceli! Siz de yapmak istemez miydiniz?- diye düşünerek rahatladım.*

*Ben, bu gösteri sayesinde insanoğlumun, aslında, attığı her adımı düşünmek zorunda olarak yetiştirilmekle güdümlü olduğumu anladım. Bunu yıkabilen insanlar da vardır ve bence amaç, hayatta keyifli şeylere, yeri geldiğinde izin verebilecek açıklıkta ve rahatlıkta olabilmektir.”*

## **Tuğba Özkul;**

*“Projedeki görevim -fuayede olan diğer arkadaşlarımdan farklı olarak- meleklerle birlikte, alt katta, seyircilerin ikinci bölüme yönelmelerini beklemektir. Bu bekleyiş sırasında her zaman, çok heyecanlıydım.*

*Seyircilerin tepkisi ve anlık hareketleri, benim için çok heyecan vericiydi. Üçüncü bölüme girmeden önce, elimdeki mercekle, " gördün mü ? görebildin mi ?" diye sorular soruyordum. Bu anda, seyircilerin tepkileri çoğunlukla çok tatlı ve yumuşaktı. Sormadığım kişiler bile ilgilenip cevap verirlerdi. Sonra, ellerine gizli bir şekilde, anahtar sıkıştırırdım. Sanki, sır paylaşır gibi. Hiç bozmadılar. Hepsi, akşamüstü, apartman önünde oynanan oyunların bir parçasıymış gibi davrandılar.*

*Seyirciyle yanyana performans yapmak da böyle bir histi: Aramıza yeni katılan arkadaşlarımıza(seyircilere), oyunumuzu ve kurallarını konuşmadan anlatıyor, verdikleri tepkilere göre, oyunumuzu sürdürüyorduk.*

*Bölümün sonunda, yastığın içindeki kuş tüylerini dağıtmak, benim görevimdi. Bir gösteri sırasında, arkamda kimsenin olmadığına emindim. Tüyleri boş bir alana üfleme için, nefesle doldurduğum ciğerlerimin düğmesine, çoktan basmışım. Boş sandığım bir alana doğru tüyleri üfleme başlamışken, arkamda birisi olduğunu anladım. Kuş tüylerini, tonton yapılı bir amcanın gözüne, yüzüne üflediğimi fark ettiğimde, artık çok geçti. Bütün kuştüyleri, bu amcanın yüzünü çoktan kaplamıştı. "Bakayım kim varmış bu tüylerin altında" diyerek çaktırmadan, suratını silmeye çalıştım. Daha önceden tüylerden rahatsız olup dışarı çıkmış olan seyirciler bulunmasına karşın bu amca, bana gülümseyip, "Yok birşey" dedi. Çok utandığım halde, yatağın üzerinde zıplayarak oyuna devam etmem gerekiyordu. Çıkışta, seyircileri uğurlarken amcanın elini tutup, "Çok özür dilerim efendim, kendimi size nasıl affettirebilirim" dedim. O ise, "Estafurullah, affedilcek birşey yok kızım, çok şirindiz" dedi.*

*Her ne kadar, sürekli seyircileri tartıyor olsak da, biz de kendi içimizde, sürekli aktif ve heyecanlıydık. Kendim ve arkadaşlarım adına, oyunlar sırasında, elimizden gelenin en iyisini yaptığımızı düşünüyorum.*

*Gökkuşığı Projesi bana, bir lunaparktaki KORKU TÜNELİne ilk defa girildiği zaman duyumsanacak olan hisleri çağrıştırıyor. Çünkü, korku tüneline girince ne zaman, neyle karşılaşacağımızı bilemezsiniz."*

### **Sevi Algan;**

*“Performansa hazırlanma aşamasında, Uzm.Psk. Dnş. Deniz Altınay ile birlikte, psikodrama ve doğaçlama çalışmaları yaptık. Bu çalışmalar, oyuna kendi bakış açımı bakmamı ve Damla Hacaloğlu'nun verdiği öğeleri, içselleştirmemi sağladı. Bu çalışmalar, aynı zamanda, kendimi tanımak için de bir fırsattı. Kendimi tanımak ve anlamak, sınırlarımı genişletmeye, kendimle ve dolayısıyla, seyirciyle iletişimimi farklılaştırmaya, kolaylaştırmaya yaradı. Performansı birlikte gerçekleştireceğim, daha önceden birlikte çalışmadığım meslektaşlarımla da bir ısınma, iletişim ve kaynaşma imkânı sağladı.*

*Gösterinin, dışarıda seyircileri karşılamamızla başlaması, onlarla tanışmak ve konuşmak, misafirlerimi ağırlamak gibiydi. Bu, birbirimize ısınma safhastıydı. Bazı insanlarla konuşmak ve yakınlaşmak zor, bazıları ile daha kolaydı.*

*Projenin bütümünde, Melek rolündeki Damla Özen, seyircileri bölüm, bölüm, bir durumdan başka bir duruma taşıyordu. Esprili ve hazırcevap bir melekti. Seyircilerle karşılıklı etkileşimde, her gün farklı diyaloglar oluyordu. Bu anlar, benim için güzel sürprizlerdi.*

*İlk bölümde, cansız manken rolündeki Devin Çınar, performansına, sonsuzluğun simgesi olan spiral şeklinde dizilmiş sandalyelerin, iç bölümündeki ilk sandalyede oturarak başlıyordu. Seyirci geldiğinde, Devin ve öbür mankenler ,*



*spiraldeki sandalyelerde oturuyorlardı. Seyirci de bu spiraldeki sandalyelerde yerini alıyordu. Devlin Çınar'ın, Meleğin bölümünden sonra, seyircinin içinden komuşması ve seyirciden hareket etmesi için yardım etmesi, beni çok heyecanlandırıyor ve güldürüyordu. Seyirciler, ilk önce, ne olduğunu anlamıyorlardı. Sonra, şaşkın bir ifade ile yaklaşıyor, daha sonra, nasıl tutacağını, nasıl yardım edeceğini bilmeden, duruma biraz yabancılaşarak ama samimiyetle, yardım ediyorlardı.*

*İkinci bölümde kendimi, insan bedenini, canlı/cansız öğelerle tanıtan bir sergide dolaşan rehber gibi hissediyordum. Bu bölüm, benim için, zor bir bölümdü. İnsanlar çok yakınımdaydı, kalabalıktık ve aynı zamanda yürüyorduk. Arkadan gelen grubun, Meleğin söylediklerini duymadığı endişesini taşıyordum. Ayrıca, canlı memeye nasıl tepki vereceklerini merak ediyordum. Seyirciler, kendi aralarında, canlı mı cansız mı, diye konuşuyorlardı.*

*Rüya Büyüktopçuoğlu ve Yenal Boztepe'nin, beraber dans ettikleri üçüncü bölümde, onlar dansa başlamadan önce, biz, seyircileri dansa kaldırıyorduk. Seyirciler, müziğe ve oyuncuların coşkusuna dayanamayıp dans ediyorlardı. Aynı bölümde, Filiz Duran'ı, ateşle oynarken, bir çocuk gibi izliyordum. Bu alevler beni çok etkiliyordu.*

*Dördüncü bölümde, Tuğba, Erdiñç, Seda, Kerem ve ben, Magritte'in resmindeki objelerin somutlaştırıldığı odada, performans yaptık. Bu bölüme, çocuk enerjisi hâkimdi; oyun oynuyorduk adeta. Coşku, heyecan, özgürlük ve sürprizler vardı. Çok eğlenceliydi.*

*Bölümde, Erdiñç ile birlikte olan sahnemizde, seyirciye, 1 metre 40cm boyunda, bir metre eninde kocaman, mavi kadehten, gerçek şarap içiriyorduk. Çok provasını yaptık ama seyircinin vereceği tepkiyi bilmediğimiz için, insanların üzerine şarap dökmekten biraz korkuyordum -ki bazen dökülüyordu.*

*Dördüncü bölümün sonuna doğru, kuş tüyleri uçuşuyordu. Coşku, son raddesindeydi. Tam bu sırada, Kerem ve Erdiñç beni 'uçuruyorlardı'. İnsanın,*

*koreografisi yapılmadan yaşayabileceği bir an değildi bu; kendimi şanslı hissediyordum.*

*Son sahneden (herkes dışarı 'uçurulduktan') sonra, dışarıdaki duvarda, o günkü oyunun videosu gösteriliyordu. Bu, çok duygu yüklü bir bölümdü benim için.*

*Ben de gösterinin sonunda, seyircilerle birlikte dışarı çıktığım için, hem videoyu hem de seyircileri seyredebiliyordum. Dolayısıyla, oyuncu ve seyirci olma çizgisi çok ince bir çizgiydi.*

*Gökkuşığı, benim, bütününde çok eğlendiğim bir performanstı. Damla Hacaloğlu' nun ve Deniz Altınay' ın destekleri ve pozitif yaklaşımları, performansın temelini oluşturuyordu.*

*Bence performans, sonsuzluk düşüncesi içinde, statik bir insan metaforu (manken) ile başlayıp, hayal ve yaratım düşüncesi içinde hareket eden insanlar ile son buluyordu.*

*Performansın yapıldığı mekânın, eski, tarihi ve yeraltında olmasının yanında, oyuncuların enerjisinin yüksek olması, duygu değişimlerinin yaşanması ve oranın yapısından çok farklı atmosferlerin yaratılması ile mekânın içinde yolculuk yapılması, benim için ilgi çekiciydi.*

*Projenin her sahnesinde farklı bir sürpriz vardı. Her gün değişik bir grup seyirci geldiği ve bu performans seyirciyle karşılıklı etkileşim halinde olduğu için, her gün, özellikle ilk ve son bölüm çok farklı oluyordu. Bu da beni heyecanlandırıyordu.*

*Gösterilerden birinde, bir grup, ilk bölümdeki performans sırasında, aralarında yüksek sesle konuşuyorlar, performansı ve durumu tartışıyorlardı. Performansın yapısı açık olduğu için, bence, o sırada konuşulup konuşulmayacağını ayımsayamadılar. Komik olmasının yanında, yapının bozulmaması için harcanan iç*

*enerji, performansı her gün oynanandan deęişik bir yere taşıdı. Oyunculardan kimse sözlü müdahale etmedi, olay doğal akışına bırakıldı. Bu yapı içinde, böyle bir tavır sergilenmesi, doğru olandı.*

*Ben, bireysel olarak da genel olarak da seyirciyi, oyuna istediğimiz kadar katabildik diye düşünüyorum.*

*Gökkuşağı Projesi'ni bir kelimeyle tanımlayacak olsam, bu kelime, HAYAL YOLCULARI olurdu.”*

## 5. SEYİRCİLERİN GÖRÜŞLERİ

*“İnanılmaz eğlendim. Şu ana kadar hep seyrettim ama ilk defa katılmanın mutluluğunu yaşıyorum. Başarılarınızın devamını dilerim.”*

Gülsün

*“Gökkuşağının tüm renklerine teşekkürler.”*

Z.M

*“Muhteşem bir rüya yaşattınız, hiç uyanmak istemedim.”*

Ali Rıza Aktekin

*“Gördüğüm en değişik ve ilginç oyundu. Hayran kaldım.”*

Umut

*“İnsan, mutluken ve düş bahçesindeyken ‘ceronimoooo’ diye bağırarak koşabilir. Uzun zamandır bu kadar özgür hissetmemistim kendimi. İyi ki varsınız”.*

Gürol

*“Ve iyi ki bizimle de paylaştınız!”*

Oya

*“Ben biraz çekingen olmama, karanlık köşelere saklanmama, utanmama rağmen çok eğlendim. Hayallerin peşinden gitmeye devam diyorum.”*

; ) Deniz

*“Çok beklenmedik ama o oranda da büyüleyici bir gösteriydi. Teşekkürler.”*

Ayşe Yurdakoş ve Ebru Yarar.

*“Hayaller, düşler ve gerçekler arasında muhteşem bir geceydi... Teşekkürler.”*

Rasim&Sona

## 6. SONUÇ

Gökkuşığı Projesi yoluyla, yukarıda (bkz.1.1) belirtilen amaçların çoğuna ulaşılmıştır. Sanatçılar, yaratım süresi boyunca, uyum içerisinde işbirliği yapmışlar, böylece, farklı sanat disiplinlerinin, beraberce, bir bütüne hizmet ettiği bu projeyi ortaya çıkartmışlardır. Projenin tümünde, hayalî ve gerçeküstü olarak nitelendirilebilecek olaylar canlandırılmış, hayata dahil edilmiştir. Gösteriler için özel sahneler kurulmaması, toplum ile sanatçı ve sanat arasındaki mesafelerin kaldırılmasını sağlamıştır. Ayrıca, bir sanat eserinin, ciddi olabildiği ölçüde eğlendirebileceği de bu gösteride ortaya çıkmıştır.

Gökkuşığı Projesi, projeye katılmış olan ya da yolu bir şekilde yakından geçmiş olan herkesin hayatında bir takım değişiklikler yaratmış, ‘Gökkuşığı öncesi’ ve ‘Gökkuşığı sonrası’ kavramlarını ortaya çıkartmıştır. Bu projeden esinlenilerek çeşitli sanat dallarında, değişik eserler üretilmiştir. Bahsi geçen projede birlikte çalışmış olan sanatçılar, şu anda başka projelerde de işbirliği yapmayı sürdürmektedirler.

Gösteride, seyirci ve oyuncular, hayallerden oluşan bir serüvenin içine birlikte girmişler, bir saatlik süre boyunca, yaratıcı ekibin hayal dünyasında yaşamışlardır.

Dördüncü bölümde, gösterinin mesajı (“Hayallerimizi gerçekleştirmek için içimizdeki çocuğu özgür bırakmak, yaşantımızda sevgi ve paylaşıma önem vermek”), seyircilere, karşılıklı etkileşim ve hareket yoluyla, en yüksek düzeyde heyecan ve coşku hissettirerek iletilmiştir. Bu bölümde Şebnem Yüksel, Damla Hacaloğlu’nun bakış açısını tamamiyle benimsemiş, ayrıca, kendi dünya görüşünü de projeye katmıştır.

Söz konusu bölümde, René Magritte’in, ‘The Personal Values’ resminin gerçeğe uyarlama tasarımında kullanılan değişik boyutlardaki orjinal ve ilave objeler ile, yepyeni bir metafor yaratılmıştır. Oyuncuların bireysel özellikleri, kullandıkları

objelerde, hareketlerinde ve kostüm tasarımlarında öne çıkarılmıştır.

Müzik tasarımı ile olan işbirliği, kapsamlı ve yoğun bir iletişim sayesinde başarılı olmuştur. Dördüncü bölümde, odanın dışında olan Erdem Helvacıoğlu ile içeride olan Şebnem Yüksel, sürekli iletişim halinde kalarak ve gerektiğinde müziği tekrarlatarak, oyunun son bölümünün doğal bir şekilde tamamlanmasını sağlamışlardır.

Birinci bölümdeki gerginlik hissini aksine, dördüncü bölümde, insanların içindeki çocuksu ruh uyandırılarak doyusya eğlenilmiş, sevgi ve paylaşımın keyfi çıkarılmıştır. Seyirciler, yaratılan ortam sayesinde, kendilerini eğlencenin içinde bulmuşlar ve kendi istekleriyle eğlenceye devam etmişlerdir. Ancak, bölümdeki ortam, bütün gösterilerde aynı derecede başarılı olamamıştır. Bu noktada, her gösteriye gelen izleyici topluluğunun değişik bir karakter ve ruh haline sahip olması, önemli rol oynamıştır. Hazırlık aşamasında yapılan detaylı çalışmalar sayesinde, gösteri ortamında kendilerini rahat hissedemeyen oyuncular, tecrübelendikçe, durgun seyircileri de oyuna katabilmiş, beklenmeyen tepkilere daha hızlı cevap vererek gerektiğinde, doğaçlamayı çok kuvvetli bir şekilde kullanmışlardır.

Bölümdeki oyunun en başarılı yerleri: ‘Sabundan balon aleti’nden balon üfleme, şarap içme, anahtar arama, dolaptan dökülen eşyaları giyme ve bölümü noktalayan, seyircileri kucağa alarak “uçurma’ anları olmuştur. Bu beş an, seyircileri meraklandırmış, heyecanlandırmış ve fiziksel bir şekilde eyleme katmıştır. Söz konusu anları başarılı kılan nokta, seyircilerin eyleme kendi arzuları ile katılmak için sabırsızlanmış olmalarıdır.

Sabunun üzerinde oyunun başlaması ve kibrit bölümü, yukarıda belirtilenlere kıyasla, daha az başarılı olan sahnelerdir. Söz konusu sahneler, aslında, seyirciyi oyuna pasif bir şekilde katma düşüncesiyle kurgulanmış olsalar da sonuç olarak, izleyiciyi oyuna -pasif de olsa- yeterince katamamıştır.

Dördüncü bölümdeki bazı sahnelerde ‘hareket kaliteleri’nin tek düze oluşu(Bkz. 3.1.1), bu alanda tekrar çalışmayı gerektirmektedir.




















Seyircilerin, gösteri bittikten sonra, mekânın proje üzerindeki olumlu etkilerini belirtmeleri, Bizans Büyük Saray’ın, bu proje için uygun bir yer olduğunu göstermektedir.

14. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali kapsamında, 29 Mayıs 2004- 3 Haziran 2004 tarihleri arasında Bizans Büyük Saray’da gerçekleşen gösteriler, Gökkuşığı Projesi’nin ilk adımları sayılmaktadır. Bugün, Gökkuşığı Projesi’ni geliştirmek ve kalıcı bir gösteri haline getirmek için çalışılmaktadır.

## 7. EKLER

### 7.1. Motif Betimleme” Sembolleri

#### EK-1 “Eylem” Sembolleri

	BİR EYLEM MEYDANA GELİYOR		ZIPLAMA
	İLERLEME		BÜZÜLME
	DURMA		UZAMA
	JEST		AĞIRLIK DEĞİŞİMİ
	DÜŞME		İKİ TARAF BURJU
	SAĞA DÖNÜŞ		DEĞİŞİK BİR HAREKET
	SOLA DÖNÜŞ		YAKINLAŞAN HAREKET
	SAĞA BURJU		UZAKLAŞAN HAREKET
	SOLA BURJU		FİZİKSEL İHTİYAĞTAN ÇIKAN HAREKET
			DUYGUSAL İHTİYAĞTAN ÇIKAN HAREKET



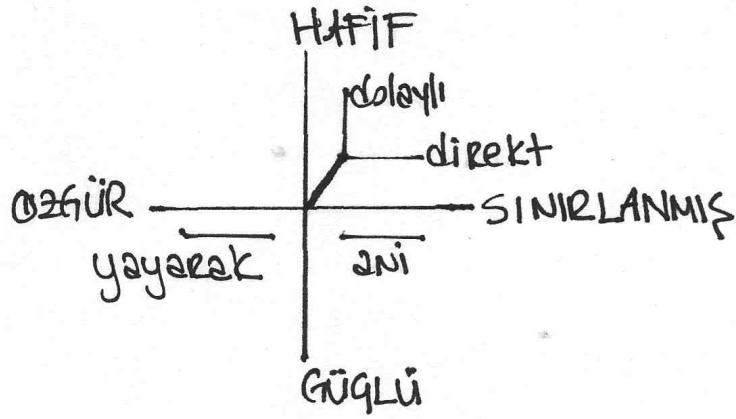
### EK-2. "Seviyeler"



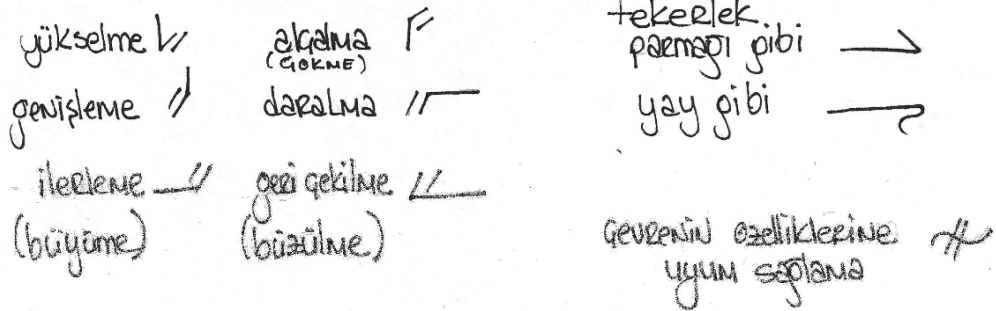
### EK-3. "Yön" Sembolleri

- dikey hareket
- ↳ ileri giden hareket
- ↶ geri giden hareket
- ◁ sol yana giden hareket
- ▷ sağ yana giden hareket

#### EK-4. Laban Kuvvet Çizelgesi



#### EK-5. "Şekil" Sembolleri



## 7.2. Gökkuşığı Projesi ile İlgili Belgeler

### EK-6. Gökkuşığı Projesi Gösteri Programı

**TEŞEKKÜRLER;**

AVUSTURYA İbeler Valdi	Algan HACALOĞLU
Seli AKRİŞ	Aylin HACALOĞLU
Zeynep AVCI	Ayten HACALOĞLU
Aysel BAYER	Cevdet HACALOĞLU
İsmail BAYER	Cihan HACALOĞLU
Yusuf BİLGİN	Cem KENAR
Cem ERİDER	Almet KORALTURK
Ahla ERBEYE	Hakan KÖYLÜOĞLU
Gülhan ERBİL	Ceylan ÖNALP
Celal ERÇİYES	Ali ÖZCAN
Efif ERDOĞST	Banu Bayer ÖZSOY
Seydi ERGENE	Ezra PARIN
Mine ERKAYA	ROMANA
Ece GÖZMEN	UNO (Bektaş'ın çağrıcısı)
Nihat GÜNDÜZ	Elin USLU
Cem GÜRLÜYEN	Onur Çağ İNÇELİ

...ve bu yollarımızla bizimle paylaşan her biriniz...

Gökkuşığı Projesi, bu prodüksiyonun gerçekleştirilmesine katkılarından dolayı başta KOÇ ALLIANZ olmak üzere Soyak İnşaat, Aday Maraton, Dünyaya Miras, Vela Tekstil, Tula, Kültür ve İller Yatırımcılık, mekânlarına açan Bağcıoğlu Halıcılık, Akşan ve Dadas Buluşma'ya teşekkür ederiz.

**SPONSORLAR:**

www.gokkusagi.com info@gokkusagi.com

**gök kuşığı**

Enfeksiyöz Persemye'de Gösterisi!



*Sevmek, ama ağrıya sevmekten bahsediyorsanız  
İnanmama, varlığınımdan aldığım nefesi  
ve varlığınımdan aldığım nefesi  
renklendirdiğime sevmek.  
Renklilik ve bünan, garanda bulunan  
birbir benlikleri de bütün farklılıklarına  
rağmen sevmek.  
İstediğinde, istedikleri için, sevmek için...*

*Sevmek, farklılığı sevmek.  
Farklı benliklerin renklerinden oluşan  
gökkuşuğumuzun verdiği, huzur sevmek.  
Bir sürü renk, kırmızı, mavimsi, sarımsı...  
Ve yine farklılık gösteren renkler,  
gösteren güzellikler gösterirler...  
Her bir rengin özgürlüğü ve bütün renklerin  
bir arada olduğunda birliktir.  
Bu birliktir sevmek ve paylaşmak, sevgi renkleri...*

*Bu gökkuşuğuna sadece bakarak sevmek değil,  
bilki o gökkuşuğuna içinde bulunarak sevmek, göstermek,  
ve bu göstermek, aynı gökkuşuğuna içinde  
Farklı renkleri bulmanın paylaşımını yapmak ve paylaşmak, göstermek,  
paylaşım, bulmaları ve renklerin insanı renk çıkıp,  
başına başına RENK ve PAZAR'INI göstermek.*

**4 FARKLI BÖLÜM 4 FARKLI DUYGU**

- Birinci bölüm*  
Yaşamımızdaki gerçekliğin gösterilmesiyle yabancı ve yitim duyguları anlatılıyor.
- İkinci bölüm*  
Bir uyumla duygusu, çevremizde olan biteni, farklılıkları oldukları gibi fark etmek...
- Üçüncü bölüm*  
İsmin...
- Dördüncü bölüm/Ana bölüm*  
Gösterebiliriz, yaşadığı ana mesajı yaşattırarak paylaşım...  
(Gösteri 1 saatir, Ana yoktur)

**PROJE EKİBİ**

*Yazar/Varolan/Üyarlardan: Damlac Hacıoğlu*  
*Koreograf: Şebnem Yüksel*  
*Ses ve Müzik Tasarımcısı: Erdem Helvacıoğlu*  
*Kostüm Tasarımcısı: Refika Tarcan*  
*Makyaj Tasarımcısı: Ahsen Gülkaya*  
*Dansçıları: Uzm. Psk Deniz Altınay*  
*(Psikodrama terapisti/İstanbul Psikodrama Enstitüsü başkanı)*  
*Sahne Amiri: Gizem Bilgen*  
*Yardımcı Sahne Amiri: Zeynep Özarslan*  
*Prodüksiyon Asistanı: Fidan Özcan*  
*Tanıtım Metin Yazarı: Ayşin Akbulut*  
*Dekor Tasarımcısı: Selim Kalesoğlu*  
*Grafik Tasarımcısı: Pelin Doruk (LibraGiftmaker)*  
*Web Tasarımcısı: Öğül Savaş*  
*Diklamanatöyör: Timuçin Esen*  
*Dansçılar ve Oyuncular: Sevil Algan, Erdiç Anaz, Yenal Boztepe,  
Rüya Büyükkocaoğlu, Devrin Çınar, Filiz Duran, Seda Dökmer, Kerem Kalebek,  
Damla Üzen, Tuğba Özalp*  
*Seslendirilenler: İker Akşam, Metin Başkurt, Timuçin Esen, Nalan Gökak, Ender Zeynep İge,  
Binnur Kaya, Hasan Küçükçetin, Sibel Taşoğlu, Kadim Yaşar*

## EK-7. Basında Çıkan Haberler

I. Radikal gazetesi, Tiyatro Festivali Eki, 17 Mayıs 2004

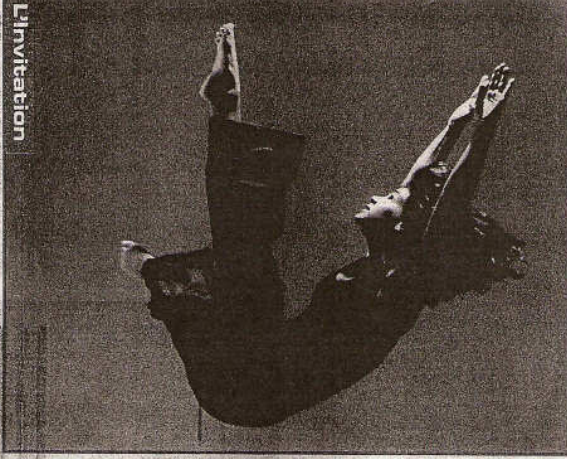
2

GENÇ TİYATRO

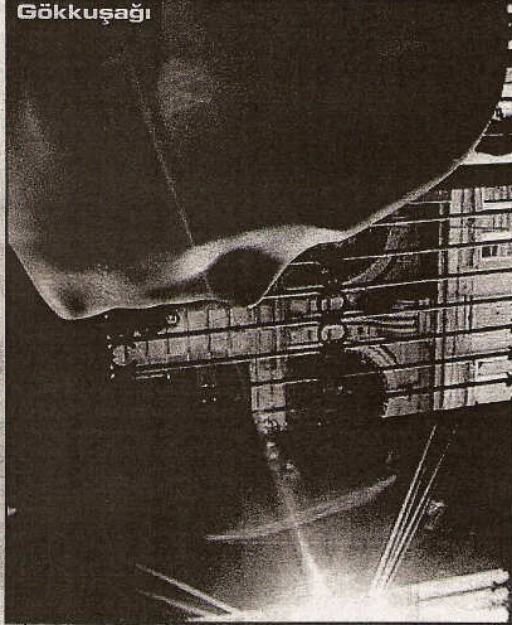
17 Mayıs 2004 Pazartesi

### İstanbul'un binbir hali

Çıplak Ayıklar Kompanyası farklı disiplinlerden gelen dansçıları kurduğu bir projeye topluluğu. Ancak Türkiye'de giderek gelişmekte ve tanımlanmakta olan modern dans, hareket performansı, tiyatro vb. sanat dalının gelişim sürecini hızlandırmak olan topluluk "Invitation" adlı performansında, İstanbul'un çok farklı ve renkli yapısından yola çıkıyor. Charles Cre-Ange'nin koreografisini gerçekleştirdiği gösterinin başlıca rollerinde Aslı Özürk, Candan Bağ ve Mihran Tomruşyan var. "Invitation" dans gösterisi farklı költürlerin, düşüncelerin, dinlerin bir arada yaşama arayışını, aralarındaki toprak paylaşımı ve bunlardan çıkan hikâyelerden oluşuyor. Charles Cre-Ange gösterinin gerçekleştirmesine ilham kaynağı olan İstanbul için şunları söylüyor: "İstanbul şehrinin olağanüstü hikâyesi bazen karanlık dönemler geçirse de hoşgörü ve misafirperverlik demek bir hal oluşturdugu bir yer. Şehirdeki ricadan otlara yapılan davet sonucu yurt edindiği hiçbir bir yer burası."



Invitation



Gökkuşuğu

### Aksayan, parçalanmış karakterler

Ve Diğer Seyir Topuluğu prodüksiyonu Aksak İstanbul Hikâyeleri, Osmanlı'nın zenginliğini oyunluk ve mizahla dönüştürme yolunda yarınlara bakıyor. Aksak İstanbul Hikâyeleri'nin baş karakterleri yazdı ve yönettiği Aksak İstanbul Hikâyeleri'nin baş rollerinde Sedat Kızılcıkan ve Yaman Dert var. Oyuncuların birbiriyle bağlantılı 12 farklı karakter ve onların parçalarını 12 farklı karakterin bir arada olduğu, gösterik karakterlerin bir arada olduğu bir oyunluk ve mizahla dönüştürme yolunda yarınlara bakıyor. Aksak İstanbul Hikâyeleri'nin baş karakterleri yazdı ve yönettiği Aksak İstanbul Hikâyeleri'nin baş rollerinde Sedat Kızılcıkan ve Yaman Dert var. Oyuncuların birbiriyle bağlantılı 12 farklı karakter ve onların parçalarını 12 farklı karakterin bir arada olduğu, gösterik karakterlerin bir arada olduğu bir oyunluk ve mizahla dönüştürme yolunda yarınlara bakıyor.

Aksak İstanbul Hikâyeleri

### Farklı disiplinler buluşuyor

Danla Hızlağı'nın projesi "Gökkuşuğu" performansı, emelasyon, dans ve video gibi farklı disiplinleri bir arada buluşturuyor. Danla Hızlağı'nın yazdığı ve sahneye sunduğu "Gökkuşuğu" gösterinin başlıca rollerinde Sedat Kızılcıkan, Candan Bağ ve Mihran Tomruşyan var. "Invitation" dans gösterisi farklı költürlerin, düşüncelerin, dinlerin bir arada yaşama arayışını, aralarındaki toprak paylaşımı ve bunlardan çıkan hikâyelerden oluşuyor. Charles Cre-Ange gösterinin gerçekleştirmesine ilham kaynağı olan İstanbul için şunları söylüyor: "İstanbul şehrinin olağanüstü hikâyesi bazen karanlık dönemler geçirse de hoşgörü ve misafirperverlik demek bir hal oluşturdugu bir yer. Şehirdeki ricadan otlara yapılan davet sonucu yurt edindiği hiçbir bir yer burası."



Mirror

### Yansımalarda yiten insan

Candan Bağ projesi "Mirror" gösterisi, kişilerin yaşadıkları hayatın yansımaları ve bu yansımaların yitimi üzerine odaklanıyor.

yansımalarda yitene odaklanıyor. "Mirror" gösterisi, kişilerin yaşadıkları hayatın yansımaları ve bu yansımaların yitimi üzerine odaklanıyor.

## Bu oyunda sabundan balon yapabilirsiniz



14. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali kapsamında sahnelenen 'Gökkuşuğu' adlı gösteride izleyiciler de oyuna katılıp eğlenebiliyor

Bizans imparatorlarının 4 ila 9'uncu yüzyıllar arasında yaşadığı ancak günümüze sadece kalıntıları ulaşabilen Büyük Saray tiyatro mekanı oldu.

14. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali kapsamında ilk kez tiyatro sahnesi olarak kullanılan kalıntılarda Damla Hacaloğlu'nun yönettiği "Gökkuşuğu" adlı gösteri sergileniyor.

### BİZANS KALINTILARI ARASINDA DANS

Tiyatro, performans, dans, müzik gibi farklı disiplinleri bir araya getiren oyun izleyiciye bir saatlik bir hayal dünyası sunuyor. Sadece 40 izleyicinin

sığabildiği üç odadan ve uzun koridorlardan oluşan kalıntılar ise hayal dünyasını daha da büyümlü kılıyor. Oyun içinde kalıntıların farklı bölümleri arasında dolaşan izleyiciler 'seyirci' konumundan çıkarak gösterinin parçası haline dönüşüyor; dans ediyor, yastık savaşı yapıyor, kocaman kadehlerden şarap içiyor, ellerine tutuşturulan sabunlu sularla baloncuklar çıkarıyor.

Gösteri bittiğinde ise yüzyıllar önce inşa edilen duvarlara son teknolojiyle yansıtılan görüntülerden yaşadıklarını bir kez daha izliyor. "Gökkuşuğu"nın yönetmeni ve yazarı Hacaloğlu "Biz bu oyunla var olmayan ama hayal ettikçe yaşanan bir

dünya yaratmak istedik. Bu saray kalıntıları da hem bizim hem de izleyicinin hayal dünyasını bir kat daha arttırdı. Mekan araştırmasını yaparken burayı keşfettim. Vakıf da yardım etti ve istegimiz gerçekleşti" diyor.

Projenin amacının izleyiciye bir saatlik meditasyon imkanı sunmak olduğunu söyleyen genç sanatçı "Genelde eğlence sanat olarak kabul edilmez. Bu fikir beni rahatsız ediyor. Biz seyirciyi gösterinin içine almak için bir psikologdan da yardım aldık" diyor.

"Gökkuşuğu" bugün ve yarın saat 20.30'da Büyük Saray'da... Ayrıntılı bilgi [www.istfest.com](http://www.istfest.com) adresinden alınabilir. **Efnan ATMACA**

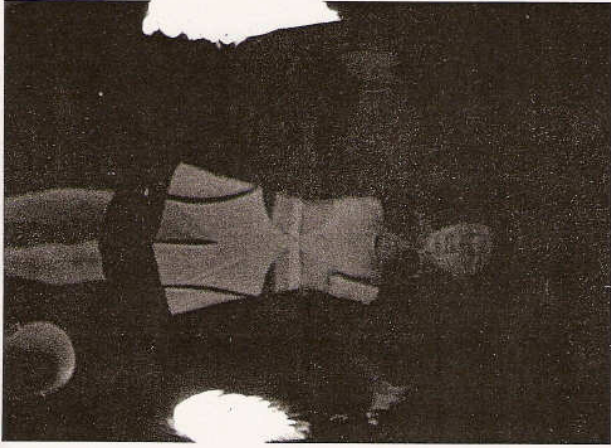
### III. Sanat Çevresi, Temmuz-Ağustos 2004

## TİYATRO FESTİVALİNDEN GÖKKUŞAĞI GEÇTİ

DOĞ. REFIKA TARCAN

Bu sene İstanbul Kültür ve Sanat Vakfı tarafından 14.su düzenlenen Tiyatro Festivalinde 29 Mayıs-Ahaziran tarihleri arasında Gökkuşağı performansı, enstelyasyon profesyönerleri tarafından hazırlanmış bir projedir. Bu projede farklı disiplinleri bir arada barındırıyor. Gösterinin önemli yanı ise; seyircinin katılımını sağlanmasıyla interaktif bir gösteriye dönüştürmesi ve seyirciyi algılatılmak istenen mesajları bizzat yaşatılmak istenmesiydi.

Kostüm tasarımları benim tarafından gerçekleştirildi.



İlmden gerçekleştirilen Gökkuşağı profesinin ana teması, paylaşılmak ve dört bölüme ayrılan gösteri on kişilik bir oyuncu kadrosu ile gerçekleştirildi. Birinci Bölüm: Yalnızlık, yıkım ve paylaşım. İkinci Bölüm: Uyanma Üçüncü Bölüm: İnatlaşma Dördüncü Bölüm: Paylaşım

Performansın dört bölümüne göre rol dağılımı şöyleydi: Melek: anlatıcı, yönlendirici, süreci.

Oyunun dört ayrı mekanında da rol alıyordu ve izleyiciyi farklı mekanlara yönlendirdi. Üzerine üç kat olarak hazırlanmış olan kostümü, tek tek çıkararak her mekanın uyunu bir kostüm haline dönüştürüyordu.

Birinci sahnedeki yalnızlık, paylaşım, içsizmlik, yitmiş duyguların vitrin markeleri ve bu markelere benzer görünümlerle boyaz kostümler içerisinde markelerin arasında yer alan bir oyuncu tarafından simgeleniyordu.

İkinci sahnedeki Uyanma duygusu bir kadın bir erkek oyuncu tarafından Rock'n Roll dansıyla ifade ediliyordu. Bu sahne seyirciler arasında yer alan ve illi- li yılları, özellikle de Elvis Pres-

ley'in kostümüne benzer bir kostüm içerisinde erkek dansçının öne çıkması ve ona benzer kostümler içerisindeki bir kadın dansçının eşlik etmesiyle gerçekleştirildi.

Üçüncü sahnedeki İnatlaşma duygusu yine seyircilerin arasından çıkan bir kadın dansçının yan birtakımlı yan cazibeli dansı ile ifade edildi.

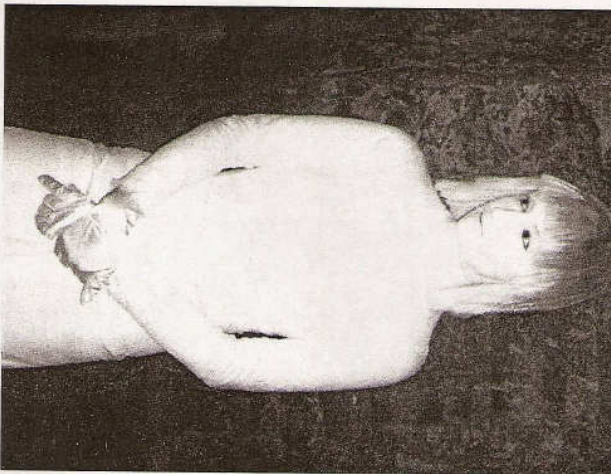
Ana tema olan Paylaşım duygusunu ifade eden dördüncü sahne ise sürrealist bir anlatım içeriyordu ve Rene Magritte'nin,

Falsa Miroir, ve Le Valeur Per-sonelles tablolarından esinlenerek yapılmış bir mekan düzenlemesiyle seyircinin katışma noktasıydı. Performansın başlangıcından itibaren seyircilerin arasında yer alan ve günümüz kostümleri içerisinde bulunan beş oyuncu tarafından gerçekleştirilen son sahne seyircinin yoğun katılımını sağlanmasında etkiliydi.

Bu sahnedeki izleyici ile gerçekleştirilen yoğun paylaşımın sonuna (mekan) algılatılmak

değişik duyguların paylaşımı) izleyici ve oyuncuların hep beraber dansa çıkmalarıyla performans son buluyor. Ancak bu noktada seyirciyi bekleyen bir sürpriz var, bu da, performans boyunca seyircinin tüm katılım noktasında seyirciyi bekleyen bir gösterinin dış mekanda gerçekleştirilmesi...

Değişik bir anlatım diline sahip, düşündürücü, eğlenceli ve bir o kadar da sürprizlerle dolu olan, Gökkuşağı profesyönerleri tarafından hazırlanan bu projede farklı disiplinleri bir arada barındırıyor. Gösterinin önemli yanı ise; seyircinin katılımını sağlanmasıyla interaktif bir gösteriye dönüştürmesi ve seyirciyi algılatılmak istenen mesajları bizzat yaşatılmak istenmesiydi.



Sanat Çevresi

## 6 KAYNAKLAR

BOAL, Augusto (2003), **Ezilenlerin Tiyatrosu**, Çev. Necdet Hasgöl, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul

BLOM, L.A- CHAPLIN,L.T (2000), **The Moment of Movement**, Dance Books Ltd, London

NEWLOVE, Jean (1993), **Laban for Actors and Dancers**, Nick Hern Books, London

Teicher, Editor (2002), **Trisha Brown: Dance and Art in Dialogue, 1962-2001**,

Addison Academy Gallery of American Art, Philips Academy Essays

[www.sasked.gov.sk.ca/docs/artsed](http://www.sasked.gov.sk.ca/docs/artsed)

[www.dancenotation.org](http://www.dancenotation.org)

## 9. ÖZGEÇMİŞ

1977 doğumlu. Dans eğitimine 1995 yılında Mimar Sinan Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Bale Ana Sanat Dalı Modern Dans Sanat Dalı'nda başladı. 1998-2001 yılları arasında okuduğu London Contemporary Dance School'dan lisans diplomasını aldı. 2000 yılında State University of New York, Purchase College'de öğrenci değişimi programını yaptı.

2001 yılında Viyana'da gerçekleşen Impuls Dans Festivali'ne DanceWEB bursu kazanarak katıldı ve doğaçlama ile tanıştı. Daha sonra, dünyanın çeşitli yerlerinde doğaçlama ve çağdaş dans atölyelerine katıldı.

2002 yılında Mimar Sinan Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Bale Ana Sanat Dalı Modern Dans Sanat Dalı'nda Yüksek Lisans programına girdi ve 2006 yılında aynı bölümde öğretim görevlisi oldu. Dans etmenin yanı sıra koreografiye de önem veren Şebnem Yüksel, öğretim görevlisi olduğu bölümde çeşitli koreografiler yaptı. Ayrıca, 14.İstanbul Tiyatro Festivali'nde sergilenen 'Gökkuşığı' adlı enstelasyon performans gösterisinin koreografisini hazırladı.

Şebnem Yüksel, şu anda dans hayatına Aydın Teker'in projeleri ve Çıplak Ayaklar Kumpanyası ile devam etmekte ve disiplinlerarası projelerde bulunmaktadır.

Dans hayatından bağımsız olarak, 2003 yılından beri DSM Group ile özel organizasyonlar ve outdoor takım çalışmalarında part-time çalışmaktadır.