

T.C.  
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



SÖZLÜ TOPLUMDAN GÖRSEL TOPLUMA GEÇİŞTE

TİYATRO VE GELECEĞİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ezel ÇAĞLAYAN

Drama ve Oyunculuk Anasanat Dalı  
Tiyatro Yönetmenliği Programı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Selen KORAD BİRKİYE

Aralık, 2018



T.C.  
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



SÖZLÜ TOPLUMDAN GÖRSEL TOPLUMA GEÇİŞTE

TİYATRO VE GELECEĞİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ezel ÇAĞLAYAN  
(Y1412.210006)

Drama ve Oyunculuk Ana Sanat Dalı  
Tiyatro Yönetmenliği Programı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Selen KORAD BİRKİYE

Aralık, 20 18



T.C.  
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ



YÜKSEK LİSANS TEZ ONAY FORMU

Enstitümüz Drama ve Oyunculuk Anasanat Dalı Sahne Sanatları Tezli Yüksek Lisans Programı Y1412.210006 numaralı öğrencisi Ezel ÇAĞLAYAN'ın "SÖZLÜ TOPLUMDAN GÖRSEL TOPLUMA GEÇİŞTE TİYATRO VE GELECEĞİ" adlı tez çalışması Enstitümüz Yönetim Kurulunun 22/11/2018 tarih ve 2018/30 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından oybirliği/oyçokluğu ile Tezli Yüksek Lisans tezi 12.12.2018 tarihinde kabul edilmiştir.

	<u>Unvan</u>	<u>Adı Soyadı</u>	<u>Üniversite</u>	<u>İmza</u>
Danışman	Doç. Dr.	Selen KORAD BİRKİYE	İstanbul Aydın Üniversitesi	
Üye	Prof.	Mehmet BİRKİYE	İstanbul Aydın Üniversitesi	
Üye	Öğr. Üyesi Dr.	Ebru SOYUERDEN	Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi	

ONAY

Prof. Dr. Ragıp Kutay KARACA  
Enstitü Müdürü



## YEMİN METNİ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduđum “Sözlü Toplumdan Görsel Topluma Geçişte Tiyatro ve Geleceđi” adlı çalışmanın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadar ki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin bibliyografyada gösterilenlerden oluştuđunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim. 13/12/2018

Ezel ÇAĞLAYAN





## ÖNSÖZ

Tez yazım sürecim boyunca, sayısız okuma yapıp, kimi zaman konum dahilinde kimi zaman konuyla ilgisiz, burada belirtemeyeceğim kadar çok araştırma yaptım. Fakat amacım bu tez çalışmasını bitirmekten çok sonu gelmek bilmeyen bir bilinmezi öğrenme çabasıydı ki, bu hayatım boyunca beni var eden en kıymetli şey oldu. Varlığımı anlamlandırmanın en güzel yolunu erken keşfettiğim için kendimi şanslı hissediyorum, okumaya ve öğrenmeye duyduğum heyecanı asla kaybetmemeyi umuyorum. Çünkü biliyorum ki üretmek ancak böyle mümkün. Bu sebeple büyük önem arz eden bu tez çalışmasını akademik bir yayından çok, bana ve yaşamıma anlam katan bir sürecin ürünü olarak görüyorum. Ve elbette benimle bu sürece fiilen ya da fikren eşlik eden insanların sahiplenici gölgesini hep üzerimde hissediyorum.

Çalışmamda bana rehberlik eden ve süreç boyunca beni destekleyerek, tüm samimiyetiyle fikirlerini paylaşan tez danışmanım Sayın Doç. Dr. Selen Korad Birkiye'ye; yüksek lisansa kabul sürecimden itibaren yapabileceklerim konusunda beni yüreklendiren Sayın Prof. Mehmet Birkiye'ye, her dersinde sorulara boğduğum halde sabır ve inceliğiyle beni bıkmadan yanıtlayan Doç. Dr. Münip Melih Korukçu'ya, çok kısa bir süre dersini almış olmama rağmen yanına her gittiğimde bana zaman ayırıp uzun uzun bilgisini paylaşan Dr. Öğr. Üyesi Hasret Esra Çizmeci'ye, çalışmamı tamamlayabilmem için yardım ve desteğini esirgemeyen Sayın Tayfun Şimşek'e, bilgisi ve desteğiyle katkıda bulunan sevgili dostum Begüm Akyüz'e, fedakarlıkları ile hayatımda harikalar yaratan Şaban Güneş ve Seda Güneş'e, canım babam Ahmet Çağlayan'a, hem bilgisi hem de sonsuz desteğiyle, koşulsuz şartsız her ihtiyacım olduğunda yanımda olan, yaşam kaynağım muhteşem kadın annem Kıvılcım Bilir'e teşekkür ederim.

Aralık 2018

Ezel ÇAĞLAYAN



## İÇİNDEKİLER

### Sayfa

ÖNSÖZ.....	vii
İÇİNDEKİLER .....	ix
ŞEKİL LİSTESİ .....	xi
ÖZET.....	xv
ABSTRACT .....	xvii
<b>1. GİRİŞ .....</b>	<b>1</b>
<b>2. DÜŞÜNCE DEN İLETİŞİME ; DİL VE SÖZ .....</b>	<b>3</b>
2.1 Düşünce .....	3
2.2 Dil .....	11
2.3 Söz .....	22
2.4 Sözlü ve Yazılı İletişim .....	27
<b>3. GÖRSEL DÜNYA .....</b>	<b>35</b>
3.1 Görsel.....	35
3.2 Görsel Çağ .....	51
3.3 Görsel Toplum.....	59
3.4 Görsel İletişim .....	66
<b>4. MODERNİZMDEN POSTMODERNİZME TİYATRODA GÖRSELLİĞİN DÖNÜŞÜMÜ .....</b>	<b>69</b>
4.1 Karşı Gerçekçi Akımlarda Söz ve Görsel.....	69
4.1.1 Sembolizm.....	76
4.1.2 Ekspresyonizm .....	84
4.1.3 Sürrealizm ve Dadaizm .....	91
4.1.4 Fütürizm .....	106
4.1.5 Bauhaus .....	109
4.1.6 Epik Tiyatro .....	112
4.2 Postdramatik Tiyatroda Söz ve Görsel .....	121
4.2.1 Postdramatik Tiyatronun Evrimi .....	123
<b>5. SONUÇ VE ÖNERİLER.....</b>	<b>191</b>
<b>KAYNAKLAR.....</b>	<b>203</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ.....</b>	<b>211</b>



## ŞEKİL LİSTESİ

### Sayfa

Şekil 3.1: Hat Weber reklam afişi, 2008.....	37
Şekil 3.2: ‘Save Water Save Life’ reklam kampanyası afişi .....	38
Şekil 3.3: The Contact filmi ayna sahnesi, 1997 .....	39
Şekil 3.4: Rene Magritte ‘Bu bir pipo değildir’ tablosu .....	42
Şekil 3.5: Gün batımı ve bisikletli adam .....	43
Şekil 3.6: Magic Flute, The Metropolitan Opera, 2017.....	44
Şekil 3.7: Hamlet, Thomas Ostermeier, 2008.....	45
Şekil 3.8: Robert Wilson, Shakespeare Sonnets, 2009 .....	45
Şekil 3.9: Başmelek Mikail, Venedik, 10. Yüzyıl .....	46
Şekil 3.10: Yin-Yang Öğretisi sembolü.....	49
Şekil 3.11: Apple logosu.....	55
Şekil 3.12: Aziz Laurentius’un Şehit Edilişi, Cenova Katedrali .....	56
Şekil 3.13: Surma Kabilesi dövmesi.....	60
Şekil 3.14: Sümerliler’in piktogram yazısı .....	61
Şekil 3.15: Çeşme, Marcel Duchamp .....	62
Şekil 3.16: Uykusuz Dergisi 2 Şubat 2017 sayısı kapağı .....	63
Şekil 3.17: Kuşatma Savaşın İyidir, Irak Savaşı karşıtı Amerika yanlısı reklam afişi .....	65
Şekil 3.18: Petrole Bulanmış Balıkçıl Kuşu, Steve Mc Curry, 1991, Körfez Savaşı .....	66
Şekil 4.1: Sahne tasarım taslakları, Adolphe Appia .....	78
Şekil 4.2: Scenographie, Adolphe Appia, 1890.....	78
Şekil 4.3: Josef Svoboda sahne tasarımı .....	79
Şekil 4.4: Hamlet, Antoine Vitez sahne tasarımı, 1983 .....	79
Şekil 4.5: Hamlet, Edward Gordon Craig sahne tasarımı, 1912.....	80
Şekil 4.6: Orpheus, Adolphe Appia sahne tasarımı, 1913 .....	80
Şekil 4.7: Max Reinhardt’ın Deutsches Theater’da kullandığı arena sahne .....	83
Şekil 4.8: A Dream Play, Robert Wilson, 2000.....	85
Şekil 4.9: A Dream Play, Robert Wilson.....	86
Şekil 4.10: Miss Julie, Katie Mitchell, 2010 .....	86
Şekil 4.11: Emil and The Detectives, National Theatre.....	87
Şekil 4.12: Davide Livermore’un dışavurumcu sahne tasarımı .....	88
Şekil 4.13: On the Verge, Richard Finkelstein sahne tasarımı, Colorado Üniversitesi .....	92
Şekil 4.14: Medea, Richard Finkelstein sahne tasarımı, Madison Üniversitesi .....	93
Şekil 4.15: Dada Manifestosu afişi, Theo Von Doesburg, 1923 .....	93
Şekil 4.16: The Art Critic kolaj örneği, Raoul Hausmann, 1919-20 .....	94
Şekil 4.17: John Heartfield’in Bertolt Brecht için yaptığı sahne tasarımı, 1951 .....	95
Şekil 4.18: Picasso’nun Parade sahne tasarımı .....	96
Şekil 4.19: Picasso’nun Parade için yaptığı kostüm tasarımı .....	96

Şekil 4.20: Hernan Bas'ın Kral Übü Çizimi, 2009 .....	97
Şekil 4.21: Murder, The Hope of Women afişi, Oskar Kokoschka, 1909 .....	102
Şekil 4.22: Les Cenci, Antonin Artaud, stilize oyunculuk .....	102
Şekil 4.23: Katil, Oscar Kokoschka, Ustheater.....	103
Şekil 4.24: Les Cenci, Antonin Artaud,1935 .....	104
Şekil 4.25: Les Cenci, Antonin Artaud, stilize oyunculuk .....	105
Şekil 4.26: Gear sahne tasarımı .....	107
Şekil 4.27: Hamlet, Richard. Finkelstein sahne tasaarımı Madison Üniversitesi ....	108
Şekil 4.28: Uyarca, Tayfun Çebi sahne tasarımı, 2017, Dasdas .....	109
Şekil 4.29: Tryadique Ballet, Oskar Schlemmer, 1922 .....	110
Şekil 4.30: Tryadique Ballet, Oskar Schlemmer, 1922 .....	110
Şekil 4.31: Danse Des Batons, Oskar Schelmer, 1927 .....	111
Şekil 4.32: Madam Butterfly, Bauhaus sahne tasarımı, State Opera, Berlin, 1929 ..	111
Şekil 4.33: Hoppla wir leben, Erwin Piscator, Berlin, 1927 .....	113
Şekil 4.34: Sezuan'ın İyi İnsanı, Berthold Brecht sahne tasarımı, 1920.....	114
Şekil 4.35: Üç Kuruşluk Opera, Bertolt Brecht .....	115
Şekil 4.36: Bir Yaz Gecesi Rüyası, Max Reinhardt, 1938.....	116
Şekil 4.37: Spring Awakening, Max Reinhardt, 1906 .....	116
Şekil 4.38: The Red Dawn, Vsevolod Meyerhold,1922 .....	117
Şekil 4.39: The Magnanimous Cuckold, Vsevolod Meyerhold.....	118
Şekil 4.40: The Magnanimous Cuckold, Vsevolod Meyerhold, Biyomekanik Oyunculuk, 1922.....	119
Şekil 4.41: The Annual Domestic Resurrection Circus, Bread & Puppet's Theater, 1988, Glover, Vermont .....	120
Şekil 4.42: Apocalypsis Cum Figuris, Jerzy Grotowski .....	124
Şekil 4.43: Apocalypsis Cum Figuris, Jerzy Grotowski .....	126
Şekil 4.44: Marilyn Monroe, Andy Warhol .....	128
Şekil 4.45: Jonh Cage'in 4.33' performansı .....	129
Şekil4.46: Paradise Now, Living Theatre, 1968 .....	138
Şekil 4.47: A Midnight's Dream, Peter Brook, Royal Shakespeare Company, 1970 .....	139
Şekil 4.48: Mahabharata, Peter Brook .....	140
Şekil 4.49: Orghast, Peter Brook, Shiraz Art Frestival, 1971 .....	141
Şekil 4.50: A Magic Flute, Peter Brook, Perth Festival, 2012.....	142
Şekil 4.51: The Balcony, Peter Brook, Bbc Open Üniversitesi, 1977.....	143
Şekil 4.52: The Blacks, Roger Blin, Paris Theater, 1959 .....	143
Şekil 4.53: Les Paraventes, Roger Blin, 1966 .....	144
Şekil 4.54: II.Richard, Ariane Mnouchkine .....	145
Şekil 4.55: II Richard, Ariane Mnouchkine, Theatre Du Soleil .....	145
Şekil 4.56: Ferai, Eugenio Barba, Odin Theater, 1969 .....	146
Şekil 4.57: Dionysus in 69, Richard Schechner .....	147
Şekil 4.58: Dionysus in 69, Richard Schechner .....	148
Şekil 4.59: Macbeth, The performance group sahne tasarımı taslağı .....	149
Şekil 4.60: 18 Happenings in 6 Parts, Allan Kaprow, 1959 .....	151
Şekil 4.61: Macbeth, Robert Wilson.....	155
Şekil 4.62: Ka Mountain, Robert Wilson.....	157
Şekil 4.63: Einstein On The Beach, Robert Wilson.....	159

<b>Şekil 4.64:</b> Attempts On Her Life, Stefanos Rassios, 2012.....	160
<b>Şekil 4.65:</b> 4.48 Psychosis, Royal Court Theater , 2004, Brooklyn .....	161
<b>Şekil 4.66:</b> L.S.D., Michael Kirby, The Wooster Group .....	163
<b>Şekil 4.67:</b> To You Birdie!, William Dafoe, The Wooster Group.....	164
<b>Şekil 4.68:</b> Route 1&9, The Wooster Group .....	165
<b>Şekil 4.69:</b> Orgiastic Mysteries Theatre,Hermann Nitsch, 1998 .....	168
<b>Şekil 4.70:</b> Rhytm 10, Marina Abramoviç, 1974.....	168
<b>Şekil 4.71:</b> Mount Olympus, Jan Fabre, 2015 .....	169
<b>Şekil 4.72:</b> Requiem For A Metamorphosis, Jan Fabre, 2007.....	170
<b>Şekil 4.73:</b> Requiem For A Metamorphosis, Havva Figürü, Jan Fabre, 2007.....	171
<b>Şekil 4.74:</b> Requiem For A Metamorphosis, Jan Fabre, 2007.....	172
<b>Şekil 4.75:</b> CargoX, Rimini Protokoll, 2006 .....	175
<b>Şekil 4.76:</b> Room Service, Gob Squad, 2003 .....	176
<b>Şekil 4.77:</b> What Are You Looking At?, Gob Squad, 1998 .....	177
<b>Şekil 4.78:</b> Inferno, Romeo Castelluci, 2008.....	177
<b>Şekil 4.79:</b> Parsifal, Romeo Castellucci, 2011.....	178
<b>Şekil 4.80:</b> On the Concept of the Face Regarding the Son of God, Romeo Castelluci, 2010 .....	179
<b>Şekil 4.81:</b> Tragedia Endogonidia, Romeo Castelluci, 2003 .....	180
<b>Şekil 4.82:</b> Nowhere, Dimitris Papaioannou, 2009 .....	180
<b>Şekil 4.83:</b> Primal Matter, Dimitris Papaioannou, 2012 .....	181
<b>Şekil 4.84:</b> The Great Tamer, Dimitris Papaioannou, 2017.....	182
<b>Şekil 4.85:</b> Medea, Dimitris Papaioannou, 2008 .....	182
<b>Şekil 4.86:</b> The Forbidden Zone, Katie Mitchell, Schabühne, 2014 .....	183
<b>Şekil 4.87:</b> Cleansed, Katie Mitchell, National Theater, 2016 .....	184
<b>Şekil 4.88:</b> Happy Days, Katie Mitchell, 2016.....	184
<b>Şekil 4.89:</b> Last Landscape, Josef Nadj, 2005 .....	185
<b>Şekil 4.90:</b> Pasodoble, Josef Nadj, 2006.....	186
<b>Şekil 4.91:</b> May B, Maguy Marin, 2015 .....	187
<b>Şekil 4.92:</b> BiT, Maguy Marin, 2014.....	187
<b>Şekil 4.93:</b> BiT, Maguy Marin, 2014.....	188
<b>Şekil 4.94:</b> Can We Talk About This?, Dv8, 2011 .....	188
<b>Şekil 4.95:</b> Mementosmori, Manual Cinema, 2015 .....	189





## SÖZLÜ TOPLUMDAN GÖRSEL TOPLUMA GEÇİŞTE TİYATRO VE GELECEĞİ

### ÖZET

Sözlü Toplumdan Görsel Topluma Geçişte Tiyatro başlığını taşıyan bu yüksek lisans tez çalışması, 3 bölümden oluşmaktadır. Sözel gelenekten görsel bir kültür ve geleneğe geçen insanlığın, tarihsel süreç içindeki bireysel ve toplumsal düşünme ve iletişim biçimleri ile bunlara ait araçların nasıl değiştiği incelenmiştir. Buna bağlı olarak yazılı kültürün insanlık tarihine dahil olması ile sanatın bundan nasıl etkilendiği incelenmiştir. Birinci bölümde her ne kadar görsel düşünme biçimi konuşma ve sözel gelenekten önce var olmuşsa da, doğrudan bir iletişim biçimi olarak kullanılmadığından toplumların dile olan ihtiyacı ve sanatların bu yöndeki dönüşümü ele alınmıştır. İkinci bölümde dilin tek başına bir iletişim aracı olarak yetersizliği ve sınırlılığının, sanat üretimine de sınırlar getirmesi nedeniyle, toplumların görsel kültüre adapte oluşuyla birlikte tiyatronun bu durumdan nasıl etkilendiği irdelenmiştir. Bu aşamada tiyatronun reklam stratejilerinden ve görüntüleri kullanım biçiminden nasıl yararlandığına dair örnekler yer almaktadır. Üçüncü ve son bölümde ise karşı gerçekçi akımlardan başlayarak, postdramatik tiyatronun başlangıcı, gelişim evresi ve bugünü, modernizmden postmodernizme tiyatrodaki görselliğin dönüşüm aşamaları örneklerle incelenmiştir. Bu bölümde tiyatronun sahne dili ve biçimciliği ile reklam ve medyanın algı stratejilerinin hangi zeminlerde bulunduğu ve gelecekte buluşabileceğine dair, literatür taraması yöntemiyle bazı sonuçlara ulaşılmış ve saptamalar yapılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** *Dil, Görsel, Görüntü, Reklam, Tiyatro, Postdramatik Tiyatro*



# **THEATER AND IT'S FUTURE DURING TRANSITION FROM VERBAL SOCIETY TO VISUAL SOCIETY**

## **ABSTRACT**

The heading for this thesis which "Theater And It's Future During Transition From The Verbal Society To Visual Society" consists of 3 chapter. It has been examined changes of individual and social thinking and communication styles and its tools in the history of transition from verbal tradition to virtual culture. In this context, it has been investigated how art get affected by the written culture after its being part to human history. Although the visual thinking form existed before the speech and verbal tradition, it is not used as a direct communication form , the need of societies for language and the transformation of the arts in this direction have been discussed. In the second chapter has been studied how the theater has affected that the language which has its insufficiency and limitations as a way of communication and restrictions on art production and society that adapts to visual culture. At this stage, there are examples of how theater has benefited from advertising strategies and images. In the third and final section has been analyzed with examples starting from the naive arts, the beginning of the postdramatic, the development phase and the present, the transformation stages of visibility in the theater form modernism to postmodernism. In this section, some results have been concluded by literature review that on which grounds are intersected the stage language and formalism of theater and the perception strategies of advertising and media.

**Keywords :** *Language, Visual, Image, Advertising, Theater, Post dramatic Theater*



## 1. GİRİŞ

İletişimin ilk ve en etkili biçimi olarak konuşmak kabul ediliyordu ki bunun temelinde de dil ve söylem vardı. Ancak dil ve söylem, giderek dönüşüme uğrayan insan algısında değerini yitirmeye, birey ve toplumun, gelişen teknoloji ile yalnızlaşması ve sosyal yetilerini kaybetmesi ile iletişimde yetersiz kalmaya başladı. Böylelikle insan bütünüyle görsellerle donatılmış bir dünyanın parçası oldu. Gördüğümüz hemen her şey bir uyarın haline geldi. Bizi ve algımızı göstergelerle yöneten ve sözlü iletişim alışkanlığımızı değiştiren bir çağ, ki biz buna 'bilgi' ya da 'teknoloji çağı' ismini verdik, ortaya çıktı. Sanatlar ve elbette tiyatrodaki bu yönde değişim gösterdi. Bu çalışma, tiyatrodaki bu gelişmelerden nasıl etkilendiğini ve çağın algısına yönelik olarak izleyicisinin nasıl değiştiğini inceleyerek, gelecekte ne yönde değişim göstereceğine dair bir tahminde bulunma amacı taşır.

Teknolojinin karşı konulamaz hızlı ilerleyişi ve farklılaşan dünya algısının, toplumların ve bireyin düşünce biçimini değiştirebileceği çoktan anlaşılmıştır. Tiyatro sanatı değişen bu algıya yönelik olarak bir çeşit başkalaşım yaşar. Yazının ve sözün yerini giderek görüntüler alırken nesnenin görüntüsü nesnenin kendinden daha önemli hale gelir. Bu bağlamda öncelikle yazılı ve sözlü iletişim biçimlerinin sanat eseri ve alımlayıcısı arasındaki ilişkiyi nasıl yönlendirdiği derinlemesine incelenmelidir. Ardından görsellerin ve görüntünün bir iletişim biçimine dönüşmesiyle ortaya çıkan yeni sanat anlayışı ve bu anlayışın tiyatrodaki yarattığı kırılma, zaman zaman sahneden izleyiciye zaman zaman da izleyiciden sahneye bir akışla hassasiyetle ele alınmalıdır. Bütün bu gelişmelere koşut olarak tiyatrodaki dramatik yapıdan post dramatik yapıya dönüşüm gözlenir. Metin odaklı yapılar yerini görüntü odaklı deneyimlere bırakır. Burada temel bir soru belirir; Tıpkı söz ve görüntü gibi her şeyin çabucak tüketildiği ve algının hızla değiştiği bir dünyada tiyatro, reklam ve medyanın algı stratejilerini kullanarak yeni bir algı oluşturmak üzere kendine bugünden farklı bir dil yaratabilir mi?

Bu çalışma, tiyatrodaki sözü ağırlıklı kullanma geleneğinden nasıl uzaklaştığından başlayarak, dramatik yapıyı görüntü odağında yıkışını ele alır. Ardından ortaya çıkan

yeni biçimciliği örneklerle ayrıntılı şekilde irdeler. Bu bakımdan yeni bir bakış açısı geliştirmesi bağlamında önem taşır. Bu yeni biçim, insanın değişen algısının görüntüsünü temsil eder. Ve tiyatronun geleceğine dair ipucu verir. Bu doğrultuda Batı Geleneğinden gelen tiyatro toplulukları ile yönetmenlerin işleri ayrıntılı biçimde çözümlenmiş ve sahne tasarımcılarının yarattıkları sahne görüntüleri incelenmiştir. Tezin ilk bölümünden itibaren örnekler üzerinden bu kronolojik dönüşüm ele alınacaktır. İkinci bölümde görseller dünyasında çağdaş sahneleme örnekleri incelenerek, tiyatronun seyirci ile ne tür bir iletişim ya da alış-veriş kurduğu anlamaya çalışılacaktır. Tiyatrodaki tüm yapısal ve yönetsel değişiklikler, toplumsal algı ve insan algısının dönüşümü bağlamında ele alınacaktır. Bunu yaparken de tiyatronun yeni çağın en etkili algı stratejilerini üreten reklam stratejileri ile hangi zeminlerde buluşabileceği örnekler üzerinden çözümlenme yapılarak araştırılacaktır. Son bölümde ise postdramatik tiyatroyla beraber ortaya çıkan yeni biçimciliğin kullandığı görüntü üreten teknolojiler ile reklamın kullandığı görüntü teknolojilerinin aynı biçimde, benzer amaçlarla kullanılıp kullanılmadığı ortaya konmaya çalışılacaktır.

Çalışmanın sonuç bölümünde ise istenen, bu doğrultuda tiyatronun gelecekteki diline dair bir ön görüye ulaşmaktır. Bu ön görü hem kuramsal hem de uygulama açısından bir farklılık ortaya koyma hedefi taşır. Bu bakımdan betimleyici ve incelemeci araştırma yöntemlerini kullanır. Araştırmada basılı ve görsel kaynaklardan yararlanılmıştır. Elde edilen bulgulara, makale, tez ve kitaplar ile, ilgili oyun ve performansların görüntülerinden yapılan çıkarımlar sonucu ulaşılmıştır. Bu kaynak ve görüntüler, Batı tiyatro geleneğinin karşı gerçekçi akımlarla birlikte başlayan alternatif tiyatro arayışları ile bugünün tiyatrosuna kadar olan süreci kapsar. Çalışma boyunca detaylı literatür taraması yapılarak araştırma tamamlanacaktır.

## 2. DÜŞÜNCE DEN İLETİŞİME ; DİL VE SÖZ

Düşüncenin tek başına bireye iletişim sağlamadığı gerçeği ile yüzleşen insanoğlu, her gün en basit düzeyde hayatta kalmanın yollarını öğreniyor, doğayı ve etrafını keşfediyor, her yeni keşifle birlikte gelen olgu, kavram ve nesnelere ait tezahürleri yaratıcı düşünceyle tamamlıyordu ancak bunları aktaramıyordu. Tek başına yaşayan insan için iletişime geçme itkisi söz konusu değildi. Fakat kendine toplu yaşamla doğaya karşı daha korunaklı bir alan yaratan insan için iletişim, rasyonel bir güdüye dönüştü. Dolayısıyla düşüncenin aktarımı ve bir iletişim şekline dönüşmesi süreci, dil ve yazının ortaya çıkışıyla kurallı ve sistematik bir temele oturdu, bir aktarım kanalı yarattı. Bu bölümde insanın görsel dünyayla ilk bağlantısı olan düşünce ile başlayan, ardından söz, dil, konuşma ve yazıyla başkalaşıma uğrayan iletişim kanallarının sistematikleşmesi, fakat sınırlılıkları nedeniyle iletişimde yetersiz hale gelişi ele alınacaktır.

### 2.1 Düşünce

Duyumlara dayanan algısal bilgiden ussal bilgiye geçiş insana özgü bir davranıştır. İnsan duyularıyla algıladıklarını bilişsel bir süreçten geçirerek bilgiye dönüştürür. Bu, ilk insanın farkında olmadığı ama modern insanın yaşamını anlamlandırma ihtiyacının temeli olacak bir sistemi içeriyordu. 'Düşünme'. Düşünebilme yetisi insana bahşedilmiş bir yetenek gibi görünüyordu. Ancak düşünce giderek daha karmaşık bilişsel süreçler yarattı. İnsan, kendinin ve çevresinin bilincine erişti. Hayvanlar çevrelerinin bilincindedirler, ama yalnızca edilgin bir biçimde ve çevrelerinin bir parçası olarak bilincindedirler. İnsan ise, kendinden ayrı bir şey olarak, üretim çalışmasındaki etkinliğinin nesnesi olarak bilincindedir çevresinin. Dolayısıyla, nesne olarak doğanın bilincinde olduğundan, özne olarak kendinin de bilincindedir (Thomson, 1998:20). Bu insanın sanat yapabilmesindeki temel fikirdir. Çünkü dış dünyayı ve kendini, özne ve nesne olarak ayırabildiği andan itibaren sanat nesnesini, kendinden ve doğadan ayrı bir varlık olarak görür, üretir, onu tanımlar. Sanat nesnesi bir tasarımdır ve doğanın tesadüfi bileşenlerinden uzak, kendi başına var olur. İnsan üretiminin en incelikli ürünü olan sanat yapıtları, çevrenin ve doğanın

bilincindeki insanın, dūşünsel boyuttaki en bŸyŸk bařarıdır. DŸşŸnebilmesi sayesinde insanın, bir mŸcadeleci olarak hayatta kalma savařında yŸksek yetilerle var olduęu bir gerçektir. Bu yetileri daha sonra yalnız hayatta kalmak iin deęil, bir ok farklı alanda Ÿretim yapabilmek iin kullanmıřtır.

GŸnŸmŸzde hepimizin, H.erectus'un yakın kuzeni H.ergaster'den tŸredięimiz varsayılıyor. Homo erectus, Afrika'dan ıkmaya cŸret eden ilk insandı ve Afrika'nın gŸney, doęu, kuzey bŸlgelerine ilaveten, Endonezya'da ("Cava İnsanı", 1891'de), in'de ("Pekin İnsanı", 1923'te), eřitli kalıntıların sınıflandırılmasına baęlı olarak İsrail'de, GŸrcistan'da, İspanya'da numuneler bulunmuřtur. H.erectus alet yapıyor, ateř yakıyor, yemek piřiriyordu. İnsanlar BŖ 2.500.000'dan itibaren alet yapıyor (Barnard, 2012:34-35). Ÿstelik bu aletleri fonksiyonel biimde kullanmak Ÿzere tasarlıyordu. Bizi yaklařık 700.000 yıl Ÿncesine kadar gŸtŸrebilen kaya sanatı buluntuları da bu bilgileri destekler. İnsan dıřındaki yŸksek memeliler, doęadaki sopa ve tař gibi nesnelere tutup kavrayabilir, dahası onları bazı dolaysız amalarla az ok kullanabilirler. Gelgelelim, elle kullanılan bu nesnelere ile yontma araları, tokmaklar, baltalar ve kunduracı bizleri gibi insan eliyle yapılan en kaba aralar arasında bile bir nitelik ayrımı vardır (Thomson, 1998:29-30).

Arařtırmaların oęunda hayvanda da benzer biimde yalnız doęada hayatta kalmaya yŸnelik deęil, nesnelere ve olaylar arasında basit dŸzeyde ŸrŸntŸ kurabilme ya da alet kullanabilme becerisine rastlanmaktadır. Ancak her ne kadar řempanzeler "dŸşŸnebilse"de, Australopitecuslar ve ilk Homo'lar "dŸşŸnmŸř" olsa da, hatta ne kadar yaratıcı olsalar da, bunlar iletiřim amalı mecaz yapma, simgecilik ya da sanat becerisi barındırmıyor ya da barındıramıyordu (Barnard, 2012:17). Bunlar ok daha geliřkin, karmařık, duygulanım ve bilimsel veriler ieren dŸřŸnce yapılarına ait Ÿzelliklerdir. ŸnkŸ tŸm yařam kaynaęı doęa olan ve bilgisi olduka sınırlı ilk insanlar ve insansı tŸrler iin dŸz anlamı kavramak bile yeterince kapsamlı bir dŸřŸnce eylemi ieriyordu. Kaldı ki yan anlamları kavramak, basit dŸzeyde bir gŸsterenin bileřenlerini ieren gŸsteren-gŸsterilen daha sonra bunlara eklenenecek olan yorumlayıcı gibi karmařık ŸrŸntŸlerden anlam ıkarmak, o dŸnem iin sahip olduęu zeka dŸzeyi ile mŸmkŸn deęildi. Buna raęmen gŸstergelerin kaynaęını oluřturan 'mitik dŸřŸnce'ye gŸnŸmŸz modern insanından daha hakimdiler. O zaman iin bu biimiyle mitosların birer gŸsterge olduęunu sŸylemek elbette mŸmkŸn deęildir ancak bugŸnŸn verileriyle 'mitik dŸřŸnce'nin, gŸstergeler ve Ÿzellikle de



görüntüsel göstergelerle bir ilişkisi olduğu ortadadır. Çünkü ilk insanın kavramları açıklama ve onları anlama biçimi, dilin ortaya çıkışındaki gibi temel düzeyde anlamın oluşması için gereken bileşenleri içeriyordu. Ki bunlardan ilki gördüğü nesneyi tanımlamaya çalışmasıydı. Bunu yaparken de o nesneyi görsel hafızasındaki görüntülerle bağlantılayarak anlam üretmeye çalışıyordu. Dolayısıyla us düzeyi giderek gelişti. İnsan, yalnız farklı amaçlar için materyalleri bir araya getirerek yeni bir şey yaratmadaki başarısıyla değil, nesnelere ve olaylar arasında kurabildiği girift örüntüleri, mistik inanışları ve yalnız duyuşsal değil duygusal tepkileriyle de giderek evrimin en güçlü parçası oldu.

Tarihöncesi döneme ait mağara resimlerinin dil ortaya çıkana kadar tarihsel bir kaynak olmak dışında bir önemi daha vardır ki, o da ilk insanların kendilerini ifade ederken görsel imajlardan yararlanıyor olmasıdır. Birer ikonik gösterge<sup>1</sup> olan ve temsil içeren mağara resimleri, tarih öncesi dönemdeki insanın bizimle iletişime geçmekte kullandığı bir gösterge dili olmak yanında, simgesel anlatım becerilerinin düşünme faaliyeti basit düzeyde sürdürülüyor olmasına rağmen çok önce var olduğudur. Bu da bize bugün ismini koyduğumuz simgesel ve mitik düşüncenin, göstergeler yoluyla bilgi aktarma ve anlam arayışının, insanın var olduğu ilk günden beri zaten onun düşünce sisteminde yer aldığıdır. Ancak yine de düşünceyi ilkel düşünce ve modern düşünce olarak iki farklı kolda ele almak gerekebilir. Çünkü bütün bu benzerliğe karşın, ilkel insanın mitlere dayalı mitik düşünce biçimi yanında modern insanın komplike kavrayışı arasında çok anlamlılık ve görüntü hafızası bağlamında önemli farklar bulunur. Bu aynı zamanda antropolojinin konusu olabilir. İlkel insanın düşüncesini anlama çabasında, temel insani ihtiyaçları bir ölçüt olarak göz önünde bulundurmak gerektiği gibi bunun yanında, inanışlarını ve mitolojilerini irdelemek, hem toplumsal hem de tarihsel bilgi kaynaklarına erişmekle aynı anlama gelir. Görüntü hafızası ve göstergelerin ilk hali olan mitik düşüncenin gelişiminde toplu yaşam önemli bir yer tutar. Toplu yaşamın ilk kez başladığı noktaya dönecek olursak, doğada hayatta kalma mücadelesi en büyük belirleyici faktördür. Toplu yaşamın büyük ölçüde doğal felaketlerin bir ürünü olması tesadüf değildir. İnsan

---

<sup>1</sup> Belirttiği nesneyle benzerlik bağıntısı içindedir ve belirttiği nesnenin özelliklerini taşır. Portreler, çizimler birer ikondur.

topluluklar halinde birlikte yaşamaya başladığından beri bu türden doğal felaketlerin şiddeti ve verdiği hasar eskisine oranla çok daha az olmuştur. Yani toplum, 'bir aradalık' silahıyla doğaya karşı kendini korumuştur. Böylelikle 'toplumsallık' kavramı, bir aradaki insanın daha güçlü ve korunaklı bir yaşam sürebilmesini sağlaması nedeniyle ortaya çıkmıştır. İnsan topluluk olarak yaşamının gücünü yalnız doğaya karşı kullanmamıştır. İleride ortaya çıkacak tüm toplumsal ve hukuksal düzen, salt bir yaşam mücadelesinden fazlasına dönüşerek, kendi yıkımına sebep olacak, bireyin başlıca sorunsalı haline gelecektir. Çünkü giderek topluluk olarak yaşama hali, amacının çok dışında bir forma bürünür. Toplumsallık kavramı, kolektif davranışın dışına taşarak, toplumsal denetimi sağlamaya yarayan kurallı bir düzene dönüşmüştür. Sonuç olarak ortak bir dili, söylemi, imgeyi içeren, toplumsal bir kültür ortaya çıkmıştır. Ki bu da toplumsal düşüncüyü doğurur. Tıpkı kolektif davranış gibi. Bu gelişmelerde ileriye doğru ivme kazanan zihin kapasitesinin ve düşünce sistemlerinin evriminin katkısı büyüktür. Akıl yürütme yoluyla insanın yapabildikleri inanılmazdır.

Bilimsel düşüncenin ortaya çıkışından önce, mitik düşüncenin fonksiyonu, kavramsal düşüncenin yerini almasıdır. Yani bu günkü, olayları mantıklı ya da bilimsel bir temele dayandırdığımız düşünce biçiminin yerinde, mitik, yani ampirik<sup>2</sup> açıdan gerçekliği olmayan ancak mantık bakımından açıklayıcı düşünce biçimi bulunur. Bu bakımdan mitik düşünce özgün olduğu kadar işlevseldir de. Mitoslar yoluyla düşünme, ilkel insana özgü bir düşünme yoludur. Algısal, öznel ve her kalıba sokulabilen bir düşünce biçimidir. Sözelimi, ilkel bir tribünün üyeleri ilk kez bir uçak gördükleri zaman hemen koskocaman beyaz bir kuş belirir mitoslarında (Thomson, 1998:77).

Çünkü henüz hala temel bazda ve basit bir yaşam sürdürdüklerinden, kurdukları bağlantıların tümünde doğanın izleri vardır. İlkel düşüncedeki çağrışım kümeleri, tıpkı çocuk düşüncesindeki çağrışım kümeleri gibi, derinlikten yoksun ve dolayısıyla da tutarsızdır (Thomson, 1998:54). İlkel insanın düşünce biçimini incelerken, insanbilimin çocukların düşünce yapısıyla ilgili ortaya koyduğu verileri gözden

---

<sup>2</sup> Görgül, deneysel (www.tdk.gov.tr, 2018)

geçirmek gerekir. Çünkü ilkel insanın düşünce yapısı ile çocukların düşünce yapısı arasında yakınlık görülür. Bu yakınlık bizi insanın düşünce sistemindeki kodlara götürür. İnsan nesnelere ve verileri anlamlandırırken, hangi imgelerden yararlanır (işitim ya da görüntü imgesi gibi), hangi duyumlarla algılanan ‘şey’ler daha kalıcıdır sorularının cevaplarına dair izlere bu ikilik sayesinde ulaşılabilir. Çünkü ilkel insan ve henüz çevresini algılamaya, tanımlamaya yeni başlayan bir çocuk benzer zihinsel süreçlerden geçer. Fakat bu benzerlik büyük ölçüde kümesel düşünme eğilimine dayanır. İlkel insan da tıpkı kendinin ve etrafının yeni farkına varan bir çocuk gibi birbiriyle bağlantılı gibi görünen nesnelere gruplandırarak tanımlar. Ya da nesnelere taşıdığı benzerlikten ötürü aralarında bir bağlantı geliştirir. Bu en eski çağrışım kurallarından biridir. Şeyler sık sık bir arada görülürlerse ya da birbirlerine benzerlerse, birbirleriyle bağlantılı hale gelirler (Arheim, 2015:71). Bu da anlamlı bir bütün yaratmada en temel zihinsel davranıştır. İşte göstergenin hem kavram olarak ortaya çıkışı hem de postmodern dünyadaki görüntüsü, bu temel zihinsel kavrayışa dayanır. İnsan, ‘şey’leri ve ‘şey’ler arasındaki örüntüleri, birbirleriyle doğrudan ilişkili olsun ya da olmasın gruplandırarak ya da bir bütün içinde algılayarak ona anlam yüklemeye meyillidir.

Levi-Starauss *Mit ve Anlam* kitabında Güney Rüzgarı’na boyun eğdirmeye ve ya hükmetmeye çalışan ve başaran vatoz balığı hakkındaki batı Kanada mitinden söz eder.

Bu, insanlık öncesi dünyada yaşanmış, yani hayvanlar ile insanların açıkça farklı olmadığı, varlıkların yarı-insan yarı-hayvan oldukları bir zamana dair bir hikayedir. Bütün varlıklar rüzgarlardan bezmişti, çünkü rüzgarlar, bilhassa da kötü rüzgarlar her zaman esiyor, balık avlamalarını ve sahildeki deniz kabuklarını toplamalarını imkansız kılıyordu. Böylece rüzgarlarla savaşmaya ve onları daha terbiyeli davranmaya zorlamaları gerektiğine karar verdiler. Çok sayıda insan-hayvan veya hayvan-insanın katıldığı ve Güney Rüzgarı’nın yakalanmasında önemli rol oynayan vatoz balığının da dahil olduğu bir sefer düzenlendi. Güney Rüzgarı, her zaman değil de arada sırada veya belirli dönemlerde eseceğine söz verdikten sonra ancak salıverildi. Ondan beri Güney Rüzgarı yılın belirli zamanlarında iki günde bir eser; geri kalan zamandaysa insanlar işlerini yapabilirler (Levi-Strauss, 2012:54-55).

Bu mit elbette gerçek değildir ve ilk bakışta mantık ilkeleriyle uzlaşamayacak kadar doğa üstü görünmektedir. Ancak ilkel insanın problemi çözmeye kullandığı asıl özne ‘vatoz balığı’ değil, vatoz balığı imajıdır. Vatoz balığının çift taraflılığı, yani üstten ve alttan bakınca görünen büyüklüğünün yandan bakınca algılanamaz oluşu inceliğinden kaynaklanır. Altı kaygan ancak sırttı serttir. Vatoz balığının burada mitin materyali olarak seçilmesinin sebebi, ‘evet’ ve ‘hayır’ı temsil edebilen zıtlıkları üzerinde barındırıyor olmasıdır. Güney Rüzgarının sürekli estiğinde yaşamı neredeyse imkansız kılıyor olmasına karşın, sadece güneşin eserse-bir gün “evet”, diğer gün “hayır” vb.- o vakit insanlığı ihtiyaçları ile doğal dünyada hüküm süren koşullar arasında bir tür uzlaşma mümkün olur (Levi-Strauss, 2012:56).

Bu bir bakıma mitik düşünceyi parçalarına ayıran ayrıntılı bir açıklamadır. Bugün, dilin ve yazının olmadığı dönemde yaşayan ilkel insanın düşünce sistemini anlayabilmek, görsellerden beslenen mitik düşünce yapısını kavramakla mümkün olur. Yazının ve dilin varlığından önce de insanların birbiriyle iletişime geçtiği bilinmektedir. Ancak bu iletişim biçimi, bugün algıladığımız iletişim biçiminden çok uzaktır. Bilginin aktarımı ve tam anlamıyla iletişim, yazının ve dilin ortaya çıkışından sonradır. Akabinde bilimsel düşüncenin ortaya çıkışıyla birlikte modern insanın değişimi hızla gelişim göstermiştir. İnsanın bilime olan merakı yazıdan ve dilden çok önce var olmuşsa da, bu çok yavaş gerçekleşmiş, hızlı bir ilerleme sağlayamamıştır. Ancak insan, evreni keşfetmek istemesindeki doğal iç güdünün yol açtığı keşifleri, zihin kapasitesindeki artışla birlikte, doğayı kontrol altında tutabilmek için kullandı. Ancak bilimin eksik bir yanı vardı ki o da insanı, düş gücünün davetkarlığına sebep olan illüzyondan uzaklaştırmasıydı. Merakını gidermesi için gereken veriyi elde etmesine yardımcı oluyordu ancak mistik ve büyülü tarafını hiçe sayıyordu. Bilimsel düşünme vasıtasıyla doğa üzerinde egemenlik kurabildik – yeterince açık olan bu noktayı ayrıntılı ele almaya gerek yok- oysa mit, insana çevreye tahakküm edebileceği maddi gücü vermekte açıkça başarısızdır. Yine de mit insana, çok önemli bir şeyi, evreni anlayabileceği ve evreni anladığı illüzyonu verir (Levi-Strauss, 2013:51). Bilimsel ilerlemeler tek başına insanın kavrayışı için yeterli değildi ve aslında her şeyi açıklamıyordu. Bu boşluğu insan mitsel düşünceyle dolduruyordu. Mitsel düşünce zihne yerleşmiş görüntülerin ekseninde bir işleyişe sahipti. İnsan belleğindeki görsel izleri takip ediyor, görme ediminin bir sonucu olarak gördükleri ve zihnindeki imgelerle bağıntı kuruyordu. Bu

bağlamda mitsel düşünce bir çıkarım yapmak için kullanılabilir hale geliyordu. İşte bütün düşünme ve anlamlandırma süreci, bu ikili ilişkinin arasındaki örüntüyle gerçekleşmektedir. Analitik Psikolojinin kurucusu Carl Gustav Jung, zihnimizde var olan bazı imgesel görüntülerle ilgili çıkarımlarda bulunur. Bu imgeler, türe özgü olmaları nedeniyle "ilkingeler"dir ve eğer bir şekilde "oluşmuş" iseler bile, oluşumları türün ortaya çıkışıyla eşzamanlıdır. İnsanı insan kılan özelliklerdir bunlar, insan eylemlerinin insana özgü biçimleridir. Bu spesifik tarz insanın çekirdeğinde vardır ve kalıtsal olmadığı, her insanda yeni baştan oluştuğu varsayımı, sabah doğan güneşin önceki akşam batan güneşten farklı bir güneş olduğu biçimindeki ilkel inanç kadar saçmadır (Jung, 2005:20). Jung'a göre kaynağını bulmakta zorlandığımız bu imgeler kalıtsal olarak aktarılmaktadır ve 'arketip' olarak adlandırılır. M.Bilgin Saydam 'Dört Arketip' kitabının ön sözünde arketiplerin işleviyle ilgili bilgimizi netleştirecek bir tanımlama yapar. Arketiplerin gücü kendilerinden menkul değildir; bir yer ve durumun imgesidirler ve o yer ve durumun kendisinden kaynaklanan bir zorlayıcılıkları vardır (Jung, 2005:12).

Günümüz insanının inançları, toplumsal ve kültürel hafızası çoğunlukla kitle iletişim ve medya araçlarının dijital kumandası altındadır. Televizyon izlemek, araba kullanmak gibi şu anda kulağa gayet sıradan gelen eylemler "zihin kapasitelerinin eğitimini gerektirir, ki "ilkel" insanlar ihtiyaç duymadıkları için buna sahip değildir (Levi-Strauss, 2012:53). Bugün doğayla iletişimimiz oldukça sınırlıdır ve şehirler, toplumlar, kültürler bu ilişkiyi en aza indirecek şekilde insan eliyle dizayn edilmiştir. Dolayısıyla zihin kapasitesinin eğitimi şarttır. Her yer bir zihinsel eylemi gerekli kılan görüntüler ve bunlar arasındaki örüntülerle doludur. Ancak günümüzde tüm insanlığa ait zihin kapasitesi aynı değildir. Kültürden kültüre değişiklik gösterdiğini söylemek gerekir. Üstelik bugün zihin kapasitemizi geçmişte olduğundan hem daha az hem de daha çok kullanıyoruz; ve şimdi kullandığımız geçmiştekiyle aynı türden bir zihin kapasitesi değil. Sözün gelişi, duyuşsal algılarımızı çok daha az kullanıyoruz (Levi-Strauss, 2012:52). Çünkü nesnel ve somut bilginin daha güvenilir olduğuna dair bir inancımız var. Ancak daha çok nesnel verinin yanında daha fazla illüzyonun olduğu, bilgi arttıkça yanılgı payının da çoğaldığı bir dünyada yaşıyoruz. Bu da somut gerçekle, soyut bilginin arasındaki çizgiyi giderek flulaştırıyor.

Strauss'çu görüşe göre tıpkı gelecekle aramızda kurduğumuz bir bağlantı olan tarih, mitolojinin yerini almıştır. Bu bakımdan mitolojinin amacının, yazıdan önceki

toplumlar için, hem geçmişle hem şimdiyle hem de gelecekle iletişime geçmek üzere sözlü bir bağ yakalamak olduğu düşünülebilir. Mitler, bir toplum ya da topluluk içinde ortak yaşam sürenlerin kendi mesellerini aktarırken kendi gerçekliğini açıklaması, temellendirmesi, haklı çıkartmasıdır. İmgeler, öyküler, anıtlanmış kişilikler üzerinden aktarılan eski çağ mitleri başka ortamlara ozanlar, anlatıcılar, dinsel metinler aracılığıyla ulaştırılırken yeniden biçimlendirilir (Candan, 2010:37). Mitlerin zamana ayak uyduruş biçimi, toplumla organik bağından ve etkileşiminden kaynaklanır. Toplumla beraber değişir, dönüşür ve kendine yeni bir iletişim biçimi yaratır.

Mitsel düşüncenin kökeni sebebiyle ilkel düşüncenin soyutlamadan yoksun olduğunu söylemek yersizdir. Çünkü insan mitler yoluyla düşünürken bütünüyle soyut çağrışımları zihnindeki görüntülerle bir araya getirir. Çağlar boyunca gerçeği açıklamak ve gerçek olanı bulmak için bunca çabaya girmesine rağmen, bugün geldiği noktada gerçeklikten çok uzaktır ve bir tercih olarak kendi gerçeğini yaratma peşindedir. Bu yüzden düşüncesinde neredeyse tamamen soyutlamadan ibaret duygusal düzeyler bulunur. Bu duygusal düzlem düşüncüyü aktarma konusunda insana yeni bir sorun yarattığından, 'konuşma' ortaya çıkar. Önce sesler yardımıyla onun yansıması olarak gerçekleşen konuşma, dilin yardımıyla söze dönüşmüş, insan düşüncesinin dışı vurumu olarak yeni bir iletişim biçimi ortaya çıkarmıştır. İlkel insanın kendini ve çevresini anlamada başvurduğu mitik düşünce, bilimsel ve deneysel açıdan gerçeği yansıtmayan ancak basit düzeyde çözümler sunarken, uygar insanın karmaşık düşünce sistemi daha çok şeyi açıklamakla beraber giderek daha fazla sorun da üretmiştir. Bu önlenemez döngü, insanın düşünce yapısındaki büyük karmaşayı gözler önüne serer. Her ne kadar ilkel insan düşünce sistemi için bugün basit desek de, mitleri insanlık için yalnızca evreni anlamada basit çözümler sunan hikayeler olarak görmek son derece indirgemeci bir yaklaşımdır. Çünkü mit de, tıpkı insan zihni ve algısı gibi gelişecek, dönüşüme uğrayacak ve yeni formuyla doğaya, insana, sanata ilişkin bilgi üretimine katkıda bulunmaya devam edecektir. Önemli olan mitik düşüncenin, insan zihninin soyutlama kapasitesini gözler önüne seren sıra dışı yöntemidir. Çünkü henüz zihin kapasitesi çok düşük olan, dilden, yazıdan ve dolayısıyla iletişimden habersiz insanın, bizimle benzer şekilde bir düşünce sistemi kullanarak soyutlama yapabilmesi, imgeler yoluyla olguları tanımlama çabası ve

düşündeki bu imgelerle bir dizge yaratması oldukça ilginç ama gelecekteki düşünce sistemlerini çözümlerken temel alınması gereken bir meseledir.

## 2.2 Dil

Dilin birincil gercisi olan ses ve aslında ilk haliyle yansıma (doğadaki seslerin taklidi), ilk bakışta tam bir konuşma gibi görünmese de, dilin niteliklerini ortaya koymada rolü vardır. Aristoteles'e göre daha çocukluktan başlayarak insanlar hem taklit etmeye eğilimlidir (öteki hayvanlardan taklide yatkınlığıyla ayrılır insanoğlu ve ilk bilgilerini taklit yoluyla edinir), hem de taklitten çok hoşlanırlar (Aristoteles, 2017:24). Bebeklerin çıkardığı sesler ve ilkel diller arasında, bu bağlamda yansıma temelinde benzerlik bulunur. Bugünkü dil bilgisi yapılarında bu yansılamaya<sup>3</sup> sıkça rastlanır. Tarih öncesi insanı türler için konuşma araçlarının henüz türetilmediği tarihlerde, iletişimi sağlayan ilkel yöntemler gelişmekteydi. Jack London Adem'den Önce romanında tarihöncesi insanın konuşma çabasına dair şöyle der :

*“Fiil çekimi diye bir şey yoktu. Geçmişten mi yoksa gelecekte mi söz ettiğimiz, ancak cümlelerin genel anlamından çıkarılabildi. Konuşmalarımız hep somut şeyler üstüneydi, çünkü hep somut şeyler düşünürdük. Pantomim de geniş bir yer tutuyordu konuşmalarımızda. En basit bir soyutlama bile bizim düşünce yeteneğimizin ötesindeydi denilebilir; ayrıca herhangi bir soyutlamaya erişebilen biri çıktığında, bunu türdeşlerine anlatmakta bin bir güçlük çekerdi. Düşündüğünü söyleyecek söz dağarcığına sahip değildi çünkü. Sırf onu söyleyebilmek için yeni bir ses ya da sesler türetse çevresindekiler bir şey anlamazlardı ki. Adam, düşüncesini elinden geldiği kadar işaretlerle anlatıyor, aynı zamanda da yeni türettiği sesi tekrarlayıp duruyordu. Böylece yavaş yavaş geliyordu dilimiz” (London, 2015:33).*

Dil gelişimi doğası gereği yavaştır. Çünkü ilkel insanın bir başka gösterge sistemi olan dilin oluşumundaki bileşenleri kavraması zorlu bir zihinsel süreç içerir. Nitekim insanın iletişim kurmaya çalışmadan çok önce soyutlama yetisi olduğunu ve düş gücüyle anlamlandırma yapabildiğini biliyoruz. Ancak bunu aktarma ihtiyacının doğmasıyla birlikte insan, bunun için yöntem arayışına girişmiştir. Başlangıç olarak da yansıma sesleri kullanmış ve sonrasında giderek bu seslerden kendine bir dizge meydana getirmiştir.

---

<sup>3</sup> Türünün diğer üyelerine ait davranış biçimini öğrenme söz konusu olmaksızın taklit edebilme.

Dili düşüncenin görüntüsü olarak tanımlamak yanlış olmayacaktır. Düşüncüyü kavrama ve anlama, peşi sıra konuşma ve aktarmayı doğurmuştur ki bu da insanın yalnız düşünerek değil, elde ettiği bilgiyi aktararak da var olduğunu gösterir. Çok sayıda dilbilimcinin dile dair farklı yaklaşımları içeren tanımlarındaki en temel uzlaşma, dilin bir göstergeler dizgesi olduğudur. Anlamanın nasıl gerçekleştiğine dair açıklama yapmak dilbilimin başlıca konusu olmuşsa da, sanat tarihi açısından dilin ortaya çıkışı, insanın bilinçli sanat faaliyetinin de başlangıcıdır. Çünkü insan zihninde devingen durumda olan soyut düşüncüyü aktarmanın yolunu bulmuş, bunu kendi tasarladığı göstergeler dizgesi üzerinden başkalarıyla paylaşarak üretime katılmanın yeni bir kanalını keşfetmiştir.

Henüz dil dediğimiz göstergeler dizisi ve kurallar bütünü yokken, jest dilini oluşturan el kol hareketleri ve mimiklerin, sözcüklerden çok daha önce keşfi de böyle oldu. Bir olguyu aktarır ya da açıklarken jسته dayalı bir anlatım biçimi kullanılmaktaydı ki, Rousseau'ya göre 'gözümüze çarpan nesne', 'kulağımıza çarpanlardan' daha kalıcıydı. Bu konudaki görüşünü Dilin Kökeni kitabında şöyle belirtir ; Jestin her zaman söylemeden önce geldiği İtalyanların ve Provence<sup>4</sup>lilerin böylece kendilerini daha iyi, hatta daha büyük bir hazla dinletmenin yolunu bulduklarını gördüm. Ama en güçlü dil, işaretin konuşmadan önce her şeyi söylediği dildir (Rousseau, 2017:3). Her ne kadar Rousseau jestin büyüsunü en güçlü dil olarak görse de, tek başına bir anlatım aracı olarak yeterli ve kalıcı olmadığı açıktı. Çünkü jest, dil gibi kurallı bir dizgenin parçası değildi ve her seferinde değişkenlik gösteren, yalnızca çağrışım ve mimesise dayalı bir anlatım şekliydi.

*“Bir insan başka biri tarafından hisseden, düşünen ve kendine benzeyen bir varlık olarak tanındığı anda ona kendi hislerini ve düşüncelerini iletme arzusu ya da gereksinimi, bunun araçlarını aramaya yöneltir. Bu araçlar, bir insanın başka bir insan üzerinde etkide bulunabilmesinin tek aletleri olan duylulardan çıkabilir sadece. İşte size düşüncüyü anlatmak için kullanılan duylulur işaretlerin kuruluşu ” (Rousseau, 2017:1).*

---

<sup>4</sup> Eski Fransa'da bir velayet.



Sesler birer işitim imgesi<sup>5</sup> olarak jestlerden daha etkili ve derin olabiliyordu. Her şeyden önce ses ile yalnız düşünceyi değil, duyusal dünya dışındaki dünyaya, yani duygu ve hislerin dünyasına girmek de mümkün oluyordu. Jestin bir şeyi aktarmak için konuşmaya ihtiyacı yok gibi görünüyordu ancak duyguyu iletmede ses, jestten daha başarılıydı. Ki bu da, net bir anlam arayışı ve aktarım yolu arayan insan için, işitim imgesinin görsel imgeden daha güçlü etkiler yaratabileceğini gösteriyordu. Bu değerlendirme elbette duyular yoluyla algısal dünyaya giren basit olgular için geçerlidir. Çünkü çok sesli dünyaya ait sınırsız imge ve anlamın kapsamı, duyularla algılanabilen olgulardan çok daha fazla karmaşık iletişim yolu ve sezgi içerir. Dolayısıyla algılama ve anlamlandırmada tek başına jest ya da tek başına sesler, bugünün insanı için yeterli olmayacaktır. Ancak yeni yeni sesler yoluyla iletişime geçme çabasındaki insan için, bu seslerin birlikteliği ihtiyacı doğmuştur çünkü hemen her şeyi gruplandırarak algılamaya meyilli insan zihni, sesleri kümeleştirerek, bu bir aradalıktan yola çıkar ve dil adımı verdiği yapının parçalarını meydana getirmeye başlar. Bu bütün, jestler gibi her aktarımda değişmeyen, bir arada yaşayan topluluklar için uzlaşma yaratacak ve aynı zamanda bu uzlaşımından beslenecek, kurallı, iletişimi kolaylaştıran, kavramları ve olguları herkes için tanımlamaya yarayacak bir dizgeydi.

Sözcüklerin daha kalıcı ve etkin olduğu bilincine varan insanlar duygu ve düşüncelerini biçimlendirme yollarına gitmişlerdir. Günlük yaşamdan uzanan çizgiler, bilinçli ya da bilinçsiz, belleklerinde bambaşka bir gösterge aracı olmuştur. Dolayısıyla da, yaşamdan uzanan çizgiler gelişim ve yinelemeler göstererek biçime dönüşmüştür (İnceoğlu & Akgün Çomak, 2009:24). Bu biçim, sanat üretimine katılan insanın yeni yöntemi ve aracıdır. Dil giderek bilgi aktarma ve iletişim fonksiyonlarını, sanat eseri üzerinden sürdürerek sınırlarını genişletmiştir. Özellikle yazın sanatının ortaya çıkışı, dilin, soyutlamanın somut hali olarak ne denli güçlü bir anlatım aracı olduğunu bize açıklar. Zira betimleme buna örnektir. Betimleme yazın sanatının en güçlü silahlarından biridir.

Nasıl güneş batıdan solgun solgun gidince

---

<sup>5</sup> İşitim imgesi, fiziksel nitelikli sesin dışında sesin anlaksal izidir. Sesin duygular aracılığıyla bizde oluşturduğu tasarımıdır.

Kefen örten eliyle ezerse her ışığı

Ölümün kan kardeşi kapkara çirkin gece (Shakespeare, 2017:73)

pasajı, betimlemenin en şairane örneklerini veren Shakespeare'in bu silahı nasıl kullandığına dair küçük bir örnektir. Burada gece ölümle ilişkilendirilerek, basit bir kavram olmaktan çıkar, ima edilen, işaret edilen, tarif edilen bir olguya dönüşür. Sözlük anlamına bakınca bu bir kavrama karşılık gelen ses öbeği olarak görülebilir ancak dilin hareket alanı, yazın sanatında söz oyunlarına yer açarak, olguları açıklamada şaşırtıcı bir görev üstlenir. Bu yalnızca bir olgu ya da kavramı tarif etmekle sınırlı değildir. Dilsel iletinin bir çok farklı işlevi olabilir. Mecazlı anlatım ve ima gibi yollarla, göstergeleri bir kez daha karşımıza getirerek, bir duyguyu ifade etmek, bir durumu belirtmek, iki kişi arasındaki ilişkiyi belirtmek, bir göndermede bulunmak gibi dil uzamında çok anlamlılığa yol açacak kanallar yaratır. Düşünceyi anlamada, gözle görüneni algılamadaki hız ve beceri, kuşkusuz ki dil gibi diğer karmaşık ve dizgesel anlatım araçlarının yerini almada önemli nedenlerdir. Ancak düşünceyi aktaran için kalbi harekete geçirmek ve güçlü duygulanımları alevlendirmek söz konusu olduğunda, durum bambaşkadır. Üst üste darbelerle vuran söylemin sürekli izlenimi, bir bakışta bütünüyle gördüğümüz nesnenin kendisinin karşınızdaki varlığından çok başka bir duygu verir. Çok iyi bildiğiniz bir acı durumunu düşünün; acı çeken kişiyi görerek ağlayacak kadar etkilenmeniz zordur; ama ona bütün hissettiklerini size anlatması için zaman verin, o zaman kısa sürede gözyaşlarına boğulursunuz (Rousseau, 2017:4). Dil görünmeyeni görünür kılan, düşünceyi somutlayıcı bir fonksiyona sahiptir. Düşüncenin soyut niteliği tek başına bir anlam ifade etmezken, dil aracılığıyla düşünce aktarılabilir hale gelir. Dil yoluyla somutlaşan bilgiler, her nesneyi içinde boğulmakta olduğu yığından çekip alır, son derece karmaşık bu bütüne düzen getirir, böylece onu anlaşılır kılar. Düşünce, dille bütünleşebildiğinde görev yapabilir. Dil onun yardımcısı değil, vazgeçilemez ortağıdır. Düşüncenin tüm boyutlarına ulaşılabilmesi için dil gereklidir. Kendine biçim verecek anlatım kalıbı bulunmayan yerde düşünce gelişemez (Asiltürk, 2007:191).

Modern dilbilimin kurucusu ve bugünkü dilbilim çalışmalarının temelini atan İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure için dil, göstergelerden oluşan bir dizgedir ve bu dizge artzamanlı değil, eş zamanlı, yani dil dışı hiçbir etkene bakılmaksızın,

kendi kendine yeterli bir bütün olarak ele alınmalıdır (Kocabay, 2008:15). Dil kendi içinde bir yapıdır ve sınırları vardır. Dilin somutlaştırıcı fakat gösterge niteliği kendini, sözcüğün nesnenin yerini almasıyla gösterir. Yani masa sözcüğü masa nesnesini tanımlayan şey olur, onun yerini alır. Burada Saussure'cü görüşe göre nesneye ilişkin 'gösteren' masa sözcüğüdür. Gösterilen ise 'masa'nın kendisidir. Gösteren ve gösterilen arasındaki bu iki düzlemli ilişki nedensizdir ve bütünüyle toplumsal uzlaşya dayalıdır. Burada toplumsal uzlaşya ile, o kültürde herkesçe kabul edilen kavramlara işaret edilir. Gösterenle gösterilen arasındaki ilişkiden doğan anlamlandırma basit bir işlem değil, kültürel şifrelerle belirlenen çok katmanlı bir işlemdir (Kocabay, 2008:34). Yani toplumun her kesimince masayı tanımlarken 'masa' sözcüğünü kullanmak, toplumsal bir uzlaşmadır. Herkes masanın neyi ifade ettiğini bilir. Zaten dilin ortaya çıkışındaki amaç bu uzlaşmayı gerçekleştirerek iletişimi kolaylaştırmaktır. Ancak mecazlı anlatımda anlam katmanları daha da fazladır. Çok basit haliyle 'Bulutlar pamuk gibi' cümlesinde bulut ve pamuk arasında organik bir ilişki olmamasına karşın benzerliğe dayalı olarak bulutların pamuğu çağrıştırdığını belirten, herkesçe kullanılan yaygın bir kullanımdır. Ya da gösteren ve gösterilen arasında hiçbir bağlantı olmaksızın, tümüyle keyfi olarak üzerinde uzlaşılmış sözcükler bulunur. Argoda çalışkan bir öğrenciyi tanımlarken 'inek' sözcüğünün herkes tarafından yaygın şekilde kullanılması gibi. Buradaki mecazlı anlatımda çalışkan öğrenci ile inek arasında hiçbir bağlantı yoktur. Gerçekte ifade ettiği şeyin, yani sözlük anlamının tamamen dışında başka bir anlama işaret eder. Ancak Türkçe'yi yeni öğrenen birinin bunu anlaması neredeyse imkansızdır, çünkü bu toplumsal bir koddur. Saussure, dili bir iletişim aracı olarak iki bölümde ele alır. 'Dil' (langue) ve 'söz'ü (parole) birbirinden ayıran dilbilimciye göre dil, tek tek bireyleri değil, bütün toplumu ilgilendiren bir olaydır. Bu dizgenin varlığı insanlar arasında bir iletişimin kurulabilmesini sağlar (aktaran Kocabay, 2008, ss.17). Pek çok canlı türünün iletişim kurabildiğini biliyoruz. Dilin insana özgü bir iletişim aracı olmakla birlikte genel görüşe göre toplumsal olmasına karşın, pek çok aynı dilin farklı toplumlarca konuşulduğu da bilinmektedir. Bu da farklı fikirlerin çıkmasına sebep olan zincirleme tartışmaları beraberinde getirir. Dilin, toplumsal yapısı ve kültürüyle ait olduğu toplumun aynası olduğunu savunan yazarların yanı sıra, tarihte dil ve toplumun evrimlerinin birbirinden bağımsız geliştiğini ortaya koyan araştırmalar da mevcuttur. Roland Barthes dilin toplumsallığını şu varsayıma dayandırır :

*“Birey onu tek başına ne yaratabilir, ne de değiştirebilir. Özü bakımından, ortaklaşa bir sözleşmedir, bildirişim kurmak istenirse buna tümüyle uymak gerekir; üstelik bu toplumsal ürün, kuralları olan bir oyun gibi özerktir, çünkü ancak öğrenildikten sonra kullanılabilir. Dil sözleşmeye dayanan (bir bölümüyle keyfi ya da daha doğrusu nedensiz) bir değerler dizgesi olduğu için bireyin tek başına yol açtığı değişikliklere karşı direnir, bu nedenle de toplumsal bir kurumdur” (Barthes, 1993:26).*

Bir başka açıdan dil toplumsal gelişim, değişim ve dönüşümlerden doğrudan etkilenmez. Bir örnek olarak Rus toplumunun yapısı 1917’den bu yana derinden değişti, söyleyebileceklerimizin en azı bu, oysa Rus dilinin yapısında böyle bir değişimi andıracak hiçbir şey olmadı (Benveniste, 1972:53). Tarihte benzer dillerin birbirine çok uzak ve etkileşimi olmayan topluluklar arasında konuşulduğu da görülmüştür. Ya da aynı toplumsal düzeni paylaşan toplumlar arasında farklı dillerin gelişim gösterdiği de izlenmiştir. Ancak bu fikirleri aynı tabanda buluşturacak bir kanıya henüz varılamamış olmasıyla birlikte, dilbilimcilerin halen üzerinde çalışmaya devam ettikleri bir konudur. Dilbilimin konusu elbette burada bahsedilenden daha geniştir. Başlangıçta daha çok dillerin yapısına ilişkin, dil içi düzenlenişi ortaya çıkaran dalların (sesbilim, ses bilgisi, tümce bilim, biçimbilim, sözcükbilim, anlambilim) varlığı söz konusuken (örneğin yapısal dilbilim ve/ya da eş süremlil dilbilim) sonradan yalnızca sözcelerin<sup>6</sup> incelenmesiyle ilgili değil, sözcelerin türetilmesiyle ilgili yaklaşımlar da geliştirilmiştir (Rifat, 2013:67-68).

Bizim için önemli olan dilin bugüne nasıl, ne şekilde değişerek geldiğidir. Dilin ortaya çıkışıyla birlikte iletişim sözün ve konuşmanın hakimiyeti altına girer. Bugünkü karmaşık dilbilgisi yapılarını içeren konuşma diline erişinceye kadar, ihtiyaçtan güçlü duygulanımlara kadar pek çok neden dilin gelişiminde etkilidir. Ancak bu yavaş gerçekleşir. Hatta çoğu kez değişim karşısında dirençlidir.

Saussure, yapıdan yola çıkarak sonuca ulaşma yöntemi olan yapısalcılığı dilbilim alanında kullanmış, dilin kendi içinde ele alınması gerektiğini savunmuştur. Zaten yapısalcılığın ilk ortaya çıkışı da dilbilimle birlikte gerçekleşmiştir. Saussure, yapısalcılığın temelini atarak, artık dilin artzamanlı değil, eşzamanlı olan öğelerin salt yapı içindeki bağıntılarına dayanan kuramsal bir yaklaşım olduğunu ortaya

---

<sup>6</sup> Söz bakımından (www.tdk.gov.tr, 2018) Sözcük ilgili olan.

koymuştur. Yapısalcılık, şimdi var olanı inceler ve yapı içi özelliklere ve içkinlik düzlemine dayanmaktadır (İnceoğlu & Akgün Çomak, 2009:23). Ancak bu önemli bir sınırlandırmayı da beraberinde getirir. Bahsi geçen içkinlik düzlemi, gösteren ve gösterilen arasında bir ilişkiyi zorunlu kıldığından, dilin sahip olduğu çok boyutluluğu tanımlamakta yetersiz kalır. Bunun anlamı, sözcükler arasında mutlak bir içkinlik düzeyi bağıntısı kurulamaz. Dil bundan çok daha fazla değişken ve anlam üreten bir araçtır.

Saussure kolektif kültüre dayanan dil ile sözü, aynı bağlamda incelemeyi doğru bulmaz. Toplumsal nitelikler taşıyan ‘dil’i ve bireysel değişkenler içeren ‘söz’ü birbirinden ayırır. Böylece dili kendi başına bağımsız bir sistem olarak incelemeyi önerir. Ve Saussure’in görüşüne göre dil, kavramlardan önce vardır (Uysal, 2012). Yani dilin, var olan dış dünyaya ilişkin çağrışımları yansıtmaya yaradığı görüşünün aksine, dış dünya, kesintisiz bölünmemiş büyük bir yığın, bir bütündür ve dil bu yığını anlaşılır kılmak için böler. Örneğin dilden önce taş, kaya ve maden ayırımı yoktur ama biz bütünü, taş sınıfı, kaya sınıfı, maden sınıfı olarak birimlere ayırıştırır ve böylece dünyayı kavranılır, anlaşılır hale sokarız düşüncesi (Uysal, 2012). vardır. Yapısalcılığın temelini işte bu varsayım oluşturur.

Dil insanın toplumsallaşmasındaki en önemli ileti olarak, kavramları belirtir, onları karşılar ve ya onları temsil eder.

*“Bu bağlamda, dil bu dizgelerin içinde bir kavramlar dizelgesi olarak yer almakta ve burada yer alan her öge nesnenin karşılığı olarak sunulmaktadır. Böylece, dil göstergesi bir nesnenin karşılığı olarak ele alınırken bir kavramla işitim imgesini birleştirmektedir. Gösterilen, “kavram” ile gösterilen, “işitim imgesi” birleşmesiyle oluşan bir dizge ya da bu birleşmenin ortak sonucu olan “gösterge” ve ötesinde “anlam” gerçekleşmektedir” (İnceoğlu, Çomak, 2009:25).*

Bu anlam, betimleme ya da eğretileme yoluyla akla ilk gelen anlamın dışında başka bir şeyi ifade ediyor olabilir. Bu çok anlamlılık dili karmaşıktır ve sıradan sözcük diziliminin dışına çıkartır. Betimleme yoluyla bir öykünün dilsel kopyasını resmetmek mümkün hale gelir. Aynı şey oyun metni için de geçerlidir. Tiyatro metninde sıklıkla bu çok anlamlılığa başvurulur. Çünkü tiyatro metninin ortaya çıkışı, yazın sanatının ortaya çıkışıyla, dolayısıyla yazın sanatının tüm incelikli söz oyunlarını kullanır. Dilin sağladığı hareket alanından faydalanmak isteyen tiyatro, bir araç olarak dili son derece etkili biçimde kullanır. Özellikle oyun

metninin ilk ortaya çıkışında şiirle büyük ölçüde benzerlik taşıyan, biçim bakımından süslü, ölçülü, devrik, içerik bakımından da mecazlı ve birkaç farklı anlama işaret eden bir dil kullanır. Nitekim Aristoteles'in şiirin ve aslında o dönem için aynı anlama gelen tiyatro metninin idealine ilişkin yazılarını içeren Poetika eserinde, edebi değer taşıyan tiyatro metninin nasıl olması gerektiğine ilişkin ölçü ve tartımlara yer verilir. Çünkü tiyatronun o dönem için argümanı mimetik değil, yazınsal ve edebidir. Bu fantastik anlatı, dili anlatılan şeyi kopya eden bir araca dönüştürür.

*“Retorik ve söz oyunları: Bu, Batı'nın iki bin yıldan fazla bir süredir dil üzerine düşünme tarzıdır. Yaz'ı anlatmak için meyveleri, şeftalileri, armutları, kirazları, ahududuları, başakları bir bir saymak bir Anıştırmadır.<sup>7</sup> Balığı, ondan burada bir burun, orada bir ağız yapmak için tekrarlamak bir Antanaklazdır<sup>8</sup> (bir sözcüğü, anlamını değiştirerek tekrarlarım). Bir adı aynı titreşimliliğe sahip bir başkasıyla çağrıştırmak (Sen Kaya'sın bu kayanın üstüne...”), bir ad oyunudur: Bir şeyi, aynı biçime sahip bir başkasıyla (bir burnu bir tavşanın sağrısıyla) çağrıştırmak, bir resim oyunudur, vb” (Barthes, 2017:125).*

Bunlar dilin illüzyonlarıdır. Sahte ve yapaydır. Türetilmiştir.

*“Bu söylediğimizi renkleri de ele alarak örneklendirebiliriz. Biliyoruz ki, güneş ışığını bir prizmadan geçirirsek güneş tayfını<sup>9</sup> (spectrum) elde ederiz. Bu tayfa renk kesintisiz olarak birinden ötekine geçer. Ama biz bu renkleri, kırmızı, turuncu, sarı, yeşil, mavi, lacivert ve mor olarak böleriz. Oysa doğada bir ayırım yoktur. Görülüyor ki, bizim doğal olarak kabul ettiğimiz renk ayrımları aslında dil sayesinde yapılmış ayrımlardır ve dilden önce mevcut değildiler. O halde dil, algıladığımız nesnelere yığınını keyfi olarak birimlere ayıran bir göstergeler sistemidir ve bu anlamda gerçekliği yansıtmaz, üretir” (Uysal, 2012).*

Bu algısal düzeyde bir yanılsamadır. Ancak dilin yarattığı asıl yanılsama toplumsal düzeydedir. Örneğin, Fransızcada sözcük düzeyinde işe yarar bir belirsizlik vardır. Bir yapıta ait “sujet” (hem “özne” hem “konu” anlamına gelir) bazen yapıtın “nesne”si (yapıtın söz ettiği şey, düşünceye açtığı şey, eski retorikte quaestio denilen şey), bazen de kendini orada sahneye koyan, söylenenin (ya da resmedilenin) örtük yaratıcısı gibi orada görünen kişidir (Barthes, 2017:175). Bu aynı zamanda dilbilimin alanına giren, dilbilgisi kurallarını kapsayan, söz oyunları yaratmanın da yoludur. Bu yolla bir sözcük birden çok anlamı ve ‘gösterilen’i kapsar. Bu kapsamlı anlatım

<sup>7</sup> İma (www.tdk.gov.tr, 2018). Sezdirme sanatı.

<sup>8</sup> Cinaz. Sesteş sözcükleri anlam bakımından farklı biçimde kullanma.

<sup>9</sup> Işığın, tek renkli ışınlarına ayrılmasıyla oluşan görüntü.

dilinden tabi ki öncelikle sanatlar faydalanır. Başta edebiyat olmak üzere tiyatro da aynı dolaşımli dili kullanarak hem dilde ustalaşmayı sağlar hem de onu kendi aracı yapar. Tiyatro metnini analiz ederken bu dolaylı dil, tıpkı bulmaca çözer gibi başlı başına bir uğraşa dönüşür. Edebiyatın yazılı geleneğinin yanında, kağıt üzerindeki tüm gösteren ve gösterilenleri, mimetik birer aksiyona dönüştürebilecek anlatım olanağını elinde tutan tiyatro, bu gösterge dilinin görünür hale gelmesini sağlar. Ancak burada göstergebilimsel anlatımı kendine yöntem olarak seçmiş metin ile gösterimi birbirinden ayırt ederek incelemek gerekir. Salt göstergebilimsel bazda ortaklıklar barındırsalar da, yazınsal dil ve sahne dili bambaşka şeylerdir. Dolayısıyla dramatik metni yazıyla aktarmak mümkünken, sahne dilini sürekli kılmak ya da geleceğe iletmek için yazın dili yeterli olmayacaktır.

*“Resim ya da sanat nesnelere için, onları koruyan ya da değerlerini ortaya çıkaran bir koruyak ya da mücevher kutusu yapmak yeterlidir. Yazın için, hele de tiyatro için, zarf önemsizdir, ama yine de gereklidir ve vardır. Racine’i ya da Moliere’i oynamak, seyirci kitlesinin bilincinde ve düşleminde onların izini korumaya katkıda bulunmaktır; ancak onları bir resim gibi korumak olanaksızdır çünkü yapıldıkları dilsel malzeme, sundukları bağlam ve alımlanmak ve anlaşılacak için istedikleri seyirci kitlesi, sahnelemenin, eğer onları canlı tutmak istiyorsa, kesinlikle göz önüne alınması gereken algılanamaz değişimlere uğrar” (Pavis, 1999:75).*

Dilin, yapı, ses, anlam gibi değişebilir ve gelişebilir kendine özgü yapıları vardır. Anlamın gerçekleşebilmesi için seslere ait semboller bir araya gelerek sözcükleri, sözcükler bir araya gelerek tümceleri oluşturur. Ancak tüm toplumlar için geçerli evrensel bir dil yoktur. Örneğin Latin harfleri, farklı dillerde farklı farklı seslere karşılık gelebilirler (Bozgöz, 2004:280). Yalnızca yapısal olarak değil fikren de farklılıklar söz konusudur. Yani anlamın oluşmasında ortak kültür belirleyici bir unsur olarak var olur. Benzer sözcükler farklı dillerde birbirinden tamamen bağımsız anlamlar içerebilir, yapısal olarak da farklılık gösterebilir. Ancak ortak olan bir şey vardır ki o da dil öğreniminin kalıtsal olarak gerçekleşmediğidir. Çocuk konuşmayı duyarak öğrenir. Dilin sesle doğrudan ilişkisini anlamak için bu bağıntıyı bilmek yeterlidir. “İşitim imgesinin” varlığı dili görünür kılacak ‘söz’ün oluşumu için şarttır. Dil, söz ve ses ilişkisi temelde konuşmanın ana unsurlarıdır. Beraberinde anlam ortaya çıkar. Ancak çocuk dili salt işittiklerini yineleyerek öğrenmiş olsaydı, kullandığı dil oldukça sınırlı olurdu.

*“Dilin nasıl kullanıldığını ya da edinildiğini eğer bir gün anlayacaksak, bu iş için, ayrı ve bağımsız bir inceleme için bilişsel bir dizge, ilk çocuklukta gelişen ve gözlediğimiz davranışları*

*belirlemek için başka bir çok etmenle etkileşimde olan bir dizge oluşturmak gerektiği, sanıyorum, artık açıkça anlaşılmıştır; teknik bir terim kullanmak gerekirse, davranışın temelinde bulunan ama davranışta doğrudan ya da basit bir biçimde gerçekleşmeyen dil edinci dizgesini bütün öteki şeylerden ayırarak incelemeliyiz” (Chomsky, 2001:20).*

Dillerin ve dolayısıyla ortak kültürün doğuşunda, toplumların yaşadığı coğrafya da belirleyici olabilmektedir. Güney dilleri canlı, tınlı, vurgulu, belagatlı ve enerjilerinden dolayı genellikl’e anlaşılmas olmayı sürdürürler; Kuzey dilleriyse boğuk, sert, eklemli, cırtlak, tekdüze, elverişli bir yapıdan çok, sözcüklerinden dolayı açıktırlar (Rousseau, 2017:55). Bu sebeplerle farklı ses iniş çıkışları, akabinde de farklı diller doğmuş olabilir. Bu, bu coğrafyalarda yaşayan toplumlara özgü kültür oluşumunun da başlangıcıdır. Daha 19. yüzyılda ünlü düşünür, devlet adamı ve dil bilgini Wilhelm von HUMBOLDT, her dilde özel bir dünya görüşü olduğunu ortaya koymuş ve bunu dilin iç biçimi (Alm. innere Sprachform) terimiyle adlandırmıştı. Her dilin kendine özgü anlama ve anlatma yolu bulunduğu biçiminde açıklanan bu görüş, dilbilimde sonradan değişik adlarla anılan kuram ya da varsayımların temelini oluşturmuştur (İmer, 1987:213). Buradan hareketle evrensel bir dil yaratılamayacağı ortadadır. Çünkü bu biçimiyle dil, toplumlara özgü kodlar barındırır ve her toplum için geçerli kodları içeren bir dil oluşturmak, buraya kadarki çalışmalarla mümkün değildir. Dil, her toplumun özgün dinamiğine sıkı sıkıya bağlı olmasından ötürü, aynı görüşü, aynı biçimde aktarma yetisine sahip olması fikri gerçekçi gelmemektedir. İşte tam da bu yüzden, tek bir düzlemde hareket edebilen ve alıcısı toplumsal bazda sınırlı olan bu dizgesel dil, sanatın alıcısı ile bağ ya da iletişim kurmasında yeterli gelmeyecek, kendini aşmak isteyecektir. Sanat, toplumların çok ötesinde, evrensel kodları bünyesinde barındırabilecek, katılımcı bir alıcı kitlesi yaratmak üzere, bu basit yola çıkıştan fazlasına ihtiyaç duyacaktır.

Saussure’in dil ve söz arasındaki ayrımı belirtirken kullandığı metodolojiiyi daha iyi anlayabilmek için, ortaya attığı bazı kavramları ve bu kavramlar sayesinde yarattığı sınıflandırmayı incelemek gerekir. Saussure, dildeki kavramları gösterilen (at), kavramları oluşturan sesleri gösteren (a-t), bunların bütünü de gösterge olarak görür ve dilsel çözümlemeyi bunlara ait kod çözme olarak kabul eder (Bircan, 2015:46). Yani sözcükleri kendi içinde sesleri ifade eden sembollere ayırarak, yeni bir dilsel çözümleme yöntemi önerir. Bu da dili çözümlerken Saussure’e özgü bir yöntem olarak karşımıza çıkar. Dilbilim anlatım dizgelerinin en yaygını ve karmaşığı



olması bakımından her türlü göstergebilimin örneğini teşkil eder ve bu durum dilin yalnız özel bir dizge olma özelliğini de değiştirmez (Bircan, 2015:46-47).

Bir başka dilbilimci olan Edward Sapir, dili iradeyle üretilmiş semboller bütünü olarak tanımlar. Ona göre dil duygu ve düşüncelerin iletiminde içgüdüsel olmayan bir ifade aracıdır.

Yapısalcı teori, bireysel düşünceyi şekillendiren faktör olarak dilbilimsel yapıyı öne sürer ve kültürel anlamın içinde özneyi yok ederken, insan düşüncesi ve eylemini kültürel yapılara indirgemeye teşebbüs eden sosyal teoriler (Balkın,2004:319)e karşı çıkan yapısökümcüler ortaya çıkar. Yapısökümcü düşünce yönteminin kurucusu Jacques Derrida'ya göre anlam, Saussure'in açıkladığı gibi gösteren/gösterilen ilişkisinden ibaret değildir. Bu post yapısalcı, Derrida'nın önerdiği metin okuma biçiminde, gösteren, doğrudan doğruya gösterilene bağlı değildir. Bu da anlamın asla tek bir göstergeye bağlı kalamayacağını belirtir. Dolayısıyla dili tek bir düzlemin dışına çıkartarak, çok anlamlılığın önünü açar. Gösteren gösterilen ilişkisinde, Saussure'cü görüşteki ayrılmazlığı böler, parçalara ayırır. Ve sonuç olarak gösteren aslında hiçliği ifade eder. Çünkü gösterenin işaret ettiği şeyden asla emin olamayız.

*“Saussure'e göre nedensiz göstergelerden oluşan dil içinde zamansal değişime direnç gösterebilecek sabit bir nokta yoktur. Gösterge zamansaldır. Bu nedenle dilin incelenmesi ancak salt o anda geçerli olan göstergeler sistemi içinde mümkün olabilir. Derrida Saussure'ün bu tespitlerinden yola çıkarak, dilde anlamın sınırsızlığı fikrini geliştirir. Buna göre dil belli bir amaca doğru yönelmez, o bağlantısaldır. Dolayısıyla sistemin herhangi bir unsurundaki değişme bütün bağlantısallığı değiştireceğinden her öge yeniden ve yeniden değişecektir” (Rutli, 2016:57).*

Derrida'nın ortaya koyduğu anlamda sınırsızlık fikri, dil ve dil tarafından üretilen kültür içinde sadece bir anlam arayışı olarak tanımlanamayacak yeni bir bakış açısı getirir. Mutlak bir anlam yok ise ve her gösterilen sistem içindeki başka bir unsura işaret ediyorsa bu sistem içerisinde sabit mevcudiyetlerden değil izlerden bahsetmek gerekir (Rutli, 2016:58). Buna ek olarak bir sözcük, diğer sözcüklerle bağlantı içine sokulmadan tanımlanamaz. Bu da diğer başka sözcükleri gerektirir. Anlam, göstergelerde değil, bu ilişki ağı içinde ortaya çıkar. Bu ise “doğru anlam”ın kaynağı sorununu kökten bir sorunsala dönüştürür (Büyükdüvenci & Öztürk, 2014:22). Bu durumda dil, alıcısı için sadece bir göstergeler oyunundan, bir öneriden ibarettir ve anlam büsbütün girift bir yapılaşmanın ortaklığından doğar. Düşünürün çalışmaları gösterge kavramına olan geleneksel yaklaşımı birçok bakımdan altüst etmiştir.

Bunun temel nedeni ise Derrida'nın gösterge kavramına ilişkin olarak ortaya konan birçok temel kabulün, örneğin yazı ile söz arasında kurulan hiyerarşik ilişkinin dayanaksız olduğunu göstermesi ve iletişim ediminde denetimi tamamen konuşan/yazan kişiye veren gösterge kuramlarını tersine çevirmesidir (Özmas, 2010:68).

Burada bir başka iletişim edimi olan söz ile yazı arasında farklı bir ilişki biçimine dikkat çeker. Roland Barthes bu ilişki için şöyle der :

*“Dil yalnızca ‘konuşan kitle’ içinde eksiksiz olarak ortaya çıkar; bir söz ancak dil den alınarak kullanılabilir; ama öte yandan, dil, ancak sözden hareketle olanaklıdır: Tarihsel bakımdan, söz olguları her zaman dil olgularından daha önce ortaya çıkar. Sonuç olarak, dil, sözün hem ürünü, hem aracıdır (Barthes, 1993:27). Öyleyse söz, dilin ortaya çıkması için ilk adım olmuş olabilir. Ve yazı ancak sözün kopyası olarak var olur. Bu görüşe göre dilbilim, dili sözden çıkarır, yazı ise dilin bir düzenlemesidir yalnızca” (Barthes, 2017:92)*

Dilbilimin kökenine bakınca, günümüzün düşünsel ortamı ile 17. Yüzyıl Batı Avrupası'nın düşünsel ortamı arasında yadsınamayacak bağlantılar bulunur. Çağdaş bilimin temellerinin atıldığı 17. Yüzyıl Avrupa'sında insana ve insan doğasına ilişkin yapılan çalışmalar, dilin tarihsel gelişimine dair ip uçlarını da içinde barındırır. Bu gelişim, insan zihninin gelişimiyle paralel olarak ilerler. Descartes'çı felsefenin bu insan zihni, us ve dilin kullanımındaki yaratıcılıkla ilgili görüşleri, bugünkü felsefi ya da evrensel dilbilgisi diye bilinen görüşe yol açmıştır ve aslında dilbilimle ilgili görüş belirten çoğu dilbilimcinin görüşlerini en geniş tabloda kapsar.

Saussure'cü görüşün dili, yapısalcı yaklaşımla kendi içinde fakat tek bir düzlemde irdeleyen görüşüne karşın, Derrida'nın dilsel yapıyı ayrıştıran yapısökümcü yaklaşımı, ilkel dillerden bu güne dilin kökeni üzerine yapılan akıl yürütmeler ve dilin semiyoloji gibi farklı açılardan ele alınması, dilbilimin kapsadığı konuların giderek genişlemesine neden olmuştur. Yani dilleri analiz edebilmek için çok yönlü ve disiplinler arası bir araştırma gerekir.

### **2.3 Söz**

Söz, dilsel bir düzeni betimlemek üzere kullanılsa da, bir iletiyi bir çok farklı boyutta ele alır ki burada yalnızca iletinin içeriğine bakılamaz. Çünkü söz konusu ileti, onu dile getirenin kim olduğu, kime söylediği ve neye yönelik olarak söylediği gibi faktörlerle anlam değiştirir. Ancak elbette onu dilden bağımsız düşünmek

olanaksızdır. Çünkü dil öncesi dönemde yalnızca ‘ses’ vardır ve ses tek başına anlamlı bir bütün değildir. Ses-Dil-Söz düzleminde ilerleyen bir gelişim söz konusudur. Bu da iletişimin temeli olan konuşmayı doğurur.

Jean Jacques Rousseau sözün etki alanıyla ilgili olarak, belirleyenin duygulanım olduğu görüşünü ortaya atar. Meyveler elimizden kaçmazlar, konuşmadan da onları besin olarak kullanabiliriz; yiyeceğimiz avı sessizce izleriz; ama genç bir kalbi heyecanlandırmak için, haksız bir saldırganı püskürtmek için doğa vurguları, çığlıkları, yakınmaları dayatır (Rousseau, 2017:10).

Buna dayanarak güçlü duygulanımlarla donatılmış bu sesleri sözün en etkin parçaları olarak görür. Nitekim ona göre nesne, sözün bu duygulanım yaratan gücüyle betimlendiğinde, alıcısında sadece var olduğundan daha fazla his üretir. Dolayısıyla duygulanım içeren, hareketli ve devingen bir yapı barındırır. Örneğin bir avcı, hareketsiz veya ölü bir bizonu görünce onu koklayabilir, tadabilir veya ona dokunabilir; ancak bizonu duyduğu anda bu hareket karşısında dikkat kesilmesi gerekir. İşte bu anlamda her türlü ses ve özellikle canlı organizmaların içinden çıkan sesli söylem “dinamiktir” (Ong, 2014:47).

Sözün tanımını yapmak için yeniden Saussure’cü görüşe dönersek,

Söz : F. De Saussure’ün dilbilim kuramında dil/söz ayrımını oluşturan öğelerden biri. Dil toplumsal bir kurumdur, bir değerler dizgesidir; söz ise bireysel bir seçme ve gerçekleştirme edimidir (Rifat, 2013:207).

Bu yüzden sözün öznel bir ifade aracı olduğunu söylemek mümkündür. Çünkü tamamen bireysel fikirlere ve öznel kodlara dayanır. Söz, önce ‘konuşan bireyin kişisel düşüncesini anlatmak için dil kodunu kullanabilmesini sağlayan birleşimler’den (büyük boyutlu olan bu söze söylem diyebiliriz), sonra da ‘bu bileşimleri dışa vurmasını sağlayan zihinsel-fiziksel düzenekler’den oluşur (Barthes, 1993:26). Bu düzenek, aktarıcının kültürel, psikolojik, sosyal durumundan ve deneyimlerinden oluşan bir bağlamı ifade eder. Burada bağlam; söylemin ortaya çıktığı ve devam ettiği sosyal, kültürel, psikolojik, tarihsel, dilbilimsel ve iletişimsel unsurlardan oluşan şartlarla ortaya çıkan bütünlüktür (Gür, 2013:190). Sözü bireysel yapan ve Faucault’un da belirttiği gibi evrensel söylem diye bir şeyin var olamayacağını kanıtlayan da bu bağlamdır. İşte bu yüzden, yani aktarıcının özgün bağlamından ötürü dinamik, değişken ve devingendir. Söylem bir iletinin tüm

boyutlarını, sadece iletinin içeriğini değil, onu dile getireni (kim söylüyor), otoritesini (neye dayanarak), dinleyiciyi (kime söylüyor?) ve amacını (söyleyenler söyledikleri ile neyi başarmak istiyor) kapsar (Çelik & Ekşi, 2013:100). Bu bakımdan söz, anlama ulaşmaya olanak sağlayan ama duygulanımsal boyut da içeren ve tamamen kişiye özgü bir bağlama göre şekillenen dilsel malzemenin aracıdır. Söylem Türk Dil Kurumun güncel sözlüğünde ikincil anlam olarak ‘söz’ şeklinde tanımlanır. Yani söz ve söylem, tanım olarak sese ve ifadeye dayalı telaffuza denk düşer. Ancak görüldüğü gibi kapsamı bundan çok daha geniştir.

Söz, toplumsal nitelikten uzak bireysel bir edim olmanın yanında, bireysel yaratıcılığa ulaşmayı da sağlar. İnsan söz aracılığıyla düşünür, yaratıcılığa da bilgiye de söz aracılığıyla ulaşır (İnceoğlu & Akgün Çomak, 2009: 24). Ve aynı zamanda dili bir işitme imgesine dönüştürür. Türk Dil Kurumu Sözü, bir düşünceyi eksiksiz olarak anlatan kelime dizisi, lakırtı, kelam, laf, kavi (www.tdk.gov.tr, 2017) olarak tanımlar. Yani söz için kelime dizisine ihtiyaç vardır denilebilir. Bu bakımdan sözlü anlatım başlı başına bir göstergedir. Dile dönüşen sesin yerini, yine onunla içkinlik ilişkisi kurarak alır ve her sözcüğe karşılık gelen ses öbekleriyle bir işitme imgesi yaratır.

Düşüncenin yöntemsel açıdan iki farklı aktarım biçimi olan söz ve yazı arasında ne dilbilimsel ne de toplumsal açıdan bağlantı bulunmaz. Çünkü dil, sese dayanan bir olgudur ve sözün temelini ses oluşturur. Ancak seslere karşılık gelen insan üretimi sembollerin oluşturduğu yazı, sözlü iletişimden çok sonra ortaya çıkmıştır. Yazı bütünüyle kurallara bağlı ve bireysel olarak değişkenlik göstermeyen bir yapıdadır. Dolayısıyla tamamen toplumsaldır. Söz ve yazının tek ortaklığı dilden beslenmesidir. İkisinin de doğuşu dille gerçekleşmiştir. Ve Ong’a göre düşünce, ses dünyasına gönderme yaparak anlam kazanan, gözle görünür simgelerden oluşan metinde değil, konuşmada barınır (Ong, 2014:94).

Sözün soyutluğu, sözlü kültürde belleğin konumunu belirleyen şey olmuştur. Çünkü söz, tüm işitme imgeleri gibi uçucu ve soyuttur. Görsel hafızası var olduğu günden beri gelişen insan için işitsel bellek daha büyük bir illüzyon ve kaygan bir zemin demektir. Bu yüzden tüm işitsel deneyimleri, bellekte kalacak şekilde yöntemler geliştirerek zihninde tutma yoluna gider. Bu da sözlü kültürde belleğin önemini anlamada önemlidir. Çünkü sözlü bilgiyi hafızada saklı tutabilmek için, kişiye özgü

bir kodlama gerekir. Bu kodlardan biri ezgisellik olabilir. Çünkü uzun süreli ve sözlü temele dayalı düşünce, şiir kalıbına girmese bile ritm ağırlıklıdır; çünkü ritm, bedensel ritm de dahil, anımsamayı kolaylaştırır (Ong, 2014:50). Bazı kalıplaşmış dizeler ve hazır deyişler de belleğe yardımcı olacak şekilde ortaya çıkar. Sözlü kültürlerde sıklıkla karşımıza çıkan bu deyişler ağızdan ağıza dolaşarak, düşüncenin özünü içeren, ritmik yapısıyla akılda kalıcıdır. Bir başka yöntem toplumsal belleğin kapsamına giren, toplumsal kültüre ait kodlamalardır ki bu kodlama bireyin kontrolü dışında, toplumsal uzlaşa ile gerçekleşir. Bu noktada sözün bellekte yer edinerek kalıcı hale gelmesi, toplumsal ve kültürel kodlarla doğrudan ilişkilidir.

Tüm bu kodlamalara karşın bir işitme imgesi olan ‘söz’ hala insan için tutarlı bir kalıcılık arz etmez. Duyulan her şey için yanılma payı büyüktür ve her aktaran da değişkenlik gösterir. Dil o denli sese bağımlıdır ki tarih boyunca konuşulan binlerce, belki on binlerce dilden topu topu 106 tanesi edebiyat üretebilecek derecede yazıya bağlanabilmiş, büyük bir kısmı ise hiç yazılmamıştır. Bugün konuşulan 3000 kadar dilden yalnızca 78 tanesinin edebiyatı bulunmaktadır (aktaran, Ong, 2014, ss.19). Yok olup giden ne kadar dil olduğunu tespit etmek mümkün olmasa da, buradan yola çıkarak yazının icadından önce de çok sayıda dilin bulunduğu fakat geçerliliğini yitirdiği tahmini yapılabilir. Bu sayede yazı olmaksızın söz ve dilin var olduğunu ancak sonunda yok olmaya mahkum olduğunu söylemek mümkündür. Sözlü kültürlerin dilleri, yazıdan önce de var olmasına karşın, yazı olmadan varlıklarını sürdürememişlerdir. Bu da sözün kalıcı olmayışının en kesin kanıtıdır. Sözlü kültürlerdeki halk hikayelerinin kaçınılmaz biçimde yazıya aktarılması da bundandır. Ancak yazıdan önceki sözlü kültüre ait dilleri bugünkü dilbilgisi yapılarına ait diller gibi düşünmek hata olacaktır. Çünkü bu diller sözcüklerin daha basit düzeyler içerdiği, dilbilgisi kurallarının yazı olmadan, söze koşut geliştiği ve insanların konuşma diliyle pekala yetinebildiği dillerdir. Ancak bugün okuma yazmasız erişilemeyen engin anlatım gücünün farkına varamamış sözlü kültür, ya da sözlü kültürün önemli ölçüde egemen olduğu toplumlar parmakla gösterilecek kadar azdır (Ong, 2014:28).

Yazıdan mahrum bir insanın düşüncesini tasnifleyebilmek ve varacağı herhangi bir sonuç için başlangıçtaki varsayımını hatırlayabilmek için yazıya ihtiyacı kaçınılmazdır. Sözü anımsamaya çalışmak doğaldır ancak dönüp bakılabilecek

somutlukta bir forma sahip değildir. Sözlü kültürün metinden yoksunluğu, bilgi kaynaklarının kaybolmasına sebep olur.

Sözlü kültürün bize miras bıraktığı, ki bugüne gelebilmelerindeki tek neden, uzun süreler nesilden nesle aktarılmasına olanak sağlayan yazıyla belgelenmeleridir, Grimm Masalları<sup>10</sup>, Ulusal Destanlar<sup>11</sup>, Halk Hikayeleri<sup>12</sup>, sözlü kültürün en güzel örneklerindedir. Ancak burada bir başka tartışma doğar. Sözlü kültürden faydalanan sanatlar için etkileşim ve hatırdaki kalıcılık ikiliği doğar. Çünkü bu çıkarımlara göre söz duygulanım yaratmada nitelikli bir araç, ancak hafızada tutunabilmek açısından zayıftır. Şiirsel dilin ortaya çıkmasıyla söz, şiirin tartımından yararlanmaya başlar. Şair, şiiri yaratma edimi sürecinde dili kullanırken onu işler, kendine özgü bir söyleyiş (deyiş) yakalamaya çabalar. Şiire özgü üstdili önemli kılan, şiirin kendi başına bir dil olmasıdır; çünkü şiirde neyin yazıldığı değil, onun nasıl yazıldığı önemlidir (Asiltürk, 2007:193). Bu önem onun yine kendine özgü ‘söyleyiş’inden kaynaklanır. Sessel bir kaynağı vardır ve biçimsel olarak yazının niteliklerini özel bir ‘söyleyiş’ için kullanır. Bu şiirsel dil yalnızca şiirin yöntemi olarak kalmaz. Tiyatro gibi sözlü anlatımı 19.yüzyıl sonuna kadar kendine yöntem belirlemiş bir sanat için, izleyicisiyle duygular yoluyla etkileşime geçmede eşsiz bir yoldur. Yüzyıllarca sözü bu amaç için kullanır. Ve ilk olarak şiir biçiminde ortaya çıkışı, onun sözlü ve yazılı kültürden ne denli beslendiğinin kanıtıdır. Aristoteles’in Poetika’sı burada tekrar karşımıza gelir. Poetika, Fransızca, İtalyanca, İngilizce gibi dillerde çevirisi şiire karşılık gelen, şiir ve anlatı dilinin sahip olması gereken tüm ölçü ve tartımları içeren Aristoteles’in teorik eseridir ve tiyatronun da temel kaynağı olarak görülür. Bunun nedeni Antik Yunan Tiyatrosunda şiir ve tiyatro arasında ayırım olmamasıdır. Samih Fırat Fransızca olarak yaptığı ikinci metin çevirisinin önsözünde eserle ilgili “Şiirin ve tiyatronun kaynağından taşan eşsiz bengisu” tanımını yapar ve ‘söz’ü heyecan verici kılacak bilgiye yer verdiğinden bahseder. Şiirin ses boyutu olan söz ve onun büyüğü, sözlü kültürden beslenen sanat eseri için harika bir anlatım yoludur.

---

<sup>10</sup> Bremen Mızıkacıları, Külkedisi gibi herkesçe bilinen masalları içeren, Grimm Kardeşler tarafından yazılan masal külliyatı.

<sup>11</sup> Bir ulusu yakından ilgilendiren savaş, göç gibi önemli tarihi ya da toplumsal olayları, gerçeküstücü öğelerle anlatan kahramanlık hikayeleridir. Sözlü geleneğe aittir. Epik ve liriktir.

<sup>12</sup> Gerçek kişi ve olayların, ya da gerçek kişilere ve olaylara yakın kişi ve olayların tasvir edildiği öyküleri içeren bir halk edebiyatı türüdür. Ferhad ile Şirin en bilindik halk hikayelerindedir.

Şiir dili dolayısıyla söz, metnin izleyiciyle kurduğu ilişkide, duyguyu ve anlamı aktaran aracı ve taşıyıcı olur.

Düşünce ve anlatımın belleğe dayalı olduğu sözlü kültürlerde ne dillerin ne de düşüncenin sürekliliği ve kalıcılığı olamayacağı açıktır. Ancak sözdeki, yazının sahip olmadığı işitsel boyut beraberinde, hafızada yet tutacak ritmik ve melodik bir yapıyı getirir. Yazı yalnız görsel boyuttadır ve sözün sesle ilişkisindeki işitsel bağıntı yoktur. Bu sebeple yazın sanatının yaratamayacağı etkileşimi, bir işitim imgesi olarak, sesin ve dilin konuşmaya bağlı uzantısı olan söz, tiyatro gibi sözlü gelenekle varlığını sürdürmüş sanatlar için alıcısıyla iletişim kurmuş ve etkileşim yaratmıştır.

#### **2.4 Sözlü ve Yazılı İletişim**

Bildirim olarak da adlandırılan iletişim, insanlığın gelişimine hız kazandıran en önemli faktör olarak karışımıza çıkar. Çünkü bildirişim beraberinde etkileşimi getirir. Ancak iletişimi dilbilimsel açıdan tanımlayacak olursak bir bağlantı kanalı üzerinden alıcı ile verici arasında göstergeler aracılığıyla gerçekleşen bildiri alışverişi (Rifat, 2013:48) dir denebilir. İletişim, düşünceleri belli simgelerle anlatan bir verici ile (kaynak) bu simgeleri çözümleyip algılayan (deşifre eden) bir alıcısı (hedefi) gerekli kılar. İletişim, bir aktarma veya ileti olayı olarak değerlendirilmektedir (Türksezer, 2012:15).

Dilbilimci Ferdinand de Saussure'ün iletişimin konuşma temeline dayandığına dair görüşleri, bu konudaki araştırmalar için ilk adım niteliğindedir. Bu noktada, 'konuşma', yani sözlü iletişimi mümkün kılan eylem, iletişimin sağlanmasında bir yöntem ve aktarım biçimi olarak kendini var eder. Akıl ve düşünce gücümüze işlerlik kazandıran, onu üretken hâle dönüştüren güçtür konuşma (Türksezer, 2012:20). Ancak burada anlamlandırmaya yönelik alışverişin gerçekleşebilmesini mümkün kılan alıcı ve verici arasındaki göstergeler, tıpkı dilde var olan ortak payda gibi yine toplumsal uzlaşıya göre gerçekleşir. Her insan, içinde yaşadığı toplumsal ve kültürel ve doğuştan getirdiği bir takım özelliklerinden, toplumsallaşma sürecinde ilişkide bulunduğu yakın ve uzak çevresiyle olan etkileşimlerinden, eğitiminden getirdikleriyle var olur ve bu var oluş özellikleriyle de iletişimini sürdürür (Türksezer, 2012:15).

Buna bağlı olarak her ülkenin kendi dili ve hatta her topluluğun kendi dili ve iletişim biçimleri vardır. Bu hem kültür taşıyıcılığını hem de kültürün sürekliliğini ifade eder.

O dili konuşan herkes, o kültürün varlığını ve kurallarını kabul etmiş olur. Bu anlaşma iletişimi doğurur. O dile özgü deyimler, mecazlı anlatım biçimleri, sloganlar, söze dayalı semboller ortaya çıkar. Ama sözlü iletişimin gerçekleşebilmesinin temel unsuru, 'konuşma'dır. Bunun aracı da 'dil'dir. Özetle bir dizge olarak 'dil' anlatımın malzemesi, 'söz' aktarım yöntemi ve bu kanallarla bir başkasıyla karşılıklı etkileşimde bulunma durumu da 'iletişim'dir. Sözlü iletişim bu unsurların otomatik kombinasyonuyla gerçekleşir. 'Söz' tek başına iletişime geçmek için yeterli değildir. İletişim, bir başkasının varlığını yani, bir verici bir de alıcı olmasını zorunlu kılar. Bu çift yönlü bir ilişkidir. Zaten Latince comun- halk/topluluk kökünden türetilmiş bir kavram olan communication<sup>13</sup> (Türksezer, 2012:13) bir birliktelik ve ortaklığa işaret eder.

Sözlü iletişimi sağlamada ses tonu ve vurgu da belirleyici rol oynar. Çünkü mesajın iletilmesinde bu unsurlar 'anlam'ın zeminini oluşturur. Nitekim şiirsel sözü de sanatsal yapan bu zenginliktir. Alıcı ve verici arasındaki iletişimin sağlıklı gerçekleşebilmesi için bahsi geçen bileşenlerin kullanımı önemlidir. Dillerin kökeninde de bu bileşenlere ait karakteristik özellikler bulunur. Bütün bunlar sözlü iletişimde bir bütün olarak anlamlandırma sürecini meydana getirir.

Sözün yazıdan önceki bağımsız varlığının yanında, söz ve yazı arasındaki bağıntıyı kurarken, her sözlü dile ait yazının olmadığını fakat her yazılı kültüre ait bir sözlü anlatım olduğunu görürüz. Sözlü anlatım, yazısız da var olur, nitekim her sözlü dil yazılı değildir; ancak yazı, sözlü anlatım olmaksızın hiçbir zaman var olamaz (Ong J.,2014:20) Öyleyse yazılı kültürün ortaya çıkış kaynağı, sözlü kültürün beslendiği sebeplerden farklıdır. Yani sözlü kültürü doğuran sebepler ile yazılı kültürü ortaya çıkaran sebepler birbirinden ayrıştırılmalıdır. Yazıdan habersiz sözlü kültürlerde pek çok şey öğrenilebilir, konuşulabilir, iletişim kurulabilir, etkileşimde bulunulabilir. Ancak inceleme yapılamazdı çünkü yazı, ileri seviyede bir dizinsel çözümleme anlamına geliyordu. Bu sebeple saf sözlü geleneği ya da birincil sözlü kültürü kusursuzca ve etraflıca kavramak pek kolay değildir. Sözlü dil, yazılı anlatımdan bazı açılardan daha zengin olsa da, her şeyi sözlü dille anlatmak olanaksızdır

---

<sup>13</sup> İletişim.



(Parsa&Günay, 2012:14) Bu sebeple iletişimde sözlü aktarımın yetersiz kaldığı yerde, yazılı anlatım aktarımı mümkün kılar.

Yazıyla ‘kelimeler’ somut bir nesne görünümüne bürünür, çünkü kelimeleri görsel işaretler olarak, şifre çözücü anahtarlar gibi algılar, metin ve ya kitap sayfasında basılan bu işaretlere dokunabiliriz (Yörür, 2013:2). İşte görsel nesneyi kavramakta daha becerikli olan insan, yazının yardımı ile gördüğü bu işaretleri zihnine kazır. Sözün süreksizliğinin yarattığı boşluğu yazı doldurur. Ancak her yazılı iletişimde alıcı ve verici aynı platform üzerinde anlık bilgi alışverişinde bulunamaz. Örneğin bir kitap ya da oyun metni için yazar bir vericidir ancak eser alıcısı yazıldığı an iletişime geçmez. Okuyucu ne zaman metni okursa, iletişim o zaman gerçekleşir. Günümüz kitle iletişim araçlarının özellikle iletişim konusunda sınırları ortadan kaldırdığı açıktır. Artık mesafelerin bir önemi yoktur ve herkes aracı uygulamalarla telefonlar, bilgisayarlar üzerinden iletişim kurabilmektedir. Teknolojinin bu biçimiyle hayatımıza dahil oluşu, en başta bunu bir iletişim biçimi olarak kabullenmemize engel olmuş olsa da bu çağımızda açıkça bir iletişim şeklidir ve mesaj, mail gibi yazılı iletiler, birer yazılı iletişim şeklidir. Bu aynı zamanda görsel eyleme dayalı bir ilişkidir çünkü yazı, sözü ve konuşmayı görünür kılan göstergelerle bezelidir. Yazıyı bu noktada sözün görüntüsü olarak tanımlamak yanlış olmaz. Tarih boyunca şairlerin ve sanatçıların yazının görsel özellikleriyle ilgili çok sayıda çalışmaları olmuştur. Dolayısıyla yazının görsel bir araç olduğunu destekleyen kanıt hiç de az değildir. renk, kompozisyon, tasarım ve stil gibi nitelikleri güçlendirerek yazı, anlatımı sonsuz çeşitli biçimlerde şekillendirir. Tarih ve kültür bu somut araçların ayrılmaz parçasıdır: Roma’lıların yontulmuş büyük harfleri, yeni baştan yazılmış vasiyetin kaygılı eli, takoz şekilli hesaplardaki rakamlarının bürokratik kuralcılığı, rönesans baskı tasarımcısının karmaşık buluşları, şahitin önemsiz bir işareti ve güçlü bir kalemin cesur darbeleri... (Drucker, 2014:205) nin yerini alacak pek az şey vardır.

J.J. Rousseau’ya göre yazı, lehçeleri bir araya getirecek bir anlam da yükleniyordu. Homeros’un İlyada’da kullandığı lehçelerin çeşitliliğine dikkat çekerek, Sözün birbirinden ayırdığı lehçeleri yazı yaklaştırıp birbirine karıştırır, her şey yavaş yavaş ortak bir örneğe uyar (Rousseau, 2017:26) var sayımında bulunur. Böylece yazınsal boyutun birleştiriciliği üzerinde durur. Buna karşın yazı ve metin doğası gereği kendi iddiasını direktir. Bir metin doğrudan çürütülemez. Çünkü bir kitap aracılığıyla kitabın

yazarına erişmek, bu sayede de kitapta yazılanları değiştirmek mümkün değildir. Yazılı kaynaklar yazarının niyetini iletmekle yükümlüdür ve bir tartışma ortamı yaratamaz. Yalnız bilgiyi ve niyeti aktarır. Matbaa bu bakımdan insan bilincini değiştiren en önemli unsurlardan biridir. Bir bakıma yazı ya da matbaa için, sözün teknolojik araçlarla vücut bulmuş halidir denilebilir. Ancak Platon yazı eleştirisinde yazının belleği zayıflattığı iddiasında bulunur. Bugün tek başına yazının varlığı bize bir teknolojik gelişme gibi gelmese de Platon devrinde yazı, araç gereç kullanımını zorunlu kılan yabancı bir teknoloji olarak görülüyordu. Yazmak, konuşmak gibi kendiliğinden gelişen tabii bir yetenek değildir. Yani yazının zihinsel faaliyet sürecini en aza indirgeyerek, belleğin işini epey kolaylaştırdığını söyler. Buna karşın yazının kalıcılığı ortadadır. Ve hatta iddianın aksine düşünsel bir tasarımın ürünüdür, kendiliğinden ortaya çıkmamıştır. Konuşmanın tam tersine yazı, bilinç dışından kaçınılmaz olarak çıkagelmez. Konuşulan dilin yazılma süreci, bilinçli yaratılmış belirli kuralların yönetimindedir; örneğin, belirli bir resim yazısı belirli bir kelimeyi temsil eder, ve ya “a” harfi “b” harfinden başka bir sesbirimidir vb. (Ong, 2014:101). Ve tam olarak sözcenin görüntüsü, temsilidir. Yazılı dilde, sözcükleri göstermek üzere kullanılan harf kümelerinin çeşitliliği, yine tanıma ve ayırt etme amaçlarına hizmet etmektedir ve bu yüzden harfler ve sözcükler, bir ölçüde göstergedirler (Arheim, 2015:158). Çünkü hepsi yazıyla birlikte, bir sesin karşılığı olarak görsel boyutta var olur. Bu çok yönlü bir aktarım sürecidir. Bilgiyi yazıya dökmek sözden daha kapsamlı bir veri işleme süreci gerektiren ve daha fazla şey öğrenmeyi zorunlu kılan bir eylemdir. Seslere karşılık gelen tüm işaretleri ve dizilimlerini öğrenmekle ilerleme kaydedilir, etkili kullanabilmek için tüm harf kümeleri ve işaret ettikleri, yani gösterdikleri ‘şey’i bilmekle ona hakim olunur.

Yazı konuşmaya sadece bir ek değildir. Konuşmayı sözlü-işitsel duyudan çıkarıp yeni bir duyu dünyasına, görmeye bağladığı için hem konuşmayı hem de düşünme biçimini dönüştürür. Çomaklara çentik atmak ve belleğe yardımcı diğer yöntemler sonuçta yazıya varmışlardır, ancak hiç biri insan yaşantısının yapısını gerçek yazı gibi değiştirip yeniden kurmamıştır (Ong, 2014:104).

Yazının tarihçesine bakılacak olursa, dolaylı ve dolaysız çok sayıda resim yazısı ile ilkel düzeyde işaret yerine geçen nesneye rastlanacaktır. Bilinen ilk yazı M.Ö. 3500 yıllarına ait Sümer tabletlerinde rastlanan çivi yazısıdır. İlk yazı olan çivi yazısının çıktığı coğrafi bölgede, çivi yazısından tam iki bin yıl sonra Sami ırkı veya ırkları,

M.Ö. 1500 yıllarında alfabeyi geliştirmiştir (Ong, 2014:108). Alfabenin ortaya çıkışıyla dillerin kolay öğrenilebilir ve akılda kalıcı olmasıyla, hızlı bir gelişim seyredilmiştir. Sesin doğasını düşünecek olursak, alfabenin niçin bu kadar geç ve niçin yalnız bir kez icat edildiğini anlayabiliriz. Alfabe, sesin ses niteliğiyle işlenmesinde, başka yazılardan çok daha dolaysızdır; sesi hece yazısından daha küçük, daha çözümlenmeli, daha kolay idare edilir birimlere, doğrudan mekan içindeki karşılıklarına indirger-örneğin “ba” sesi yerine tek bir simge değil “b” ve “a” harflerinden oluşan iki simge kullanırız (Ong, 2014:110-111). Bu da bize yazının sözün sınırlarını aşan niteliklerini kavratır. Belgelerin devreye girmesiyle insanlık giderek sözün yerini alan bu iletişim biçiminin sözlü kültürden daha üstün olduğuna ikna olmuştur. Ancak tüm bunlar yazının sözün yerine geçtiği gibi bir yanılgıya da sebep oldu. Yazı, sözlü iletişimin yerine geçemez; yalnızca, iletişim kurmanın başka bir yoludur (Goody, 2009:128).

Burada yazın sanatı bir iletişim biçimi olarak yazının hangi boyuta eriştiğini anlatmak için en yerinde örnektir. Edebi bir yapıyla okur arasındaki ilişki, elbette söze dayalı diyalogla yürütülen, etkileşimli bir iletişim biçimi değildir. Çünkü yazınsal boyutta, okur olarak yazarla anında iletişime geçemezsiniz. Bu daha çok eserle iletişime geçmekle ilgilidir ki, iletişimin yazınsal boyutu, yazarın tanımlamaları, betimlemeleri, anlatmak istedikleri ile okurun, o günkü yaşam deneyimi içinde anlamdıkları arasındaki bağıntıdan doğar. Yazın sanatı için bu dolaylı iletişim anlık olarak gerçekleşirse de, tiyatro gibi doğrudan bir iletişimin mümkün kılındığı koşullara sahip sanatlarda yazınsal iletişimin ve okurla iletişimin boyutu değişir. Çünkü oyun metni, salt yazılı bir edebi metin olmaktan çıkar, okurun yerini izleyici alır , ve yazın dili sahne üzerinde dönüşüme uğrar. Karşılıklı konuşma (diyalog) –sözlü ya da yazılı şey- özgül olarak sahneye ait değil, kitaba aittir; kanıtı mı, yazın tarihi ders kitaplarında tiyatroya eklemeli dil tarihinin ikincil derecede ele alınmış bir dalı olarak yer verilmesi (Artaud, 1993:34). Sözlü ve yazınsal iletişimin yetemediği tiyatro için başka bir ifade arayışı, yüz yıllar alacak farklı bir yolla iletişim ve etkileşime geçme çabasına dönüşecektir. Bu noktada Fransız oyun yazarı, oyuncu ve yönetmen Antonin Artaud’un sahne dili için önerisi, tiyatronun yazılı ve sözlü iletişim dışındaki arayışlarına öncülük edecektir.

Ben, sahnenin fiziksel ve somut bir yer olduğunu, bu yeri doldurmak ve ona kendi somut dilini konuşturmak gerektiğini söylüyorum. Ben, duyulara yönelik ve sözden

bağımsız olan bu somut dilin, öncelikle duyularımızı doyuması gerektiğini, dil için bir şiir bulunduğu gibi duyular için de bir şiir bulunduğunu ve sözünü ettiğim fiziksel somut dilin, dile getirdiği düşünceler eklemli dilsen kurtulduğu ölçüde gerçekten tiyatroluk olacağını söylüyorum (Artaud, 1993:34). Çağdaş tiyatro için yazılı dile nazaran, ki burda yazılı dilin temsili metindir ve metin giderek önemini yitirir, sözlü geleneğin az da olsa sürdürüldüğünü görmek mümkündür. Sahne sanatları yazılı metinlerden vazgeçmiş olsa da, tam anlamıyla sözden kopmayı da başaramamıştır. Günümüzde yazılı iletişimin gölgesinde kalan sözlü iletişimin hala var olduğunu unutmamak ve yazının asla sözün yerine geçemeyeceğini belirtmek gerekir. Sadece Toplumun bakış açısına göre, günümüzde sözlü kültürün işlevi, hayatın değişik noktalarındaki çeşitli sosyal gruplar tarafından farklı değerler atfedilse de, yazılı olana göre ikinci plandadır (Goody, 2009:128).

Yazılı ve sözlü kültürlerin kendine ait bilişsel gelişim süreçleri vardır. Birbirinden ayrı fakat birbiriyle iç içe gelişen iki geleneği de iletişim biçimleri olarak işlevleriyle değerlendirmek gerekir. Bu da iki iletişim biçimini de kendi içlerinde kendi yapısal özellikleriyle analiz etmeyi zorunlu kılar.

Konuşurken kelimeler vurgulanır, konuşmacının sesinden canlı, heyecanlı, sakin, kızgın ve ya mesafeli olduğunu anlayabiliriz. Hiçbir kelime vurgusuz söylenmez. Metinde yazın işaretleri, metnin tonunu asgari ölçüde yönlendirir; örneğin soru işareti ve ya virgülle ses biraz yükselir. Tiyatro oyuncularını, önlerindeki metindeki kelimelerin nasıl söyleneceğini belirlemek için saatlerce çalışır. Belli bir bölümü bir oyuncu bağıra bağıra, öbürüyse fısıldayarak okuyabilir (Ong, 2014:122-123). Bu da yazı ve sözün sıkı birlikteliğine bir örnektir.

İnsanın birlikte yaşayarak iletişime geçebilmesine kadar geçen sürede, dilbilimsel açıdan izlediği süreçler, insanın us düzeyi hakkında da ip uçları verir. Çünkü ilkel insanın mitik düşünce biçimiyle şekillenen doğayı ve çevresini anlama çabası, kendini ifade etme isteğini de beraberinde getirmiştir. Bir arada yaşamaya başladıkça bu istek bir ihtiyaca dönüşmüş, toplu yaşamın gereği haline gelmiştir. Nitekim yalnız seslerin ya da işaret etmenin yeterli olmadığı sınırlı dünya, giderek göstergelerin sınırsızlaştığı bir yere dönüşmüştür. Bu da insanın us, böylece de algı düzeylerini arttırmıştır. Düşünce ve sözün bireyselliğine karşın, toplumsal değişkenler içeren dil ortaya çıkmış, bir toplumun tüm kültür düzeylerine ulaşabilecek bir gösterge dizgesi

meydana getirilmiştir. Seslere karşılık gelen sembollerin varlığı, insanın gruplandırarak düşünme eğilimine uygun olarak, dilin çabuk öğrenilmesi ve yaygınlaşmasını sağlamıştır. Yazının icadı ve matbaa'nın ortaya çıkışıyla birlikte, bu ses ve sembollerin görünür kılınması, yazının iletişimde bir aktarım aracı olarak kalıcı bir yer tutmasına sebep olmuştur. Yok olup giden yüzlerce dile rağmen, ne düşünce, ne söz, ne de dil asla tam olarak yok olmayacaktır. Ancak kavramlar yok olmasalar da değişikliğe uğramaları muhakkaktır.





### 3. GÖRSEL DÜNYA

Geleneksel anlayışa göre görseller tek başların bir iletişim başlatmak için yeterli gibi görünmemektedir. Ancak yaşanan devasa boyuttaki teknolojik gelişmeler ve bu gelişmelerin inanılmaz hızı, insan algısında, dilin ortaya çıktığı antik çağlardaki insanın zihin kapasitesinin çok ama çok ötesinde bir tepkimeye yol açtı. Değişen dünyada, basitçe bildiğini aktarma ve salt sosyal düzeyde iletişim kurma becerisi yetersiz kaldığında insan, yeni deneyimlerle sonsuz bir görsel havuz oluşturmaya mecbur kaldı. İnsan zihninin derinliklerinde hali hazırda var olan görsel düşünme yetisi, komplike bir çözümlene yapmak ve hatta bu görselleri bir iletişim biçimine dönüştürmeye çalıştı. Çünkü artık sadece deneyime dayalı ve mutlak bilgi yoktu. Artık ampirik bilginin yanında sezgisel bilgi gibi test edilebilir aşamaları olmayan çok yönlü bilgi türleri mevcuttu. Ve bu bilgilere ulaşmada hedef kaynak eskisi kadar net tespit edilemiyordu. Dolayısıyla görsellerin bir iletişim şekli olarak keşfedilmesine kadar, onları çözümlenmeyi öğrenmek ve alımlayıcısıyla ne türden bir ilişki kurduğunu anlamak gerekiyordu.

Bu bölümde görsellerin kapsamı, niteliği ve ona maruz kalanın koşullarının anlama ulaşmadaki belirleyiciliği irdelenecek, görsellerin hem bir iletişim-etkileşim hem de bir bilgi aktarıcısı olarak nasıl işlerlik kazandığı üzerinde durulacaktır.

#### 3.1 Görsel

Görsel, görmeyle ilgili her şeyi içine alan bir kavram olmakla birlikte, en geniş tanımını Görme duyusuyla ilgili olan, görmeye dayanan [www.tdk.gov](http://www.tdk.gov) (2017) dır. Görme duyusu hızlı ve engin bir bilgi kaydedicidir. Dolayısıyla ‘görme’, görsel imgeleri optik iz düşün yoluyla elde ederek, görüş dünyasını zenginleştirir. Ama elbette görme edimi bu kadar basite indirgenemeyecek derece karmaşık ve zincirleme işlemleri içinde barındırır. Pek çok duyuyu dünyayı algılayabilir, onu anlamlandırma yolunda adım atabiliriz. Ancak gözün tek bir tarama ile kavradığı eksiksiz üç boyutlu uzan mefhumu Arheim (2015) diğer duyuların hiç biriyle aynı hız ve güçte elde edilemez. Bu bağlamda gözün kapasitesi ve görsel edim, fizyolojik olarak da yetkin duyuyu, ‘görme’yi, özel kılar. Görmenin büyük meziyeti ise,

yalnızca son derece açık seçik bir iletişim ortamı olmasından kaynaklanmaz, bunun yanı sıra görme evreni, dış dünyanın nesnelere ve olayları hakkında bitip tükenmez zenginlikte enformasyon da sağlar. İşte bu yüzden görme, düşünmenin temel ortamıdır (Arheim, 2015:34). İmgeler burada sürece dahil olur. Zira insan yalnızca gördüğü uyaranlardan yola çıkmaz aynı zamanda zihnindeki imgelerle, gerçekliğine son derece inandığı sanrılar da üretebilir. Akıl hastalarının görüşleri buna örnektir. Öyleyse göz salt görüntü toplamaz, zihnin gözün topladığı görüntülerden görüntü üretebilmesi için gerekli imgesel zemini de oluşturur. Hatta çoğu kez gözün kaydettiği bu görüntülere bir düzen katma eğiliminde bulunur. Onları sıralı bir dizgeye oturtarak anlamlı bir bütün oluşturma çabasına girer. Dilin, sözün ve yazının ortaya çıkışından önce insan içgüdüsünde var olan ‘gördüğünü anlamlandırma’ çabası, ilk iletişime geçme uğraşlarında da kendini gösterir. Çünkü tüm bunlardan önceki birincil eylem ‘görme’ dir. Sözlü iletişimden önce de var olan görsel yetiler, sonradan kazanılmış değildir. 15 bin yıl öncesine ait mağara, kaya resimleri ve hiyeroglifler ışığında, yazılı ve sözlü iletişimden önceki, görsel imgeler aracılığıyla aktarım sağlama eğiliminin, insan düşüncesi var olduğundan beri olduğunu söyleyebiliriz. Yani insan tarih öncesi dönemde de görseller ve imgelerle düşünebiliyordu. Bu sebeple görsellerle iletişim ve ileti sağlama, insanın gelişimiyle birlikte tabii şekilde gerçekleşti.

İletişim ; duygu, düşünce ve ya bilgilerin akla gelebilecek her türlü yolla başkalarına aktarılmasıdır (www.tdk.gov.tr, 2017). Bu tanım oldukça kapsamlı ve sayısız yöntem içeren bir tanımdır ve görselleri de içine alır. Burada görseller aynı zamanda bir iletişim biçimi olarak karşımıza çıkar.

Mağarada yaşayan ilkel insandan günümüz toplumlarına kadar işaretlere anlamlar yüklenmiş ve bu işaretler birer bildirişim simgesi olarak görsel iletişimin ögesi olmuşlardır (Sansarcı&Ertan, 2016:88). Bugün bir eser karşısında onun parçası olmak isteyen izleyici için de aynı dürtü söz konusudur. Yeniden üretmek. Seyirci, estetik olarak tuvali tüketmek için değil de, kendine sıra gelince onu üretmek (onu “yeniden-üretmek”) için, yalınlığın ve aksaklığın ona inandırılmaz (ve çok yanlış) bir kolaylık yanılsaması sağladığı bir işte kendini denemek için tuvale katılmak ister (Barthes, 2017:175). Dil bu bakımdan tek başına yetersiz kalır. Çünkü görülen bir şeyi ancak tarif edebilir ve sözcüklerin tınısıyla bir işitme imgesi olarak bize sunar. Ancak bu o eseri gördüğümüzde yaşayacağımız hazın çok küçük bir kısmını fiilen



gerçekleştirir. Bir tablonun tasviri, o tabloyu gören birinin hazzını okura yaşatma çabasıdır ve yetersizdir.

Birey büyük oranda görme sayesinde çevresi ile iletişim kurar (Ayaydın, 2012). Çünkü zaten dilin temel işlevi de öncelikle duyular aracılığıyla ulaşılan şeylerin, göstergeler ve sesler ile temsilini sunmaktır. Görseller evrensel bir dildir (Ayaydın, 2012:258). Özellikle görsel sanatların kendine özgü görsel dili, ortak bir kültür oluşturmada evrensel bir kod gibidir. Bu görsel dil, duygu, düşünce ve ya bilgilerin sanat yoluyla paylaşılmasını ve sanat yoluyla iletişimin kurulmasını sağlar (Ayaydın, 2012).

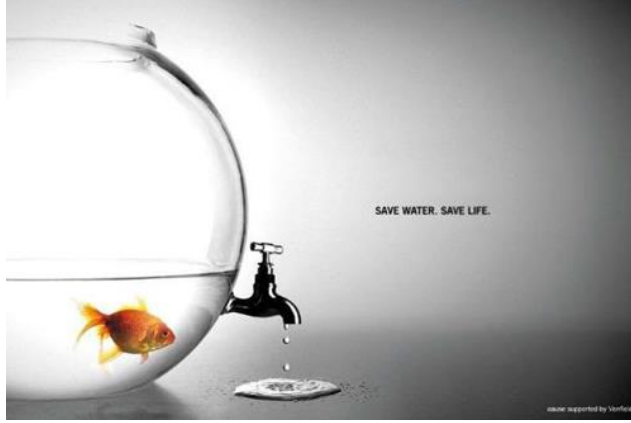
Ancak günümüz kitle iletişiminde görsel iletinin dilsel iletiyle temas halinde olduğu da gözlemlenir. Bu ikilik, tek başına görsel imgenin örtük biçimde doğurabileceği sayısız anlam demeti içinde bir sınırlama getirir. Dilsel ileti, "simgesel" ileti düzleminde yalnızca tanımlamaya değil, yorumlamaya da yol gösterir ve yananamların gerek çok fazla kişisel alanlara (yani görüntünün yansıtımlı gücünü sınırlar) gerekse hoş gitmeyen değerlere doğru çoğalmasını engelleyen bir tür kısıkaç görevi görür (Barthes, 2017:30). Buna en net örnekler reklam iletilerinde görülür. Reklam görüntü, işitsel iletiler ve dilsel iletileri bir arada çokça kullanır. En akılda kalıcı reklamların bu göstergeleri bir arada kullanan reklamlar olduğu bilinmektedir.



**Şekil 3.1:** Hat Weber reklam afişi, 2008

Yukarıdaki örnekte şapka üreten firma, Hitler ve Charlie Chaplin arasında bağıntı kurmak üzere bıyık göstergesinin benzerliğinden faydalanır ve Chaplin'i Hitler'den ayıran nesne olarak şapka'ya vurgu yapar. Bu tamamen görsel bir ileti

üzerinden mesaj iletmeye bir örnektir. İlk bakışta hemen herkes soldaki yüzün Hitler'i sağdaki yüzün de Chaplin'i temsil eden ikonik göstergeler olduğunu anlar.



**Şekil 3.2:** ‘Save Water Save Life’ reklam kampanyası afişi

Bir başka örnekte suyun hayati fonksiyonuna dikkat çekilerek, suyu korunması için farkındalık yaratmak amaçlanmaktadır. Burada görsel ileti ile dilsel iletinin birbirini desteklediğini görürüz. ‘Save water, save life’ yazısı olmadan da aynı mesaj algılanabilirdi ancak çözümlenmek dilsel iletiyle desteklenmiş bu halinden daha zor ve gizil anlam taşıyan bir hale bürünürdü. Ancak görüntülerin gereğinden fazla anlaşılır olması da, onların büyülerini de kısmen yok edebilir. İzleyicinin görüntülerle ilgili beklentilerini ve onları bağımsız anlamlandırma özgürlüklerini de ihlal etmiş olur (Karadağ, 2004:32). Sanatsal yapıt bağlamında görüntülerin ve görüntüler arasındaki örüntülerin fazla anlaşılır olması, özellikle günümüz sanatı için alımlayıcıyı kısıtlayan bir engel olarak görülmektedir.

Tiyatro izleyicisi bağlamında elbette başka boyutlardan söz etmek gerekir ama oyun metni için de aynı çok anlamlılık geçerlidir. Burada sembol ya da simge, oyun metninde kendisinin dışında da başka anlamlar içeren, bu anlamları sözel ya da görsel olarak seyirciye ulaştırma işlevi taşıyan, bununla birlikte oyunun biçimsel olarak estetik değer katan unsurlardır (Özbek, 2013:40). Bu semboller genel bir uzlaşma ile toplum tarafından kabul edilmiş semboller olmak yanında, oyun metninin bütünü içinde kendine özgü anlamlar da yüklenmiş olabilirler. Kimi zaman bu anlamları bulup çıkarmak bütünüyle izleyiciye kalır, kimi zamansa yönetmen, sözle desteklediği sahne yapıtında açık ve hemen anlaşılır semboller kullanır.

İnsan güdüsel olarak duyularının tamamına yönelecek çok sayıda uyarandan, öncelikle gördüğünü anlamlandırma çabasına girer. Ancak doğal ya da yapay bazı

'illüzyon'lar, gördüğümüz şeyin gerçekliği konusunda bizi yanıltabilir. Basit bir örnek olarak ışığın yansıması gibi. Gökyüzü suya yansır ve denizin mavi görünmesine yol açar, ancak deniz suyu mavi değildir. Bu pastoral, doğal bir illüzyondur. Sinemada kullanılan kamera açıları da yapay illüzyona örnek olarak verilebilir. Yönetmenliğini Robert Zemeckis'in yaptığı Contact filmindeki ünlü ayna sahnesi oldukça şaşırtıcı biçimde, algı karmaşasına yol açacak biçimde kurgulanmıştır. Kız evin koridorları boyunca koşmaktadır ve kamera onun karşısında geriye doğru hareket etmektedir. Kız banyoya vardığında kamera geniş açığa geçer ve tüm görüntünün aynanın içinden çıktığı algısı oluşur. Üstelik aynada kamera da görünmemektedir. Nasıl çekildiği epey tartışma konusu olan bu sahne aslında basitçe birkaç açıdan çekilmiş, görüntü, teknolojinin sağladığı medya araçları ve kurgu teknikleriyle zekice bir araya getirilmiştir.



**Şekil 3.3:** The Contact filmi ayna sahnesi, 1997

Özellikle görsel uyarıların dünyasında yaşadığımız teknoloji çılgınlığı çağında, etrafımız tamamen görüntülerle çevrilidir ve 'illüzyon' her yerdedir. Bu da görsel algımızda seçimleyici olmayı zorunlu kılar. Ancak görsel olanı görüntüsel olandan ayırmak gerekir. Çünkü görüntü Gerçekte var olmadığı halde varmış gibi görünen şey (www.tdk.gov.tr, 2017) olarak tanımlanır. Yani görüntü yapaydır ve temsilidir. Kamera aracılığıyla kaydedilmiş ve dijital araçlarla yansıtılmış her şey görüntünün kapsamındadır. Görsel ise görme duyusuna dayanan, reel ya da yapay, her şeyi kapsar. Bu ayırım konuyla ilgili yapılacak çıkarımları etkileyecek önemli bir ayrıntıdır. Çünkü tiyatrunun sahne dilinde kullandığı tasarım görüntüler, yaratmak istediği illüzyon için ona kaynaklık eden önemli bir malzemedir. Yönetmen için yeni bir dünyanın kapısını açan bu dijital teknolojik araçlarla sağlanan görüntüler,

seyirciyle kurulacak durağan bir ilişkiden fazlasını getirir. Tiyatro uzun bir süre bu ilişkiden doğacak diyalektiği kendine amaç belirleyecektir. İzleyici için gerçeklik algısının hemen her alanda kaybolmaya başladığı bir çağda, bir görsel sanat olan tiyatro elbette kayıtsız kalmayacaktır. Üstelik bu durum tiyatro izleyicisini şu ana kadar ki en radikal yere konumlandıracaktır. Ve her koşulda insan beyni hareketsizlikten çok eyleme yatkındır ve dolayısıyla her gün karşılaştığı hareketsiz manzaralardan çok, hareketli görüntüler algısını uyanık tutar. Bu sabit bir figür için bile geçerlidir. İnsan aynı şeye sürekli baktığında görüntü bulanıklaşmaya ve başkalaşmaya başlar. Beyin tekdüzeliğe, görsel imge düzeyinde tepki verir. Aynı zamanda gözün gördüğü her şey bir görsel imge olarak kabul edilebilir (Ayaydın, 2012:260). İmge, bir tür zihinsel uzantıdır. Korku, umut, heyecan gibi duyguların bilişsel olarak zihinde işlenmesiyle anlam kazanır. İmge bu duyguların hem kaynağı hem de sonucu olabilir. Bu nedenle de alternatif ve asla tükenmeyen bir anlam ve görsel imaj dünyası sunar. Nesnel dünyanın bir tezahürü de olabilir, bireysel gündelik ihtiyaçların yansıması da. İmge, bu zenginliği ile imgelemi, yani insanın hayal dünyasını, düşlerini, fantazyalarını tetikler, besler (Çakır, 2014:9).

Görünümlerin hem kendileri değişkendir, hem de bizi değiştirmeyi başarabilirler (Karadağ, 2004:27). İmgelerle ifade araçları yaratma ve iletişim sağlama insanlık tarihi için çok yeni gibi gözükse de, imgesel düşünmenin tarihinin hepsinden eskiden olduğunu biliyoruz. Ancak insanın bunu düş dünyasının bir parçası olarak yeniden üretim için kullanması, görsel imgeler yoluyla düşünmesi kadar eski değildir. İlkel insan için bu farkındalık elbette zordur ancak bugün, görsel imajlarla ilgili var olan bilgimizle, ilkel insan için görsel imgenin ne ifade ettiğini tanımlayabiliriz. İlkel insanın gözünde gölge, imge, vs. kökensel olarak bireyin kendini oluşturan şeylerdir. İmge bizim yeniden üretilmiş görsel halimiz olup, duygusal açıdan bizi etkileyen bir şeydir (Bruhl, 2006:158). Ancak tuval üzerinde kendimizi gördüğümüzde ya da gölgemize baktığımızda, benzerlik üzerine akıl yürütme yaptığımızın farkındayızdır. İmgemiz bizden farklı bir şeydir. Ona olanlar bizim kaderimizi etkilemez. Ancak ilkel insanın algısında imgesi kişiden bağımsız var olamaz. İmge asıl varlığı yeniden üreten, ondan farklı bir şey değildir. İmge, aslın kendisidir (Bruhl, 2006:158-159). Burada gerçeklik algısı yok olur. Her görüntü gerçeğin aslıdır ve hayal ürünü ile somut gerçek aynı şeydir.

Modern insanın düşüncesindeki imgede bu denli bir karmaşa yokmuş gibi görünse de, teknoloji kullanımının ulaştığı şu tepe noktada, multimedya araçlarının sağladığı yapay gerçeklik, modern insan için de somut gerçek ile hayal ürünü arasındaki sınırı ortadan kaldırmaktadır. Hali hazırda yaşadığı dünyanın çok boyutluluğu, gerçeğe illüzyonun sınırlarının bulanıklaşması, birbiriyle ilişki içindeki kavramların çok anlamlılığı gibi sebeplerle, ilkel insaninkinden, anlamlandırma bakımından çok daha zorlayıcı olduğu da bir gerçektir. Çünkü bu yapaylığı açıklamak ve dahi ayrıntılarını anlayabilmek, ilkel insanın görsel illüzyonu bilimsel verilerle açıklayabilmesinden daha zor ve karmaşık veriler içerir. Modern insan ilkel insanın, gölgenin güneş ışığının bir izdüşümü olduğunu keşfetmesi kadar temel düzey bir bilgiden daha fazlasıyla baş etmek zorundadır.

Görsel imgenin duygu-heyecanları harekete geçirme gücü olağanüstüdür ; anlatımsal amaçlarla kullanımı sorunludur ; yardım olmaksızın dilin bildiri işlevini yerine getirme olanağından bütünüyle yoksundur (Gombrich, 2015:138). Çünkü görsel aktarım aracı tek başına betimlemeyi netleştiremez. Yani bir kitapta ‘ufuktaki güneş’ olarak betimlenen şeyin resmi sunulmuş olsa dahi akla bir sürü soruyu getirir. Güneş doğmakta mıdır, batmakta mıdır? Gösterilen resimin bildiriyle birebir eşleşmeyeceği noktalar yakalanabilir bu da görsel aktarım araçlarının, diğer iletiler olmaksızın (işitsel, dilsel gibi), tek başına son derece subjektif bir anlamlandırmaya açık olduğunu gösterir. Bu günümüz sanatı için olumsuz bir anektottan çok, seyirciyi özgür kılan olumlu bir doneye işaret eder. Anlamın net aktarımı ancak diğer iletilerin desteğiyle mümkün olur, tabii eğer amaç yalnızca bir bildiride bulunmak, alıcının tek bir anlama ulaşmasını sağlamak ya da bilgi vermekse. Fakat görseller tek başlarına, bütün iletilerin bu işlevlerini aşacak güçte bir duygulanım yaratma becerisine sahiptir. Bu sebeple özellikle sahne sanatlarının, giderek sahne dilinde vurgulamaya başladığı görsel öğeler ve görsel estetik tesadüf değildir. Yönetmenin bir yorumlayıcı ve yeniden üretici olarak yer edinmesini sağlayan şey de işte bu keşiftir. Yönetmen, oyun metninin yazarının elinde bulunan dilsel malzeme dışında, bambaşka araçlarla sahne dili yaratmanın anahtarlarını elinde tutar. Oyuncu yapıtı oynar, ama seyirci oyunu oynar. Seyircinin oycunu oynayabilmesi için, birinin oyunu yerleştirmesi gereklidir: İşte bu birisi, yönetmendir (Pavis, 1999:70).

Nesnelerin görüntüleri, gerçekleri kadar ve hatta onları aşacak boyutta his yaratır. Her durumda, görsel imgelerin duygu-heyecanlarımızı uyarma gücü, Antikçağ’dan

bu yana gözlenmiştir. Horatius Şiir Sanatı'nda sahenin etkisini sözel anlatının etkisiyle karşılaştırdığında, “kulak göze göre zihni daha yavaş uyarır” der. Vaizler ile öğretmenler, biz istesek de istemesek de, görsel imgenin hangi yollardan bizi etkileyebileceğini modern reklamcılardan önce keşfetmişlerdi (Gombrich, 2015:139). Görsel imgeye verilecek ilk tepki ne kadar otomatik bir davranış olursa olsun, bir imgeyi okuma süreci asla edilgen bir uğraş olamaz.

Sürrealist ressam Rene Magritte'nin ‘Bu bir pipo değildir’ tablosuna yakından bakacak olursak, görsel algılama, görsel imge ve görsel okuma ile ilgili hemen her şeyi tek bir tabloda görmemiz mümkündür. Onu ilgi çekici yapan da budur.



**Şekil 3.4:** Rene Magritte ‘Bu bir pipo değildir’ tablosu

Tabloda piponun altında yazan Fransızca ‘ceci est bien une pipe’ (Bu bir pipo değildir) yazısı bizzat resmin kendisidir. Bu resim piponun temsilidir ve piponun hakikatini sadece temsil eder. Dolayısıyla piponun kendisi değildir.

Bir görselde kodlar ayrı ayrı anlamlar taşıyabilir. Görselin bütününe okunmasında, bu kodlar ve anlamları bir araya getirilerek bütünü anlamı yani gösterge kavranabilmektedir (Sansarcı&Ertan, 2016:26). İnsanın kümesel düşünme eğilimi, beynin nesnelere algılamakta başvurduğu gruplama ve tamamlama yöntemi, bir bilişsel öğrenme temeli olan ‘gestalt kuramı<sup>14</sup>’na dayanır.

---

<sup>14</sup> Gestalt teorisi şekil-zemin ilişkisi, yakınlık, benzerlik, tamamlama, devamlılık ve basitlik olmak üzere beş temel ilke üzerinde şekillenmektedir. (Erişti, Uluysal, & Dindar, 2013:49) Bu ilkelere bağlı olarak gerek şekil gerek nesne gerekse davranışı parçalarıyla değil bütün olarak ele almak gerektiğini öne süren psikolojik bir yaklaşımdır.

Örneğin fotoğraftaki kızıllık ve güneşin konumu güneşin batışını gösteren bir kodken, bisikletiyle suyun kenarında duran adam bisiklet süren birinin göstergesidir. Güneşin hemen altında görünen kayak gölgesi ise bize üzerinde durduğu şeyin su olduğu bilgisini aktaran bir göstergedir. Biz bu anlamları, güneşin kendisinden ve adam ile bisikletin kendisinden bağımsız olarak üretiriz.



**Şekil 3.5:** Gün batımı ve bisikletli adam

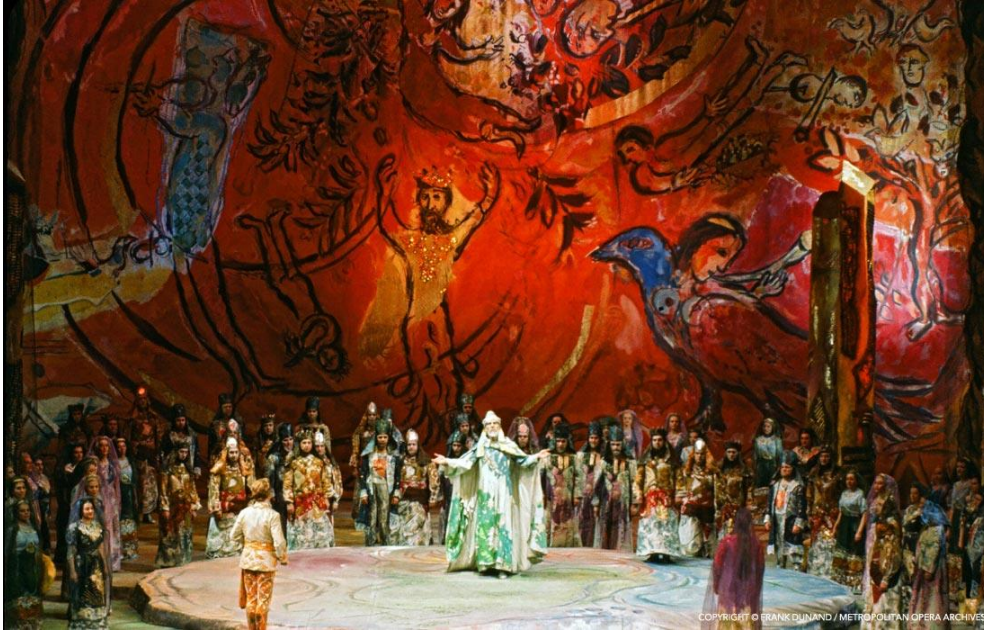
Bu Saussure'ün dilsel göstergelerini aşan bir kavram olan görsel göstergeye bir örnektir. Görsel göstergebilimin konusu olan resim, çizim, yontu gibi sanatlar, görsel sanatlara ilişkin estetik değerleri de gözetir.

Charles Sanders Peirce daha çok görsel göstergelerle uğraşan bir göstergebilimci olarak, 'semiyotik' (göstergebilim) adını verdiği, dil dışı göstergelerle yakından ilgilenmiştir. Peirce da tıpkı Saussure gibi çağdaş göstergebilimin tasarılayıcısı ve kurucusudur. Ancak semiyoloji odağına dil dışı göstergeleri alarak, Saussure'ün görüşüne bir başka bakış açısı kazandırır. Semiyolojinin ayrı bir bilim dalı olarak ele alınmasında Erika Fischer-Lichte'in çalışmalarını unutmamak gerekir. Lichte, hem dil hem de müzik, koreografi, arma, amblem, törenler gibi başka türden göstergeler üstünde de durur (Rifat, 2013:99). Yani Peirce'in göstergelerinin alanını genişletecek çalışmalar yapar. Peirce'e göre göstergeler, görüntüsel gösterge (ikon), belirti (indeks) ve simge olarak üç asal türe ayrılırlar (Çeber, 2010:37). Bu türden göstergeler alıcı tarafından özel bir okuma gerektirir. Kendine özgü ve komplikedir. Örneğin, ısıölçer bir göstergedir. Bir ısıölçerin ilettiği bilgiyi doğru okumak için, hangi ısı birimine göre yapılmış olduğunu ve en azından sayıları okumayı öğrenmiş



olmak gereklidir (Uzođlu Bayđu&Uluyadıđı, 2005:78). Amerikalı gđstergebilimci Charles Sanders Peirce'in yaptıđı bu sınıflandırma ile anlaşılması gereken asıl konu, gđstergenin nesnesi ađısından ele alındıđı ve nesnelerin bilinđli olarak ve genelde iletiřim kurmak amacıyla insanlar tarafından oluřturulduđunu bilmemiz gerektiđidir (Parsa&Günay, 2012.:14).

Tiyatronun avangard kuramcı, tasarımcı ve yđnetmenlerin karřı ııkıřlarına kadar, dekor olarak kullandıkları bđyđk boyalı panolar ve resimlerle bezeli sahne tasarımlarında sıklıkla gđrüntüsel gđstergelere rastlamak mđmkündür. Örneđin oyunda tanımlanan mekan, ikonik bir gđsterge olarak pano üzerinde resmedilir ve mekanın iki boyutlu temsilini oluřturur. Ya da dini bir sembol yine ikonik bir gđsterge ve motif olarak pano üzerinde gđsterilebilir.



**řekil 3.6:** Magic Flute, The Metropolitan Opera, 2017

Medya arađları ve dijital teknolojilerin de tiyatro sahnesinde kullanılmaya bařlanması ile benzer gđrüntüleri bu kez beyaz perde, pařömen kađıdı gibi materyaller üzerinde sahnede gđrürüz. Ancak bu gđrüntüler iki boyutlu resimli panolardan ıok daha boyutludur ve derinlik hissi yaratır.





**Şekil 3.7:** Hamlet, Thomas Ostermeier, 2008

Yine boyalı pano örneklerinde olduğu gibi bu görüntülerin bazıları bir motif olarak, bazıları dilsel ve görsel göstergelerin bir arada bulunduğu bir aktarım aracı, bazıları ise Robert Wilson tiyatrosundaki gibi yalnızca ışığın illüzyonundan maksimum düzeyde faydalanabilmek için kullanılır.



**Şekil 3.8:** Robert Wilson, Shakespeare Sonnets, 2009

Belirti ise bizim dışımızda var olan bir göstergedir, yani insan üretimi değildir. Bu gösterge türünde gösterge, nesnesi ortadan kalktığı andan itibaren gösterge olma niteliğini yitirir. Yukarıdaki örnekle bağlantılı olarak, doğadaki güneşin ufukta kaybolması bir nedendir. Sonuç ise akşamdır. Akşam olgusu ortadan kalktığı anda, ufukta batan güneş bir gösterge olma özelliğini kaybeder. O zaman ‘ufukta batan bir güneş’, ‘akşam’ın göstergesidir (Parsa&Günay, 2012:14). Burada akşam olgusu,

güneşin batma eylemine koşut olarak gerçekleşir ve biri diğerinin hem nedeni hem de göstergesidir. Dolayısıyla göstergeler anlatımı zenginleştirir. Bu açıdan her türlü eserin yapısal parçaları birer gösterge olabilir (Korukçu, 2016:25).

Umberto Eco, Roland Barthes, Erika Fischer-Lichte, Patrice Pavis gibi çağdaş semiyologlar<sup>15</sup>, göstergebilimin özellikle yazın sanatı ve gösterimdeki boşluklarını doldurmak için çalışmalar yapmışlardır. Nitekim gösterim, sahnelemeyi tek bir ana fikre bağlayacak bir göstergenin varlığından yoksundur. Onlarca göstergenin, sayısız anlamını içerir. Adı geçen çağdaş semiyologlar burada ortaya çıkan belirsizliğe cevaplar arar. Ancak daha basit düzeyde gösterge bilimsel çözümlenmeye sınırlar getiren ve dil dışı göstergelerle de ilgilenen Pierce, üç asal gösterge olduğunu savunur. İlk bakışta ne olduğu anlaşıldığı için göstergelerin en basit türü, Yunanca 'Resim' anlamına gelen İkona'dır (Esslin, 1996:36). Gerçek bir kişinin basit bir portresi ya da fotoğrafı buna örnektir.



**Şekil 3.9:** Başmelek Mikail, Venedik, 10. Yüzyıl

Tiyatro sahnesinde karşılaştığımız tablolar, boyalı panolar ve fotoğraflar birer ikonik göstergedir ki bunlar zaman zaman da sadece birkaç çizgi ya da noktayı içeren karalamalardır.

---

<sup>15</sup> Göstergibilimci.

İlk bakışta nesnenin gerçeğiyle ilgili yaklaşık olarak bilgi edinmemizi sağlar. Bir diğer gösterge türü yönergeleri ifade eden ‘deiktik’ göstergelerdir. Bu göstergeler, anlamlarını, tanımlayacakları nesneye olan yakın ilişkilerinden üretir. ‘Sen’ ya da ‘o’ gibi kişi zamirleri deiktik göstergelerdir (Esslin, 1996:37). Sözlü gelenek sayısız bu türden gösterge ile doludur. Üçüncü asal tür olan ‘simge’lerin, anlamlandırdıkları şeyle ilgileri doğrudan değildir ve hemen saptanamayabilir. Yazı bu türden bir simgesel örüntü içerir. Örneğin, E ve V harflerinin sesleri ortaya ‘ev’ sözcüğünü çıkarmış ve bu sözcük herkes için aynı anlama gelen bir söz öbeğine dönüşmüştür. Fakat kelimenin kökeni ve bu seslerin bir araya gelişi ile ifade ettiği şey arasındaki ilişki organik olmadığı gibi olmak mecburiyeti de içermez. Dillerde çok sayıda benzer keyfi simgesel işaret vardır. Yalnızca bilince ve iletişime ayrıcalık tanımış olan Saussure’den bu oldukça önemli farklılığında, Peirce’in göstergebiliminin, gösterimle biçimleri de içeren kültür kipleri arasındaki bağıntıları neden daha bütüncül olarak kavrandığını belirleyebiliriz. Saussure’ün göstergebilimi dil ve söz arasındaki ayrımla sınırlanmıştır; bu nedenle de postmodern görüşün örneklerle gösterdiği kültürün dil dışı alanlarına uygulandığında, aşılmaz çelişkilerle doludur (Gottdiener, 2005:24). Gösterenle gösterilen arasındaki ilişkiden doğan anlamlandırma basit bir işlem değil, kültürel şifrelerle belirlenen çok katmanlı bir işlemdir (Kocabay, 2008:16). Yani görsel göstergeler de dil gibi toplumsal uzlaşıya göre üretilebilir ya da toplumlara özgü kültürlerle göre anlam yüklenebilir. Çağdaş Türk Tiyatrosu örneklerinden olan Murathan Mungan oyunu ‘Mahmud ile Yezida’nın içerdiği kültürel kodlar buna örnektir. Bu örnekteki göstergeler elbette metne ait dilsel göstergelerdir. Dramatik yazın ile gösterimin bulunduğu noktada, yani sahnemelede, dilsel göstergeler ile görüntüsel göstergeler yönetmen tarafından bir araya getirilir. Bu göstergeler arasındaki ilişki bilinçli şekilde kurgulanabilir. Sahnede ışıkların karartılması, beyazperdede güneşin batışının fotoğrafı, akşam olmak üzere olduğunu seyirciye göstermek için yönetmen tarafından bilerek yapılan şeylerdir. Kararan gökyüzünün mimetik temsili, akşamın ikonik bir göstergesidir. Böylece, dramatik göstergeler özellikle üretilen ikonalar durumuna gelir. Ancak buna karşılık ikonalar, ‘simgesel’ işlev edinirler: sahne üzerinde kararan gökyüzü, yönetmen tarafından bir aşk serüveninin bitişinin ya da ölümün simgesel göstergesi olarak kullanılabilir (Esslin, 1996:38). Bu dram sanatında dramatik aksiyonun yaratılmasına hem anlam bakımından katkı sunarken, hem de atmosferi değiştirerek, izleyiciyle duygusal etkileşim yaratan bir iletişimi mümkün kılar. Demek ki

sahneleme çalışması “oyuncu, dekor, aksesuar, kostüm, makyaj, ışık, ses” gibi bütün “taklit araçlarıyla” dramatik yapının ön gördüğü gerçeklik illüzyonunu yeniden üretmek üzere organize olur. Amaç, taklit ilkesi temelinde yükselen canlandırma süreciyle birlikte seyircinin dramatik aksiyonla şimdideşlik ilişkisini mümkün olan en üst düzeye taşımak ve onu bu gerçekçi (mimetik) evrenin içine almaktır (Ünal, 2015:109). Bu bağlamda göstergeler hem seyirciye ulaşmanın anahtarı olabilir hem de metinle sahneleme arasındaki bağıntıyı göstergeler yoluyla kavrayabilir. Nesnelerin işlevsel bir dizgesi, örneğin giysi, Peirce’in yaklaşımında bir anlamlama dizgesi olabilir, ama bir iletişim dizgesi değildir; çünkü çoğu kültürde elbisenin temel amacı yönelimli bir biçimde anlam bildirmek değil, bedeni dış çevreden korumaktır (ama bu asıl işlev ötekinin gerçekleşmesine de asla engel olmaz (Gottdiener, 2005:27). Bu çıkarım ileride yapısökümcü Derrida’nın görüşlerine temel dayanak olacak olan, bir gösterenin evrensel bir ideayla kodlanmış olması olasılığı bulunmamasından ötürü, daima yorumlamaya açık olduğundan, gösteren ve gösterilen arasındaki ilişki açıkça tanımlanmış değildir. Yani giysinin evrensel olarak temel amacı bedeni dış etkilere korumaktır ancak gelinlik gibi bir giysi farklı kültürlerde farklı renk ve biçimlerde karşımıza çıkar. Türk kültüründe gelinlerin bekareti, temizliği ve masumiyeti simgelemesi gerektiğine olan inanıştan ötürü gelinlik beyazdır. Ancak Hint kültüründe kırmızı rengin uğuruna ve mutluluk getirdiğine inanıldığından, geleneksel gelinlikler kırmızı renktedir ve cenaze törenlerinde beyaz giyilir. İşte buradaki kültürel farklılık, giysinin temel işlevi olan bedeni koruma işlevinden oldukça farklı anlamlar barındıran gösterenleri yoruma açık hale getirir.

Ancak bazı göstergeler ortak kültürün bir parçası olarak aynı toplumdaki insanlar ya da bazen küresel düzeyde herkes için aynı şeyi ifade edebilir. Rakamlar buna örnektir. Bugün dünyanın her yerinde rakamlar aynı biçimde yazılır. Her rakam aynı simgeyle yazıma aktarılır. Ya da daha soyut bir imge olarak güvercinin barışı simgelemesi gibi. Ama elbette bu imgelerin kullanıldıkları yere göre de içerdiği anlam ve görsel boyutu değişiklik gösterebilir. Tek başına bir güvercinin fotoğrafı ya da resmi bir ikonik göstergeyken, Beyaz Sarayın duvarlarında asılı bir güvercin resmi barışı simgeleyen simgesel bir göstergeye dönüşür. Bu, gösterenin uzama bağlı olarak anlam üretebileceğini ya da anlamının uzama göre değişkenlik gösterebileceğini ifade eder. Yönetmen oyun metnini sahneye aktarırken bu

değişkenleri göz önünde bulundurarak uzamı tasarlar. Ki zaten gösterimde uzam da başlı başına bir görsel göstergedir.

Simgelerin duygu ve heyecan yaratma potansiyeli inanılmazdır. Bilinçaltı ve bilinçdışı düzlemlere ulaşabilir. Simge, aydınlanma arayışı içinde olanlar için daha ilgi çekici ve etkileyicidir. Böyle bir arayış içinde olanlar, simgenin, bir aktarım aracı olarak rasyonel söyleme göre hem daha çok şeyi aktardığını, hem daha çok şeyi gizlediğini hissederler. Hiç kuşkusuz, bu ısrarlı duygunun nedenlerinden biri, simgenin şematik yönüydü, ilişkileri bir dizi sözden daha çabuk ve daha etkili aktarabilme yetisiydi. Kökleri çok eskiye dayanan ve taijitu<sup>16</sup> ismi verilen yin-yang<sup>17</sup> simgesi bu potansiyeli gözler önüne serer ve aynı zamanda nasıl böyle bir simgenin düşünme odağı haline gelebileceğini gösterir (Gombrich, 2015:151).



Şekil 3.10: Yin-Yang Öğretisi sembolü

Bir başka görsel ürün de fotoğraftır. Fotoğraf makinesinin ve ardından kameraların icadıyla, bize gerçeğin en yakın halini sunan görüntüler ortaya çıktı. Görsel yolla düşünmeyi sağladığı ve dolaysız bir iletişimi güçlü biçimde başarabildiği için, içinde bulunduğumuz görüntü çağının hem bir sembolü, hem de en çarpıcı silahı olan

<sup>16</sup> Yin-Yang öğretisine ait siyah beyaz sembol.

<sup>17</sup> Doğada her şeyin zıddıyla var olduğunu ve zıt şeylerin birbirini tamamladığını savunan bir Uzakdoğu öğretisi.

fotoğraf, aynı zamanda görme kültürünü temellendiren somut göstergelerin en başında gelmektedir (Karadağ, 2004:16).

Görüntüye dayalı üretilen teknolojiler olan, televizyon, beyaz perde, görsel işitsel medya vb. kitle iletişim araçlarının hayatımıza girmesiyle, görsel teknoloji, görsel sanatların da görüntü üretme aracı olmuştur. Teknolojik arabirimler sayesinde görselliğe dayanan kültürel bir yapı giderek daha baskın olmaktadır (Onursoy, 2017:48). Buna bağlı olarak da toplumda yeni bir kültür birliği ortaya çıkıyor ; Görme Kültürü. Görme kültürü, 21. Y.y.'da ortaya çıkan çok yönlü enformasyonun doğal bir sonucu olarak, bilgi birikiminin ve büyük yaygınlık kazanan görüntü araçlarının el birliği ile yarattığı yeni kültür biçimidir (Karadağ, 2004:13). İllüzyon da bu kültürün bir parçasıdır ve bugünkü medya ve reklam stratejileri ile gösteri sanatları bu yarılsamacı kültürden, farklı amaçlar için sonuna kadar faydalanır. Bu da bize bu görüntü araçlarının gözü yanıltacak kadar yapay görüntüler üretebilmede ne kadar becerikli olduğunu gösterir.

Kültürlerin giderek sözden çok görüntüye dayalı hale gelmesi neticesinde, Avrupa ve Amerika'daki genelde sosyal bilim, özelde ise tarih çalışmalarında görselliğin kullanımının en ileri düzeye ulaştığı görülmektedir. İnternet'te "visual history"<sup>18</sup> kelimeleriyle tarama yaptığımızda karşımıza çıkan yaklaşık 57.600 kayıt ve, bu kayıtlara tıkladığımızda ulaştığımız siteler, bunun en güzel delilidir (Acun, 2004:95). Özellikle yine Avrupa ve Amerika'da üniversite ders programlarında 'görsel tarih' gibi, görsel içerikli dersler bulunmaktadır. Bu da görsel kültürün yattığı gelişmelerden biridir. Sibel Onursoy Görsel Kültür ve Görsel Okuryazarlık Makalesinde şöyle der ; Bu günlerde görmek inanmaktan çok daha fazlasıdır (Onursoy, 2017:48). Çünkü artık nesnenin görüntüsü nesnenin yerini almaya başlamıştır ve gerçekte görüntü arasındaki sınır, dijital teknolojilerin müthiş becerileriyle ortadan kalkmıştır. Fotografik hafıza kalıcıdır ve tüm görsel göstergeler, görsel imgeler, görüntüye dayalı teknolojilerin ürettiği sanal yansımalar insan zihninin en derinlerinde iz bırakır. Görüntülerin gücü, görüntülerin bir bellek gibi işlev görmesinden kaynaklanır. Görsel bellek, yaşamın suretlere, suretlerin de

---

<sup>18</sup> Görsel tarih.

sonsuzlukta saklanması veya yeniden üretilmesinden beslenmektedir (Karadağ, 2004:30). Görsel göstergeler, görsel kültürü yaratan yeni görsel dilin başlangıcı demektir ve tüm sanatlar bu dili en incelikli şekilde kullanmanın yollarını keşfedecektir. Nitekim tiyatro bunu en etkin yollarla yapan sanattır. Çünkü neredeyse tüm malzemesi görsel göstergeler ve imgelerdir. Oyuncunun bedeni ile hareketinden dekora, aksesurdan saç ve makyaja, maskeden ışık tasarımına kadar bir sahnenin kurgulamasında tüm araçlar birer görsel göstergedir ve yönetmen, bu algı zenginliğinin zeminini hali hazırda içinde barındıran dram sanatında bu göstergeleri kendine özgü bir tasarıyla ortaya koyar.

İlkel insanın düşündeki görsel göstergelerden, bugün dijital teknolojilerin yarattığı sanal görüntülere kadar, görseller hep vardır ancak bir iletişim biçimine dönüşmesi 20. yüzyıla rast gelir.

### **3.2 Görsel Çağ**

20. yüzyıl teknoloji çağıyla birlikte yeni bir görsel çağ başlar. Özellikle fotoğrafın icadı devrim niteliğindedir. Fotoğraf, içerik kazandırılmış görünümdür (Karadağ, 2004:24). Bu ip ucu bize görüntülere içerik kazandırma becerisinin tarihine dair bilgi verir. Çünkü artık tek başına görsel yoktur. Yaratılmış, değiştirilmiş ve hatta yeniden üretilmiş görüntü vardır. Artık içinde bulunulan çağ ve 21. yüzyıl kültürü içerisinde yer alan görme, bakma, izleme, gözetleme gibi eylemler, kültürün bir devamı olarak ortaya çıkmış, içinde bulunduğumuz bu çağda temelde kelimelere ve sayılara dayanan “bilgi çağından” çok daha kapsamlı görseller, görüntüler ve semboller içeren bir görsel çağı ifade etmektedir (aktaran,Çığır, 2016,ss.25).

Günümüzde zanaattan sanata, amatörlükten profesyonelliğe, bireyden devlete kadar her düzeyde bir görüntü üretimi, enformasyonu ve stoku yapılmaktadır (Karadağ, 2004:11). Çağımız insanı sıradan bir günde sayısız görsel ve görüntüyle karşılaşır ve bu tam olarak görsel bir bombardımandır. Nereye baksak resimlerle karşılaştığımız sıkça söylenir. Tişörtler, reklam panoları, posterler, paketler, gazeteler, dergiler, bilgisayarlar, video oyunları, mobil aletler vs. imgelem kaynakları olarak listelenebilir. Bir çoğumuz kendi fotoğraf makinelerimize, webcam'lerimize ve kayıt özelliği olan kameralarımıza sahibiz ve bir çoğumuz her ne kadar bilmeden de olsa mağazalar ve işlek caddelerde kapalı devre gözetim kameraları tarafından düzenli olarak kaydediliyoruz. Kimi kibirli aileler, çocuklarının doğumlarını kaydediyor ve

birçok fetüs, erkenden ekran ön izlemelerine konuk oluyor. Baudrillard için görüntülere duyulan bu açık saplantı, dünyamızı temelden değiştirmiştir (Ward, 2014:96). Televizyon, görsel uyaranlar ile zihnimize görsel kodlar işleyen bir görsel araçtır. Hiçbir zaman sahip olamadığımız güzellikte hayatlara ya da gidemediğimiz yerlere görsel imajlarla ulaşma imkanı sağlar. Fotoğraflar, hareketli görüntüler, haritalar, renkli slaytlar, hepsi bilincimizde tahmin ettiğimizden çok daha fazla yer ederek, yaşamımıza dahil oldular. Dijitalleşme, sözcükler, imgeler, hareketli görüntüler ve seslerin son sürat yer değiştirmesini sağlıyor. Binlerce kilometre uzaklıktaki kişiler birbirleriyle sesli ve görüntülü görüşme yapabiliyor, Atlantik ötesi uzaklıktan tıp alanında robotlu cerrahi müdahaleler uyguluyor, yeryüzünün çeşitli köşelerinden mal alışverişi gerçekleşiyor. Doğal olarak sanat bu gelişimin dışında kalamıyor (Candan, 2013:190). Bu araçların, özellikle sahne sanatlarının bir parçası olmasıyla başlayan illüzyon macerası, reklam gibi, televizyon ya da sinemanın dijital gerçekliğini kullanan başka bir alanla, teknolojik bağlamda benzer bir yapay dünya kurguluyor. Bu dünya, yaratılmış imgeler üzerine kurulu olduğu için, imgeler çok değerlidir, değersiz olan nesnel gerçektir. Sanal ortamda imgeler, yeniden tasarlanmış ve kurgulanmış bir gerçekliği bize haykırır. Çünkü sanal dünyaya taşınan her görüntü, elden geçirilen görüntü olduğu için, aynı zamanda gerçeğe ilişkin yargılarımızı da ters yüz etmektedir (Karadağ, 2004:12-13). Dolayısıyla bu teknolojilerin kullanım amaçları da çeşitlilik gösteriyor. Nitekim televizyon ya da sinemada, bu araçların görsel göstergeleri kullanarak hedef kitleye ulaşmalarındaki amaç kimi zaman bir ürünü satın aldırarak, kimi zaman da bir başka kültürü empoze etmektir. Bu, reklam stratejilerini oluşturan, alıcısıyla iknaya yönelik iletişime geçen bir algı yönetimine işaret eder. Yığın insanı olarak tanımladığımız günümüz insanı, kendi benliğine ve edimlerine yabancılaşmakta, sistematik konteksler içinde düşünmeye itilmekte ve görsel bir çöplükte eşelenmektedir (Şahiner, 2013:37).

Bütün bu gelişmeler ‘görsel okuma’ kavramının ortaya çıkışına sebep oldu. Görüntü üreten teknolojiler ve kitle iletişim araçlarının sunduğu içerikler karşısında, duyuşal basit bir algı ve okuma sistemi yetersiz kaldı. Bizi sarıp sarmalayan görsel dünyanın kendine ait gerçekliğine ulaşmak için, yeni yollar, yeni stratejiler ortaya çıktı. ‘İkna’ da bunlardan biri oldu. Özellikle çağımızın “görsellik”, “teknolojik” özelliklerinin ağır basması ve görsel iletilerin daha etkili ve daha ikna edici olmaları ise bizi, görsel



iletişim sürecinde ikna olgusuna ve ikna sürecinde kullanılan göstergelere yoğunlaşmamıza neden olacaktır (Parsa&Günay, 2012:14).

Reklam iletileri bu bağlamda net örneklerdir. Kişiyi herhangi bir konuya, olaya kısaca herhangi bir şeyin doğruluğuna inanması ve bu doğrultuda hareket etmesini sağlaması, ikna yoluyla iletişim kurmak üzere kendine bir dil yarattığının ispatıdır. Ve reklam iletileri bunu görseller, görüntüler ve göstergelerle yapar. Üstelik yalnızca görsel iletilerden yararlanmaz, dilsel ve işitsel iletiler de sağlar. Tüm bunların bütünlüklü bir kurgu içinde bir araya gelişi ortaya bir anlam öbeği çıkarır. Bunu yaparken de sinematografik öğelerden sıklıkla yararlanır. Görüntüleri istediğimiz gibi kesip biçmeye olanak sağlayan teknolojiler, amaca uygun olarak dizayn edilebilirler. Sahne sanatlarının bu iletilerden yararlanabildiğini biliyoruz ancak özellikle dram sanatı için bu bir sorunsaldır. Çünkü dram sanatı, hayali ya da geçmişteki gerçek olayları ele alan seyirci önünde o an oluyormuş duygusunu veren bir mimetik aksiyon olarak kendine özgüdür, çünkü anlatıma dayanan şiir ile görsel sanatları birleştirmiştir: hem zaman hem de mekan kavramlarını kullanır. Görselliğe ulaştırılmış bir anlatıdır, zaman içinde hareketlendirilmiş bir resimdir (Esslin, 1996:31). Çünkü kaydedilmiş bir görüntü değil, anlık temsildir. O an orada gerçekleşiyor olması ve birebir aynı biçimde tekrarlanamaz oluşu onu, sinema ve reklamın bölüp parçalayabildiği görüntüleri kullanma özgürlüğünden yoksun bırakır. Ancak bu durumda seyirciyle iletişime geçmede daha dokunaklı ve duyarlı bir silahı elinde tutar. Duygulanım yaratma. Dram sanatı izleyicisi üzerinde sürekli bir etki bırakamaz, ancak yarattığı duyulanım dolayısıyla etkinin yoğunluğu bakımından televizyon sinema gibi medya araçlarından daha başarılıdır. Üstelik seyircinin içinde bulunduğu koşullardan, bulunduğu mekandan, o anki fiziksel ve ruhsal durumundan doğrudan etkilenecek kadar hassas bir dinamiğe sahiptir. Reklam ise televizyon ve sinemanın anlatım olanaklarını kullandığından bu unsurlardan etkilenmez.

Reklamın bir çoğunda iletiler şifrelenmiş olarak da bulunabilir. Örneğin renklerin insanlar üzerinde psikolojik etkileri gözlemlenmiştir. İnsan gözü için, görünür olan her şeyin bir rengi vardır. Kör doğanların bile renkli rüyalar görüyor olması mümkün. Renk optik bir olgu olarak var olur; aynı zamanda da insan muhayyilesinde kendisi için hazır bekleyen bir yeri vardır (Berger, 2017:17) Bu yüzden reklamlarda ve görsel materyallerde tercih edilen renkler bilinçli olarak seçilmiş, anlam taşıyan renkler olabilir. Sevgililer günü için kurgulanmış bir araba reklamında kırmızı renk

araba tercih edilmesi gibi. Ancak aynı renk bir başka yerde, örneğin bir tiyatro sahnesinde, kanlı bir ölümü ifade edecek şekilde tasarlanabilir. Kullanıldığı yer, kullanılış biçimi ve amacına göre farklı şeyleri sembolize edebilir. Fakat her ikisi de, yani aşk ve kan temaları, evrensel olarak kırmızı renkle temsil edilir. Dolayısıyla bir sahnelemede bu temalar kullanılacaksa, yönetmenin ilk aklına gelen renk kırmızı olabilir. Sahneleme artık bu noktada bir metnin bir temsile aktarımı olarak değil, yaratıcı'nın (auteur; yönetmen) gösterimin bütününe biçim ve anlam vermek için her türlü yetke ve yetkiye sahip olduğu bir sahne üretimi olarak kavranır (Pavis, 2000:22). Dolayısıyla sahneye ait tüm bileşenler (ışık, kostüm, dekor, makyaj, saç tuvaleti vs.) yönetmen tarafından bazen gereceğe uygun bazen tamamen gerçek dışı ve bazen de her ikisini bir araya getirecek şekilde, örnekteki gibi kurgulanır. Artık sahne yapıtları sanal ile gerçek olanı aynı anda ve bir gelgit içinde bütünleştirir oldu. İzleyicinin farklı duygularını eş zamanlı olarak uyarak afallatır, şaşkınlık yaratır, yepyeni algı stratejileri oluşturmasına yol açar oldu (Candan, 2013:189).

Sayısız imgeyi içinde barındıran bu kurmaca dünya, sayısız da yan anlam içerir. Firmaların logo tasarımları buna örnek olabilir. Logo, bir kurumun kimliğini en etkili biçimde yansıtabilen grafik tasarım materyaldir (Sansarcı&Ertan, 2016:156). Hedef kitle ile etkileşime geçmenin bir yoludur. Bu sebeple logo mutlaka bir anlam içermek zorundadır. Logo tasarımlarına, onları yaratan tasarımcılar tarafından, söz konusu ürün, hizmet ya da kurum ile ilişkili anlamlar yüklenmeli ve izleyici, bu anlamı ya da anlamları en doğru biçimde okuyabilmelidir (Sansarcı&Ertan, 2016:156). Ancak o zaman logo ile istenilen amaca ulaşılabilir. Ancak logo bir semboldür ve her alıcı için her zaman aynı şeyi ifade etmez. Sıkça rastladığımız 'Apple' logosu buna örnektir. Apple, hakkında bir çok varsayıma neden olmuş bu logoyu tasarlayarak, sebep olduğu tartışmayı da bir pazarlama yöntemi olarak kullanılmıştır. Çeyreği ısırılmış elma logosunun, İsaac Newton'un yer çekimi kanununu keşfettiği yer olarak tasvir edilen ağaç altındaki resmine dayanarak, ona ithafen bu logonun seçildiğini iddia eden kaynakların yanı sıra, bilgisayarın kaşifi matematikçi Alan Turing'in yaşamına siyanür zerk edilmiş bir elma ile son vermesi ve öldüğünde cesedinin yanında ısırılmış bir elma bulunması dolayısıyla tercih edildiğini aktaran çeşitli kaynaklar da mevcuttur.



**Şekil 3.11:** Apple logosu

Seçilen isim ve logo oldukça sadece ve gösterişsiz olmasına karşın, kullanıldığı yer ve biçim dolayısıyla sayısız anlam içerebilmektedir.

Bazı evrensel görsel örüntüler de mevcuttur. Uluslararası sınırların giderek ortadan kalktığı günümüzde, doğal olarak, kültürler arasında büyük güçlerin olması ve birtakım kaynaşmaların yaşanması kaçınılmaz görünmektedir. Bu çerçeveden bakıldığında, görme kültürü, görmeyi algılamaya onu da üst bilince taşıyan ve yüzyılımızın yeni aydınlanma şekli olarak, geleceğe damgasını vuracak olan bir olgudur. Görme ayrıcalığı kültürlerarası buluşmada, yerelliğin ve evrenselliğin çıkmazlarını ortaya seren çözümleyici güç olarak bireyleri aydınlığa kavuşturan en büyük kazanım olacaktır (Karadağ, 2004:13).

Metonimi uluslararası türden öğelerin sıkça yer aldığı reklam, televizyon ve sinemada kullanılan bir yöntemdir. Metonimi bir şeyi ifade etmek için, o şeyin kendisi yerine ona ait bir özelliğin gösterilmesi yani çağrışımdır (Sansarcı&Ertan, 2016:35). Örneğin Holywood dendiğinde aklımıza ilk olarak Amerikan Film Endistrüsü ya da Yeşilçam denilince Türk Sineması gelmesi gibi. Bunlar aynı zamanda birer kültürel koddur.

Göstergelerden anlam çıkarmak için kültürel değerlerden alınan ya da öğrenilen her şey, kod ya da şifre olarak adlandırılır. Kod, toplum tarafından kabul edilmiş kuralları açıklayan, düzenlenmiş işaretlerden oluşan bir sistemdir (Sansarcı & Ertan, 2016:36). Bazı kültürel değerlerin evrenselliği, kodlar üzerinden ortak bir kültür yakalamayı sağlar. Örneğin gamalı haç, ırkı ne olursa olsun, dünyadaki her insan için aynı şeyi çağrıştırır. Bu evrensel bir koddur. Orijinal ismi Svastika olan Gamalı haç,

Yunanca Gama (Γ) harfi ve haç (+) şeklinden oluşur. Tarihi 5.000 yıl öncesine dayanmasına rağmen, Adolf Hitler'in Nazi Bayrağını tasarlarken Gamalı Haç kullanması, bunu nazilerin sembolü haline getirdi. Ve gamalı haç bir nazi sembolü olarak bugün dünyada hemen herkes için aynı anlamı ifade etmektedir. Ya da dili Almanca olan bir tiyatro oyunu dünyanın her yerinde ana dilinde sahnelenebilir, dil farklılığına karşın evrensel kodlar ile evrensel kültürel değerler ele alınarak, izleyiciyle ortaklık yakalanabilir. Ancak çoğu kod önceden deneyimlemeyi ya da bilgi sahibi olmayı gerektirir. Örneğin Cenova Katedrali Ana kapı sundurması üzerindeki kabartmada bulunan tasvir, Aziz Laurentius'un<sup>19</sup> şehit edilmesini gösterir.



**Şekil 3.12:** Aziz Laurentius'un Şehit Edilişi, Cenova Katedrali

Olağanca etkileyici açıklığına karşın, koda, yani, Ortaçağ heykel sanatı üslubuna aşına olmayan herhangi bir kişi, imgeyi okuyamazdı. Bu üslup, ölçek aracılığıyla önemi vurgulama uğruna figürlerin görece büyüklüğünü göz ardı eder ve her nesneyi etkileyici açıdan temsil eder. Dolayısıyla, çıplak adam, bir ızgaranın önünde iki yana doğru havada asılı duran bir dev değildir. Onun [çıplak adamın], hükümdar bir cellada ateşi körüklemesini buyururken, bir işkence aleti üzerinde iki yana doğru çekildiğini anlamamız gerekir. Elbette, okuma yazma bilmeyen kişi, sözlü sözün yardımı olmadan, acı çekenin bir canı değil, hale simgesiyle gösterilen biz aziz olduğunu ya da seyircilerin yaptıkları hareketlerin acıyı gösterdiğini bilemezdi (Gombrich, 2015:155).

<sup>19</sup> Avrupa'da Katolik Reformu için çalışmış Birindis'li bir Diyakoz, Hristiyan Papaz yardımcısıdır.

Kitle iletişimin uçsuz bucaksız şekilde gelişmesiyle, hedeflenen ile ulaşılan arasında koca bir uçurum meydana gelmiştir. Sonuç bilgiye kolay ulaşılabilirlik ve iletişimin kolaylaştırılmaya çalışılması nedeniyle John Berger'in ifade ettiği gibi her gün dünyaya ilişkin gövdesi ve sahte bir imgeler ağı tarafından yeniden onaylanan bir yalnızlık Berger (2017) olmuştur. Çünkü gerçekte görüntüsünü karşılaştırma olanağı yoksa –bu yalnızca öykülü anlatıma özgü bir şeydir- o zaman ortada bir gerçekliğin varlığından söz edebilmek mümkün değildir. Bir başka deyişle görüntülerden oluşan bir gerçekliğin (yani Platon'un mağarasının duvarına artık insanların değil terminatör, cyberman vb. varlıkların gölgesi düşüyorsa bunların herhangi bir gerçek ya da gerçekçiliği yansıttıklarını söyleyebilmek mümkün müdür?) bunun nedeni az önce söylemiş olduğumuz gibi teknolojidir, çünkü teknoloji (TV), mesafe bilincini ortadan kaldırarak her şeyi 'şu anda-buradalaştırmaktadır' (Şahiner, 2013:38). Ancak kitle iletişim araçlarının ana malzemesi olan görseller, metacı bir bakışla sunulmaya başlandıktan sonra sanat-meta ilişkisi gelişmiş, bu durum sanatçıları da bu yönde eserler vermeye yönlendirmiştir. Üstelik özel okumalar gerektiren göstergelerin ve imgelerin kullanılmaya başlanması, görsel sanatların tamamına başka bir boyut kazandırarak, izleyicisi ile iletişime geçmede alternatif yollar sunmuştur. Arnheim'a göre bunun temelinde algı düzeyinde, nesnenin ya da sanat eserinin malzemesiyle içkinlik ilişkisi barındırmaması yatar. Milo Venüsü<sup>20</sup>'nün iç organları yoktur, telefonda da içinde mevcut olduklarını bildiğim zil ve telleri görsel olarak içermeyebilir. Aslında gündelik hayatta kullanılan pek çok nesne, bir iç teknolojinin varlığını akla getirmeyecek şekilde tasarlanır. Algısal içerisi, dışarı tarafından gerekli kılınmaz (Arheim, 2015:106). Yani her nesne ve sanat eseri barındırdığı derinliği görünür kılmak zorunda olmadığı gibi algısal olarak da yansıttığı görüntü niceliğinden kaynaklanmak zorunda değildir. Aynı biçimde görünen şey, içeriğindeki doğrudan işaret etmeyebilir ve etmek zorunda da değildir. Öyleyse artık bir sanat eserini inceleyen yahut izleyen seyirci, yoruma kapalı ve onu pasifize eden formlardan sıyrılıp, tamamen özgün yorumlanabilir açık yapıtlarla karşı karşıya kalmıştır. Bu da kişiyi algılama sürecine tabi tutarak, düşünmeye sevk eden, bu yolla

---

<sup>20</sup> Venus de Milo Antik Yunan heykel sanatının en ünlü örneklerinden birisidir. Afrodite Yunan Mitolojisi'nde aşk tanrıçasıdır ve temsili gezegeni Venüs'tür. *Venus de Milo* 203 cm yüksekliğinde ve mermerden yapılmıştır. Antik heykel 1820 yılında Yunanistan'ın Milos Adası'nda bulunmuştur. (Vikipedi, 2017)

da sanat eseriyle bağ kurmasını sağlayan bir dinamik yaratmıştır. Umberto Eco ortaya attığı ‘açık yapıt’ kavramını, ‘Açık Yapıt’ kitabında müzik üzerinden örneklendirir. Bach’ın fügü, Aida veya Bahar Ayini gibi bir klasik müzik yapıtı, bestecinin belirli ve kapalı bir biçimde yapılandırıp dinleyiciye sunduğu ses öğelerinden oluşur ve icracının, yapıtın bestecinin hayal ettiği tarza en sadık biçimde çalmasını sağlayan alışlagelmiş notalarla yönlendirilmesine aracı olur; oysa söz konusu yeni müzik eserleri kapalı, belirlenmiş ve sınırları net bir biçimde yapılandırılmış müziksel iletilerden değil, yorumcunun kişisel tercihlerine dayanan farklı yapılandırma olasılıklarından oluşur, böylelikle önceden belirlenmiş bir yapının tekrar edilmesini şart koşan tamamlanmış yapıtlar gibi değil, icracı tarafından estetik olarak deneyimlendiği anda tamamlanan “açık” yapıtlar olarak ortaya konur (Eco, 2016:65). Açık yapıtın poetikasını, icracının ve yorumcunun öznelliği belirler. Açık yapıtın zirvesi olan James Joyce’un Ulysses’inde, “Wandering Rocks”<sup>21</sup> bölümünde, pek çok farklı açıdan görülebilen küçük bir evren yaratılmış, böylelikle Aristotelesçi poetikanın son kırıntılarıyla birlikte homojen bir mekanda zamanın tek yönlü ilerleyişi kavramı tamamen yok olmuştur (Eco, 2016:75).

Aynı öznelik görsel sanatlarda da mevcuttur. Resim ve heykel sanatında da bu ‘açıklık’ tan söz etmek mümkündür. Gabo<sup>22</sup>, nun ya da Lippold<sup>23</sup>, un esnek biçimleri, izleyiciyi bir katılıma ve bir harekete davet eder. Kendi kendini tanımlayan biçim, belirsiz ve farklı bakış açılarından bakıldığında farklı görünecek biçimde oluşturulmuştur (Eco, 2016:185).

Açık yapıtın icracıya ve yorumcuya sağladığı bu geniş alan, görsel okumayı içeren görsel sanatlarda, engin bir yaratım imkanı ve düş dünyası sunar. Fakat her şeye karşın sanatın bir diğer sorunsalı estetik kaygı taşımasıdır. Tüm sanatlar estetik ilkeler gözetir. Ancak her ne kadar linguistik olarak, “Modern İngilizce’deki ‘estetik’ sözcüğü, ‘algı’ anlamında kullanılan antik Yunanca’daki sözcükten türetilmiş”

---

<sup>21</sup> James Joyce en önemli yapıtlarından biri olan Ulysses’in Wandering Roccks bölümünde olay akışını zaman zaman birkaç farklı kişinin ağzından, zaman zaman da kopuk monologlarla anlatır.

<sup>22</sup> Naum Gabo : Konstrüktivizmin uygulayıcısı ve Kinetik Sanat’ın kurucusu Rus kökenli ressam ve heykeltıraş.

<sup>23</sup> Richard Lippold : Geometrik yapılar ve endüstriyel tasarım üzerine çalışan Amerikalı ressam ve heykeltıraş.

(yarım cümle alıntı sor. Barnard sanat,tasarım) olsa da, görsel olan her şeyi güzel olarak yorumlamak doğru olmayacaktır. Çünkü bir örnek olarak endüstriyel tasarıma ait ürünler görsel deneyimin bir parçasıdır ancak güzel olması için üretilen şeyler değildirler. Bu da demek oluyor ki işlemlerin en iyi şekilde tanımlandıkları dil, görsel imgelere dayalı karmaşık soyutlamanın dilidir (Arheim, 2015:38). Sahne sanatlarının bugün de faydalandığı fakat güzelleme için kullandığı bu soyutlama dili, yazılı dili ve sözü ötelemeye yönelmiştir. Tiyatroya son derece somut şekilde yansıyan bu dalga, oyun yazarlarının dünyasında inandırıcılığı sahnede yakalama durumuna evrilmiştir. Çağdaş yazarların en etkilisi olan Brecht dolu dolu güçlü oyunlar yazdı ama oyunlarının asıl inandırıcılığı kendisinin sahnelemelerindeki görsellikten ayıramaz (Brook, 2010:64).

Fotoğrafın icadı ve teknolojinin önlenemez gelişimiyle birlikte görsellerin çağın bir gereği ve ayrılmaz parçası olduğu açıktır. Görsel düşünme eğilimi elbette 20.yüzyılın bize kazandırdığı bir olgu değildir. Ancak kapitalizmin yarattığı tüketim toplumu bu zaafı kullanarak ondan beslenir. İnsanın görsel araçlar yoluyla düşünme yatkınlığını bir pazara çevirir ve buradan hareketle biliçaltına yönelen, görme algısını yöneten stratejilerle (reklam bu stratejilerin en kapsamlı kullanıldığı alandır), görüntü toplumu ve tüketim toplumu yaratır.

### 3.3 Görsel Toplum

Görsellerin toplumlar üzerindeki yaptırımına bir örnek olarak Afrika'nın çeşitli bölgelerinde bugün hala ilkel şartlarda yaşayan kabilelerdeki vücut dövmesi geleneği gösterilebilir. Zaman zaman ergenlikteki bir genç kızın kadınlığa geçişini ya da genç bir erkeğin evlenmesini sembolize etmek üzere kullanılan dövmeler ve yara izlerinin yanı sıra, ailelere ve kabilelere ait dövmeler de bulunur. Vücut dövmelerinin tarihi çok eski çağlara dayanır ve ortaya çıkışı dini inançlardır. Ancak giderek yaygınlaşan bu görsel gelenek, çeşitli sosyo-kültürel anlamlar yüklenmeye başlamıştır. Etiyopya'daki Surma Kabilesi'nde<sup>24</sup>, kabileye özgü derinin dağlanmasıyla yapılan yara izleri buna örnektir.

---

<sup>24</sup> Etiyopya'nın güneybatısında yaşayan ve renkli aksesuarları ile özgün dövme gelenekleriyle bilinen kabile.



**Şekil 3.13:** Surma Kabilesi dövmesi

Kabileye ait herkeste bu yara izlerinden bulunur. Bu izler bireysel değil toplumsal bir anlam taşır. Sihan Kabilesi'nde evliliğin ön şartı olarak kadınlar dövme yaptırırken, Lahanan Kabilesi erkekleri için dövme bir erkeklik simgesidir.

Vücut dövmesi geleneğinin en büyük mirasçılarından Polinezya halkları, kişinin yaşam gücüyle dövmesi arasında bir bağ olduğunu inanırdı. Çoğunlukla geometrik şekillerden oluşan bu dövmeler, kişinin ölümüne kadar vücuduna eklenir ve vücudunu kaplardı.

Rütbeleri, ünvanları, liderleri ayırt etmeyi de sağlayan bu dövmeler, kimi zaman ergenliğin başındaki genç erkekler için törenler düzenlenerek yapılırdı. Dövmeler, bedenini bir tuval gibi kullanan bu halklar için bazen inancın bazense statünün göstergesiydi. Ya da bir duruma işaret eden semboller olarak kullanıyordu.

Yaklaşık 5000 yıl önce Sümerler piktogram ve ideogram adı verilen 2000 farklı imgeyi kullandılar. Temsil ettikleri nesnelere benzeyen ikonlara 'piktogram', soyut fikirlere ise 'ideogram' adını verdiler. Bu geçmişten günümüze daima doğal gelmiştir (Parsa, 2004:3).





verilmektedir. Bu görsel kirlilik, görsel zenginliğin olumsuz bir getirisiidir. Görsel kültür zenginliği modernizm çağının yükselişiyedir. Çünkü kitle iletişim araçları günlük yaşamın ayrılmaz bir parçası olmuş, bu da yaşam deneyimlerinin büyük çoğunluğunun görünür hale gelmesini sağlamıştır. Bu başta bir somutlama gibi görünebilir ancak görüntü daima sonradan yaratılmıştır, yapaydır ve yanıltıcıdır. Aslında 1950’li yıllarda kitle iletişim araçlarının gelişmesi ve yaygınlaşmasıyla medyada kendini gösteren toplumun değer verdiği, hoşlandığı, kullandığı popüler tüketim nesnelere sanatı girdiği görülür (Mamur, 2012:82). Sanat artık zaten var olan nesneyi, olguyu yahut materyali, görsel boyutlarına yeni anlamlar yükleyerek, yeniden üretmeye başlar. Bu fikrin temelinde, sanata uzun uzadıya anlam yüklemeye çalışmak yerine, anlamların ve tanımlamaların yetersiz kalacağı düşüncesi vardır. Bu biçimiyle postmodernizm modernizmin devamı ya da bir çeşit metafor mudur sorusu havada kalır. Bu durum bir yanıla sanatçıyı özgür bırakan, hemen her fikri meşrulaştıran bir sanat ortamı doğurur. Ve sonuç olarak bu fikirleri içinde barındıran, sıradan parçalardan oluşan sanat eserleri ortaya çıkar. Tıpkı Duchamp’ın ‘çeşme’inde olduğu olduğu gibi. Pisuar tek başına bir sanat eseri değildir. Ancak onu biricik yapan şey yaratıcısının Marcel Duchamp olması ve sergilenmiş olmasıdır. Duchamp da eserini bir sanat eseri olarak değerlendirmez. Onu bir nesne olarak tanımlar.



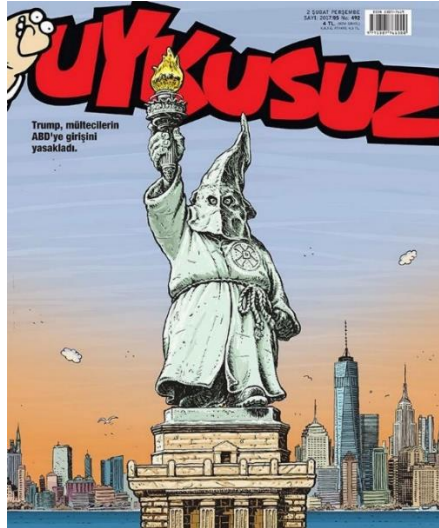
**Şekil 3.15:** Çeşme, Marcel Duchamp

Artık yeni bir şey üretmenin pek de mümkün olmadığını söyleyen postmodern düşüncenin ortaya çıkışı, devasa boyuttaki tüketimin bir sonucu olarak görülebilir. İnsan her şeyi olduğu gibi sanatı, sanatın dilini ve sanatın malzemesini de tüketmiştir. Ancak her ne olursa olsun yaratıcı beyin ölmez.

İçinde yaşadığımız bu yeni yüzyılda, çağdaş batı toplumları için ‘imge merkezli’ ve ‘göz odaklı’ demek yanlış olmaz. Ancak yazının her dönemde anlam ve anlatımın gerçekleşmesi için var olduğu ve olacağı gerçektir. Sürekli etkileşim halindeki bu ikilinin, yani dilsel ileti ile görsel iletinin birlikteliği kitle iletişiminin en bariz dil kodlamasını oluşturur. Günümüzde, kitle iletişimi düzeyinde, öyle görünüyor ki dilsel ileti bütün resimlerde bulunmaktadır: Başlık olarak, açıklayıcı yazı olarak, gazete makalesi olarak, film diyalogu olarak, fumetto<sup>25</sup> olarak (Barthes, 2017:29)

Görsel toplumun bir sonucu olarak, her toplum kendi imgesini yarattığı gibi bu imgeler tarihsel olarak değişebilmektedir de. Örneğin Aydınlanma çağı kültürel kodları ile modern çağın kültürel kodları aynı değildir. Aydınlanma sanat ve din aracılığıyla görsel kodları yazılı kültüre dönüştürürken, modernizm fotoğraf makinesi ve televizyonun icadı yani medya yoluyla görsel kültürü küresel kültüre dönüştürür. İnsanlık tarihindeki bunun gibi kırılmalar sosyal yapıdaki zihinsel modeller üzerinde derin etki gösterir. Bu etkilerin sonuçları sosyo-kültürel göstergeler yaratır (Aykut, 2013:707).

Bazı kültürel göstergeler ve toplumsal imgeler, hemen her kültürde aynı şeye işaret eder. Özgürlük heykelinin ABD’yi, Mandela’nın Güney Afrika’yı akla getirmesi gibi. Yani görsel temelli bir ortak kültür yaratılmıştır.



**Şekil 3.16:** Uykusuz Dergisi 2 Şubat 2017 sayısı kapağı

<sup>25</sup> İtalyanca’da çizgi roman.

Bir Türk karikatür dergisi olan Uykusuz'un 2 Şubat 2017 sayısının kapağındaki bu görsel, özgürlük heykeli üzerinden yaratılmış bütünüyle politik bir imgelemdir. Özgürlük Heykeli burada Amerika'yı ve Donald Trump'ı simgeler. Heykele giydirilmiş, beyazların üstünlüğünü savunan ırkçı Ku Klux Klan örgütüne ait kıyafetle, Amerika'nın ve Trump'ın ırkçı görüşü ile özgürlük heykeli üzerinden ironi yaratılarak, görseli gören herkes için aynı mesaj iletilir. Bunlar o kültürlere ait kültürel göstergelerdir ancak evrenselleşmiş sembollerdir.

Görsel toplumda da, hakim fikir yöneten sınıfın, yani ekonomiyi yönlendiren sınıfın fikridir. Bu görüşe göre, kültür ideolojinin bir parçasıdır; ve ideoloji, aynı zamanda sınıfsal konumları yansıtır. O halde, bu tür bir bakış açısına göre, görsel kültür, sınıfsal eşitsizliklerin yeniden üretilmeleri ya da reddedilmelerini sağlayan yol ve ideolojinin bir parçasıdır (Barnard, 2010:216). Marksist açıdan üretim araçlarını kontrol eden egemen sınıf, aynı zamanda zihinsel üretimi de kontrol eder.

Bir başka görüş olan Weber'ci görüşe göre ise durum yalnız ekonominin yönlendirmesinde değildir. 'Toplumsal itibar' ve 'toplumsal onur' kavramları konuya dahil olur, statü grupları aynı zamanda ortak bir yaşam tarzını paylaşır. Marksist görüşle ekonomik bazda aynı fikirleri paylaşmasına karşın Weber'e göre statü, toplumsal itibar ve onurun dengesiz dağılımıyla ilgilidir. Ona göre, pazarın içindeki ya da ekonomik durum, kapitalist bir toplumdaki politik gücü izah etmeye yetmez; ve bununla ilgili bir açıklamamın statü grubu kavramıyla tamamlanması gerekir. Kültürel tüketim, mutlaka ekonomik sınıfın bir sonucu ya da yansıması değildir; ancak bir statü grubunun üyesi olmakla açıklanabilir (Barnard, 2010:218-219). Öte yandan "imgeden korkma" olgusu ortaya çıkmıştır. İmgelerin en sonunda kendi yaratıcılarını, yönlendiricilerini yok edeceği kaygısı her dönemde yaşanmıştır. W.J.T. Mitchell'in fetişizm ya da putperestliği bu konuya örnek gösterir.

Bütün bu gelişmeler görme odaklı toplumların oluşmasında birer nedendir. Ancak toplumun kültürünü ve dilini neredeyse baştan yazan bu gelişmeler, toplumu birleştiren en temel unsur olan, üzerinde uzlaşmış dil'i, dolayısıyla iletişimi elinden almak değil midir? Toplum, mit toplumunun birleştiriciliğini kaybettiğinde, etkisizleşmiş topluluktaki bölünme gerçek tarihsel topluluğun devreye girmesiyle aşılincaya kadar, gerçekten ortak bir dilin bütün göndermeleri de yok olmak zorundadır (Debord, 2016:138). Bu ortak bir dil keşfetmede yenilikçi bir sebep

olabilir. Başlangıçta insanın, bir ortaklık yaratarak toplumu güçlendirme, onu yüceltme ve onun kanadı altında güvende olma inancı onu ortak bir kültür ve dil sistemi yaratmaya itmişse de, şimdi onu bozmak, yıkmak ve bu yolla belki yenisini üretmek belki de artık kolektif davranışın getirilerini birer sınırlandırma ve kurallar bütünü olarak gördüğünden onu parçalara ayırarak bireyselleşmek istemektedir.

Televizyon gibi hedef kitleye doğrudan ulaşabilen teknolojik araçlar ve görüntü teknolojilerini kullanarak medya kültürü yaratan bu tabii konjonktür, kitlesel boyutta algıyı da yönetme gücüne sahiptir. Fotoğraflar ve hareketli görüntüler üzerinde istediği gibi oynayarak, bunları bir propaganda aracı haline getiren silahlı güçler ve iktidarlar için, görüntü ve medya araçları en önemli enformasyon dağıtım ve algı yönetim kanalıdır. Bir örnek olarak Irak'a savaş açan ABD'nin, bu savaşı hangi propaganda biçimleriyle yürüttüğünü ve savaş görüntülerinin nasıl bir süzgeçten geçirildiğini hepimiz artık iyi biliyoruz (Karadağ, 2004:16).



Şekil 3.17: Kuşatma Savaşın İyidir, Irak Savaşı karşıtı Amerika yanlısı reklam afişi

Zaman zaman bu propaganda enformasyonunu boşa çıkaran girişimler de mevcuttur. Afganistan Savaşı'nda servise sokulan ve dünya basınında geniş yankılar bulan 'Afganlı genç kız' portresini çeken Steve Mc Curry'nin, savaş sırasında aynı kişinin portresini yeniden çekmek için, ABD ordusunun, basının ve istihbarat örgütlerinin nasıl el birliği ile çalıştıkları hafızalardaki tazeliğini korumaktadır. Steve Mc Curry'nin aynı zamanda 1.Körfez Savaşı'nın sembolü olan 'petrole bulanmış

balıkçıl kuşu' konulu fotoğrafa da imza attığını göz önüne aldığımızda, Amerikan saldırısına uğramış iki ayrı ülkeden uygun zamanda enforme edilen görüntülerin, birçok başarılı 'fotoğrafçı göz'ün savaş aygıtlarının gölgesinde, hatta zaman zaman onların amaçları doğrultusunda nasıl çalıştıklarını açık şekilde kanıtlamıştır (Karadağ, 2004:17) .



**Şekil 3.18:** Petrole Bulanmış Balıkçıl Kuşu, Steve Mc Curry, 1991, Körfez Savaşı

Gözün görebildiği 'şey'ler sınırlardan çoktan taşmış, görüntüler toplumları işgal etmiştir. Görsel kültür de kitle iletişimin sınırsız olanaklarıyla küreselleşmiş, evrensel bir kültüre dönüşmüştür. Bugün 'kırmızı gül' dünyanın her yerinde aynı anlamı taşıyan 'aşk'a işaret eden bir gösterge, yani küresel görsel kültürün bir parçasıdır. Ancak tüm araştırmalar geçerli bir evrensel kültür mü yaratılmalıdır yoksa tamamen özgün açık yapıtlar mı ortaya konmalıdır sorusu üzerinedir. En azından sanat, bu sorunun cevabını dönem dönem radikal bir tavır ortaya koyarak aramıştır.

### 3.4 Görsel İletişim

İlkel insanın ilk andan itibaren imgelerle düşünebildiğini ve toplu yaşamaya başladıktan sonra iletişime geçme ihtiyacı duyduğunu biliyoruz. Ancak ilk aşamada ortada dil olmadığından, bir aktarım ve iletişim aracı olarak son derece basit düzeyde şekil ve resimlerden yararlanılıyordu. Günlük yaşamda insanlar toplumsal, sosyal ihtiyaçları doğrultusunda ve oyunların, gösterilerin, ritüellerin yapıldığı yerleri göstermek amacıyla önce toprağın üzerine şekiller çizmiştir. Basitleştirilmiş bu

resimler en sonunda harfler, sayılar ve karakterler olarak geliştirilmiştir. İletileri yazılı dile dökmekten önce imgeler, insana iletişim kurmada yardımcı olmuştur (Parsa, 2004:1-2). Ancak görsel iletişim ile sözel iletişimin gerçekleşebilmesi için gereken koşullar farklıdır. Sözel iletişimin temelinde dil yatar. Dil bu bağlamda, anlamın üretilip paylaşılması için oluşturulmuş simgesel sistemdir. Bu sistem aynı zamanda karşılıklı iletişim sürecini belirlemektedir. İletişim sürecinin yaşanması için en az iki kişinin varlığı gerekirken, görsel iletişim süreci bireyin zihinsel zihinsel sürecinde tek başına yaşanmaktadır (Parsa, 2004:2). Dolayısıyla tamamen bireysel olarak gerçekleşir. Ancak bu zihinsel süreç duygu ve düşünceleri imgelerle aktarmak kadar kendiliğinden gelişen bir süreç değildir. Çünkü bazı görsel tasarım ve imgeler, yalnızca görme eyleminin tek başına yetebileceğinden fazlasını içerebilir. Elbette burada dilin önemi inkar edilmemektedir, görsel ve sözel her iki iletişim sistemi birbiriyle iç içe girmelidir; ancak günümüzde imgebilim ve görsel iletişim alanlarının da gelişimine gereksinim olduğu açıktır (Parsa, 2004:4). Görsel iletişim modelinin yek unsuru birey, gördüğü şeyle bağlantı kurmak üzere kendi başına bir zihinsel faaliyet yürütür ve düş gücünden, görsel belleğindeki görüntülerden yararlanarak, gördüğü şeyi yeniden üretir. Görsel iletişim, bilgiyi aktarmanın en dolaysız yoludur. Görüntüler de, bilincimizin ve algılamamızın üzerinde doğrudan etki yapan uyarıcılardır (Karadağ, 2004:37).

Görme işlemi, bir dizi zihinsel faaliyet içeren ve beyinde gerçekleşen bir eylemdir. Ancak görsellerle bağ kurarken görmenin bu fiziksel boyutu dışında bir de psikolojik boyutu değerlendirilmelidir. Burada algılama ve kişinin görsel algı psikolojisi ile yaşamış olduğu deneyimler devreye girmektedir. Sayısız bildirişim öğeleri aynı anda kavranırken, insanlar yaşadıkları bu görsel algı deneyimlerine bir düzen ve anlam yükleme eğilimine girerler (Parsa, 2004:10).

Görme eylemi bireysel bir süreçtir ancak asla pasif değildir. Bir televizyon programında ya da bir tiyatro oyununda bizi interaktiviteye sürükleyen görsel/işitsel kodlarla karşılaşırız. Bu da bizi gördüğümüz şeyi anlamlandırmada çözümlene yapmaya iter.

Özetle ;

- Dilin kural ve sınırlarını ortadan kaldırarak subjektif bir alımlamanın zeminini oluşturur,

- Dilin keşfinden önce iletişimin ilk ve en ilkel şeklidir,
- İletişimin baş unsuru kaynak, görsel iletişimde yaratıcıdır ancak sözlü iletişimdeki gibi alıcıyla doğrudan temas kurmaz. İleti üzerinden iletişim kurar,
- Bireysel ve soyut bir iletişim biçimidir. Alıcının görsel iletiden algıladığı, bir aktarıcı olarak kaynağın ilettiği şeyle aynı şey olmayabilir. Bu sebeple doğrudan bir iletişim şeklinden çok aktarım biçimidir.





#### **4. MODERNİZMDEN POSTMODERNİZME TİYATRODA GÖRSELLİĞİN DÖNÜŞÜMÜ**

Tiyatroda modernist etkinin güç kazanışı, ana akımın dışında kalan teorik öneri ve pratik uygulamalarıyla karşı gerçekçi akımların o dönem için ‘aykırı’ olarak tanımlanabilecek tavrıyla başlar. Bu tavrın en ilgi çekici yanı, o döneme kadar biçimsel ve içerik bağlamında karşılaşılmaması olağan sahne yapıtlarının her birinde rastlanan boyutsuz, konvansiyonel tiyatroya ait yerden yükseltilmiş tek açılı sahne yapısında görülen sıradan sahne görselleri ve manzaralarını alt üst eden bir sahne görüntüsüne ulaşma çabasıyla beraber yaşanan kırılmadır. Çünkü karşı gerçekçi akımlarda, birbiriyle çatışma halinde sınırları belirgin akımlardan çok, birbiriyle etkileşim halindeki, kurum ve kuralları yıkmak üzere yola çıkan radikal bir değişimden söz etmek gerekir. Süreç içinde karşı gerçekçi akımlardan doğan yenilikçi ve öncü fikirlerin kendine tiyatro sahnesinde yer buluşuyla birlikte değişen sahne görüntüsü, görsellerin boyut kazanmaya başlaması ve hatta ortam teknolojilerinin sahne yapıtlarının önemli bir parçası haline gelişi postmodern akımları tetiklemiş, postdramatik tiyatronun doğuşuna yol açmıştır. Bu bölümde tiyatronun modernizmle birlikte köklü biçimde değişen sahne görüntüsünün, postdramatik tiyatronun bugününe kadarki süreçte nasıl değişti incelenecek, tarihsel sıralama içinde tiyatronun görsel dünyayla hangi izlekte bulunduğu tespit edilecektir.

##### **4.1 Karşı Gerçekçi Akımlarda Söz ve Görsel**

19.yüzyıl başında etkili olan realizm, naturalizm gibi akımlar hem edebiyat hem de sanatta kendini gösterirken, tiyatronun dil ve yöntem arayışı sürüyordu. Endüstri devrimi ve makine endüstrisinin yol açtığı ekonomik ve sanatsal devrim, yalnızca toplumsal hayatı derinden etkilemiyor, insanların yaşam biçimleriyle beraber hayatı algılayış şekillerini ve estetik bakışlarını da değiştiriyordu. Kapitalizm hızla güç kazanırken, romantizmde var olan incelikli duygular yoğunluğunu da önemini de yitiriyordu. Dolayısıyla gerçeklik, romantizmin coşkulu ve hassaslığı karşısına bilimsel bilgiyi ve katı gerçekliği koyarak, sanatı alımlayıcısı ile bir yüzleşme-yüzleştirme biçimi olarak kullanıyordu. Tüm bunların ışığında gerçekçi tiyatro

anlayışı başlıca şu ilkeleri benimsemiştir; somut yaşam gerçeğinin yansıtılması, çevre etmenlerinin dikkate alınması, bilim yönteminin uygulanması, düşüncenin dış dünyaya açılması ve illüzyon (yanılsama) yaratılması (Aydoğdu, 1997:27) Elbette bu gelişme yazardan yönetmene sahnelemeye uzanan süreçte yer alan herkesin her açıdan gerçeği gözetmek için yeni yöntemler aramasına neden olmuştur. Oyunun yalnız konusu, kişileri, dili değil, görüntüsünün de gerçeğe benzemesi söz konusudur. Bu ilke doğrultusunda dekorun, giysilerin, makyajın, kullanılan eşyanın, ışıklamanın gerçeğe benzer olmasına, gerçeği aynen yansıtmasına dikkat edilmiştir. Fakat bu durum bir sorunsal da ortaya çıkarır. Öncelikle yazarın veya izleyicinin gerçeğe benzer olarak gördüğü şeylerin gerçekliği öznel ve görecelidir (Duman, 2017:69) Üstelik sahnedeki herşey gerçeğin ancak bir temsili olabilir. İzleyici ne kadar gerçekliğe ikna olsa da, bir temsilin seyircisi olduğunun farkındadır. Yani gerçekliği birebir sahnede yaşamak imkansız olduğuna göre seyircinin tiyatro ile yaşam gerçeği ayrımının farkında olduğunu bilerek onun hoşgörüsüne, isteğine güvenmek gerekecektir (Duman, 2017) Gerçekliğin tam olarak asla sağlanamayacak olması görüş ayrılıklarına ve gerçekçilik karşıtı akımların ortaya çıkmasına neden olur.

Karşı gerçekçi sanat akımları, zenginleşen orta sınıfın incelikten uzak zevkleriyle birlikte yükselişe geçen sanat eserlerine karşı tepki olarak ortaya çıkmıştır. Anlaşılır ve açık bir dil kullanılan gerçekçiliğin bir uzantısı olarak ortaya çıkan sanatsal değeri düşük eserlerin karşısında sanatçılar, sanatın özgünlüğünü savunacak bir alternatif sunmayı amaçlamıştır. Buna koşut olarak 19. Yüzyılın melodram, gerçekçilik, doğalcılık gibi akımlarının içeriğini belirlediği sözlü tiyatro geleneği, yüzyıl sonunda öncü sanat akımlarının sahneye fırlamasıyla Aydınlanmadan o yana süren egemenliğini yitirir (Candan, 2010:17). Bunun yanında 1960'larda sistem karşıtı hareketlerin çoğalması ve toplumda muhalif fikirlerin artması, düşünsel yapının akabinde sanatı da değiştirmiş, o güne kadar sanata görevler yükleyen anlayışa karşı çıkan yeni bir sanat anlayışı yaratmıştır. Ancak bu anlayış beraberinde bir dil krizi yaratmıştır. Yazılı dilin otoritesini yitirmesi, modernliğin eleştirmenlerinin başlattığı bir süreçti. Nietzsche'nin daha 1876'da koyduğu bir teşhis; dilin gücünü yitirdiğine, hasta olduğuna ve güçlü duygu aktaran, iletişimi sağlayan ve bilgi ileten tek araç olmaktan çıkmıştı. Onun işlevleri, bedene, resme ve filme aktarılmıştı (Karacabey, 2007:44).

Karşı gerçekçilere göre, güzeli gerçekleştirebilen sanat, yaşam gerçeğini kopya etmekten daha soylu bir iş yapmış olur (Şener, 2017:228). Bu, karşı gerçekçilerle ilgili bir ip ucunu da içinde barındırır. Gerçeği kopya etmenin yerine, özgün bir ‘sahne dili’ yaratacak olan fikirler ve tasarımlarla, geleceğin tiyatrosuna dair devrimsel nitelikte girişimlerde bulunurlar. Karşı gerçekçi tiyatro estetiğinin öncüsü Wagner, sahnenin düşsel ve ülküsel bir dünya olmasını, gerçek olan seyirci dünyası ile arasında kesin bir ayırım bulunmasını gerekli görmüş Özüaydın (2016) bunu da kendine özgü yeni mitsel bir dünyayla yaratmaya çalışmıştır.

Yüzlerce yıldır var olan yapısal antropolojide de karşımıza çıkan, insan zihninin en temel özelliği olan ve her yerde aynı işleyen, ikili karşıtlar sistemini mitlerde de görürüz. ‘iyi-kötü’, ‘kutsal-dünyevi’, ‘ruh-beden’, ‘insan-tanrı’ karşıtlarında var olan düalist savaşın sonunda ortaya çıkan ‘Tanrı’nın ölümü’, insanlığı terk etmesi teması, yükselen nihilizmin ve geleneksel ahlakın ve batı tarzı medeniyetin çöküşünün de bir sembolüdür. Wagner’in mitleştirmeye amacı, geçmişte var olan durumu, olduğu gibi taklit etmek değil, aksine ondan hareketle, insanın evrensel sahip olduğu patolojik rahatsızlıkların nedenlerini sorgulamak ve bugünün gerçekliğini mitleştirerek derin bir anlam katmanına ulaştırmaktır. Böylece Wagner operaları, metaforik semboller bütünü olarak sonsuz müzik idealini ve sanatını, semiyolojik ve mitsel birer anıtsal ütopyaya dönüştürmek ister (Ülger, 2014:212-213).

Wagner’in mitselliği yeni bir çeşit Alman mitidir. Wagner’in tragedyası, Hegel’in ahlak felsefesinin izlerini taşımasına karşın, Hegel’ci yüksek ahlak düzenini savunmaz. Bu tragedya epik değil, liriktir (Şener, 2017:225). Wagner’in dram sanatına bu yaklaşımı, yüzyıl başında tüm Avrupa’yı etkileyecek romantik akımı yeniden canlandırdığı gibi, toplumsal işlevi bağlamında estetizme dahil olur. Estetikçi görüşte Gerçekçi tiyatrodaki günlük konuşma yerine, şiirli sözün anlatım üstünlüğü vurgulanır. Böylece tiyatronun dili, hem daha anlamlı hem daha güzel olacaktır. Güzellik sahne üzerinde görüntünün şiiri ile sağlanır (Şener, 2017:230). Wagner’in derinlikli tiyatro anlayışında bu yeni görüntü dili net biçimde fark edilir. Wagner için önde gelen, soyutun, ilkelin ve ruhsal derinliklerin sergilenmesiydi. Sanatçı bunun izleksel olarak en uygun karşılığını mitolojide, simgeler ve düşsel dünyasında buldu (Candan, 2003:6). Ancak Antik Grek kültüründe türkülerde, masallarda, halk söyleninde kısacası sözlü bir anlatı geleneğinde yer etmiş mitler bugünün insanı için aynı anlamı taşımayabilir, tanrılara ait söylenlerle çağdaş

yaşamın bağdaşmasını istemek günümüzün sahne yorumunu fazlasıyla zorlayabilir (Candan, 2010:37). Dolayısıyla Wagner'in ve bugünün 'mit'i, hem simgeseldir hem de simgelerle bağdaşık bir içeriğe sahiptir. Bir çok yazar ya da yönetmen "mitos"u sadece bir simge olarak, gündelik bir gerçeğe uzanmanın sıçrama tahtası olarak kullandığı yeni anlamlar çerçevesi yaratmayı seçer (Candan, 2010:37). Simgelerin kurguladığı dünyanın ruhani ve mistik bir tarafı vardır ve Wagner tiyatrosunun ruhanileştirilmesi fikrini, kendi çalışmalarında dışsal aksiyonun ruhun içsel aksiyonuna tabi olduğu noktasındaki ısrarıyla da destekliyordu. Bu tabiliği sağlama süreci, doğalcıların çok fazla fizikselleştirdiği sanatı ruhanileştirme süreci, hem teorik hem de pratik anlamda tiyatrodaki simgecilik odak noktası haline geldi (Carlson, 2008:300-301).

19. yüzyıl tiyatro düşüncesinde yer etmesiyle birlikte, 20. yüzyıl tiyatrosu için de bir alternatif sunan bu önermeyle Wagner, dramın içerdiği sözün yerine, simgelerle örtük biçimde ifade edilen ya da yalnızca sezgi yoluyla kavranabilen gerçeğe ulaşmaya çalışır. Müziğin büyümesini de bu amaç için kullanır. Wagner, rol kişinin duygularını aktarmak için müziğin, sözden daha güçlü bir araç olduğunu düşünür ve sözle aktarılan gerçeği ifade etmek için orkestrayı kullanır (Özüaydın, 2016:18). Ancak Wagner'in tek silahı müzik değildir. Yönettiği çok sayıda opera, birçok sanat dalından iz taşır. Bu sanatsal çeşitliliği de 'Gesamtkunstwerk'<sup>26</sup> kavramıyla açıklar. Wagner'e göre geleceğin sanatı bir ortak sanat ürünü, bir birleşik sanat yapısı (Gesamtkunstwerk) olmalıdır. Birleşik sanat, en ideal sanattır. Tiyatrodaki plastik sanat düzeni, ışıklandırma, dekor, müzik ve dramatik metin uyumlu bir bileşim meydana getirir (Şener, 2017:222).

Wagner'in sahnelemesinde ilkler söz konusuydu. Seyirci ile düşsel dünya arasında olabildiğince ayırım olması gerektiğini savunuyor, buna uygun olarak da sahneyi salondan uzaklaştıran bir mimariyi tercih ediyordu. Bunun yanı sıra tarihte ilk kez oyun sırasında salon ışıkları karartılmaya başlandı. Buna koşut olarak sahne ışıklarının yön, renk ve yoğunluğu zenginleştirildi. Wagner aynı zamanda sahnede

---

<sup>26</sup> Gesamtkunstwerk, müziği, dramayı, şiiri estetize ilkelerle aynı düzlemde sunan bütünlüklü sanat eseridir.

ıřıkla atmosfer yaratma, simgesel renk kullanma denemeleri yapıyordu (Candan, 2003:9).

Wagner'in tiyatroya getirdiđi tek yenilik bu deđildir. Perdenin aılıř kapaını hızı bile oyun ritmine hizmet eder. Her ne kadar uygulamada istediđi sonuca varamamıř olsa da, dekorun da 'dramatik eylem temposu'na uygun tasarlanması gerektiđini savunur. Grnt ođesinin, dramın zaman akıřının bir parası olmasını istiyordu (Candan, 2003:10). Wagner'de grnt, dramının akıřını hem belirleyen hem de yneten asal ođedir. Wagner'le bařlayan bu kurgusal ve byl dnya, izleyiciye grnt odaklı bir dnya sunar. Karřı gereki eđilimlerin tamamında sahnede bir grnt řiiri vardır. Oyle ki, Maeterlinck gibi karřı gereki yazarlar ve Edward Gordon Craig gibi tasarımcılar, etten kemikten oyuncunun, bu dř dnyasına hizmet eden grntlerin nnde bir engel olduđunu savunur. Sahnenin grnts olayın getiđi evreyi gereki olarak gstermekle ykml tutulmamıř, tersine grntnn amacının gzeli gerekleřtirmek olduđu ve tıpkı szn gzelliđi gibi, grntnn gzelliđi ile tinsel olanın, derin ve saltık olanın sezdirileceđi ileri srlmřtr. řiirli atmosfer szden ok grntnn ustalıđı ile elde edilmiřtir. Simgesel tiyatro yazarları sahnede yalınlıđa nem verir, řiirin anlatım gcn pekiřtirirken, aynı eđilimi paylařan sahneye koyucular ve dekorcular szle anlatılmak istenen duyguyu, anlamı, atmosferi grnt diline evirmenin yollarını aramıřlardır (řener, 2017:231).

Grntnn dili daha sezgisel olduđundan net deđildir. Bu da karřı gerekilerin, sembolistlerin byl dnyasına girebilmenin anahtarıdır. Buna bađlı olarak geleneksel dramdaki atıřma, gerilim ve krizlere rastlanmaz. Sahne dzeni iindeki herřey uyumlu ve dengeli bir devinim iindedir.

Wagner gibi diđer karřı gerekiler de, Wagner'den dn aldıkları dřnsel ilkelerle birlikte, deneysel ve akılcı pozitivizme karřı, sezgisel ve dřsel olanın peřine dřer.

Ancak karřı gereki eđilimler ilk olarak yazın dnyasında, Mallarme, Edgar Allen Poe, Baudelaire gibi isimlerle bařlar. Oyun yazının da pek etkili olamamasına rađmen en byk atılım, 20.yzyıl bařında Maeterlinck, Edmond Rostrand, Alfred Jary gibi Fransız sembolistlerden gelir.

Maeterlinck bir oyun yazarı olarak, en bilinen simgeciyedir. Maeterlinck metinlerinde dramın bařat gesi olan atıřmayı ortadan kaldırır ve yeni bir aksiyon

biçimi önerir. Maeterlinck çözümü, aksiyona dayalı çatışmalardan örülü dramda değil; 'statik dram'da aramaya başlamıştır. Statik dram temelde merak ögesine tutunarak ilerlemez, durağan şekilde görünüp kaybolan hayaletsi bir dizge içinde biçimlenir. Statik dram, Saussure'ün belirlediği eşzamanlılık x artzamanlılık farklılığı içerisinde aksiyona dayalı dramla karşılaştırılarak anlaşılabilir (Şahin, 2012:34-35).

Maeterlinck'in burada bahsini ettiği statik dram, yükselen ya da alçalan bir aksiyonu işaret etmez, bir çağrışım dizisi üzerinde yer alır. Ve dramatik olmaktan çok felsefidir. Sözcüklerin kendisinden değil, neden oldukları çağrışımlardan yola çıkar. Dolayısıyla Maeterlinck için söz, bir mesaj iletme işlevinden sıyrılır. Oyunun tamamını şekillendirmek yerine, onu açan bir şifre görevi görür. Sözcükler oyun kişilerince fütursuzca etrafa saçılır ve duyan herkes için farklı şekilde anlaşılmayı bekleyen sayısız anlama işaret eder. Zaten bu oyun kişileri gerçek kişilerden çok sezgisel bir dünya yaratan hayalet benzeri varlıklardır. Maeterlinck'in söz konusu oyunları sahnedeki gösterenler yoluyla, daha geniş çaplı gösterilenlere işaret ederler (Şahin, 2012:39).

Ayrıca olaylar, oyun kişilerinin ruhsal yaşamları etrafında döner. Bu oyun kişileri harekete geçmekten çok, bekleyiş ve durağanlık içindedir. Ve hatta Maeterlinck bu oyun kişilerini, gerçek, canlı oyuncuların oynamasını, metnin gerçekleşmesinde bir engel olarak gördüğünden, kuklalara uygun şekilde yaratır. Kuklaları gerçek bedenlere yeğler. Kuklaların hareketleri simgesel bir jest dili içerir. Bu yüzden de kuklaların gizemli ve simgeci yanından faydalanmak ister. Kaldı ki, oyuncunun rolü ayakta tutması için gereken veriden yoksundur Maeterlinck oyunları. Oyun kişilerinin önceleri yoktur, gelecekleri imkansızdır. Oyun kişileri, metinler üzerinden öylesine sahneye fırlatılmış, kendinde olmadan aktarmaları gereken şeyleri kurulmuşcasına söyleyen içi boş figürlerdir (Şahin, 2012:37).

Maeterlinck bu bakımdan yenilikçi ve özgündür. Ancak genel anlamda karşı gerçekçi akımların yazın dünyasında etkili olamaması, bir oyun yazarı olarak Maeterlinck'i döneminin iz bırakmış yazarlarından kılmaktadır. Ayrıca Maurice Maeterlinck, oyunları yanında kuramsal yazıları ile de simgeci düşünceyi tiyatroya uygulamaya çalışmıştır (Şener, 2017:227). Hem Maeterlinck hem de tüm sembolist yazarlar için, oyuncunun taklidinin en aşağı mimetik tavır olduğunun iddia edilmesinden çok önce,

sözün egemenliği sahneyi ele geçirdikçe, canlı beden sahnedeki silinecektir. Simgeci bir tiyatrodaki kan ve etten oluşan bir anlatım aracı işlemeyecektir (Şahin, 2012:37).

Oyuncunun neredeyse yok edildiği, oyun yazarının ise geri plana atılmaya başlandığı bu anlayışta sistemin ön gördüğü tiyatro yapısının nasıl olduğuna ilişkin çok sayıda soru ortaya çıkıyor gibi görünebilir. Ancak tüm bu, bir rüyayı andıran sahne dili tesadüf ya da rastgele değildir. Dolayısıyla yeni tiyatro, oyun yazarının sanatı üzerine değil, yapımın tüm öğelerini, yaratmasa bile kontrol edecek olan yönetmenin sanatı üzerine temellenecektir (Carlson, 2008:315). Yönetmenin sanatını şekillendiren en önemli gelişmelerden biri de sembolizmin ortaya çıkışı olacaktır.

Simgesel düşüncenin tarihi, yazıdan ve dilden çok önce vardır ve insanın var olduğu tarihten beri izleri görülür. Ancak bugün değişen insan algısı, artan bilinç düzeyi, etkileşim halindeki toplumsal ve küresel kültürler, simgesel ve mitsel düşünmeye doğuştan eğilimi olan 'insan'ı, daha karmaşık, alegorik bir okumaya ve düşünme yöntemi geliştirmeye zorlar. Bu mitlerin ve ritüellerin bugün başka bir algıyla da olsa yeniden gündeme gelişini anlamaya yardımcı bir savdır. Dinsel deneyim ritüellerinin hesaplanmış bir şekilde böyle yeniden canlandırılması amaçlanarak geliştirilen teoriler, uygulamada imkansız değilse bile zor girişimlerdir. Bu gerilim bir halk şiiri arayan Wagner'in peşinden giden simgecilerde özellikle belirgindir, zira onların yaratımları istisnasız bir biçimde çok rafine, çok soyut ve sıradan insanın ilgi alanlarının hatta kavrayışının oldukça dışındadır (Carlson, 2008:327).

Görme, işitme ve hatta bedene ilişkin tüm alanlarda insana ait algı genişlemiş, yeni doğan kapitalist sanayi toplumu makine ile insan bedeni arasındaki deviniminden ilham alacak yeni bir bakış ortaya çıkaracaktır. Algıdaki değişimlerin sanat alanında yeni biçimleri var kılması kaçınılmazdı. Rönesanstan beri resim ve müzik, görme ve işitmeye ait belirli verilerden hareket ederek biçimlenirken, görme ve işitmedeki değişimlerin niteliği, bu alanlarda yeniyi yaratacağı (Karacabey, 2007:42, 43).

Doğaya ve insana ait herşey simgesel bir anlam kazanabilir. İnsan bilinçli ya da bilinçsiz olarak bu simgeleri sembollere dönüştürmüştür (Sağlık, 2010:51). Dolayısıyla simge ve sembollerini sadece birer tasarı olarak düşünmek hatadır. Bir sembol oluşturmak kadar insani bir dürtü yoktur denebilir (Drucker, 2014:205). Dilin ortaya çıkışının dahi bu dürtüyle doğrudan ilgisi vardır. Dilde var olan mecaz, kinaye gibi anlatım yolları, örtüktür ve sembollerle ilişkilidir. Soyut kelime ve kavramlar

artıkça, dilin de hacmi büyür, kendine, sembollerin dünyasında olduğu gibi mistik ve gizemli bir ifade gücü edinir. Toplumsal kültür hızla gelişir ve zenginleşirken, dil de giderek karmaşıklaşır. Çünkü düşünce yapısı ve hacmi büyür, anlatım olanakları genişler, ifade gücü artar.

#### 4.1.1 Sembolizm

Sembolistler için sanatın ve tiyatronun konusu, gerçekçilerin ‘gerçek’ kabul ettiği güncel olandan ya da somut gerçekten beslenmez. Sanat düşsel ve soyut dünyaya ulaşmanın ürünüdür. Soyut ve gizemli düşsel dünyayı sezdirmek ister. Bunu da kendi diliyle, imgelerle yapar. Bu ustalık isteyen dolaylı anlatım becerisi, sembolistleri aynı zamanda birer şaire dönüştürür.

Simgecilik (Sembolizm) akımı, adını şiirin simgelerle anlatılmasından almıştır. Sanat yapıtı, soyut, gizli, gizemli gerçekleri doğrudan doğruya değil, onları sezdiren, anımsatan, çağrıştıran bir benzeri ve ya parçası ile anlatır. Özellikle şiir türünde simgecilik, şiirin iç ve dış güçlerin oluşturduğu belirsiz gerçeğin anlatımı olmasını gerekli görür. Şiir bunu mit, imge, benzetme yoluyla ve atmosfer yaratarak başarabilecektir (Şener, 2017:226). Bu yüzden de sahnede somut gerçeğin görüntüsünün yerinde, şiir vardır.

Sembollere dayalı anlatım biçimi geçmişten günümüze bir çok sanatçı tarafından bir çeşit bilgiyi bünyesinde kodlarla barındırması nedeniyle benimsenmiş ve yapıtların oluşumunda yöntem olarak seçilmiştir. Günümüzde hala sanat eserlerine konu olan masallar ve mitler özellikle 1990’larda imgesel öykülerin betimlenmesinin önüne geçerek “kişiselleştirilmiş” , sanatçının kendi mitini yarattığı ve dünyasını efsaneleştirdiği, özel anlatım ve dışavuruma dayanan yeni bir dalganın oluşumuyla bir çeşit dönüşüme uğramıştır (Sağlık, 2010, 53,54).

Carl Gustav Jung’un kolektif bilinç dışına ait tüm imgeler, bugün sanat eserlerine ve sanatçıların kişisel dünyalarında yeniden ele aldıkları kişiye özgü hikayelere dönüşmüş, yaratımlarının kaynağını oluşturmuştur.

Uygulamalarıyla olduğu kadar kuramları ile de simgeci sahne dilini belirleyen sanatçı kuramcılar, Adolphe Appia ve Edward Gordon Craig oldu. (Şener, 2017:231). Karşı gerçekçi estetiğin öncülerinden Appia’ya göre, doğal olan sanatsal değildir.



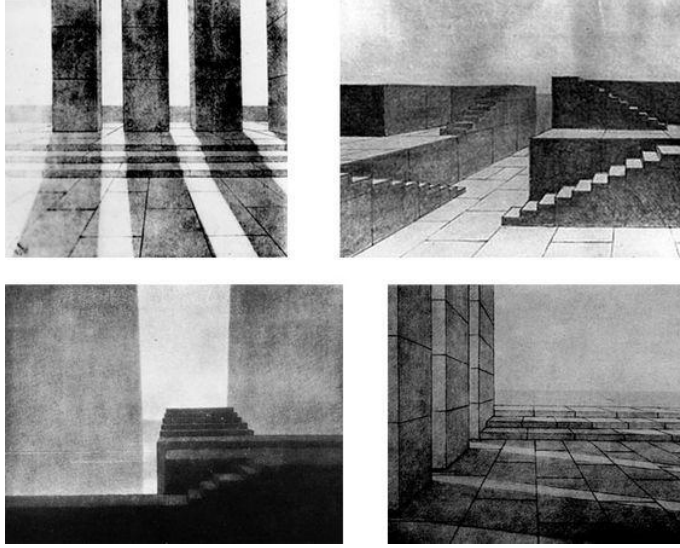
Appia, Wagner'in ortaya attığı fikirleri geliştirmek üzere yola çıkan bir başka tiyatro kuramcısıdır. Ancak ortak sanat yapıtı onun anlayışının bir parçası olamamıştır. Appia çeşitli sanatların ortaklığından çok, tiyatro sanatına üstün anlatım zenginliği kazandırmak üzere yola çıkar. Karşı gerçekçilerin imgelem dünyasını bunun için kullanır. Karşı gerçekçilerin genel tavrına uygun olarak göstermecî sanatı<sup>27</sup> redded, onu yaşamayı hedef alır.

Appia için oyuncu önemliydi. Ancak oyuncuyu teatral ifadenin bir parçası yapmak için, oyuncunun dekorun önünde oynamasını değil, onun içinde yer almasını şart koşuyordu. Appia'nın illüzyon anlayışında seyirciyle düşünsel gerçeği paylaşma fikri vardır. Bütünlüklü bir yapı içinde gerçekleştirilmesi gereken nihai hedef budur. Appia'ya göre, ritim, sahnel aksiyonun anahtarıdır ve ritme egemen olmak, bir yapımın uzamsal ve zamansal öğelerini yetkin ve uyumlu bir bütünselliğe kavuşturur (Özüaydın, 2016:20). Ancak bunu tek başına oyuncu yapamaz. Appia, ışıklama yoluyla 'dikey dekor', 'yatay yüzey' ve 'hareket eden oyuncu'nun bir tek duygusal düzeyde uzlaştırılabileceğini belirtti. Ancak bu birleşimi sağlayabilmek için önemli bir sanatçı gerekmekteydi; onun da adını koydu Appia: yazar-yönetmen...(Nutku, 2000:15). Appia'nın yazar yönetmeni yalnız bu uyumu sağlayan kişi değil, yaptığı dekor ve ışıklamasından, oyuncuyu yönlendirişine kadar bir ozandır. Yönetmenin öneminden söz eden ilk tiyatro adamı Appia değildi, ama yönetmeni estetik bir programa bağlayan ilk tiyatro kuramcısı o oldu (Nutku, 2000:15).

Appia sahede boyutlandırmanın bir bileşeni olarak ışıklamayı kullanıyordu.

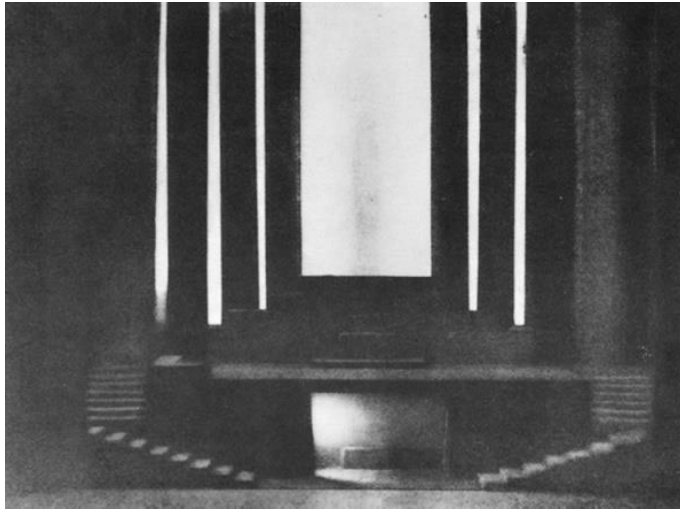
---

<sup>27</sup> Göstermecî sanat, sanat eserinin gerçek yaşamdan farklı bir şey olduğunu vurgulayan ve bu ayrımı daima hatırlatan göstermecî bir yapıya sahiptir. Brecht oyunculuğunun temelini oluşturan bu fikir, oyuncunun karakteriyle herhangi bir özdeşlik kurmaksızın yalnızca onu göstermesini temel alır.



**Şekil 4.1:** Sahne tasarım taslakları, Adolphe Appia

Işığı, yeryüzünü aydınlatan ve evrenimizi çepeçevre saran bir atmosfer gibi görmek gerekir. Nesnelerin gizil güçlerini engin yayılmacılığı ile gözler önüne sererken, aynı zamanda onların çeşitliliğini sergiler ve birbirlerinden ayrı biçimler taşıyan yansımalarını denetim altında tutar (Karadağ, 2004:56). Işık nesnelerin yalnız biçimsel ve nesnel formlarını açıkça sunmakla kalmaz, onlara anlam yükler ve kimi zaman da üzerlerinde değişiklik yaratır. Herşeyin görünümünü değişikliğe uğrattırırken, aslında herşey de, ışığın durumuna göre değişik bir görünüm kazanır (Karadağ, 2004:57).



**Şekil 4.2:** Scenographie, Adolphe Appia, 1890

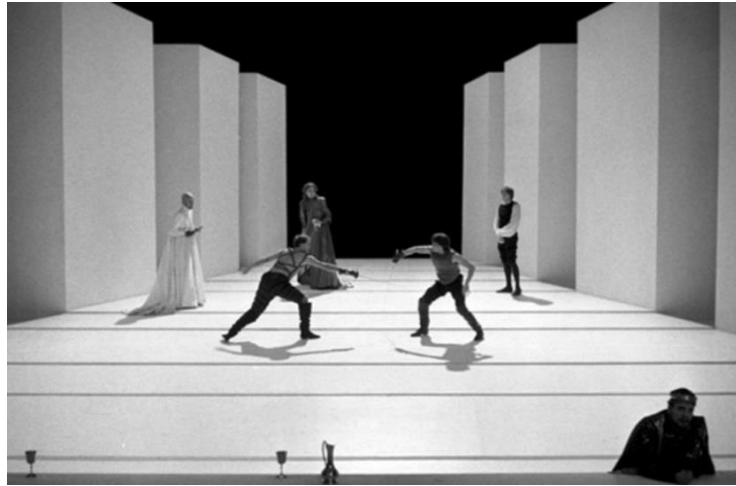
Bunu bilen Appia için ışık, tekniğinin en can alıcı anahtarıydı. Bunun yanı sıra, dekor tasarımlarındaki iki boyutlu renkli panolar onun derinlik anlayışına

uymuyordu. Işıklamanın ustası Appia, ışık açıları ve ışık renkleriyle sayısız anlatım olanağı yaratılabileceğini saptayan ilk tiyatro adamıydı. Işık Appia için müziğin görselleşmesiydi (Candan, 2003:11). Bir orman yaratmak için asla orman resmi kullanamazdı çünkü dramatik aksiyonun resimle yaratılamayacağını inanıyordu. Olay bütünüyle ormanın içinde geçmeliydi. Onun sahne görüntüsü yaşayan bir uzamın parçası, oyuncusu da canlı olmalıydı.

Appia'nın ardından Appia'nın derinliğinden ve ışığın iz düşümünü ustalıklı kullanışından ilham alan çok sayıda tasarımcı, benzer sahnelemeler için uzamı son derece güçlü şekilde kullanır. Josef Svoboda gibi tasarımcıların ya da Antoine Vitez gibi yönetmenlerin işlerinde Appia etkisi hemen fark edilir.

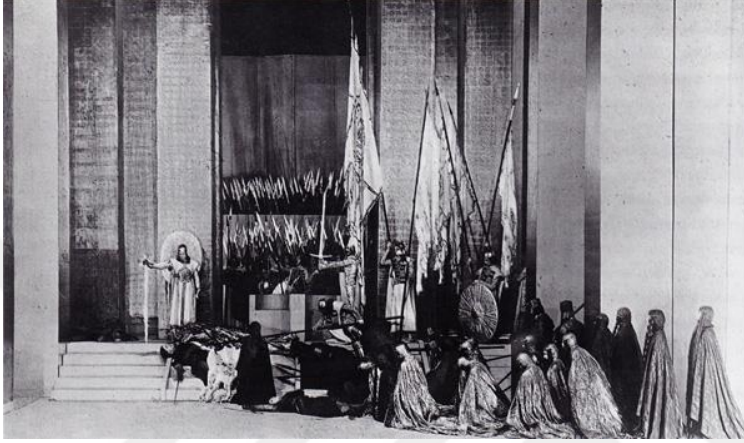


**Şekil 4.3:** Josef Svoboda sahne tasarımı



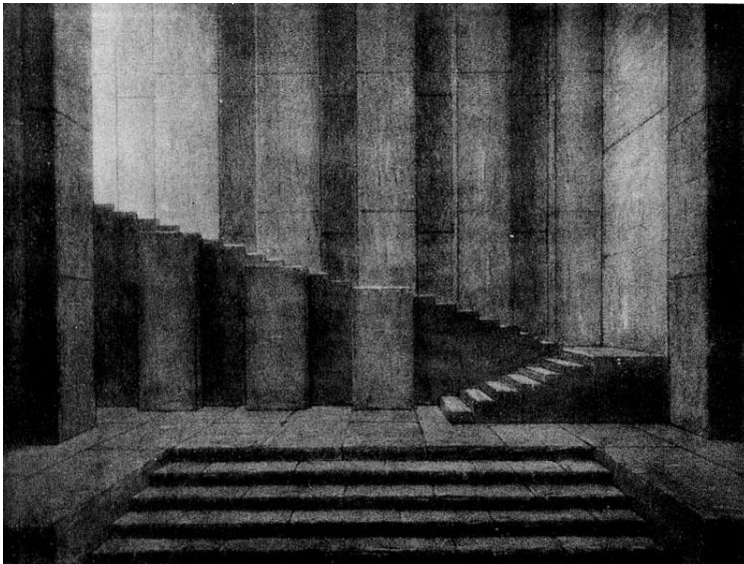
**Şekil 4.4:** Hamlet, Antoine Vitez sahne tasarımı, 1983

Bir başka tiyatro adamı olan Edward Gordon Craig, hırçın doğası ve yazılarındaki kışkırtıcı taraf yüzünden hızla ün kazandı. Ama bundan öte Craig, o güne değin görselliğin tiyatronun anlatım olanakları arasına pek de girememiş olmasına karşın, kendi estetik ilkelerinin başına görselliği koymasından ötürü yenilikçidir. Görseli bir yanılsama yaratmak adına değil, temel anlatım aracı olarak kullanır. Oyuncuyu da görsel bir anlatım aracı, bir simge olarak görmesi bunun bir uzantısıdır (Candan, 2003:21).



**Şekil 4.5:** Hamlet, Edward Gordon Craig sahne tasarımı, 1912

Appia'nın da Craig'in de sahne tasarımları boyutlu ve derinliklidir. 2 boyutlu renkli panoların yerini diyagonal yerleştirilmiş büyük sütunlar ve sahnenin gerisine doğru uzanan basamaklar alıyordu. Bu perspektiften bakınca derinliği olan, boyutlu ve kapsamlı bir sahne görüntüsü yaratıyordu.



**Şekil 4.6:** Orpheus, Adolphe Appia sahne tasarımı, 1913

Appia ve Craig'in bununla yapmak istediği şey, sahne uzamı ile izleyiciyi içine çeken bir cazibe yaratmaktır. Çünkü, izleyicinin gözü, bir görüntüye derinlik kazandırmak için tüm ilgisini saptanmış şeylere yoğunlaştırdığında, görüntüleri gerçek gibi değil, gerçekten daha fazla açılımlarla görür (Karadağ, 2004:45). Appia ve Craig bunu biliyor, ışık ve sahne tasarımlarıyla bu illüzyona olanak sağlıyorlardı. Nesnelerin ve mekanların olduklarından farklı algılanmasını sağlamak, onlarla ilgili kavrayışı değiştirmek, sahenin anlatım olanakları dahilinde elbette mümkündür. Görüntülerle bağ kurmak için, onların biçim diliyle konuşmak gerekir. Yani, bu görüntülerin yarattığı çağrışımları somut bir dile dönüştürmek için, onların nasıl düzenleneceğine ilişkin tasarımlar oluşturmak gerekir (Karadağ, 2004:45). Yönetmen de izleyiciye elindeki araçlarla bu zemini hazırlar.

Bunun yanında Craig'in sanat anlayışında rastlantıya kesinlikle yer yoktur. Ve oyuncunun sanatına kayıtsızdır. Burada Craig oyuncunun sanatına suçlamalar yöneltir, aslında onun bir sanat olarak adlandırılmasının yanlış olduğunu söyler, zira etten ve kandan mürekkep oyuncu her zaman duygularının kurbanı olur ve duygu da sanatın düşmanı olan rastlantısallığı getirir (Carlson, 2008:315).

Bu yüzden oyuncunun oyun ile arasındaki bağda ruhsal boyutu ortadan kaldırmak taraftarıdır. Onun için aslolan harekettir. Craig'e göre harekette kusursuzluk kazanan oyuncu, ruhsal durumlarla özdeşleşerek karakter yaratmaktansa, bunu, hareketleriyle, simgeler aracılığıyla yapmalıdır (Candan, 2003:21).

Oyuncu Craig için bir üst kuklayı temsil etse de, oyuncunun ipli kukla olmasını zorunlu görmez. Eğer oyuncu duygulardan ve rastlantısal olandan arındırılırsa, simgesel jest içeren yeni bir form yaratabilir.

Fikirleri çoğu noktada örtüşen bu iki tiyatro adamı da çağını aydınlatan kuramcı ve tasarımcılar olmuşlardır. Karşı gerçeklerin oyuna bakışı, klasik tiyatro kurallarından tamamıyla uzak, yeni bir dizi yöntemi içinde barındıran öncü fikirleri içerir. Klasik tiyatro kuralları bütünüyle yıkılmıştır artık. Oyunun bütünlüğü yer, zaman gibi kurallar değil, yalnızca düş gören kişinin bilincine bağlıdır (İpşiroğlu, 2000:29).

Tarihsel avangardların sahneyi ele geçirmesiyle birlikte tiyatro tarihinde yeni bir dönem başlamıştır. Peter Bürger'in 'Avangard Kuram'ı<sup>28</sup>, yıkıcı ve sarsıcıdır. Çünkü herşeyden önce avant-garde akım, doğrudan sanatın biçimini ve özünü tanımlayan bir kavram olmaktan çok, bir tavrı sembolize eder. Ve kelime anlamıyla öncü olanı, önde gideni tanımlar. Bu avangard tanımı ve tavrı geleneksel olan toplumda yerleşen ve egemen olan tüm fikir ve düşüncelere karşı siyasi, felsefi ve sosyal bir duruşu temsil eder. Toplumda var olan ve kültür ile çizilen tüm sınırların aşılması gerektiğini anlatır. Avargard bu anlamda toplumdaki devrimci hareketin, başkaldırının, toplumun ve kültürün yarattığı baskının kısacası memnuniyetsizliği ifadesidir (Sömen, 2015:4). Ancak Bürger'e göre, tarihsel avangardları takip eden hakeretler aynı amaca hizmet ediyor gibi görünse de, karşı çıktıkları kurumlara ve kavramlara yenik düşmüşlerdir.

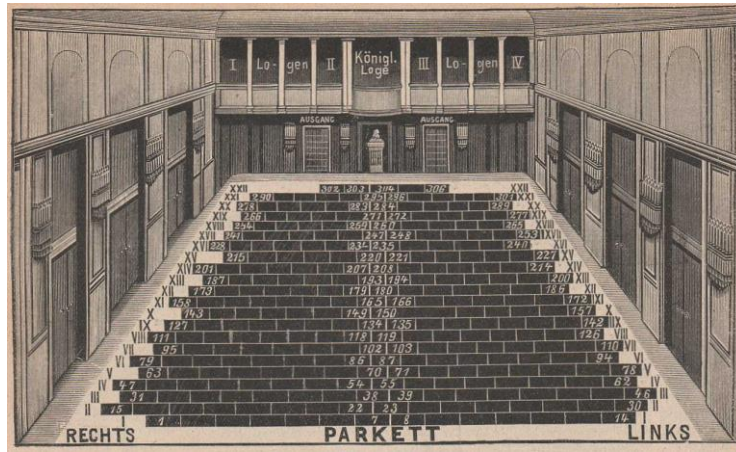
Tarihsel avangard herşeye karşı olduğu gibi kendini yıkmayı dahi göze alır. Çünkü ortaya çıkışının temelinde, var olan düzene karşı koyuş vardır. Avagard akımlar doğalcılığa ve gerçekçiliğe de karşı çıkar. Tarihsel avangardların sanat anlayışında 'somut gerçek' diye bir şey yoktur. Fütürizm, dışavurumculuk, dada, gerçeküstücülük ve Bauhaus, kaynaklarını 19. Yüzyıldan alan modernizmin doruk aşamasıdır (Candan, 2003:61). Bu akımlar hem modern toplumun maruz kaldığı tüm olgulardan beslendi hem de onları kırdı, başkalaşıma uğrattı. Modern insanın algısını değiştirecek gelişmelere sebep oldu. Sanatı yaşama yakınlaştırdı, insan doğası ve sanatı aynı düzlemde birleştirdi. Aynı zamanda sanat bir özeleştiriyeye girişti. Doğrudan doğruya sanatı ve kendisini sorguladı, sekteye uğrattı. Sanatın zümrelerin, kurunların elinde özerkleşmesine karşı durarak, onu toplumla kaynaştırma çabasına girişti. Tarihsel avargard akımların ortaya çıktığı tarih tiyatronun da teatralleşmeye başladığı dönemdir. Tiyatro bu süreçten sonra en çok görsel ve mimetik yanılla var olmuştur. Bu dönemde sinematografik öğelerin ve ortam teknolojilerinin sahne üzerinde kullanılmaya başlandığı görülür. Her tarihsel avangard akım sahnede dijital bir ortam sunmaya başlar. Hepsi bu ortamın farklı özelliklerine odaklanıp, iletişim ortamı olarak tiyatroyu başkalaşmaya zorladılar (Şeyben, 2016:22). Dramatik yapıt

---

<sup>28</sup> Edebiyat kuramcısı Bürger, avangard terimini ilk kez 1974 yılında, modern sanattan farklı bir görüşü yansıtan, gündelik yaşamı gelenek dışı materyaller ve yöntemlerle anlatan, meydan okuyucu bir sanat biçimini anlatmak için kullanır.

artık edebiyatın bir parçası olmaktan çok kendine işlevsel dil yerine şiirsel dili araç seçmiş, klasik mimesis anlayışının yerine de sıradışı bir jest ve görüntü dili getirmiştir. Dolayısıyla diyalog monoloğa ve oradan da iletişimsizliğin bir göstergesi olarak anlamsız hecelere ve seslere; yapılaştırma fikri ise yerini montaja, fragmana bırakmıştır (Karacabey, 2007:23). Burada organik bütünlüğü olan bir yapıttan çok birbirine monte edilmiş parçaların birlikteliğine rastlanır. Klasik yapıtlarda bu parçalar anlamı aktarma aracıyken, avangardlarda ise içi boş birer göstergedir. Ines'in bakış açısıyla, tabuların yıkıldığı, karmaşa ve bedensel haz içeren karnavalesk sanatın, toplumun değer yargılarını yıkarak, imgesel ve cinsel enerjiyi açığa çıkarması bağlamında, Bakhtin'in karnavalesk sanat ideali ile avangard tiyatro bağdaşır.

Tarihsel avangardlar, tiyatro tarihinde klasik dramtizasyondan uzaklaşma anlamında ilk büyük kırılmayı oluştururlar. Hayatla sanat arasındaki boşluğun doldurulması, seyir yeriyle sahne arasındaki boşluğun doldurulmasına da karşılık gelecektir; bu da yeni bir alımlama, hatta sahneye ait göstergelerin tamamında bir değişim demektir (Karacabey, 2007:36). Bu değişim sahne seyirci ilişkisine hizmet edecek yeni bir görüşü ortaya çıkarır. İzleyiciyi yok sayan kendine dönük sahne yapıları bu dönemde önemini yitirerek, oyuncu ve izleyiciyi bir bütünün parçası haline getirecek sahne planları gelişir. Örneğin, Meyerhold, Craig ve Reindhardt izleyiciyle daha rahat bir iletişimi sağlayan Arena sahnesini kullanıyorlardı. Perde genellikle kullanılmıyor, birçok sahneler tiyatro salonunda, izleyenlerin arasında geçiyordu (İpşiroğlu, 2000:32).



**Şekil 4.7:** Max Reindhardt'ın Deutsches Theater'da kullandığı arena sahne

Bu en açık haliyle dördüncü duvarın ortadan kalkması demek oluyordu. Dördüncü duvar ortadan kalktı ve seyirci yalnız bir katılımcı değil, Meyerhold'ün de dediği gibi 'dördüncü yaratıcı' oldu.

Klasik yapıyı kıran ilk unsurlardan biri 'dil'dir. Avangard akım metinlerinde konuşma çoğu kez ruhsal gerçeklikten ayrılır. Sanatçı, günlük yaşamın gürültülü durağanlığından kurtulmasına olanak sağlayacak bir frekans bulmak için simgeleri kullanmak zorundadır (İnnes, 2010:66). Ancak bunu son derece kendine özgü biçimde yapar. Buna, bir dışavurumcu olan Strindberg metinleri örnek gösterilebilir. Strindberg'in diyalogları şiirsel ve benzetmeci olmaya eğilimlidir. Dilin zihinsel, betimleyici niteliği, pratikte tüm dilbilgisel yapı ve bağlantıların dışında bırakılmasıyla göz ardı edilmiştir. Söylemsel tartışmanın yerini iddialar alır ve karakterin kişiliğini ya da belirgin yönelişini ifade edeceği sözlere yer verilmez (İnnes, 2010:64).

#### **4.1.2 Ekspresyonizm**

Genel olarak tüm dışavurumcularda var olan dramatik olmayan soyutlama eğilimi, hemen her metinde belirgin şekilde gözlenir. Bu bağlamda bir çok yazarın Strindberg'in yazım tekniğini dönüştürerek kullandığı görülür. Bu durum metni tek başına tamamlanmış bir eser olmaktan çıkarır. Özellikle de bir metin okunduğunda ya da bir gösteriden ayrı düşünüldüğünde belirgin bir biçimde dışavurumcu diyalogun sözcüklerin kaldırabileceğinden daha fazla duygu yüklü olduğu görülür (İnnes, 2010:66). Bu durum dilin ve metnin tek başına bir temsilin aktarımı için yeterli olmadığı dışavurumcu tiyatroyu bütünüyle teatral bir forma sokar. Dildeki saptayıcı, durum bildirici tümcelere karşın yaptırım, icraat içeren tümceler "performatif" olarak nitelendiriliyor. Dolayısıyla sanatın sonuç ürün yaratma önceliği gerileyerek yerini 'performatif' olana bırakıyor (Candan, 2010:8). Tarihsel avangardlarla birlikte Avrupa tiyatrosunda edebiyatın bir parçası olarak düşünülen dramatik yapıt, tiyatro metnine dönüşmüş, edebiyattan uzaklaşarak teatralleştirilmiştir (Karacabey, 2007:23).

Elbette bu dönüşüm bir anda olmamıştır. Bu yüzden öncü akım, yazar ve kuramcıların görüşleri, bugün de yeniden üretimin kaynağıdır.

Strindberg dışavurumcu öğeleri ilk kez 'Şam'a Doğru' oyununda kullanmıştır. Olaylar aynı noktada başlar ve biter. Bu çerçevelenmiş sahne simgesel çağrışımlarla



doludur. Gündelik olana ait bir köşebaşının yerine, açılış, günbatımında bir mezarlıktır; aksiyonu belirleyen ilk imge tinsel alandadır. Başkahramanın mezardan kalkmasıyla bir taş haç devrilir ve bundan sonrakiler, her şey gece boyunca şafağın sökmesine kadar geçtiği için düş olarak tarif edilir (İnnes, 2010:60).

Daha önce benzeri denemeler olmasına karşın, yüzyıllardır dilin egemenliğinde varlığını sürdüren tiyatro, Strindberg ile birlikte, bize düş ve görümlerin, kavramsal dilden farklı olarak görsel bir sahne diliyle, nasıl gözle görülebilir hale geldiğini, nasıl somuşlaştırılabildiğini gösterir. Onunla düşle gerçeğin bir birine girdiği yeni bir dünyaya dahil oluruz. Daha imgesel motiflerin kullanıldığı ve en çok sahnelenen Strindberg eserlerinden biri olan Düş Oyunu, bize Strindberg'in düş dünyasına ilişkin birden fazla ip ucunu birlikte sunar. Düş Oyunu yaşamın anlamsızlığı ve hiçliği karşısında bir umutsuzluğu ve çıkmazı sergiler. Oyunda bize bugün çok basit, dahası yavan gelen ahlaksal ve dinsel motifler, simgelerse bir arayışı dile getirir. Bu açıdan Strindberg'in gerçeklerin üstesinden gelemediği için yarattığı var oluş bir umutsuzluğu dışa vuran bir iç monolog olarak değerlendirilebilir. Başka bir deyişle çeşitli düşlerin, imgelerin, korkuların ve görüşlerin iç içe geçmesiyle yoğrulmuş Düş Oyunu bilinçaltının simgesel düzlemde dışa vurulmasıdır (İpşiroğlu, 2014:99).



**Şekil 4.8:** A Dream Play, Robert Wilson, 2000

Strindberg'in simgesel düzlemi, bize dilin ötesinde başka bir dilin varlığını hissettirir. A.Strindberg'de dil duvarlarının ötesinde bir dilin, iç-dünyayı yansıtan bir resim bir simge dilinin oluşmasıyla, sahne yeni bir işlev kazanır. Tek tek sahneler tıpkı düş görürken olduğu gibi iç içe girer ya da gözümüzün önünde biçim değiştirir (İpşiroğlu, 2000:30).



**Şekil 4.9:** A Dream Play, Robert Wilson

Çoğu dışavurumcu metin tek başına yazınsal bir metin olarak okunmamalıdır. Ancak bu dili bütünüyle yadsımakla aynı anlama gelmez. Sahnede dışavurumculuk akımının en ilginç özelliklerinden biri, yüzyıl başının öteki avantgarde sahne hareketlerinden farklı olarak, yazılı oyunu reddetmeyip, tiyatrallık ve sahne dilinin önemi kadar dramatik metnede ağırlık tanınmasıydı. Böylelikle bu akım içinde dramatik yazınla bir uzlaşma doğdu (Candan, 2003:71). Bu uzlaşma sayesinde oyun içindeki göstergeleri, hem metinde yazılı bir gösterge olarak hem de sahnede simgesel gösterge olarak görmek mümkün hale gelmiştir. Bu, tıpkı görsel iletilerle yazınsal iletilerin birlikte kullanılarak bir göstergeye dönüşmesi yoluyla bütünü oluşturması gibi, metnin ve sahne dilinin arasında benzer bir ilişki kurarak uyumun sağlanması demektir. Dram sanatının asal ögesi metin ve gösterimin ana kaynağı sahne dili, bu çizgide birlikte ilerler.



**Şekil 4.10:** Miss Julie, Katie Mitchell, 2010

Düş temasına, Strindberg'in neredeyse tüm oyunlarında rastlanır. Ancak bu noktada yönetmen yazarın önüne geçer. Çünkü ortaya çıkan bu yeni dilin yorumlayıcısı, uygulayıcısı ve hatta belki yeniden yaratıcısı olan, dil dışı anlatım olanaklarını da uyumlu ve dengeli şekilde sahnede gerçekleştirecek birinin varlığı kaçınılmazdır. Bunu, ortaya çıkan bu yeni dil nedeniyle, yazar tek başına metinle yapamaz. Tiyatro deyince akla yazılı bir metin, güzel diyaloglar, iyi oyuncular geliyordu, şimdi artık yalnızca rejî tiyatrosudur önemli olan (İpşiroğlu, 2000:30). Yönetmen seyirciyi gözlenebilir gerçekliğin ötesine taşımakla yükümlüdür. Bunun için de asal gerçeklik, insanın ruhsal niteliklerinde aranmalıdır. Bilinçaltı gerçeği, bilinç üstüne çıkarılmalıdır. Sahnede, görüntüsel çarpıtma, bozulmuş çizgiler, sıra dışı renkler, abartılmış hareketler ve mekanik bir düzenden yararlanır; bunlar, seyirciyi görünen gerçeğin ötesine taşımak için kullanılan tekniklerdir (Özüaydın, 2016:29).

Dışavurumcu sahnenin görüntüsü alışılmadık ve beklenmediktir. Dışavurumcu sahne dekorunda asimetriler, eğik çizgiler, renklerin simgeselliği, yarım kalmış öğeler bolca kullanılır (Yaşar, 2017:26). Gerçek dünyanın görüntüsünden oldukça uzak, iç dünyanın temsilidir.



**Şekil 4.11:** Emil and The Dedectives, National Theatre



**Şekil 4.12:** Davide Livermore'un dışavurumcu sahne tasarımı

Ancak burada bütün bu asimetrinin dengeli ve uyumlu bir düzeninden bahsedilmemektedir. Kesinlikle ritmik, stabil ya da uyumlu değildir. Aksine uyumsuzluktan beslenir. Dışavurumculukta öznellik adına gerçekliğin çarpıtılmasına, gerçeküstücülükte bilinçaltı içeriğinin 'kendiliğinden' sanat yapıtına dökülüşüne, fütürizmde doğa yerine makinanın yüceltilmesine tanık oluruz. Dadacılık ise gerçeklikle sanat yapıtı arasındaki tüm bağları temelden olumsuzlayarak ortadan kaldırır (Candan, 2003:62). Bu akımların tamamı sanat nesnesinin öz gerçekliğini yakalamakla ilgilenir. Paradoks:Saflığı içinde, olgu, en iyi temiz olmamasıyla tanımlanır. Sıradan bir nesneyi ele alın:Onun özüne en iyi açıklamayı getiren yeni, el değmemiş durumu değildir; daha çok, yamulmuş, biraz aşınmış, biraz kirlenmiş, biraz vazgeçilmiş durumudur: Değerden düşme, işte şeylerin hakikati burda yatar. Kırmızının hakikati lekededir; kurşunkalemin hakikati bir çizginin yamukluğundadır (Barthes, 2017:165). Dışavurumculuğun penceresinden bu biçimdeki bir özne-nesne ilişkisi sanatçıyı özgürleştiriyordu, öte yandan parçalanmış bir dünya ve kendine dönen bireyin habercisi oluyordu. Yalnızlığına kapanan birey, kendi içinde titreşen bir karşıklık, "benim" yaşantım, "benim" duyuşum olarak algılar. Yalnız izlenimleriyle ilgilenen, dünyayı değiştirme kaygısı olmayan, bir kan damlasını sadece bir renk lekesi, bir bayrağı sadece buğday tarlasında açmış bir gelincik sayan bir gözlemcinin tutumudur bu (Fischer, 2013:94,96). Dışavurumculuk (Ekspresyonizm), avangard akımlar içinde tiyatroyu en çok etkileyen akım olmuştur. Ancak hepsinden öte yönetmenin tiyatrosunun ilanıdır. Bu dönemde yönetmenler çarpıcı teknikler kullanmaktan kaçınmamış, öznel duygu ve düşüncelerini özgürce

ifade edebilme olanağı yakalamışlardır. Çünkü dışavurumculuk buna gerekli zemini sağlayacak bir soyutlama ve içselleştirme izleğinde ilerler. Yönetmenlerin devreye girmesiyle oyun metinleri yazarlarından bir ölçüde bağımsız hale gelmiş olsa da, sahne o zamana kadar büyük ölçüde metinlerin görselleştirildiği bir alan olarak değerlendiriliyordu. Yirminci yüzyılın başında yoğunluk kazanan Avangard tiyatro akımları sahneyi özerk bir alan olarak ilan eden ilk oluşumlardır (Kocabay, 2007:7).

Ekspresyonistlerin iç dünyalarını yansıtmada sıradan söz dizimleri ve birincil anlamlarıyla var olan sözcük öbekleri yeterli değildir. Bu nedenle yeni kelimeler ve kelime kombinasyonları yaratmayı, kelimeleri bilinen anlamların dışında kullanmayı denerler. Dilbilgisinin ve söz diziminin parçalandığı Ekspresyonist şiirde huzursuzluk ve başkaldırı egemenken resimde de kabusu andıran imgeler yaratılır (Yıldırım, 2011:12-13).

Dışavurumculuk, önceden yazılmış metinlerin farklı biçimlerde yorumlanarak sahneye koyulması konusunda da başarılı olmuştur. Ancak bunu yaparken eski yöntem ve biçimleri reddeder. Duyulara seslenen, hoş, tatlı, melodik, süslü, bezemeci, yüceltici her şeye sırt çeviren avantgarde sanat, eski sanat araçlarını bile kullanmayı redderek dilde yeni bir dil yaratmayı (Rimbaud), müzikte 12 ton dizgesini bulmayı (Shönberg), resimde resim sanatını yeniden keşfetmeyi (Picasso) seçer (Candan, 2003:62).

En başarılı örneklerini Alman tiyatrosunda veren dışavurumculuk, ilk olarak yeni renk ve biçim denemelerinin önünü açan Van Gogh, Gauguin gibi ressamlarla hayat bulmuş ve iç yaşantının dışa vurumu olarak adlandırılmıştır. Antik Yunan tiyatrosu'ndan itibaren tiyatronun içeriğine dair en önemli şey konu ve oyun kişileri olmuştur. Ancak artık oyun, oyunun iletmek istediği fikre göre düzenlenir ve düşünce ögesi öne çıkar. Bu yüzden sıralı bir neden-sonuç ilişkisiyle ilerleyen olay dizisine gerek yoktur. Oyun kişileri de bu çerçevede şekillenir. Dışavurumcu tiyatrodaki oyun kişileri karakter boyutları içinde ele alınmamışlar, tipik birkaç çizgi ile belirtilmişlerdir. Bu tipler iletilmek istenen görüşle ilgili olarak bireysel, ya da toplumsal bir özelliği simgelerler;soyut ve kavramsal tiplerdir (Şener, 2017:252).

Buna uygun olarak oyuncu, Innes'in bahsettiği gibi “şamanlarla ve mistiklerle kıyaslanabilecek biçimde”, bir tür ruhsal taşkınlık haline yol açan, tıpkı ritüelistik davranış biçiminde olduğu gibi transa geçerek, düş durumuna erişir. Oyuncu ancak

bu biçimde dışavurumculuğun sunduğu düş dünyasının bir parçası olur. Bu durum dışavurumcuların ilkel olan'a ilgisini gösteren, bilinçli bir arkaik'e dönüştür (İnnes, 2010:69). Dışavurumcuların bu aklın ilkel düzeylerine ulaşma çabası, Artaud'nun ideal oyuncusu için gereken 'bilinç altındaki enerjinin şiddetli fiziksel imgeleri'ni oluşturmasına zemin hazırlamıştır. Dışavurumcu oyunculuğun başka özellikleri soyutlama, izleğin tinselleştirilmesi ve bedensel anlatımın göstergelere indirgenmesidir (Candan, 2003:73). Oyuncunun yükümlülüğü gözlem ya da karakter analizi yapmak değil, içsel gerçekliğini dışsallaştırmaktır. Dolayısıyla konuşmalar çoğunlukla kısa cümleler halindedir ve oyuncu yoğun duygularını jest ve mimle iletir.

Dışavurumcular ilerleyen dönemlerde toplum psikolojisiyle daha çok ilgilenmeye başladılar. Oyun kişileri bireyleri değil toplumu temsil ediyordu. Zamanla sahne dilindeki değişikliklere projeksiyon ve sinema teknikleri dahil oldu. Bu pek yakında modernizmin sınırlarına taşacak olan gelişmelere öncü bir durumdu.

Tüm avangardların dilde yarattıkları bu değişimler elbette toplumsal kültürle paralel gelişmiştir. Toplumda baş gösteren siyasal hareketlilik, inanç ve değerleri doğrudan hedef alan sert eleştiriler, karşıt görüşlerin kışkırtıcı çatışmaları ve artan gerilim, söylemi, söylenceyi de değiştirmiş, tüm sanatlar bundan etkilenmiş ya da beslenmiştir. Nitekim bu dönemde dünyanın karmaşık düzeni ve kaosu görüntü diliyle sahneye aktarılmıştır. Teknolojinin giderek büyüyen gelişme hacmi, bilim ve teknolojiyi dünya medeniyetlerinin odağına oturtan bir nedene dönüşmüştür. Özellikle Batı toplumlarında yaşanan bu hızlı dönüşüm, sanatın yeni dilini ön görülemeyecek kadar subjektif hale getirmiştir.

Modern sanat öznedir, modernist sanatçının kendisinden yola çıkarak yarattığı bir sanattır. Kelimenin geniş anlamıyla "dışavurumcudur": eşzamanlılık (simultanite) ve montaj ilkelerini kullanarak çalıştığından bütünlüklü bir anlatı özelliği göstermez (Güllü, 2000:216).

Modern sanatın ya da dışavurumculuğun öznelliği, sanatçının yaratımındaki kaynağın içsel devinim olmasından gelir. Ancak modernizm ve avant-gardizm kavramları açık ideolojik göndermeleri olan kavramlardır ve sanatçının üretimini gerçekleştirirken içinde bulunduğu kültürel ve ideolojik bağlam tarihselleştirilmeden anlaşılmalari güçtür (Güllü, 2000:217).



Tarihsel avangardların dram yapısında yol açtığı kırıklı, kontrastlar içeren, çarpıklıklar barındıran değişiklikler, bu gelişmelerden bağımsız değildir. Çünkü her durumda ya ortak bilinç altından yola çıkar ya da ona ulaşma emeli taşır. Yine bu akımların bir başka özelliği, sanat yapıtında var olan biçim-içerik diyalektiğinde biçime ağırlık vermesidir. Sahne açısından bakıldığında bu akımlardan dışavurumculuk ve bir ölçüde gerçeküstücülük dışında kalanların, dramatik yazın üzerinde pek az etki uyguladıkları, buna karşılık sahne ve tiyatral betimleme açısından köktenci değişiklikler getirdikleri görülür. Brecht ve Piscator'un biçim denemeleri, törensel tiyatro, 1960 sonrası sahne yönelimleri arasında beliren gösterim sanatı, dans tiyatrosu türleri, varlıklarını yüzyıl başının tarihsel avantgarde akımlarına borçludur (Candan, 2003:62,63).

Tarihsel avangardlar içinde tiyatro tarihinde en çok iz bırakan akımların dışavurumculuk ve gerçeküstücülük olduğu açıktır. Bunun nedenini bu akımların, biçimsel ifade yöntemlerinde aramak gerekir. Bu bağlamda dışavurumcu tiyatro, belirlediği bakış açısını, aklın ve toplumun süzgecinden geçirilmeden izleyiciye aktarmayı seçer ve istemin yadsınması olarak ortaya çıkar. Aksiyon asla aklın temel işleyişine göre şekillenmez. Bunun için de nesnel ve figürler düşsel ya da görsel aklın duygusal durumuna tekabül edecek biçimde dönüştürülmelidir. Karşıtlıklar, kontrastlar olabilir, ama gerçek çatışma yoktur. Ve bir çok dışavurumcu yazınsal olarak monologlarla oynamıştır. Bu öznelik biçime de aktarılır. Doruk nokta iç gözleme dayalıdır. Düğüm noktası, fiziksel aksiyonun (ölüm, evlenme vb.) değişmez doğasında değil, duyguların ("seele") dramatik yapıyı anlaşılmağına dönüştürmesi yoluyla güçlü hale geldiği noktadadır (İnnes, 2010:65).

#### **4.1.3 Sürrealizm ve Dadaizm**

Gerçeküstücülük, Dadaizmin açtığı yolda bir başka öznel deneyimin sonucu olarak sanatçıların eserlerinde hayat buldu.

Dadacılık, insanların ve dünyanın yozlaşmasından ve yok olmasından umutsuzluğa düşmüş, hiçbir şeyin sağlam ve sürekli olduğuna inanmayan ve bunun için bir değer tanımazlık içinde, iç çöküntüyü yansıtan bir akımdı (Nutku, 2000:101). Gerçeküstücülüğün yansıtma biçiminde de, içsel ve ruhani kişisel mit, gerçeğin çok üzerinde çarpıtılmış bir formda karşımıza çıkar. Bu gerçeğin duyguların dışavurumu yoluyla başkalarak somutlaşmasından çok, yeniden yaratıma karşılık gelir.

Gerçeküstücü estetik, yaşam gerçeğine sırtını dönerek, mutlak olanı bilinçaltında aramış, görünüşten çok özü anlatma yoluna gitmiştir (Özüaydın, 2016:32). Bunu yaparkende dadacılardan farklı olarak, sanatın kendi gerçekliğini kendine ölçüt belirler. Çünkü dada, sanatın hiçbir prensibini ve ölçüsünü kabul etmez hatta mevcut sanatı da tümüyle reddeder. Sanat her neyi temsil ediyorsa Dada onun karşısındadır. Sanat bir anlam üretme yoluysa, Dada anlamsızlığı savunur (Yıldırım, 2011:9). İlk şok taktiği uygulaması da dadacılara aittir. Dadanın öncülerinden Duchamp'ın, geleneksel sanat üretim yöntemlerini eleştirdiği ve basit kullanım nesnelerini anlatım aracı olarak kullandığı ilk denemesi, bir pisuvarı sergilediği yapıtı 'çeşme'sinin temelinde de bu şok etme duygusu yatar.

Sürrealist sanatçıların, kışkırtma ve şok yaratmanın uyandırdığı etkiyi keşfetmeleriyle bunu sanatların tüm alanlarında kullandılar. Görsel sanatlardan başlayarak tüm sanatlara sirayet eden akım, tiyatro salonlarından da dışarıya taşarak, sokaklarda kışkırtıcı gösterilere dönüştü. Gerçeküstücü estetiğin tiyatroya etkisi, seyircide şok etkisinin sağlanması amacıyla, zaman ve mekanın mantık bağının koparılması, sahnede simgelerin çarpıtılması, türleri bir arada kullanarak biçimsel karmaşa yaratılması olmuştur (Özüaydın, 2016:32). Ve dünyanın içinde bulunduğu karmaşa ancak böyle ifade edilebilir.



**Şekil 4.13:** On the Verge, Richard Finkelstein sahne tasarımı, Colorado Üniversitesi

Sürrealizmin yeni insan ve yeni toplum düşüncesi bu fikrin gölgesinde şekillenir. Freud'un etkisindeki gerçeküstücüler, insanı bastırılan ve sindirilen, bilinçaltına



itilmiş tüm duygularıyla yüz yüze getirir. Bu hayli karmaşık bir imgelem dünyasını ve değer yargılarını sarsan bir tavrı da beraberinde getirir.

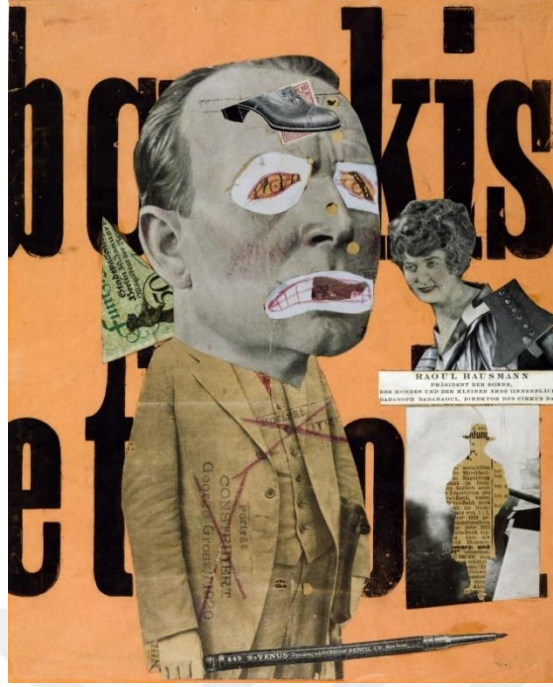


Şekil 4.14: Medea, Richard Finkelstein sahne tasarımı, Madison Üniversitesi



Şekil 4.15: Dada Manifestosu afişi, Theo Von Doesburg, 1923

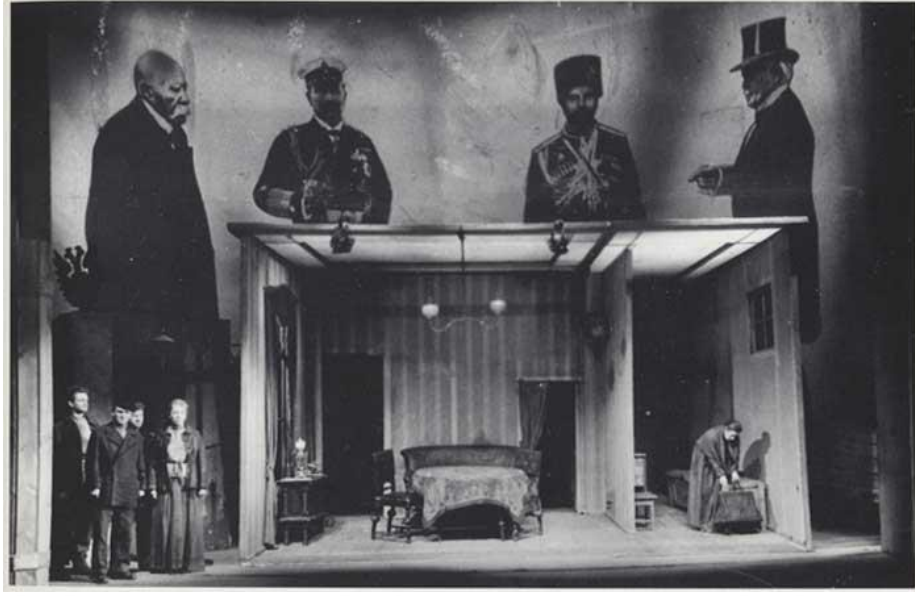
Dadacıların sıklıkla kullandığı kolaj, montaj, fotomontaj gibi yöntemler bu karmaşıklıkla gözle görünür hale getirmenin farklı yollarını göstermiştir. Dada manifestosu bütün bunların nasıl somutlaştırıldığına dair ilk örnektir.



**Şekil 4.16:** The Art Critic kolaj örneği, Raoul Hausmann, 1919-20

Giderek sürrealizme evrilen bu fikirlerin ışığında gerçeküstücüler, dadacıların reddettiği sanat ölçülerinin yerini dolduracak, duyguların aklın denetimi olmaksızın açığa çıkacağı bir biçim arayaşına girerler. Sözcüklerin gelişigüzel kullanılması, duygu ve düşünceleri bölen noktalama işaretlerine yer vermeden zihnin iç süreçlerinin olduğu gibi kağıda dökülmesi, çağrışımlardan yararlanılması, birbirine karışan görüntüler ve imgeler yaratılması bilinçaltında saklı duran gerçeğin ortaya çıkarılması için Sürrealistler tarafından kullanılan yöntemlerdir (Yıldırım, 2011:12). Sürrealistler için, aklın sınırlarına, kurallarına ve direktiflerine ihtiyaç duymaksızın duyguların kendi olağanlığında, içten dışa bir akışkanlıkla nasıl görünür hale geldiğine ilişkin bir ip ucudur bu. Ancak iki akım için, bu dışa vurumun altındaki soyut düşünce birbirlerine benzerlik gösterse de dadaizm ve sürrealizm tarihsel olarak hem birbirlerine bağlı hem birbirlerinin karşıtıdır. Dadaizm, sanatı gerçekleştirmeden ortadan kaldırmak istedi; sürrealizm ise sanatı ortadan kaldırmadan gerçekleştirmek istedi. Daha sonra situasyonistler tarafından geliştirilen eleştirel tavır, sanatın ortadan kaldırılması ile sanatın gerçekleştirilmedinin, sanatın aşılmasının birbirinden ayrılmaz yönleri olduğunu göstermiştir (Debord, 2016:141).

Bu yöntemler, sahnenin görüntü dilinde de çarpıcı gelişmelere neden olmuştur. Sürrealist tiyatronun görüntü dilinin ortak özelliği, zamanın ve mekanın mantık bağıni koparması, sahnede şekilleri bozması, çarpıtması, değiştirmesidir.



**Şekil 4.17:** John Heartfield'ın Bertolt Brecht için yaptığı sahne tasarımı, 1951

Yeni anlatım olanakları arayışı içinde gülünçlük, müzik, dans, ışık, renk karışımı ile şaşırtıcı etkiler yaratılmakta, akrobatlığa, komedyaya, tragedya, burlesk türlerinin öğelerine bir arada yer verilmekte, bu tutarsız karışım ile şaşırtıcı etkiler sağlanmaktadır (Şener, 2017:244). Çarpıtma sürrealizmin en etkili silahıdır. Çünkü onun yöntemi de dili de çarpıtmadır. Görüntülerin tekdüzeliği insan algısında güven yaratmasına karşın, görmeye alışık olduğunun dışındaki bir form onu rahatsız edecekmiş gibi görünse de, çarpıtılan özellikler, değişmez nesnenin hakiki biçimiyle çatışan bir katışıklık olarak olumsuz şekilde algılanmaz sadece; nesnenin hakiki şekliyle örtüşen bir koşulun etkisi olarak olumlu şekilde de görülürler (Arheim, 2015:68). Dolayısıyla sürrealizmin yarattığı görüntü, onu simetriden asimetriye götüren hareketli formlar yaratarak etki alanı oluşturur. Gerçeküstücüler, dadistlerden farklı olarak, aynı zamanda mekanın, zamanın ve bedeninin de görsel olarak parçalanması üzerine yoğunlaştı. Cansız nesnelerin animasyonu da gerçeküstücü resimlerde ve özellikle filmlerde oldukça sık yapıldı (Şeyben, 2016:29). Bu girişim, bugünkü çoklu ortamlı sahnelemelere temel oluşturmuştur.

Tiyatro tarihi içinde çok sayıda sürrealist eser bulunmasa da, ilk gerçeküstücü sahne yapıtı olarak kabul edilen Parade, dört büyük avant-garde sanatçının ortak yaratıydı. Mayıs 1917'de sahnelenen bu dans gösterisinin metnini Jean Cocteau (1889-1963) yazmış, müziği Eric Satie bestelemişti. Kostüm ve sahne tasarımı Picasso'ya, Koreografı, Leonide Massine'e aitti (Candan, 2003:78).



Şekil 4.18: Picasso'nun Parade sahne tasarımı



Şekil 4.19: Picasso'nun Parade için yaptığı kostüm tasarımı

Bu yapıt, etkileri uzun yıllar sürecek olan başkaldırı ruhunu geleceğe taşıyan bir eser oldu. Fakat cürretkar denemeler yapan bir sürrealist yazar vardı ki, oyunu 'Kral Übü' sayısız kez sahnelenecekti; Alfred Jarry. Alfred Jarry'nin (1873-1907) Kral Übü adlı



oyunu özde ve biçimde alışılmış tüm değerleri alt üst ederek şaşkınlık yaratmıştır (Şener, 2017:244). Çünkü Jarry Übü aracılığıyla aristokrasiyi, burjuva seyirciyi utanca sürükleyecek bir alaycılık ve kabalıkla ele alıyordu. Kral Übü'nün en belirgin özelliği görgüsüzlüğü, kültürsüzlüğü ve despotluğudur. Buna karşılık olay dizisinin ve kişileştirmenin yapısı kasıtlı biçimde çocuksuydu. Bu düzeyde en aşağılık güdülerimizin, grotesk biçimde çirkin bir cisimleştirilmesi olan ve her karşılaştığı durumda tüm katılımcılarla kendi ahlakdışı ve anti toplumsal niteliklerini ortaya çıkaran Übü'nün yaratık figürü Jarry'nin niyetlerini özetler görünüyordu (İnnes, 2010:41). Jarry Übü ile burjuva ahlakının tabularını bu oyunla tümünden yıkıyordu, çünkü karakterler kendilerini, tiyatro sahnesinde daha dile gelmemiş bir dille, argoyle betiliyordu. Ancak asıl dikkat çeken Übü'nün bütün bunları simgesel olarak var ediyor olmasıdır. Bütünüyle burjuvazinin yaratık kukla imgesidir ve görgüsüz, zorba bir diktatör yöneticilerin simgesidir. Nitekim elindeki tuvalet fırçası ve oyun boyu tekrarladığı 'bok' sözü, Übü'nün bozulmuş, insani olandan uzaklaşmış tiksinti verici doğasına bir göndermedir. Saçma ve uyumsuz olana vurgu yapar. Bu yönüyle absürd tiyatronun da yolunu açmıştır. Aynı biçimde diğer oyun kişileri de kültürsüz ve edilgen halkı simgeler. Übü Peter Brook'un kaba tiyatosuna örnektir.



**Şekil 4.20:** Hernan Bas'ın Kral Übü Çizimi, 2009

Kaba tiyatro deyim yerindeyse gürültü patırtı çıkartan, ölçütlere uymayan bir halk tiyatrosudur. Kuşkusuz kabalığa üstünlüğünü kazandıran şey daha çok pisliktir; ağız bozukluk ve bayağılık doğaldır; müstehcenlikse neşe verici: Temsil bunlarla toplumu özgürleştirme rolünü üstlenir çünkü halk tiyatrosu, doğası gereği, otoriteye, geleneğe, ihtişama, yapmacığa karşıdır (Brook, 2010:89). Kaba tiyatronun şok ediciliği,

dinamiğindeki bu doğal 'kaba'lıktan gelir. Jarry'nin önderliğindeki bu sarsıcılık avangard tarihine sahne görüntüsü anlamında da damga vurur. Sıklıkla maskelere ve 'kişiliksizleştirilen' kuklamsı, grotesk kostümlerle bezenmiş karakterlere rastlanır. Artık rol kişileri hem görüntüleriyle hem de kişileştirilme biçimleriyle birer simgedir. Ancak bu beraberinde bir sorunu doğurur. İnes bu sorunu tiyatro ile özdeşleşen herhangi bir ruhsal derinlikten yoksun İnes (2010) luk olarak dile getirir. Bu durum ileride postdramatik tiyatro için de benzer tartışmaların sürmesine yol açacak öncü bir gelişmedir. Bazen cinsiyeti belirsiz, ismi bile olmayan, bir sayıyla anılan bu oyun kişilerinde psikolojik derinlik de yoktur (Bozer, ve diğerleri, 2016:14). Bu biçimsel değişiklik, yazınsal değerın ötesindeki simgeleştirici tarafıyla dikkat çekiyordu ancak öte yandan izleyicisiyle tinsel yönden bağ kuramıyordu. Bu bakımdan gerçeküstücülükteki simgeci soyutlama, Jarry'nin yapmaya çalıştığı gibi davranışsal açıdan seyirciyi kendiyile yüzleştirmesi ile iç içe geçerek büyük bir çelişkinin parçası oluyordu. Simgeci soyutlamayı sağlayan ana unsur ise elbette masklar ve karakterlerin genel görüntüsüydü.

Eşit derecede sarsıcı ve avangard akımların en hırçın hareketi kabul edilebilecek dada ise, bir akım olmaktan ziyade, bir yıkım sanatı ve ruh halini tanımlıyordu. Bunun nedeni içinde bulunduğu toplumsal karmaşaydı. I.Dünya Savaşı'nın yol açtığı değer yıkımı dadacıların fikirlerindeki saldırganlığı besliyordu ve teknolojinin müjdelediği yeni dünyaya duyulan özlem yerini güçlü bir hiçlik duygusuna ve nihilist bir ruh haline bıraktı (Güllü, 2000:219). Ancak Sürrealistlerin bireyin ruhsal kurtuluşuna yönelişi onları toplumsal düşünmekten alıkoymamıştır. Çünkü gerçeküstücüler kendilerini gelecekteki toplumsal sistemi inşa edecek öncüler olarak nitelendiriyorlardı. Özellikle son dönem sürrealistlerinin bir çoğu, tıpkı dışavurumcular gibi dönemin politik hareketlerine kayıtsız kalamamışlar ve doğrudan dahil olmuşlardır.

Akıl ve sağduyuyu dışarıda bırakarak, yöntemini düzensizlik ve uyumsuzluk üzerine kuran gerçeküstücülük ve dadaizm'in ortak amacı seyircisiyle arasında bir iletişimsizlik diliyle iletişim yaratmaktı. Çünkü çağın gereği olarak, izleyicinin ya da sanat eseriyle bağ kurmak isteyen kişinin, eserler arasında, alışlagelmişin dışında bir çizgide bağlantı yakalanacağına inanıyorlardı. Bu bağlamda sanat artık, sözcüklerin, yerleşik değer yargılarının ve hemen herkes tarafından kabul gören toplumsal kültürün yaptırımından uzaklaşıyordu. Buna tasarlanmış bir çılgınlık hali demek

yanlış olmaz. Dadacılığın doğuşunda da var olan spontanite, seyirciyle ilişki kurmasında da gözlemlenir. Çünkü zaten ortaya çıkışı bir dizi sanatçının, Alfred Jarry, Arthur Rimbaud, Apollinaire gibi yazarların parçalarını okuma, tartışma ve danslı müzikli etkinlikler gerçekleştirmesiyledir. Gerçekliğin ölçütü olarak deliliği, mantığın yerine koymayı amaçlayan bu akımların tiyatrodaki gözlemlenebilirliği hem sahne tasarımlarında hem de gösteri biçimlerinde hemen fark edilir. Dadacıların gösterileri, kabare biçimindedir ve seyirciyi oyuncularla atışma içine çekmeyi amaçlar. Gerçeküstücü akımda da, şok, eş zamanlılık ve rastlantı ilkelerinin dramatik yapıda kullanılmasıyla, geleneksel oyun-seyir ilişkisi bozularak seyircinin sanat eseriyle daha dolaysız bir ilişkiye girmesi hedeflenmiştir (Özüaydın, 2016:31).

Gerçeküstüçülerin bir başka göze çarpan özelliği de, birkaç sanatla birden bağdaşık şekilde uğraşıyor olmalarıdır. Picasso, Matisse, Miro gibi ressamın sahne tasarımları yaptıkları görülür. Jean Cocteau'nun bale, pantomim gösterileri ile tiyatrodaki sahne düzenlenmeleri de bir başka örnektir.

Bu gelişmeler elbette sonu gelen bir biçimin habercisi gibidir. 19.yüzyılda gösteri sanatları, orta sınıfın belirleyiciliği altında giderek yazınlaşır, donuk bir toplumsallığa hizmet eder. Ancak karşıt görüşler modernizmle gelişir, öncü atılımlar tüm sanatlara giydirilmek istenen dar kalıplara karşı çıkmaya başlar. Yeniden törensel köklere dönüşü talep edenlerin başını sürrealist çevreden Antonin Artaud (1896-1948) çeker (Candan, 2010:29). Artaud aynı zamanda bir kuramcıdır ve kimi çevrelerce delice görünen bir iletişim ve gösteri biçimini kuramsal hale getirmiştir. Gözlemleri sırasında jest ve mimiklerin gelenekler tarafından belirlenen kodlara uygunluğunu fark eder ve bunların bir gösterge dili oluşturduğu sonucuna varır. Sözcüklerin her şey demek olmadığını ve doğalarından ve belirlenmiş, kesin olarak saptanmış niteliklerinden dolayı, düşüncenin gelişmesini sağlama ve kolaylaştırmaya yerine, onu durdurduklarını ve felce uğrattıklarını Artaud (1993) düşünerek, simgeci bir sahne dili tasarlar. Artaud'un odak noktası yaşamla sanat arasındaki ayrımı tümenden yok etmek olmuştur. Ona göre tiyatro iyileştiricidir ve bunun için eskiye dönmelidir. Tiyatronun tıpkı ritüelistik törenlerdeki gibi izleyiciyi hipnotize

edebileceğine inanır. Bali tiyatrosundan<sup>29</sup> edindiği etkileşimlerle, tiyatronun yeniden ilkel büyü törenlerindeki niteliklerine ve bu törenlerdeki etki gücüne kavuşturulması gerektiğini savunmuştur. Tiyatronun, bu büyüsel ve ritüelistik niteliğine dönüş, seyircinin bilinçaltını kışkırtarak, bastırılmış istek, tutku ve heyecanlarını ortaya çıkarmayı, bunları sağaltmayı amaçlar (Özüaydın, 2016:98). Bali tiyatrosu gösterileri onun ideal tiyatrosunun temsilidir. Artaud'a göre bu gösteri, arı tiyatro imgeleriyle oluşturulmuş doğaüstü bir güzellik sunar bize, bu imgelerin anlaşılması için yepyeni bir dil yaratılmış gibidir, çünkü oyuncular kostümleriyle, yaşayan ve hareket eden gerçek hiyergolifler yaratırlar. Üç boyutlu olan bu hiyeroglifler, daha sonra yeri geldiğinde bir takım jestlerle, gizemli göstergelerle üst üste nakışlanır, hani biz Batılıların kesinlikle baskı altına almış olduğu bilmem hangi masalsı ve karanlık gerçekliğin karşılığı olan göstergelerle (Artaud, 1993:53). Bu büyülü törensellik onun tiyatrosunun temellerini oluşturur. Richard Schechner Artaud'un görüşlerini 'gelenek arayışındaki avargard' olarak tanımlar. Ona göre geleneksele ait öğeler, kökeni Artaud'ya dayanan, başta Jerzy Grotowski ve onun takipçisi Eugenio Barba olmak üzere yüzünü ilkel olanla temas kurmaya ve onu canlandırmaya dönmüş topluluk ve sanatçıların eserlerinde gözlemlenebilir (Yıldırım, 2011:18).

Seyirciyi, erotik saplantılar, kana susamışlık, cinayete yatkınlık gibi bastırılmış ne kadar duygu ve insan görünümü varsa, anarşik bir yıkımla yüzleştirmeyi amaçlar. Adına da 'Kıyıcı Tiyatro' der. Kıyıcı tiyatro çağın özelliği olan gerginliği, huzursuzluğu, sözde uygarlaşmış insanın asal tutkularını dile getirecek konular seçecektir (Şener, 2017:246). İnsanın kötücül olduğunu kabul eder ve sözde iyilik adına doğal iç güdülerden vazgeçmeyi, onları örtbas etmeyi kıyıcı tiyatro yoluyla reddeder. İyileştirmenin bu biçimde gerçekleşeceğine inanmaz. Bu yüzden de Aristoteles'in katarsisindeki korku ve acıma duygularının yerine vahşet ve dehşeti getirir. Ancak izleyici bu yüzleşme ve katarsise aklın denetimindeyken teslim olmayacağı için doğrudan izleyicinin sinir sistemine saldırır ve direncini kırmak ister. Artaud, gerçeküstücü ressam Salvador Dali'nin yaptığı gibi, gerçeği çarpıtarak yansıtmak yoluyla, sahnede bir halüsinasyon yaratarak seyirciyi trans haline sokmayı

---

<sup>29</sup> Artaud Bali Tiyatrosundan sözcükleri dışlayan, yönetmeni yücelten, sesin ve jestin yeni bir biçimde kullanılarak, jest ve metafiziki düşünce arasındaki tinsel arayan arı tiyatro düşüncesi olarak bahseder.



hedefler (Özüaydın, 2016:99). Artaud'un vahşet tiyatrosu kendi kodlarını, fiziksel şiddetten öte, ruhsal şiddette arar.

Artaud'ya göre konuşma dili asla sahneye ait değildir. Sözlü anlatımın öne çıkarılmasını, sahnenin anlatım olanaklarını hiç saymak olarak görür. Eğer konuşma olacaksa bunu oyuncunun sahne üzerinde yaratmasını ister. Sözcüklerin ve önceden belirlenmiş cümlelerin beyni felce uğrattığını iddia eder. Artaud'un tiyatroya kazandırmak istediği kendine özgü dil, görüntünün, jestlerin ve göstergelerin dilidir (Özüaydın, 2016:101). Yani sahne dili görüntülerin dilidir. Bu ortamda bol hareket, ses, titreşim, ışık ve renk yoğunluğu, haykırma, çarpışma, susma, tekrarlama, göstergeler olarak kullanılacaktır (Şener, 2017:247). Bu özgün bir aksiyon dilini işaret eder. Artaud'un aksiyonu sözcükleri bir iletişim biçimi olarak kullanmaktan değil, içsel gereklilikten doğan imgelerle oluşturulmuş bir dilden gelir. Artaud'u bu konuda uygulamaya geçiren tetikleyici neden Kokoschka'nın tuvalden sahneye taşıdığı çalışmalarıdır. Çünkü Kokoschka'nın eserleri, bir nevi Artaud'un kıyıcı tiyatrosunun sahne üzerinde nasıl görünebileceğiyle ilgili bir ön görüde bulunuyordu. Görsel ve biçimsel açıdan son derece şaşırtıcı ve saldırgan görünen bu sanat dili, Artaud'u giderek kuramsal temelde 'vahşet tiyatrosu'na yaklaştırıyordu. Ancak Kokoschka Artaud gibi seyirciyi doğrudan kışkırtmaktansa, onun düşüncelerine saldırarak harekete geçirmeyi hedef alıyordu, ki bu çok daha fazla gayret gerektiriyordu. Kokoschka'nın kariyerindeki önemli yapıtlardan biri olan 'Katil' için, toplumsal değerlerin reddedilişini kışkırtıcı şekilde açığa vurmak için tutuklanmış bir suçlu gibi kafasını traş etti; ve hatta oyunun reklam afişi bile şok etmek üzerine tasarlanmıştı. Konusuyla saldırgan, konunun uygulanışıyla estetik dışıydı. Afiş, mavi bir kadın tarafından parçalanmış derisi yüzülmüş adamın yer aldığı bir pieta<sup>30</sup> parodisiydi.

---

<sup>30</sup> Kucağında ölü İsa Mesih'i tutan Meryem Ana heykeli.



Şekil 4.21: Murder, The Hope of Women afişi, Oskar Kokoschka, 1909

Kokoschka'nın topluma karşı bu saldırısının arkasında yine Artaud'a benzeyen, ama ondan da idealist bir amacı vardı: İçsel yaşantının dinsel doğasını açığa çıkartmak (Şener, 2017:80). Kokoschka'nın resimleri bu amaca uygun olarak sahne tasarımlarının taslağı gibidir. Kompozisyon baştan aşağı geometrik ve bozuk bir ritme sahiptir. Bu bakımdan Artaud'nun, Appia ve Meyerhold'ün yaptığı gibi tüm oyunu belirli bir ritme uygun tasarlamasını andırır. Bu bağlamda Artaud'un Cenci'de yaptığı gibi, aksiyonu dairesel hareketlerle sağlar, ki aslında Artaud'nun tiyatrosu için gereken asıl bileşen tek başına 'uzam'dır. Benzer görüntüler her iki tiyatro adamının kostüm seçimlerinde de gözlenir. Cenci'nin kostümlerinde, bedendeki kaslar ve mide, kaburgalar ve ciğerler, bir iskelet etkisi sağlamak için giysi üzerine kopya edilmişti.



Şekil 4.22: Les Cenci, Antonin Artaud, stilize oyunculuk

Kokoschka da aynı şeyi oyuncularını için (tıpkı ilkel insanların en az giysi ile yaptığı gibi) tendonları ve sinir yapısını temsil eden çizgilerle tüm deriyi kaplayan “yüz maskları” ile yapmıştı (Şener, 2017:82).



**Şekil 4.23:** Katil, Oscar Kokoschka, Ustheater

Kokoschka’ya göre, Artaud’nun prodüksiyonları daha akıl dışıdır ve oyuncunun üst düzey denetimini gerektirir. Ancak Artaud’un uygulamadaki başarısızlığı da tam olarak bu noktada başlar. Hayat geçirilmesi mümkün olmayan ışıklandırma tasarımları ve teknoloji içerir. Bu da Artaud’yu pratikten çok teoride var eder. Artaud’nun bütün bu fikirlerinin altında, Meksika yerlileriyle bir süre devam ettirdiği esrik yaşamın izleri vardır. Bali tiyatrosunu yakından tanıma fırsatı bulmuş olmasının katkısı şüphesizdir. Artaud törensel tiyatronun gizemini bir çok kuramcıdan farklı olarak doğu tiyatrosunda aramıştır.

Ancak Artaud’un ilkel olana dönüşündeki, ritüel, vahşet ve gösteri sentezi o dönem eleştirmenleri için tam anlaşamıyla çılgıncadır. Ortaya çıkan şey şiirsel bir belirsizliktir. Her şeye karşın gizemli mitolojilere ilgisi nedeniyle geçmişe dönme çabası, sayısız tiyatro kuramcısı ve yönetmenin yaratımlarına temel kaynak olacaktır. Düşüncelerinin teorik boyutta anlam kazanmasına örnek bizzat Artaud’un baş yapıtı olarak nitelendirilen, Percy Bysshe Shelley’nin yazdığı The Cenci metniyle sahnelediği ‘Les Cenci’ verilebilir. Artaud, metne yaklaşırken Shelley’nin kimi uzlaşımlarına sadık kaldı. Örneğin ırza geçme, öldürme, işkence gibi sahneleri seyircinin gözü önünde oynamadı. Ama buna karşılık yazılı metni çoğu yerde sahne eylemi adına kısaltarak dehşet atmosferi yaratan efektler eşliğinde eylemi uzattı. Sahneleyişte efektler adeta başrol oynuyordu. Çan sesleri, makine gıcırtiları, uzaktan

yankılanan ayak sesleri, rüzgar, fırtına, şimşekler, o günlerde ses sistemlerinin fazla gelişmemiş olmasına karşın izleyiciyi dört yandan etki altına alıyordu (Candan, 2003:136-137).

Sahnenin genelinde de bu gergin havayı hissettirecek gizli simgelerle örülü bir dekor bulunuyordu.



**Şekil 4.24:** Les Cenci, Antonin Artaud,1935

Sarmaşıkların arasındaki yıkıntılar ve adeta bir korku filmi sahnesini andıran devasa bir düş tablosu dikkat çekiyordu.

İnsanın en doğal davranışı olduğunu düşündüğü ve bugün 'hayvani' bulduğumuz davranış, insanı insadan korkutan bir havaya sokuyordu. Ancak Artaud'nun kendi oyunculuğu da dahil tüm oyuncuların hareketleri, stilizasyona<sup>31</sup> dayalı heykelvari düzenlenmiş hareketlerden oluşuyordu.

---

<sup>31</sup> Yalınlaştırma, üsluplaştırma anlamına gelen stilizasyon, bir oyunculuk terimi olarak, oyuncunun özellikle üzerinde durmak, belirginleştirmek, vurgulamak istediği jestleri sadeleştirerek ortaya koyduğu oyunculuk yöntemidir.



**Şekil 4.25:** Les Cenci, Antonin Artaud, stilize oyunculuk

Bunların yanında konuşmaların hiç biri dramatik değildi. Hem sesler hem de konuşmalar daha çok rahatsız edici tınılar içeriyordu. Bütün olarak Artaud'nun tiyatrosu olağanın çok dışında, beklenmedik ve ürkütücü görünüyordu. Ancak bu Artaud'nun yapmak istediğinin çok küçük bir kısmını oluşturuyordu. Bu bakımdan Artaud'nun sahnelmesi çoğu kez sinematografiktir. Dolayısıyla sıradan eleştiri ölçütleriyle onu incelemek, oyunlarında kullandığı cisimleştirme, kasıtlı olarak yaptığı abartılı arketipal davranışlar gibi nüanslar, yüzeysel bir bakış açısının akışkanlığında kaybolup gidecektir. Uygulamada kendini tam olarak gerçekleştirememiş olması onun tiyatroya katkısı bakımından pek de bir şey ifade etmiyordu çünkü aslen en büyük başarısı, kuramlarının, geleceğin tiyatrosuna ilişkin başka yaratıcılar için esin kaynağı olmasıydı. Bu bağlamda büyük bir sıçrama tahtasıydı. Nitekim 20. Yüzyılın uzlaşımından uzak iletişim dili, ki kavramsal olarak dil aslen uzlaşımaya dayalı olmasına karşın kuralların yıkıldığı ve konvansiyonel dilin dışında bir dil kastedildiği için, Artaud'nun sanatın dilinde de değişikliğe gitmesi yolunda önemli bir adım ve öneriydi. Ki buna koşut olarak sözcüklerin, ruhsal aksiyon ve devinimi dışa aktarmadaki yetersizliği, bugün hemen her sosyolog ve sanatçının neredeyse ortak görüşüdür. Burada söz ve görüntünün birlikteliği yeniden karşımıza gelir.

Artaud'nun tüm çalışmaları geleceğin tiyatrosu için tam bir ön taslaktır. Onun kuramları 'Living Theatre' gibi ekiplerce 'dramatik olmayan bir psikoterapi' gibi algılansa da yine Artaud'nun konvansiyonel varsayımları yıkarak ve aynı zamanda

dünyanın farklı görünüşlerini sunarak seyircinin imgelemine genişletmeye yönelik yaklaşımı da Genet ya da Robert Wilson gibi tiyatrocuların çalışmalarında bulunabilir. Bu etkiye ulaşmak için kullandığı sanrsal çarpıtılması ve beyni duygusal imgelerle aşırı yüklemesidir. Onun teknik düzeyde sahne dilini simgesel jeste, kalıplı hareketlere ve konuşma bakımından da sese vurgu yapacak biçimde genişletmesi, daha sonra Peter Brook ve diğerleri tarafından geliştirildi (İnnes, 2010:132).

Dadacıların ve gerçeküstücülerin kendine özgü kodlarını ve izleyiciyle iletişim kurma yöntemlerini bir başka avargard, fütürizm izler.

#### **4.1.4 Fütürizm**

Fütüristlerin makineye ve mekanik olana hayranlığı sanat yapıtlarının her noktasında görülür. Dolayısıyla makine hızı ve savaş beslendikleri en belirgin kaynaklardır. Bu dinanizm sahnede çoğunlukla ışık aracılığıyla gösterilir. Fütüristler tarihsel avangardların döneminde kullanılmaya başlanan ortam teknolojilerinin de hızına odaklandılar. Öte yandan bu teknolojinin dilini burjuvaziye kafa tutmak için kullandılar. Bugün sahne üzerindeki dijital performansların fütüristlere bir borcu olduğu muhakkaktır. Çünkü teknolojiyi sanatla bu denli birleştiren fütüristler olmuşlardır.

İtalyan şair Filippo Tommaso Marinetti, bir çağrı niteliğindeki 'Fütürist Manifesto' ile, sanatta kendini hissettirecek yeni bir akımın sinyallerini 1909'da vermişti. Marinetti manifestoda hız estetiğinden ve harekete görsel ifade kazandırmaktan bahsediyordu. Ancak fütürist sanatçıların teknolojiye, hıza, dinanmizme yönelik ilgisini biçimsel düzeyde yepyeni bir görsel anlayışa değil, ancak kentsel ve endüstriyel temalara, uçak, araba, tren gibi hareketli konulara aktardıkları görülür (Antmen, 2016:67). Bu gelişen teknolojiyle birlikte akışkan ve tempolu hale gelen gündelik yaşamla ilgilidir. Makineler artık gündelik yaşamın büyük bir parçasıyken insan küçülür ve yaşamın ritmi neredeyse makine ritmine yakındır. Marinetti, bir yarış arabasının güzelliğini, bir yontu başyapıtının güzelliğine yeğ tuttuğunu ifade etmiştir (Şener, 2017:238). Dolayısıyla fütürist sahne görüntüsünde asla fon görevi gören boyalı panolar yer alamaz. Yine ışıklandırma sahnenin hakimi olur. Renklendirme ve gölgelendirme teknikleriyle ışık dinamizmin gerçekleştiricisi olur. Bunun yanı sıra fütürist sanatçılar, el ilanları, afişler, bildirgeler eşliğinde düzenledikleri akşam gösterilerinde izleyiciyi kışkırtmak, domates, patates, portakal



vb. nesnelere fırlatmalarını sağlamak için her şeyi yapıyordu. Arada yumruklaşmak, dövüşmek, itişip kakışmak da vardı (Candan, 2003:64). Çünkü alkış tutmayı, onaylanmayı sıkıcı buluyor, aksine seyirciyi zihinsel açıdan canlı tutmanın yollarını tepki göstermelerine yol açacak cesurca davranışlarda arıyorlardı.



**Şekil 4.26:** Gear sahne tasarımı

Fütürizm tiyatro sanatında yeni bir sahne-seyirci ilişkisi kurma eğilimindedir. Yaşama karşı olan geleneksel tavrın değiştirilebilmesi için, seyirci ile doğrudan karşı karşıya gelecek bir sahne anlayışı savunulur. 1910 yılından başlayarak düzenlenen gösterilerde, seyircinin arkasına sokulma, seyirci ile kaynaşma girişimlerinde bulunulmuştur (Şener, 2017:239).

Marinetti'ye göre seyircinin eyleme en aktif şekilde katılması şarttır ve seyirci oyuncularla bağlantı kurmalıdır. Fütürist tiyatrodaki oyuncu Craig'in üstün kukla oyuncusunu andırır. Zaman zaman kuklaların doğrudan oyuncuların yerini aldığı da görülür. Ayrıca fütürist estetik yalnızca makinelerden ilham almaz, aynı zamanda onları bir anlatım aracı olarak kullanır.

Sanatlar arasındaki engelleri yıkmayı modern teknolojiye yararlanarak multimedya gösterileri yaratmayı amaçlamıştır. Fütürist tiyatro estetiğini oluşturan temel öğeler, teknik araçlar, varyete, sirk, akrobasi, dans, kısa doğaçlama skeçler, film, projeksiyon, sahnede hareket eden dekor, figür, nesne ve ışıklardır (Özüaydın, 2016:34-35). Gerçeküstücülük ve dadacılıktaki gibi fütürizmde de şok etkisi sürdürülür. Seyirci düşünmeye değil heyecanlanmaya yönlendirilir. Bunu da çok

sınırlı bir zamanda yapar. Fütürist tiyatro, tonlarca duygu, düşünce ve olayı, simge yığınlarıyla dar bir zamana sığdırmaya çalışır. Kısa ve hızlıdır. Bu sayede sözcüklerin kaybettiği zamanı geri kazandıracak ve çağın ritmine ayak uyduracak yeni bir tiyatro yaratmayı amaçlar.



**Şekil 4.27:** Hamlet, Richard. Finkelstein sahne tasarımı Madison Üniversitesi

Fütürist tiyatro, tiyatro metinlerinin geleneksel dramatik yapısına karşı çıkar. Olasılık kurallarını ve olaylar arasındaki neden-sonuç bağlarını, gerçeklik yanılsaması yaratma amaçlı ayrıntı düşkünlüğünü yadsır. Her şey bağımsız, mantık dışı, gerçek dışı olmalıdır (Özüaydın, 2016:36). Buna sahne görüntüsü ve oyuncunun hareketi de dahildir. Sahnenin bir makine gibi değerlendirilmesi, sahnede ve oyunculukta harekete önem verilmesi, mekanik bir tiyatro biçimi olarak sirk ve kabare tekniklerine yer verilmesi Fütürizmin tiyatro anlayışına getirdiği yenilikler arasında sıralanabilir (Yıldırım, 2011:8-9).



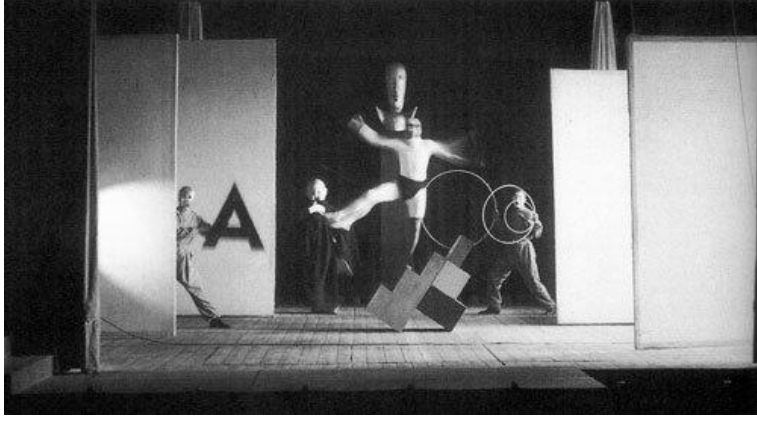


**Şekil 4.28:** Uyarca, Tayfun Çebi sahne tasarımı, 2017, Dasdas

Fütüristlerin tiyatroya getirdiği bu bakış, tiyatroyu sinemaya yaklaştırmanın başlangıcıdır. Öte yandan tiyatronun sahne diline yeni bir biçimcilik getirecek çalışmalar yürütülüyordu. Elbette sanatta sözün yerini alan görüntünün dilinden bütün sanatçılar etkileniyordu. Bu yeni biçimcilik bir salgın gibi yayılıyordu. Sanat yaşamında köklü değişikliklere yol açan tasarımcıların bir araya gelerek kendi ekollerini yaratmaları da kaçınılmazdı.

#### **4.1.5 Bauhaus**

Almanya'nın bazı eyaletlerindeki yönetim değişikliği de bunu tetikleyecek gelişmelere neden oldu. Weimar'da, 1918 Kasım'ında böyle bir yönetim değişikliğiyle "Bauhaus" adıyla anılan sanat eğitim kurumu ortaya çıktı (Candan, 2003:83). Nesnelerin doğasına yönelik araştırmaları ve tasarımları ile dikkat çeken, 1919 ve 1933 yılları arasında Almanya'da faaliyet gösteren Bauhaus okulu, savaş sonrası Avrupa'da ortaya çıkan açlık, işsizlik ve değerlerin çöküşü ve elbette endüstri çağının da etkisiyle mimar Walter Gropius tarafından kurulmuştur. Nitekim Bauhaus ekolüyle birlikte mimari sahne tasarımlarında kendini göstermeye başlar.



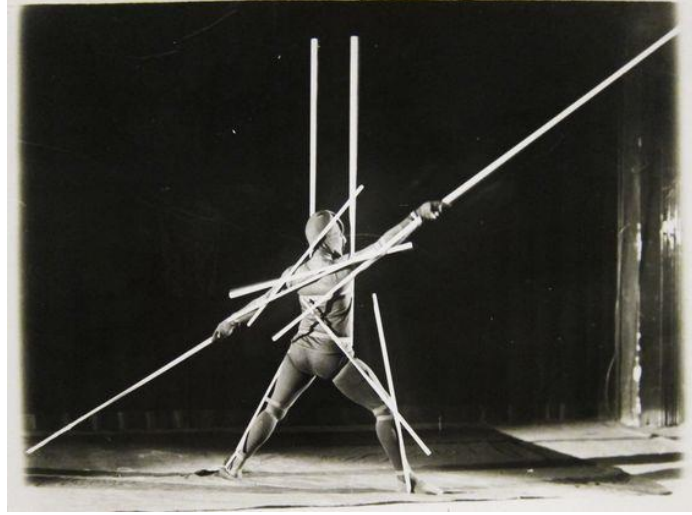
**Şekil 4.29:** Tryadique Ballet, Oskar Schlemmer, 1922

Tasarımcıların bir çoğu mimari eğitimi almış olduğundan kostümlerde de mimari çizgi korunmuştur. Zaten Bauhaus okulunun amacı grafik tasarım, mimari, sanat, endüstriyel tasarım gibi disiplinleri bir araya getirmektir.



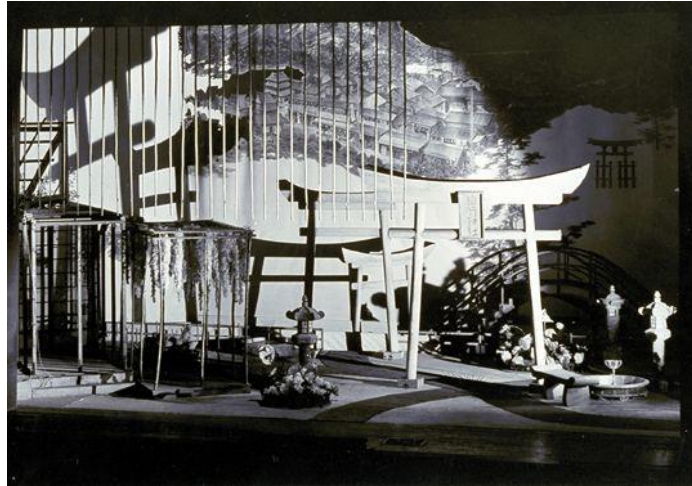
**Şekil 4.30:** Tryadique Ballet, Oskar Schlemmer, 1922

İlk olarak ekspresyonizmin etkileri görülür ancak zaman içinde Bauhaus öğrencilerinin tasarımları daha fazla endüstriyel tasarıma içermeye başlar. Giderek sembolizmin, fütürizmin ve dadanın etkisi altında kalır.



**Şekil 4.31:** Danse Des Batons, Oskar Schelmer, 1927

Evlerden mobilyalara, dekorasyona hatta mutfak aletlerine kadar gündelik yaşamda kullanılan, hayatı kolaylaştıran bütün öğeleri birer “sanat eseri”ne dönüştürmeyi amaç edinen Bauhaus, işlevsel olanı sanatsal, sanatsal olanı ise işlevsel yapma arayışı içindedir. Sanatın, müzelerde ve zengin evlerde hapsedilmiş durumuna son vermek ve onu günlük yaşamın bir parçası haline getirmeyi amaçlamıştır (Alpar, 2006:19). Tiyatroda ışıklamayı ve dekoru da bu işlevsellik çerçevesinde tasarlar. Bu bağlamda tiyatrodan seyircisiyle bağımlı da, hareketli seyir yerleri, döner sahneler, izleyicinin çevresinde hareket edebilen platformlarla kurar. Tıpkı fütüristlerdeki gibi makineye öykünür, işlevsellik için makinelerden yararlanır.



**Şekil 4.32:** Madam Butterfly, Bauhaus sahne tasarımı, State Opera, Berlin, 1929

Bu seyircinin etkin biçimde oyuna katılabilmesi cesurca bir çabadır. Bütün bunlara ek olarak sahne mümkün olan en işlevsel biçimde kullanılmalıdır ve bir projeksiyon

ve film makineleri sistemi kurularak, sahneye koyucunun bunların yardımıyla izleyici yerindeki bütün duvar ve tavan yüzeyler üzerine sinemadaki gibi hareketli sahneler yansıtılarak, mekansal sınırları yok edebilmesine, ışıkla çeşitli yeni mekanlar yaratabilmesine ve her türlü aksesuarla boyama dekoru en aza indirebilmesine olanak sağlamalıdır (Özüaydın, 2016:39). Bauhaus estetiğine göre oyuncu gezici mimari yapı, seyirci ise bu mimari yapının statik bir parçasıdır.

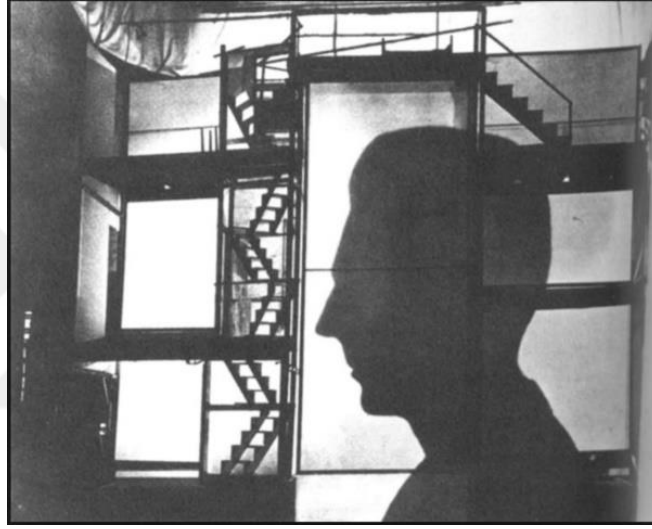
Sahne-seyirci ilişkisinin ele alınması, sözün öneminin azalması ve görsel iletişimin ön plana geçmesi, sahnenin plastik olanaklarının bir anlatım aracı olarak değerlendirilmesi, sahne mekanının ustalıkla kullanılması, görüntüde hareket ve çarpıcılık sağlanması, oyun yapısının parçalanması, oyuncunun fiziksel yapısı ile değerlendirilmesi, Birinci Dünya Savaşı sonrasında gerçekleştirilen yeniliklerdir (Şener, 2017:237). Tarihsel avangartların mirasını devralan güncel avangartlar, inanç ve değerli yıkmayı hedef alan amacın yerine onları meşrulaştırmayı yeğledi. Sanat ve sanatçı kurumların parçası oldu. Ancak yinede kurallı ve gerçeğe yakın olma, şoke etme, hayrete düşürme yöntemiyle çarpıtmaya devam etti.

Avangard eğilimlerin tamamına sirayet eden dijital teknoloji kullanımı, yalnız sahnede yeni bir 'görüntü' yaratma modeli oluşturmadı, aynı zamanda teorik olarak sinemayı da tiyatroya dahil etti. Nitekim bu etkileşimin izleri, tiyatro sahnelerinin ilk film setleri olarak kullanılmasında da görülür. Böylelikle filmi tiyatro sahnesine getirmek, sahnenin fiziksel sınırlarını aşmayı sağlamıştır.

#### **4.1.6 Epik Tiyatro**

Bertolt Brecht'le bir temele oturan epik tiyatronun biçim arayışında ise, yaşamın realitesi, sanatın realitesini yönlendirmelidir fikri vardır. Ancak seyircinin ön yargıları olarak da adlandırılabilir olan, yaşam süresince algısal bilgilere dayanarak edinmiş olduğu ideolojiler, yapının içinde betimlemeler yoluyla yer alacak ve yaşamın realitesi tarafından yönlendirilen sanatın realitesiyle çatışarak, algısal bilgi düzeyinden ussal bilgi ya da bilimsel bilgi düzeyine sıçratılacaktır. Sanatın sadece betimlemelere dayalı bir ayna olmayıp, bu çatışmaya dayalı bir dinamo olma esprisi, böylesine bir anlatımcı yapıdan gelmektedir (Parkan, 2015:44-45). Ancak politik ve epik-diyalektik tiyatroyu sadece söylemiyle değerlendirmek kuramsal açıdan büyük hata olacaktır. Çünkü Piscator ve Brecht'le birlikte literatüre giren, 'Bütüncül Tiyatro' ve Epik tiyatro' kavramları, yeni bir sahne-seyirci ilişkisi

kurmada önemli kuramsal bilgi ve yeni biçimcilik barındırır. Bu ilişki görüntü dili üzerinde temellenir. Piscator ve Brecht, görüntünün dilinin, söz ve konuşmadan daha etkili ve kalıcı olduğunu bilen kuramcı ve yönetmenlerdir. Bu yüzden de siyasal amaçlı tiyatrodaki dilin işlevi en aza indirilmiş, buna karşın seyirci ile kurulmak istenen iletişimde görüntü öğelerinden alabildiğince yararlanılmıştır. Seyirci uzun uzun düşündürülmeden, kısa, inandırıcı ve hızla değişen sahnelerle etki altına alınmak istenir. Söзде de, görüntüde de doğaçlamadan yararlanılır (Şener, 2017:262). Bu aynı zamanda seyircinin ilgisini uyanık tutmaya yönelik bir girişimdir. Piscator için amaç bu yolla Marksist felsefe temelinde, seyirciye ideoloji empoze etmektir. Bu bir çeşit dayatma olarak da görülebilir.



**Şekil 4.33:** Hoppla wir leben, Erwin Piscator, Berlin, 1927

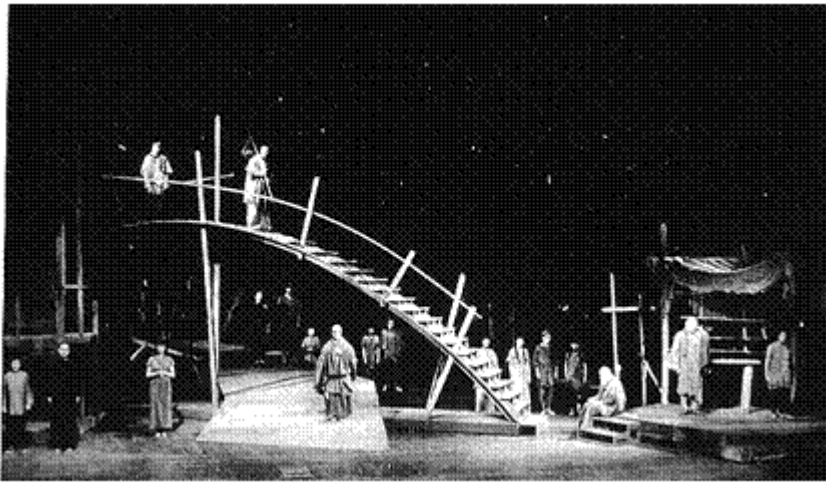
Bütüncül tiyatro, seyirciyle sahne arasında organik bir bağ kurar ve seyirciyle bütünleşmeyi hedef alır. Tüm iletişim araçları buna hizmet edecek şekilde tasarlanır. Buradaki görüntü dilinin bütün hedefi bu iletişimi sağlamaktır. Zaten yirminci yüzyılın deneysel çalışmalarıyla birlikte bu bütünlüğü yaratmanın yollarına ilişkin gelişmeler yaşanmıştır. Bütüncül tiyatrodaki yaşam ile oyun arasındaki fark ortadan kaldırılır, Wagner'in birleşik sanat anlayışından farklı olarak seyirciyle 'bütünleşme' ilkesine bağlı kalır. Öte yandan Piscator, neredeyse ilk sahnelemelerinden itibaren sahneye projeksiyonla görüntü ve yazı yansıtmaya başlar. Almanya Komünist Partisi'nin (KPD) kendisine sipariş ettiği ilk oyunlarından biri olan Trotz Alledem! [Herşeye Rağmen!] oyunundaki yirmi dört sahnenin çoğunluğunu, çeşitli işçi gösterilerinden görüntüler, yine bu görüntülerin üstlerinde perdede yansıyanların



hangi tarihi olaya ait olduğunu ve neyin nerede gerçekleştiğini belirten yazılar oluşturur. Arkadaki perdeye yansıyan görüntülerin (çoğunlukla haber filmlerinin) önünde oyuncular, bazı tarihi karakterleri ve olayları canlandırır (Şeyben, 2016:33). Bu belgesel tiyatrunun ta kendisidir.

Söz, Meyerhold'la daha da radikalleşen giden bir propaganda aracıdır ve oyuncu için konuşma bir çeşit anlatı niteliğindedir. Oyuncu durumun kendisini değil, onun ardında gizli olanı oynar (Braun, 2013:155).

Brecht'in epik-diyalektik tiyatrosu ise tiyatroya siyasal ve toplumsal işlev yüklemesinin yanı sıra, toplumbilimin diyalektik niteliğine dikkat çekmek istediği için, Piscator'un temelini attığı yoldan gidip onu geliştirerek epik, yani anlatımsal bir izlekte ilerler. Ancak epik tiyatrodaki Piscator'un seyirciye siyasal bir görüşü benimsetme çabası yoktur. Yalnızca durumun tarihsel gerçekliğini diyalektik örüntü içinde ele alarak seyirciye gösterir ve farkındalık yaratarak olumsuzlukların değiştirilebileceğine vurgu yapar. Bu sebeple oyuncu göstermecidir ve seyirci oyunla, oyuncuyla özdeşlik kurma ilişkisinden uzaklaştırılır. Brecht'in estetik kuramı, özdeşleşmenin seyirciyi katharsise ulaştırma işlevini ortadan kaldırmış, ancak estetik değerini korumuştur (Parkan, 2015:46). Oyunun konusu basit ve yalın kurgulanır. Seyirciyi karmaşık aksiyonlarla oyalamak istemez. Simultanlık söz konusudur. Aktarılmak istenen fikir en kısa yoldan doğrudan aktarılır. Sahne mimarisi de bu bütüncülüğü sağlayan bir işleve göre tasarlanır.



Şekil 4.34: Sezuan'ın İyi İnsanı, Berthold Brecht sahne tasarımı, 1920

İzleyiciyle ilişkisinde, seyircinin olayın büyüüne kapılmasını, böylelikle olan biteni kabullenmesini istemez. Bunu burjuva tiyatrosu olarak tanımlar. Seyirci eleştiren ve yorumlayan olmalıdır. Dolayısıyla yanılsamayı değil ‘yadırgatma’yı amaçlar.

Bunun yanında Bertolt Brecht sahnede kullanılan küçük eşyanın gerçek olmasını ve dikkatle seçilmesini, dekor yaparken tahtanın, demirin bezin ustalıkla bir araya getirilmesini istemiştir. Malzeme düpedüz sergilendiğinden ve iddiasız olduğundan mükemmel olmasına özen gösterilmeli (Şener, 2017:294). Tüm dekor parçaları için bu yalınlık geçerlidir. Örneğin illüzyonun bozulması için, sahnede dolunay, bir lamba ile, aydınlık bir disk ile belirtilmiştir (Şener, 2017:295). Seyirciyi aldatma duygusundan uzaklaştırmak için sahne olabildiğince aydınlatılır.



**Şekil 4.35:** Üç Kuruşluk Opera, Bertolt Brecht

Bu gelişmeler ışığında Avusturya’da bir başka gelişme söz konusuydu. Kendini yöntemiyle diğerlerinden ayıran bir yönetmen ortaya çıkmıştı. Max Reinhardt. Reinhardt bir oyuncuydu ve kariyeri boyunca oyunculuk yapmaya da devam etmiştir. Onu diğerlerinden ve özellikle fikirlerinin çoğu noktada kesiştiği Craig’ten ayıran, oyuncuya ait bir tiyatroya inanmasıdır. Oyununu oyuncunun yaratıcı gücüyle inşa ediyordu. Reinhardt geleneksel ışıklamanın yerini alacak yeni yöntemler bulmaya çalışırken, tiyatrosu Neues Theater tasarımcısı Mario Fortuny’nin yeni buluşu (sahnenin üzerini örten ve dağılan ışığı, mekanı sınırsızmış gibi algılayacak şekilde yöneltebilen) kubbe bunlardan biriydi. Bunun yanında, üzerine üç boyutlu karma dekorların monte edilebileceği geniş bir döner sahne yerleştirdi. Ocak 1905’te bu döner sahne, kendi yapımı olan Bir Yaz Gecesi Rüyası’nda görsellik etkisi yaratmak için kullanıldı (Braun, 2013:112-113).



**Şekil 4.36:** Bir Yaz Gecesi Rüyası, Max Reinhardt, 1938

Reinhardt'ın kariyerinde bu oyun diğerlerinden daha fazla önem arz eder çünkü bu ilk gösterim sonrasında defalarca kez sahnelemeye devam etmiştir ve bu onun ilk büyük Shakespeare yapıımıdır. Kariyerindeki en büyük atılımı da yine bu oyunla yapmıştır. Ayrıca Reinhardt'ın ekliktiğinin gözlemlenebildiği en iyi oyunlar Shakespeare oyunlarıdır. Yanısıra çok sayıda Wedekind oyununu da sahnelemiştir. Wedekind'in tanınırlığında bu bağlamda Reinhardt'ın da payı vardır.



**Şekil 4.37:** Spring Awakening, Max Reinhardt, 1906

Dönemin en önemli yönetmenlerinden olan Vsevolod Meyerhold, yetiştiği Moskova Sanat Tiyatrosu'nun avargardlıkla herhangi bir ilgisinin olmayışına rağmen, oradan çıkarak sivrilmiş, bir dizi yeni önermeyle öne çıkmayı başarmıştır. Hiçbir yönetmenlik deneyimi olmaksızın, kendi tiyatrosunun başına geçen Meyerhold, halkın



muhafazakarlığına ve yeniliğe kati surette kapalı oluşuna rağmen deneysel nitelikte çalışmalar yapma riskini göze aldı. İsteddiği tepkilerle karşılaşmasa da adını yeterince duyurup, Moskova Sanat Tiyatrosu'na bağlı olarak çalışan bir ekibin başına getirildikten sonra kariyerinin en iyi işlerini çıkardı. Ancak Myerhold'ü özel kılan şey yalnızca cesareti değildi. Çok sayıda Wedekind, Strindberg, Maeterlinck gibi simgeci yazarların eserlerini sahneye koyarken, aklında hala Gorki'ye hayranlığı ve siyasal içerikli oyunlar vardı. İlerleyen dönemlerde Ekim Devrimi'nden bir ay sonra Meyerhold kendini Bolşevik davasıyla özdeşleştirdi ve Ağustos 1918'de parti üyesi oldu (Braun, 2013:149). Meyerhold buradan sonra Ekim Devrimi'ni tiyatroya da taşıdı ve kendi yöntemini belirleyecek olan bir tiyatro çizgisi yakaladı. Bu değişimin izleri ilk olarak bir epik drama olan 'The Dawn'da görüldü.



**Şekil 4.38:** The Red Dawn, Vsevolod Meyerhold,1922

Akmış boyaları, kırık sandalyeleriyle harap durumdaki ısıtmasız salon, daha çok bir toplantı yerini andırıyordu. Bu da tamamen amaca uygundu; zira Meyerhold, yapımı bir siyasal toplantı biçiminde düşünmüştü. Giriş ücretsizdi; duvarlarda gayrete getirici afişler asılıydı ve oyun aralarında seyirciye bildiriler dağıtılıyordu. Oyuncular da konuşmalarını doğrudan seyirciye yapıyorlardı. Eleştirmenler, tamamen haklı olarak, yapımı, sunumun durağan tarzı ve orkestra çukurunda yer alan koronun dramadaki ani değişiklikler üzerine yorum yapması bakımından Yunan trajedilerine benzettiler (Braun, 2013:150).

Bunları, oyunu bölerek arada bir haberi duyurma geleneği takip etti. Dekor tasarımları seyirciyle oyuncunun iç içeliğini destekleyici nitelikteydi. Seyirciye

tiyatrodaki olduğunu unutturma çabasına girmeden, gerçekçiliğin karşısına teatrallik getirdiği kendine özgü tiyatrosunda, dördüncü duvarı ortadan kaldırmış, sahnesini tamamiyle açık ve seyirciyle bütünleşik hale getirmiştir. Oyuncusu da adeta bir akrobattı. Çünkü seçimlerini jimnastik becerileri olan genç oyuncularından yana yapıyordu. Oyuncuya hareket temelli bir performans şart koşuyordu.



**Şekil 4.39:** The Magnanimous Cuckold, Vsevolod Meyerhold

Tıpkı 'The Magnanimous'ta olduğu gibi. Aktörler sahne tasarımının onlara sunduğu ritim üzerinde birlikte çalışarak, dekorun mekaniğinin bir parçası olmak üzere, Meyerhold tarafından kasti şekilde konumlandırıldı.

Meyerhold'ün en iyi işlerinden biri olan 'The Dawn', dekor ve oyuncuyu kullanımındaki incelikleri özetler niteliktedir.

Oyunda geçen yerleri anıştırmak üzere hazırlanmış basamaklarla birbirine bağlı farklı seviyelerdeki bir dizi platform asıl sahenin yerini almıştı. Önde, oyuncuların üzerine tırmandığı, döndüğünde çıkışın 'cehennem'den itibaren mümkün olduğunu gösteren büyük bir yarım küre oluşturacak şekilde seyircilerin oturduğu ilk sıraya doğru bir eğimle iniyordu. Bu sahnede şeytanlardan birini bir sirk palyaçosu olan Vitaly Lazarenko oynadı; sahneye bir telden kayarak iniyor ve akrobatik hareketler yapıyordu (Braun, 2013:152).

Bu Meyerhold'ü bir adım öteye taşıyacak olan 'biyomekanik oyunculuğun' alt yapısını oluşturuyordu. Bu bağlamda geliştirdiği egzersiz sistemiyle oyuncularını eğitiyordu. Egzersizler sirk cambazlarının hareketlerinden ya da commedia dell'arte'den türetilmişti.



**Şekil 4.40:** The Magnanimous Cuckold, Vsevolod Meyerhold, Biyomekanik Oyunculuk, 1922

Gerçekçilik akımının etkisiyle, kusursuz yanılısma arayışına giren tiyatronun yitirmiş olduğu teatrallığı, tiyatroya geri vermek gerektiğini ileri süren Meyerhold, tiyatronun köklerine dönmesi gerektiğini savunmuş, bu amaçla geçmiş yüzyılların tiyatro biçimleri, Antik Yunan tiyatrosu, geleneksel Doğu tiyatrosu ve Commedia dell'arte üzerine araştırmalar yapmıştır (Özüaydın, 2016:41).

Meyerhold'ün fikir ve tasarımları alternatifleri çoğaltıyor ve anlatım yollarında başka seçenekler sunuyordu. Metindeki parçalılık ve episodik yapıyı görünür kılan şey, oyuncunun ruhsal ve psikolojik aksiyondan uzak çizdiği fiziksel aksiyona dayalı karakter portresi, basamaklar, izleyiciyle iç içelikle iletişim kuran eğimli platformlar gibi dekor tasarımları ve çerçeve sahenin çok dışında tiyatroyu başka alanlara taşımaya idi. Bu bakımdan Meyerhold tiyatronun konstrüktivistiydi. Biyomekanik oyunculuğun özgün yapısı, makine-beden ilişkisine dair bir fikir sunuyordu. Refleksoloji üzerinden bedeninin psikolojiyle bağlantısını sorgulayan Meyerhold, yirminci yüzyılın sonlarında beden-makine ilişkisini, beden-iletişim teknolojileri üzerinden yeniden sorgulayan robotlardan, sayborglara ve sanal gerçeklik tabanlı performanslara pek çok dijital performansa esin kaynağı oldu (Şeyben, 2016:27). Bu tiyatronun gelecekte kendine yöntem olarak seçeceği dille ilgili de tahminde bulunmayı kolaylaştırıyordu. Artık tiyatro, dramatik metnin bir edebiyat olarak var oluşundan çok öteye elini uzatmış, 1960 sonrası tüm bu hareketlerle büyük bir kırılma yaşamıştır. Modernizmin ve çağdaş tiyatronun bir uzantısı olarak tiyatro artık bir 'mimetik aksiyon'dur. Ve salt dramatik metin, gösterim için tamamlanmamış bir ön

taslaktır. Bununla beraber gösterim sanatı hayli aşama kaydeder. Anlatıma dayanan metinle ‘mimesis’ arasındaki sınır akışkan olduğuna göre, bunlar spekturumun öteki ucunda bulunan anlatıma dayanmayan ‘aksiyon’ ya da ‘olaylar’da da öyledirler; Bavyera, Avusturya ve Belçika’daki, dev kuklalarla sokaklardan geçilerek düzenlenen Corpus Christi törenleri<sup>32</sup> (sonradan Peter Schumann’ın Bread and Puppet tiyatrosunda yeniden yaşama geçirildi);çeşitli sahneleri ve karakterleri içeren gösteriler ve geçit törenleri; herkesin ya korsan ya da köle kıyafetleri giydiği maskeli balolar;hayvanlarla gösterileri, jonglörlerin, palyaçoların, ip ve trapez cambazlarının parlak renkli giysileri ve heyecan dolu gösterileri ile sirk, dramamın akrabasıdır (Esslin, 1996:23).



**Şekil 4.41:** The Annual Domestic Resurrection Circus, Bread & Puppet's Theater, 1988, Glover, Vermont

Bunların hepsi dramatik öğeler içerir. Maskeli balolarda bürünülen karaktere uygun davranma ve konuşma geleneği gibi ya da sirk sanatçılarının ustalıklı fiziksel becerileri ile fantastik birer figüre dönüşmesi gibi unsurlarla, çağdaş karnavallar arasında bağlantı kurmak zor değildir. Bütün bunlar yalnızca fiziksel ustalık içermez aynı zamanda estetik de. Gösterim, ya da performans, içinde bulunduğumuz dönem sahne sanatlarının aldığı yoldur. Tiyatro, opera, dans, bale, resim, heykel,

---

<sup>32</sup> Corpus Christi (İsa'nın Bedeni), 1264 yılında Belçikalı bir rahibe olan Azize Juliana'nın, İsa'nın bedeni onuruna bir yortu düzenlemesine yönelik teklifinin Papa IV. Urban tarafından onaylanmasıyla resmîyet kazanmış, fakat Urban'ın aynı yıl içinde ölmesiyle ancak 1311'de Papa V. Clement'in katkılarıyla kutlanmaya başlanmıştır.

müzik, pantomim ve akla gelebilecek başka türlerin bir potada eriyip birbirine karışmasıdır. Hibrid bir oluşumdur. Konuşma tiyatrosunun, metne dayalı tiyatronun karşıtıdır (Candan, 2010:13). Bütün bunların yanında tiyatronun şekil değiştiren formlarının tamamı, kitle iletişim araçlarıyla da içli dışlı olmuştur. Bu durum bir tiyatro oyununu dramatik aksiyon olmaktan çıkarır mı tartışmasının ortasında Martin Esslin, tiyatro, televizyon, radyo ve hatta sinemayı ‘drama’ zemininde buluşturur. Tiyatro (canlı, sahne oyunu), hiç kuşkusuz kendine özgüdür ve yöntemleri açısından sinemadan (ve televizyonun sinematik biçimlerinden) çok değişiktir (Esslin, 1996:27). Çünkü en iyi ihtimalle tiyatro daima üç boyutluyken, sinema ve televizyon iki boyutludur. Asla tiyatro kadar canlılık ifade etmeyecek ve tam bir boyut kazanamayacaktır. Ancak yinede drama kavramının temel özelliklerini içlerinde barındırırlar. Romeo ile Juliet’in film versiyonu da dramadır ve böylece hayali konuların sineması da dramatik sanatlar kategorisi içinde yer alır. Eğer Romeo ile Juliet’in bir televizyon veriyonu varsa, iletişim araçlarının teknikleri ve teknolojileri birbirinden ne kadar değişik olursa olsun, o da bir dramatik sanat örneğidir (Esslin, 1996:26).

Esslin’in bu değerlendirmesi neticesinde, yüzyıllardır dram sanatının iletişim aracı olarak metine odaklanma kulağa oldukça eski ve geçerliliğini yitirmiş bir olgu gibi gelmektedir. Nitekim dramatik gösteride engin bir imge akışı sunulur. Seyirci çok sayıda görsel ve işitimi imgesine maruz kalmanın yanında, sadece gösterinin gerçekleştiği mekanla bile bir anlam havuzuna düşer. Yani dramatik gösteri sürekli surette anlık ve çok boyutlu bir anlam sirkülasyonu yaratır. Bu sirkülasyon yalnız dramatik aksiyondan kaynaklanmaz, her izleyenin her anlamı analiz süresinin farklılığından da kaynaklanır. Bu sahneden seyirciye ve seyirciden sahnede durmaksızın bir akışı ifade eder. Bu bakımdan dramatik metin de, gösterim de istem dışı bile olsa her zaman anlam üretir.

#### **4.2 Postdramatik Tiyatroda Söz ve Görsel**

Çağdaş tiyatroyla birlikte artık yanılsamacı anlayış tamamen terk edilmişken, tiyatronun dili de hedefi de, izleyiciyle ilişkisi de tümenden başkalaşılıyordu. Metinden uzaklaşmanın sinyalleri son karşı gerçekçilerle hissettirilmişti ancak bu metamorfoza öncülük eden bazı isimler, salt metin-sahneleme, sahne-seyirci, metin-seyirci ilişkileri arasında bağ kurmaya çalışmayıp, literatüre yeni kavramlar girmesini

sağlayacak çalışmalar yapıyorlardı. Oyuncuların ve seyircilerin temas yoluyla bir aradılığı, tiyatronun seyirinde ve seyircisiyle kurduğu ilişkide kırılma yaşıyordu. “Dokunan” ve “dokunaklı” sahneler duyguların ortaya çıkmasına neden olurlar; oyuncunun “mimik ve jestleri”, seyircinin görsel algısı, yani bakışı dokunaklı gelebilir ve onda temsil edilen karaktere karşı bir yakınlık duygusu oluşturabilir. Fakat oyuncuyla kurulacak fiziksel bir temas, seyircinin oyuncunun duygularını hissetmesine neden olacaktır (Fischer-Lichte, 2016:104). Bu türden bir oyuncu-seyirci ilişkisi, özel alan kavramıyla kamusal alan kavramları arasındaki sınırın erimiş olmasının getirisidir. Özellikle bir takım kişisel meselelerin, kitle iletişim araçları aracılığıyla tüm dünyaya açılarak birer toplumsal meseleye dönüşmesi gibi özel alan ve kamusal alan arasındaki kesin sınırın ortadan kalkmasına sebep olan gelişmeler neticesinde, tiyatronun da bu izlekte izleyicisine ulaşmak istemesi doğaldır. Ancak postmodernizmi birbirine karşıt ya da birbirini yıkmaya yönelik olarak ortaya çıkan tüm akımlardan bir çok yönden ayırmak gerekir. Postdramatik tiyatro kavramını “Postdramatisches Theater” yapıtıyla birlikte hayatımıza sokan Hans-Thies Lehmann, hem kavramın babası hem de konuyla ilgili önemli bir kuramcıdır. Postdramatik tiyatro anlayışına açıklık getiren bir diğer kuramcı da, postdramatik göstergeleri çözümleyen Erica Fischer-Lichte’dir. Postdramatik tiyatronun çıkış kaynağı için Lehmann dolayısıyla Alman tiyatrosunun kuramsal yapısına bakmak şarttır. Nitekim yine Lehmann’ın kullandığı performans metni kavramı giderek önem kazanır. Erica Fischer-Lichte yazınsal ve dilsel bağlamda bir metinden ziyade semiyotik türden okuma gerektiren ve yalnızca genel bilgi aktarımında bulunan bir metinden söz eder. Fischer-Lichte’ye göre, metnin özelliklerinin temelinde yatan şey, dışa dönük vurgulanışıdır, bir anlamda alımlayıcı tarafından göstergelere yüklenmiş bilgilerin kodlanışının kesin olarak belirlenebilirliği, ayrıştırılabilirliği ve gösterim esnasında, bağlam ve sahne-seyirci uzamını taşıyan ve tanımlayan bir unsur olarak öne çıkmasıdır (Özdemir, 2012:55). Postmodern sanatın karakteristik özelliği, canının çektiği yerden topladığı malzemeleri daha iyi bütünleştirebilmek amacıyla bir akım ya da avant-garde’la bağlarını kesin bir biçimde koparmayı reddetmesidir (Pavis, 1999:87). Postmodernizm modernizme göre daha radikal bir tavır olarak görülebilir. Çünkü hem biçim arayışında hem de özdeki düşünsel temelinde, geleneklere ve yapılara daha cesur yaklaşır. 1970’lerde gelişen sanatsal süreç, modern sanatın kültürel konularda uluslararası perspektif boyutunu da, uluslar arası kitleler tarafından önemli

bir deneyim olarak benimsenmesi görüşünü de reddeder. Böylece gelişen yeni arayışlar, tiyatro sanatında sahnenin doğası, olanakları ve sınırlarını tartışmaya açar. Bu tartışma özellikle tiyatrodaki sahne dili ve ifade biçimi açısından önem kazanır (Beşe, 2013:52). Modern sanatın kurgusallığının yanında postmodern sanatın çoksesliliğini bir düzene sokmak olanasızdır. Alman tiyatro uzmanı Hans-Thies Lehmann rehber niteliği taşıyan *Postdramatisches Theater* kitabında ‘postdramatik’ terimini ilk kez kullanarak, postdramatik tiyatroyu Parataxis/hiyerarşinin yok olması, eşzamanlılık, gösterge yoğunluğu, gösterge yığmacası, müziksellik, görsel dramaturji, sıcaklık-soğukluk, bedensellik, somut tiyatro, gerçekliğin çöküşü ve olay/durum ilkeleriyle açıklar (Bozer, ve diğerleri, 2016:10).

Postdramatik tiyatro anlamın tutarlılığını yadsır. Yapı bozucu anlatım biçimleri, bir yapıtta zaman ve mekân sınırlarının ötesine taşabilen dil oyunları, dil güdümlenmeleri, doğaçlama, ironi, parodi, meta-söylem ve dilin özneliği gibi deneysel uygulamalarla gerçekleşir. Yeni anlatım biçimleri yazında ve tiyatro sahnesinde konuşan öznenin söyleminde de önemli değişimlere neden olur (Beşe, 2013:53). Oyun metni, karşılıklı konuşmalar halindeki sıralı diyalogları içeren, basitçe çözümlenebilen söz öbekleri bulunduran ve okunduğunda anlamlı bir bütün meydana getiren bir iletişim aracı olmaktan çıkar. Sözü kendisi edim olur. Seyirci kitlesine bütün olarak seslenir, dinleyicilerin isterse alıp istemezse bırakacakları, olanaksız bir birleşik uzamın arayışı olarak “yüzlerine fırlatılan” bir şiir gibi. Tiyatro diyalog öncesi döneme geri dönmek ister (Pavis, 1999:94). Metin artık, edimlerin ve karakterlerin, uzamın ve zamanın psikolojik ya da toplumbilimsel bir çözümlenmesine bağlı olarak sahneye konmaz. Yeni oyun yazımında diyalog, çatışmanın ve alışverişin bir kalıntısı olarak sahnelerden sürgün edilmiştir; fazla iyi düşünülmüş öykü, entrika ya da öykünceye artık kuşkuyla bakılmaktadır (Pavis, 1999:96).

Nietzsche’nin metafizik mantık sistemlerini parçalayan ‘ayrım felsefesi’, Derrida’nın yapısökümcülüğü, tarihsel avangardların mantık ilkelerini pek de önemsemeyen sanatsal tavırları ve teknolojinin hakimiyetindeki enformasyon çağının sonsuzluğu, postmodern düşüncenin derinlerindeki bu radikalliği açıklamada yardımcı olabilir.

#### **4.2.1 Postdramatik Tiyatronun Evrimi**

Postdramatik tiyatronun metodolojik ilkeleri ve sınırlılıkları bugün hala tam anlamıyla bilinmiyor ve çok yönlülüğü dolayısıyla belirlenemiyor olsa da, ortaya



konan yapımları görselliğin dönüşümü açısından incelemek, tiyatronun bugün görseller aracılığıyla seyircisiyle kurduğu iletişimi anlamada ilk adımdır. Ancak bu dönüşüm kendi içinde evrelere ayrılır. Çünkü postdramatik tiyatronun ortaya çıkışında kullanılan yöntem ve araçlar ile bugünün tiyatro sahnesinde kullanılan yöntem ve araçlar, hem nitelik hem nicelik bakımından birbirinden ayrılır. Bu bölümde postdramatik tiyatronun başlangıcından bugüne kadar yaşadığı dönüşüm ve görsel stratejilerden aldığı ilham, görüntü dünyasının penceresinden incelenecektir.

#### 4.2.1.1 Postdramatik Tiyatronun Başlangıcı

Çağdaş sanatçılar için klasik dramatik metin artık olduğu gibi uygulanabilir görünmemektedir. Bu da postdramatik tiyatronun pratiğe dökülüşünde, bu zamana kadar dram sanatı olarak tanımlanmış tiyatronun görünmez kurallarını alt eden yeni bir forma dönüşmesine sebep olur. Bu durum tiyatro için yeni deneyler ve bir bakıma laboratuvar çalışması demektir. Tiyatronun bileşenlerini bir araya getiren yeni bir formül Jerzy Grotowski tarafından ortaya atılır. Grotowski, tiyatrodaki anlamı kendiliğindenlikle üreten bir yönetmen olmuştur. Fiziksel tiyatro laboratuvarını kurup, Yoksul Tiyatro fikrini ortaya attığında ilkesi, tiyatroyu çok seslilikten arındırarak, seyirci-oyuncu ilişkisi üzerine temellendirmektir. Grotowski tiyatroyu seyirci-tanıkları içine alan bir tür ritüel olarak görmektedir (Özüaydın, 2016:110). Dolayısıyla bu seyirci-oyuncu birlikteliği Grotowski için, ki bu ilişkiyi her zaman şart koşmaz, bazen seyirci yalnızca bir tanıktır, bir yol haritasıdır.



Şekil 4.42: Apocalypsis Cum Figuris, Jerzy Grotowski



Grotowski'nin tiyatrosunda dekora, kostüme, makyaja yer yoktur. Bu bileşenler onun için tek başına anlam içeren, değer taşıyan unsurlar değildir. Bunları sahne hilesi olarak görür. Grotowski çalışmalarının ilk evrelerinde Yoksul Tiyatro kavramını ortaya koyarak, oyuncunun sahnede dekor, kostüm, makyaj gibi etmenlerden yardım almadan, sadece bedeni ve sesi ile kendini ifade etmesi için geliştirdiği temrinleri ile önem taşır (Ergün, 2012:72). Onun için asal olan oyuncudur. Yoksul tiyatro [Towards A Poor Theatre] adlı kitabında tiyatroyu, gerek bir gösteri kisvesinden gerekse ilkel hareketler ve paylaşım bütünü olan ritüeller üzerine sonradan giydirilen sanatsal, sosyolojik ve politik işlemeli kaftanından kurtarmak, daha doğru bir ifadeyle arındırmak gerektiğini savunmuştur (Şeyben, 2016:41). Bu arı tiyatro düşüncesi çerçevesinde tiyatro kelimelerle değil, insan itki ve tepkileriyle yaratılır (Özüaydın, 2016:112). Dolayısıyla metin bir belirleyen, bir temel ifade aracı olmaktan çıkmıştır.

Grotowski, yitik dinsel öğelerin yerine bir şeyler koymak için seyirciyi duygusal olarak işin içine katılmaya zorlayan arketipsel imgeler ve aksiyonlar arıyordu (Carlson, 2008:476). Artaud'an etkilenen Grotowski, mitleri, edebi tiyatroyla ortaklığı olmayan bir biçimde tiyatrosuyla yüzleştirmiştir. Mitin hem ilkel bir durum, hem de grup davranışını esinleyen bağımsız bir mosel olduğunun altını çizmiştir (Birkiye, 2006:18). Bu yüzden de mitik bilgi onun tiyatrosunun hayali metnidir. Grotowski'nin "özerk" tiyatrosunda metin birçok öğeden biridir, arketiplerin kaynağıdır, ancak temelde özgürce kesilip dönüştürülecek hammaddedir (Carlson, 2008:476). Bütün bunların karışımı 'araç olarak sanat' fikrini doğurmuştur. Önemli olan üretim sürecidir, ürün değil.

Grotowski için oyuncu herşeydir ve gereken tüm etkiyi oyuncu bedeniyle yaratabilir, bunun için destekleyici araçlara ihtiyaç yoktur. Tek görseli yek oyuncudur. Dolayısıyla dijital teknolojiyi tiyatrosundan uzak tutar. Zaten onun için tiyatroyu sinema ve televizyondan ayırmak gerekir. Onun için seyirci ve oyuncu arasındaki organik ilişki bu farkı yaratır ve tiyatro bunun üzerine gitmelidir.



**Şekil 4.43:** Apocalipsis Cum Figuris, Jerzy Grotowski

Ona göre oyuncu, tıpkı Artaud'un temelini attığı gibi, itki ile eylem arasındaki sınırı ortadan kaldırmalıdır. Sanatın iç güdüler yoluyla kendini ifade etmek olduğuna inanır ve seyirciyi, oyuncuyla birlikte maskelerinden kurtulacağı, iç dünyaya doğru bir yolculuğa davet eder.

Grotowski, diğer zengin sanat unsurlarına (dekor, ışık, kostüm, dijital araçlar... vb.) mesafeli duruşunda yalnız değildir. Özellikle dijital teknoloji konusuna uzak kalmayı yeğleyen ve eleştiren başka kuramcı ve tiyatrocular da ortaya çıkmıştır. Bunda, bu ortam teknolojilerinin seyirci çekmek adına pazarlamada kullanılması etkili olmuştur. Bu durum, ortam ve teknolojilerin kullanımının belki de yersiz ve fazla olabileceği prodüksiyonların bile çağın bir ihtiyacı olarak düşünülerek video, film veya bilgisayarlarla üretilmiş ses kullanarak tasarlanmasına, böylelikle formun bir anlamda içeriğin önüne geçmesine yol açmıştır (Şeyben, 2016:40).

Tıpkı Grotowski gibi dram sanatı da oyuncuyu şart koşar. İster ikonik bir gösterge olarak var olsun, ister kukla biçiminde, isterse de yalnız bir gölge olarak, her koşulda oyuncu ya bedenini ya sesini kullandığından, dram sanatı oyuncusuz var olmamıştır. Ancak modernizmle birlikte sahneleri de dolduran dijitalleşme, oyuncuyu giderek performans sanatçısına, tiyatroyu da giderek performans sanatına yaklaştırır. Oyuncunun ölümü asla söz konusu değildir. Fakat öyle bir forma girer ki, masklar, grotesk kostümler, kukla vari jestler, oyuncuyu kişiliksizleştirerek, sembolik birer figüre dönüştürür.

Karşı gerçekçiler ve ardından avangardlar, her ne kadar biçimsel süreklilik sağlayamamışlar da, giderek mantıksal ilkeleri yıkan, neden sonuç ilişkisini

zorunluluktan kurtaran bu yeni görsel dilin, yazın ve sahne dilinin temelini attılar. Dışavurumcuların kısmen de olsa metin ve sahne dili arasındaki uyumu yakalama çabasına karşın, bu dönem sahne ile metin arasındaki eski gerilimin şiddetlendiği, ikonik göstergelerin sözel/simgesel göstergeler karşısında değer kazandığı ve çeşitli deneylerin yan yana yer aldığı bir dönemdir (Karacabey, 2007:95). Buna bağlı olarak da sanatçı, günlük yaşamın gürültülü duranlığından kurtulmasına olanak sağlayacak bir frekans bulmak için simgeleri kullanmak zorundadır. Ama konvansiyonel simgecilik entelektüel çağrışımları nedeniyle çok kısıtlayıcıdır. Ve sonuç olarak bir dışavurumcu için söylenenden çok kağıt üzerindeki esler anlam taşıdığından, görsel imgeler, duygusal olarak iş gören sözlerin içine hapsedilmiş ve imalı vokal seslerin eşlik ettiği Artaud'un hiyeroglifleri gibi, iletişimin birincil aracı haline gelir (İnnes, 2010:66). Dolayısıyla diyalogların azlığı, dışavurumcu yaklaşımın dramatik olmayan soyutlaması, sözsüz bir gösterinin çerçevesi gibidir. Buna bağlı olarak da dramatik metnin yazına bağlı geleneğinden uzaklaşmaya başlanır, temsil, sahneleme gibi kavramlar ortaya çıkar. Pavis dramatik metni yazılı metin olarak okunduğu ya da gösterim sırasında duyulduğu biçimiyle dilsel metin Pavis, (1999) olarak tanımlar. Nitekim avangardlara kadar tiyatro bu yazılı ve sözlü geleneğin bir parçası olmaktan öteye gidememiştir. Ancak standartları yıkan avangardlar ve kendine yeni bir yol bulan bu yeni biçimci tiyatro ile, sahneleme kavramı ortaya çıkmıştır. Sahneleme, metnin sahneye bir aktarımı değil, sahnesel sözcelemenin metni nasıl ortaya çıkardığını, söylenecek sözce ile metni olanaklı birçok yoruma "açan" sözceleme arasında bir yorumsal (hermeneutique) çemberi nasıl oturttuğunu deneylemek için metni teatral ve sahnesel bir "gerilim altına" sokmaktan oluşan kuramsal bir denemedir (Pavis, 1999:57). Bu durum metne yeni bir statü veriyor, izleyicinin aralıkları doldurabileceği bir zihin tiyatrosuna işaret ediyordu. Bundan dolayıdır ki tüm görünüş, ifadesini sahnede değil, seyircinin zihninde bulur; nesnel dışsal bir şey olarak sunulmak yerine öznel olarak realize edilir (İnnes, 2010:39).

Sahnelemenin elbette bir yola çıkış noktası olacaktır. Fakat sahnelemenin metne dayanması, onun somutlaştırılması olarak ortaya çıkması gerekmez. Ondan bağımsızdır, ama bu, karşılık olarak dramatik metni aydınlatmayacağı, açmayacağı ve eğretilmeyeceği anlamına gelmez (Pavis, 1999:61). Bu sahne metin ilişkisi, yazın ve söze bağlı dramatik tiyatrodan, temsil ve sahnelemeye geçiş arasındaki koridordur. Çünkü postmodernizmle birlikte bu bağlantı tümünden kopmuş

görünmektedir. Metin yönetmen için basit bir önerme niteliği taşısa da, bunu sahnelemede görmek neredeyse imkansızdır. Bu noktadan sonra gösterim metni doğar. Bu dönem, iletişimin ve diyalogun kesintiye uğramasıyla, bir tiyatro bunalımının ve kurtarma çabalarının (natüralizm, diyalog oyunları ya da tek perdelik oyunlar, varoluşçuluk) ya da çözüm çabalarının (dışavurumculuk, epik tiyatro, montaj, Pirandelloculuk, vb.) ortaya çıkmasıyla karakteristikleşir. Absürd tiyatro bile, saçma hala anlamlı olduğuna ve bir yoruma ve dünya görüşüne seslendiğine göre, modernizme aittir (postmodernizme değil) (Pavis, 1999:93).

Postmodern çağa ait en dikkate değer tartışma konusu ise sanatsal olanı belirlemedir. Çünkü postmodernizmde sanatın malzemesi akla gelebilecek her şey olabilir. Hazır nesne bile. Tam bu noktada toplum fikrinin yerine geçen 'Pazar' olgusu, sanatın malzemesini hazır nesneye dönüştürür. Pop art ürünlerin taklit edilebilirliği, tekrarlanabilirliği ve seri şekilde üretilebilirliği gibi nedenler, sanat yapıtının biricikliğini tümüyle ortadan kaldırır. Andy Warhol'un da, bu tüketim toplumunun tüketme alışkanlığından beslendiği görülür. Geleceğe yönelik bir girişim olarak da yapıtlarını medyaya yakın tutar ve medyanın olanaklarından yararlanır.



**Şekil 4.44:** Marilyn Monroe, Andy Warhol

Zaten 1970'lerin ortalarından itibaren modernizme bakışta değişimler gözlenirken, teknolojinin olumlandığı görülür. Dolayısıyla medya sanatın yeni dili olmaya başlar. Postmodern yaşamın hızlı akışı içinde bireyin günlük yaşamının ayrılmaz parçaları olan internet, ipod, radyo, televizyon, video, bilgisayar gibi çoklu medya unsurlarından ve ileri teknoloji ürünü araçlardan sahnede yararlandırdığı görülür

(Bozer, ve diğeri, 2016:17). Sahnede gösterilen bu dijital dünya hızla geçip giden imgeler ve çok sayıda görsel ve işitsel göndermeler içerir. Dadaistlerin montaj teknikleri yerini medyanın ve televizyon kültürünün montaj tekniklerine bırakır. Bunun açık bir sanatı metalaştırma çabası olduğuna dair eleştiriler de beraberinde gelir. Ancak yine de yeni görsel çağın, medya dilinin ve görüntü kültürünün hakimiyetinde, bu kaçınılmaz olduğu gibi, çağa uygun da görünmektedir.

4.33 dakikalık sessizlikten ibaret John Cage eseri, bir beste değil bir performanstır ve bu dalgayı tetikleyen bir girişim olmuştur. Piyanonun başına oturur, gözlüğünü takar ve bestenin notalarının bulunduğu defteri açarak, çalmaya hazırlanır. Ancak eser yalnızca sessizlikten ve tekrarlanan bu hareketlerden ibarettir.



**Şekil 4.45:** John Cage'in 4.33' performansı

Bu John Cage'i yalnız besteci değil bir performans sanatçısı da yapar. Bir tür hiciv gibi de nitelendirilebilecek bu performans, onu dinlemeye gelenlerin, dinlemeyi ve izlemeyi beklediği şeyin çok dışında ve örtüktür. Postdramatik de tam olarak bunu yapar. Bu yıllarda gelişen tiyatro anlayışı, bilinen sanatsal sınırların dışında gelişen, her şeyin eylem olduğu düşüncesinden hareket eden performans sanatından, fazlasıyla etkilenmiştir. Yeni tiyatrodaki metin, mutlak hakimiyetini kaybetmiştir. Artık tiyatrodaki dramaturji ve rejisi, yeni anlamlar üretmek yerine, etki yaratma stratejileri üzerine yoğunlaşmıştır (Kocabay, 2007:8). Ancak bu çeşitlilik ve kapsayıcılık onu tanımlamayı zorlaştırır. Hakkında söylenecek herşey bizi ona ancak yaklaştırır.

Jerzy Grotowski, Eugenio Barba ve Peter Brook gibi yönetmenler de modern dünyanın manevi yozlaşmasına duydukları tepkilerini anlam üreten oyunlardan çok

izleyicilerin duyu ve duygularına seslenen sahneleme örnekleriyle göstermişlerdir (Kocabay, 2007:7). Bu postdramatik tiyatroya dair en önemli ip ucunu içerir. Eserin odağında üreteceği anlam yerine yaratacağı etki vardır ve bütün parametreler yönetmen tarafından bu gözetilerek dizayn edilir. Bu durumda herhangi bir anlam, ana fikir, iletilmek istenen bir mesaj yahut tema bir gereklilik olmaktan çıkar. Seyirciden bir senteze ulaşması yerine oyundaki duygusal ve düşünsel anlamdaki yoğun anları algılaması istenir. Yazar, metinlerarasılık, alıntılama, kolaj, montaj ve pastişten yararlanırken çoklu bir dramatik estetik oluşturur; böylelikle izleyici de çoklu bir alımlama deneyimler (Bozer, ve diğerleri, 2016:14). Tarihsel avangardların öncülük ettiği bu teknikler tiyatroya postdramatik yaklaşımda yeni bakış açıları doğmasına neden olur. Bu yaklaşım, postdramatik tiyatronun semiyotiğinin, geleneksel tiyatro ile arasındaki temel ve belirleyici farklılığını ortaya koymaktadır: işaretler artık birer bildirim değildir, aksine biçimsel anlamda yansıma olarak kullanılır. Daha çok bir şeyler canlandırılmaya çalışılmaz, aksine teatral bağlam içinde gerçekleşen olaylar, sadece o an içinde gerçekleşirler (Özdemir, 2012:76). Bunun yanı sıra medya araçlarının günlük yaşamın ayrılmaz bir parçası oluşuyla, Medya ve diğer sanatların iç içe girmesi, büyük meta alıntılara ve kuramlara karşı duyulan şüphe, teatral araçların kendi aralarındaki anlamlı ilişkinin sorgulanmasıa neden olmuş ve oyunculuk, müzik, dekor, kostüm gibi teatral araçları, yalnızca metni açıklayan unsurlar olarak değerlendiren yaklaşımı ortadan kaldırmıştır. Yerini kendi içinde kapalı bir tür olma özelliğini yitirmiş olan tiyatro almıştır (Kocabay, 2007:8).

Dil bir problem haline gelmiştir ve ‘temsil krizi’ ortaya çıkar. Tiyatro dili yadsıyan bu tutumundan ötürü giderek performansa yaklaşır. Ve tiyatronun köklerine dönüş çabaları bir kez daha gündeme gelir. Robert Wilson, Richard Schechner, Jerzy Grotowski gibi yönetmenlerin çalışmaları ya da Peter Brook’un kutsal tiyatrosu örnek verilebilir. Günümüz tiyatrosunun dahi yönetmeni Robert Wilson bilinen tüm insanlık söylenleriyle birlikte Grek metinlerinin bize ilettiklerini de özgür çağrışımlar çerçevesinde günümüz söylenlerinin potasında karıştırarak kullanır (Candan, 2010:38). Grek mitolojisi Wilson’ın beslendiği önemli bir kaynaktır. Wilson’ın klasik mitlerden hikaye olarak değil, imgesel anlamda yararlandığı görülür ve bu bağlamda tiyatrosu “İmgeler Tiyatrosu” olarak da anılır (aktaran Bozer, 2016,ss.17) Bu hareketlerde dilin olumsuzlanması, ilginin dilden bedene kayması tarihsel

avangardlarla aynı paraleldedir (Karacabey, 2007:106). Buna bedeninin dil karşısında özgürleşmesi demek yerinde olacaktır. Oyuncu ve konuştuğu dil arasındaki çatışma yabancı dil kullanımı, farklı aksanlar, hatta kekemelik yoluyla ortaya konur. Böylece özne kullandığı dile yabancılaşır. Ayrıca, diyalog yerini çok sesliliğe bırakır ve böylelikle diyalogun yerini koro, ağıt, şarkı alabilir. Yine, nedensellik içeren diyaloglara pek rastlanmaz. Geleneksel tiyatro anlayışında hiyerarşik yapının en tepesinde olan sözün gücü postdramatik tiyatrodan aşağı edilir (Bozer, ve diğerleri, 2016:15). Bu bakımdan cümleler öylesine havaya fırlatılır gibi görünmektedir. Diyalogtan çok monoloğa benzemektedir.

Gerçeküstü tiyatronun rüya resimleri, simgecilerin lirik dili ve durağan sahneleri, Dadacıların “burada ve şimdi”si, Witkiewicz’in “arı biçimi” şeklinde çoğaltılabilecek pek çok avangard uygulama postmodern tiyatrodan kullanılmaktadır (Karacabey, 2007:108). İçerik bakımından yeni bir önermede bulunuyor gibi görünmese de, içten içe ahlaki değerleri aşağılar ve mutlak anlam arayışını hor görür. Tam da bu sebeple çok daha geniş kapsamlı bir anlam dünyası sunar. Yorum sonsuzdur, çünkü gösterenlerle gösterilenler arasındaki bağlantı kopmuştur. Göstergeler bir yokluğa işaret ederler (Karacabey, 2007:113). Bu asla ne anlatmak istenildiğinden emin olamayacağımız bir anlatım biçimidir, ki aslında zaten postdramatik tiyatronun amacı asla tekil bir anlam yaratmak olamaz. Zaten odak noktasında ‘anlatılmak istenen’ yoktur. O sadece gösterir. Dolayısıyla tam karşılığı ‘happening’ olan, ansal olanı esas alır. Metnin yalnızca bir öneriye dönüşmesi bu bağlamda doğaldır. Postmodern tiyatro artık kendini metnin ve dünyanın “ideolojik” bir okumasıyla sınırlandırmak istemez. Artık kendini yorumlanabilir bir metin ya da gösterim olarak değil, başkaları arasında dilsel metni de içeren göstergelendirici bir pratik olarak sunar. Metin, birbiriyle çelişen, birbirine yanıt veren ve sonunda tek bir küresel anlama indirgenmeyi reddeden anlamlar dizisi olarak alınır (Pavis, 1999:96-97). Metnin önemini sarsan bir diğer neden de, tam da bu durumdan kaynaklanan yönetmenin niyetinin ortaya çıkışıdır. Umberto Eco’nun intensio (niyet) kuramına göre, yazarın niyeti, metnin niyeti ve okurun niyeti birbiriyle paralel ya da birbirinden tamamen bağımsız ve farklı anlamlar taşıyor olabilir. Bu da herhangi bir metnin sınırsız sayıda yorum olabileceği anlamına gelir (Korukçu, 2016:27). Ancak tiyatronun metinden bağımsız gösterim boyutunun ortaya çıkışıyla, bir oyun yazarının belli bir niyetle kaleme aldığı, ancak ondan bağımsız da olabilecek bir

niyete sahip olan oyun metni, yönetmenin niyeti ile, sahne göstergeleri aracılığıyla seyirciye yönelir. Bu aşamada, sahnelenmiş bir oyunda okrun niyetinden bahsedemeyeceğimize göre, tiyatro için bu boyutu, *Intentio Auditores* yani seyircinin niyeti olarak yeniden adlandırmamız mümkündür (Korukçu, 2016:28). Seyircinin niyeti bir halka olarak zincire eklenir. Aristotelesçi dramatik tiyatronun aksine sözü metnin önünde tutan, yazar merkezli tiyatro anlayışını çürüten ve performansı önceleyen postdramatik tiyatroda özellikle oyun-seyirci ilişkisindeki farklılaşma da dikkat çekmektedir (Bozer, ve diğerleri, 2016:5). İzleyiciyle ‘oyun’ arasındaki bağıntı, ‘*Intentio*’ kuramı ile, metnin, yazarın yönetmenin niyetleri üzerinden yeniden kurulur.

Brecht gibi yönetmenlerin metnin karşısına teatrallığı çıkardığını biliyoruz. Nitekim bunlar teatrallığı temsilin başat ögesi yapmanın ilk girişimleridir. Fakat dil ve metin gün geçtikçe önemini kaybederken, tiyatronun kendini hangi araçlarla gerçekleştireceği en önemli sorudur. Klasik yapıtın sahneye konuşunun, daha doğrusu söze dökülüşünün, artık yapıtın küresel sözcelemesinin bir sonucu olan fiziksel ve solunumsal bir anlamın, yapıtın içine üflemesi beklenmektedir. Klasik diksiyonun ve koşuklaştırmanın tartımı ile sessel ve jestuel oyun üzerine günümüzde yapılan araştırmaların tümü, ister Brook’tan, Mnouchkine’den (Shakespeare’ler), Vitez’den (Phedre, Britannicus, Le soulier de Satin) ya da Grüber’den (Berenice) gelsinler, metni ilk (besbelli ya da alışılmış) okunuşunda tartımsızlaştırma eğilimi göstermektedir. Tiyatro ve sahnesel sözcelendirme, oyuncunun oyunu dolayısıyla, sözleri savurmanın yeni papazına, bu tartımsızlaştırmanın klasik metne yeni bir anlam verdiği mitolojik yere dönüşmektedir (Pavis, 1999:98). Yazılı metin yönetmenler için silikleşirken söz hala bir parça önemini korur görünmektedir. Brook’un çeşitli unutulmuş yerel dilleri kullanarak yaptığı deneyler, Wilson’ın metinsel karşılığı olmayan, tekrara dayalı sınırlı sayıdaki sözcük ya da basit düzeydeki cümleleri gibi kurgulanmış ifadeler, sahnedeki görsel göstergelere eşlik eder.

Postdramatik metnin yapısında metaforik bir dil göze çarpar. Elbette tüm postdramatik metinler için bir standart belirlemek mümkün değildir. Kimi sadece ana akışı belirten bir şema niteliğindeyken kimi de parçalıdır. Bu yüzden postdramatik metni, metinlerarasılık ve peyzaj metin gibi kavramlarla birlikte ele almak gerekir. Bu kavramlar, asal unsuru gösterim, performans ya da daha önce belirtildiği üzere



eylem olan tiyatro sanatının öz ve biçim ilişkisinin yeni boyutlarını içermekle kalmaz, metnin bu asal unsur için yeniden ve bu kez amaca yönelik olarak değiştirilebilir bir hal aldığını da gösterir (Korukçu, 2016:35). Bu yönetmen için sınırsız bir özgürlük demektir. Başka bir biçimde ifade etmek gerekirse, post-dramatik yaklaşımda hemen her dizge gibi öykünün de akışı kesintilere uğratılabilir. Sarah Kane'in 4.48 Psikosis adı oyununu ya da Roland Schimmelpfennig'in Uzun Zaman Önce Mayıs'ta adlı oyununu buna örnek verebiliriz. Bu nedenle pek çok sayıda post-dramatik metin için kesintisiz bir öyküden bahsetmek doğru olmayabilir (Korukçu, 2016:43). Bu parçalı yapı ve çoklu biçim salt postdramatik tiyatroya özgü değildir. Dramatik tiyatro içinde de (özellikle avangard akımlarda) benzer örnekler vardır. Ancak postdramatik tiyatrodaki kopukluk çok daha büyüktür. Metnin altı anlam bakımından oyuktur.

Postmodernizmin özgürlükçü tavrı yalnız yönetmeni gelenekçi kalıplardan azad etmez, toplumun dışına itilen azınlık ve aykırı sesleri de kucaklar. Özellikle Amerika'da merkezin dışında kalan ya da dışına itilen Afrika kökenli Amerikalılar, feminist ve diğer sıradışı sesler, 1960'lı yıllarda Sivil Hak Hareketleriyle güçlenerek yerel ve öznel seslerini duyurmak için iletişimin tekdüzeliğini değişime zorladılar. Postmodernizmin sıradışı sesleri kucaklamasıyla birlikte, merkez dışında kalan ya da itilen insanlar kendilerini yeni anlatım biçimleri ile tanımlama olanağı ararlar (Beşe, 2013:53). Özne, merkezin dışında, aykırı ve 'öteki' olunca, konuşma ve söylem biçimlerinde değişiklik, dolayısıyla da sanat ve yazında da yeni arayışları beraberinde getirir.

Metinlerarasılık kavramı üzerinden bir postdramatik metni analiz etmeye kalkacak olursak, açık ya da örtük şekilde göndermeler barındırdığı diğer metni ve metinleri de analiz etmek gerekir. Örnek vermek gerekirse, Heiner Müller'in Hamlet Makinesi adlı oyunu, Shakespeare'in Hamlet'i ile metinler arası açık bir ilişki içermektedir. Yine Tom Stoppard'ın Rosencrants ve Guildenstern Öldüler adlı oyunu da aynı metinle açık bir ilişki içindedir. Örneklenen bu metinlerarası ilişki oyun metnini içerdiği anlamların bulgulanmasında önem taşımaktadır (Korukçu, 2016:38).

Robert Wilson gibi yönetmenlerin sıklıkla başvurduğu, seyirciye duygulanım ve deneyim yaşatma hedefiyle yola çıkan, zamansızlık odağında bir yaklaşım olan peyzaj metin, yalnızca postdramatik tiyatroya özgü bir kavramdır. Analitik, rasyonel

ya da doğrusal, kısacası neden-sonuç ilişkisine dayanan herhangi bir anlam taşımayı reddeden oyunların oluşturulmasında sıklıkla peyzaj metinden yararlanılır (Korukçu, 2016:39). Peyzaj metin kavramının çıkış noktası Gertrude Stein'in tasarısı olan oyun düşüncesidir. Stein'in öyküye, nedenselliğe ve doğrusal zamana yönelik köktenci yaklaşımları postdramatik tiyatrodaki Aristotelyen modelin<sup>33</sup> aşılmasında önemli bir etken olur. Stein, geleneksel dramatik yapının, kurgu, karakter gelişimi, öykü ve doğrusal zaman anlayışı gibi temel taşlarını ortadan kaldırır. Oyunlarında neden ve anlamdan ziyade “şimdinin” sürekliliğinin tekrarlanması aktifleştirilir. Diğer bir ifadeyle Stein, “zamansız” ya da “daimi şimdi” olacak bir tiyatro yaratma çabası içindedir (Aksoy, 2012:135). Bu sebeple Stein performansın şimdisine odaklanarak, kurgusal karakterlerden uzak durmakta ısrar eder. Bu doğrultuda oyunu bir manzara olarak tanımlar. Bu tiyatro kriz, doruk, başlangıç, orta, son, önseme, karakter gelişimi ve entrikayı varoluşun akışı uğruna terk edecektir. Seyirci böyle bir dramın duygusal dünyasına girmeye kalmayacak, onu yalnızca orada olan bir manzarayı izler gibi izleyecektir (Carlson, 2008:423).

Performans metni tek başına hiçbir edebi değer taşımayan, tamamlanmamış bir eserin basit bir eskizinden farksızdır. Kimi zaman gösterimin tüm detaylarını, mizansenini içeren bir yapıyken kimi zaman detaysız, genel bir akış niteliği de gösterebilir. Daha önce de belirtildiği gibi tek başına biçim ya da öze dair bir anlam içermeye zorunluluğu taşımaz (Korukçu, 2016:37). Bu da onu anlamlı bir bütün meydana getiren dramatik metinden bütünüyle ayırır. Bu doğrultuda postdramatik tiyatro metni birbirinden kopuk görsel ve işitsel imgelerden ve düşleri çağrıştıran bir kolaj olarak tanımlanabilir (Bozer, ve diğerleri, 2016:16).

Alımlama estetiği kavramının ortaya çıkışıyla birlikte, giderek tek anlam üzerine yoğunlaşma çabasındaki dramatik olan ötelenmeye başlamıştır. Çünkü postmodernizm çağındaki bilgiye kolay erişilebilirlik ve bilgi zenginliği, bireyin gelişen zihin kapasitesinde engin bir yer açmış, dolayısıyla mutlak anlam arayışını da anlamsız hale getirmiştir. Algı artık çok daha değişken ve hacmi sınırsız bir şeydir.

---

<sup>33</sup> Özdeşleşme ve katharsise dayalı, dramatik bir eylem olarak seyirciyi duygular yoluyla yoğun bir arınmaya yönlendiren bir yaklaşımdır. Tüm teatral üretim araçları oyuncu, yönetmen ve yazarın elindedir. Seyirci edilgen bir konumdadır. Augusto Boal Ezilenlerin Tiyatro'su fikrini, Aristotelyen modelin karşıtı olarak geliştirmiştir.

Dolayısıyla bireyin bu engin bilgi dünyasında tek bir çıkarımda bulunması ya da yazarın ve metnin ona dikte ettiği çıkarıma yönelmesi artık pek de gerçekçi değildir. Bu yüzden okur pasif bir alıcı değil, aktif bir anlam üretici olur. Bu noktada alımlama estetiği okura alternatif bir seçenek sunarak, anlamlandırmada onu merkeze alır. Bu postmodernizmin çoğulculuğuna uygun görünmektedir çünkü alımlama estetiğine göre okuyucu ne kadar çoksa anlam da o kadar çoktur. Edebiyat dünyasında bu çok anlamlılığın yalnızca yazara mahsus olamayacağı düşüncesi çok hızlı kavrandı. Postmodern yazar, modernizmin dayattığı tek anlamlılığı kıran, kendi anlamlarını yaratan kişiydi (Kavalcı, 2017:56). Bir edebiyat kuramı olarak ortaya çıkan alımlama estetiği, oyun metinlerinde de okuru bir yeniden üretici olarak ele alır. Bu demektir ki her okur farklı anlayacaktır: yazarın amacı önemlidir, ama yazarın soyut düzeyde varmak istediğini somut düzeye çekecek olan, ona anlam verecek olan okurdur. Post-modern sanatta yaratıcının önemi ikinci plana itilmiştir. Yazarın ne kastettiğın peşine düşmek için çaba harcanmaz. Post-modern metin her okurla yüzleştikçe, yeni yeni yorumlara olanak verecek kadar çok yönlü, zengin metinlerdir (Özbek, 2013:28). Ancak şüphesizdir ki söz konusu tiyatro olduğunda, metnin sahnelenme boyutunda yeniden ortaya çıkan başka anlamlar da söz konusudur. Dolayısıyla metnin sahneye aktarılış sürecinde ortaya çıkan bu boyutlar çok katmanlı bir alımlama süreci yaratır. Ve tabii tiyatroya özgü göstergeler sistemi de bu sürece dahil olur. Postdramatik olanın anlatı yapısı, bu çok seslilik ve sınırsız alımlama gücü üzerine kurulur. Ancak hem okuyucu hem izleyici için alımlamada çok sayıda argüman bulunur. Bu argümanlar algılama ve anlamlandırma süreçlerinin değişkenleridir. Sonuç olarak bir anlatının farklı kişiler tarafından farklı şekillerde algılanması ve yorumlanması alıcıların eğitim seviyeleri, toplumdaki yerleri, yaş, cinsiyet ve din gibi kimlik bilgileriyle ilgili olduğu kadar alıcıların o anki ruh durumları ya da hazırbulunuşluk düzeyleri ile de bağlantılıdır. Bu, şu demektir: Aynı anlatıyı farklı alıcılar farklı yorumlayabilecekleri gibi, aynı anlatıyı aynı alıcılar farklı zamanlarda farklı yorumlayabilirler. Yazar ya da anlatıcı kendi bireyselliğinden veya toplum tarafından paylaşılan ortak hafızadan yararlanarak anlatısını kurgular (Tüzel&Kurudayıoğlu, 2013:106-107). Postdramatik metinlerdeki mantık örgüsünden uzak ve boşluklu yapıyı, okuyucu bu enformasyon havuzundan beslenerek doldurur. Metin, klasik de olsa, hala ve her zaman kullanılır. Yalnızca postmodern yafta ve tarif yenidir. Postmodern bakış açısında metin, klasik ya da modern olsun, artık onu anlatımlandıracak, yorumlayacak, çevriyazacak bir

sahnelemeyi bekleyen anlamın, tiyatro insanlarının dramaturg, sahneye koyucu, oyuncu) derin bilgi ya da sabur yoluyla çekip çıkarabileceği sonsuz bir anlamın korunacağı değildir (Pavis, 1999:98). Sözcüklerin tematik bakımdan tutarsızlığı, sözcelemenin biçimsizliği, postdramatik metni başka bir okumaya zorlar. Bu yüzden postmodern yapıtları çözümlemede alımlama estetiği en önemli unsurdur. Postmodern söylemin yaşamımızı günden güne işgali, alımlamayı vazgeçilmez bir noktaya getirmiştir. Nitekim dünyanın tüm karmaşası içinde ondan beslenerek yapıt üreten sanatçının kafası da bulanık olduğundan, karmaşık ruh yapısının ürünlerini çözümlemek için kurallı bir yöntem, sınırları belli olan bir kuram işe yaramayacaktır. Oyun metni, sözcüklerle örülü onlarca sayfalık bir materyal olarak çeşitli motif ve simgeler, de barındırmaktadır. Bu simge ve motifler oyunun ilk tahlilde fark edilen anlam iletilicileridir ve çözümlemede önemli kriterlerden biridir (Korukçu, 2016:70). Ancak bu motifler ya da simgeler salt birincil anlamlarıyla var olmadıkları gibi belirli bir düzen içinde de bulunmazlar. Bu yüzden bir anlık düşünceler, izlenimler, gözlemler bir yapıta ruh verirler, yaşam verirler. Anlatılmak istenen karmaşık, geliş güzel ve yapı içinde geliş güzel bir şekilde sunulur. Postmodern sanat başına buyruk, dik kafalıdır; dayatmalara, değişmez doğrulara direnir; devrimci ve hatta anarşisttir (Özbek, 2013:21). Bu bakımdan postdramatik tiyatroyu kategorize etmeyi sağlayan şey çıkış noktası değildir. Basitçe çok bilindik bir miti, sıradan bir öyküyü, herhangi bir manzarayı ya da klasik bir metni kendine anahtar seçebilir. Ancak ondan yola çıkış ve onu sunuş biçimi, dramatik tiyatronun kalıplarından çok uzaktır. Demek ki postmodern tiyatronun ya da sahnelemenin klasik mirasla ilişkisi, bir temanın yeniden ele alınmasından ya da reddedilmesinden değil, bir bilgisayarın belleğine benzetilebilecek yeni bir ilişkinin icadından geçer (Pavis, 1999:102).

Bütün bunlar ışığında postdramatik tiyatronun ortaya çıkışının, anlık olanı esas alan, alımlama temelinde ne anlatılmak istendiğini değil ne anlaşıldığını odağında tutan, kaostan beslenerek izleyiciyle birlikte her seferinde yeniden anlam üreten bir felsefi temelden geldiğini söylemek mümkündür. Bu da onun, modernizmin dayattığı uyumlu, dengeli, bir bütün içindeki sanat yapıtının karşısına, boşluklu, uyumsuz, çarpık, belirsiz, düş gücünü zorlayan ve kompozisyon oluşturmayı tüketiciden bekleyen sanat yapıtını koymasından gelir. Bu bağlamda postdramatik tiyatronun ana amacı izleyicisiyle iletişime geçmek değil, ona yüzeyde birbiriyle bağdaşık

görünmeyen ancak örüntüleri alımlayıcısının kurabileceği yeni bir ilişki düzeyi yaratan, performansa dayalı bir ‘happening’ ortaya çıkarmaktır.

Happening çok güçlü bir icattır, ölü biçimlerin pek çoğunu bir vuruşta yerle bir eder, geriye ne iç karartıcı tiyatro binası gibi, ne perde, ne yer gösterici, kostüm odası, ne program, ne içki tezgahı gibi sevimsiz fazlalıklar kalır. Her zaman her yerde yapılabilir, kısa ya da uzun sürebilir:Hiçbirşey gerekli değildir, hiçbir tabu yoktur. İçten geldiği gibi olabilir, biçimsel olabilir, anarşik olabilir,sarhoş edici bir enerji yaratabilir. Happening’in gerisinde “Uyanın!” çığılığı vardır (Brook, 2010:72).

İşte postdramatik tiyatro, happeningin etkileşim gücünü, alımlayıcısıyla arasındaki saydam ilişki için kullanır. Çünkü izleyicinin gösterdiği tepkiler, aslında bir katılımın ve paylaşımın açık ifadesidir. Paylaşım olanağı sunan her yapıt, aynı zamanda bir iletişim işlevini de yerine getirmektedir (Karadağ, 2004:51). Happening yinelenabilir olmayışı nedeniyle süreksizdir ve yapıt, bir kez “edimlendi” mi, sonsuza dek ortadan yok olur (Pavis, 1999:103). Tiyatro artık bu süreksizlikle varlığını sürdürmeye başlar ve postdramatik tiyatronun yeni biçimciliği ‘happening’ üzerine kurulur.

Artaud ile başlayan sahne ile yaşam arasındaki sınırları kaldırma çabalarının izleri, 1951 yılında kurulan The Living Theatre’da açık ve net görülüyordu. Ekip bütün kışkırtıcılığıyla seyirciyi ‘ana’ katılmaya davet ediyorlardı. Yazılı metin, dekor, kostüm olmaksızın oyuncular kendi günlük giysileri içinde, kimi zaman da çıplak ortaya çıkıyor, kendi kimlikleri içinde anlık törensel bir oyun oluşturuyorlardı. Bunu yaparken seyirciyle bütünleşmek, seyircinin tam katılımını sağlamak, en önde gelen amaçlarıydı (Candan, 2013:126). Çünkü gösterimi gösterim olarak niteleyen şey, ancak seyircinin olaya katılımıyla gerçekleşiyordu. Topluluğun izleyiciyi toplu sevişmeye davet ettiği gözü pek yapımı Paradise Now bu işlerden biriydi. Daha çok modern dyonisos törenlerini andıran bu gösterimde seyirci hareketin tamamlayıcı parçası olarak güdülerini açığa çıkarması, yer değiştirmesi, oyuncularla sözel iletişim kurması, hatta soyunması sureti ile oyuna aktif olarak katılması istenir. Burada önemli olan sonuç iş değil “dramatic process” yani süreçtir (Deniz, 2004:29). Ancak bu yapım özgürlükçü tiyatro için bir tehlikenin fark edilmesine yol açmış, bilinçsizce yalnızca özgürlük peşinde koşan esrik bir kitleyle yüz yüze gelmesine sebep olmuştur. Daha sonra yön değiştirerek daha toplumcu bir bakış açısıyla cesurca işler yapmaya devam etti.



**Şekil4.46:** Paradise Now, Living Theatre, 1968

Bu gelişmelerden etkilenen yönetmen ve kuramcı Peter Brook, Artaud'nun tiyatro estetiğini uygulamaya dökmek için uğraşmıştır. Brook'un tiyatro anlayışında büyük yer tutan 'kültürlerarasılık' kavramı çalışmalarının temelini oluşturana kadar bir süre alt yapısal bağlamda farklı oyunlar da sahneye koymuştur. Örneğin Artaud'un Kan Fışkırtması Brook için tiyatrodaki arayışlarının başlangıçtaki bir temsili gibidir. Artaud'un mini-oyunu iki kez sahnelenmişti, birincisinde (aşırı bir hız ve ton çeşitlemesiyle) diyaloglara eşlik eden sembolik ve doğalcı jestlerin karışımıyla birlikte toplam üç dakikada sunulmuştu. Sonrasında aynı hareketler, prova kılıkları içinde, yüzler beyaz kağıt masklarla örtülmüş halde ve sözsüz seslerle tekrarlanmıştı. Bütün bu soyutlamanın içinde metne bire bir sadık bir görsel efekt de vardı: Kocaman, üç boyutlu, kanatlardan sarkan ve oyuncuların üstüne kağıt perdeyi yırtan ve ısırılınca kan fışkırtan "Tanrı'nın Eli" (İnnes, 2010:175). Elbette kağıt masklar, Tanrı'nın eli son derece sembolik unsurlardır ancak asıl dikkat çeken Brook'a özgü bu sahne dili ve Artaud'u anlamadaki deneysel girişimleridir. Artaud'un 'vahşeti' ilk kez Brook'la birlikte böylesi görünür hale gelmişti. Vahşet eylemleri izleyicide şok etkisi yaratacak grotesk mimlerle canlandırılıyor, dilin ötesine geçme hedefinde eylem, ritüel tiyatrosundaki gibi dürtüleri harekete geçirmek üzere tasarlanıyordu. Düş Oyunu'nda da benzer bir tasarıyla amaç, fiziksel hareketin merkezinde yatan ilk dürtüyü değiştirmek ya da güçlendirmek ve akrobasiyle yeni bir "söz dağarı" yaratmaktı. Bu yaklaşım, yapımın sirk metaforunun kaynağı olmuş, fiziksel ve göstermecî sirk konvansiyonu, söze dayalı şiirselliğin karşıtı olarak kullanılmıştı. Brook'un aşinalık nedeniyle klişeye dönüştüğünü düşündüğü şiirsel bölümlerde

sözcükler sese indirgenmiş ve fiziksel hareket dizgesinin içine yerleştirilmiştir (İnnes, 2010:179). Bu yapımların dikkatleri çekmesinin nedeni, oyunlardaki cinsel arzuların ve anarşinin özgürleştirici bir yan taşıdığına düşünülmesiydi. Bu, oyunların, ritüelin dinamiğine hayli uygun görünen bir yapı içerdiği anlamına geliyordu.



**Şekil 4.47:** A Midnight's Dream, Peter Brook, Royal Shakespeare Company, 1970

Brook'un tiyatrosu masklar ve ritüelistik kostümler kullanarak, sahnede o güne kadar ki en büyük kültürel çeşitliliği yaratır. Grotowski'den de etkilenen Brook, evrensel bir tiyatro dili yaratmak amacıyla, oyunculukta beden dilini öne çıkarmıştır. Dekor ve aksesuarda da yalınlaştırmayı baş ilke olarak görmektedir (Özüaydın, 2016:124). Brook'un çalışmaları birer deney ve yöntem arayışıdır. Bu bakımdan sözlü dilin ötesine geçmenin ve izleyiciyi sahnedeki eylemle ilişkilendirmenin yollarını arar. İzleyiciyi ritüelin katılımcısı gibi tiyatronun olmazsa olmazı olarak görür. Brook, kutsal tiyatro ve kaba tiyatronun ötesinde hepsini birden içine alan bir formu, kısaca katılımcıların zihinlerinde kalıcı bir imge bırakabilecek bir bütüne ulaşarak seyirciyi ve performansını komünal bir deneyim kutlaması içinde birleştirebilen “doğrudan tiyatro” formunu önerir (Carlson, 2008:485).

Tiyatronun köklerine dönme düşüncesi temelinde sahne görüntüsü de yalındır. Peter Brook, aynı zamanda, mekanın sınırlı çerçevesi yerine kavram olarak uzamı koyan bir teorisyen olarak da, sahneyi hem özgürleştirir, hem de çerçeve sahnenin dışına çıkarır. Yönetmenin görüşlerini ve deney sonuçlarını tek seferde görebilmek

bakımından özet niteliğindeki yapıtı Mahabharata, dünya çapında çok sayıda izleyiciye ulaşmıştır. Mahabharata çok eski bir Hint destanını konu alır. İnsanın insana kötülük ettiği, yıkıcı güçlerin egemen olduğu, ama her şeye karşın umudun yitmediği bir dünya görüntüsü çizer (Candan, 2003:176) Mahabharata'yı özel kılan ilk aşamada bu evrensel konudur. Yalnız Hindistan'ın değil, insanlığın temel değerlerine dair anekdotlar barındırır. Bunun yanı sıra oyuncu seçimini farklı millet ve ırklardan yapan Brook, oyun metninde dil birliği olsa da farklı aksanlarla çeşitlilik yaratmak ve doğallık yakalamak istiyordu.



**Şekil 4.48:** Mahabharata, Peter Brook

Kültürlerarası tiyatronun başlangıcı elbette Brook'la değildir. Tiyatroda kültürlerarası eğilim Nietzsche'ye, Stanislavski'ye kadar dayanır. Ancak bunu bütünüyle uygulamaya dökerek sahneleme dili haline getiren en önemli yönetmen olmayı başarmıştır. Onun için tiyatronun amacı canlı bir “event” (olay) yaratmaktır (Birkiye, 2007:96). Bu yüzden ritüeller onun için sağlam bir çıkış noktasıdır. Tiyatro için Büyük bir ritüel, sağlam temellere oturan bir mitos büyük bir kapı açabilir (Birkiye, 2007:96). Mahabharata'nın Brook'un ilgisini bu denli çekmesi bu sebeptedir. Nitekim gösterimin sınırları giderek daralmakta, kendine gelişecek alan aramaktadır. Söz konusu ister batılı sahnelemeler, tiyatrolaştırılan ritüeller ya da ister Avrupa kökenli olmayan dans gelenekleri olsun, gösterim uygulamalarını genişletilmiş ve yeniden düşünülmüş bir kültürel bağlama yeniden oturtma gereksinimi buradan doğar (Pavis, 2000:312).

Brook'un bütün deneyleri ve araştırmaları neticesinde ulaşmayı hedeflediği soru bugün hala sormaya devam ettiğimiz, geçerliliğini yitirmemiş bir sorudur. Tiyatroda sözcüklerin yerini alacak yeni evrensel bir dil yaratmak mümkün müdür? Çağdaş



sahne dilinde kaybolan etkinin, yeni bulunan görsel araçlarla geri getirilip getirilemeyeceğini merak eder. Tiyatronun yapım süreci içinde keşfedilecek görsel imgelerin, sözcüklerin yerini alıp alamayacağını sorar (Birkiye, 2007:97). Sözcüklerin günümüzde iletişim sağlamak için yeterli olmadığını düşünür ve izleyiciyle direk bir etkileşime geçecek, sesler, jestler, aktör ve objeler arasında görsel bir ilişki sağlayacak elementlerin birleşimini hedefler (Birkiye, 2007:98). Bu çağdaş tiyatro için kırılma noktasının yaşandığı bir süreci ifade eder. Çünkü Brook'la birlikte bu bağlamdaki arayışlar çoğalır ve tiyatroya dair fikirlerini bir araya getirdiği kitapları çağdaş yönetmenler için yol gösterici olur. Her ne kadar tiyatro hayatına yanılmasamacı oyunlarla başlamış ve Genet gibi yazarların oyunlarını sahnelemişse de, Balkon'dan sonra kariyerinde önemli bir değişim olur ve Mahabharata, Kuşlar Meclisi, Orghast gibi, yeni kültürlerarası tiyatro modelini hayata geçireceği yapımlara imza atar.



**Şekil 4.49:** Orghast, Peter Brook, Shiraz Art Festival, 1971

Bütün deney ve çalışmalarının ana sorusuna yönelik olarak, ortak kültürel değer ve işaretlere sahip olmayan izleyiciler tarafından, tiyatroyu nasıl anlaşılabilir ve paylaşılabilir kılabileceğimize ilişkin çok sayıda çalışması, tiyatronun izleyicisiyle iletişim kurmada gideceği değişikliğin izlerini taşır. Brook hemen her yapımında jest, ses şiddeti, ses tonu ve anlatım değeri taşıyan hareket ve ses dinamikleri ikincil öğeler oldukları halde, düşünsel anlatım birincil unsurlarının önüne geçiriliyordu. Ancak güçlük ne biçimde kullanılırsa kullanılsın – sözlü, sesli, simgesel, fiziksel – dilin ancak sembolleri bilinip paylaşıldığı oranda iletişimi sağlayabilecek olmasında yatıyordu (İnnes, 2010:184).

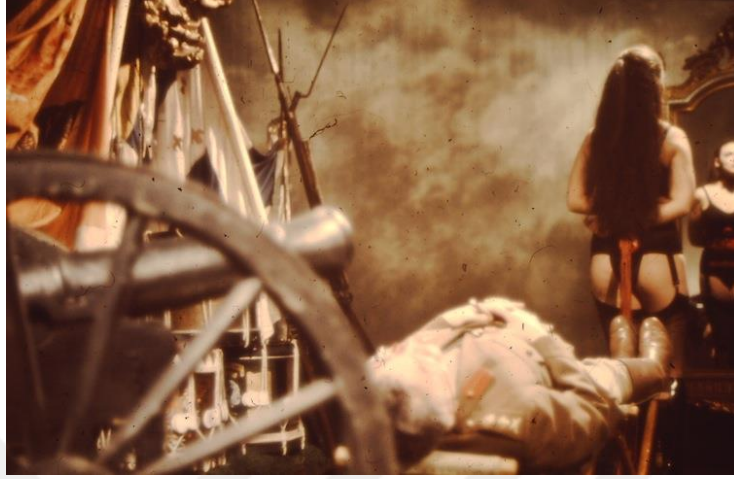


**Şekil 4.50:** A Magic Flute, Peter Brook, Perth Festival, 2012

Dönemin en çok sahnelenen oyunlarının arasında metinleri özellikle dikkat çeken bir isim vardı ki o da, giderek daha çok özgürleşiyormuş gibi görünmesine rağmen muhafazakarlaşan dünya görüşüne karşın, olanca açıklığıyla suç ve cinselliği ele alan Jean Genet'di. Modern hukuk ve normlar kamu huzuru, düzeni ve toplumsal birlikteliğin korunması için farklı olanı yok sayarak özgürlükleri kısıtlarken, Genet aslında toplum için topluma karşı durur, ihanet eder. Onun amacı, herkesin özgürce yayayabileceği toplumu yaratmak için bizden istenen fedakarlıkların, bizi daha refah mutlu bir toplumda yaratacak kısıtlamaları ve dayatmaları kabul etmemizi sağlayan kuralları, algıları yeniden düşünmemizi sağlamaktır (Çakır G. , 2013:28). Çağdaş sanatın temel konjonktürüyle hayli uyuşan bu görüş, elbette yönetmenlerin de ilgisini çekiyordu ve ondan besleniyorlardı.

Genet'in özellikle oyun kişileri ve seçtiği konular, dünya görüşünün yansımaları gibiydi. Son derece yadsımacı ve toplumsal gerçekliğin asla var olmayacağı konusundaki tutumu, oyunlarında net biçimde görülmektedir. Ben'in reddi Genet için tek gerçek şeydir ve bu yüzden Genet'nin bütün konularının merkezinde ölüm vardır, oyun kişileri rolden ibarettir, yani içsel özelliklerin tutarlı bütünlüğü içinde tanımlanmış kişilikler değil, aynadaki görüntüsü giderek uzaklaşan bir derinlikteki boşluğu ya da yansıtılmış imgelere biçim veren masklardır (İnnes, 2010:150). Genet'in gerçeklik kavramı rol kişileri üzerinden incelendiğinde oldukça değişkendir. Çünkü onun için yapaylık gerçekliğin kensidir. Çünkü "gerçeklik"

sembollerde gizlidir, onları taşıyan insanlarda değil – bütün o tören ıvır zıvırındadır, kurdelelerde, üniformalarda, cüppelerde, taçlarda ve mücevherlerde (İnnes, 2010:151).



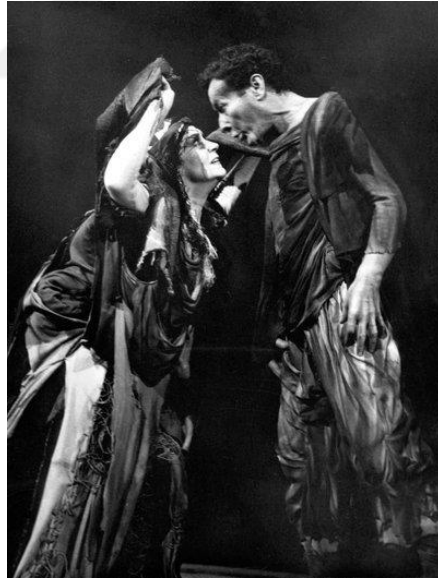
**Şekil 4.51:** The Balcony, Peter Brook, Bbc Open Üniversitesi, 1977

Genet'in tasarladığı sahne görüntüsünün bir parçası olarak 'Zenciler' örneğinde kostüm "yanıltıcı bir çekicilik" taşır, beyaz bir kadının törenle öldürülmesini yeniden canlandıran oyun kişileri, sade bir biçimde zenciler tarafından değil, "pırıl pırıl parlayan siyah makyaj"larıyla mutlak siyahlığın yapay imgelerine dönüştürülmüş zenciler tarafından oynanır (İnnes, 2010:152).



**Şekil 4.52:** The Blacks, Roger Blin, Paris Theater, 1959

Genet bu imgeleri kullanırken çelişikmiş gibi görünen bir bütün yaratır. Çünkü tahakkümün gerçekleşebilmesi için olduğu kadar başkaldırının gerçekleşebilmesi için de bir iktidarın, efendinin varlığını kabullenmek gerekecektir. Genet'in hem ideolojik bakışı hem de oyunlarında bunu dile getiriş biçimi çağdaş tiyatronun kaynaklarından biri haline gelecektir. Jean Genet ustalıkla bir dil kullanıyor olabilir ama oyunlarındaki en şaşırtıcı izlenimleri yaratan şey, ciddi, güzel, tuhaf ve komik öğeleri yanyana getirmesini sağlayan görsel buluşlardır. Çağdaş tiyatrodaki The Screen'in birinci bölümünün doruk noktası kadar yoğun ve soluk kesici pek az şey vardır, sert sözler, komik insanlar ve dev kuklalar, hepsi birden bir sömürgecilik ve devrim anıtı oluştururken, sahnede aksiyon olarak kocaman beyaz yüzeyle savaşa ilgili bir duvar yazısı çiziktirilmektedir (Brook, 2010:96-97). Buradaki aksiyon, Genet'in düşüncenin gücü ile görsel tamamlayıcıları kaleminde buluşturuyor olmasından kaynaklanır. Genet'in politik imgeleri kendine özgüdür. Sömürgeciliği ve ırkçılığı eşcinsellikle açıklar ve kendi rezillikleri aracılığıyla Fransız bilincini bulgular. Kullandığı imgeler özeldir ama ulusaldır da, söylenceleri ortaya çıkarmaya çok yaklaşıyor (Brook, 2010:110).



**Şekil 4.53:** Les Paraventes, Roger Blin, 1966

Bu sırada Peter Brook'la birlikte bir Fransız yönetmen olan Ariane Mnouchkine oryantalist temalar çerçevesinde Shakespeare oyunları sahneliyordu. Theatre Du Soleil ile sahnelediği II.Richard'da sahne, Brook'un "Boş Alan"ına uygun biçimde, açık bir oyun yeri idi; alanı sınırlayan altın sarısına boyanmış duvarların üzerinden üst üste yığılmış, kırmızı, altın ve gümüş renkli ipekler sarkıyordu. Bu kumaşlar, pek

çok şeyin yanı sıra güneşi ve ayı da temsil ediyordu ve oyun boyunca, her kumaş katmanı bir sonraki rengi açığa çıkarmak için aşağı çekiliyordu.



**Şekil 4.54:** II.Richard, Ariane Mnouchkine

Girişler için, iki hanamichi<sup>34</sup> tarzı rampa kullanılıyor ve sahne üzerindeki müzisyenler, oyuna, vurmalarıyla eşlik ediyor ve oyun boyunca, sözel dorukları gong vuruşlarıyla belirliyorlardı. Yaşlı oyun kişileri canlandırılırken, No tiyatrosunu anımsatan masklar, daha genç karakterler için de beyaza boyanmış yüzlere yapılmış stilize makyajlar kullanılıyordu (İnnes, 2010:83-84). Bu bütünlük, tıpkı Brook'taki gibi ritüele özgü ilkel öğelere öykünen ve dürtüleri serbest bırakmayı hedefleyen bir tiyatro biçimine hizmet ediyordu.



**Şekil 4.55:** II Richard, Ariane Mnouchkine, Theatre Du Soleil

<sup>34</sup> Japon Kabuki aktörlerinin sahneye ulaşmak için kullandıkları geçit.



Kültürlerarası çalışmalar yürüten bir başka yönetmen de Eugenio Barba'ydı. Barba ve Odin tiyatrosu ekibi, İtalya'nın Carpignano isimli küçük bir köyüne, çalışmalarını için izole bir mekan arayışındayken gider. Bir akşam tesadüfi bir şekilde onları renkli kostüm ve müzik aletleriyle gören halk, onlardan şarkı söylemelerini ister ve karşılıklı etkileşimle bir birliktelik doğar. Daha sonra halk kendi şarkılarını söylemek ister ve böylelikle Barba'nın tiyatrosunun temelini oluşturacak olan 'takas' fikri ortaya çıkar. Kültürel bir alışverişe hizmet eden 'takas', Barba'nın tiyatronun amacı olarak belirlediği şeydir. Ancak Brook'tan farklı olarak teatral iletişim için evrensel bir dil arayışında değildir. Eugenio Barba takas fikrini dünyanın her yerinde hayata geçirerek, kültürlerarasılık kavramına başka bir yerden bakmayı teklif etmiştir. Bir örnek olarak Barba'nın Ferai sahnelemesindeki simgeler, onun anlatım dili için bize bazı ip uçları verir.

Oyun, üç sahne gereciyle sembolize edilen kadın erkek ilkelerinin çelişkisi üzerine kurulmuştu; politik baskıyı simgeleyen bir kırbaç, düelloda kullanılan bir süvari kılıcı, krallık asası ve bir flüt olarak kullanılan ve eril bir sembol olan, deri kamçılı bir bıçak, Alkestis'in cesedinin yerine kullanılan kundak takımını ve boyun eğdiren krallığı temsil eden dişil ve pasif bir sembol olan battaniye ve hayatı ve ölümü, bir kafatasını ve üretken bir rahmi simgeleyen fildişi bir yumurta (İnnes, 2010:228).



**Şekil 4.56:** Ferai, Eugenio Barba, Odin Theater, 1969

Bütün bu imgeler Mnouchkine'in ve Brook'un oryantizmi, arkaik dilleri ve ritüelistik formuyla paralellik taşıyordu. Kendine benzer çizgide bir yol çizen ama deyim yerindeyse çok daha sansasyonel işlere imza atan Richard Schechner, New

York'taki Performance Group isimli toplulukla ritüelistik tiyatroya dair cesurca denemelerde bulunuyordu. Ancak Schechner'i diğer kuramcıların ayıran, onun sosyal bilimlere dair yaklaşımı ve tiyatro arasındaki ilişkiyi, hem teorikte hem de pratikte incelemesidir. Schechner'in ritüelistik tiyatroya dair fikirleri daha çok antropolojik bir yaklaşımla ilintilidir. Bu, modern performans teorisinin geliştirilmesinde Schechner'in modelini özgün kılar.

Ona en büyük şöhreti getiren Dionysus in 69, içerdiği politik görüşe rağmen, hareketin ritüelistik yapısı ve çıplaklığa ve dansa yapılan orji merkezli vurguyla neredeyse tamamen örtülmüştü (İnnes, 2010:234).

Ancak ritüel tiyatroyu yeniden yaratmaya, törenselleştirilmiş davranışın doğasını anlamaya yönelik bu girişim, Schechner'in hedeflediği katılımcılığın ötesinde başka bir şeye sebep oluyordu. Oyun kişileri ve sahneler korodan doğuyor ve birer "erginleştirme örneği" sonrasında yeniden koronun içine karışıyorlardı. Çıplak ve tek vücut koro ritmik kıvranmalar ve inlemeleri sürdürürken, koronun erkekleri yerde göğüs göğüse uzanıp geriniyor, kadınlarda ata biner gibi onların üzerine oturup bacaklarını omuzlarından kalçalarına doğru uzatarak, Yeni Gine geçiş ayinlerinden uyarlanmış, baskın bir doğum kanalı imgesi yaratan, kavisli, etten bir tünel yapıyorlardı. İki kez tekrarlanan bu imge, oyunun başında, Dionysus'un tanrı olarak "yeniden doğumu" sırasında, gerçekten bu geçitten itilmesinde, sonra da tersine çevrilerek Pentheus'un ölümünde kullanıyordu (İnnes, 2010:236).



**Şekil 4.57:** Dionysus in 69, Richard Schechner

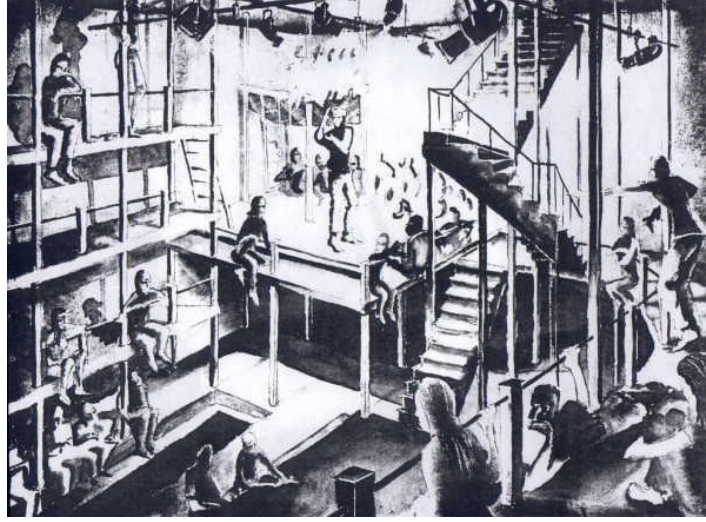
Bu imgeler oldukça cesurca sahneye konurken ‘katılım’ oyunun en önemli parçasıydı. İzleyicilere de aynı erotik kucaklama ve okşama uygulanıyordu ve hemen her akşam ikinci doğum sahnesine katılım oluyordu. Dionysus’un birkaç kez tekrarlandığı gibi Bu bir kutlama, bir ritüel, zorlu bir sınav, bir kendinden geçme”ydi. İzleyiciler giysilerini çıkararak ve oyuncularla birlikte dans ederek pozitif bir eylemle “topluluk”a katılmaları için cesaretlendiriliyorlardı ama katılımın bu düzeyine ulaşıldıktan sonra ortaya çıkan etki teatral açıdan önemsizdi, yarı faşist megaloman bir liderin şiddet gösterisini takip eden bilinçsiz bir negatif harekete dönüşüyordu (İnnes, 2010:237).



**Şekil 4.58:** Dionysus in 69, Richard Schechner

Burada ne seyircilerin aktörleri kendi gözlemlerinin nesnesi haline getirdiği bir özne-nesne ilişkisi, ne de aktörleri (öznelerin) seyircileri (nesnelere) tartışmaya kapalı mesajlarla karşı karşıya bıraktığı bir durum söz konusudur. Bedensel bir aradalık daha çok birlikte varolan özneler arasındaki bir ilişkidir. Seyirciler fiziksel varlıklarıyla, algılarıyla ve verdikleri tepkilerle oyuna katılırlar ve bu yüzden onlar sahnelemeyi aktörlerle birlikte gerçekleştiren oyuncular olarak kavranmalıdır. Sahneleme oyuncular ile seyirciler arasında vuku bulan karşılıklı etkileşimin sonucu olarak ortaya çıkar (Fischer-Lichte, 2016:51).





**Şekil 4.59:** Macbeth, The performance group sahne tasarımı taslağı

(Seyirci merdivenden aşağı indirilerek alan giriş yapıyor)

Schechner, avangardların gözdesi Genet metni Balkon'u da, gizli arzuları açığa çıkarmak üzere sahnelemiştir. Schechner'in cinsel politik devrimi, hem yaşamın hem de tiyatronun kendisi olmuştur.

Örnekler gösterir ki, çağdaş tiyatronun sahne görüntüsünde asal öge çoğunlukla bedendir. Seyircinin, oyuncunun kendi kişisel varlığını temsil eden maddesel gereğine, yani bedenine ilişkin özgül bir algılamayı yerine getirmesi beklenir. Böylece izleyici temsil edilen karakterin bedenini, yalnızca karakterin sahip olduğu ruhsal durumların göstergesi olarak algılamaz, gerçek dünyayla yakınlık kuracak, görüngüsel ve duyuşsal bir deneyim aracı olarak algılar. Bu bedenin bir anlam taşıyıcısı olarak yapılandırılmış yeni tanımıdır. Dolayısıyla yazarın metni, oyuncunun bedeniyle vücut bulur.

Tiyatronun köklerine ve bedene dönüşüne ilişkin bu deney ve girişimler elbette temeli olmayan salt bir deneme değildir. Tiyatro ve ritüelin doğası insanı eyleme yönlendiren bir itkiyle donatılmıştır. Eski Yunan dilindeki 'dran' sözcüğünden doğan 'hareket', yani tiyatro, eylemi ve insanı eyleme yönlendiren dürtüyü araştırmakla yükümlüdür. Tiyatroda davranış yeniden düzenlenir, yoğunlaştırılır, mübalağa edilir ve ritmik hale getirilir. Tiyatroda, rengarenk kostümlerin ve maskelerin yanı sıra, her parçası bir tavuskuşunun kuyruğu ya da geyiğin boynuzları kadar etkileyici olan yüz ve beden reismeleri kullanılır. Tiyatroda tehlikeli yolculuklar ve ölümcül çatışmalar canlandırılır. Kaba güldürüler ve komedilerde bile şiddet içerikli altmetinler zar zor

gizlenir. Tiyatroda olduđu gibi ritüeldeki şiddet de aynı anda hem vardır hem yoktur, hem teşhir edilir hem tehir edilir (Schechner, 2015:261). Ritüelin penceresinden baktığımızda tüm bu fikirleri Freud'a atfetmemek olanaksızdır. Ancak bütüne bakıldığında Tiyatronun kaynağı olan kutsal törenlerdeki taklit ögesinin yaşamsal değeri üzerinde durulur. Olay tiyatrosu, ritüel tiyatro, yaşayan tiyatro, bütüncül tiyatro, yoksul tiyatro, dolaysız tiyatro gib adlar altında ortaya çıkan çalışmalarda hep aynı çabayı, yaşamla tiyatroyu birbirine yakınlaştırma çabasını görürüz (Şener, 2017:309). Bu çabaların hepsi sahne-seyirci ilişkisinde tiyatro ve yaşam arasındaki çizgiyi ortadan kaldırmak üzerinedir. Bu da ancak insanın iç güdülerine yönelmesi, kendi tabiatı ve doğayla bütünleşmesiyle mümkün olur. Bir yandan dayanılmaz derecede karmaşık bir gerçekliği yalınlaştırma, onu temel özüne indirgeme isteđi, bir yandan da insanları maddi değil de, temel insan ilişkileriyle bađlıymış gibi gösterme isteđi sanatta miti, efsaneyi yaratır. Klasik sanatın eski mitlerden yararlanması sadece biçimseldi. Romantik sanat ise, burjuva toplumunun yavanlığına başkaldırırken “salt tutku”yu, aşırı, özgün ve deđişik olan her şeyi anlatmak için mitlerden yararlanmayı seçti. Çađdaş burjuva dünyasındaki gizleme ve mit yaratma, toplumsal kararlardan az çok bir iç rahatlığı içinde kaçmayı sađlıyordu. Toplumsal koşullar, zamanımızda olup bitenler ve her türlü çelişme, zamandışı, gerçektışı, süresiz, uydurulmuş, deđişmez bir “ilk varoluş” düzeyine aktarılıyordu (Fischer, 2013:117). Bu denli koşullanmış bir dünya içinde koşulsuz var olma fikri çağdaş insanın mit ile ritüele ilişkin geriye dönük merakını cezbediyordu. Ve elbette bunun için sanat, mükemmel bir araç gibi görünüyordu. Özellikle de biçim, içerik, katılımcılığa açıklığı ve gösterim niteliđi dolayısıyla tiyatro. Toplumsal gerçeğin karmaşıklığının ve bayağılığının sınırlarından çıkmak için can atan tiyatro, izleyicisiyle birlikte bu kolektif var oluşa hazır görünüyordu. Çađdaş tiyatro düşüncesi seyircisiyle kurmayı hedeflediđi birliđi, çarpıcı görüntülerden, batıcı seslerden, tonlamalardan, stilize hareketlerden Şener (2017) faydalanarak sađlar. Bu ortaklık birlikte var olmaya dayanan bir felsefi görüş barındırır. Ve postmodernizme geçiş noktasında dram sanatının gösterim sanatına dönüştüğünü söylemek yanlış olmayacaktır.

Ressam Allan Kaprow tarafından 1959 yılında gerçekleştirilen 18 Happenings in 6 Parts gösterimi, happening'i tanıtan bir ilk gösterim olup, izleyiciye ilk kez üç ayrı mekanda aynı anda icra edilen altı farklı bölüm sunmuştur. Olayların her birinde

slaytlar gösteriliyor, çeşitli müzik aletleri çalınıyor, plakalarda yazılı parçalı notlar okunuyor ve sanatçılar duvardaki tuvalere resim yapıyorlardı (Carlson, 2013:148).



**Şekil 4.60:** 18 Happenings in 6 Parts, Allan Kaprow, 1959

Bu metinden bağımsızlaşan, performatif tiyatronun happening ile yollarının kesişmesini sağlayan girişimdi. 1960'larda, başta resim ve heykel olmak üzere görsel sanatların çeşitli dalları, deneysel müzik ve dansla, gelişmekte olan medya dünyası ve modern teknoloji kadar avangard tiyatro geleneğiyle de olağanüstü çeşitlilik gösteren bir sanatsal etkinlik karışımı yaratılmış, fiziksel mevcudiyeti, sunumu ve halihazırdalığı, olayı, aksiyonu öne çıkarıp sanat ile hayat arasındaki sınırı sürekli sınayan ve geleneksel tiyatronun anlatsallığını, psikolojizmini ve göndergeselliğini, geleneksel sanatın birlik ve tutarlılığını reddeden işler üretilmiştir (Carlson, 2013:152). Living Theater, Wooster Group, Robert Wilson örnekleri bunlardan sadece bir kaçıdır.

Bu gibi çalışmalarını kendi birikimiyle yoğurarak, çağdaş ve evrensel bir sahne dili yaratmada özgün yollar arayan yönetmenlerden biri olan Wilson 1960'larda kariyerine bir performans sanatçısı, dansçı ve tasarımcı olarak başlamış, dönemin happeninglerinden ve performanslarından fazlasıyla etkilenmiştir (Carlson, 2013:168). Yapıtlarında, zaman ile uzam boyutlarında giriştiği deneyler görsel odaklı yeni bir dramaturji yansıtırken söylen ve arketiplerden yararlanır. Onun 1970'lerden bu yana dünya sahnelerini dolaşan uluslar ve kültürler arası yapımlarında antik Grek mitolojisinden pek çok kahramanla karşılaşırız (Candan, 2010:42). Nitekim Grek mitolojisi onun için iyi bir kaynak olsa da, kullandığı imgeler ve onları kullanış biçimi onu özgün bir noktaya taşır. Herakles'in güç gösterileri, Medea'nın kendi

çocuklarına kıyışı, Alkestis'in canlıyken cansız yontu olarak ortaya çıkması (Candan, 2010:42). Wilson'ın sıklıkla kullandığı motifler arasında gösterilebilir.

20.yüzyıl sanatının biçimciliği basit konular üzerinde, yeni bir biçimciliğin şekillenmesine sahne oluyordu. Nitekim artık sahnede dramatik tiyatrodaki gibi bir kurgu ve aksiyon yerine, koreografi edilmiş jest ve hareketler, deneyimlenmeye uygun imgelerle görsel bir tiyatro vardı. Bu imge tiyatrosunun en önemli temsilcilerinden olan Robert Wilson, görsel, işitsel ve dilsel unsurların tamamını kaynaştırıyor, teatral araçlar arasındaki hiyerarşiyi ortadan kaldırıyor. Wilson tiyatrosunda, gösteren ve gösterilen arasındaki bağlantılar bir kenara bırakıldığından, artık göstergeler iletişim kurma yolunda ilerler (Demirkol, 2013:37) Her ne kadar amaç bu olmasa da, seyirci göstergeler yoluyla alımlar. Wilson'ın en şaşırtıcı tarafı ilk kez kapsamı bu denli geniş bir sentez tiyatrosu yaratmasıdır. Wilson, metni ya da metinsizliği görüntü ve müzikten ayırmaya, böylece Brechtian alışkanlığı kırmaya yakın bir etki yaratmaya ve geleneksel anlatıyı bozmaya işaret etmektedir (Şartekin, 2015:60). Bu bakımdan Derrida'ya yaklaşır. Dile koşut olmayan, metnin ötesinde göndermeler içeren sahnelemeleri, Derridean bir tutum izlediğinin kanıtıdır. Zaten Wilson'ın seyirciden beklediği cevap metinsel bir cevap değil aksine sezgisel, düşünsel bir buluştur. Wilson'ın seyirciye sordurduğu bu soru imgeler ya da görümler tiyatrosu olarak cevaplanabileceği gibi, 'dramanın ötesini' bulmaya çalışan post-dramatik bir deneyim olarak da yorumlanabilir (Şartekin, 2015:57). Wilson'ın seyircisiyle kurduğu ilişki büyük oranda farklı algılama mekanizmalarının, farklı sürelerle işliyor olması üzerinedir ki, bu oyunlarındaki 'yavaş'lık gibi algılanan farklı zaman boyutunu açıklar. Oyuncunun her hareketi de hesaplanır ve bu ritme hizmet eder. Oyuncunun hareketinden, müzikal ritme kadar bir bütün olarak oyunun ritmi, sahne ye ait ayrı bir zamana uygun gibi görünür. Wilson'ın uyguladığı teknik ağır çekim bir tempoyla devinimin yinelenmesi ve karşıtlıklar yaratmasıdır. Bu sayede teatral kodların ayrılışı ile birlikte ortada sadece kendi kurduğu iletişim araçları kalır. Bu kodları yansıtmaması da "saf tiyatro"dur. Böylece her devinim bir süre sonra alanını terk eder ve yitirir, böylece sahnede kalanlar sadece göstergedir (Şartekin, 2015:60). Geleneksel izleme alışkanlığına sahip izleyici için bu elbette başlangıçta reddedilmeye alışık bir yeniliktir ancak burada izleyiciye bir şeye tanıklık etme ya da onu izleme dışında üzerine düşünmek için zaman ve alan verilir. Postdramatiğin dinamiğinde hali hazırda var olan 'parçalılık', Wilson'ın tiyatrosunda izleyiciye bu alanı sağlamak

üzere yaratılır. Çünkü Amaç, izleyicinin “içsel izlenimlere” açılmasını sağlamaktır ve ulaşılan sonuç, düşlere benzeyen ve görünüşte bağlantısız imgelerden oluşan işitsel-görsel bir kolajdır (Aksoy, 2012:140). Dolayısıyla da Wilson oyunları seyirciye ussal ve mutlak bir anlam sunmaz. Zaten sanatçının da bütünüyle bilinç dahilinde yaratabileceğine inanmaz. Eserlerin, onları yaratan sanatçıları aştığını düşünür.Yapıtın yorumlayıcısının seyirci olduğu kamınsındadır. Bu yoruma sonsuz açıklık bağlamında Eco’yla uzlaşır.

Wilson’ın sahne görüntüsünde, elbette mimari eğitimi almış olmasının etkileri görülür. Amaçladığı düşsel vurguyu yaratmak için uzamı, mimarinin sunduğu olanak dahilinde, arkitektonik öğelerle bezereyek donatır. Bauhaus’un sanatta aslolan biçimdir ilkesinin en önemlisi temsilcisidir. Uzamın yanı sıra, görsel algının tüm yönlerine, yani, denge, şekil, form, ışık, renk, hareket, dinamik ve yapının içine gömülen ifadeye dikkat çeker (Birkiye, 2007:228). Bunun bir uzantısı olarak sessizlik büyük yer kaplar. Ancak müzikal öğeler de içerir. Bize sessizliği ve gürültüyü aynı anda verir. Anamlı bir bütünü meydana getiren ardışık cümle ya da kelimelere rastlanmaz. Tekrarlar, kelimelerin anlamlarından koparılması ya da görsel bir unsur haline getirilmesi dili hem bir nesne hem de bir müzikal öge olarak konumlandırır. Seyirci bir etkinliğe katılır gibi imgelerin ve göstergelerin arasında rüya deneyimi yaşayacak, sahnedeki durumları olaya dönüştürecektir (Demirkol, 2013:4). Dramatik temsil gerilimden uzak, statik ve en aza indirilmiş bir aksiyona dönüştürülmüştür. Statik tiyatrodaki aksiyonun ilerlemesine hizmet eden diyalog yerini dilsel ve görsel düzlemde gündelik olandan uzaklaşan bir şiirselliğe bırakmıştır. Bu doğrultuda artık psikolojik bir karakter gelişiminden ve sahnedeki karakterlerin dilsel aracı olan diyalogdan söz edilmemektedir, karakterler kuklalara dönüştürülmüşlerdir (Aksoy, 2012:138). Sözcükler kişiye aitmiş gibi görünmez, ağızdan çıktığı andan itibaren kendi başına var olur. Oyuncular arasında çoğu zaman herhangi bir etkileşime rastlamak olası değildir. Çoğu kez tamamen bir birlerinden bağımsız ve bağlantısızdırlar. Çıkış noktası ise, Wilson’un ideal bir tiyatronun, sessiz film ve radyo oyununun birleşiminden oluşması gerektiği yolundaki düşüncesidir. Radyo oyunu, görsel hayal gücünü, sessiz film de işitsel hayal gücünü harekete geçirecek ve bu yolla uzamın sınırları aşılacaktır (Karacabey, 2007:133). Göstergelerle arasındaki gösteren gösterilen ilişkisinde, gösterenin nesnesi ortadan kalktığı anda düşünmenin daha etkili bir şekilde gerçekleştiğini de hesaba katarsak, bu önerme oldukça akla

uygun ve doğru görünmektedir. Özellikle de artık iletişimi dilsel boyuttan görsel boyuta taşımış 21. yüzyıl insanı için. Bu sebeple görsel iletişimi sözcüklerin önünde tutan Wilson gösterimleri, dil dışı göstergeler üzerinden alımlamaya hazır izleyici için, yeni bir sahne-seyirci ilişkisi geleneğinin parçası olmak anlamına gelir. Alışıl gelmişin dışında yapılandırılmış söz ve ses grupları, dilin anlam üretmesinden ziyade, dilin gösterilmesiyle var olur. Bu doğrultuda Wilson'un gösterimlerinde, olgu öyküden, görüntü etkisi oyuncunun kendisinden ve düş gücü yorumdan üstündür. Sahnede yaratılan üç boyutlu talblolarda, eşyaların doğa resimleri olarak görülmesi ve oyuncuların da portredeki hareket halindeki figürleri olarak görülmesi söz konusudur (Aksoy, 2012:143). Oyun karakterleri anlatının ilerlemesi ya da öyküye katkıda bulunması şartı olmaksızın eylemde bulunurlar. Wilson yapımlarının bir diğer özelliği de, söz dizimsel ya da müzikal ilkeler üzerine kurulu olmasıdır. Kekemelik geçmişi elbette bu fikrin çıkış noktasıdır. Söz, yazınsal bağlamından kopartılmış, iletişimden çok işitsel bir bezeme ögesine dönüşmüştür. Görsel ve mimari öğelerin yanı sıra ışık, anlatım değeri olarak öne çıkar (Candan, 2013:180). Işık, bu görselliğe dayalı biçimcilikte en önemli unsurlardan biridir. Wilson'ın görsel kompozisyonu ışığın ifade gücüyle donatılmış, mavi, turuncu ve kırmızı gibi canlı renklerle doldurulan sahne böylece sınırları ortadan kalkmış, sonsuz bir uzama dönüşmektedir. Işık oyunlarıyla sahnede oluşan büyülü atmosfer, metne hizmet yerine izleyicinin imgelemine harekete geçirmektedir (Kocabay, 2003:142). Tek tek her teatral ögenin (ışık, ses, söz, müzik, oyuncunun hareketi, atmosfer, kostüm, makyaj... gibi) diğerinin hakimiyetine girmeden tek başına bir karakter olarak tasarlanması, Lehmann'ın postdramatik tiyatroyu tanımlarken neden Wilson'ı emsal gösterdiğini anlatır niteliktedir. Ancak Wilson'ın başarısındaki en önemli unsurlardan biri o zamana kadar ki en imgesel ve etkileyici ışıklama tasarımlarına imza atmış olmasıdır. Üstelik bunları, yarattığı etkinin büyüklüğüyle örtüşemeyecek kadar yalınlıkla yapar. Alkestis örneğinde kutsal ormandaki ağaçların soyut temsilini yaratmak için, fonda ışık ve gölge kullanarak, bu gölge bölümler ile kalın gövdeleri olan ağaç görüntüleri elde etti. Gölgeler arasında farklı mesafeler belirleyerek derinlik algısı yarattı ve ormanın uzamdakini temsilini tasarladı. Wilson yapımda, aydınlatmalı bir arka plan olarak maviler ve morlardan oluşan ışıklar yarattı. Renkler Alkestis'in ormanda kendini yer altı tanrılarına kurban ederkenki matemini yansılıyordu. Parlak arka plan ile siyah doğrusal ağaçlar arasındaki karşıtlık dikkati onun çevresine çekmektedir. Ritmik çizgiler uzamı kentsel bir mekandan ormana

dönüştürür (Benedetto, 2012:76). Wilson aynı etkiyi defalarca kez kullanır. Macbeth örneğinde de benzer yöntemle orman görüntüsü yaratır. Bu uzamı bütünüyle ışığın etkisi ile temsili bir mekana dönüştürme çabasıdır. Nitekim Wilson'ın bütün mekan kompozisyonları seyircide duygusal tepkiler yaratmayı başarmıştır.



**Şekil 4.61:** Macbeth, Robert Wilson

Wilson'a özgünlüğünü kazandıran en önemli şeyse, çok fazla fikri bir araya getiren bir sentez tiyatrosu yaratmadaki başarısıdır. Gerçeküstücü imgeleri ustalıklı kullanırken, oyunlarındaki figürler düşlerde yaşayan tarihsel kişilikler, masallardaki gibi dev ya da minyatür nesnelere, hatta konuşan hayvanlardı (Şartekin, 2015:65). Bu bakımdan Artaud'nun tiyatrosuna yaklaşıyor. Kullandığı ses öbekleri ve zaman zaman söz ile sesin tonlaması arasında zıtlık yaratarak sesin tüm boyutlarından faydalanması, ritüelin de beslendiği sözel etki ile aynı amaç için kullanılır. Özel bir fonetik, şarkı söyleme ritimleriyle, tekrarlama ve metaforla, paralel söylenen cümlelerle, zaman içinde anlamı kaybolmuş sözcüklerle, ritüel dilinin sesleri kulağa tuhaf gelir (Birkiye, 2007:227). Bu bakımdan törensel tiyatroyla bağdaşır. Kullandığı karşıtlıklar üzerinden yapıbozucu bir tavır sergilerken Derrida'dan izler taşır. Durağan sahnelerinin çoğu birer fotoğraf karesi olmaya uygundur ki, bunu gerçekliğin bir parçası olarak kullanır. Sahnede yavaşlayan zaman, sessizlik içinde donup kalan oyuncular, ışık ve ses rejisiyle birlikte durağan tablolar haline gelir (Kocabay, 2003:141). Bu tabloları yaratırken avangard sanatın yaptığı gibi kolaj ve montajdan yararlanır. Tiyatroda oyuncunun psikolojik ve nedensel varsayımlara dayanmasına karşı çıkan Wilson'un oyunlarında (Aksoy, 2012:141). oyuncu bir nesneye dönüştürülürken, Brecht estetiğindeki oyuncunun figürün arkasında

kaybolmasına karşı çıkan ve çıkış noktası olarak sözü değil, sözün arkasındaki görünmeyen anlamı davranışsal olarak gerçekleştirecek oyuncu anlayışına gönderme bulunur. Nitekim oyuncunun davranışını kurgularken onları bireysel olan arındırır, bedensel olana odaklar. Wilson sahnelerinde oyuncu bedeninin sürekli olarak sahne alanından görüntü yüzeyine doğru geçmesi sağlanır. Oyuncunun kendine özgü bedeninin üçboyutlu yapısı bu yüzeyde tamamen ortadan kalkmasa bile, durmadan yok olma tehlikesi altındadır (Fischer-Lichte, 2016:145). Oyuncudan kostüm ve makyaj yardımıyla yarattığı sanatsal bedeni sergilemesi istenir. Bir karakterle özdeşlik kurması beklenmez. Bu çerçevede oyun kişisi tanımı yeniden düzenlenir. Oyun kişisi artık oyuncunun/sanatının kendi bireysel bedenselliğini ortaya çıkaran performatif eylemlere tezahür eden şeydir (Fischer-Lichte, 2016:147). Nitekim Wilson çok sayıda dansçıyla da çalışır.

Bunun yanında kültürlerarasılıktan bir karma biçiminde bolca yararlanır. Yapımları Japon Noh tiyatrosu<sup>35</sup> ya da Kabuki<sup>36</sup> gibi geleneksel Japon tiyatro türlerinin yanında bir çok coğrafyanın sanatsal birikiminden aldığı öğeleri kaynaştırır. Peter Brook gibi evrenselliği yakalama gibi bir iddiası olmamasına karşın Oyunlarını, tüm insanlığa özgü arketip ve söylencelere yönelmenin yanı sıra, çeşitli kaynaklardan, birçok değişik yazardan yararlanarak oluşturur (Candan, 2013:185). Ancak onun kültürlerarasılık anlayışında, etnik kültürel unsurların doğrudan sahnede gösterilmesinden çok, bunların onun zihninde bir araya gelişi neticesinde ortaya çıkan bir başka fikir olarak sahnede vuku bulması söz konusudur. Bu bağlamda bir örnek olarak Ka MOUNTain oldukça dikkat çekicidir. Wilson'ın yazarken aynı zamanda provasını aldığı bu gösterim, en büyük ve en uzun prodüksiyonudur. 7 gün, 168 saat süren gösteri Half Tanan (adı 7 sufi şehidine ithafen “Yedi beden dağı” olarak kalmıştır) Dağı'nın tepesinde oynanmıştır (Birkiye, 2007:231). Bu tam anlamıyla tiyatro ve yaşam arasındaki sınırları kaldırma çabası anlamına gelir. Ka

---

<sup>35</sup> Bilinen en eski tiyatro türü olan Japon Noh Tiyatrosu'nun kökü Zen Budizmi'ne dayanır. Bu yüzden son derece sade ve basit bir üslup içerir. Geleneksel kostümler giyen aktörlerin baş aksesuarı maskedir. Bu türde kadınlar yer almaz. Oyunculuklar stilizedir ve ritmik müzikli anlatıma dayalıdır. İçerik de aynı biçimde basittir. Karmaşık karakterler ya da konular bulunmaz.

<sup>36</sup> Bir Japon halk tiyatrosu olan Kabuki, sadece erkeklerin sahnede yer aldığı, tarihi 17. Yüzyıla dayanan bir türdür. Oyuncular renkli geleneksel kıyafetler, makyajlar ve saç tuvaletleriyle dikkat çeker. Tapınakta doğan ancak zamanla dini unsurlardan arınan Kabuki, dansın, hareketin ve konuşmaların dinamizmi sayesinde Noh Tiyatrosu'na olan benzerliğinden sıyrılmıştır.



MOUNTain tekrarlanamaz bir happening olarak postdramatik tiyatro literatüründe yerini alır. Wilson, KA MOUNTain için her güne bir konu, bir tema, renk, sembol ve mevsim seçmiştir. Her gün için de ayrı bir kapı ve merkez olarak bir heykel belirlenmiştir (Birkiye, 2007:231). KA MOUNTain izleyicinin bilinçaltına yönelen imgelerle dolu bir yapıdır ve prodüksiyonun bir dağın 7 ayrı tepesinde gerçekleştiriliyor olması da başlı başına bir imgedir. Bu bağlamda Robert Wilson'un bütün sahnelemelerinin panoramik bir peyzaj görüntüsü içinde olduğu görülür. Doğa, gerek KA MOUNTain'de gerek the Civil Wars:A Tree is Best Measured When It is Down (Ağaç en iyi yerde yatarken ölçülür, 1982)'da çeşitli durumlarda sürekli ortaya çıkmaktadır (Aksoy, 2012:143). Saatler süren, neredeyse hareketsiz denebilecek kadar yavaş sahneler içeren gösterim çok sayıda imge barındırırken, bu arada arkdaki dağ, üzerine yerleştirilen ilgisiz görsel imgelerle üstüne gazete kesitleri yapıştırılan bir ilan tahtasına dönüştürülüyordu: Nuh'un gemisi, bir dinozor, flamingolar, ICBM roketleri [Kıtalararası Balistik Füzeler] tarafından kuşatılmış Akropolis, Yunus'un Balinası, bir mezarlık ve en üstte Manhattan'ın silüeti (İnnes, 2010:272).



**Şekil 4.62:** Ka Mountain, Robert Wilson

Bütün bu parçalar rastlantısalmiş gibi görünen ama anlamladırmayı izleyicinin bilinç altındaki bilinç akışında kuracağı bağlantılarla sağlayan bir imge yığınıydı ve hepsi mitsel öğeler içeriyordu. Kullanılan mitsel çağrışımlar açıktır: Sepetteki Musa, Yunus, oyunun yedi günlük gösterimine karşılık gelen dünyanın yedi günde

yaratılması, ruhu simgeleyen “Ka”, mevsimsel doğum/ölüm/dirilme dizgesi (İnnes, 2010:273). İnsanlık tarihine ait bu mitsel öge ve mitik arketipler, Wilson’un tiyatrosunda, ileride karşılaçığımız tiyatro dili için de ip ucuur. Wilson bütün bu parçalılık ve süreksizliğe rağmen şiirsel denebilecek, alegorik bir dil yaratır. Şiirsel dil, metin ve beden arasında kurulan bağla daha da güçlenecektir. Lehmann’a göre, postdramatik tiyatrodada beden, nefes ve ritim söz (logos) üzerinde hakimiyet kurarak bu şiirsel dili arayacaktır (Demirkol, 2013:62).

Wilson’un kariyerinde çok önemli iki isim, Heiner Müller ve Philip Glass, birlikte Wilson’un yapımlarının dilini ve müzikal yapısını şekillendirir. Bu iki isim Wilson’un bildik çağdaş mitoloji ve arketipleri kendisine konu seçerken yaratmayı hedeflediği rüyavari imge tiyatrosunun parçası olurlar. Nitekim tiyatronun geleneksel temellerini – öykü, karakter, diyalog – reddeden Müller, çağdaş akıl yürütmeleri yansıtmak için, karşıt biçemler ve parçalı imgelerden oluşmuş bir kolaj yaratır (İnnes, 2010:269). Wilson tiyatrosuyla hayli örtüşen bu parçalı, imge dolu metinler, aynı zamanda Müller’in zamanı algılayış biçimine de dair de sezgisel bilgi verir. Müller’in zaman algısında toplumsal sistemlerin çatışması bir hız ve yavaşlık karşıtlığı olarak anlaşılır. Batı’nın hız diyalektiği ve Doğu’nun, üçüncü Dünyanın yavaşlığı. Hızın, ilerlemenin ve baskın şimdinin bütün zaman kiplerini yok etmesine karşı çıkar (Karacabey, 2007:185-186). Wilson tiyatrosundaki zaman boyutu ile Müller’in zamanı kırıış ortak bir düzlemde ilerler. Müller’in dili öznel ifadenin ya da iletişimin aracı olmaktan tamamen uzaktır. Wilson’un metinlerle yaptığı da tam olarak budur. Her ne kadar ilk dönem yapımları bağdaştırılamaz görünse de, birlikte çalışmaya başladıkları andan itibaren, hem dil hem zaman hem de imgesel kolaj özelinde fikirleri birleşir.

Wilson’un ilk dönem oyunlarından, popüler bir bilim insanı olan Einstein’ın, sahilde çekilmiş bir fotoğrafından yola çıktığı ve 1976’da yarattığı Einstein Kumsalda (Einstein on the Beach) yine imgeler üzerine kurulmuş bir yapıttı (Candan, 2013:181). Görsel izleği tamamlayan Philip Glass besteleri, diğer Wilson yapımlarındaki gibi özgünlüğüyle öne çıkıyordu. Bize Einstein’ın biyografisini sunmak yerine, Wilson, onunla ilişkilendirilebilecek olaylar ve imgeleri ard arda sunar. Kağıt uçaklar, saatler, uzay gemisi, ay ve nükleer patlama resmi oyunun tamamına yayılır. Oyunculardan biri boşluğa sürekli  $E = mc^2$  formülünü çizer (Demirkol, 2013:55). Hepsi Einstein’ın görecelik kuramına atıftır. Wilson 4 saat 4

bölüm şeklinde tasarladığı oyunda, Çoğu Einstein gibi giyinmiş, gömlek, bol pantolon ve pantolon askılı oyunculardan, küçük Einstein rolünde biri, bir köprüden aşağıda son derece ağır hareket eden biri 19. Yüzyıl buharlı trenini izlerken, 30 dakika süren sekans boyunca hızlı bir tempo içindeki dansçılar, hep aynı hareketleri yineliyordu. Dansçı Lucinda Childs, üç çapraz çizgi üzerinde ileri geri hareket ederken, başka bir sanatçı, matematik denklemine benzer jestler yapıyordu (Candan, 2013:181). Oyuncuların hareketleri matematiksel dizgelere göre düzenlenmişti. Wilson'ın diğer yapımlarında olduğu gibi bu yapımda da zamanın başka bir boyutun boyutunda zaman ve uzamı bağdaştırıyordu.

Wilson'un sahne peyzajında oldukça önemli yer tutan unsurlardan biri şüphesiz ki dijital teknolojik araçlardır. Ancak Wilson bu araçları bir mekanı ya da kavramı betimleme, izleyiciye bir anlam ya da olay aktarma, gerçek ve kurmaca arasındaki ilişkiyi sorgulama gibi amaçlar için değil, sahne görüntüsünü arzuladığı atmosferde yaratabilmek, ışığın tüm manevralarından faydalanabilmek ya da herhangi bir şeyi yalnızca imlemek üzere kullanır. Einstein on the Beach'teki spaceship sahnesi buna örnektir. Oyuncular, perde üzerine yansıtılmış, bir formülün parçasıymış gibi duran şekiller önünde stilize edilmiş hareketlerle bazı formüller yazıyor gibi görünür. Perde üzerindeki şekiller önce ağır ağır belirirken, sonra müziğin ritmiyle uyum içinde hızlanır ve iç içe geçerek biçim değiştirir. Bu ışık oyunu ve görsel illüzyon, çok basit düzeyde dijital araçların kullanılmasıyla gerçekleştirilir.



**Şekil 4.63:** Einstein On The Beach, Robert Wilson

Wilson bunu, çoklu ortam teknolojilerinin bugün geldiği noktanın gerisinde, çok daha basit düzeyde kullanarak yapar. Ancak elbette bu gibi örnekler, söz konusu dijital araçların tiyatroya sağlayabileceği anlatım olanaklarını keşfetme yolundaki adımlardır ve kullanım amaçları da bu doğrultuda çoğalmıştır. Ve bu durum kaçınılmaz şekilde insan merkezli sanatın sonuna yaklaşıldığını haber veren bir gelişmedir.

Klasik dramatik metinlerin kurallarını bozan postdramatik metin, bir yandan metnin okunabilir ereğinden uzaklaşırken, öte yandan Martin Crimp gibi oyun yazarları için hala vazgeçilmezdir. Ancak izleyiciye zahmetsizce ulaşabileceği karakter ve olay örgüsü yerine hiciv, ironi ve belirsizlik içeren oyunlar sunar. İzleyicinin farklı duygusal tecrübeler yaşadığı postdramatik tiyatrodaki mimesis veya yorumlamanın sınırlandığı bir anlam yerine “açık” ve sınırsız okuma vardır (Bozer, ve diğerleri, 2016:85) Öyleki *Attempts on Her Life* oyununda Crimp yokluğu sahneler; fiziken var olmayan bir kadın karakter yaratırken aslında imkansız olanı başarır. Anne ana karakter olduğu halde, paradoksal bir biçimde yoktur (Bozer, ve diğerleri, 2016).



**Şekil 4.64:** *Attempts On Her Life*, Stefanos Rassios, 2012

Oyunun tamamında Anne ile ilgili tutarsız bilgiler verir. Tek tek Anne var gibi görünmüyor olsa da, oyunun bütününde Anne’in birden fazla karakter olduğu ve sabit bir karakter olmadığı anlaşılır. Royal Court Tiyatrosu’nda sahnelenen eserleri bir çok açıdan rahatsız edicidir ve yeni nesil estetik öge içerir. Benzer biçimde Sarah Kane oyunlarında da rahatsız edicilik dikkat çeker. *In-yer-Face*’in en iyi örneklerine

ait metinler Sarah Kane'indir. Cleansed, Crave, 4.48 Psychosis gibi yoğun apokaliptik havadaki eserlerini genel olarak tanımlayabilecek en yakın kavram ise 'postdramatik'tir. Performansa uygun olarak tasarlanmış, sahne yönergelerine rastlanmayan, karakterlere tanımlayıcı özellikler atfedilmeyen bu metinler yönetmen için karanlıkta yolunu bulmak gibi tanımlanabilir. Sarah Kane oyunları monologlardan oluşur, ruhsal çözümlenmeler içerir ve belirgin kırılma anlarından yoksundur. Örneğin, 4.48 Psychosis'de isimsiz karakterin çektiği acının nedeni ne geçmişte yaşanmış belirli bir olay ne de çevresel ve ya diğer türlü faktörlerdir. Ayrıca bu psikozun ardından olacaklara dair de net bir işaret yoktur (Bozer, ve diğerleri, 2016:37).

Postdramatik metnin yapısını açıkça belirten bu metinlerin tamamı, postdramatik tiyatronun kapsamına giren parçalılık ve süreksizlikle ilintilidir. Metin ancak bir sahne görüntüsüyle birleştiğinde bir ifade aracı olur.

Postdramatik sahnelemelerde çoklu ortam teknolojilerinin kullanımını unutmamak gerekir. Çünkü postdramatik tiyatronun 'happening' ilkesini gerçekleştirmek için dijital teknolojiler yönetmene olanak sunar. Dijital olanaklarla yaratılan sanal zaman, yön yitirme benzeri yanılgılar, toplam olarak izleyicide güçlenmiş bir "o an orada var olma" duygusu yaşatıyor. Bu duygu, medya etkileşimini kullanan gösterimlerin performatif niteliğini öne çıkartıyor (Candan, 2013:191).



**Şekil 4.65:** 4.48 Psychosis, Royal Court Theater , 2004, Brooklyn

Bu teknolojilerle yaratılabilecek illüzyonun bir anlatım olanağı olarak aklın sınırlarının çok dışına taşabilmesi, postdramatik tiyatronun amacına hayli hizmet

eder. 1980'lerden 2000'lere, sahne sanatlarında sözel yerine görsel bir dil kullanmak daha da yaygınlaştı. Çoklu ortamlar ve yeni teknolojiler, deneysel tiyatroların olmazsa olmazı haline geldi (Şeyben, 2016:48). Konuyla ilgili cesurca girişimler ve deneysel çalışmalar, sahnede bu araçlarla neler yapılabileceğini gösterdi. Bu keşif yönetmenlerin, bu araçları 'anlatmak' için kullanmaktan öte 'ansal olanı yaratmak' için kullanmanın üzerine gitmesine sebep oldu. The Wooster Group'un çalışmaları çoklu ortamlı tiyatronun geldiği noktayı anlamak için önem arz eden tiyatro topluluklarının başında gelir. Zira dijital teknolojilerin sahnede kullanımı, en başından beri bu ekibin karakteristik özelliğidir. Schechner'in The Performance Group'undan ayrılan Elizabeth Le Compte ve Spalding Gray tarafından kurulan The Wooster Group, çoklu ortam teknolojileriyle sahnede yarattıkları görüntü odaklı biçimcilikle ünlenmiştir. Ancak o dönem görselliğe odaklanan Robert Wilson, Richard Foreman, JoAnne Akalaitis, LeeBreuer, ve Ruth Maleczech gibi yönetmenlerin aksine LeCompte tiyatrodaki farklı bir dil arayışına girer (Baş, 2017:140). O güne kadarki çağdaş Amerikan sahnelemelerinden farklı bir yol çizer. Artık yazarın ölümü söz konusudur ve anlatımın aracı tamamen bedendir. Alfabenin ve yazıyı baskıyla çoğaltmanın yaygınlaşmasından sonra sözel yolla bilgilenmeden uzaklaşan toplumlar, yazının ve yazılı sözün koşullanmasına girer. Bu koşullanma ürünü artık 'alfabesel beden'dir (Candan, 2013:193). Alfabesel beden LeCompte'un yönetmenliğindeki performansların altın anahtarıdır. Bu performanslara televizyon ekranları ve sanal görüntüler eşlik eder.

The Wooster Group'un ilk çoklu ortamlı oyunu, Amerikalı oyun yazarı Thornton Wilder'in Out Town [Bizim Şehir] adlı oyunundan uyarladıkları Route 1&9 (1&9 Otoban, 1981).

*"The Wooster Group, bu oyunu sahnelerken kayıtlı ortamlarda Out Twon adlı oyunun bir Tv programı ve bir TV dizisi versiyonunu gösterdi. Sahnelemenin ilk bölümünde canlı olarak performansçılar yer almıyordu. Bu ilk bölümde, New York'taki bir sahnede tavandan sarkıtılan ve havada asılı duran dört Tv monitöründe, oyuncu Ron Vawter tarafından Our Town adlı oyunun anlamı üzerine bir konferans kaydı yayınlandı. İlk bölüm bittikten sonra da bu monitörlerden görüntüler yansıtılmaya devam etti. [...] Monitörlerden görüntüler yansıtılırken sahnede tamamen siyah yüz makyajı yapılmış bazı performansçılar da, kaba ve pandomime kayan bir biçimde bazı sahneleri canlandırdılar. Sonra monitörler yere doğru alçaltıldı ve monitörlerdeki görüntüler, oyunun ana eylemi haline geldi. Bu sırada sahnedeki performansçılar sessizleşti ve performanslarını düşürerek odağın TV monitörlerine kaymasına yardımcı oldular. Monitörlerdeki kayıtlı görüntüler, üzücü bir doruk noktasına doğru seyirciyi*

*taşıırken sahnedeki performansçılar, ortaya atılıp dans etmeye ve şarkı söylemeye başladılar. Son bölümde de oyuncular, sahnede sessizce oturdular ve odak yine monitörlere kaydı. Ve bu sefer New York'tan ayrılıp otobana çıkan bir minibüsün görüntüsü renkli (daha önceki gösterilen tüm görüntüler siyah beyazdır) olarak gösterilirken sahneye taşınan çok eski bir TV monitöründe de sevişen bir çiftin görüntüleri yer aldı”(aktaran Şeyben,2016, ss.50).*

The Wooster Group sahnelemelerinin bir çoğunda performansçının bu video görüntülerinin yanında, görüntülerle etkileşime geçerek sahnede yer aldığı da görülür. Bu farklı bir ortam teknolojisi-performansçı ilişkisi ortaya koyan, yepyeni bir tekniktir. Ekip klasik metinlerden yola çıktığı yapımlar konusunda da yenilikçidir. Her yeni metinle birlikte bir keşifte bulunur. Hemen her oyunda Oyuna hazırlık sürecinde yaşananlar oyun metninin parçası haline gelir. Örneğin LeCompte grubun bir provasını oyuncular halüsinasyona neden olan LSD ilacının etkisi altındayken kaydeder. Bunun sonucunda oyuncuların ilaç kullanıyormuş gibi davrandıkları bir sahneyi oyuna eklemeye karar verir. Buna benzer başka bir örnek ise oyuncuların Michael Kirby'nin topluluğun çıktığı bir turneye katılamamasıyla yaşanır. Bu sorunu çözmek için LeCompte, Kirby'nin sahnelerini videoya çeker ve tur esnasında Kirby yerine bu çekimler kullanılır (Baş, 2017:143). Kirby oyuna geri dönmesine karşın bu görüntüler diğer gösterimlerde kullanılmaya devam edilir ve bu kez Kirby kendi görüntüsüyle etkileşime girmeye başlar.



**Şekil 4.66:** L.S.D., Michael Kirby, The Wooster Group

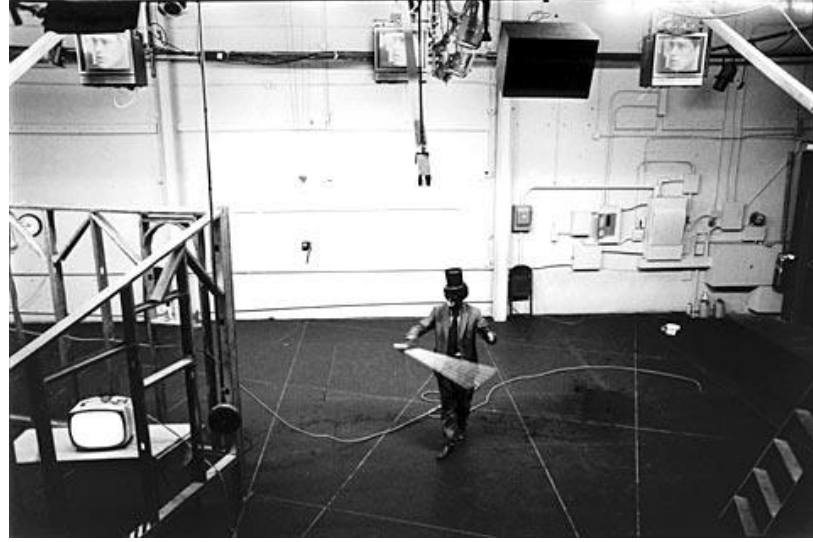




**Şekil 4.67:** To You Birdie!, William Dafoe, The Wooster Group

Dolayısıyla The Wooster Group yapımlarında bu gibi kendiliğinden ortaya çıkan durumlar, oyunun sahnelenme sürecinde düşünülmemiş farklı anlamların ortaya çıkmasına neden olur. Arthur Miller'ın Cadı Kazanı oyunundan bölüm içeren L.S.D., metnin bir uyarlaması ya da tam bir sahnelemesi değil, yalnızca bir parçasıdır ve fikir önerisi sunar. Ancak yazarla bazı yasal sorunlar yaşayan LeCompte, bu süreci de oyuna dahil eder ve Cadı Kazanı'ndan bölüm içeren yerler anlaşılamayacak kadar hızlı okunur ve bir uyarıyla oyuncunun konuşması yarıda kesilerek susturulur. Postdramatiğin yapı sökümcü yaklaşımı burada da mevcuttur. Üstelik performansın ana dayalı süreksizliği The Wooster Group yapımları için de geçerlidir. Oyunlar hiçbir zaman kesin ve net olarak sonuçlanmaz. Aynı oyun farklı temsillerde değişebilir, bir temsilden diğerine kendisini yeniler. Sürekli kabuk değiştiren bu yapının altında, daha önce örneklendirildiği üzere, topluluğun tüm süreci metin olarak kullanması yatar (Baş, 2017:147).





**Şekil 4.68:** Route 1&9, The Wooster Group

Teknolojinin hayatımıza sızması benzeri performans ve tiyatro sanatçılarının alanına kaçınılmaz şekilde dahil oluyordu ancak buna ek olarak, çoklu ortam teknolojileri yeni bir sahne-seyirci ilişkisi kuracak bir alternatif sunuyordu. Bu ilişki bütünüyle görüntünün hakimiyetinde, etkileşimli ve çok sesliydi. Doğal olarak disiplinlerarasılık sahne sanatlarının vazgeçilmezi olur. Çünkü sahne artık film setine benzer dijital araçlarla bezeli ve dijital sanatlarla iç içe yeni bir kimliğe bürünür. Postdramatik tiyatronun yapısal özelliklerini sahnelemede kurgulamak üzere dramatik metni bozmak, ihlal etmek, ya da parçalamak üzere yüksek teknoloji, medya estetiği yani video, film, elektronik ses efekt, mikrofon ve bilgisayar programları kullanılır (İnan, 2013:106).

Dijitalleşme sonrası tiyatrodaki kullanılan teknolojiler hızla arttığı için, bu teknolojilerle gerçekleşen tiyatro türleri de çeşitlendi. Sadeleştirme adına kuramcılar, bazı performans ve sahneleme türlerini sınıflandırdılar ve bunları birleştiren (telematik performanslar, sanal gerçeklik tabanlı performanslar, robot tiyatrosu, sayborg tiyatrosu, vs. gibi) isimler verdiler. Bu sınıflandırmalar, herhangi bir performanstaki genel eğilimi belirlemek adına yardımcı olsa da çoğu performansçı ve tiyatrocunun, sahnelemelerinde adı geçen türleri ve farklı teknoloji ve ortamları sentezlediler (Şeyben, 2016:61). Bu doğrultuda sahne görüntüsü de giderek dijital araçların yetenekleri ile çevrelendi. Öyle ki beyaz perdeyi sahneye taşıyan denemeler yapılmaya devam edildi. Perde üzerine yansıtılan görüntüler kimi zaman sahne üzerindeki aksiyonla eş zamanlı iken, kimi zaman da aksiyonun devamı biçiminde

izleyiciye farklı ortamlarda iki hatta üç ayrı görüntü sunacak şekilde kullanılmaya başlandı. Tüm bu çabalar, elbette yeni arayışları ve denemeleri tetikleyen uzunca bir zincirin halkalarıydı. Her ne kadar performans sanatını tiyatrodan bütünüyle ayırmaya çalışan kuramcılar olsa da, tiyatroyla ilişkisi reddedilemezdir. Gösterim ne kadar sıradışı, alışılmadık mekanlarda sunuluyor olursa olsun, istediği kadar katışıksız ya da düzenlenmemiş olsun, tam da bir eylemi izleyen seyircinin varlığı kaçınılmaz biçimde tiyatroyu çağrıştırır (Carlson, 2013:161). Biçimsel bir geri dönüşün söz konusu olamayacağı tiyatro için bu ikilik, postdramatik tiyatronun geleceğine dair de bir ip ucudur.

#### **4.2.1.2 Postdramatik Tiyatronun Gelişimi**

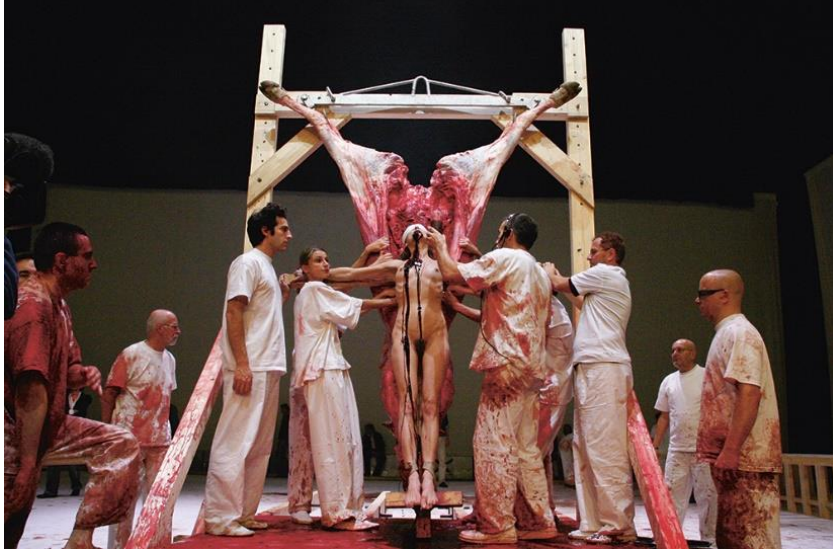
Kökleri dadizme, fütürizme kadar dayanan, sanatçının fikrini en dolaysız biçimde aktarabildiği performans sanatı, özellikle 1960'lı yıllarda popülerlik kazanmaya başlamış, happening olarak ifade eden tekrarlanamaz, dans, müzik, video art gibi sanat biçimlerini de içeren disiplinlerarası bir sanattır. Savaş ve politik nedenlerle Avrupa'dan Amerika Birleşik Devletleri'ne göç eden sanatçılar, elbette postmodernizmin kucaklayıcı çok sesliliğinde kendini bulacak, anlık, rastlantısal, şok ve sarsıcı etkiler yaratmayı hedefleyen sanat olaylarıyla çeşitli adlarla anılan disiplinler arası bir alan yaratır (Candan, 2010:19). Böylelikle, temel amacı sanatın pazarlanacak bir tüketim nesnesi üretmesine karşı çıkmak olan, ancak sonunda yine buna yenik düşen performans sanatı ortaya çıkar. Buna koşul olarak da anlamlandırmada dilsel-yazınsal araçların önceliği azalırken, görsellik, kinetik duyarlılık, yakınlık-uzaklık, aura, uzamsallık ve benzeri algı uyarımlarının belirlediği anlam üretimi, sanatın performatif özelliğini öne çıkarttı (Candan, 2013:192).

Performans kavramının tiyatro araştırmaları alanında belli bir öncelik kazanmaya başlamasıyla, yetmişli yıllardan bu yana araştırmacılar, tarih, dramaturji, eleştiri odaklı klasik tiyatro araştırmalarına sırt çevirip bu yeni kavram çevresinde odaklanırlar oldu (Candan, 2010:14). Özellikle Schechner'in törensel tiyatro ve ritüel arasında kurduğu bağıntı, performans sanatıyla hem aynı yüce amacı taşır hem de biçimsel olarak aynı performatif estetik ilkeleri içerir. Yoğun hisler uyandırmaya yönelik, çok katmanlı bir duygu histerisi yaratma hedefindeki performans, ritüel katılımcılarındaki güdülenmeyi yaratmayı başarır görünmektedir. Schechner'in araştırmalarının tamamı bu güdüleyici ritmik etkinlik ve tiyatroyla arasındaki benzerliğin tesadüf

olamayacağına ilişkindir. Freud'un öğretileriyle desteklediği düşünceleri, bugün hala geçerliliğini korumaktadır. Ancak bizi asıl ilgilendiren, postdramatik tiyatronun gelişim sürecinde performansın yeridir. Artık yeni bir zihinsel kavrayış zorunluluğu doğar.

Tiyatronun performans sanatıyla yakınlaşması, öncü postdramatik sahnelemelerle birlikte, postdramatik tiyatronun ilkeleriyle, performans sanatının güttüğü emelin bir noktada buluşmasıyla, ki bu nokta, Brech'tiyen oyunculuğun, oyuncuyu bir araç olarak nesneleştirip, kimliksizleştirilmesiyle başlar. Performatif curcunanın odağında beden olmasına karşın, burada dikkati üzerine çeken beden kimliksizdir. Tek başına bir şeyin imgesi ya da temsili olarak oradadır. Tiyatro için artık, dramatik metne ve/ya da temsile anlamını veren, gerçekten de tartımsal, sessel, tonal, koreografik bir şemadan yola çıkma kararıdır. Kuram artık önceden var olan ve karşı çıkılmayan bir pratikle beslenmez, bu pratiği doğurur. Postmodern tiyatro, kuramı, oyunsal bir etkinlik düzeyine yükseltir, geçmişi yeniden yaratarak özümlemeyi istemek yerine, tek miras olarak, geçmişi yeniden oynama (re-play) yeteneğini önerir (Pavis, 1999:106). Tiyatronun dili artık mimetik etkiden bağımsız düşünülemez, performatif bir sanat haline gelir.

Cesurca girişimleriyle bazı performans sanatçıları vardır ki, performansları tiyatronun köklerine dönüşüyle aynı çizgide ilerlerken, Schechner'in performans kuramıyla birebir örtüşen imler içerir. Marina Abramoviç'in kendine şiddet uyguladığı "Rhythm 10"u, Carolee Schneemann'ın kadın vücudunu sergilediği "Interior Scroll"u, Gina Pane'in jiletle vücudunda çizikler oluşturduğu ve kanını sildiği pamukları sergilediği "Sentimental Action"ı, Hermann Nitsch'in insanların kanla yıkanmasını ve ayinler için hayvan kurban edişlerini gösteren "Orgiastic Mysteries Theatre"ı, Orlan'ın genel olarak güzelleşmek ve gençleşmek için başvurulan estetik cerrahiyi kendine bir dizi estetik ameliyatla vücudunu yeniden biçimlendirmesini içeren performanslar, şiddet ve acı içeren örneklerden olarak daha birçokları gibi akıllarda kalmıştır (Avşar Karabaş&İşleyen, 2016:348).



**Şekil 4.69:** Orgiastic Mysteries Theatre, Hermann Nitsch, 1998

Zaman zaman sınırları zorlayan bu performanslar, hiyerarşik olarak bedeni akla üstün tutma üzerine kuruludur. Beden ifadenin en doğrudan anlatım aracı olarak görülür. Marina Abramoviç, 1974 yılında Naples galerisinde sergilediği Rhythym (Ritim) adlı işinde ilzeyicilerin altı saat boyunca zevk ve işkence aletlerini kendi üzerinde kullanmalarına izin verir. Üç saatin sonunda giysileri jiletle kesilmiş bedeni üzerinde sıyrıklar oluşmuş ve içi dolu bir silah başına doğrultulmuştur (Deniz, 2004:16-17).



**Şekil 4.70:** Rhythym 10, Marina Abramoviç, 1974

Bu postmodern tavrın bedene ilişkin yönelişine bir örnektir. Ayrıca bedene yönelik bu tavır, izleyincinin olayı bir “gösteri” değil, gerçek bir deneyim olarak

algılamasına ve paylaşmasına neden olur. Yaşam içgüdüyle ölüm içgüdü, sadizm ve mazoşizm, izleme ve izlenme, hastalık ve sağaltım arasındaki ikilemleri irdeleyerek dramatize eden Performans Sanatı Antmen (2016) dinamiği itibariyle politik ve radikal bir tavidir. Vaadettiği gerçek yaşama en yakın sanat biçimiyle de, Artaud'cu geleneği takip eden tiyatrocuları cezbeder. Nitekim 1990'lardan sonra oyuncu, performans sanatçısı olarak görülmeye başlanır. Bununla birlikte, 1990'lı yıllarda performans sanatı daha çok deneysel tiyatronun dünyasına eğilmiştir. Her kıtada yer alan performans sanatçılarının, iletişim olanaklarının da artmasıyla zamanının sosyal olaylarını konu edinen, eleştirel, izleyiciyi hem düşündüren hem de kışkırtan çalışmaları aynı zamanda birbiriyle benzerlik göstermiştir. Özellikle de film, tiyatro, opera, dansın yanı sıra gelişen teknoloji ile video, fotoğraf yanında internet ve reklâmcılıktan da yararlanılmıştır (Bolat Aydoğan, 2008:10).

Bir heykeltıraş, performans, dans, enstalasyon sanatçısı ve tiyatro adamı olan Jan Fabre, karşımıza kendi deyimiyle sanatın güzelini koruyacak güçlü silahlarla, çarpıcı yapıtlarla çıkar. Tiyatronun gelecekte kendine belirleyeceği yöntem ve dil için Jan Fabre yapıtları iyi birer örnektir.



**Şekil 4.71:** Mount Olympus, Jan Fabre, 2015

Çünkü tiyatro tarihi boyunca araştırılmış olan ve mutlak anlamın ötesindeki 'aşkın' ile estetik hazı arayan tiyatro, Jan Fabre'nin yapıtlarında bir sentez biçiminde var olup, sanatçının ilk anda karmaşıkmiş gibi görünen ancak göstergesel kodlarını çözmeye başladığımızda, çok basitçe yaşam ve ölümden beslendiğini görmek mümkündür. Fabre için bu döngü, gerek bok böceklerinden yaptığı heykeller gerekse izleyicisiyle etkileşimli performansları ve tiyatro yapımları için kaçınılmaz olandır.

Nitekim 'metamorphose'<sup>37</sup> özü taşıyan tüm eserlerinde, yapıtının alımlayıcısındaki fantazyada, sanat aracılığıyla bu döngüye dikkat çekmek ve asla bitmeyen dönüşümü tüm boyutlarıyla ele almak ister. Jan Fabre yapıtları çoklu okuma gerektiren yapıtlardır. Sembolik, politik ve metaforiktir. 19. Yüzyılın tanınmış zoologlarından olan büyükbabasından etkilenerek, henüz çocukken içli dışlı olduğu böcekler, toprak ve doğayla teması, yapıtlarında da görülür. Bir örnek olarak 'Requiem For A Metamorphosis'te, sahnenin her yerinde serpilmiş çiçek öbeklerinin arasından tüm çıplaklığıyla insan bedenleri çıkar. İzleyiciye sahne görüntüsünü ürkütücü hareketli bir tablo biçiminde sunar. Beden burada yalnızca fiili 'beden' olarak vardır



**Şekil 4.72:** Requiem For A Metamorphosis, Jan Fabre, 2007

Herhangi bir karakterle özdeşleşme söz konusu değildir. Oyuncular kimi zaman kelebeğin kimi zamansa insanın temsili olarak görülür. Doğumdan ölüme varlığı temsil eder. Yönetmen insanın doğum ve ölüm döngüsüne kendine özgü göstergeler üzerinden vurgu yapar. 'Life is preperation to death' (yaşam ölüme hazırlıktır) repliği ile, kelebeğin kozadan çıktıktan sonraki ömrünün kısalığı üzerinden

---

<sup>37</sup> Bir türün kendi türü içinde fizyolojik ve anatomik olarak tamamen farklı bir yapıya dönüşmesi, başkalaşım. Fabre yapıtlarında bunu insan üzerinden ele alır. İnsanın başkalaşımı sahne yapıtlarının ana temasını oluştururken, diğer sanat eserlerinde başka canlıları da morfolojik açıdan değerlendirir.



göndermede bulunur. Oyun boyu kelebek ve insanın yaşam döngüsü arasında çok sayıda göstergeyle bağlantı kurulur.

Yönetmen oyunun başında kelebek davranışları sergileyen insan bedenlerini, etkileyici bir ışıklama, pastoral bir manzara ve rahatsız edici canlı bir müzik eşliğinde gösterir. Oyunculuklar fiziksel tiyatro örneği olabilecek nitelikte ve bütünüyle göstermecidir. Modern çağın yok ettiği 'insan' ve yayılan kötücüllüğün hakimiyetindeki savaş ve terör, metaforik olarak oyun boyunca ele alınır. Çeşitli terör örgütlerinin düzenlediği eylemler ve savaşlar sırasında işkence görmüş, kaybolmuş insanları anlatırken, çiçeklerle dövülen bedenler görürüz. Bu bilgi bize dış ses olarak verilir. Yönetmen ayrıca bize bunu bir işitim imgesiyle, kırbaç sesiyle destekleyerek iletir. Saddam Hüseyin ve Hitler diktatörlüğüne göndermelerde bulunur. Bir bölümde oyuncuların örgütlü davranışı sembolize ettiği, senkron hareketlerin yer aldığı bir dans koreografisi bulunur. Örgütlü haldeyken tehdit altında olmayan kurbanlar bir süre sonra hayaletlerle savaştıklarını fark ederler ancak oyunun en başından itibaren bir anlatıcı gibi yer alan kelebek , kelebek avcısı tarafından yakalandıktan sonra, diğer oyuncular birbirinden ayrı düşerek yeniden işkenceye maruz kalır. Sömürülen inanç ve duyguları temsilen kurgulanmış cenaze sahnesinde yetkililer ölü yakınlarını sonuna kadar sömürerek onları soyup soğana çevirir. Bu tüm sistemin insanı sömürüşünün küçük bir temsilidir. Bir başka bölümde dini bir sembol olarak Havva figürü bir tablo biçiminde kullanılır.



**Şekil 4.73:** Requiem For A Metamorphosis, Havva Figürü, Jan Fabre, 2007

Kutsal kitaplarda yer alan yaradılış miti, çıplak bir kadının elinde Adem'e uzattığı zehirli elmayı tutmasıyla sembolize edilirken, insanların bir domuz etrafında ona tapındıkları görülür. Akabinde şeytanın cennetten kovuluş sahnesi gelir ve dünyada büyük bir kaos başlar. İnsan şeytanileşir ve kontrolden çıkar. Yönetmen bize yine bunu müzik ve ışıkla güçlendirdiği dans performansıyla anlatır. Oyun bölümlere ayrılmıştır ve birkaç farklı anlatıcı bize bölümlere dair ip uçlarından bahseder. 8. bölümde kadınlar şişme bebeklere dönüşmüştür ve birileri gelip onları şişirerek birer cinsel metaya dönüştürür. Bu yönetmenin, 21. Yüzyılın kadın bedenine bakışını anlattığı basit ama etkileyici bir göstergedir. Oyunun tamamında kelebek avcısının metaforik cümlelerinden, hemen her sahnede gördüğümüz patolog ve anatomistlerin ölüme ilişkin söylemleri, kelebeğin metamorfozu ile insanlığın metamorfozunu ilişkilendirerek apokaliptik bir hava yaratır. Bu noktadan itibaren postdramatik ve apokaliptik ilişkisini irdelemek bu incelemeye farklı bir açı ve tartışmaya derinlik kazandıracaktır. Postdramatik tiyatro dramatik tiyatronun sonunu getiren ve tiyatroyu yeniden kurgulayan bir estetik olarak görüldüğünde apokaliptik bir özellik kazanır. Zira apokaliptik söylem yalnızca sonlanışla ilgili değildir; sonlanışın ardından gelen yeni başlangıcı da kapsar. Yirminci yüzyıl avangart tiyatro estetiklerinin tam olarak yıkamadığı Aristotelesçi dramatik geleneği postdramatik performans yıkar ve yeni bir estetik sunar (Bozer, ve diğerleri, 2016:42)



**Şekil 4.74:** Requiem For A Metamorphosis, Jan Fabre, 2007

Jan Fabre'nin neredeyse tüm sahne yapıtlarında görülen postdramatik performans niteliği ve insanlığın en bilindik mitlerine ilişkin özgün ritüelistik temsili, tüm sahne



bileşenlerinin izleyiciyle basit kodlar üzerinden etkileşime geçmesini sağlar. Ancak Fabre yapıtları için sözcükler Wilson tiyatrosundaki gibi salt birer işitme imgesi değildir. Tematik çerçevede bir anlatım aracıdır. Ancak sürekli olarak anlamlı ve sıralı cümlelere rastlanmaz. Bir mesajı, sözcükleri kullanarak doğrudan doğruya iletmez. Daha çok görüntünün destekleyicisi olarak kullanır. Işık, müzik, söz gibi sahne bileşenleri uyum içinde, birbirlerini desteklemek için var olurlar. Ancak en çok göze çarpan şey, postdramatik performansın odağındaki ‘beden’dir. Oyuncunun hareketi Fabre yapıtlarının temel taşıdır. Bir performans sanatçısı da olan Fabre, postdramatik tiyatroyu dansa yaklaştıracak fiziksel eyleme çevirir. Her ne kadar kökleri Commedia dell’Arte ve Stanislavski’nin “fiziksel eylemler yöntemi”ne kadar dayansa da, tiyatro tarihi içinde özellikle Rönesans dönemi unutulmuş ve ötelenmiş beden, karşı gerçekçilerin görüşleriyle yeniden hatırlanmaya başlanmış ve sonunda postdramatik evrede tiyatroyun, hem öznesi, hem nesnesi olmuş, hem de bir gösterim materyali konumuna gelmiştir. Oyuncunun bedenini herhangi bir karakterle özdeşlik kurmaksızın, dıştan içe doğru (fiziksel eylemden yola çıkarak psikolojik boyuta ulaşma), tamamen davranışsal temelde şekillendirdiği postdramatik dönemde, fiziksel tiyatro kavramı belirir. Aslında kavram olarak fiziksel tiyatro bir anda bir yenilik olarak ortaya çıkmaz. Fiziksel eylemin içsel duyguyu da yaratacağına olan inanç doğrultusunda Goat Island gibi, tiyatroyu dansa yaklaştıran, fiziksel eylem odaklı ekipler ortaya çıkar. Radikal tavırlarıyla dikkat çeken performans sanatçıları, performansın disipline edilemez dinamiğine ait politik temadan da uzaklaşmamışlardır. Jan Fabre, Goat Island gibi örneklerde, 21. Yüzyıl tiyatrosuyla son derece içli dışlı olmuş dijital teknolojiye, çoklu ortam teknolojilerine rastlanmaz. Bu örnekler başlangıç evresinde çoklu ortam teknolojilerine hücum eden postdramatik sanatların aksine, son derece ilkel gibi görünen yöntemlerden yararlanır.

Performans sanatlarını ilgi çekici kılan unsurlardan biri olan dijital medya araçları, burada sahnelemenin herhangi bir noktasına katkıda bulunan bir şey olmaktan çıkar. Bazı performansların, tam da karşı durduğu şeyin kurbanı olması tartışmaya açıktır. Teknolojik aletlerle kayıt altına alınabilen, ya da canlı olarak izleyiciye televizyon ekranı yoluyla ulaşabilen yapımlar bu araçlarla mümkün kılınır. Canlı yayınlanan estetik ameliyatlara bile bu kapsama dahil olabilir. Performansı kitlesel bir olaya dönüştürmeyi başaran şey aynı zamanda onu bir pazarlama nesnesine dönüştürerek,

tüketim aracı haline çevirir. Bu ya sanatın ölümüne yol açacaktır, ya da sanat onu kendi için en verimli şekilde kullanmaya çabalayacaktır.

#### **4.2.1.3 Postdramatik Tiyatronun Bugünü**

Farklı disiplinlerle iç içe eserler yaratan ve aynı zamanda bir çok sanat dalıyla uğraşan çok yönlü yönetmenlerin postdramatik tiyatro için önerilerindeki ortak nokta, her ne kadar farklı yöntemler kullanarak da olsa göstergeler yaratmak ve izleyiciye bir olguyu aktarmak yahut bir duyguyu hissettirmektir. Ama en önemlisi tiyatro ve yaşamı birleştirmektir. Daha doğru bir ifadeyle hepsi gündelik yaşamın tiyatralılığıyla ilgilenir. Bazı yönetmen ve ekipler bunu yaparken radikal ve politik tavırlarından da vazgeçmezler. Nitekim anlam ne kadar örtük ya da göstergelerle saklı olsa da, postdramatik tiyatro örneklerinde daima yönetmenin dünya görüşüne dair izler bulunur. Postdramatik gösterimin politik olmadığına dair söylemlerin gerçekliği yoktur. Kullanılan dilin sözcüklerle dile gelen, basit algılanabilir, kolayca erişilebilir olmayışı, aktarılmak istenen olgunun politik bir görüş içermediği anlamına gelmediği gibi, postdramatik tavır, postmodern çağı eleştiren girişimler ve sanat yapımları ile doludur. Postdramatik tiyatronun ilk izlerinden bu yana bazı yönetmenler ve ekipler performatif estetiğe, bazıları dijital estetiğe ve bazıları da ışıklama, işitsel göstergeler gibi daha basit sahne bileşenlerine odaklanırlar.

Rimini Protokoll gibi yapımlarını dijital teknolojiler üzerine kuran ekipler için biçimsel yöntem ortam teknolojileridir. 21. Yüzyıl insanı sosyolojik olarak bu teknolojik araçlara aşina ve onları kullanmaya hazırdır. Rimini Protokoll bundan faydalanır ve hedefine izleyicisine tamamen deneyim yaşatmayı koyar. İşte bu sebeple seyirci-oyuncu ayrımının ortadan kalktığı ve seyircinin aktif olarak yapımın yaratılışına katıldığı işler ortaya çıkmaya başlar. Yapımlarında oyunculukla hiçbir alakası olmayan sıradan insanlar yer alır. Bu sıradan insanlar oyuncudan çok icracıdır. Örneğin şehirlerarası yolculuk yapan bir TIR şoförü, bir maket demiryolu meraklısı, Kahireli müezzinler (Candan, 2013:198) 2006 tarihli Cargo Sofia-X başlıklı gösterimde gerçek bir Bulgar TIR sürücüsünün olayın başını çektiğini görüyoruz (Candan, 2013:198). Bir yan yüzü tamamen camlı pencerelerden oluşan kamyonun diğer yan yüzü kapalıdır. İzleyiciler kapalı yüze sırtları, camlı yüze ise yüzleri dönük oturtulurlar.

Kamyon çeşitli şehirlerden geçerek yaklaşık 2 saatlik bir yolculuk tamamlar. Bu sırada izleyici mal indirme yükleme işleri, güzergah üzerindeki mekanlar, sınır geçiş kapısı gibi şeyler görür ve gerçek yaşam dair bir deneyim edinirler. Aslında sadece bir Tır sürücüsünün gününü paylaşmışlardır. Ancak izleyici mutlu ve memnundur. Rimini Protokoll’de ‘gerçek’, tiyatroya bir alternatif olarak sunulmaz, daha çok kurgusallığın, gerçekliğin ve teatrallığın farkı görünümüleri olarak gösterilir. (Nalbantoğlu, 2017:2730)



**Şekil 4.75:** CargoX, Rimini Protokoll, 2006

Rimini Protokoll’ün bir amacı da izleyiciyi günlük hayatta algısından kaçan olgu ve eylemlerin üzerine eğilmeye yönlendirmesidir. Buna bağlı olarak da seyirciye doğrudan hatırlatmada bulunarak hayatın gerçeğiyle bağlantı kurmayı hedefler. Savaş, küresel pazar ekonomisi, kapitalizm, işsizlik, yaşlılık, ölmek, ölüm; hepsi Rimini Protokoll’ün temalarıdır (Nalbantoğlu, 2017:2726) Çünkü bunlar yaşamımızın bir parçası, gerçeğidir ve politik boyutu yadsımak, böylesi gerçeği doğrudan yakalamayı amaç edinen bir topluluk için mümkün değildir.

Benzer bir deneyimlemeyi izleyicisine yaşatmak üzere yola çıkan Gob Squat’ın izleyicileri ise çoğu kez canlı çekim yapan kameralar, telsiz mikrofonlar, video kayıt cihazları gibi teknolojik aletlerle yaşamı deneyimliyor. Bu da ekibin işlerindeki güncel ve sanal gerçeklikleri kaynaştırıyor. Kolektif bir ekip olan Gob Squat’ın Oda Servisi gösterimi 2003’te bir otelde gerçekleşti. Otelin lobisinde bir grup seyirci-katılımcı geceyi orada geçirmek üzere uyku tulumları vb. yerleşiyor. Üst katlarda otelin dört ayrı odasında dört topluluk üyesi birer gözetim kamerası ve dahili oda

telefon hattıyla aşağıdakilerle bağlantı halinde, Gece 22:00'de başlayıp sabah 4'e kadar süren oyunun sloganı, bir şarkı sözlerinden alınmış: "Geceyi geçirmeme yardım et". Yardım, can sıkıntısından kurtarma olarak bekleniyor (Candan, 2013:200).



**Şekil 4.76:** Room Service, Gob Squad, 2003

İzleyiciler ekip üyelerini odalarına yerleştirilmiş kameralar sayesinde lobideki tv ekranından görebiliyorlar. Oyuncular kamera yoluyla seyirciyle iletişime geçmeye çalışıyor. Örneğin içlerinden kadın bir oyuncu dahili telefonuyla bir erkek izleyiciyi arayıp onunla flört ediyor, ardından odasına çağırıyor. Biraz sohbet ediyorlar. İzleyici tekrar eski yerine dönüyor. İzleyici burada da yapımın yaratıcısı oluyor, var olan kalıp bir şematik davranışa ya da metne hizmet etmiyor. Aksiyonu yönlendirebilecek duruma geliyor. Ekibin What Are You Looking That ( Neye Bakıyorsun?) isimli gösteriminde ise, cam duvarlı küçük bir kutu odada içeride canı son derece sıkılan bir grup insan görülür. İçeride parti var gibi görünür ancak oyuncular bariz biçimde sıkılmaktadır. Bu performans ekibe ününü kazandıran performans olmuştur. Bir başka yapımlarında ise elinde kamerayla kendini çekmekte olan 4 ekip üyesi şehrin farklı noktalarına dağılarak çeşitli aktiviteler yaparlar. İzleyici onları yan yana konulmuş 4 farklı ekrandan aynı anda izler. Aksiyon o an orada spontane şekilde gerçekleşir. Bu ve benzeri performanslar, Gob Squad ve Rimini Protokoll gibi yöneticisiz kolektif ekipler, postdramatik girişimlerin bir sonucu, uç noktadır.



**Şekil 4.77:** What Are You Looking At?, Gob Squad, 1998

Postdramatik tiyaronun özgün bir repertuvara sahip yönetmenlerinden Romeo Castelluci'nin yapımlarında, bu ekiplerin aksine dijital medya kullanımı sadece aygıtların kullanımına kısıtlamıyor. Dijitalliği içeriğe dönüştürmüyor Candan (2013). Castelluci'nin sahne görüntüsü bütün yapımlarında dikkat çekici şekilde derinliktir. Yapımları için seçtiği mekanlar son derece büyük ve salt mekanın büyüklüğü olanca heybetlidir. Bu mekanları dekorla doldurmak yerine, çarpıcı ancak sahne uzamında asla sürekli yer kaplamayacak biçimde kullandığı imgesel parçalarla donatır. Örneğin Avignon'da ve bir çok yerde sergilenen, Dante'nin İlahi Komedya'sından esinlendiği İnferno, Purgatorio ve Paradiso'dan İnferno'nun gösterimindeki çoğu sahnede, postdramatik tiyatronun apokaliptik havasını koruyan derin ve kasvetli bir ambians tasarlar.



**Şekil 4.78:** Inferno, Romeo Castelluci, 2008

Oyuncu sahne uzamında küçücük bir nokta olarak görünür. İnferno'nun açılış sahnesinde, 3 köpeğin Castellucci'yi dakikalarca ısıracağı görülür. Arkada görünen katedral duvarında, gotik mimariyle inşa edilmiş katedrallerde rastlanan, çiçek motifli pencerelerden bulunur ve bir adamın bu pencereye tırmandığı görülür. Duvar çok yüksek ve büyüktür. Castellucci'nin beden algısında ve oyuncu için tasarladığı 'beden'de bütünüyle heykel estetiği vardır. Castellucci yapımlarında sadece insan bedeni değil sıklıkla canlı hayvanlar da sahnede kullanılır. Sahne görüntüsünü de resmin durağan ama etkileyici ve derinlikli uzamını kullanarak yaratır. İzleyicinin gözündeki sahneyi gören açığı, bir fotoğrafın yarattığı derinlik hissine boyut katar gibi kurgular. Dolayısıyla Castellucci için aksiyondan çok, görünen şeyin, sahne görüntüsünün ve bedenin görüntüsünün önemi söz konusudur. Bu da yorumlama yapmayı olanaksızlaştıran, daha çok duyuşsal izlenimlere odaklanan bir biçimcilik ortaya çıkarır. Castellucci ile birlikte tiyatro ilk kez resim ve heykel gibi görsel sanatlara bu denli yaklaşır.



**Şekil 4.79:** Parsifal, Romeo Castellucci, 2011

Castellucci yapımlarındaki imgeler izleyiciyi o an ya da o sahneden anlam çıkarmaktan çok oyunun bütüne yöneltir. Tragedia Endogonia'da sıkça kullanılan kana bulanma, kanın boca olması, Purgatori'daki çocuk tecavüzü sahnesi gibi, oyunlarında bolca kullandığı sinir bozucu cızırtılı sesler, uğultular ve belli belirsiz insan mırıltıları izleyici için son derece rahatsız edici imgelerle sarsıntı yaratır. Ancak bütün bunlar bir çok yanıyla Artaud'u çağırıştırır ve Castellucci, artık bu



rahatsız ediciliğe hazır topluma Artaud'u çok daha açıkça yeniden sunar. Castellucci'nin tiyatrosu eleştirmenler ve seyirci tarafından sadece vahşeti çağrıştırmadı. 2011 yapımı *On the Concept of the Face Regarding the Son of God* (Tanrının Oğlunu gözeterek Yüz Kavramı Üzerine) başlıklı oyunundaki durum ve imgeler inançlı Hristiyanları çileden çıkartacak nitelikteydi Candan (2013). Nitekim gösterim esnasında baskınlar yaşandığı da kayıtlara geçmiştir.



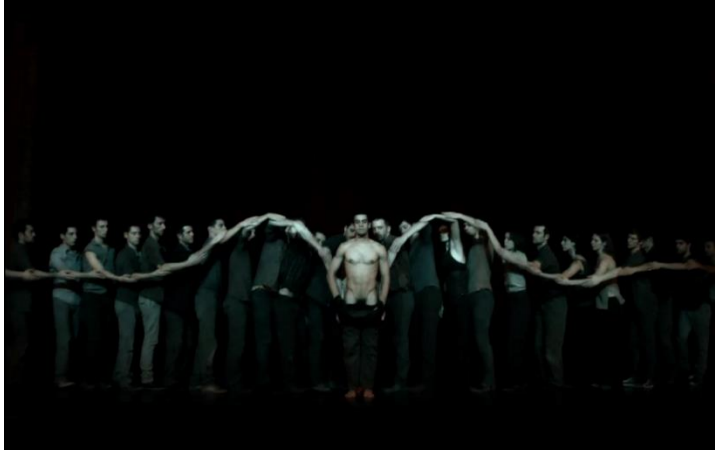
**Şekil 4.80:** *On the Concept of the Face Regarding the Son of God*, Romeo Castellucci, 2010

Tragedio Endogonia'nın bir bölümünde izleyiciye beyaz perde üzerinde son derece hızlı şekilde değişen harfler gösterilir. Önce daha düşük ritimde başlayan değişim giderek hızlanır, harfler neredeyse anlaşılabilir olur, görüntü aksamaya başlar ve ardından harflerin arasına bazı şekiller eklenir. Bu şekiller mürekkep lekelerine benzer ancak görüntü çok hızlı değiştiğinden net anlaşılabilir. Castellucci burada reklamın kullandığı bir yöntemi kullanır ve alımlayıcısının zihninin derinliklerine, bilincinin ötesinde bir boyutta ulaşmaya çalışır. Bilinçaltına bazı görüntüler göndererek, beyni görüntünün ritmini bozarak uyarır. Ve izleyicisine aslında çok tanıdık olan ama anlamlandırma sürecine katılım için çok daha derinlikli bir okumayı mecbur kılan bilinçaltı imgeler üzerinden ulaşır. Bu yönetmen için izleyiciye ulaşmada zor bir yol gibi görünebilir ancak postdramatik tiyatrunun yola çıkışına, seyirciyi özgür bırakışına hayli uygundur.



**Şekil 4.81:** Tragedia Endogonia, Romeo Castelluci, 2003

Bir başka günümüz yönetmenlerinden Dimitris Papaioannou yapımlarının tamamında oyuncuların bedenlerinden oluşturulmuş kompozisyonlar yaratarak, beden hareketleri ve vücut parçaları ile izleyicisiyle tıpkı bir illüzyonist gibi oyun oynar. İzleyici bunun bir yanıltmaca olduğunun farkındadır. Papaioannou ana fikri bu farkındalık üzerine kurgular. Bedenin yanıltıcı biçimde kullanılabilir oluşuyla hem son derece basit ve yalın bir anlatıma ulaşır hem de bedeni ve sahneyi estetize eder. Örneğin Nowhere isimli yapıtında yaklaşık otuz oyuncu tek vücut gibi hareket ederek, bir erkek ve bir kadın oyuncuyu önce soyar, sonra da erkek oyuncunun kadın oyuncuyu kucaklamasının ardından dağılır. Ancak bu otuz kişi, aynı anda aynı hareketi sıralı ve senkronize bir biçimde ya da birbirinin devamı olacak şekilde yapar. Bu da son derece akışkan ve büyümlü bir görüntü ortaya çıkarır.



**Şekil 4.82:** Nowhere, Dimitris Papaioannou, 2009



2013'teki Atina Festivali'nde sahnelediği Primal Matter'de ise, kendi bacağını anlatım nesnesi olarak kullanır ve kendinden ayrı bir parçaymışcasına, önce masanın üzerinde çorap ve ayakkabısını çıkararak bacağını kucaklar, ardından çıplak erkek oyuncunun yokmuş gibi arkasına katladığı bacağının yerine koyarak, çıplak oyuncunun bedenindeki eksik parçayı tamamlar. Sonra birlikte uyumlu biçimde sahnenin önüne doğru hareket ederler. Bu kez bacaklarının ikisini de oyuncunun bacaklarıymış gibi oyuncunun dizden aşağısına yerleştirerek, görüntünün bütününde izleyiciyi yanıltır. İzleyici bir beden görür ancak bu beden iki ayrı kişinin uzuvlarının bir araya getirilişiyle oluşturulmuştur. Seyirci bunun farkında olmasına karşın, tablonun bütününde tek bir beden varmış gibidir. Bu beden temelde alındığı bir illüzyondur ve tamamiyle heykelvari bir görüntüdür.



**Şekil 4.83:** Primal Matter, Dimitris Papaioannou, 2012

İşlerinin bütününde uzamı fotoğraf kareleri ya da tablo gibi kullanır. Manzara oyun kavramı burada bir kez daha karşımıza çıkar. Sahne görüntüsü son derece sade ve basittir. Sahneyi öncelikle oyuncunun bedeni, kimi zaman da ufak tefek dekor parçaları ile doldurur. Bu parçalar mutlaka oyuncunun koreografinin bir parçası olarak kullandığı parçalardır.



**Şekil 4.84:** The Great Tamer, Dimitris Papaioannou, 2017

Zaman zaman oyunlarında güldürü öğeleri de kullanır. Ancak genel anlamda post dramatik tiyatronun apokaliptik yapısını muhafaza eder. Sahne ve kostüm tasarımlarında beyaz rengi sıklıkla ve yoğunlukla kullanır. Hemen her yapımında dans öğelerine rastlanır. Aynı zamanda akrobasiye yakın bir dizi hareketten koreografiler de meydana getirir. İlk olarak 1993'te sahnelediği Medea, yönetmenin en çok ses getiren işlerinden biri olur. Efados Dance Theater ile sahnelediği oyunun tamamında dans ve tiyatro iç içedir. Anlatımın asal ögesi beden yine dansla ön plana çıkarılmıştır. Medea'nın çocuklarını katledişi, Medea'yı oynayan kadın oyuncunun iki eline geçirilmiş porselen bebek figürlerini birbirlerine çarparak un ufak etmesiyle sembolik biçimde anlatılır.



**Şekil 4.85:** Medea, Dimitris Papaioannou, 2008

Bu gibi sembolik unsurlarla yarattığı parçalı kompozisyon, onu günümüz sahnesinde postdramatik tiyatronun diline katkı sağlayacak yönetmenler arasına dahil eder. Multimedia kullanımı yok denecek kadar azdır. Papaioannou için teknolojik anlatım

araçları sahne manzarasına katkı için var olur. Doğrudan anlatım için kullanılmaz. Ancak Katie Mitchell gibi prodüksiyonun büyük önem taşıdığı yönetmenler için beyaz perde ve sinematografik görüntüler hem sahne manzarasının bir parçasıdır hem de izleyicinin uzaktan göremeyeceği aksiyonu görünür hale getirir. Nitekim bu, uzamın her noktasını, seyircinin görememesi kaygısı taşımaksızın, eş zamanlı olarak kullanma imkanı sunar. Bu bakımından birbirini domine etmeksizin sinemayla tiyatrunun en isabetli sentezini yaratır. The Forbidden Zone buna en güzel örnektir. Sahneyi yatay olarak odalara bölen yönetmen, bu odaların önünden geçen hareketli bir treni de sahnenin ortasından geçecek biçimde tasarlar. Mekanlar bahsi geçen odalar ve trenin içidir. Ancak izleyiciyi her bir odaya ve trenin içine dahil etmek için onları doğrudan izleyiciye göstermek üzere tasarlanmış açık bir dekor yerine, her mekanın içine yerleştirilmiş kameralar ve sahnenin üst kısmına yerleştirilmiş büyük bir beyaz perde kullanır. İçeride çekilen görüntüler anlık olarak perdeye aktarılır. Bu yolla izleyicinin içeride olan biteni görmesini sağlar.



**Şekil 4.86:** The Forbidden Zone, Katie Mitchell, Schabühne, 2014

Ancak Katie Mitchell için bu karakteristik bir sahneleme biçimi değildir. Çünkü multimedya araçları her yapımında bu biçimde yoğunlukla yer tutmaz. Örneğin Sarah Kane'in Cleansed metninin sahnelemesinde hiçbir teknolojik araç bulunmaz. Mitchell bu sahnelemede söz ve beden birliğinden yararlanır. Psikolojik ve fiziksel şiddet açıkça gösterilir.



**Şekil 4.87:** Cleansed, Katie Mitchell, National Theater, 2016

Bir başka yapıımı Mutlu Günler de ise hikaye tek bir odada geçer ve oyuncular giderek yükselen suya batarlar. Bu sırada bir evin mutfağı olarak görünen odanın da sola doğru eğildiği görülür ancak pencereden görünen manzara düzdür. Böylece evin suya batarken yamulduğu görüntüsü ortaya çıkar.



**Şekil 4.88:** Happy Days, Katie Mitchell, 2016

Bu yanıltmaca Papaioannou'nun beden için yarattığı illüzyonun mekana tanımlanmış hali gibidir. Yine bir Sarah Kane metni olan 4.48 Psychosis sahnelemesinde ise, oyunun başından sonuna bir oyuncunun lokal ışık altında Kane'nin şiddetli alt metin içeren monologlarını tekrarladığı görülür. Oyuncu değişir ancak sahnede aynı anda birden fazla oyuncu bulunmaz. Dolayısıyla bu yapımda oyuncu odaklı çalıştığı görülür. Bu bakımdan Mitchell bir deneycidir. Her yapımda postdramatik sahnelemenin inceliklerini uygulamaya aktarır.

Bir başka oyuncuya ve bedene yönelen ekip olan Roy Hart Theater içinse deneyin malzemesi sesler ve müziktir. Topluluğun performansları ya müziktir ya da sözün yerine sesi koyar. İzleyiciye seslerin vücut buluşunu aksettirir. Sesin duyguları açığa çıkarmadaki rolünü araştırır. Çok sayıda atölye düzenleyerek fiziksel tiyatro ve performansa dair çalışma yürütür. Dolayısıyla sahne görüntüsünün topluluk için önemi son derece azamidir. Bu bakımdan Grotowski'nin Fiziksel Tiyatro Laboratuvarı'nın çalışma biçimine benzer. Fiziksel tiyatronun anlatım olanaklarından müzik ve sesin yardımıyla daha geniş bir skalada yararlanmayı hedefler. Çoğu yapımı bir prodüksiyondan çok bir araştırmanın parçası gibidir ve izleyicisiyle bir atölye çalışmasındaki katılımcı gibi iletişim kurar.

Kültürlerarası tiyatronun bugünü için bir örnek teşkil eden Josef Nadj, Japon No tiyatrosuna ait unsurların sıklıkla rastlandığı performatif gösterilere imza atmaktadır. Kullanılan canlı müzik ve ritmik ezgi Japon No tiyatrosunda kullanılan ezgilerle büyük benzerlik taşır. 2005 yılında Avignon Festival'inde sergilediği Last Landscape performansı bu türden tınıların kullanıldığı bir performanstır. Zaman zaman kuş sesleri bu seslere eşlik eder. Yanı sıra arkadan ışıklandırılmış bir perde üzerine boya ile gemi, balık, kuş gibi imgeler çizerek bir kompozisyon oluşturur. Performansın büyük kısmı canlı bir baterinin zaman zaman düşen zaman zamansa yükselen tınıları eşliğindeki tek kişilik danstan oluşur. İlerleyen bölümlerde sahnenin arka kısmında bulunan kara tahtaya paysage (peyzaj) yazar. Bu yazıyla imgenin birleştiği sembolik bir anlatım içerir.



**Şekil 4.89:** Last Landscape, Josef Nadj, 2005

Bir sonraki yıl, 2006'daki Avignon Festivali'nde, kilden bir zemin ve duvar ile gerçekleştirdiği Paso Doble performansında, kilden duvara çizdiği şekiller, son



bölümde hiyerogliflerle kaplı bir duvar görüntüsünü andırır. İzleyiciye ‘ilkel’in çağrısını yapar. Ardından Miquel Barcelo ve Josef Nadj kilden iki parçayı kafalarına geçirerek, kendilerine bir yüz oluşturup birer maskeye dönüştürürler. Daha sonra bu maskeleri çıkartıp kilden duvara fırlatırlar ve maskeler duvarda kalır. Onları sabitlemek için duvara kireç püskürtürler ve duvar katılaştır. Bu insanlığın inşasının temsili gibidir. Takiben Miquel Barcelo Josef Nadj’ı da duvara sabitler ve performansın sonunda duvar ikisini de yutar. Performansın başında duvardan çıkmaya çalışırken, performansın sonunda duvarın içinde kaybolurlar.



**Şekil 4.90:** Pasodoble, Josef Nadj, 2006

Bu baştan sona sembolik ve imgelem dolu bir performanstır. Sahnede ana görsel oyuncu olmasına karşın arkaik olana yönelik yaratılan alegori dikkat çeker.

1995 yılında Ram Dam performansı ile tüm kanavayı seslerin tekrarı ve bu rastgele sesleri bir araya getirdiği akapella üzerine kuran koreograf Maguy Marin, bugün ayrılmaz biçimde iç içe geçmiş tiyatro ve performansın bugünkü temsilcilerinden biridir. Bu yüzden yapımlarında dansçıların yer alması tesadüf değildir. Dansçıların performans boyunca kurduğu birkaç cümle ses olarak değerlendirilir ve akPELLanın bir parçası olur. Sahnede sürekli bir yatay hareket akışı söz konusudur. Sahne üzerinde oyunculardan başka hiçbir şey yoktur. Performansın ikinci bölümünde dansçılar izleyicilere ‘Bonsoir’ (iyi geceler) diyerek yerlerini alır ve bu kez canlı enstrümanların müziği eşliğinde seslerin tekrarı ile performansı sürdürür. Bu

Wilson'dan alışık olduğumuz bir temadır. Seslerin tekrar edildikçe başka anlamlar yüklenebiliyor oluşu, Maguy Marin için de bir malzeme olmuştur.

1981 yılında sahnelediği May-B performansında, Fabre gibi kalabalığın senkronunu kullanım biçimi dikkat çeker. May-B'deki koreografi Fabre'nin Mount Olympos'un final sahnesindeki koreografıyı anımsatır. İnsani ve ilkel dürtüleri izleyicisine teatral bir kod yoluyla fakat biçim bakımından dansla anlatır. Maguy Marin tiyatroyu dansla birleştiren bir yol izler.



**Şekil 4.91:** May B, Maguy Marin, 2015

2014 yılında sahnelediği Bit'te ise sahnede, geniş yüzeyi seyirciye dönük 7 adet açılı şekilde duran panel kullanır. Dansçılar sessizlik içinde sirtaki yaparak sahneye gelir ve sahnenin tamamını kullanarak uzamı doldurur. Ardından elektronik müzik eşliğinde hızlanarak dansı sürdürür.



**Şekil 4.92:** BiT, Maguy Marin, 2014

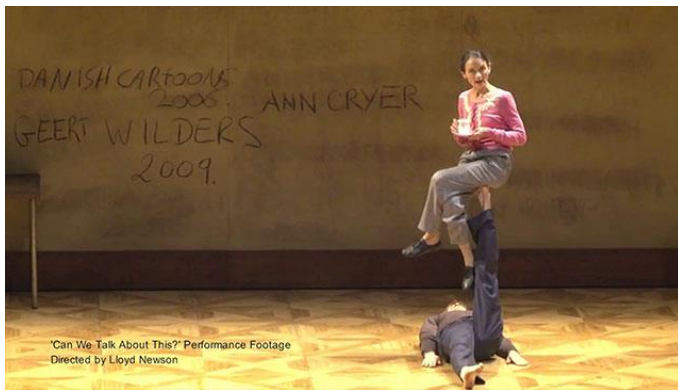
Bir sonraki bölümde panellerden birinin üzerinden kırmızı bir kumaş parçası yuvarlanır ve kumaşın üzerinden 3 kadın 3 de erkek dansçı çıplak olarak, son derece

yavaş biçimde sahneye yuvarlanırlar. Ve izleyici temsili bir sevişmeye tanık olur. Maguy Marin yapımlarının hemen hepsinde cinsel kimlik belirgindir. Kadın ve erkeğin ilkel dürtülerle hareket edişini sembolik biçimde sahneye aktarılır. Nitekim Bit'in bir bölümü, bir dizi çiftleşme ritüelini andıran performanstan oluşur.



**Şekil 4.93:** BiT, Maguy Marin, 2014

Fiziksel tiyatro deyince ilk akla gelen topluluklardan olan Dv8'in sahnesini ise, müzik ve seslerle bütünleşmiş beden doldurur. Beden anlatımın odak noktasıdır ve söz ona eşlik eder. Oyuncular konuşmaları destekleyecek biçimde hareket eder ve bedeninin tamamını kullanır. Kimi zaman dansı andıran fiziksel tiyatro tekniği Dv8'in karakteristik biçimciliğidir. Beden, söz ve sesi bir araya getiriş bakımından özgün bir tiyatro dili yaratır. Oyuncular bedenleri üzerinde üst noktada kontrol sahibir ve bir akrobat kadar dengelidir. Dead Dreams of Monochrome Man'deki metrelerce yükseklikteki duvara hızla tımanıp aynı hızla aşağı inebilir ya da Strange Fish'teki gibi son derece estetik bir koreografide yer alan güç hareketleri yapabilir.



**Şekil 4.94:** Can We Talk About This?, Dv8, 2011



Oyuncu anlatımın tüm sınırlarını kendinde arar. Bedenini, sesini ve sözü kullanır. Herhangi bir olay sırası ya da neden sonuç ilişkisi olmamasına karşın gestus durumu belirten en önemli etkidir.

2010 yılında kurulan Manual Cinema örneği ise başlı başına dijital teknolojilerin anlatım olanakları üzerine kurulmuş, sinema ile bütünleşen sinematografik tiyatronun temsili olan topluluklardan biridir. Manual sinema yapımları büyük tepegözler üzerinde hazır şablonların oynatılması ile tıpkı bir çizgi film yapımındaki gibi kolajlardan meydana gelir. Bu aksiyon sahnedeki beyaz perdeye yansıtılır.



**Şekil 4.95:** Mementosmori, Manual Cinema, 2015

Zaman zaman gerçek oyuncular birer gölge biçiminde görünerek aksiyona katılır ancak tüm akış perde arkasında silüet biçiminde gerçekleşir. Bu teknik postdramatik tiyatroyla birlikte hayatımıza girmiş olsa da, geldiği nokta sinema ile tiyatroyu birbirinden ayırmayı zorlaştırır.

Postdramatik tiyatronun bugününe bakıldığında kültürler ve disiplinlerarasılığın sahneyi ele geçirdiği aşikardır. Yöntemler, teknikler iç içedir. Tiyatro, dans ve sinemayı birbirinden ayırmak neredeyse olanaksızdır. Dolayısıyla bugünün tiyarosunun bir karma olduğunu söylemek yanlış olmaz. Tarihsel avangardların bugünkü postdramatik tiyatro için açtığı yolun en temel niteliği, ürettiği teorilerin üzerine yeni denemelerle gelişmelerin asla bitmeyeceği hissini yaratmasıdır. Çünkü artık tiyatro denemekten korkmamaktadır ve herhangi bir kalıba giremeyecek kadar düşünsel dinamik içerir. Bu enformasyon çağının kaçınılmaz sonucudur. Sanat ve elbette sanatla birlikte tiyatroyla ilgili örnekler gösterir ki, her ne kadar yeni bir üretim nesnesi meydana getiremese de, onu anlatma biçimindeki sayısız varyasyon

tükenecek gibi görünmemektedir. Bunun için de farklı disiplinlerden destek alır. Artık hemen her yönetmen ve topluluk var olan anlayışın yeni bir şeye evrilmesi için denemekten çekinmemektir. Bu tiyatro için değişimin değişmezliği ilkesidir. Bugün yönetmen ve toplulukların görüntü ve görüntüler yoluyla yarattıkları illüzyonlarda, araçlar farklı olsa da temelde izleyicinin görme edimini uyarma hedefi vardır. Ancak bunu yaparken izleyiciyi bir gösterimde olduğu fikrinden uzaklaştırmaz. Yöntem ve araçlar ne kadar farklı olursa olsun, tiyatronun bugünü için en temel ortak payda budur. Oyunculuklar da, sahne görüntüsü de, kullanılan araçlar da bir temsile uygun tasarlanır. Seyirci televizyonun çerçeve ekranında yaşadığı hissi oyun izlerken de yaşar. Bu bir temsildir ve sınırları vardır. Ancak temsilin sınırları olması fikrinin aynı oranda izleyicinin düşünsel sınırlarını ortadan kaldırması, postdramatik tiyatroyu bugüne getiren tüm işlerin çekirdeğindeki özü oluşturur.

## 5. SONUÇ

İnsan zihni oldukça karmaşık biyolojik ve bilişsel bağıntıyla doludur. En basit haliyle bu bağıntıları zihne iletmek üzere duyulara başvurur. Duyular yoluyla algıladığı şeyi, bu bilişsel süreçlerden geçirerek bilgiye dönüştürür. Algıladığı şeyi anlamlandırma arasındaki süreçte bir örüntü kurabilmek için bazı araçlara ihtiyaç duyar. Mitik düşüncenin doğuşu böyledir. Mitik düşünce görsele dayalı bir düşünce sistemidir ve insanoğlunun görerek algılamadaki hızı, başarısı ve hafızadaki kalıcılığıyla, temel düşünce sistemidir. İnsan görüntüler arasında bağlantı kurmada, konuşmaya, yazmaya, iletişime geçmeye göre çok daha eskidir. Mitler yoluyla görsel bağıntılar kurarak bilgiye erişir ve bu bilgiyi bir sonraki öğrenme sürecinde yine sistematik düşünce biçimiyle yeniden kullanır. Ancak çevresini anlama çabasındaki insan için en acil ihtiyaç ampirik ve bilimsel bilgiye ulaşmaktır. Ve mitik düşünce ne deneysel bilgiye ulaşmada ne de iletişime geçmede yeterli olamıyordu. Birlikte yaşamaya başlayan insan, bedenini anlatım aracı olarak kullanmaya başladı ve jest dilini keşfetti. İşaret ederek, göstererek, anlatımın en ilkel ve somut halini bedenini kullanarak gerçekleştirdi. Ancak etkileşime geçmek için fazlası gerekiyordu. Mağara duvarı resimleri her ne kadar yazının ilk örnekleri gibi görülse de, konuşma ortaya çıkana kadar gerçek bir iletişim söz konusu olamamıştı. İletişimin ortaya çıkışıyla, ses-söz-konuşma-dil gibi girift kavramların birlikteliğiyle insan algısı için sayısız varyasyon doğdu. Etrafını tanıma çabası için gözünün gördüğünden farklı bağlamlara ihtiyaç duydu. Çünkü anlamlandırma için ilk aşamada salt gözün gördüğü için yeterli olsa da, toplu yaşam başladığında, görüntüler iletişimi sağlamıyordu. Ancak güçlü inanışların ortaya çıkardığı mevsimsel törenler gibi ritüeller, başka bir toplumsallaşma biçimine işaret ediyordu. Artık insan sadece diğer insanlarla iletişime geçmiyor, toplumla etkileşime de geçiyordu. Ben kimim? Evrenle ve doğayla nasıl bir ilişki içindeyim? Sorularının cevabı bugün hala tam anlamıyla cevaplanamamış olsa da, mitler ilkel insanı bilinmez evreninden büyük oranda çıkarıyordu. Mitler geçmişten bugüne içerik bakımından tiyatrunun kaynağı olmayı sürdürmektedir. Ritüellerle devamlılığını sürdüren mitler, bugün de kültürlerarası ve postmodern tiyatrunun özünü oluşturan şeydir. Çünkü mitlerin temelindeki evren ve insanın kim

olduđuna ilişkin sorular, bugün de nihayete ermemiř evrensel sorulardır. Dünya din, dil, ırk, cinsiyet ayrımı gözetmeksizin bu evrensel temel sorularda hem fikirdir. Bu soruları cevaplama biçimi, toplumların vizyonlarını ve toplumsal kültürünü oluşturan şeydir.

İnsan var olduđu günden beri görüntüsel göstergelerle düşünür, ki bunlar benzetmeci, görüntüler arası bağıntılara dayanan mitik düşüncedir. Aktarımda bulunur ; hiyeroglifler insanlar için görüntülerin yalnız zihinde kalmasını istemeyişini gösterir ve onları, belki de geleceğe aktarma işine yöneltir. İletişim kurar ; önce jest diliyle, göstermeci bir biçimde başlayan iletişim macerası, jest-dil-söz birliğine dönüşerek, anlamlandırma net bilgi sağlamanın ana yolu olur. Dolayısıyla her zaman görüntü odaklı düşünmeye eğilimlidir. Nitekim insanın gelişim sürecinde bu birlikteki hiyerarşi dönemselsel olarak değişse de, insanın görme duyusu, diğer duyularından çok daha önce anlamlandırma sürecine katılmış ve gelişmeye başlamıştır. Bu her ne kadar görme duyusunun kusursuz olduđu anlamına gelmeseyse de, görme duyusunun yanıltıcı olması görsel algının gücünü etkilemez. Çünkü buradaki asıl konu görme edimi değil, görsel düşünme eğilimidir. Dolayısıyla görüntünün sanallığı, doğru ya da yanlışlığı, gerçekliği ya da çarpıklığı, onun kolay ve hızlı algılanabilir olmasını ya da bellekte kalıcı olmasını etkilemez. Bu etki ancak izleyicinin görme psikolojisi, yani görsele maruz kalınan o andaki uzam, zaman, deneyimleri, ruh hali ile değişkenlik gösterir. Nesnenin görüntüsünden kaynaklanmaz. Tiyatronun geleceğinin dilini salt dilsel iletilerde aramak bu nedenle anlamsızdır. Göstergeler her ne kadar bazen iletişim kurmak yerine sadece bilgi aktarmaya hizmet etseyse de, her iki amaç da tiyatro için kabul edilebilirdir. Buradaki tek sorun, günümüzde alımlama ve anlamın sonsuzluğu nedeniyle, aktarıcı (yazar,yönetmen) göstergeler aracılığıyla bilgi aktarmak ya da iletişim kurmak yerine sadece duygulanım yaratmayı da odağına alabileceğidir. Dolayısıyla günümüz tiyatrosunda mutlak anlamı aramak boş bir çabaya dönüşecektir. Bu zaten postdramatik tiyatronun başlı başına iletişim biçimidir. Her koşulda izleyicinin tepkisine, en kötü ihtimalle de hissetmesine sebep olur. Tek başına bu da iletişime geçmek için yeterlidir. Tiyatro seyircisiyle iletişim kurabildiği sürece vardır. Bu iletişim farklı yollar dener ve değişir ama sonuçta mutlaka etkileşim yaratır.

Giderek anlamını kaybeden sözcükler, teknolojiyle birlikte hayatlarımızın ayrılmaz parçası olan bilgisayarlar, televizyon ve internet, bireyi izole bir hayata sürekleyen

20. Yüzyıl gerekleri, çok tabii biçimde 20. Yüzyıl insanının iletişim şeklini de kökten değişime uğratmıştır. Bu koşullarda uzun konuşmalar, sözcük oyunları ve dilin sınırlı alanındaki anlatım olanaklarıyla iletişim kurmaya çalışmak elbette sonuç getiremeyecektir. Tiyatro bu teknolojik araçların yeni diline ister istemez uyum sağlar. Ancak dijital teknolojiler ve medya araçları tiyatroyu mekanikleştirmez. Oyuncu ve spontanite sabittir. Aksine simgesel iletiler yaratarak anlatım olanaklarını arttırır. Anlamı çoğaltmak demek, izleyiciyi özgürleştirmek demektir, ve bu tiyatronun doğasında vardır.

Yeniden doğaya, doğal olana dönme isteği ile ilkeli aramak, saflık ve sadelikle bağdaştırılır. İnsan modern çağın uzaklaştırdığı doğasını yeniden bulmak ister. İnsani olanın özüne erişme emelini gerçekleştirmek üzere, yeniden doğrusal ve basit bir yaşam sürmeyi hedef edinir. Aynı hedeften yola çıkan yönetmenler, 20.yüzyıldan itibaren izleyicinin farkında bile olmadığı bu zaafa odaklanarak, insani güdülerini açığa çıkarmaya yönelir. Bu bağlamda da tiyatronun kökenine, törensel tiyatroya ve ritüele dönüş sezilir. Bu bakımdan izleyicinin zaman zaman algısını zaman zaman da duygusunu, göstergeleri yarı bilinçli tasarlayarak sunar. Sinema kolaj, montaj gibi dijital teknoloji araçlarının sağladığı yöntemleri kullanarak anlatım olanaklarını çoğaltsa da, tiyatronun da gelişimi boyunca manevra alanını sürekli genişlettiği görülür. Bu gelişim süresince insanlık tarihinin ilk verilerini ortaya koyan mitler, bugünkü tiyatro metnini anımsatan göstergeler ve imajlarla doludur. Bütün bunlara karşın görselin bilgi aktarma işlevi kusurludur. Dil kadar kesin bir bildirişimde bulunamayışı ve her alımlayıcı için farklı bir anlam içeriyor olabileceği gerçeği, onu bilimsel bilgiyi iletmede kusurlu yapar. Ancak sanat için bu kusursuz olandır. Çünkü sanatın çok sesliliği artık alımlayıcısını tek bir mutlak anlama mahkum edemeyecek kadar aşkındır. Gösteri toplumu, sayısız imaj üreten teknoloji ve bilgi çağında, zihin kapasitesi bu denli gelişmişken, sınırlara hapsolmaya razı gelmeyecek, bir sanat eserinden tek bir çıkarımda bulunmayacaktır.

Ayrıca kullanılan imgeye dair bir ön bilgi zorunludur. Çünkü gereken azami bilgi olmadığı takdirde imge doğru okunamaz ve görseller ileti aktarmada bir araç olmaktan çıkar. Eco'nun göstergebilim ve alımlama estetiğini uzlaştıran fikirleriyle, sanat eseri ve alımlayıcısı arasındaki ilişki bu biçimde yön değiştirir. Alımlayıcı için o imgeyi okumada, geçmiş deneyimlerden, o anki ruhsal durumuna kadar sayısız parametre ortaya çıkar. Ancak Peter Brook gibi evrensel kodlar idealinin peşine

düşen yönetmenler için bu sonsuz havuzda ortak bir bilinçaltı vardır. Jung'un arketipleri bugüne kalıtsal olarak taşınmış evrensel imajlardan oluşur. Yanı sıra dil, söz ve yazının ayrıştırıcılığına karşın mitler, toplumdaki topluma, ırktan ırka çok küçük farklılıklarla fakat ortak temel nüanslarla yüzyıllar boyu var olur. Ortak insani değerler, dürtüler ve duygular içerirler.

Guy Debord'un görsel temsile ve görsel topluma Marksist bakışındaki eleştiri elbette geçerlidir. Kapitalist dünyanın nesnenin görüntüsünü yücelttiği açıktır. Ancak bu durum yalnızca kapitalizmin tüketim kültüründen ya da meta kültüründen kaynaklanmaz. Kapitalizm insanın görsel düşünmeye olan zaafını kullanır. Bu yatkınlıktan beslenir. Ancak görsel kültürü tamamen kapitalizmin yarattığı fikri doğru bir yaklaşım değildir.

Büyük bir ekonomik ve peşin sıra ahlaki buhranın orta yerindeki sanat 1970'lerin ortalarından itibaren radikal bir kırılma yaşar. Bu kırılma toplumsal bir değişimin akabinde gelir. Avangardlarla birlikte ortaya çıkan alternatif fikir ve uygulamalar, sanatın vizyonunu da misyonunu da değişikliğe uğratar. Sanata dair idealizm, bir araştırma sürecine, nihayi bir üretime değil, gelişim aşamalarına odaklanır. Bu araştırma sürecinin güdüleyici fikri tiyatro için, seyirciyle nasıl iletişim kurulacağıdır. İzleyiciye hangi izlekler üzerinden ulaşabileceğini anlamaya çalışan tiyatro, Meyerhold, Artaud, Grotowski, Brook, Sechechner gibi tiyatro araştırmacıları ve kuramcılarının fikirlerini kendine temel alır. Dolayısıyla tarihsel avangardlardan sonraki dönem bu kuramcılarının önermeleri üzerine şekillenir. Ancak Artaud'dan sonraki dönem için, neredeyse hemen her tiyatro araştırmacısı, yönetmen ve kuramcının Artaud'ya bir biçimde öykündüğü görülür. Artaud'nun biçimciliği yönetmenler tarafından tekrar tekrar revize edilerek bir çok kez denenir. Tiyatroyu gerçek yaşamın sınırlarına dahil etme, onu gerçek yaşamla aynı şeye dönüştürme fikri, bugün postdramatik tiyatro için de geçerliliğini korur. Nitekim bugünkü törensel tiyatro anlayışı, ritüellerle birebir örtüşmez ancak temelde kolektif haz duygusu yaratarak, tiyatroyu günlük yaşamın gerçeğiyle birleştirme ideasında uzlaşır. Öyleyse tiyatronun, veri aktarımında bulunma ya da haz duygusu yaratarak duyguları harekete geçirme ikiliği yeni tiyatro için ortadan kalkacaktır. Çünkü yaşamla arasındaki sınırı kaldırdığı anda ikisini de yapabilir duruma gelir. Bu sonsuz havuz izleyiciye hem alımlamada hem de deneyimlemede sınırsız özgürlük tanırsa da, tiyatro ve gerçek yaşamı aynı şeye dönüştürmek, insan iç güdüsünde hali hazırda var

olan kötücül fikirlerin ortaya çıkışını tetikleyebilir. Tıpkı Marina Abramoviç'in Rhytm performansında ya da Schechner'in Dionysos 69'unda olduğu gibi. Bu bağlamda izleyiciyle bütünleşmenin yolunun, gerçek yaşam ve tiyatro arasındaki sınırları tamamen ortadan kaldırmak üzerine kurulu olduğu gerçeği tiyatroyu kaçınılmaz şekilde büyük bir sorunsala iter. Dolayısıyla postdramatik tiyatrodaki illüzyonun gerekliliği anlaşılmış, performans ve tiyatro arasında bir karma yaratılmıştır. Nitekim postdramatik tiyatroya kadar gelen süreçteki yapımlara, ki karşı gerçekçiler ve tarihsel avangardlar buna dahildir, deney gözüyle bakılmalıdır. Hepsi bir geçiş sürecinin ürünüdür. Zaten tiyatro bu süreçte ürüne değil, sürece odaklanan bir dinamik izler. Yönetmenler aynı zamanda araştırmacı ve kuramcıdır. Bu doğrultuda postdramatik tiyatronun ürünleri izleyici ve gösterim ya da performans arasındaki illüzyonu yaratmak için alternatif yöntemler üretmeye başlar, yahut var olan yöntemleri revize eder. Wilson'ın ışık kullanımı ve basit bir sinema perdesini sonsuz bir uzama dönüştürmesi, Wooster Group'un ortam teknolojileri ile bir sahneyi insan gözünün görebildiğinin ötesinde aynı anda birkaç farklı açıdan göstererek yapay görüntüyle oynaması, Jan Fabre'nin anlatmak istediği şeyi bütünüyle sembolik olarak, zaman zaman bedeni zaman zamansa basit dekor parçalarını dönüştürüp bir araç olarak kullanarak anlatması, yahut Gob Squat örneğindeki gibi izleyicinin gerçek yaşamı deneyimlemesi ya da olaya bir yaratıcı olarak aktif katılmasına karşın arada daima telsizler, kulaklar, televizyon ekranları gibi yapay görüntü ve sesler yaratan araçların varlığıyla, illüzyon tiyatro için bir gerekliliktir denebilir. Rimini Protokoll gibi izleyicisine gerçeği olduğu gibi sunmayı amaç edinen topluluklar için bile, izleyicinin bir pencere ya da ekran ardına konumlandırılmış olması onu seyirci olarak olayın gerçekliğinden ayırarak gerçek hayatın bir simülasyonunu yaratır. Arada daima seyircinin orada bir seyirci olarak varlığından kaynaklanan bir illüzyon mevcuttur. En basit haliyle ağaç resmi ağacın kendisinden farklı bir şeydir, bir temsildir. Öyleyse sanat zaten bütünüyle nesnel gerçekliğin dışında bir şey, bir temsildir. Tiyatro için en basit insani duygulara yönelen ritüelistik tiyatrodaki izleyici her ne kadar bu kolektiviteye doğrudan dahil olsa da, oraya izleyici olarak gittiğini bilir. Salt bu farkındalık bile, anlık olarak onu realiteden uzaklaştırmış görünse de, o daima bu olgunun varlığıyla uzamı doldurur. Dolayısıyla tiyatronun dili böyle bir biçimciliğe odaklanmaktan çok, illüzyonun, izleyiciyle iletişimindeki verimini arttırmak üzere yola çıkmalıdır. Nitekim postdramatik tiyatronun bugününe bakınca stilize oyunculuğun tercih ediliyor olması

bunun kanıtıdır. Bu yolla seyircinin herhangi bir karakterle özdeşleşmesinin ya da sahnede olup bitenin gerçekliğine kapılmasının önüne geçilir.

Günümüzde bu illüzyonu yaratmadaki en büyük kaynaklarından biri ve aracı da görüntü teknolojileridir. Dolayısıyla çoklu ortam teknolojileri, dijital görüntü teknolojileri sıklıkla başvurulan illüzyon araçlarıdır. Reklamın kullandığı görsel stratejiler, tiyatro için bu bağlamda bir yol gösterici olabilir. Çünkü reklamcılık, televizyon gibi yapay görüntü teknolojilerinin en etkin biçimde kullanıldığı alandır. İzleyicisinin algısını yönetmek üzere görselleri kullanır. Bunları montaj teknikleriyle olduğundan çok farklı şekilde kolajlayarak yansıtabilir, bu doğrultuda alımlayıcısının algısını yapay ve tasarlanmış görüntülerle yönetebilir. Bunları yaparken estetik kaygı da gözetir. Pazarlanan ürünün cazibesini arttırmak için sanatsal yöntemlere başvurur. Bu ortaklık tiyatroya televizyon ekranının dahil olduğu yapımlarla somut hale gelmiştir ancak izleyicinin çerçeve ekranda gördüğü şey ile ona maruz kaldığı mekanda oluşan etki ve bir tiyatro izlemek üzere gittiği bir mekanda gördüklerinin yarattığı etki arasında büyük fark bulunur. Öncelikle televizyon seyircinin evine kadar girebilen ve onu kendi bölgesinde yakalayabilen bir araçken, ki bu sayede çoğu kez izleyici kendi isteği dışında görüntülere maruz bırakılır, tiyatro onun için bir seçimdir. Çünkü ortalama neye maruz kalacağını bilerek ona kendi gider. Yanı sıra televizyon karşılıklı anlık etkileşime dayalı bir iletişim kurmadığı gibi, bir sahne yapıtındaki boyutluluğu da taşımaz.

Pop-artla birlikte sanat ve medya kültürünün içi içe geçmeye başladığını biliyoruz. Pop-art medya ilham kaynağı olmuştur. Modernizmin seçkin sanat anlayışını yıkan bu gelişme, bir bakıma medya araçlarını kullanan görsel pazarlama yöntemlerini de bir sanat olarak değerlendirmeye yol açmıştır. Lautrec, Magritte, Warhol gibi ressamların aynı zamanda bir afiş tasarımcısı olduğu ya da çalışmalarında reklam afişi izlerinin olduğu unutulmamalıdır. Görsel tanıtım yöntemleri ile sanat arasındaki bu yakın ilişki aynı biçimde çözümlenmeleriyle daha da gelişir. Reklamlar ve tiyatro gibi görüntüye dayalı disiplinler göstergebilimsel yöntemle çözümlenir. Görselleri temel alan tanıtım ve pazarlama teknikleri de tıpkı tiyatro yapımlarında olduğu gibi betimleyici görseller, ikonik göstergeler, yoğun anlam yüklenmiş sembolik nesnelere ve görüntüler kullanır. Bu görüntüler arasındaki örüntüden de izleyiciyi anlama yönlendirilir. Burada fotografik hafıza önem kazanır. Çünkü fotoğrafı sıkça kullanan reklamcılık sektörü, hedef kitlesinin fotografik hafızasına yönelir, kimi zaman da



bilinç altına işleyecek subliminal mesajlar iletir. Filigran biçimindeki belli belirsiz logolar, ana görüntünün arka planında blur görünen bir markaya ait şişe tasarımı gibi öğeler, tiyatrodaki kullanılan leitmotiv gibidir. Örneğin oyun boyu fotografik hafızanızda yer eden bir haç motifini, oyun bitiminde ya da oyunun bütününde anlamlandırabilir ve bir sonuca varırız. Ya da her izleyici için farklı bir anlam içerecek olan haç motifi, izleyicinin bir alımlayıcı olarak deneyimleri, o anki ruhsal durumu, içinde bulunduğu mekan gibi faktörlerin etkisinde, farkında olmadan bir anlam çıkarmaya sebep olur. Bu tip bilinçaltı mesajları tiyatrodaki de vermek mümkündür. Nitekim diyaloga dayalı olmayan, daha bireysel görüşler içeren yeni çağın iletişim biçimini irdeleyince, günümüz seyircisine bu tip bir bilinç altı mesaj yoluyla ulaşmak yerinde görünmektedir. Bu bir görsel iletişim şeklidir ki aslında görseller birbirini bir iletişimden çok bildirişim sağlarlar. Görseller çoğu zaman, alıcı ve verici arasında iletilen mesajın etki yaratması ve bu etkinin davranışa yahut düşünceye dönüşmesi amacı için kullanılır. Bu da karşılıklı bildirişimi ifade eder. Elbette reklamlarla aktif bir iletişim söz konusu değildir. Alıcı ve verici arasında aktif bir iletişim kurulmaz. Bütünüyle bildirişime dayalı bir etki söz konusudur. İletiler görseller yoluyla aktarılır, alıcı ürünü satın alarak tepki verir. Benzer bir ilişki tiyatro ve izleyicisi arasında, Wilson, Catellucci, Fabre, Papaiannou, Maguy Marin, Josef Nadj örneklerinde olduğu gibi bildirişime dayalı olarak kurulabilir. Bu yönetmenlerin yapımlarında izleyici Schechner'in ya da Rimini Protokoll'ün yapımlarındaki gibi doğrudan bir yaratıcı değildir ancak stilize oyunculuklar ile izleyicinin imgelemine hedef alır ve izleyiciye daima bir tiyatro oyunu izlediğini hatırlatır. Bu stilize tiyatro düşüncesi biçim olarak teknik aygıtları en aza indirgese de, dijital teknolojileri kullanan ekiplerle aynı şeye hizmet eder, gerçek yaşamla tiyatroyu birbirinden ayırır. Bu da izleyicisiyle tıpkı medya araçlarını kullanan görsel pazarlama yöntemlerinin yaptığı gibi, görsel imgelem temelinde bildirişim yoluyla etkileşime geçtiği anlamına gelir. Bu beraberinde görsel kültürden en az etkilenecek görsel dili doğurur ki, evrensel dili keşfetmenin yolu görsellere dayalı yeni bir iletişim biçimi inşa etmektir. Çünkü söze dayalı iletişimin temel dayanağı olan milyonlarca dizgesel dil mevcuttur ve dilin toplumsallığı, evrensel bir tiyatro dili yaratmaya engel olur. Bu doğrultuda Brook'un çalışmaları ve Wilson'ın sözden çok sese odaklanma çabaları bunu kanıtlar niteliktedir. Ancak görsel kültürün ortaya çıkışı ile, görsellerin yaratabildiği engin anlam havuzu, toplumsal faktörleri en aza indirgeyerek, kültürel kodlardan dile oranla daha az etkilenir. Bu yüzden

postdramatik yapıda sahnelenmiş çoğu oyunda bilinmeyen bir dilde sahnelenmesine karşın anlam üretilebilir. Tiyatronun geldiği bu noktada dilin ve metnin etkisini kaybetmesi olağan ve geri dönüşü olmayacak bir gelişmedir. Teknolojik gelişmeler, bu doğrultuda şekillenen görsel kültür küreselleşme yönündedir ve sanat bundan bağımsız davranamaz. Mitik düşünce biçimi, yani bu günkü görsel kültür, insanlığın en büyük ortak noktasıdır. Dolayısıyla reklam ve tiyatro gibi kendine özgü kodları, görme yetisine dayanan görüntü odaklı unsurlarla oluşturan disiplinler için, 1960'larda başlayan bu yöndeki kırılma bugüne, ortam teknolojileri, dijital medya araçları gibi anlatım olanaklarını arttıran araçlarla dönüşerek gelmiştir.

Reklam iletileri ile tiyatro arasındaki bir başka bağıntı Gertrude Stein'in manzara oyun kavramı üzerinden gerçekleşir. Manzara oyun kavramında var olan, izleyicinin bir manzaraymışçasına oyuna bakışındaki fotografik tanım, reklam iletilerindeki montajlı, kesintili fotografik görüntülerle örtüşür. Postdramatik tiyatrodaki bütünlük içindeki akışın yerini alan parçalı yapı, reklam iletilerindeki kesintili ve sıçramalı görsel iletilerle benzerlik taşır. Nitekim Wilson oyunlarının her bir sahnesi bir fotoğraf karesi biçimindedir ve Wilson biçimciliğinin karakteristik özelliği olan peyzaj oyun, bahsi geçtiği gibi hayli belirgindir. Benzer biçimde Castellucci yapımlarında uzun süreli durağan ve bir manzarayı andıran sahneler bulunur. Papaiannou oyunlarının durağanlığı da buna örnektir. Tiyatro artık tıpkı bu kurgulanmış görsel pazarlama yönteminde olduğu gibi görsel kompozisyonu kendine hedef belirler. Yönetmen oyun kurgusunu ve sahne tasarımını tümünden bu fikri temel alarak yapar. Işıkla kesintiye uğratılmış görüntüler, stilize oyunculuklar, heykelvari duruş ve belirgin gestuslar, tiyatronun bu dönüşümündeki ana tasarım unsurlarıdır.

Ancak asıl dikkat çekici olan reklamın sinema perdesi ve televizyon gibi araçları, kamera hileleri ile etkin şekilde kullanabiliyor olmasıdır. Kameranın hareket alanı gözün görebildiğinden kat be kat fazlasını verebildiğinden, reklam ve medya stratejilerinin yarattığı görüntü dünyası tiyatronunkinden zengin gibi görünmektedir. Televizyon ekranı ve sinema perdesinde kameranın yarattığı aksiyonu (zoom in, zoom out, alternatif görüntü açıları, çerçeve ekran, flashback gibi hızlı zaman sıçramaları... vb.) tiyatro sahnesinde yaratabilecek olan yegane araçlar yine ortam teknolojileridir. Postdramatik tiyatronunun bugünkü haline dönüşmeden önce geçiş sürecindeki sahneleme denemelerinde, oyuncunun bir süreliğine ortadan kaybolduğu ve görüntülerin sahneye hakim olduğu gözlemlenir. Özellikle Manual Cinema

örneğin bazı işlerinde tamamen kurgusal sanal görüntülerden yararlanılır. Yapımlarında reklamın kullandığı montaj tekniğini, fotografik görüntüleri ve kullandığı görüntüleri yanıltıcı hale getirecek teknik hileleri kullanır. Tepegözün üzerine konulan her plakadaki tek boyutlu çizim, kullandıkları teknolojik araçlar sayesinde üç boyutlu bir gösterime dönüşür ve görüntülerin üst üste bindirilmesiyle kurgusal bir akış oluşturulur. Zaman zaman üzerine gerçek oyuncuların gölgelerinin eklenmesiyle görsel bir kolaj yaratılır. Bu kolaj, reklamın, kullandığı görüntü teknolojileri aracılığıyla yarattığı izlenilebilirliği, tiyatroya entegre eder. Öte yandan Gob Squat, televizyon ekranını bazı yapımlarının ana unsuru haline getirmesine karşın onu içeriğin bir parçası yapmadan, tıpkı görüntüye dayalı tanıtım yöntemlerinin yaptığı gibi izleyicisine ulaşmak için bir araç olarak kullanır. Room Service performansında izleyicisi ile televizyon ekranı aracılığıyla iletişim kurarken, performansı gerçek oyuncular gerçekleştirir. Benzer şekilde kameralar ile seyirciye aktarılan anlık performansların gerçekleştirildiği Rimini Protokoll yapımları da bulunur.

Bütün bu örnekler konvansiyonel tiyatronun dışında, avantgarde tiyatroya hizmet eden öncü ekiplerin yapımlarını içerir. Buradan yola çıkarak reklamın kullandığı bu teknolojik yapıların ana akım dışında bir tiyatro biçimciliğini kapsadığını söylemek mümkündür. Dolayısıyla geniş kitlesel bir tiyatro izleyicisine erişmede reklamın dili, konvansiyonel tiyatro sahnesinin dili olamayacaktır. Bu ancak avantgarde akımların bir devamı olarak varlığını sürdürebilecektürde bir yöntem arayışını barındırır.

Bir öneri olarak geçmişten bugüne tiyatroya dair tüm fikirleri bir bütünlük içinde bir araya getirmenin yolu, izleyiciyi önceden tasarlanmış bir holografik ortamda, yapay bir kurgunun içine dahil ederek gerçekleştirilebilecek bir sahnelemedir. Televizyon ekranında görsel efekt yaratmak için kullanılan greenbox tekniğine ya da Nasa'nın uzay araştırmaları için kullandığı simulasyon teknolojisine benzer biçimde kurgulanmış bir holojenik ortam yaratılabilir, izleyici uygun giysi ve gözlüklerle bu deneyime tıpkı bir video oyunundaki gibi dahil edilebilir ve böylelikle kameranın sağladığı tüm olanaklardan sonsuz şekilde faydalanılabilir. Matrix, Truman Show gibi kültleşmiş sinema filmleri hali hazırda bu kurmaca dünyayı çok önceleri ele alan referans niteliğinde yapımlardır. Işığı, sesi, bir bütün olarak görüntüyü anlatım olanaklarının sınırlarını zorlayarak bu biçimde kullanmak, beraberinde tiyatroyu sinemadan ayıran temel bileşenleri de tartışmaya açık hale gelir. Nitekim sanal

görüntüler, tiyatroyu canlı bir edim olmaktan uzaklaştırır ve bu son dönem tiyatro arařtırmalarının ana konusu haline gelmiřtir. Tiyatro kaçınılmaz biçimde böylesi bir görüntü dünyasına sürüklenirken, Castelluci, Fabre, Papaioannou gibi yönetmenlerin ortam teknolojilerini son derece asgari düzeyde kullanarak, sahnelerini ve tekniklerini basitleřtirmeleri tesadüf deęildir. Artık sözcüklerin anlam dünyasına dönmek mümkünsüz görünmektedir, öte yandan ortam teknolojileri ya da medya stratejileri tiyatroyu sinemanın içinde eritecek bir noktaya getirmektedir. Bir dięer deyiřle sinema ve tiyatro arasındaki anlatım biçiminin sınırları ortadan kalkmaktadır. Ancak bu tip bir önerme ile seyirci görsel okuma yapan bir alımlayıcıya dönüşürken paralel olarak teatral olandan uzaklařır. Teatrallik kavramı tek bir tanımla açıklanamayacak kadar çok kez ve geniş çaplı ele alınmıřtır. Stanislavski için gündelik hayatın bir deneyim olarak sahneye taşınmasıyken, Diderot için gündelik hayatın sanatsal gerçeklik ilkeleriyle yeniden üretilmesidir. Meyerhold için teatral gerçeklik, gündelik gerçeklikten uzak olandır. Nietzsche'nin teatral gerçekliğinde ritüeldeki izleyicinin katılımcı hazzı bulunur. Öyle ki oyuncuyu buna engel olan kiři olarak görür. Yazar Josette Feral ise teatral olanın yalnız tiyatro ile ilgili olandan çok daha aşkın, seyircinin varlığını teatral olana kořut kılan bir bakıř açısı geliřtirir. Sonuç olarak teatral olana dair fikirlerin tamamında tek deęiřmez unsur izleyicidir. Öyleyse izleyici birincil řart olarak tiyatronun deęiřmezidir.

Öte yandan sahne yapıtının spontanite içeren yapısı, anlık etkileřime dayalı olması gibi nedenler de onu bir reklam filminin dolaylı etkileřiminden ayırır. Tiyatro salt bir gösterim deęil, mimetik bir sanattır. İzleyici ile kurulan yüz yüze etkileřim ve canlı sunum, bu biçimli tiyatroyla yok sayılmaktadır. Dolayısıyla bir oyunun sahneye konuluřundaki biçimcilikte ve izleyiciyi onu izlemek üzere eyleme iten řeyi tetiklemek için tanıtım ve medya stratejileri kullanılabilir. Ancak ortaya çıkan teatral biçimin oluřturacaęı kitlesel etki, en temel unsuru medya teknolojileri olan görsel tanıtım kadar geniş bir aę meydana getiremez. Çünkü bu biçimcilik hem reklamlar kadar doğrudan seyirciye ulaşamaz, hem de sahnelemede kullandıęı ortam teknolojileri izleyicinin tamamı için ilgi çekici nitelik taşımayabilir. Bu durumda tiyatronun reklamlar gibi izleyicisini tamamıyla istemsizce bir görüntüye maruz bırakabilmesi mümkün deęildir. Bu ancak izleyici bir oyunu izlemeye ikna olduktan sonra gerçekteşebilir bir olgudur.

Günümüzde televizyon ekranı youtube gibi geniş çaplı bir mecra ile internet ortamına taşınmış, televizyonun çerçeve ekranı network tabanlı bir sahaya aktarılmıştır. Dünyanın her yerinde durmaksızın youtube yapımları ortaya çıkmaktadır. Bu platform tiyatro için pop-art'ın kitleselliğini sağlayan medya araçları gibi aracı bir kanal olarak görülebilir. Ortam teknolojileri ve medya stratejileri doğrudan bir sahnelemenin parçası olmasa dahi, bu ve benzeri güncel popüler platformlar aracılığıyla bir tiyatro yapımı canlı olarak izleyiciye ulaştırılabilir. Böylece hem sinema gibi kamera hilelerinden yararlanılabilir hem de tiyatroyun izleyiciyle paylaştığı eş zamanlılık ve anlık etkileşim mümkün hale gelir. Tiyatro kendine kültür endüstrisinde ulaşabilecek çok daha fazla insan sayısı ile, özündeki spontaniteyi de kaybetmeden yer bulur.





## KAYNAKLAR

- Acun, F.** (2004). Görsellik ve Yakın Döne Tarihi Araştırmalarında Kullanımı. *Kebikeç*(18).
- Akgül, T. Y.** (2012). Antik Yunandan Modern Sonrasına "Myth" Kavramının Evrimi. İzmir, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Aksoy, N.** (2012). Peyzaj Metin Kavramı ve Sahneleme Anlayışı. *ART-E*, 134-151.
- Alpar, S.** (2006). *Bauhaus'un Sahne Tasarımına Etkileri*. İzmir: Dokuz .
- Antmen, A.** (2016). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Arheim, R.** (2015). *Görsel Düşünme*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Aristoteles.** (2017). *Poetika Şiir Sanatı Üstüne*. İstanbul: Can Yayınları.
- Artaud, A.** (1993). *Tiyatro ve İkizi*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Asiltürk, C.** (2007). Düşünce, İnsan Dili ve Sanat Dili. *Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 191-213.
- Avşar Karabaş, P., & İşleyen, F.** (2016). Performans Sanatının Doğuşu ve Günümüze Yansımaları. *International Journal of Cultural and Social Studies* (s. 340-350). Kütahya: Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Ayaydın, A.** (2012). Everensel Dil ve Semboller Dünyası : Görsel Sanatlar. *e-Journal of New World Sciences Academy*, 258-268.
- Aydemir, B.** (2010). Dilin Dramatiği ya da Mahmud ile Yezida. *Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yedi:Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 14-26.
- Aydoğdu, Ü.** (1997). Meyerhold ve Piscator'un Gerçekçi Tiyatroya Karşı Bütüncül Tiyatro Anlayışları. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Aykut, A.** (2013). Güncel Sistemden Estetik Eğitime Bir Öneri: Görsel Kültür Kuramı. *Turkish Studies* , 705-714.
- Barnard, M.** (2010). *Sanat, Tasarım ve Görsel Kültür*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Barthes, R.** (1993). *Göstergebilimsel Serüven* (Birinci Baskı b.). (M. R. Rifat, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Barthes, R.** (2017). *Görüntünün Retoriği Sanat ve Müzik*. İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.

- Baş, E.** (2017). Sıradanlaşmaya Karşı Direniş : The Wooster Group. *SEFAD*, 139-150.
- Benedetto, S. D.** (2012). *Tiyatro Tasarımı*. Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Benveniste, E.** (1972). Dilin Yapısı ve Toplumun Yapısı. *Birikim*(28-29).
- Berger, J.** (2017). *Görünüre dair Küçük Bir Teoriye Doğru Adımlar*. İstanbul : Metis Yayınları.
- Beşe, A.** (2013). 1960 Amerikan Tiyatro Grupları ve Postmodern Sahne Dili. *Humanitas*, 51-58.
- Birkiye, S. K.** (2006). Kültürler Arası Tiyatro ve Grotowski. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 13-28.
- Birkiye, S. K.** (2007). *Çağdaş Tiyatroda Kültürlerarası Eğilim*. Ankara: DeKi Basım Yayım.
- Bolat Aydoğan, K. E.** (2008). Sanatta Disiplinlerarası Bir Yaklaşım : Performans Sanatı. *ART-E*, 1-17.
- Bozer, A., Bal , M., İzmir , S., İnan , D., Sayın, G., & Biçer, A.** (2016). *Postdramatik Tiyatro ve İngiliz Tiyatrosu*. İstanbul: Mitos Boyut .
- Braun, E.** (2013). *Yönetmen ve Sahne*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Brook, P.** (2010). *Boş Mekan*. İstanbul: Hayalbaz.
- Bruhl, L. L.** (2006). *İlkel İnsanda Ruh Anlayışı*. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Büyükdüvenci, S., & Öztürk, S. R.** (2014). *Postmodernizm ve Sinema*. Ankara: Dipnot Yayınları.
- Can, H.** (2006). Aristoteles'te Katharsis Kavramı. *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 63-70.
- Candan, A.** (2003). *Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro*. İstanbul: arSanat.
- Candan, A.** (2010). *Oyun Tören Gösterim*. İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Candan, A.** (2013). *Öncü Tiyatro ve Dijital Çağda Gösterim*. İstanbul : İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Carlson, M.** (2008). *Tiyatro Teorileri Yunanlılardan Bugüne Tarihsel ve Eleştirel Bir İnceleme*. Ankara: De Ki Basım Yayın.
- Carlson, M.** (2013). *Performans Eleştirel Bir Giriş*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Chomsky, N.** (2001). *Dil ve Zihin*. Ankara: Ayraç Yayınevi.
- Çakır, G.** (2013). *Jean Genet'de Egemenlik ve Özgürlük İlişkisi "İnsanın İnkarı Olmayı İstemek"*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Çakır, M.** (2014). *Görsel Kültür ve Küresel Kitle Kültürü*. Ankara: Ütopya Yayınları.
- Çapan, C.** (2008). *Değişen Tiyatro*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.



- Çeber, D.** (2010). Samuel Beckett'in "Oyun Sonu" Adlı Oyununa Göstergebilimsel Bir Yaklaşım. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*(18), 37-49.
- Çelik, H., & Ekşi, H.** (2013). Söylem Analizi. *Eğitim Bilimleri Dergisi*(27), 99-117.
- Çevik, A.** (2009). Antik Yunan Tiyatrosu : Atina ve Drama. Çanakkale: Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi.
- Çığır, E.** (2016). Görsel Sanatlar Öğretimine Yönelik Sosyal Ağ Odaklı Görsel Kültür Uygulamalarının İncelenmesi. Eskişehir.
- Debord, G.** (2016). *Gösteri Toplumu*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Demirkol, Y.** (2013). *Robert Wilson Oyunlarında Postdramatik Anlatı Teknikleri*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Deniz, B.** (2004). Postmodern Gösterimlerin Çözümlemesi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Derrida, J.** (2014). *Gramatoloji* (İkinci Baskı b.). (İ. Birkan, Çev.) Ankara: BilgeSu.
- Drucker, J.** (2014). Yazılı Görüntü Sanatı . *Folklor/Edebiyat*, 205-220.
- Duman, B. Ç.** (2017). Tiyatroda Gerçeklik Sorunu Bağlamında Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosunda Gerçekçi Dram Yapısı Üzerine Eleştirel Bir İnceleme. İstanbul : İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Ergün, S.** (2012). *Oyuncu Yetiştirmede Stanislavski ve Grotowski'nin Fiziksel Eylemler Yöntemi*. Isparta: Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi.
- Erişti, S. D., Uluuysal, B., & Dindar, M.** (2013). Görsel Algı Kuramlarına Dayalı Etkileşimli Bir Öğretim Ortamı Tasarımı ve Ortama İlişkin Öğrenci Görüşleri. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 47-66.
- Esslin, M.** (1996). *Dram Sanatının Alanı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Fischer, E.** (2013). *Sanatın Gerekliliği*. İstanbul: Ahmet Turgay Fişekçi.
- Fischer-Lichte, E.** (2016). *Performatif Estetik*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Gaster, T. H.** (2000). *Thespis Eski Yakındoğu'da Ritüel, Mit ve Drama*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Gombrich, E. H.** (2015). *İmge ve Göz Görsel Temsil Psikolojisi Üzerine Yeni İncelemeler*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Goody, J.** (2009). Sözlü Kültür. *Milli Folklor*(83), 128-132.
- Gottdiener, M.** (2005). *Postmodern Göstergeler Maddi Kültür ve Postmodern Yaşam Biçimleri*. İstanbul: İmge Kitabevi.
- Guiraud, P.** (1994). *Göstergebilim* (İkinci Baskı b.). (M. Yalçın, Çev.) Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Güllü, F.** (2000). Modernizm, Avant-Garde Tiyatro, Absürd ve Post-Avant-Garde Üzerine 'Avant-Garde Tiyatro'nun Sonu. *Mimesis*, 215-228.

- Gür, T.** (2013). Post-Modern Bir Araştırma Yöntemi Olarak Söylem Çözümlemesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken* , 185-202.
- İnan, D.** (2013). Martin Crimp ve Postdramatik Tiyatro : Mutluluk Cumhuriyetinde. *Folklor / Edebiyat*, 105-118.
- İnceoğlu, Y., & Akgün Çomak, N.** (2009). *Metin Çözümlemeleri* (Birinci Baskı b.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- İnnes, C.** (2010). *Avant-Garde Tiyatro 1892-1992*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- İpşiroğlu, Z.** (2000). *Tiyatroda Devrim*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- İpşiroğlu, Z.** (2014). *Dramaturjiden Sahne Çözümlemesine Tiyatroda Alımlama* . İstanbul: Habitus Yayıncılık.
- Jung, C. G.** (2005). *Dört Arketip*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Karacabey, S.** (2007). *Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller*. Ankara: De Ki Basım Yayın.
- Karadağ, Ç.** (2004). *Görme Kültürü Görüntüler Evreni*. Ankara: Doruk Yayıncılık.
- Karaman, K.** (2010). Ritüellerin Toplumsal Etkileri. *Süleyman Demirel Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 227-236.
- Kargı, H.** (1991). Antik Çağ Tiyatroları ve Pamphylia'daki Örnekleri. İstanbul: Mimar Sinan Üniversitesi.
- Kavalcı, T.** (2017). Üç Önemli Kuramcı Üzerinden Alımlama Estetiğinin İncelenmesi ve Bir Uygulama. *Söylem*, 52-74.
- Kocabay, H. K.** (2003). Robert Wilson'ın Tiyarosunda Farklı Kültürel Öğelerin İşlevi. *İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi*, 137-147.
- Kocabay, H. K.** (2007). Dosya : Tiyatroda Yeni Arayışlar. *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölüm Dergisi*, 7-9.
- Kocabay, H. K.** (2008). *Tiyatroda Göstergebilim* (Birinci Basım b.). İstanbul: E Yayınları.
- Korukçu, M. M.** (2016). *Oyun Analizi*. İstanbul: Mitos Boyut Yayıncılık.
- Levi-Strauss, C.** (2012). *Mit ve Anlam* (2.Baskı b.). (G. Y. Demir, Çev.) İstanbul: İthaki Yayınları.
- Mamur, N.** (2012). Görsel Kültürün Çağdaş Sanat Uygulamalarında Sorgulanması. *Sanat ve Tasarım*(10), 79-90.
- Mull, Ç. P.** (2016). Elif Şafak'ın Romanlarında Önsöz. *İdil*, 61-68.
- Nalbantoğlu, F.** (2017). Tiyatroda Hazır-Nesne Kullanımıyla Öncü Bir Topluluk : Rimini Protokoll. *İdil*, 2721-2731.
- Nutku, Ö.** (1972). Tiyatrounun İçeriği ve Seyirciye Yönelişi. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 75-86.
- Nutku, Ö.** (2000). *Dünya Tiyatrosu Tarihi 2*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

- Ong, W. J.** (2014). *Sözlü ve Yazılı Kültür Sözü'nün Teknolojileşmesi*. (S. P. Banon, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Onursoy, S.** (2017). Görsel Kültür ve Görsel Okuryazarlık. *Türk Kütüphaneciliği*(1), 47-54.
- Özbek, Y.** (2013). *Postmodernizm ve Alımlama Estetiği*. Konya: Çizgi Yayınevi.
- Özbek, Y.** (2013). *Postmodernizm ve Alımlama Estetiği*. Konya: Çizgi Kitabevi Yayınları.
- Özdemir, M.** (2012). *Postdramatik Tiyatro Üzerine*. Erzurum: Salkımsöğüt Yayınları.
- Özdemir, M.** (2012). *Postdramatik Tiyatro Üzerine*. Konya: Salkımsöğüt Yayınevi.
- Özgül, Ö.** (2016). Bir Güncel Sanat Pratiği Olarak Etnisite Ritüelleri Dokümantasyonu. Ankara: Gazi Üniversitesi.
- Özmkas, U.** (2010). Peirce, Saussure ve Derrida'da Gösterge Kavramı. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Öztokat, N.** (1999). Görsel Nesnelerin Çözümlemesinde Göstergebilimsel Yöntem. *Dilbilim Araştırmaları*, 135-141.
- Özüaydın, N. U.** (2016). *20. Yüzyıl Tiyatrosunda Estetik Düşünce*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Parkan, M.** (2015). *Brecht Estetiği ve Sinema*. İstanbul: Yazılama Yayınevi.
- Parsa, A.** (2004). İmgenin Gücü ve Görsel Kültürün Yükselişi. İzmir: Ege Üniversitesi.
- Pavis, P.** (1999). *Sahneleme Kültürler Kavşağında Tiyatro*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Pavis, P.** (2000). *Gösterimlerin Çözümlemesi*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Peacock, J. L.** (2006). Ritüellerin Sosyal Evrimi Teorisi Üzerine Notlar. *Milli Folklor*, 141-147.
- Rifat, M.** (2013). *Açıklamalı Göstergebilim Sözlüğü* (Birinci Baskı b.). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Rousseau, J.-J.** (2017). *Melodi ve Müziksel Taklit İle İlişki İçinde Dillerin Kökeni Üstüne Deneme* (Altıncı Baskı b.). (Ö. Albayrak, Çev.) İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Sağlık, E.** (2010). Yaratıcı Süreçte İmge Oluşturma ve Kişisel Masallar. Ankara, Türkiye: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Sansarcı, E., & Ertan, G.** (2016). *Görsel Sanatlarda Anlam ve Algı*. İstanbul: Alternatif Yayıncılık .
- Schechner, R.** (2015). *Ritüelin Geleceği*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Shakespeare, W.** (2017). *Soneler*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Sina, A.** (2015). Eskiçağda Atina'da Şenlikler. *Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 42-59.

- Sömen, D.** (2015). Avangart, Sitüasyonist Enternasyonel ve Pop Art İlişkisi. Erzurum, Türkiye: Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Şahin, G.** (2012). Maeterlinck Oyunlarında Teatral Oyuk. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 33-44.
- Şahiner, R.** (2013). *Sanatta Postmodern Kırılmalar*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Şartekin, T.** (2015). Robert Wilson 'ın Sahnelemelerinde Teatral Kodların Parçalanması Bütünlük-Parçalılık-Süreksizlik-Estetik. *İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 55-69.
- Şener, S.** (2017). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Şeyben, B. Y.** (2016). *Tiyatro ve Multimedya*. İstanbul: Habitus Kitap.
- Takımcı, M. Ç.** (2016). Antik Çağ'da Bayramlar ve Festivaller (Yunan-Roma). Konya: Selçuk Üniversitesi.
- Thomson, G.** (1998). *İnsanın Özü*. (C. Üstüner, Çev.) İstanbul: Payel Yayınevi.
- Turan, A.** (2017). Wlodzimierz Staniewski Tiyatroda Köklere Dönüş. Eskişehir, Türkiye: Anadolu Üniversitesi.
- Tüzel, S., & Kurudayıoğlu, M.** (2013). Alımlama Estetiği Kuramı Doğrultusunda Okurun Beklentisi Ufkunun Tespit Edilmesi Üzerine Uygulamalı Bir Çalışma. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 101-123.
- Uysal, M.** (2012, Ekim 16). *Ana Fikir*. Ana Fikir Web Sitesi: [https://www.anafikir.gen.tr/dilbilimde-saussure-devrimi-mehmet-uysal/adresinden\\_alindi](https://www.anafikir.gen.tr/dilbilimde-saussure-devrimi-mehmet-uysal/adresinden_alindi)
- Uzoğlu Bayçu, S., & Uluyağcı, C.** (2005). Görsel ve Sözel Göstergeler Açısından Bir Reklam Çözümlemesi: Beymen Örneği. *Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 77-95.
- Ülger, E.** (2014). Richard Wagner'de Müzik Felsefesinin Temelleri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 203-220.
- Ünal, Y.** (2015). *Dram Sanatı ve Sinema Klasik Anlatı Yapısının Kökenleri*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Üstün, A.** (2007). Euripides'in 'Medeia' Adlı Oyunu ve Çağdaş Bir Anlayışla Sahnelenmesi. Konya, Türkiye: Selçuk Üniversitesi.
- Vikipedi.** (2017, Aralık 1). *Vikipedi, özgür ansiklopedi*. Vikipedi: [https://tr.wikipedia.org/wiki/Venus\\_de\\_Milo](https://tr.wikipedia.org/wiki/Venus_de_Milo) adresinden alındı
- Ward, G.** (2014). *Postmodernizmi Anlamak*. İstanbul: Optimist Yayınları.
- www.tdk.gov.tr.** (2017, Haziran 4). Türk Dil Kurumu Web Sitesi: [http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5933dabe1c3681.40363770](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5933dabe1c3681.40363770) adresinden alındı
- Yaşar, E.** (2017). Pina Bausch ve Dışavurumculuk. İstanbul, Türkiye: Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

**Yıldırım, İ.** (2011). 1960'larda ve 70'lerde Avrupa, ABD ve Türkiye'de Avangard Tiyatro. İstanbul, Türkiye: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.





## ÖZGEÇMİŞ

**Ad - Soyad** : Ezel ÇAĞLAYAN  
**Doğum Tarihi ve Yeri** : 30.11.1989 / Samsun  
**E-posta** : [ezelcglyn@gmail.com](mailto:ezelcglyn@gmail.com)



### Eğitim

• **Lisans** : İstanbul Üniversitesi / Edebiyat Fakültesi /  
Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü

