

**İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**TİYATRODA BEDENİN MEKÂNI**



**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Kübra YEŞİLYURT**

**Mimarlık Anabilim Dalı**

**Mimari Tasarım Programı**

**HAZİRAN, 2019**



**İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**TİYATRODA BEDENİN MEKÂNI**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Kübra YEŞİLYURT  
502161037**

**Mimarlık Anabilim Dalı**

**Mimari Tasarım Programı**

**Tez Danışmanı: Doç. Dr. Pelin DURSUN ÇEBİ**

**HAZİRAN, 2019**



İTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü'nün 502161037 numaralı Yüksek Lisans Öğrencisi Kübra YEŞİLYURT, ilgili yönetmeliklerin belirlediği gerekli tüm şartları yerine getirdikten sonra hazırladığı "TİYATRODA BEDENİN MEKÂNI" başlıklı tezini aşağıda imzaları olan jüri önünde başarı ile sunmuştur.

**Tez Danışmanı :** **Doç. Dr. Pelin DURSUN ÇEBİ** .....

İstanbul Teknik Üniversitesi

**Jüri Üyeleri :** **Doç. Dr. Fatma ERKÖK** .....

İstanbul Teknik Üniversitesi

**Doç. Dr. Mehmet Kerem ÖZEL** .....

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

**Teslim Tarihi** : **Mayıs 2019**  
**Savunma Tarihi** : **Haziran 2019**



## ÖNSÖZ

Tez çalışmam süresince desteđi ve yol göstericiliđiyle, tiyatro tutkumun akademik bir çalışmaya dönüşmesine öncülük etmiş olan ve bu süreçte tüm bilgi birikimini ve tecrübesini benimle paylaşan değerli danışmanım Doç. Dr. Pelin Dursun Çebi'ye sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Hayatımın her döneminde olduđu gibi yüksek lisans eğitimim boyunca da bana en büyük desteđi veren aileme, beni yalnız bırakmayan motivasyon kaynađım dostlarıma ve benim için oldukça verimli olsa da bir o kadar da yorucu geçen bu süreçte, sevgisi, sabrı ve desteđiyle daima yanımda olan Samet Çalışkan'a tüm kalbimle teşekkür ederim.

Haziran 2019

Kübra Yeşilyurt  
(Mimar)





## İÇİNDEKİLER

### Sayfa

ÖNSÖZ .....	v
İÇİNDEKİLER .....	vii
KISALTMALAR .....	ix
ŞEKİL LİSTESİ.....	xi
ÖZET .....	xiii
SUMMARY .....	xv
<b>1. GİRİŞ .....</b>	<b>1</b>
<b>2. TİYATRODA BEDEN VE MEKÂN.....</b>	<b>3</b>
2.1 Tiyatroda Mekânın Algısı .....	3
2.1.1 Geleneksel Anlamda Tiyatro Mekânı .....	6
2.1.2 Modern Tiyatro Mekânı .....	16
2.1.3 Alternatif Tiyatro ve ‘Alternatif Mekân’ .....	18
2.2 Tiyatro Sahnesinde Beden.....	20
<b>3. BEDEN ETKİLEŞİMLİ TİYATRO MEKÂNİ .....</b>	<b>23</b>
3.1 Çağdaş Sahnelemede Beden ve Mekân İlişkileri .....	23
3.2 Performatif Dönüşüm ve Öncü Akımlar .....	26
3.3 Tiyatronun Bedensel Devrimi .....	34
3.3.1 Meyerhold ve Biyomekanik Oyunculuk .....	35
3.3.2 Brecht ve Epik tiyatro .....	38
3.3.3 Uyumsuz tiyatro .....	40
3.3.4 Artaud ve Vahşet tiyatrosu.....	42
3.3.5 Grotowski ve Yoksul tiyatro .....	43
3.3.6 Brook ve Mit tiyatrosu .....	45
3.3.7 “The Living Theater” .....	47
3.3.8 “The Open Theatre” .....	48
3.3.9 Schechner ve Çevresel Tiyatro .....	48
3.3.10 Dans tiyatrosu .....	50
3.3.11 Tiyatroda Dijital Çağ .....	51
3.3.12 Suratına Tiyatro.....	53
<b>4. TİYATRODA BEDEN ETKİLEŞİMLİ MEKÂNIN ÇÖZÜMLENMESİ.....</b>	<b>57</b>
4.1 Beden Etkileşimli Tiyatroda Öne Çıkan Kavramlar .....	57
4.1.1 Katharsis ve Yanılsama.....	58
4.1.2 Yabancılaştırma .....	59
4.1.3 Eşmekânlılık.....	60
4.1.4 Muğlak Zaman .....	61
4.1.5 Kurgusal Mekân.....	62
4.2 Türkiye’de Beden Etkileşimli Sahneleme.....	63
4.3 Karşılaştırmalı Beden-Mekân İncelemeleri .....	65
4.3.1 İncelenen Oyunlar .....	65
4.4.1.1 Ophelia .....	66

4.4.1.2 Panopticon .....	67
4.4.1.3 Güneşin Zaptı .....	68
4.4.2 Mekân Kurgusu .....	70
4.4.3 Beden ve Mekân İlişkisi .....	73
4.4.4 Karşılaştırmalı Değerlendirmeler .....	79
<b>5. SONUÇ VE DEĞERLENDİRME .....</b>	<b>83</b>
<b>KAYNAKLAR.....</b>	<b>87</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ.....</b>	<b>91</b>



## **KISALTMALAR**

**yy** : Yüzyıl





## ŞEKİL LİSTESİ

### Sayfa

Şekil 2.1 : Epidauros Tiyatrosu. ....	8
Şekil 2.2 : Epidauros Tiyatrosu Planı .....	8
Şekil 2.3 : Aspendos Tiyatrosu.....	9
Şekil 2.4 : İngiliz gösteri arabası ve oyun yeri çizimi .....	10
Şekil 2.5 : İran’da bir taziye oyunu .....	11
Şekil 2.6 : Antik Yunan Tiyatrosu ile Rönesans Tiyatrosunda seyirci-sahne ilişkisini gösteren şematik plan düzenleri .....	12
Şekil 2.7 : Teatro Olimpico planı .....	13
Şekil 2.8 : Sabbioneta Tiyatrosu.....	13
Şekil 2.9 : Teatro Farnese .....	14
Şekil 2.10 : Teatro Farnese planı .....	14
Şekil 3.1 : Appia’nın Ritmik Uzamları.....	25
Şekil 3.2 : Çağdaş bir Euritmi uyarlaması .....	26
Şekil 3.3 : Leopold Jessner’in sahne tasarımlarından bir örnek .....	30
Şekil 3.4 : Relâche Balesi .....	31
Şekil 3.5 : Oskar Schlemmer’in sahne tasarımlarından bir örnek .....	33
Şekil 3.6 : Meyerhold’ün Biyomekanik araştırmalarına dair çizimler .....	37
Şekil 3.7 : Cesaret Ana, Bertolt Brecht.....	39
Şekil 3.8 : Godot’yu Beklerken, Beckett.....	41
Şekil 3.9 : Kordian sahne düzenlemesi.....	44
Şekil 3.10 : Mahabharata, Paris .....	46
Şekil 3.11 : Paradise Now, Floransa.....	47
Şekil 3.12 : Commune, The Performance Group .....	49
Şekil 3.13 : Pina Bausch, Bahar Ayini .....	51
Şekil 3.14 : GalataPerform, “İz” oyunu .....	53
Şekil 4.1 : “Ophelia” oyunu, Bölümler ve Çözümlemeler .....	66
Şekil 4.2 : “Panopticon” oyunu, Bölümler ve Çözümlemeler .....	68
Şekil 4.3 : “Güneşin Zaptı” oyunu, Bölümler ve Çözümlemeler .....	69
Şekil 4.4 : Ophelia oyunu, Fiziksel ve kurgusal mekân algısına dair çizimler.....	71
Şekil 4.5 : Panopticon oyunu, Fiziksel ve kurgusal mekân algısına dair çizimler ....	72
Şekil 4.6 : Ophelia oyunu, diyagramatik perspektif ve kesit çizimi .....	73
Şekil 4.7 : Ophelia oyunu, ilişkiler tablosu.....	74
Şekil 4.8 : Panopticon oyunu, diyagramatik perspektif ve kesit çizimi .....	75
Şekil 4.9 : Panopticon oyunu, ilişkiler tablosu .....	76
Şekil 4.10 : Güneşin Zaptı oyunu, diyagramatik perspektif çizimi .....	77
Şekil 4.11 : Güneşin Zaptı, ilişkiler tablosu .....	78
Şekil 4.12 : Ophelia oyunu, kavramlar ve ilişkiler özet tablosu.....	79
Şekil 4.13 : Panopticon oyunu, kavramlar ve ilişkiler özet tablosu .....	80
Şekil 4.14 : Güneşin Zaptı oyunu, kavramlar ve ilişkiler özet tablosu.....	80



## TİYATRODA BEDENİN MEKÂNI

### ÖZET

Beden ve Mekân arasındaki etkileşim günümüzde mimarlık tartışmalarının ana konularından biri haline gelmiştir. Beden sürekli bir değişim halindeyken, mekân; zihnimizde canlandırdığı görsel imgelemin de etkisiyle durağan ve sabit bir nesne olarak algılanmaya gelmiştir. Çalışmada mekânın devingenliği ve beden deneyimiyle kazandığı nitelikler tiyatro mekânı üzerinden ele alınmıştır. Bedenin algılayan ve anımsayan bir özne olarak bulunduğu mekânı ve zamanı nasıl var ettiği, tiyatro sahnesinde gerçekleşen performans odaklı deneyimler üzerinden irdelenmiştir. Buna bağlı olarak mevcut mekânsal algılayışımızın, beden mekânsal deneyimi ile nasıl değişip dönüşebileceği irdelenmiş ve tiyatro mekânının tarihsel süreçte performansın niteliğine bağlı olarak ne gibi açılımlar kazandığı beden ve mekan etkileşimleri üzerinden ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. Bu ikili etkileşim doğrultusunda tiyatro mekânında bedenin yeri ve anlamı, tiyatral deneyim üzerinden açığa çıkarılmaya çalışılmıştır.

En temel anlamıyla topluluklar için bir iletişim ortamı oluşturmak amacıyla ortaya çıkmış olan Tiyatro sanatı, tarih boyunca kolektif bir paylaşımın olduğu bu ortamı meydana getirirken sözü en etkili şekilde söylemenin yollarını aramıştır. Tiyatronun kaynağı kabul edilen ritüellerden beri etkili söz söyleme biçimleri, dönemin tavrına, gelişmelerine, toplumsal dinamiklerine göre değişmiş olsa da; tiyatronun iletişime ve etkileşime ortam hazırlayan toplumsal bir sanat olarak yeri günümüze kadar önemini korumuştur. Çağdaş Tiyatro'nun etkili söz söyleme biçimi haline gelmiş olan beden, artık sahne mekânındaki sanatsal yaratının temel ögesi olarak ele alınmakta ve tiyatronun kurgusunu etkileyen en önemli unsurlardan biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Bedenin tiyatro sahnesindeki yerinin Çağdaş Tiyatro'ya ve günümüz tiyatro anlayışına gelinceye kadar nasıl bir değişime uğradığı, bu değişimi meydana getiren kritik dönüm noktaları ve sahnedeki bedensel devrimin mekânsal olana yansımalarının tiyatro mekânına getirdiği açılımlar; bu çalışmada Türkiye'deki 21.yy Alternatif Tiyatro ortamı üzerinden incelenmiştir.

Tiyatronun özüne dönüldüğünde tiyatro yapmak için gerekli olan tek etmenin 'insan' olduğu söylenir; fakat performansın gerçekleştiği ve oyuncunun başkaları tarafından izlendiği yerde 'mekân'ın varlığı ve önemi de göz ardı edilemez. Çalışmada, performans ve deneyim üzerinden ele alınan bu mekân algısı, deneyimlenerek gözlemlenmiş olup; üç farklı tiyatro topluluğunun oyunlarındaki beden ve mekân etkileşimlerinin dinamikleri deşifre edilmeye çalışılmıştır. Bu çalışma; tiyatro ve mimarlık disiplinleri için "mekân" kavramının sınırlarını genişletmesi ve yeni arayışların mekânsal karşılıklarının ortaya çıkmasına ortam hazırlaması açısından her iki disiplin için de önem arz etmektedir.





## **BODY AND SPACE INTERACTIONS IN THEATRE**

### **SUMMARY**

The interactional relationship between ‘body’ and ‘space’ has become one of the main topics of all the architectural debates in recent years. While the body is in a state of constant change, the space has always been perceived as a stable entity in a conventional manner. In this research study, space has been questioned with its fluidity and instability through the experience revealed with the performance. The interaction between the performative body and space has been discussed through the theatre and the theatrical space. The way in which the body defines the space and time (as a sensing and recording entity) is examined through performance-oriented experiences on the theatre stage with an architectural perspective. Within the scope of this study, it has been explored how the existing spatial perception can be varied and transformed by the spatial experience of the body. Furthermore, it has been aimed to reveal the various expansions of the theatre space has gained in the historical process depending on the performance through a bodily perception. In accordance with this dual interaction between the body and space, the qualities of the body on the stage has been discussed with the theatrical notions as the ‘bodily experience’ and ‘performance’.

Theatre as an art, has primarily emerged in order to create a collective environment of communication for the society. Throughout history, the art of theatre has sought the most effective ways to put its statement into words and help to express, communicate and interact. Since the prehistoric rituals which are accepted as the source of the theatre art, the most effective ways to express its statements for theatre, have changed constantly according to the social, political and periodical dynamics of the society. In contemporary theatre, the way of saying the word effectively has been the body itself. It has also become the main element of an artistic creation on the stage. Bodily performance in different forms, started to identify the theatre space by itself. In this context, the latest paradigms and innovations that bodily revolution brought to the theatre space have been observed in this research study through experiencing the new and experimental theatre of Turkey.

‘Space’ (as an architectural notion) is the first necessary thing to observe and understand, before observing the ‘theatre space’ within the scope of this research study. Although space is generally perceived only as an architectural term, it is in fact an important concept and research topic for all the disciplines that contains human factors. When we talk about space, the first thing that comes to mind is an atmosphere or a volume which is surrounded by physical boundaries. However, as a phenomenon, space have been defined and interpreted in many different ways over time in various disciplines. Consequently, the boundaries of ‘space’ are expanding day by day and the phenomenon of spatiality continues to make new and unique connotations.

Space may not always have a volume equivalent. In order to talk about the existence of space, it is necessary to talk about people and experience. In this study, the concept

of space is generally used to express a dynamic and fluid spatiality, whose boundaries are mostly ambiguous and defined by experience. In order to understand and interpret the theatre space which is being questioned with some changing factors over time, this study has focused the relationship between space and experience and the role of body within the experience. Since the perception of space is very individual and at the same time unstable and changable by so various kind of external factors, it will not be accurate to examine and understand the space from a single point of view. For this reason in the scope of this study, the space was examined by taking into consideration both the the spatiality formed by the body on the stage and the qualities of the fictional space perceived by the audiences.

For the art of the theatre, the presense of the human beings -even the importance was changing according to the historical periods- has always been perceived as the only necessary factor to ‘perform’ for the centuries. However, the existence and importance of the theatre space where the performance of human beings takes place, can not be ignored. Its generally agreed by most of the theorists that ‘body’ and ‘space’ are inseperable, holistic factors for any performance in theatre. Not only for architectural and theatrical disciplines, but for the all space related studies there is a common outcome: Space has to be examined with the presence of human beings (bodies). As the German philosopher Heidegger (1996) said: “*Body and space are wholly inseparable*”.

‘Body’ is one of the important actors of the relationship that space establishes with theatre. In the course of time, body changed its forms of interaction with the theatre and became both a tool for the experience of the theatre and a subject that creates an environment for the experience. Theatre space is not only the image of the stage itself; it is also the perceptual image created by the play’s fiction. What constitutes the space of the play is the performance of the bodies on the stage. In other words, when it comes to theatre space, we are faced with two different condition. One of them is the physical space where we can visually perceive its borders and the other one is the fictional space whose boundaries are determined by the bodies on the stage. This fictional space is the basis on which the play is based. It should not be ignored that there are dimensions other than depth, width and height for a space like theatre stage, which has emotional activity and mostly defined by performance. In this context, it can be said that the fictional space is interpreted with a new and unique form of perception each time to the extent that the performance allows. Although the ways in which the body and space are handled over time have changed according to the understanding of each historical period, the existence of the body on the stage has always been one of the most necessary thing for transforming the theatre space into an experimental field. In this research study, which deals with the relations between body and space in theatre, the changes in the fictional and physical space through the history of the theatre are briefly mentioned and a general framework of the theatre space is tried to be explained.

Consequently, after the theoretical background and the examples of the experimental body-space studies, the dynamics of the “body and space interactions“ have been unveiled through three different cases (theatre plays) which are belong to different experimental-alternative theatre communities of Turkey. The components of the space, body-interactive paradigms of the performance and the dynamics between the performative body and the spectator body, have been constructed the main structure of the interactional analyzes.

My main motivation for this research study was to be able to analyze the performative theatre space with an architectural perspective. The significance of this research study is to expand the boundaries of the concept of 'space' for both the theatrical and architectural disciplines and to create a fresh and open environment to unveil the spatial responses of the new and upcoming requests of this field.





## 1. GİRİŞ

Tiyatro en temel anlamda toplum için bir iletişim ortamıdır. Nasıl ki toplumsal dinamikler zaman içinde sürekli bir değişim döngüsü içindeyse, tiyatro da toplumsal dinamiklerle ilişkili bir sanat türü olarak bu değişimlerden oldukça hızlı biçimde etkilenmekte ve değişip dönüşmektedir. Tiyatronun amacı; bu iletişim ortamını oluştururken sahnede ele alınan konuyu tüm gerçekliğiyle yansıtmak değil, onun kurgusal bir temsilini oluşturmak ve bir yanılsama meydana getirmektir. Polonyalı yönetmen ve oyuncu Jerzy Grotowski tiyatroyu; “Şimdi ve burada, oyuncunun bedeninde, başka insanların önünde gerçekleşen bir hareket” olarak tanımlamıştır (Grotowski, 2016). İngiliz yönetmen Peter Brook’a (1990) göre ise herhangi boş bir alana tiyatro sahnesi denebilir; fakat bunun için o boş alanda izleyen ve izlenen olmak üzere en az iki kişinin varlığı gereklidir. Yani tiyatro sanatının en temel üç unsurunun; temsilin gerçekleştiği iletişim ortamı olan mekân, temsili gerçekleştiren oyuncu ve izleyen seyirci olduğu söylenebilir.

Çalışmada öncelikle tiyatro sanatında mekânın ve beden algısına değinilmiş ve bu iki unsur tiyatro ve mimarlık disiplinleri bağlamında tarihsel olarak önemli dönüm noktaları ile birlikte ele alınmıştır. Mimarlık araştırmalarının en temel konusu olan mekân, tiyatrodaki yaratılan mekânsal durumlar üzerinden bu çalışmanın konusu olmuştur. Bu mekânsal durumların bedenle etkileşim biçimleri ile birlikte ele alındığı ‘Beden Etkileşimli Tiyatro Mekânı’ başlığında, çağdaş sanatın tiyatroya etkisiyle birlikte ortaya çıkan bir dönüşümden bahsedilmiştir. Bu bölümde dönüşümü etkileyen gelişmeler ve dönüşüme öncülük eden akımlar, örneklerle açıklanmıştır.

Çağdaş tiyatronun yenilikçi ve özgürlükçü tutumu ve aynı zamanda performans sanatının sahne sanatlarına etki etmesiyle birlikte beden, fiziksel ve ruhsal bir olgu olarak tiyatronun temel söz söyleme biçimi ve temsilin başlangıç noktası olmuştur. Özellikle Avangart akımların ortaya çıkmasıyla ana akım tüm tiyatral biçimlerin reddedilmesi, deneysel çalışmalara hız kazandırmış ve tiyatro sanatının tüm bileşenleri ile birlikte temel bir sorgulama geçirmiştir. Bu dönemde deneysel çalışmalar hız kazanmış ve beden tasarlanan bir unsur olarak sahnede farklı biçimlerde ele alınmıştır.

Çalışmada bedenın mekânla etkileşimi, Türkiye’deki güncel tiyatro ortamı deneyimlenerek deşifre edilmiştir. Bu etkileşim ‘Beden Etkileşimli Tiyatro Mekânı’ndan bahsederken karşımıza çıkan bazı önemli kavramlarla birlikte, beden ve mekân ana başlıkları altında incelenmiş ve ‘Beden Etkileşimli Tiyatro Mekânı’nın dinamikleri 21.yy Alternatif Tiyatro ortamı üzerinden tartışılmıştır. “Panopticon”, “Ophelia” ve “Güneşin Zaptı” adlı oyunlar seyirci olarak deneyimlenmiş olup, bu deneyimin bedene ve mekâna özgü nitelikleri çalışmanın kendi kurgusuna özgü yöntemlerle açığa çıkarılmaya çalışılmıştır. İnsanlık tarihi kadar eski olan tiyatro sanatının mekânını mimari bir bakış açısıyla irdeleyemeye çalışan bu çalışmada, kişisel deneyimler tarihsel ve kavramsal arkaplanla desteklenmiş ve aynı zamanda mimari temsil yöntemleriyle görselleştirilmiştir.

Mimarlığın mekânına tiyatronun gözünden bakmaya çalışan ve bedeni tiyatral mekânla etkileşimi üzerinden tartışan bu çalışmanın alandaki önemi; Türk Tiyatrosu ile ilgili yapılan çalışmaların genelinin tiyatronun fiziksel mekânına (tiyatro binalarına) ya da tiyatro sahnesi biçimlerine yoğunlaştığı bir literatürde, getirdiği yenilikçi bakış açısı ile her iki disiplin için de yeni sorgulamaların önünü açmak için ortam hazırlamış olmasıdır. Ayrıca beden ve mekân etkileşimli deneysel çalışmalar, mimarlık tartışmaları içinde önemli yeri olan mekân kavramına nasıl farklı açılımlar getirilebileceği ile ilgili önemli ipuçları vermekte ve alandaki yeni çalışmaların önünü açacak nitelikleri ortaya koymaktadır.

## 2. TİYATRODA BEDEN VE MEKÂN

### 2.1 Tiyatroda Mekânın Algısı

Türkçede “Tiyatro mekânı” dendiğinde akla ilk olarak tiyatro sanatının gerçekleştiği yer olan tiyatro binası gelmektedir. İngilizcede bu kavram kullanılırken (*theatre space*) çoğunlukla kastedilen oyunun oynandığı yer, yani sahnedir. Tiyatro mekânı, Türkçede tiyatro sahnesini de ifade etmek için kullanılabilir; fakat oyunun oynandığı yere genellikle “sahne” denmektedir. Çalışmada tiyatro mekânı; bir bütün olarak oyun ve seyir alanını, yani performansın gerçekleştiği ve performansla tanık olunan alanları ifade edecek biçimde kullanılmıştır.

Tiyatroda mekân algısından söz etmeden önce, mimarlık tarihi kadar eski bir kavram olan “mekân” üzerine düşünmek gerekir. Mekân, genellikle mimari bir terim olarak araştırmalara konu olmuş olsa da, insanı konu olan tüm disiplinler için önem arz eden bir kavramdır. Mekân dendiğinde öncelikle akla fiziksel olarak bir hacim kaplayan, somut veya soyut sınırlarla çevrili bir alan veya bir atmosfer gelir. Fakat bir olgu olarak mekânın çeşitli disiplinlerde zaman içerisinde birçok farklı tanımlaması yapılmış, niteliği ve anlamı farklı biçimlerde yorumlanmıştır. Bununla birlikte mimarlık disiplini için de her geçen gün mekânın sınırları genişlemekte ve mekânsallık olgusu farklı ve yeni çağrışımlar yapmaya devam etmektedir.

Mekânın her zaman hacimsel bir karşılığı olmayabilir. Mekânın varlığından bahsetmek için insandan ve deneyimden de bahsetmek gereklidir. Bu çalışmada ele alınan mekân kavramı fiziksel bir nesneyi ve hacmi ifade etmekle birlikte, sınırları muğlak olan ve deneyim ile tanımlı hale gelen, devingen ve akışkan bir mekânsallığı da ifade edecek biçimde kullanılmıştır. Zaman içinde değişen birtakım etmenlerle anlamı, sınırları ve algılanma biçimi de değişmekte ve sorgulanmakta olan tiyatro mekânını, beden üzerinden anlamak ve yorumlamak için mekânın deneyimle olan ilişkisine ve bedenin bu deneyimdeki rolüne odaklanılmıştır. Mekân algısı son derece bireysel olduğu için ve aynı zamanda dış faktörlerden fazlaca etkilendiği için mekânı tek bir bakış açısı ile yorumlamak doğru olmayacaktır. Bu sebeple çalışma kapsamında

mekân; hem sahne üzerindeki bedenın varlık gösterdiği mekânsallık, hem de izleyicinin algıladıđı kurgusal mekânın nitelikleri göz önünde bulundurularak ele alınmıştır.

Mekânla ilgili yapılan çalışmalarda insanın varlığı her zaman önemli bir etmendir. Sadece mimarlık disiplininde deđil, diđer tüm alanlarda da mekân sıklıkla insanla birlikte tartışılmaktadır. Alman filozof Heidegger'e (1996) göre, insan ve mekân birbirinden ayrılamazlar. Mekân ne bütünüyle fiziksel bir obje ne de tamamen içsel ve ruhsal bir deneyimdir. Mekânın içinde varlık gösteren, yer kaplayan ve ona ait olan insan; sadece fiziksel olarak deđil, duygu ve düşünceleriyle birlikte ruhsal olarak da mekânsaldır (Heidegger, 1996). Bu sebeple mekân kavramı, insanın fiziksel ve ruhsal deneyiminden ve bu deneyimin yarattığı mekânsallıktan ayrı düşünülemez.

Mekânın tiyatroyla kurduđu ilişkide beden, bu ilişkinin önemli aktörlerinden biridir. Zaman içinde tiyatro sahnesinde mekânla etkileşim biçimleri deđişen beden, tiyatro mekânının deneyimlenmesinde hem bir araç hem de deneyime ortam oluşturan bir özne olmuştur. Tiyatro mekânı sadece sahnenin kendisinin görüntüsü deđildir; oyunun meydana getirdiđi görüntü de bu mekânı tanımlamaktadır. Oyunun mekânını oluşturan ise öznenin (yani bedenlerin) tiyatro sanatını gerçekleştirirken sergilediđi performanstır. Yani tiyatro mekânı söz konusu olduđunda karşımıza sınırlarını görsel olarak algılayabildiğimiz fiziksel bir mekân ve sınırları sahnedeki bedenler tarafından belirlenen kurgusal bir mekân çıkmaktadır (Karagül,2015). Bu kurgusal mekân, oyunun üzerine kurulu olduđu temeldir. Tiyatro mekânı gibi duygusal etkinliđi olan ve performansla tanımlı hale gelen bir mekânın; derinlik, genişlik ve yükseklikten başka boyutlarının da olduđu göz ardı edilmemelidir. Bu bağlamda kurgusal olan mekânın, fiziksel olanın ve performansın elverdiđi ölçüde her defasında yeni bir algılama biçimi ile yorumlandıđını söyleyebiliriz. Zaman içerisinde bedenın ve mekânın ele alınış biçimleri, dönemin anlayışına göre de deđişimlere uğramış olsa da sahnede bedenın varlığı, tiyatro mekânının bir deneyim alanına dönüşmesi için her zaman en gerekli unsurlardan biri olmuştur. Tiyatro mekânının bedenın mekânla kurduđu ilişki üzerinden ele alındığı bu çalışmada, öncelikle kurgusal ve fiziksel olarak mekânın tiyatro tarihi boyunca geçirdiđi deđişimlerden kısaca bahsedilmiş ve tiyatro mekânı ile ilgili genel bir çerçeve çizilmeye çalışılmıştır.

Tiyatroya getirdiđi yeniliklerle adından söz ettiren İngiliz yönetmen Peter Brook'a (1996) göre "her yer tiyatrodur", yani herhangi boş bir alana sahne denilebilir fakat



bunun için o alanda en az iki kişinin varlığı gereklidir. Boş bir alanda duran veya oradan geçen biri ve onu izleyen başka birileri olmadığı sürece mekânın tiyatral niteliği ortaya çıkmaz. Brook'a (1996) göre, bir yerin sahne mekânı olabilmesi için önkoşul, izleyen ve izlenen bedenlerin varlığıdır. Bedenin eylemleri ile mekâna eklenmesi mekânın niteliğini belirler. Dolayısıyla tiyatro mekânı için, birbiriyle etkileşim halinde olan insanların (eylemi gerçekleştiren - eylemi seyreden) etkinlik yeri olduğu söylenebilir.

Tiyatronun kaynağı kabul edilen ritüellerde bu karşılıklı etkileşim, kapalı ya da topluluk tarafından önceden belirlenmiş bir mekânda gerçekleşiyordu. Belli bir zaman dilimi içerisinde gerçekleşen eylemin o anda gerçekleşmekte olduğu yer, ritüelin mekânı olmaktaydı ve anlık, geçici bir performans mekânıydı. Dini veya toplumsal amaçlar için yapılan bu ritüellerde kolektif bir deneyim söz konusuydu (Nutku, 2008). Oyuncu ve seyirci ayrımı olmadığı için mekânın sınırlarını eyleme katılanların bedenleri ve hareketleri belirlerdi. Bu anlamda tiyatral bir etkinlikte, beden bu deneyimin temel yapı taşı olduğunu ve mekânı tanımlayan tek unsur olduğunu söyleyebiliriz. Antik Yunan'da ise toplumsal, kültürel, politik ve sosyal bir etkinliğe dönüşen tiyatro; kendine ait olan belirli ve tanımlı bir mekânda varlık göstermeye başlamıştır. Bu dönemde tiyatro mekânı, açık alanda ve kentin kamusal alanı sayılabilecek bir yamaçta konumlanırken, Rönesans'a gelinceye kadar tiyatro tamamıyla iç mekâna taşınmıştır. Özellikle Roma döneminde tiyatro mekânı mimari ve strüktürel anlamda oldukça geliştirilmiş ve kentin içinde heybetli ve gösterişli tiyatro binaları yapılmaya başlanmıştır. Fiziksel olarak tiyatro mekânının geçirdiği bu değişimlerle birlikte sahnedeki performansın da mekânla ilişkisi yeniden kurgulanmaya başlamıştır. Örneğin Roma döneminde tiyatro tamamen bir yapının içine özgü hale gelmiş ve tiyatronun artık toplumun belli bir kesimine hitap eden bir sanat olarak ortaya çıkmasıyla birlikte, performanstaki oyuncu ve seyirci ayrımı çok net biçimde kendini göstermeye başlamıştır. Kamuya ait bir eğlence ve tartışma ortamıyken, belli bir kesimi eğlendirme amacındaki yüksek bir sanata dönüşmüştür. Oyuncu artık sahnede gösterişli dekorlarla birlikte var olmaktadır ve bu dönemden sonra Rönesans'taki birtakım gelişmelerle de birlikte oyuncu ve seyirci ayrımı kendini daha keskin sınırlarla belli etmeye başlamıştır (Nutku, 2008). Oysa ki ilk toplulukların hayatının bir parçası olan ritüellerde performans mekânı anlık ve geçicidir; aslolan performansın kolektifliği, ruhsal arınma ve bedenlerin bir aradalığıdır. Bu sebeple

Antik Yunan'da hala kamusal bir etkinlik olarak devam ettirilen tiyatronun Roma döneminde ve sonrasında Rönesans'ta mekânsal olarak uğradığı değişimlerin, sahnedeki performansın niteliğini de oldukça etkilediğini ve değiştirdiğini söyleyebiliriz. Bu değişim bir yandan seyirci ve oyuncunun deneyimini birbirinden ayırırken öte yandan tiyatral ve mekânsal anlamda birçok yeniliğin de önünü açmıştır.

Her ne kadar Rönesans'a kadar yaşanan birtakım gelişmelerle tiyatro kent içinde sabit, kapalı veya sınırları belirli olan alanlarda yapılmaya başlansa da, gezici tiyatro toplulukları da her dönemde varlığını sürdürmeye devam etmişlerdir. Seyirci ve oyuncunun kolektif olarak belirli bir zaman dilimi içerisinde deneyimlediği tiyatronun, bir yapıdan bağımsız olarak bir 'yer'de hayat bulması fikri ilk çağlardan günümüze kadar tazeliğini korumaktadır (Arın,2003). Her dönemde bir yapıya, sabit ve sınırlı bir alana hapsedilen tiyatro tekrar kendi mekânsallığını yaratıp özgürleşmenin ve sınırlarını genişletmenin yollarını bulmaktadır. Bununla birlikte sahnede gerçekleşen performans da sürekli olarak bu değişime imkân verecek yollar aramakta ve sınırlı bir mekânda sınırlarını genişletmeye ya da sorgulamaya çalışırken; anlık ve geçici bir mekânda kendine kurgusal sınırlar yaratmaktadır. Tiyatro sanatının beden ve mekân olguları çevresinde sürekli yeniden yorumlandığı bu gelişim süreçlerinde mekânın ve bedenin kazandığı yeni anlamlar ve yorumlar, kendinden sonraki her gelişme için ilham kaynağı olmakta ve mekânın algısı bağlamında incelendiğinde mimari olarak ele aldığımız mekân kavramının barındırdığı potansiyelleri açığa çıkarması bakımından önem arz etmektedir. Bedenin tiyatro sahnesindeki yeri; mekânın sabit ve tanımlı olduğu dönemden, geçici ve anlık olduğu döneme kadar birtakım parametrelere bağlı olarak sürekli değişmiştir. Aynı zamanda bu parametrelerin de tiyatro için nasıl potansiyeller barındırdığını beden ve mekân ana başlıkları altında deşifre etmek, bu çalışmanın temel motivasyonlarından biri olmuştur.

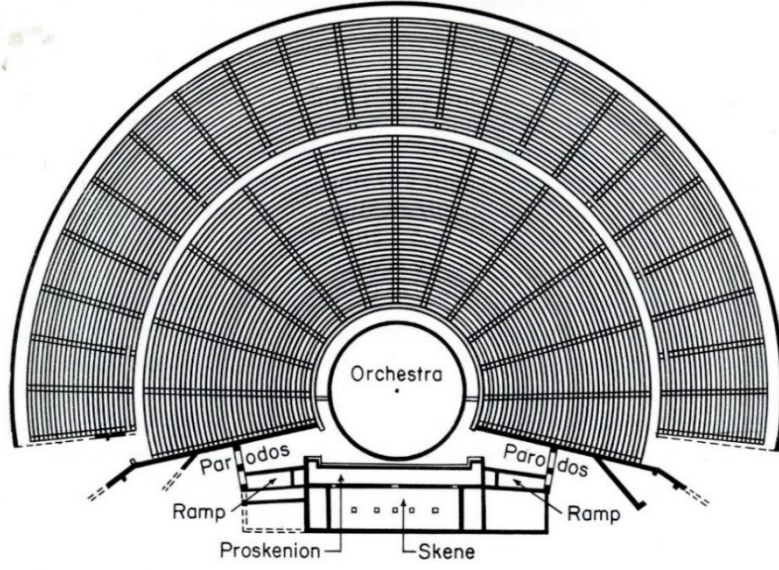
### **2.1.1 Geleneksel Anlamda Tiyatro Mekânı**

Geleneksel anlamda tiyatro mekânı fiziksel bir olgu olarak oyunun oynandığı yer olan sahne ve seyircilerin oyunu izledikleri yer olan seyir alanı, yani oditoryum'dan oluşmaktadır. Tiyatro yapıları, performansın gerçekleştiği ve seyredildiği iki ayrı alanın karşılıklı olarak konumlanmasıyla şekillenirler. Zaman içerisinde tiyatro sanatında yaşanan gelişmelerle birlikte geleneksel tiyatro mekânı da belli kalıplar dahilinde çeşitli değişiklikler geçirmiştir. Bu bölümde tiyatronun geleneksel normlara

bağlı olarak tarih boyu geçirdiği değişimler ele alınmış ve bu değişimlerin mekân algısını nasıl etkilediğinden bahsedilmiştir. Antik Yunan tiyatrosundan Modern dönem tiyatrosuna gelinceye kadar mekân algısının hangi etmenlerle birlikte, nasıl şekillendiğine değinilmiştir.

Dionysos törenleri ile birlikte ortaya çıkan Antik Yunan tiyatrosunun erken dönemlerinde törenler yarı çember bir alanda gerçekleşirdi ve seyirci neredeyse yok gibiydi (Arın, 2003). Bu törenlere katılan herkes tiyatro eyleminin parçasıydı. Daha sonraki dönemlerde tiyatro dinsel bir tören olmanın yanı sıra, aynı zamanda toplumsal bir etkinliğe dönüşmeye başlayınca seyirci ve oyuncu ayrımı ortaya çıktı ve böylece seyirci ile oyuncunun yerleri de mekânsal olarak birbirinden ayrılmış oldu. Milattan Önce 5. ve 6.yy'a dayanan Dionysos şenlikleri ahşap yapılarda oynandığı için günümüzde bu yapıların izlerine rastlanamamaktadır. Milattan önce 4.yy'da taş işçiliğindeki tekniklerin gelişmesiyle beraber görkemli taş tiyatroların yapımının mümkün olmasıyla, günümüze kadar varlığını sürdüren tiyatro yapıları yapılmıştır. Bir yamacın ustaca oyulması, 30 derece eğimle koyağın açılması, yağışın az olduğu yerlerde su kümbetlerinin keşfi gibi mühendislik eylemleri başarıyla sonuçlanmış ve daha sonraki Roma tiyatro yapıları ile günümüzün seyirlik yapıları Antik Yunan'ın bu mühendislik buluşları temel alınarak yapılmıştır (Yılmaz, 2009).

Antik Yunan açık hava tiyatro yapısının en temel özelliği dinsel kutlamalardan yola çıkan bir mekân olup, daha sonra tiyatro mekânına evrilmiş olmasıdır. Bu sebeple yapısal anlamdaki ilk öge ortasında bir sunağın yer aldığı, çember biçimli dans yeridir (orquestra) ve bu mekânın etrafını izleyici yeri (theatron) çevreler. Orkestranın kıyısında ise sahne evi (skene) olarak adlandırılan giyinme bölümü yer almaktadır (Nutku, 2000). Milattan önce 4. yy'da Polyklitos tarafından tasarlanan Epidauros Tiyatrosu tipik bir Yunan tiyatrosudur (Şekil 2.1, Şekil 2.2). Antik Yunan Tiyatrosunda, oyundaki önemli olaylar ana karakterler tarafından Proskenion olarak adlandırılan platform üzerinde canlandırılırdı (Breton, 1989). Daha çok fonksiyonel olarak kullanılan mekânsal öğelerle birlikte performansı tanımlayan diğer etmenler, Orkestra bölümündeki topluca dans eden bedenler ve Proskenion'daki hikaye anlatıcılarıdır.



Şekil 2.1 : Epidauros Tiyatrosu Planı (Url-1)



Şekil 2.2 : Epidauros Tiyatrosu (Url-2)

Dinsel kutlamalara dayanan ve kentin yamaçlarındaki doğal eğime uyumlu bir biçimde yapılan Yunan tiyatrolarının aksine Roma tiyatroları; kent içinde, yapının dış görünüşünün dikkat çekeceği bir noktada, devasa heykeller ve gösterişli bir işçilikle yapılırlardı (Nutku, 2000). Roma dönemi, tiyatronun dini tören ve şenliklerin yapıldığı bir alan değil, insanların boş zamanlarını doldurmak için gittikleri bir eğlence mekânı olduğu dönemdir. Gelişen mühendislik teknikleri ile birlikte büyük taş tiyatro yapılarının inşa edildiği bu dönemde daha büyük seyir yerleri ve daha görkemli sahneler yapılmıştır.

Roma tiyatro yapısı bütüncül tek bir binadır. Oyun ve seyir yeri mekânsal olarak bir bütünün parçalarını oluşturur. Roma tiyatrosu, son derece yalın olan ve yamaca yerleşmiş olan açık havadaki Yunan tiyatrosundan sonra ilk olarak bir bina durumunu almıştır (Nutku, 2000). Bugün mekânsal olarak en iyi durumda olan Roma tiyatrolarından biri Türkiye'deki Aspendos Tiyatrosu'dur (Şekil 2.3). Roma tiyatrosu mekânında orkestra ve proskenion birbiri içine geçerek tek bir mekân haline gelmiş ve sahne mekânını oluşturmuşlardır.

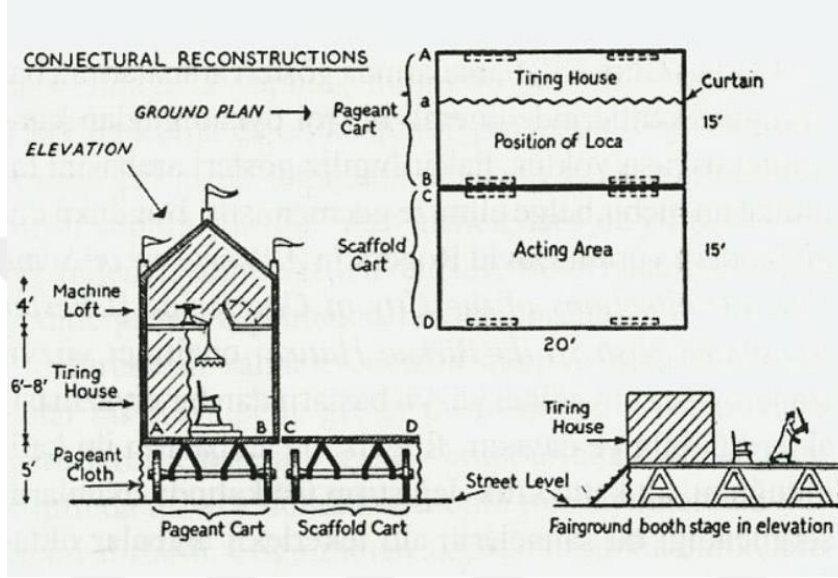


Şekil 2.3 : Aspendos Tiyatrosu (Url-3)

Ortaçağ Avrupası'nda ise tiyatro sanatı yasaklı olduğundan, tiyatro mekânı açısından önemli gelişmeler yaşanmamıştır. Dinin dayatmalarının baskın olduğu bu ortamda, daha çok kiliselerde ve katedrallerde dini hikâyelerin anlatıldığı oyunlar oynanmıştır. 12. Yüzyılın ilerleyen dönemlerinde tiyatro, dini mekânın dışına taşarak kilise önlerindeki meydanlarda da oynanmaya başlanmıştır.

İngiltere'de 11. ve 12. yüzyıllarda yoğun ilgi görmeye başlayan kilise oyunlarının dışarıda da oynanmasının gerekliliği ortaya çıkınca alan sıkıntısı sebebiyle izleyicilerin bölünmesi gerekti. Bir oyunun her bölümü ayrı loncaların işçileri tarafından hazırlanıyor ve oyun zamanı izleyiciler kentin farklı yerlerinde toplanıyorlardı. İngiltere'de şehirlerdeki açık hava oyunları tekerlekli sahnelerin (Şekil 2.4) üzerinde yer alan mansionlar üzerinde oynanıyordu. *Pageant* adı verilen bu tekerlekli sahnelerle oyun şehrin çeşitli yerlerine gidebiliyordu. Şehrin bir yerinde o mansionla ilgili olan bölüm bitmişse yerine başka bir mansion geliyor ve diğeri şehrin

başka bir yerine gönderiliyordu (Nutku, 2000). Bu tekerlekli sahnelerin sağladığı mekansal dinamizm, alan sıkıntısı sebebiyle ortaya çıkmasına rağmen tiyatroyu tekrar sokaktaki halkın günlük yaşantısının bir parçası haline getirmiş ve etkileşim halinde olunan geçici mekansal durumlar yaratmıştır. Bu anlık deneyimlerin şehrin çeşitli noktalarına yayılmış olması ve sürekli hareket halinde olan sahne, tiyatro mekânının bir yere ait olması gerekliliğinin tekrar sorgulanmasını sağlamıştır.



Şekil 2.4 : İngiliz gösteri arabası ve oyun yeri çizimi (Brockett, 2000)

Dini etkilerin daha az baskın oluşu sebebiyle Ortaçağ İslam dünyası, Hristiyan dünyasına göre bilime ve felsefeye daha açıktı. İslam dünyası, Antik Yunan, İran ve Hindistan kültürlerini sanat, bilim ve felsefede sentezlemişti. Roma komedyaya geleneğinden gelen mimus oyunları İslam dünyasında da yerini bulmuştu. “Mudhik” adı verilen bu oyunlarda taklit, şarkı ve dans önemli yer tutardı. İran’da İmam Hüseyin’in Kerbela’da öldürülüşünün temsil edildiği törenler islam öncesi dönemlerden gelen “tammuz” ritüeli ile bağlantılıdır (Nutku, 2000). Bu taziye oyunlarında Ortaçağ oyunlarında hakim olan simultane sahne düzeni vardı. Açık hava meydanında bulunan oyun yerinde çeşitli noktalarda, Kerbela olayını anlatan Hüseyin’in kara bir bezle örtülü mezarı, ateşe verilecek olan küçük bir kulübe gibi çeşitli temsili öğeler bulunurdu (Şekil 2.5). Ortaçağ Avrupası’ndaki simultane oyunlarda olduğu gibi, sahne arkası olmadığı için oyuncular sıraları gelince oynuyor ve oyunları bitince seyircilerin arasındaki yerlerine oturuyorlardı (Nutku, 2000). Seyirci, genel olarak oyunu oyuncuyla birlikte oynardı ve bu taziye oyunlarında temel

amaç bütüncül bir deneyim ve ruhsal arınma yaratmaktır. Taziye oyunu mekânı fiziksel olarak neredeyse hiçbir ögeye bağlı değildir. Mekânı tanımlayan birkaç temsili öge dışında fiziksel bir öge bulunmamakta, kamusal bir alanda bu kolektif deneyimi gerçekleştiren bedenler sayesinde tanımlanan kurgusal mekân, tiyatronun mekânını tanımlı hale getirmektedir.

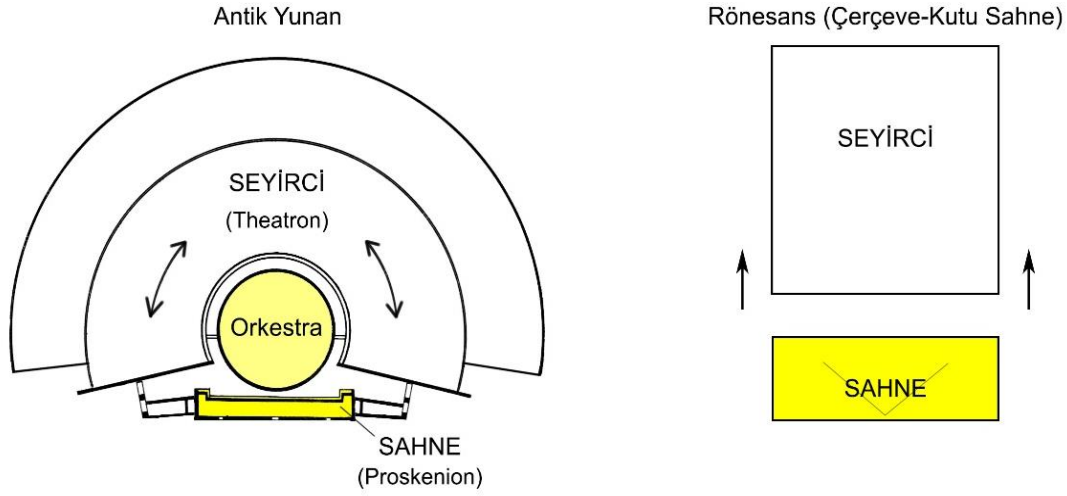


Şekil 2.5 : İran’da bir taziye oyunu (And, 2014)

Feodal toplum düzeninin ve ideolojisinin çöküntüye uğradığı ve hümanist düşüncenin hakimiyet kazandığı Rönesans döneminde ortaya çıkan ulusal ve halkçı tiyatro ilk örneklerini İtalya’da vermiş ve oradan da tüm Avrupa’ya yayılmıştır. Antik tiyatroları referans alarak gelişen Rönesans İtalyan tiyatrosunda, antik çağın bütüncül ve dairesel seyirci-sahne modelinin yerine, seyirciyle oyunu birbirinden kesin hatlarla ayıran bir sahne anlayışı gelişmiş (Şekil 2.6) ve bu anlayış beş yüz yıl boyunca bütün Avrupa tiyatrosunda egemen anlayış olmuştur (Axis, 2000).

Rönesans’ın en önemli gelişmelerinden biri olan perspektifin bulunması, bütün sanat dallarında olduğu gibi tiyatrodaki da önemli değişikliklere yol açmıştır. Yeni perspektif anlayışı, oyunda yer alan sahneleri sınırlı bir alan içerisindeki tekli ya da çoklu kanvas fonlar üzerinde temsil etmeye imkan vermiştir (Leacroft, 1985). Leonardo da Vinci, Palladio, Serlio, Aleotti, Peruzzi, Torelli, Sabbatini, Bernini, Bibiena, Parigi, Burnacini ve Somi gibi sanatçı, tiyatro mimarı ve sahne tasarımcılarının kuram ve uygulamaları sonucu, perspektif ve kulis anlayışı gelişmiş (Çalışlar, 1995) ve bu

anlayışın getirdiği yeni sahne düzenleri ve sahneleme teknikleri 19.yy'a kadar tiyatro sahnelerinde egemen olmuştur.

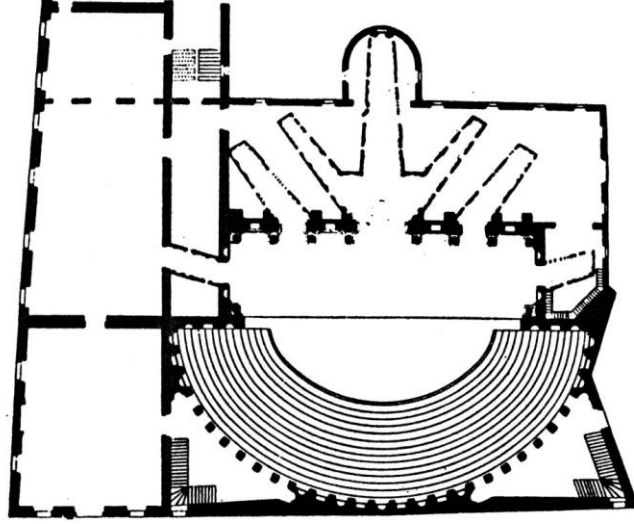


**Şekil 2.6 :** Antik Yunan Tiyatrosu ile Rönesans Tiyatrosu'nda seyirci-sahne ilişkisini gösteren şematik plan düzenleri

Rönesans döneminde İtalya' da yapılan ilk tiyatro yapısı 1584' de tamamlanan "Teatro Olimpico" idi (Şekil 2.7). Palladio'nun, Vitruvius'un kitabında anlattığı Roma odeonlarından esinlenerek tasarladığı tiyatrodaki 13 basamaklı seyirci yeri yarım elips biçimindeydi. Roma tiyatrosundaki 'skene duvarı' gibi bu tiyatrodaki sahne duvarı da heykeller ve bezemelerle süslenmişti ve aynı zamanda bu duvar üzerinde üç adet kapı bulunuyordu. (Breton, 1989). Kapıların her biri sahnenin arkasına doğru devam edern koridorlara açılıyordu. Palladio'nun ölümünden sonra yapıyı tamamlayan Scamozzi, bu koridorlara yanılama tekniklerinden yararlanarak, perspektife uygun çizilmiş sokak dekorları yerleştirmiştir. Teatro Olimpico'nun sahne derinliği hala klasik Roma tiyatrolarındaki gibi azdır fakat dekorun arkasında kalan alanlar tiyatro mekânında 'sahne arkası' olgusunun ortaya çıkmasını sağlamıştır (Breton, 1989).

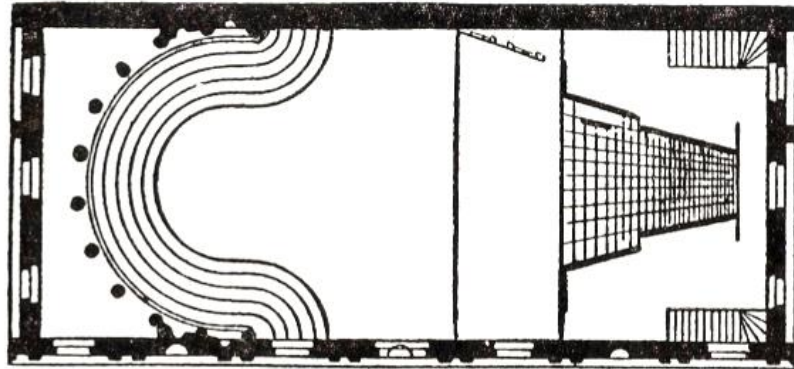
Antik Yunan tiyatrosunun tam daire biçimindeki orkestrası ve Roma tiyatrosundaki yarım daire biçimindeki sahne önü, Olimpico tiyatrosunda da biçim olarak varlığını korumuştur fakat bu yarım daire Olimpico'da sahne olarak kullanılmamış ve seyirci alanına dahil olmuştur. Rönesans dönemi tiyatrolarında sahne mekânı seyirciden tamamen ayrılırken orkestra mekânı, seyirci oturumlarının düzeninde sadece biçim olarak bir süre daha varlığını sürdürmüştür.





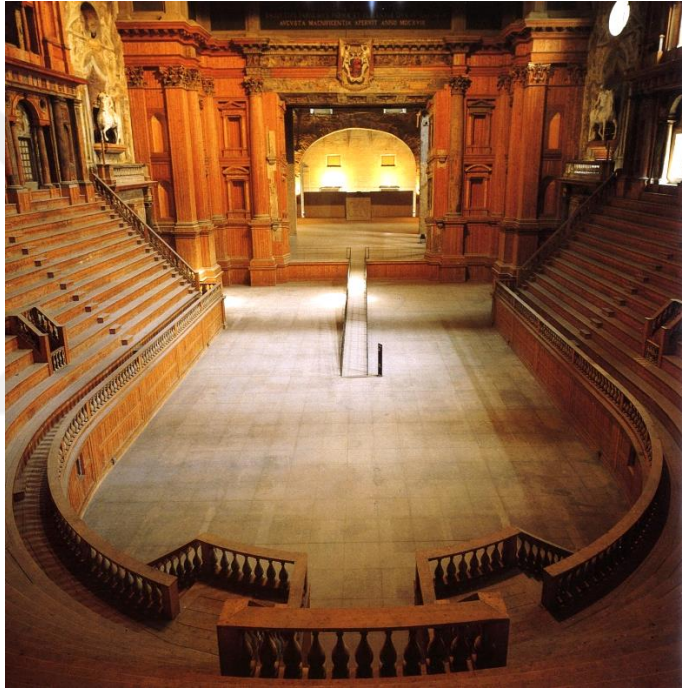
**Şekil 2.7 :** Teatro Olimpico Planı (Url-4)

Teatro Olimpico'dan sonra Scamozzi 1588'de Sabbioneta Tiyatrosunu yapmıştır (Şekil 2.8). Sabbioneta Tiyatrosu, Olimpico'dan çok daha küçük bir tiyatroydu. Bu nedenle daha dar, yarım daire biçiminde bir oditoryumu vardı. 250 seyirci kapasiteli bu küçük tiyatroya, Teatro Olimpico'daki gibi yedi koridora açılan büyük bir sahne yerleştirmek mümkün değildi. Bu yüzden Scamozzi, sahnenin ortasına tek ve geniş bir koridora açılan bir dekor uygulama yoluna gitmiş ve sahneye bu dekoru yerleştirmek için kanatlı yatay paravanlar kullanılmıştır (Nutku, 2000). Olimpico'daki uzun ince koridorlar Sabbioneta'da özelleşmiş tek bir sahne mekânı haline gelmiştir. Fiziksel olarak seyirciden tamamiyle ayrılarak tek başına üç tarafı kapalı bir kutu halini almış olan Sabbioneta tiyatrosu sahnesinde gördüğümüz bu yenilik, modern tiyatro sahne biçimine doğru atılmış ilk adımlardan biridir.

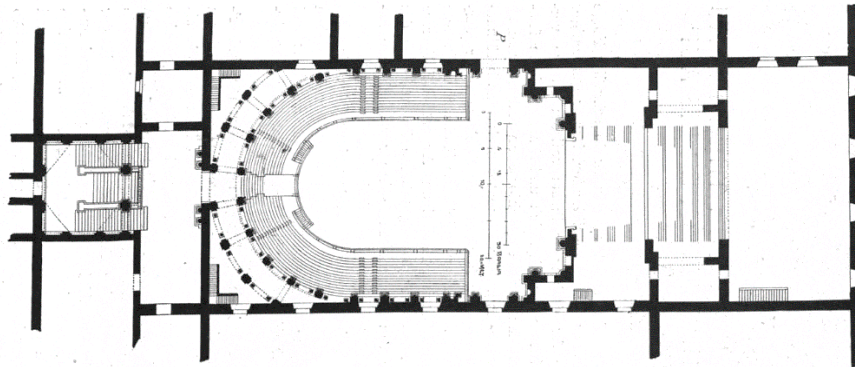


**Şekil 2.8 :** Sabbioneta Tiyatrosu (Fuat,1984)

17. yy'ın başlarında tiyatro sahnesinde dekor anlayışında önemli değişiklikler yaşanmıştır. Sabit dekorların yerini, kayan levhalar üzerinde hareket eden dekorlar almıştır. Bunun ilk örneği 1628'de Aleotti tarafından inşa edilen "Teatro Farnese"de görülmektedir (Breton-1989) (Şekil 2.9, Şekil 2.10). Hareketli dekorun mekanizmasını gizlemek amacıyla sahnenin çevresinde bir çerçeve oluşturulmuştur ve sahnedeki perspektifin kaçış noktasına uyum sağlamak amacıyla da oditoryumun sahneye dik olan aksı kuvvetlendirilmiştir. U şeklindeki oditoryum ve çerçeve sayesinde sahnedeki ilüzyon en iyi biçimde seyirciye aktarılabilmekteydi (Breton, 1989). Teatro Farnese, bugün dünyadaki en yaygın sahne biçimi olan "çerçeve sahne" ya da bir diğer adıyla "kutu sahne"nin ilk örneğiydi (Sözbir, 2010).



Şekil 2.9 : Teatro Farnese (Url-5)



Şekil 2.10 : Teatro Farnese planı (Fuat, 1984)

17. yy'da Avrupa'da yaygın olarak kullanılan bir başka tiyatro mekânı da tenis kortlarıydı (Leacroft, 1985). Bunlar hem kapalı mekânlar olmaları hem de seyirci balkonlarının bulunması sebebiyle tiyatro yapmak için oldukça uygun yapılardı. Bu sebeple daha sonra yapılan tiyatro yapıları için de biçimsel olarak ilham kaynağı olmuşlardır.

18. yy'a gelindiğinde tiyatro artık insanların bir gösteriyi seyretmeye değil, kendilerini göstermeye ve sosyalleşmeye geldikleri bir yer olmuştur. Bu sebeple tiyatro yapısı da farklılaşmıştır. Sahne mekânı ile ilgili çok büyük değişiklikler olmasa da, oditoryum ve fuayeler genişlemiş ve gösterişli balkonlar, localar, geniş merdivenler tiyatronun bir parçası haline gelmiştir. Sadece oyunun oynandığı sahne mekânı değil, tiyatronun diğer tüm mekânları da kendi başına sahne dekoru gibi ele alınmış ve bu sebeple dönemin tiyatrolarında daha bütüncül bir tasarım anlayışı benimsenmiştir. Fiziksel olarak bütüncül bir mekân tasarımı anlayışı ile birlikte, tiyatro yapısını oluşturan tüm öğelerin birbiri içine geçişliliği de artmıştır.

19. yy'ın başlarında tiyatrodaki gerçekçilik anlayışının benimsenmeye başlamasıyla, oyunlarda gerçek olaylar canlandırılmaya başlanmış ve bu oyunların mekânı da oyunun gerçeğine uygun düzenlenmeye çalışılmıştır. Tarihi olaylar ve destansı gösterilerin geçtiği mekânlar gerçeğe olabildiğince yakın temsil edilmeye çalışılmıştır. 1800-1830 yılları arasında Paris'in bulvar tiyatrolarındaki yeni mekân denemeleri daha önce görülmemiş gerçekçi sahne tasarımı ve efektleriyle döneme damgasını vurmuştur. İlerleyen yıllarda gerçekçilik anlayışının daha da yaygınlaşması ile tiyatrodaki "4. Duvar" kavramı ortaya çıkmıştır (Nutku, 2000). Oyuncular, üç tarafı kapalı olan oditoryumda seyirci ile kendileri arasında dördüncü bir şeffaf duvar olduğunu varsaymışlar ve oyunu kimse izlemiyormuş gibi oynayarak, seyircinin kendini sahnedeki olaya kaptırmasını ve sahnedeki yanılısama bitene kadar ona edilgen bir biçimde dahil olmasını amaçlamışlardır. Böyle bir sahne mekânı, seyirciyi her ne kadar kurgunun içine sokmayı başarsa da, seyircinin oyunla ve oyuncuyla kurduğu ilişkiyi zayıflatmaktadır.

Geleneksel tiyatro mekânı, zaman içerisinde fiziksel ve kurgusal olarak çeşitli değişimler yaşamış olsa da belirli normlar ve koşulların sınırları içerisinde kalmıştır. Geleneksel anlamda tiyatro mekânının en belirgin özelliklerinden biri, tanımlı ve birbirinden ayrılmış seyir ve oyun alanlarıdır. Her ne kadar tiyatronun kaynağı kabul edilen ritüellerde seyirci ve oyuncu arasında dolaysız bir ilişki olduğu

bilinse de zaman içinde yaşanan bu özne ve nesne ayrışması hem oyun yazarlığını, hem de sahne tasarımı anlayışlarını oldukça değiştirmiştir. 19. yy'ın sonlarına doğru tüm sanat dallarında ortaya çıkan ve temel olarak sanatın toplumdaki bu kadar kopuk bir hal almış olmasını eleştiren bazı akımlar, tiyatrodaki oyun ve seyirci arasındaki ilişkiyi farklı yollarla yeniden kurgulamışlardır. Sadece modern tiyatro düşüncesinin ortaya çıkmasına değil, modern anlamda tiyatro mekânının da yeniden kurgulanmasına ve geleneksel sahne kalıplarının yıkılmasına öncülük etmişlerdir.

### **2.1.2 Modern Tiyatro Mekânı**

19.yy'ın sonlarına doğru 4. Duvar eğilimine karşı olan ve tiyatrodaki yanılısamayı reddeden akımlar ortaya çıkmıştır. Gerçekçilik yerine simgeselcilik, dışavurumculuk gibi kavramlarla yola çıkan bu akım ve topluluklar, sadece oyun yazarlığında ve oyunculuk tekniklerinde değil, mekân kullanımında da önemli değişikliklere öncülük etmişlerdir. Seyirci ile kurulan ilişki yeniden sorgulanmış ve mekânlar da buna göre düzenlenmeye başlamıştır. Bu değişiklikler modern tiyatro mekânına giden yolda atılan önemli adımlardır.

20.yy'a gelindiğinde artık dönemin hakim anlayışı olduğunu söyleyebileceğimiz modern tiyatro düşüncesinin en temel özelliklerinden biri tiyatro mekânının ve performansın alışlageldik tüm normlarının sorgulanmasıdır. Geleneksel dönemde mekân sorgulanamaz bir gerçeklik olarak kabul gördüğünden ve sorgulamaya gerek duyulmadan belli kabuller üzerinden ele alındığından, metnin rolü tiyatrodaki hep daha önemli olmuştur. Fakat mekânın bu denli sabit bir olgu olarak görülmesi, metin yazarlığını ve kurguyu oldukça sınırlandıran bir durumdur. Modern dönemde bu sınırların ötesine geçilmiş ve sabit bir mekâna göre yazılan oyunların yerini, oyuna göre kurgulanan mekân almıştır. Bu mekân kimi zaman fiziksel anlamda oyunun gerektirdiği şartları sağlamak için esnek bir tasarımla düzenlenmiş kimi zaman da kurgusal olarak yaratılacak mekânın algısına hizmet etmek için minimum düzenleme ile performansın hayal gücünü tetiklemesine hizmet etmiştir.

Modern tiyatro düşüncesinde, mekânın sorgulanmasıyla birlikte izleyicinin mekân içindeki konumu da sorgulanır. Esnek mekân anlayışı ile birlikte esnek bir seyirci anlayışının da dönemin hakim düşüncelerinden biri olduğunu söyleyebiliriz. Seyirci sabit bir izleyen konumunda olmaktan çıkarılarak performansa dahil edilmeye çalışılır.

Bunun için seyirciye her oyuna özgü farklı katılım imkanları sağlanmaya çalışılmıştır; bu da mekânın hem oyuncu hem de seyirci açısından algısını etkileyen unsurlardandır.

Tiyatroda seyirci ile etkileşimin artması ile birlikte, sahne ve salon hatta fuaye ve kulis gibi alanlar arasındaki geçişlilik de artmıştır. Bu geçişlilik geleneksel tiyatro mekânının dayattığı birtakım mekânsal normların performans ile esnetilmesini ve bazen de ortadan kaldırılması sağlamıştır. Modern tiyatro mekânının, alışkın olduğumuz normlarla tarif edilemeyen, değişken, esnek ve muğlak bir mekânı ifade ettiğini söyleyebiliriz.

19.yy'ın sonlarına doğru tiyatrodaki yaşanan tüm gelişmelerle birlikte modern tiyatro düşüncesinin ortaya çıkmasına sebep olan bir diğer olay, sinemanın keşfinin gerçekleşmiş olmasıdır. Bu alanda yaşanan rekabet, modern tiyatronun ortaya çıkış süreçlerini hızlandırmıştır. Tiyatro, sinema ile mücadele edebilmek için sinemadan farklı olduğu durumların üzerine gitmeliydi. Gerçekçi dramatik oyun yazımında önemli olan üç birlik (eylem, mekân ve zaman birliği) kuralı, sahnedeki temsilin gerçek zamana, gerçek mekâna ve gerçek eyleme en uygun biçimde yapılması görüşü sinema ile mücadele edememiş ve zamanla tiyatro mekânı daha temsili ve soyut bir biçimde ele alınmaya başlamıştır (Brockett, 2000). Fotoğrafın ortaya çıkmasıyla nasıl klasik resmin yerini zaman içinde soyut resim aldıysa, sinemanın ortaya çıkmasıyla da tiyatrodaki modern dönem ve yenilenme tam anlamıyla başlamıştır. Tiyatro sinemadan farklı olduğu en önemli durum olan seyirci ile eşzamanlı ilişki kurmak üzerine yoğunlaşmış ve oyun yazarlığında ve mekân kullanımında yeni ve deneysel bir döneme girilmiştir. Seyirci-oyuncu dinamiği, mekânın ve bedeninin imkanlarıyla tekrar sorgulanmaya başlamış ve bunun sonucunda seyirciyle ilişkiyi sınırlayan 4. duvar tamamen ortadan kalkmıştır.

20. yy başlarında tiyatrodaki bir yandan sinemadan farklılaşma çabası sürerken, bir yandan da onun getirdiği yenilikler ve teknolojiler sahne mekânına entegre edilmeye çalışılmıştır. Oyun yazımında ve kurguda oldukça çeşitli durumlara imkan verebilecek mekânlar oluşmasını sağlayan bu teknolojiler sayesinde, hızlı mekân geçişleri, aynı mekân içinde aynı zaman diliminde farklı mekânların temsil edilmesi, eşzamanlı sahneleme durumları gibi yenilikler ortaya çıkmıştır. Dış mekândan iç mekâna, iç mekândan dış mekâna geçişler hızlı ve kolay bir biçimde yapılır hale gelmiş ve geleneksel tiyatrodaki devamlılık olgusu kırılarak, sahneler arası geçişlilik ve üstüste binmişlik, tiyatro oyun yazımının da zenginleşmesine öncülük etmiştir.

Modern Tiyatro düşüncesi ile birlikte ortaya çıkan tarihsel avangart akımlar, sadece mekânın değil performansın da imkanlarını sorgulamaya başlamışlardır. Mekânın performans ve bedenle birlikte ele alınmaya başlandığı yeni tiyatro anlayışına ve bu akımların öncülerine “Beden Etkileşimli Tiyatro Mekânı” başlığı altında detaylıca yer verilmiştir.

### **2.1.3 Alternatif tiyatro ve Alternatif mekân**

Modern tiyatro ile birlikte ortaya çıkan performatif ve mekânsal sorgulamalar; ‘avangart’, ‘öteki’, ‘öncü’ ya da ‘alternatif’ gibi kavramlarla ifade edilen, yeniliğe ve deneyselliğe yönelik çalışmalarla kendini gösteren yeni bir tiyatro anlayışını ortaya çıkarmıştır. Bu kavramlar literatürde birbirlerinden farklı noktalara vurgu yapsalar da, birbirlerinin yerine sıkça kullanılmaktadırlar. Örneğin “avangart” (*avant-garde*) kavramını Christopher Innes (2010), “biçimde geleneksel olmayan her tür sanat yapıtını tanımlamak için kullanılan bir etiket” olarak ifade etmektedir. Peter Bürger (2010) ise tarihsel öncü akımların ortaya çıkışını; “sanatın, kendi kurumsallaşmasına karşı gelme anı” olarak görmektedir. Bu iki açılım göz önünde bulundurulduğunda avangart’ın kavramsal olarak yalnızca Fütürizm, Dada, Gerçeküstücülük gibi tarihsel avangart akımları değil, bunlarla birlikte 20.yy’da ortaya çıkan Brecht’in Epik Tiyatrosu, Artaud’nun Vahşet Tiyatrosu ya da Grotowski’nin Yoksul Tiyatrosu gibi kendi dönemlerindeki kalıplaşmış anlayışların dışına çıkmış olan tutumları da kapsadığı görülmektedir.

Alternatif mekân, yalnızca 2000’li yılların tiyatro alanına yeni giren toplulukların üretim yaptığı yere işaret eden bir terim değildir. 1980 sonrası çağdaş sanat alanına bakıldığında ‘alternatif mekân’ fikrinin kendi çabalarıyla var olmaya çalışan yenilikçi ve genç grupların sanat alanında kendilerine yer bulabilmek için geliştirdikleri bir direniş örneği ve karşı-sanat çalışmalarına yönelik kurucu bir eğilim olduğu da söylenebilir. Buna rağmen tiyatrodaki bu anlayışın genel bir kültürel tutum olarak ortaya çıkması 2000’li yıllara gelindiğinde gerçekleşmiştir (Çalikoğlu, 2007). Bu bağlamda çalışma kapsamında alternatif mekân olarak bahsedilen tiyatro mekânı, 2000’li yılların deneysel mekân kurgularını kapsamaktadır.

Alternatif tiyatro mekânı dendiğinde akla geleneksel anlamda tanımlı bir sahne mekânı gelmez. Modern dönemin deneysel ve sorgulayıcı tutumu, mekânın dinamiklerini ve seyirci ile olan ilişkisini etkilemiş ve daha çok mekân üzerinden kendini gösteren bu

değişim “alternatif tiyatro” kavramını ortaya çıkarmıştır. 20.yy’da ortaya çıkan öncü tiyatro akımları ve 21.yy’a da yansıyan deneysel sahnelemeler ile birlikte artık bir yerin tiyatro mekânı olabilmesi için sadece performansı gerçekleştiren bedenlerin ve izleyenin varlığı yeterli hale gelmiştir. Buna en güzel örneklerden biri Peter Brook’un (1990) “Boş Alan” isimli kitabında tiyatro sahnesi ile ilgili söylediği şu sözleridir: “Herhangi bir boş alanı alıp ona sahne diyebilirim. Biri bu boş alanın içinden geçerken başka biri de ona bakar ve bu bir tiyatro eyleminin başlaması için yeterlidir.” Böylesine bir mekânda gerçekleşen kolektif deneyim, neredeyse tiyatronun ortaya çıktığı antik dönemlerdeki ritüellerle aynı niteliklere sahiptir. Mitler ve ritüellerdeki bu yalın ve serbest mekân tutumu, günümüz sanatı ve tiyatrosu için oldukça önemli hale gelmiştir. Bu mekânsal sadeleşme ile birlikte, sınırsız sayıda sahnelemeye imkan verebilecek nitelikteki ‘boş alan’ların sayısı artmış ve kara kutu olarak da adlandırılan ‘black box’ gibi esnek tasarımlara imkan veren, küçük, dikdörtgen ve siyah duvarlarla çevrili sahnelerde performansa göre kurgulanan tiyatrolar yapılmaya başlanmıştır. Bu ve benzeri mekânlarda genellikle hareketli platformlar ve değişken oturma düzenleri kullanılır. 21.yy alternatif tiyatro ortamında deneysel bir performans; kimi zaman bir evin salonunda, kimi zaman çıkmaz bir sokakta, kimi zamansa eski bir hamamda karşımıza çıkabilmektedir. Değişken ve gezgin sahnelerde olduğu kadar, ufak ve sabit oda sahnelerinde de çok çeşitli deneysel kurgulara yer verilebilmektedir.

Dönemin bu mekânsal özgürleşmesi bedeninin kurgudaki önemini arttırmış ve mekânı kuran beden farklı yönleriyle sorgulanmıştır. Bedenin mekânda kazandığı yeni anlamlar ve mekâna kazandırdıkları, performans boyunca bedeninin ve mekânın algısını dönüştürmektedir. Alternatif tiyatro ortamı ve sahneleme biçimleri “Tiyatroda Beden Etkileşimli Mekânın Çözülmesi” başlığı altında Türkiye’deki örnekleri üzerinden ele alınmış ve detaylıca incelenmiştir.

Çalışmanın bu bölümünde geleneksel ve modern anlamda tiyatro mekânının geçirdiği değişimler genel bir çerçevede çizecek biçimde ele alınmıştır. Özellikle modern dönem sonrası sorgulamalarla birlikte var olan tanımların dışına çıkarak yeniden ele alınan tiyatro mekânı, performansla kurduğu ilişki üzerinden değişime uğramıştır. Son dönemde beden üzerinden yapılan çalışmaların yoğunlaşması ile “beden etkileşimli mekân” ve “beden etkileşimli tiyatro” olarak ele alacağımız yeni sahneleme biçimlerinden söz etmeden önce, tiyatrodaki bedenin algısının nasıl değiştiğinden ve genel olarak bedenin mekânda nasıl varlık gösterdiğinden bahsedilmiştir.

## 2.2 Tiyatro Sahnesinde Beden

Tarih boyunca toplulukların geçirdiği sosyal, kültürel, politik ve teknolojik çeşitli değişimler tiyatronun söz söyleme biçimini etkilemiştir. Toplumsal bir sanat olarak toplumun dinamiklerinden oldukça çabuk etkilenen tiyatro, değişen tüm bu olgularla birlikte daima sözü en etkili biçimde söylemenin yollarını aramıştır. Çağdaş tiyatrodaki bu etkili söz söyleme biçimi bedenün imkânları ile sağlanmıştır. Performans ve deneyim kavramlarının önem kazanması ile birlikte tiyatro sahnesinde sınırlarını genişletmeye ve özgürleşmeye başlayan bedenün, tiyatro ile etkileşimini anlayabilmek için öncelikle bedenün geçirdiği fiziksel, duygusal ve zihinsel dönüşümleri anlamak gereklidir. Tiyatro tarihi boyunca mekân, ne kadar bedenün sahnedeki varlığını etkilemişse; beden de geçirdiği kavramsal ya da kurgusal değişimlerle, oyun yazarlığını, sahne mekânını ve ortaya çıkan deneyimi oldukça etkilemiştir. Zaman içerisinde sahnede belli bir role bürünen, mekânın sınırları çerçevesinde hareket eden ve tanımlı, bilindik hareketleri sergileyen bedenün yerini; deneysel formlara bürünen, sahne mekânını varlığıyla yeniden tanımlayan, içgüdülerini ön plana çıkaran ve performatif (edimsel) beden almıştır.

İnsan bedeni sadece doku ve iskelet sisteminden oluşan canlı bir mekânizma olmanın ötesinde, toplumsal ve sosyal bir araçtır. Beden tarihinden bahsederken bedenün zaman içinde geçirdiği fizyolojik değişimlerle birlikte; kültürün, toplumun, bilimin ve alışkanlıkların da bedenün algılanmasında ne gibi değişikliklere yol açtığı göz önünde bulundurulmalıdır. Çalışma kapsamında beden daha çok tiyatro sahnesindeki varlığının kazandığı anlamlar ve oluşturduğu durumlar üzerinden ele alınmıştır. Bu bağlamda bedenün tarih boyu geçirdiği değişimler, bedenün performatif olma hali üzerinden incelenmiştir.

İnsan tarih boyunca sadece doğayı değil kendi bedenini de anlamlandırmaya çalışmıştır. Doğanın hareketlerini anlamakta zorlandığı kadar kendi varoluşunu da anlamakta zorlanmıştır. Bu nedenle sınırsız bir mekânda kendine güvenli sınırlar yaratmış ve topluluklarla birlikte yaşamaya başlamıştır. Doğanın ona sunduklarıyla taklit ve eylem yeteneğini geliştirmiş ve anlam veremediği, korktuğu şeylerle tek başına değil topluluk halinde başa çıkmayı öğrenmiştir. Bu toplulukların ortak paylaşımı olan büyü törenleri zaman içinde toplulukların kültürlerinin bir parçası haline gelmiş ve döngüsel olarak tekrarlanan ritüellere dönüşmüşlerdir. Yani bedenün



korkudan ve bilinmezlikten arınması danslar ve şarkılar eşliğinde gerçekleşmiştir (Oraliş, 2006).

İlk insanlar için büyü, kendilerine doğal düzen içerisinde bir yer edinmenin aracıydı ve bedenlerini, ruhsal bir arınmaya hizmet edecek biçimde kullanırlardı. Ritüellerle birlikte kültürleri ve gelenekleri de zaman içerisinde gelişen ve farklılaşan bu topluluklar, toplumları oluşturan yapı taşlarıdır (Oraliş, 2006). Zaman içerisinde yoğun ve programlı hayat döngülerinin yaşanmaya başlandığı kentlerde varlık gösteren ve belli kurallar çerçevesinde şartlanmış bedenlerin, doğayla ve çevreleri ile kurdukları ilişki oldukça sınırlı hale gelmeye başlamıştır. Kentlerde sınırları fiziksel, sosyal ve toplumsal kurallarla net bir biçimde çizilmiş olan bedenler, doğayla ilişkilerini koparmışlar ve buna bağlı olarak toplu yaşayan bedenler çözülmeye başlayarak yalnızlaşmışlardır. Richard Sennett'e (2002) göre; "*kentsel insan, pasif bedendir.*"

Toplumsal kanun ve gelenekler tarih boyunca özellikle bedenin cinsel yönelimlerini disipline etmeye ve bedeni bir suç unsuru olmaktan uzak tutmaya çalışmıştır. Örneğin 'dans'; dini inançların gündelik hayatın işleyişine yön verdiği dönemlerde, şeytan icadı bir eğlence biçimi olarak görülmekteydi. Fakat tüm yasaklamalara rağmen, özellikle Avrupa toplumunda dans, bedeni çevikleştirmesi ve olumlu anlamda dönüştürmesi sebebiyle en önde gelen bedensel eğlence aracı olarak görülmüştür.

Rönesans'la başlayan ve Aydınlanma döneminde tüm düşüncelere egemen olan akıl, yeni bir beden kültürünün ortaya çıkmasını sağlamıştır. Ritüellere ve benzer gösterilere şüpheyle yaklaşılan bu dönemde beden zihnin varlığı ile şekillenmektedir. 16. yy'da bilimin öne çıkardığı geometri kurallarına paralel olarak bedenin hareketleri düzenlenmeye başlanmıştır ve bu dönemde koreografi kavramı ortaya çıkmıştır. Önceleri daha içgüdüsel hareket eden beden, artık önceden belirlenmiş bir koreografiyi gerçekleştiren bir sahne ögesine dönüşmüştür. Klasik balede koreografi ve geometri birbirlerine hiç olmadığı kadar yaklaşmış ve bedenin hareketleri geometriyle ilişkilenemeye başlamıştır (Corbin, 2008).

Rönesans tiyatrosunda her ne kadar beden yeni anlamlar kazanmış ve koreografiyle ilişkilenebilir olsa da, önemli olan her zaman sözü etkili söyleme ve hitap yeteneğiydi. Bedenin oyundaki mutlak hakimiyeti henüz söz konusu değildi. Beden sadece sözün

ve taklidin aracı olarak sahnede varlık gösteren bir nesneydi. Tiyatronun performatif anlamdaki ilk gerçek dönüşümü belki de bu söz söyleme biçiminin değişmesiydi.

18. yy'da kendini gösteren rasyonalizm ile birlikte hayatın her alanında olduğu gibi tiyatrodaki da gerçeklik algısı ve bunun temsil yolları değişmeye başlamıştır. O zamana kadar süregelen belli başlı sanatsal kalıpların dışına çıkmış ve oyuncunun kendi gerçekliğini sergilemesine yönelik sahneleme çalışmaları yapılmıştır. Bununla birlikte oyunculuk tekniklerinde de değişiklikler yaşanmış ve oyuncudan sadece bir role bürünmesi değil, aynı zamanda detaylı karakter analizleri yaparak eksikliği ve fazlasıyla oldukça gerçekçi oynaması beklenmiştir.

Çağdaş tiyatro düşüncesine gelindiğinde ise beden sanatsal yaratımın en önemli öğelerinden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu dönemde tiyatro sahnesinde bedenin algısını değiştiren birçok farklı sahneleme tekniği ve anlayışı geliştirilmiştir. Bu sahneleme anlayışlarının yarattığı performatif dönüşüm ve sonrasında ortaya çıkan deneysel işler 'Beden Etkileşimli Tiyatro Mekânı' başlığı altında örnekleriyle birlikte incelenmiştir.

### **3. BEDEN ETKİLEŞİMLİ TİYATRO MEKÂNI**

Bu bölüme kadar genel hatlarıyla tiyatro sanatının gerçekleştiği ortam olan mekân ve mekândaki performansı gerçekleştiren beden; etkileşim içinde oldukları durumlar üzerinden ele alınmıştır. Bu bölümde ise tiyatrodaki mekânın bedenle etkileşim biçimlerine örnekler üzerinden değinilmiş ve bu etkileşim; kendisine ortam hazırlayan gelişmelerle birlikte açıklanmaya çalışılmıştır. İçinde bulunduğumuz yüzyılın tiyatro araştırmalarının önemli bir kısmını oluşturan beden ve mekân etkileşimi ile ilgili çalışmalar, ‘beden etkileşimli tiyatro’ adı altında ele alınarak mekânı beden üzerinden ele alan bir tanımlama yapmak amaçlanmıştır.

Tarih boyunca toplumsal bir sanat olarak sürdürülen ve değişen toplumsal değerler, politik meseleler, sanatsal eşikler ve teknolojik gelişmelerden oldukça çabuk etkilenen tiyatro, içinde bulunduğumuz yüzyılda kendi düşüncesini beden üzerinden ortaya koymaya çalışmaktadır. Tiyatrodaki mekânın, zamanın, metnin, kurgunun ve bunun gibi tüm olguların beden üzerinden yeniden sorgulanmaya başlaması modern tiyatro düşüncesi ile birlikte ortaya çıkmış ve günümüz tiyatrosunda beden, oyunu kuran en temel öge haline gelmiştir.

Tiyatral mekânın bedenle etkileşime geçtiği durumları 21.yy tiyatrosu üzerinden inceleyerek, bu etkileşimin mekân algısını nasıl etkilediğini ortaya çıkarmaya çalışan bu çalışmada, dilin ve anlatımın önemli bir aracı haline gelen bedenün oyunun kurgusunda genel olarak hangi yönleriyle ele alındığı ve mekân ile nasıl ilişkiler kurduğu incelenmiştir. Bunun için çağdaş sahnelemede beden ve mekân kavramlarının ön plana çıkmasında önemli rol oynayan bazı öncü isimlerden ve çalışmalarından bahsedilmiştir. Bu çalışmalar incelenirken beden ve mekânın ilişkisi, sahne üzerinde gerçekleşen tiyatro deneyimi esas alınarak ele alınmış ve her iki kavram da bu deneyimi etkileyen bileşenleriyle birlikte incelenmeye çalışılmıştır.

#### **3.1 Çağdaş Sahnelemede Beden ve Mekân İlişkileri**

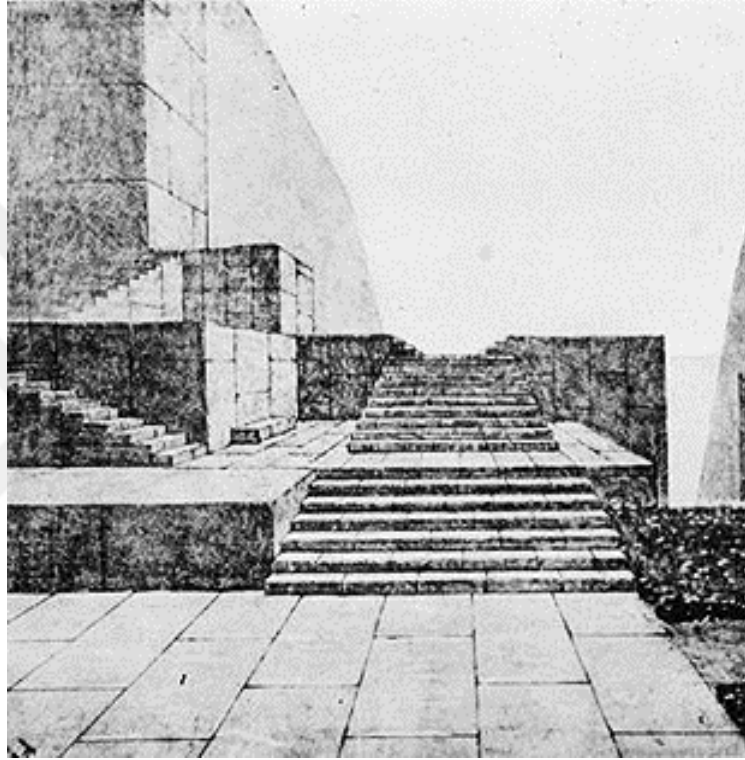
Çağdaş sanatın katı normları kırmaya çalışan özgürlükçü tutumunun tiyatro sahnesine yansması, edebi metnin dayatmalarından uzaklaşmak ve bedenün, yani öznenin, kendi olanaklarını araştırmak yönünde olmuştur. Bu dönemde yönetmenler ve sahne tasarımcıları geleneksel sahneleme anlayışına yenilikçi yorumlar getirmişlerdir. Çağdaş sahnelemenin temellerini atan ilk sorgulamalar performans ve mekânın ilişkisi

üzerine yoğunlaşmıştır. Bu sorgulamaların ve performans odaklı deneysel işlerin ortaya çıkmasına öncülük eden ilk isim ‘birleşik sanat yapıtı’ düşüncesi ile besteci ve tiyatrocü Richard Wagner’dir (Dahlhaus, 1992). Wagner (1849), birleşik sanat yapıtı tanımlaması ile çeşitli sanat dallarını kendi özgün varlıklarından da uzaklaştırmadan birleştirmeyi amaçlamıştır. Ona göre bu birleşmeye katılan bütün sanatlar, kendi tekilliklerini de koruyarak ortak bir amacın gerçekleşmesine hizmet etmelidirler. Wagner’in bu “ortak sanat yapıtı” (*gesamtkunstwerk*) kavramı 20.yy’ın pek çok sahne akımı için yol gösterici olmuştur. Çağımızda bir yapıtın sahnelenmesinde ilk aşamayı oluşturan, tüm yapıtı özgü bir sahneleme düşüncesi ve planlamasının yapılması fikri “ortak sanat yapıtı” ile ortaya çıkmıştır.

İlk kez Wagner’in uyguladığı, tiyatrodaki çağdaş sahneleme için atılmış önemli adımlardan biri, sahnelemeye bütünlük kazandıracak tek bir sanatçının varlığıdır. Wagner’in bu talebini dile getirdiği dönemde sahnede rejî düşüncesi bile henüz yerleşmemişti; fakat Wagner bu duruma karşı çıkarak kendi tiyatrosunda yönetmenlik yapmıştır. Wagner’in çağdaş sahnelemeye getirdiği bir diğer yenilik ise oyuncu ve seyirci ilişkisindeki keskin kopukluktur. Gerçek olan seyircinin dünyası ile kurmaca olan oyuncunun dünyasını birbirinden olabildiğinde ayırmak için sahneyi yapay bir yanılısama ile seyirciden uzaklaştıran bir mimari dili tercih etmiştir. Tarihte ilk kez oyun sırasında salon ışıkları karartılmıştır. Salon ışıkları açıldığında seyirci için sahnedeki büyüdü dünyanın yanılısaması biter ve seyirci kendi gerçekliğine döner. Wagner’in sahneye koyduğu yapıtların en büyük çelişkisi dekorda ortaya çıkmaktadır. Bütüncül bir estetik görüşü savunmasına rağmen dekor uygulamasına bunu yansıtamamıştır. Sahnede bütünlük ve uyuma önem veren bir diğer isim olan Adolphe Appia (1862-1928), bu çelişkinin farkına varmış ve oyuncu ile dekor arasındaki uyumu sağlamak için çalışmalar yapmaya başlamıştır. Onun için oyuncu ve dekor sahne tasarımında bir bütün olarak algılanmalı ve oyuncu dekorun önünde değil, içinde olmalıdır (Nutku, 2008). Bu anlayışla birlikte oyuncu da bir dekor gibi ele alınmaya başlanmış ve oyuncunun sahnedeki diğer nesnelere kurduğu ilişki üzerine bütüncül denemeler yapılmıştır.

Işık, hareket, ve üç boyutlu dekor çalışmaları ile bütüncül sahne tasarımına bedeni de dahil ederek Wagner’in düşüncesine önemli katkılar sağlayan sahne tasarımcısı Adolphe Appia’nın sahne kuramında oyuncu hep odak noktasıdır (Candan, 2013). Sahnede insan bedeninin varlığını yüceltir ve diğer bütün öğeleri bedene ve

performansın gerektirdiklerine hizmet etmeleri için kullanır. Bu sebeple sahnede oyuncu dışında ona hizmet eden tüm dekor, hareketin biçimine yön verecek olan çeşitli platformlardır. 1909 yılında ‘ritmik uzamlar’ adını verdiği soyut çizimlerinde eğimli yüzeyler, merdivenler ve farklı yüksekliklerde platformların yer aldığı görülmektedir (Şekil 3.1). Bu sahne tasarımını geleneksel sahne dekorundan ayıran şey; platformların ve merdivenlerin bir mekânı tasvir etmek için değil, beden hareket imkânını çoğaltmak ve kurgulamak için tasarlanmış olmalarıdır.



**Şekil 3.1** : Appia'nın Ritmik Uzamları (Url-6)

İnsan bedenini sahnede yücelten ve bu bağlamda sahneleme anlayışının değişmesine öncülük eden bir başka isim Appia'yı da çok fazla etkilemiş olan Jacques Dalcroze (1865-1950)'dur. Öğretileri genellikle zaman ve hareket ilişkisi üzerine kuruludur. Mitolojik öyküleri ve karakterleri kullanarak sözsüz gösteriler üzerine çalışmıştır. Dalcroze'un hareket eğitimi yöntemi olan ve “Euritmi” adını verdiği dans jimnastiği; müzikal ritimlerin uyandırdığı duygular üzerine odaklanır ve bunları tavırlara ve jeste dönüştürür (Candan, 2013) (Şekil 3.2). “Euritmi”de amaç müziği yorumlamak değil onu hareket sürelerine dönüştürmektir. Bu tür hareketler temel unsurlarına dek damıtılmış oldukları için performans sırasında beden aracılığı ile güçlü psikolojik çağrışımlar uyandırmaktadırlar.



**Şekil 3.2 : Çağdaş bir Euritmi uyarlaması (Url-7)**

Dalcroze ile Appia birbirinden farklı bir çok deneysel çalışmada işbirliği yapmışlar ve birlikte oyunlar sergilemişlerdir. Dalcroze “euritmi” öğretisini Appia’nın “ritmik uzamlar”ını sahneye uyarlayarak uygulamıştır. Appia ise operalarında bile “euritmi”yi eğitsel bir temel olarak kullanmayı sürdürmüştür. Appia, Dalcroze’un kuramlarını radikal biçimleriyle yeni bir tiyatro anlayışı olarak görmüş ve şunları söylemiştir:

*“Beden ve akıl arasında tek başına uyum yaratabilecek iletişim noktası kaybolmuştur. Euritmi bunu yeniden bulmaya çalışacaktır. Tiyatro için büyük önemi de buradan kaynaklanmaktadır. İçimizde, kendi tenimizdeki ritmin uyanışı, çağdaş sanatımız, özellikle de sahne sanatlarımızın büyük bir bölümü için ölüm çanıdır.”* (Appia, 1960)

### **3.2 Performatif Dönüşüm ve Öncü Akımlar**

‘Performans’ kavramı; 1970’li yıllarda sanat çevrelerinde adından söz ettirmeye başlamış ve 20. yy başlarında avangart akımların önderliğinde, özellikle bedeni ve beden işlevleri ile ilgili olanı konu alarak tüm sanat dallarını etkileyecek biçimde gelişmiştir. Performatif olan ise, sanatın anlık, orada ve o an var olup ardından yok olma özelliğini anlatmaktadır. Gösteri sanatlarının, müziğin doğasından kaynaklanan gelip geçicilik özelliği, oluş sürecinin zaman-mekân boyutu dışına taşan (yazılı metin, nota dışında) kalıcı bir kanıt bırakmaz. Plastik sanatlardan (resim, yontu, vb.) en büyük farkları buradadır. Öte yandan plastik sanatlar da performatif özellik içermekten kaçınmazlar. Resmin etki yarattığı an, algılayıcı ile sanat yapıtı arasında yaşanan performatif bir andır denilebilir (Candan, 2013).

20. yy sonlarına doğru gelişen yeni dijital teknolojiler sanatın anlık ve geçici var olma durumunu destekler nitelikleriyle, avangart akımların başlattığı bu performatif eğilimi farklı ve özgün biçimlerde devam ettirmişlerdir. Sanatın performatif olma halinin önem kazanmasıyla tiyatrodaki yazınsal araçların önceliği azalmış ve performansın gerçekliği yansıtmaya biçimleri beden ve mekân üzerinden yeni kavrayışlar yaratılarak ele alınmıştır.

Tarih boyunca tiyatro için sözlü metin her zaman önemli olmuştur; fakat öncelik o metni sahneye koyacak olan oyunculadadır. Metne kimi zaman hizmet eden, kimi zaman taklit eden ya da rolüne tüm gerçekçiliği ile bürünen oyuncu, içinde bulunduğumuz dijital çağda artık yazılı ve sözlü dilin dayatmalarından arınmış ve beden sahnedeki performatif deneyimin hem öznesi hem de nesnesi olarak yeniden keşfedilmeye başlanmıştır. Bununla birlikte bedensel okuryazarlık kavramı ortaya çıkmıştır. Okuryazarlık, en temel anlamda farklı duyarlar üzerinden kaydetmek, biriktirmek ve aktarmak yoluyla ulaşılan bilgileri işlemek anlamına gelmektedir (Bleeker, 2010). Bedensel okuryazarlık ise bu süreçlerin bedensel doğasına işaret eder ve biyo-kültürel-teknolojik yeni bir zihinsel kavrayışı gerektirir. Çünkü doğal ve özgün bir zihin hali diye bir şey söz konusu olamaz. Zihnin dediğimiz şey, en baştan bu yana öncelikle insan bedeninin dış dünyayla karşılaşmasıdır (Eagleman, 2011).

Sonuç olarak tiyatrodaki gerçekleşen bu performatif dönüşüm bedeni, sahne mekânındaki deneyimin temel ögesi haline getirmiştir. Bedenin sahnedeki varlığı sorgulanarak ve keskin hatlarla kurallı biçimde tanımlanmadan yorumlanmış ve aynı zamanda bu durum deneysel diyebileceğimiz tiyatro üretiminin de zenginleşmesine ortam sağlamıştır. Tiyatronun performans odaklı dönüşümü, mekânın ele alınış biçimlerini çoğaltarak tiyatronun oldukça üretken bir döneme girmesine de öncülük etmiştir.

20.yy sahneleme anlayışının gelişiminde belli başlı akımların önemli rol oynadığı söylenebilir. Bunlar tarihsel avangart olarak nitelendirilen ve genel olarak sanatın halktan kopukluğuna ve burjuva sanatına bir karşı duruş olarak ortaya çıkmış olan akımlardır. Fütürizm, Dışavurumculuk, Dada, Gerçeküstücülük ve Bauhaus olarak isimlendirilmiş olan bu akımlar; toplumun belli sınıflarına hitap eden, halktan kopuk olan sanata ve bu sanatın tüm yerleşmiş tanımlamalarına karşı çıkarlar.

Tiyatro sanatı 20.yy'da tarihsel avangart akımların etkisiyle birlikte; beden, mekan ve performans olguları çevresinde deneysel birtakım çalışmalar ve kuramsal sorgulamalar ile kökten bir değişime uğramıştır. Avangart tiyatro dönemi olarak da bahsedebileceğimiz bu dönemde, var olan ve doğruluğu kabul edilmiş her şey sorgulanmış ve bu sorgulamalar yeni ve deneysel çalışmaların önünü açmıştır. Bu dönemde tiyatro sahnesinde performansın etkinliği artmış ve tiyatral metin performansa hizmet eden bir araç halini almıştır. Tiyatro araştırmaları; performansa ve oyuncuya yönelmiş, bu sebeple performatif dönüşümün gerçekleşmesi bağlamında ele alabileceğimiz çalışmalara imza atılmıştır.

Tarihsel avangart akımların tümünün en belirgin ortak özelliği gerçekçiliğe ve doğal olana karşı olmalarıdır. Dışavurumculukta gerçekliğin çarpıtılmasına, gerçeküstücülükte bilinçaltının kendiliğinden sanat yapıtına girmesine, fütürizmde doğa yerine makinanın yüceltilmesine tanık oluruz (Candan, 2013). 20.yy sanatı için önemli yer tutan bu öncü akımlar tüm sanatlarda olduğu gibi tiyatrodada da yeni ve verimli bir dönemin itici gücü olmuşlardır.

Fütürizm, 1909'da İtalyan şair Filippo Tommaso Marinetti'nin (1876-1944) Paris'te yayımlanan Figaro gazetesine yazdığı bir manifestoyla (Le Futurisme) başlamıştır (Carlson, 2013). Fütüristler durağan sanat yapıtlarından uzak duran, hareketli ve performatif bir sanatsal eğilimi benimsemişlerdir. Fütürizmin tiyatro sahnesinde oluşturmak istediği eşzamanlı ve zamandışı bir mekân algısıdır. Marinetti fütürist manifestoyu yayınladıktan hemen sonra, bunu destekler nitelikte bir oyun ortaya koymuştur. Demokrasiyi alaycı bir şekilde ele alan *Roi Bombance* isimli oyunda kahraman, sindirim sistemindeki yiyenler ve yenilenlerin savaşının farkına vararak kendini öldürmektedir. Seyircilerin oyunla ilgili eleştirilerinde göze çarpan detaylar; genel olarak sindirim sistemi benzetmesinin şaşırtıcı bulunması ve seyirci tarafından takdir edilmesiyle birlikte, alaycı ve abartılı sahnelerin uzunluğunun seyircinin sıkılmasına sebep olmasıdır (Daly, Insinga, 2012). Oyun genel hatlarıyla uzun ve yorucu olarak nitelendirilen bir performans üzerine kurulu olsa da; mekânın zamandışı niteliği ve aynı zamanda oyuncunun soyut mekânla etkileşimi, fütürist sahnelemenin dinamiklerini oluşturan temel unsurlardır. Fütürist sahnede soyut mekân ile birlikte bedenin ele alınışı ise oldukça mekaniktir. Genel olarak fütürist sahnede beden zamandışı bir mekânda yalnızdır. Bedenin mekânla ilişkisi; oyuncunun yaşadıkları ve



deneyimleri üzerinden değil; düşler ve çağrışımların soyut yansımaları üzerinden, mekânîk beden ve sahne tasarımları ile kurulmuştur (Brauneck, 1993).

Manifesto şeklinde ortaya çıkan fütürist akım daha çok sokaklarda gerçekleşen protesto eylemleri biçiminde varlığını devam ettirmiştir. Bu eylemler sanatsal performanslar olarak gerçekleşmiş ve kavganın, taşkınlığın egemen olduğu kolektif performanslar yaratılmıştır. Seyirci eyleme her aşamasında dahildir, dahil olmayan seyirci kışkırtılır. Fütürist dönem tiyatrosunda seyircinin içe dönük olması değil, saldırgan ve katılımcı olması tercih edilir. Bu tutum daha sonra ortaya çıkan Dada akımının da temellerini oluşturmuştur.

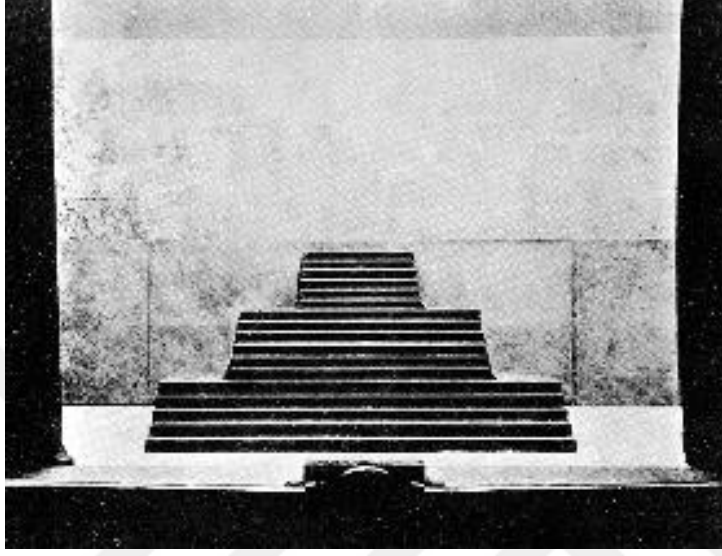
Kökleri resim sanatına dayanan Dışavurumcu akımda ise temel amaç; gerçek olanın biçimini bozup sanatçının iç dünyası ile harmanlayarak, duyguların daha iyi tasvir edilmesini sağlamaktır. Almanya ve Avusturya'da ortaya çıkan ve bir eyleme dönüşen bu akımın ressamı, sanatın nesnesi olan doğaya tamamen gözlerini kapamış ve kendi ruhsal dünyalarının dışavurumunu resmetmişlerdir (Read, 1960).

Dışavurumcu akımın tiyatro sahnesine yansımaları ise sahnedeki olayların odak konumunda olan birinin öznel bakışı ile aktarılması şeklinde olmuştur. Tiyatroda dışavurumculuğun ilk izleri İskandinav yazar August Strindberg'in (1849-1912) uyguladığı tek perdelik yapı ve durak tekniğinde görülmektedir (Innes, 2010). Yazarın oyunlarında, aynı düşlerdeki gibi belli bir kronoloji ve süreklilik içermeyen sıçramalı bir zaman akışı vardır. Oyuncunun amacı, kendini kişiliğinin tüm özelliklerinden soyamak ve bedenini ruhsal varlığını dışa vuran bir araç haline getirmektir.

Dışavurumcu tiyatrodaki düşler ve mitlerin önemli yer tuttuğunu söyleyebiliriz. Sahnede oyuncu daima kendini oynamakta ve ruhsal varlığını tüm mistik yönleriyle ortaya çıkarmaya çalışmaktadır. Bedensel anlatım simgelere indirgenmiştir ve sahnedeki gerilim oyuncunun bu simgeleri temsil etmesi ile yaratılmaktadır (Innes, 2010). Bu durum tarih öncesi ritüellerin ve topluluk ayinlerinin yapısını anımsatmakta ve benzer kolektif performanslarda olduğu gibi bedenlerin mistik yönlerini dışa vurumu ve diğerleriyle etkileşim biçimleri önem kazanmaktadır.

Dışavurumcu sahnenin mekânında ise Appia'nın sahnesinde olduğu gibi sosyal ortamdaki yoksun, çıplak, basamaklardan ve platformlardan oluşan bir sahne kurgusu tercih edilmiştir. Bu sahne biçiminin gelişiminde büyük önem taşıyan yönetmenlerden biri Berlin Devlet Tiyatrosu'nun sanat yönetmenliğini yapmış olan Leopold

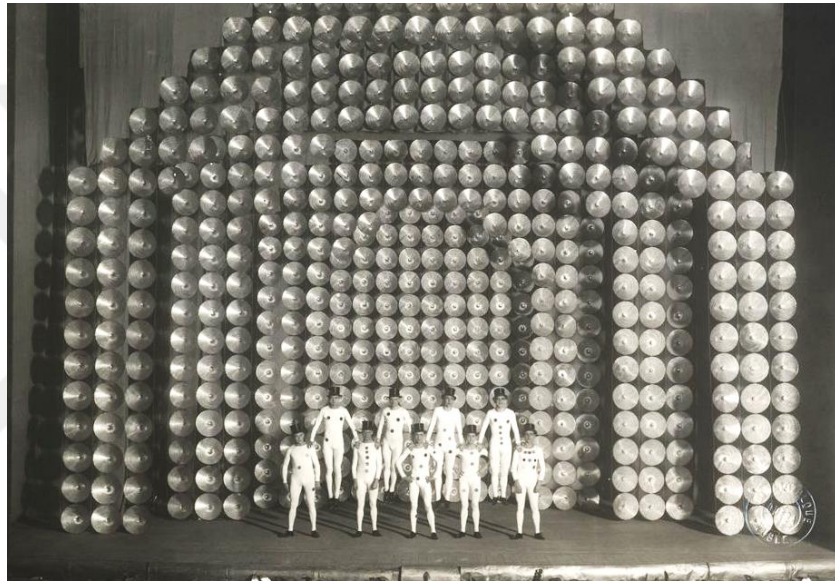
Jessner'dir (1878-1945). Jessner'in sahnesi simgesel renklerle ve basamaklarla donanmış bir mekândan ibarettir (Şekil 3.3). Bu soyut sahne üzerinde geçerli olan temel rejî ilkesi ise gerçeğin dozunun olabildiğince abartılmasıdır (Rühle,1980). Jessner'in soyut sahne mekânı bu tarz bir performansın hareket ve duruşlarına imkân sağlayacak biçimde karşımıza çıkmaktadır.



**Şekil 3.3** : Leopold Jessner'in sahne tasarımlarından bir örnek (Url-8)

Birinci Dünya Savaşı öncesi yıllarda Almanya'da gece hayatında önemli yeri olan Kabare tiyatrolarında, danslı, şiirli, müzikli eğlenceler yapılmaktaydı. Bunlarla birlikte Kabarelerde bir araya gelen sanatçılar, düşünürler ve yazarlar çeşitli etkinlikler, okumalar ve tartışmalar gerçekleştirirlerdi. İsviçre'nin Cenevre şehrinde bulunan Cabaret Voltaire'de filizlenen Dada hareketi, dönemin Kabare kültürü üzerinde oldukça etkili olmuştur. Bu hareketin öncüleri, dünyanın en doğal hali olarak gördükleri delilik halini, aklın ve mantığın yerine geçerli kılmayı amaç edinmişlerdir; ancak Dada'nın bütünüyle karşıt yaklaşımlarında bile spontanlık, sezgisel karşılık, yaratıcı akıldışılık ve doğruluk gibi değerlere de rastlandığı görülmektedir (Schultz, 1951). Fransız yazar Tristan Tzara (1896-1963) Dadaizm ile ilgili şunları söylemiştir: *"Nefretin her ürünü, ailenin reddi anlamına gelme olasılığı taşır ve Dada'dır. Tüm varlığını yıkıcı eyleme bağlayan bir protesto Dada; bugüne kadar reddedilen tüm araçların bilgisi, rahat uzlaşmanın utangaç yüzü cinselliği ve iyi tavırlar: Dada; yaratamayanların dansı olan mantığın kaldırılması... Dada; hafızanın yürürlükten kaldırılması... Dada: geleceğin yürürlükten kaldırılması: Dada; spontanlığın o anlık ürünü olan her tanrıya sorgusuz ve sualsiz inanma."* (Tzara, 1918).

Dadacı sahneleme daha çok müzikal icralar üzerine gelişmiştir. Burada bahsettiğimiz müzik, gürültü ya da uğultu olarak adlandırabileceğimiz nitelikte seslerden oluşmaktadır. Dadaların deneysel işlerinde uğultu ile birlikte gerçekleşen dans ve bale performansları rastlantısal kompozisyonlar oluşturmaktadır. Picabia'nın 1924 tarihli *Relâche* balesinde (Şekil 3.4) sahnedeki aksiyonun içine, Cranach'ın Adem ve Havva'sının bir canlı tablosu, klipler ve seyircinin gözüne tutulan kör edici ışıklar gibi çeşitli rastlantısal performanslar yerleştirilmiştir (Camfield, 1979). Sahneleme anlayışı ile aynı zamanda Gerçeküstücü akımın da iyi örneklerinden biridir. Yerleştirilen rastlantısal öğelere rağmen bütünselliğini kaybetmemiş bir oyundur.



**Şekil 3.4:** Relâche Balesi (Url-9)

Dönemin bir diğer önemli tutumu olan Gerçeküstüçülük, şair Andre Breton'un yayınladığı bir bildiriye şöyle tanımlanmıştır: “*Gerçeküstüçülük, saf psişik otomatizmdir. Düşüncenin gerçek işlevlerini sözlü veya yazılı olarak ya da başka bir yolla ifade etme girişimi, herhangi bir model ya da estetik ön koşullandırmaya bağlanmadan, mantık kontrolü de olmaksızın düşüncenin yönlendirilmesidir*” (Passeron, 1996). Tiyatroda Gerçeküstüçülük farklı sanatçılar tarafından farklı biçimlerde ele alınmış olsa da, Antonin Artaud ile Roger Vitrac'ın 1927'de birlikte kurdukları Theatre Alfred Jarry ile birlikte yerleşik düzene geçmiştir. Bu tiyatro topluluğu sadece gerçeküstücü sahneleme çalışmaları yaparak kendinden önceki sahneleme ve rejî anlayışına da katkıda bulunmuşlardır. Oyunları daha çok kısa ve zor sahnelerle dolu, anıların ve düşlerin soyut kavramlarıyla yüklü karmaşık

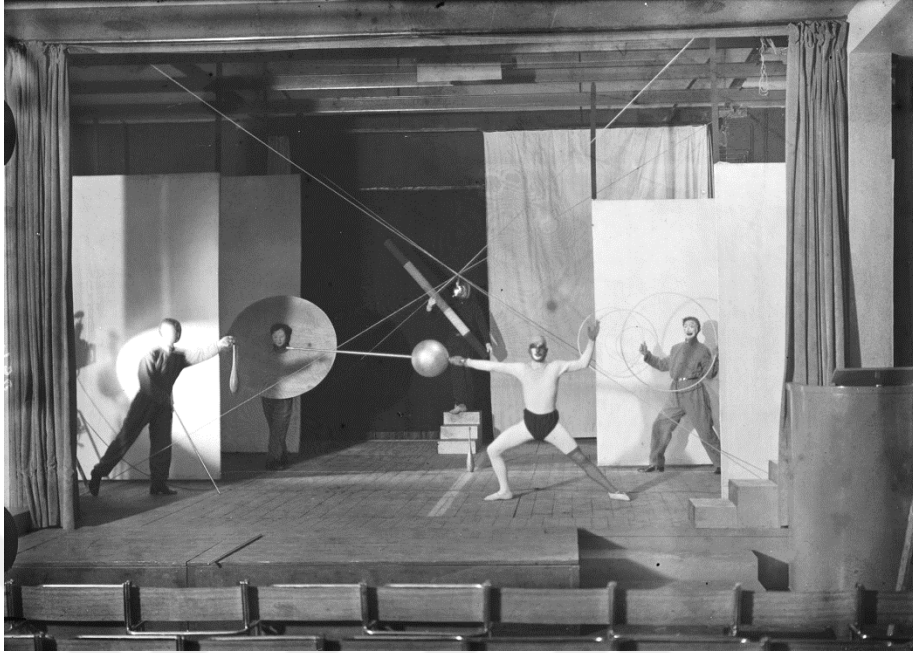
performanslardan oluşmaktadır. Sahne mekânı ise bu düşlerin gerçekleşmesine olanak sağlayacak Dadacıların sahnesinde de gördüğümüz nitelikleri taşımaktadır.

Birinci Dünya Savaşı sonrası her alanda hızlı bir yenilenme sürecine giren Avrupa'da endüstrileşmeyi sanat ve mimarlıkla birlikte eğitim süreçlerine de dahil ederek adını hızlıca duyurmuş olan Bauhaus akımı, sanat yaşamında köklü değişimlere yol açmıştır. Akım 1918'de Almanya'nın Weimar kentinde açılan okulun ismiyle anılmaktadır. Mimar Walter Gropius'un öncülüğünde kurulan okulun kuruluş bildirgesinde tüm sanatları bir araya getirme düşüncesi dile getirilmiş ve sanatçılara bunun için çağrı yapılmıştır. Bauhaus'un çağrısına cevaben okulda ders vermeye başlayan sanatçılardan bazıları; Paul Klee, Wassily Kandinsky, Oskar Schlemmer, Alma Buscher, Laszlo Moholy-Nagy vb. isimlerdir. Yenilikçi sanat görüşleri sebebiyle ağır eleştirilere hedef olan okul 1925'te Dessau'ya taşınmış ve 1930 yılında okul yöneticiliğine mimar Mies van der Rohe geçmiştir. 1932'de kısa bir süre Berlin'de varlığını sürdüren okul, ağır eleştiriler ve baskılara dayanamayarak 1933'te kapanmak zorunda kalmıştır (Droste, 1998).

Bauhaus'un savunduğu temelde bütünlüklü bir sanat düşüncesiydi ve en bütünlüklü sanat mimarlık olarak görülüyordu. Bünyesinde mimarlık ve mekân araştırmaları atölyeleriyle birlikte, sahne atölyesini de barındırıyordu. Oskar Schlemmer'in yönettiği sahne atölyesi, sahne mekânı ve performans ile ilgili öncü çalışmaları ve denemeleri ile Bauhaus'un tiyatro ve sahne tasarımı alanında da adını duyurmasına sebep olmuştur.

Schlemmer tiyatro atölyesindeki mekân ve performansa ilişkin denemelerini daha çok mekanik devinim arayışları olarak sürdürmüştür. İnsan bedenini mekanik bir bakış açısı ile inceleyen Bauhaus tiyatrosu, temelinde sanat, teknoloji ve endüstrileşme olan Bauhaus duyarlılığı ile oldukça uyumlu ilerlemiştir. Bauhaus tiyatro atölyelerinde, insanın tüm fiziksel varlığı ile meydana getirdiği bütün hareketler incelemeye alınır ve beden kozmik bir varlık olarak görülür (Gropius, 2002). İnsan bedeninin yaşama alanındaki hacimleri, oyuna dair ölçülerin belirlenmesindeki en önemli faktörlerden biridir. Mekansal özellikler yalnızca bedenin geometrik boyutları ile oluşturulmaz; hareket eden bedenin yarattığı hacim de mekânın bir ögesi halini alır. Bu ilişki sahne mekânını ortaya çıkaran mimarlar tarafından incelenmiş ve bedenin etki alanına giren hacimlerin çok yönlülüğü ve etkileşimi Bauhaus sahne tasarımcıları için temel araştırma noktalarından biri olmuştur. Oskar Schlemmer de sahne çizimlerinde

bedenin mekân tarafından sarmalanışına yer vermekte ve bedeni mekânın geometrik biçimleriyle birlikte ele almaktadır (Droste,1998).



**Şekil 3.5 :** Oskar Schlemmer'in sahne tasarımlarından bir örnek (Url-10)

Bir çeşit tiyatro laboratuvarı oluşturan Schlemmer, atölyelerinde bedeni mekanik bir nesneye dönüştüren kostümler ile çalışıyordu ve bedenin malzeme ile ilişkilene biçimleri üzerine denemeler yapıyordu (Şekil 3.5). Bu denemeler daha çok dans koreografileri üzerinden devam etmiştir. Dans eden bedenin mekanik hareket kurallarına bağlı kılınmasıyla ortaya çıkan koreografi “dans konstrüktivizmi” olarak ele alınmıştır (Droste, 1998). Kısa bölümlerden oluşan parçalı yapısı, mekanik dans figürleri ve kostüm çeşitliliği ile ön plana çıkan yapıtlar, Schlemmer'in Uzakdoğu kukla gösterileri, sirk ve varyete tiyatrosu gibi türlere olan ilgisini de yansıtmaktadır.

Schlemmer'in oyunlarını sahnelediği yer genellikle basit bir dikdörtgen sahne platformuydu. Bauhaus sahnesi için çok amaçlı ve oyuna göre değişkenlik gösteren birçok Bauhaus tiyatrosu tasarlanmış olsa da, gerek maddi imkânsızlıklar gerekse yapım tekniklerinin zorluğu sebebiyle hiçbiri hayata geçmemiştir.

Sonuç olarak 20. yy tiyatro ortamı için önemli ve öncü adımlar olarak ele alabileceğimiz bu çalışmaların genel ve ortak amacı, sanatın gündelik hayattan ve halktan kopukluğunu gidermek olmuştur. Tarihsel avangart akımların tiyatro ve sahne tasarımına olan etkisi, temelde bu akımların ortaya çıktıkları sosyo-politik ortamla da oldukça bağlantılıdır. Savaş sonrası yeni bir yaşam özlemi duyan ve endüstri

devriminin etkisiyle hızlı bir gelişme dönemi yaşayan Avrupa'da ekonomik gücünü yitiren burjuva sınıfının sanatla olan birlikteliği bozulmuş ve sanatta sınıfsız bir özgürleşme yaşanmıştır. Tarihsel avangart akımlar da özgür ve kalıpların dışında sahne denemeleri ve tiyatro araştırmaları ile Avrupa'nın yeni sanatsal ortamını oluşturmaya başlamışlardır.

Farklı yönleriyle ele aldığımız bu akımların belli başlı ortak özellikleri yineledikleri görülmektedir. Doğal ve gerçekçi olana karşı çıkmak ortak bir amaçtır. Dadacılar ve Dışavurumcular bu karşı çıkışı kabare gösterilerinde gerçekleştirmişlerdir. Fütüristler, kısa gösterim (performans) türünü ilk olarak ortaya çıkaranlardır. Gerçeküstücü akımın yapıtlarında ise sirk, vodvil, pantomim, dans ve yeni bir sanat dalı olan film, bir derleme meydana getirecek şekilde kullanılmıştır. Bauhaus deneysel tiyatro çalışmalarında da tiyatronun temel öğeleri, hareket halindeki insan bedeni ve mekânın matematiksel boyutlarının bedenle ilişkisi araştırılmıştır. Böylece tiyatronun bir önceki yüzyıldaki gelişiminde üzerinde durulmamış anlatım olanakları bu dönemde gündeme gelmiştir. Burjuvazinin kendini gözlemlediği, dramatik ve yanılsamacı yapıtlar yerine daha geniş halk kitlelerine seslenebilen farklı bir tiyatro biçimi ortaya çıkmıştır. Bütün bu gelişmelerin ışığında avangart akımların sahne sanatına en büyük katkısı, tiyatronun yüzlerce yıllık betimleyici işlevini bir kenara atarak; anlık, performatif ve gelip geçici varlığı ile öne çıkmasını sağlamak olmuştur (Candan, 2013).

### **3.3. Tiyatronun Bedensel Devrimi**

Sahnede bedenin varlığı tiyatro sanatı için her zaman önemliydi; fakat çağdaş sahneleme ile birlikte beden, tiyatro sahnesi için odak noktası haline gelmiştir. Bu dönüşüm, performans sanatının ve beraberinde getirdiği tüm kavramsal ve pratik sanatsal tutumların çağdaş sanata nüfuz etmesiyle ivme kazanmıştır. Performans sanatının ilk dönemlerinde tasarlanan bir nesne gibi ele alınan beden, zaman içinde sahnede yaratıcı ve tasarlayan bir özneye dönüşmüş ve tiyatro için oyunu kuran temel öğelerden biri haline gelmiştir. Özne ve nesne ikilemindeki yeri zaman içinde değişiklik gösterse de bu muğlaklıkla birlikte tiyatro sahnesindeki beden, yeni ve yaratıcı bir döneme girmiştir. Çağdaş sanatın en önemli anlatım araçlarından biri olan beden, tiyatrodaki mekânı ve oyunu etkisi altına alan, bazen oyunu kuran, bazen de mekânı niteleyen önemli bir anlatım aracı olarak önem kazanmış ve 21. yy tiyatro

üretimi içinde de bu yerini korumuştur. Çalışmanın bu bölümünde tiyatrodaki beden ve mekânla ilgili sorgulamaların ve deneysel çalışmaların hız kazandığı “Avangart Tiyatro” döneminin tiyatrocu ve yönetmenleri, öncü çalışmaları ile birlikte ele alınmıştır. Bu çalışmalar, bedene ve mekâna özgü açılımlar getiren işlerle birlikte, bu açılımların önünü açan öncü sahne çalışmalarını da içermektedir.

Tiyatrodaki beden ve mekân ilişkisini sorgulayan ilk çalışmalar Wagner’in birleşik sanat yapıtı ile başlamış ve 20. yy’da onun getirdiği yeniliklerin üzerine farklı açılımlar yaparak gelişmiş olan tarihsel avangart akımlar ile devam etmiştir. Daha çok tiyatrodaki oyuncu-seyirci ilişkisini ve sahne mekânının olanaklarını sorgulayan tarihsel avangart akımlar, tüm deneysel tiyatro hareketlerinin, modern dönem sonrası alternatif gösterim sanatlarının ve 21. yy sahneleme anlayışının temel dayanağını oluşturmuşlardır. Performans sanatının tiyatro sahnesinde daha etkin rol oynaması ve avangart akımların da etkisiyle; daha özgür, anlık, süreç odaklı ve performatif bir sahneleme biçimi ortaya çıkmıştır. Çalışma kapsamında bu yeni performatif sahneleme biçimleri, beden ve mekânı ele alışları üzerinden incelenmiştir. Avangart tiyatro dönemi olarak adlandırılan dönemde ortaya çıkan her yeni anlayış kendi özgün tiyatro biçimini yaratmıştır. Bu sebeple bu bölümde yer alan örneklerin tümü belli bir döneme gönderme yapmadan ‘deneysel tiyatro çalışmaları’ adı altında ele alınmış ve bu bağlamda incelenmiştir.

Wagner’in bütüncül sanat anlayışı ve performans sanatlarının tiyatroya girişi ile birlikte, sanat yapıtı bitmiş bir nesne olarak değil bir süreç olarak ele alınmaya başlamıştır. Bu sürecin tasarlanmasında oyuncu hikâyenin anlatılması için bir aracı görevi görmekten çok, ana yaratıcı unsur haline almıştır. Yönetmenliğin ortaya çıkması ve yaratıcı oyuncunun bireysel belleğini yaratım sürecine dahil etmesi, beden etkileşimli tiyatro çalışmalarının gelişme göstereceği temel eksenini yaratmıştır. Bu bölümde ele alınan bu çalışmalar beden, mekân ve performans ekseninde kalacak şekilde incelenmiştir.

### **3.3.1. Meyerhold ve Biyomekanik Oyunculuk**

Rus sahne sanatçısı Konstantin Stanislavski (1863-1938)’nin öğrencisi olan Vsevolod Meyerhold (1874-1940), Stanislavski’nin oyuncunun yaratıcı yönünü ortaya çıkarmaya çalışan çalışmalarından oldukça etkilenmiş olsa da hocasının sahneleme anlayışına çok ters düşen çalışmalara da imza atmıştır. ‘Duygu belleği’ kavramını

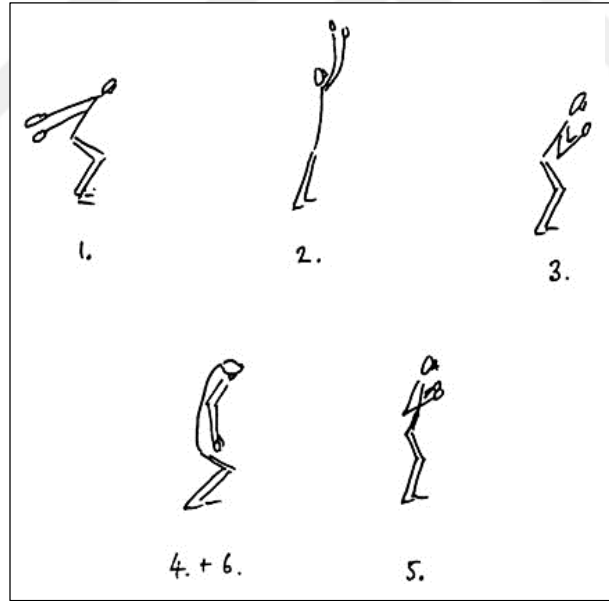
tiyatroya kazandıran çalışmalarıyla, tüm sahne sanatçıları ve yönetmenleri etkilemiş bir isim olan Stanislavski, 1906 yılında başladığı ve ‘oyunculüğün grameri’ olarak adlandırdığı çalışmalarla sadece Meyerhold’ü değil tüm tiyatro çevrelerini uzun yıllar meşgul edecek olan yöntemler geliştirmiştir (Carnicke, 2006). Stanislavski’nin çalışmalarında en önemli nokta, oyuncunun sahnede kendi duygularından ve anılarından oluşan dünyayı oyuna yansıtmasıdır. Bunun için provalar sırasında oyuncunun yazılı metni oynarken ortaya çıkardığı rastlantısal hareketler, olaylara verdiği özgün tepki ve yinelemeler yavaş yavaş performansın kendisini ortaya çıkarmaktadır. Oyuncu bu performans sırasında seyircinin varlığını tamamen gözardı etmeli ve kendine yoğunlaşmalıdır ki özgün bir bedensel performansa ulaşabilsin.

Stanislavski’nin oyunculuk yönteminde en önemli aşamalardan biri oyuncunun duygu belleğini bedenselleştirmesi ve gözle görülür hale getirerek performansı duygu belleği ile kurmasıdır (Stanislavski, 1992). Bedenin tasarlanan bir obje olarak değil, tasarlayan bir özne olarak sahnede varlık göstermesi, tüm beden etkileşimli tiyatro çalışmalarını etkilemiş olan bir anlayıştır. Bu yeni anlayışın benimsenmesi ile birlikte, kendi oyununu kuran beden kimi zaman kendi mekânını da kurmakta, kimi zaman da mevcut mekânsal kurguyu bedenin imkânları ile sorgulatmaya çalışmaktadır.

Meyerhold’e (1989) göre Stanislavski’nin oyuncuyu seyirciden tamamıyla ayıran yanılmacı sahnesi, seyircinin yaratıcı katılımcı olarak varlığını gözardı etmektedir. Meyerhold Ortaçağ panayırlarındaki, gezici tiyatro topluluklarındaki birlikte yaratma süreçlerini tiyatroya geri kazandırmak ve tiyatroyu gündelik hayattan koparan sınırları yok etmek amacıyla birçok yenilikçi çalışma yapmıştır. Rusya’da Ekim Devrimi ile birlikte ortaya çıkan özgürlükçü, değişikliklere oldukça açık yeni tiyatro seyircisi, Meyerhold’ün tam da amaçladığı bu yeni tiyatro ortamını yaratmasında önemli rol oynamıştır. Geliştirdiği ‘biyomekanik’ oyunculuk tekniği ile mekânın fiziksel niteliğini, oyunun diyaloglarını ve sahne dekorunu önemsemeksizin, sadece bedenin hareket kurgusu ile oyunun gidişatını belirleyen bir tiyatro yaratmaya çalışmıştır (Berktaş, 1997). Bunun yanı sıra çalışmalarının ilerleyen dönemlerinde tiyatroyu gündelik hayatın içine dahil etmek amacıyla, tiyatro binalarından çıkıp fabrikalarda, tren istasyonlarında, sokaklarda oyunlar sahnelemiştir. Biyomekanik oyunculuk tekniği dekora ve tanımlı bir tiyatro sahnesine ihtiyaç duymadığı için Meyerhold, gündelik hayatın içine sızma amacını da sahne kuramıyla uyumlu şekilde gerçekleştirmiştir.



Meyerhold, tiyatro çalışmalarını ve oyunculuk tekniklerini, geleneksel sahneleme yöntemleri ve Rus Tiyatrosu'nun panayırlarından ilham alarak geliştirmiştir. Biyomekanik oyunculukta Stanislavski'nin amaçladığı sistemin tam tersi bir eylemler bütünü söz konusudur. Oyuncunun duygu belleğini ortaya çıkararak eyleme dönüştürmesini amaçlayan Stanislavski'nin sisteminin askine, Meyerhold'ün biyomekaniğinde oyuncu belirli fiziksel hareket ve yönelimlerin (Şekil 3.6) sonucunda istenen tepkiyi duygusal refleks olarak ortaya çıkarmaktadır. Meyerhold'e göre biyomekanik oyunculuğun ana ilkesi bedeninin bir makine, oyuncunun da bir makinist olabilmesidir (Berktaş, 1997). Onun için tüm ruhsal durumlar, birbirini takip eden bazı fizyolojik süreçlerin sonucudur ve bu süreçlerin kurgulanmasında önemli olan, tüm oyunun gidişatının oyuncunun bedeni üzerinden takip edilebiliyor olmasıdır. Bedenin hareket üzerinden kurgulandığı ve koşullu bedeninin duygusal reflekslerinin ortaya çıkarılmaya çalışıldığı bu oyunlar gündelik hayatın içinden seçilen mekânlarda sahnelenmiş ve seyircinin yaratıcı katılımcı varlığını gözardı edecek mekânsal unsurlardan uzak durulmuştur.



**Şekil 3.6 :** Meyerhold'ün Biyomekanik araştırmalarına dair çizimler (Leach, 1993)

Meyerhold'ün sahne mekânını ele alışı ise onu tasarlamak üzerine değil, onu mekânsal öğelerinden arındırmak üzerinedir. Oyun alanı ve seyir alanı arasındaki perde, duvar ve buna benzer bölücü elemanları tamamen kaldırmıştır. Seyirci ile kurulacak ilişkiyi her zaman ön planda tutar. Sahnede mekânı betimleyen dekor yoktur; sadece oyuncunun hareket olanaklarını arttırmak amacıyla bazı hareketli platformlar,

asansörler ve vinçler kullanmıştır (Rühle, 1963). Meyerhold'ün sahnesinde beden, mekânı kendi fizyolojik kurgusuna hizmet edecek biçimde kurgulanmıştır. Beden merkezli bu sahneleme biçiminde mekân bedene hizmet ettiği ölçüde vardır. Bedenle ilişki kurmayan mekânsal öğelerin böyle bir sahnede yeri yoktur.

### **3.3.2. Brecht ve Epik Tiyatro**

Kendinden önceki siyasi içerikli tiyatro çalışmalarını tam anlamıyla yeni ve özgün bir biçime ulaştırmış olan Bertolt Brecht (1898-1956), Epik Tiyatro türünün kurucusudur. 20. yy tiyatrosunda Brecht'in Epik Tiyatro türü ile birlikte, oyunculuk teknikleri ve sahne tasarımı konusundaki yenilikleri de tiyatro tarihi açısından bir dönüm noktası sayılabilecek niteliktedir (Sözbir, 2010).

İlk çalışmalarında Dışavurumculuk etkisi ile eserler ortaya koymuş olan Bertolt Brecht, daha sonraları öğretici ve deneysel çalışmalara yönelmiş ve Epik Tiyatro ismiyle anılan çalışmalarıyla dünyaca bilinen bir noktaya gelmiştir. Burjuvaya hizmet eden tiyatroya karşı bir tutum olarak gelişen bu türün temel özelliği sahnede ideal bir dünya göstermek yerine, toplumsal yaşamın gerçeklerini çarpıcı bir biçimde yansıtmaktır. Geleneksel tiyatro anlayışında amaç dünya düzeninin değişebilirliğini göstermek değildir. Aksine geleneksel olan anlayışta, tiyatro sahnesinde dünya uyumlu ve ideal bir yer haline getirilmeye çalışılır. Karakterler çevrenin koşullarından ve sınıfsal farklılıklardan bağımsız olarak ele alınır; dolayısıyla oyun boyunca büyük bir değişim geçirmezler. Oysa Epik Tiyatro'da kişiler sürekli bir akışın ve değişimin içindedir; durağan karakterler yoktur. Toplumsal yaşamın ve düzenin değişebilirliği, karakterlerin değişimi ile yansıtılmaya çalışılır. Bunu gerçekleştirmek için tiyatro seyircisini eleştirel bir konumda tutmaya çalışan Brecht'in tiyatro çalışmaları boyunca karşı çıktığı temel anlayış yanılsamacı tiyatro anlayışı olmuştur.

Epik Tiyatro'da Brecht'in seyirciden istediği oyunla özdeşleşmesi ve oyunun yanılsamasına dahil olması değil, eleştirel bir değerlendirme yapabilecek konumda olmasıdır. Bu sebeple oyunlarında yabancılaştırma etmenini farklı biçimlerde kullanmıştır. Yabancılaştırma etmeni, oyunda tüm çelişkilerin apaçık sergilenmesi ve seyircinin oyunun kendi gerçekliğinden uzaklaştırılmasıdır (Brecht, 1990). Brecht yabancılaştırmayı hem seyirci ile oyuncu arasında, hem de sahne ile oyuncu arasında olacak şekillerde kullanmıştır. Seyirci ile oyuncu arasındaki yabancılaştırmada seyirci eleştirel ve gözlemci konumundadır. Sahne ile oyuncu arasındaki yabancılaştırmada

ise oyuncu sahnenin bir oyun alanı olduğunun farkına varılmasını sağlar. Bunu oyunlarında simgesel dekor kullanımı ve neredeyse boş sahneler ile sağlayan Brecht, Epik Tiyatro türünün kendi eleştirel seyircisini ortaya çıkarmayı hedeflemiştir.

Brecht'in oyunlarındaki sahne mekânı, mümkün olduğu kadar boş bir mekândı ve dekorlar simgesel boyuttaydı. Sahne ve izleyici bölümü bir arada ele alınırdı. Sahne mekânı kurgulanırken seyircinin tiyatrodaki olduğunun farkına varmasını sağlamak Brecht'in temel amacıydı. Bunu sağlamak için, yan kulislere orkestra konması, oyun alanında yürüyen bantlar, oyun sırasında projeksiyonla görseller yansıtılması gibi tekniklere başvurmuştur. Aronson (2000), Brecht'in tiyatro ve oyunculuk ile ilgili yaklaşımını en iyi ifade eden cümlelerin, Brecht'in tiyatroyla ilgili yazdığı bir şiirde geçen "*Show that you are showing*" (gösteri yaptığını göster) olduğunu söylemektedir. Brecht oyunun bir oyun olarak gösterilmesine o kadar önem vermiştir ki, bazı oyunlarında sahne duvarlarını kaldırarak sahne arkasında olan bitenin, sahneye çıkmaya hazırlanan oyuncuların seyirci tarafından görünmesini sağlamıştır. Yüzyıl başından beri tiyatrodaki yaratılmaya çalışılan yanılısamayı bu şekilde tam anlamıyla ortadan kaldırmayı başarmıştır (Aronson, 2000).

Brecht'in sahne kuramında oyuncu kendini dışardan tanımlayan bir tavır alır; bunu sağlamak için oyuncu yer yer anlatıcı konumuna geçerek kendisi ile ilgili 'dedi', 'yaptı', 'söyledi' gibi kalıplarla biten cümleler kurar. Oyuncular karakterleri toplumsal bağlamıyla birlikte ele alırlar, kendi deneyimleri ve yaşanmışlıkları önemsizdir, oynadıkları karakteri tüm çelişkileriyle birlikte gösterirler.



Şekil 3.7 : Cesaret Ana, Bertolt Brecht.

Brecht'in sahne kuramını en gelişmiş biçimiyle görebildiğimiz oyunu *Cesaret Ana*'dır (Şekil 3.7). Bu oyunda ana karakter kendinden oyun boyunca belli aralıklarla üçüncü tekil kişiden söz edermiş gibi bahsetmektedir. "*Bir işçinin dul karısı ve bir işçinin anası ben, Pelegea Vlassova ne yapabilirim?*" (Brecht, 1990). Aynı zamanda sahne mekânı da oyuncunun yabancılaştırma amacına hizmet edecek niteliktedir. Sahnede oyunun gerçekleştiği yeri niteleyen somut bir dekor anlayışı yoktur. Tiyatroda beden ve mekân etkileşimi bağlamında Brecht'in sahnesindeki mekânın; bedenin amacına yönelik ele alındığını ve Brecht'in sahnesinde önemli yeri olan yabancılaştırma etmenine hizmet edecek şekilde kurgulandığını söyleyebiliriz.

### 3.3.3. Uyumsuz Tiyatro

Daha çok Fransız tiyatro çevrelerince kabul gören ve yaygınlaşan ve 'Absürd Tiyatro' olarak da bahsedilen Uyumsuz Tiyatro akımı, 1940'ların başında alışılmış düzene karşı çıkan bir tiyatro biçimi olarak ortaya çıkmış ve sahnede alışlagelmiş olan her şeyi bozarak düzene eleştirel bir bakış getirmeye çalışmıştır (Boyacıoğlu, 2004). Bu akımın öncüleri, geleneksel anlamda tiyatro oyunlarının yazarın hayal gücünde kurgulanan, uydurulan ve seyirciye sunulan bir yapıt olduğunu vurgularlar. Mantıksal olarak anlaşılması kolay olan, belli bir kurguyu takip eden bu oyunları tiyatro oyunu olarak ele almayı, bunu eleştirmenin yolunu da bu düzenli kurguyu bozarak; karakterleri, sahne düzenini ve performansı tutarsız ve gülünç bir biçimde kurgulamakta bulmuşlardır.

Bu akımın öncü isimleri olan Beckett, Ionesco, Pinter, Genet vb. oyun yazarları 'uyumsuz' olarak adlandırdıkları bu mantığı değişik biçimlerde ele almışlardır (İpşiroğlu, 1996). Oyunlarda temel olarak; insanın dünyadaki varoluş çabası, korku ve yalnızlıkları, yabancılaşmalar ve uyumsuzluklar, ölüm ve hayatın anlamsızlığı gibi konular ele alınmaktadır. Bu konular genellikle sonuca bağlanmayan, başı ve sonu belli olmayan kurgular olarak sahneye taşınmışlardır. Doğrusal bir zaman anlayışından söz edilemeyeceği gibi, kurgusal bir mekân yaratma çabası da yoktur. Bazen yaşadıkları yer dünya haritası üzerinde yer almaz, bazen de zaman olgusu saatler ve dakikalar ile açıklanamaz (Kurt, 2009).

İrlandalı oyun yazarı Samuel Beckett (1906-1989), *Godot'u Beklerken* isimli oyunu ile Uyumsuz Tiyatro'nun öncüsü olarak anılan isim olmuştur (Dede, 2010). Oyun

“Yapacak hiçbir şey yoktur.” cümlesi ile başlar ve oyunun iki aylak karakterinin daha önce hiç tanışmadıkları Godot adlı kişiyi iki gün boyunca bekleyişlerini konu alır.



**Şekil 3.8** : Godot’yu Beklerken, Beckett (Url-11)

*Godot’u Beklerken*’de (Şekil 3.8) oyun boyunca neden beklediklerini bilmeyen, gitmek istediklerinde ise gidecek yeri olmayan karakterler sürekli olarak beklemeye devam ederler fakat Godot gelmez. Performans durağandır, hareket ve aksiyon minimumdadır. Oyunun mekânı olabildiğince sadedir. Oyunda seyirci içeri alınmaya başladığı andan itibaren oyuncu sahnededir; yani bekleyiş seyircinin girdiği andan itibaren başlamaktadır. Bu durum oyunun geneline hakim olan huzursuz bekleyişin seyirciye daha salona girer girmez yansıtılmasını sağlamakta ve seyirci farkında olmadan oyuncularla birlikte kendisini de Godot’yu beklerken bulmaktadır. Bu tarz bir etkileşimi seyirciye en yalın biçimde aktarabilmiş olması bakımından da büyük beğeni toplamış olan oyun, yıllarca tiyatro sahnelerinde farklı şekillerde ele alınarak oynanan bir tiyatro oyunu olmuştur.

Uyumsuz tiyatro çalışmaları genel anlamda bedenın sahne kurgusundaki yeriyle ilgili diğer örneklerden daha yeni ve farklı açılımlar getirmemiş olsa da; geleneksel anlamdaki mekân, zaman ve olay kurgusuna karşı çıkma biçimi bakımından sahne mekânının kendisine yeni biçimler ve anlayışlar kazandırmıştır. Bu sebeple beden etkileşimli sahneleme bağlamında, mekâna kazandırdığı nitelikler ve kendinden sonraki dönemleri etkilemiş olan muğlak mekân çalışmaları ile önem arz etmektedir.

### 3.3.4. Artaud ve Vahşet Tiyatrosu

Oyun yazarı, oyuncu ve yönetmen Antonin Artaud (1896-1948) tiyatroyu toplum için iyileştirici bir terapi etkinliğine çevirmiştir. Temelinde Brecht'in sahne kuramına yakındır; fakat Artaud'nun seyirciden istediği sadece eleştirel bir konumda durup oyunun yanılmasıyla uzaklaşması değil, aynı zamanda bilinçaltını gün yüzüne çıkarmasıdır (Innes, 2010). Artaud'nun bu düşünceler doğrultusunda geliştirdiği Vahşet Tiyatrosu, aynı zamanda edebiyatın tiyatrodaki hakimiyetini kıran bir sahneleme biçimine sahiptir. Kitlelerin karşısına, akla ve mantığa aykırı ve tepki toplayacağını bildiği performanslar ile çıkararak, seyirciyi bütüncül bir farkındalık boyutuna ulaştırmayı ve toplu bir terapi ortamı oluşturmayı amaçlamıştır. Özellikle Çağdaş tiyatrodaki ilkel ritüelin kullanımından bahsedildiğinde akla ilk gelen isim Artaud'dur. Avangart dönemde tamamıyla yeni bir eğilimi başlattığı söylenemese de; düşlerin ilkel boyutlarına odaklanan, vahşi köklere dönmeyi amaçlayan çalışmalarıyla Artaud'un, ilkel ritüelin tiyatro sahnesindeki varlığını ileri boyutlara taşıdığı ve performatif sahnelemeye önemli açılımlar getirdiği söylenebilir. Onun amaçladığı şey, irade dışı ve görsel jestlerle yaratılan *“büyünün güdüsel olarak hayatta kalması”* idi (Artaud, 1958). Onu dönemin diğer önemli isimlerinden ayıran şey, sadece içinde bulunduğu sanatsal dönemin dışında olan tiyatral biçimlere değil, bütünüyle uygarlık karşıtı biçimlere yönelmiş olmasıdır.

Artaud'nun sahnesinde mekân, oyuncunun yönelimlerine ve hareketlerine bağlıdır. Mekânı fiziksel bir hacim olarak değil, kurgusal bir ortam olarak ele alır ve yaratılan mekân algısı seyirciyi huzursuz ederek diken üzerinde oturtmalıdır. Bunu sağlamak için dilin imkânlarını ve hikâyeyi ortadan kaldırarak, çalışmalarını sadece sesler ve hareketlerle kurgulamıştır. Bu hareketler sahnedeki mekân kurgusunu oluşturan tek etmendir. Artaud'a göre sahne mekânının kendine ait bir görüntü dili olmalıdır, bu dil mekânın ve bedeninin bir aradalığı ile ortaya çıkmaktadır (Ayaz, 1999). Görüntü dilini yaratan beden, mekân kurgusunu da bedende oluşturmaktadır. Performans dışında mekânın fiziksel niteliği tiyatro için önemsizdir. Bu sebeple Artaud oyun mekânı olarak herhangi bir tiyatro yapısını değil, boş hangarları ya da kullanılmayan büyük ambarları tercih etmiştir. Bu yönüyle batılı bilinç haline karşı çıktığı söylenebilecek olan Artaud, hem dilin performans üzerindeki hakimiyetini yıkmış hem de mekânı bedenle ve onun hareketleriyle niteleyerek tiyatrodaki mekân anlayışına yeni nitelikler kazandırmıştır.

Artaud'nun tiyatro düşüncesi yaşadığı dönemde beklediği ilgiyi görmemiş olsa da, 20. yy'ın ikinci yarısında çağının çok ilerisinde olan fikirleri başka yönetmenlerin ve tiyatrocuların yolunu aydınlatmıştır. Artaud'nun düşüncelerinin yeniden hayat bulduğu çalışmaların ilk olarak Jerry Grotowski'nin (1933-1999) katkıları ile ortaya çıktığını söyleyebiliriz. 'The Living Theater' topluluğunun olay yaratacak kadar adından söz ettiren performansları ise, Artaud'nun hep hayalini kurduğu ve ancak ölümünden 20 yıl sonra gerçekleşmiş olan bir tiyatro yapma biçimine dönüşmüştür (Candan, 2013).

### 3.3.5. Grotowski ve Yoksul Tiyatro

Günümüz çağdaş tiyatrosuna yön veren yeniliklerin önemli öncülerinden biri olan Polonyalı yönetmen Jerry Grotowski, "Yoksul Tiyatro" adını verdiği laboratuvar çalışmaları ile bilinmektedir. Hayatı boyunca dünyanın birçok yerine seyahatler yapmış ve farklı kültürlerin oyunlarını izlemiş biri olarak, kültürlerarası bir tiyatro anlayışı benimsemiştir. Grotowski'ye göre; tiyatronun özüne yaklaşmak için onu tüm detaylarından arındırmak ve oyuncuyu tiyatro deneyiminin merkezine almak gereklidir (Grotowski, 2016).

Grotowski'nin sahnesinde oyuncu makyajdan, kostümden ve buna benzer tüm eklentilerinden arınmıştır. Aynı zamanda Grotowski, seyirciyi ve oyuncuyu ortak bir deneyimin parçası haline getirme ve birbirine yaklaştırma çabası içindedir. Bunu hem seyircinin oyuncuyu çevrelediği, hem de oyuncunun seyirciyi çevrelediği sahne tasarımları ile denemiştir. 1962 yılında sahnelediği *Kordian* oyununda seyirci, akıl hastanesindeki hastalar olarak oyun mekânının ortasında oyuncular tarafından çevrelenmiştir (Şekil 3.9) (Grotowski, 2016). Seyirci hem mekândaki konumu itibariyle hem de kurguya dahil edilerek oyunun bir parçası olmaya teşvik edilmiştir.

Grotowsky, Polonya'daki Tiyatro laboratuvarındaki çalışmalarda vardığı noktanın, her zaman için anlık iletişimle kendiliğinden geliştiğini söyler. Bununla birlikte oyuncuyu koşullarından arındırmayı ve engellerinden kurtarmayı amaçlayan ve ters yol (*via negativa*) adını verdiği bir oyunculuk tekniği geliştirmiştir. *Via negativa* oyuncunun beceri kazanması ile değil tam tersine bildiklerini unutması ve özgür tepkiler geliştirmesi ile ilgilenir (Grotowski, 2016). Bu bilinen etkin oyunculuk sürecinin tam tersidir. Bu oyunculuk tekniği ile ilgili Grotowski şunları söylemiştir: "*Bizim tiyatromuzda bir oyuncunun eğitilmesi ona bir şey öğretme meselesi değildir; biz*

oyuncunun organizmasının bu psişik sürece gösterdiği direnci ortadan kaldırmaya çalışıyoruz. Bunun sonucu iç itkiler ile dış tepkiler arasında geçen zaman aralığından, itkinin dışsal bir tepkiye dönüşeceği biçimde kurtulmaktır. İtki ile eylem birlikte var olurlar: *Beden kaybolur, yanar ve seyircinin gördüğü bir dizi görülebilir itkidenden ibaret olur. Öyleyse bizim yaklaşımımız negatif yoldur (Via negativa), becerilerin toplanmasından değil, engellerin kaldırılmasından meydana gelir.*” (Grotowski, 2016).



**Şekil 3.9 :** Kordian sahne düzenlemesi (Grotowski, 2016)

Grotowski etkin süreci tersine çevirdiğinde bedenın “herhangi bir şeyi yapmak” yönünde değil de “herhangi bir şeyi yapmaktan vazgeçmek” yönünde ortaya çıkan tutumunu “iç-edilginlik” olarak tanımlamaktadır. (Kumiega, 1985). İç-edilginlik olarak tanımlanan durumda bedenler alışlageldik hareket biçimleri dışında hareket ederler. Grotowski, zihnin ve bedenın etkin olmasının yanıltıcı olabileceğini, buna karşılık doğal ve kendiliğinden gelene karşı bütün savunmanın bir kenara bırakılmasının en doğru eyleme yol açacağını düşünmektedir. Sonuç olarak tüm bu araştırmalar ve egzersizler; oyuncunun kendi tin ve bedeninde yeni bir kişiliğin ortaya çıkmasına izin vermesi içindir. Grotowski tiyatrodaki zihinsel çağrışımlardan



yararlanmak yerine, anıların fiziksel reaksiyonlara dönüşebilirliğinden yola çıkar ve bedene öncelik tanır. Bedensel hafızanın doğal ve koşullanmış olanı reddederek ortaya çıkması, oyuncuya metnin ve kurgunun boyunduruğunu kırma özgürlüğü verir (Grotowski, 2016).

Oyuncunun bedenini performans ile özgürleştirmesinin yollarını arayarak yaptığı çalışmalarla Grotowski, bedenin tiyatro sahnesindeki varlığını yüceltmış ve mekânı da bedenin boyunduruğundaki sahne ortamı olarak ele almıştır.

### **3.3.6. Brook ve Mit Tiyatrosu**

Tiyatro, opera ve sinema alanlarında önemli eserler veren İngiliz yönetmen Peter Brook'a (1925-...) göre tiyatronun amacı birer birey olarak gelen seyircileri tek bir bütün haline getirmektir. Bunun için asıl amaç, tiyatro binasının geometrisi veya sahnenin güzelliği olmamalıdır. Önemli olan yaşamı ortaya çıkaran ve insanların bir aradığını sağlayan bir mekân yaratmaktır. Bunun dekorasyonla sağlanması mümkün değildir; bu ancak performansla sağlanabilir. Brook'a göre tiyatronun amacı, izlemeye gelenlerin yaratıcılıklarını ortaya çıkarmalarını sağlamaktır, bu yanı sıra sahneleme anlayışı Grotowski'ye ve Artaud'a oldukça yakındır.

Çağdaş tiyatro düşüncesi, deneysel tiyatro çalışmaları ile tiyatronun eski işlevsel kimliğine kavuştuğu bir açılım kazanmıştır. Brook'a göre seyirci performansa katılım göstererek, deneysel tiyatronun hem seyircisi hem de katılımcısı olmalı ve bu işlevselliğin yeniden yaratımına katkıda bulunmalıdır (Innes,2010). Boş Alan kitabında sık sık atıfta bulunmasından da anlaşılacağı gibi Peter Brook, Vaşet Tiyatrosu'nun amaçladığı sahneleme anlayışından oldukça etkilenmiş ve uygulama düzeyinde elde edilenden bağımsız olarak bu anlayışın tiyatro için büyük önem taşıdığını sık sık vurgulamıştır. Peter Brook'un tiyatro laboratuvarındaki deneysel çalışmalarda, her oyuncunun salt düşünce transferi yoluyla vokal sesler ve fiziksel tekrarları, görmek ve taklit etmenin ötesinde bir beden dili geliştirmek amacıyla kullanması ve bunun içsel bir iletişim haline dönüşmesi amaçlanmıştır (Brook, 1990). Grotowski'nin oyunculuk yöntemiyle de oldukça yakından ilişki kuran bu anlayış, yeni olana ulaşmak için temel olana dönüş olarak da ele alınabilir. Bu yönüyle mitlerin ve ritüellerin Peter Brook'un sahnesinde oldukça önemli bir yer tuttuğunu söyleyebiliriz.

20.yy'ın ikinci yarısında tiyatroya dair denenebilecek her şeyi denediğini söyleyebileceğimiz Brook, 1985 yılında Avignon Tiyatro Festivali'nde seyirci karşısına çıkardığı oyunu *Mahabharata* ile tüm tiyatro çalışmalarının sentezi olan ve tiyatro anlayışını özetleyen bir çalışmaya imza atmıştır (Şekil 3.10). Bir Hint destanından yola çıkan oyunun geniş çaplı turneler ile tüm dünya seyircisine hitap etmesi ve sadece bu yönüyle değil, oyuncu kadrosuyla da kültürlerarası bir iş olarak sahnelenmesi Brook'un evrensel mit tiyatrosu görüşlerinin temsili niteliğindedir.



**Şekil 3.10 :** Mahabharata, Paris (Dieuzaide, 1985)

Brook'un sahne mekânı anlayışını *Mahabharata* örneği üzerinden inceleyecek olursak, simgeselliğin hakim olduğu, her şeyin en aza indirildiği bir sahneden söz edebiliriz. Mit tiyatrosu anlayışı ile bedenın sanatını her şeyin önüne koyan Brook, mekânı bedenın etkileşim alanı dâhilinde kurgulamış ve gereksiz detaylarından tamamen arındırmıştır. Onun için önemli olan simgeler, semboller ve bedenın soyut jestleri ile performansı kurgulamaktır. Mahabharata'da oyuncuların kullandığı sopalar, yataklara, sığınaklara ve ormanlara dönüşmüştür. Oyunda okçular ucu olmayan sopalar kullansalar da oyuncuların duruşu bu okların fırladığına seyirciyi ikna etmektedir. Oyundaki bu ve buna benzer soyut gösterimler bütünüyle seyircinin hayal gücünü ve yaratıcılığını işin içine dahil etmek amacıyla kurgulanmıştır (Innes, 2010). Mitolojik bir hikâyenin böylesine geniş bir tiyatral imgeler serisine dönüşmüş olması, o dönemde de seyirciyi oldukça etkilemiş ve oyun tiyatro tarihi açısından önemli bir yer edinmiştir.

### 3.3.7. “The Living Theatre”

“The Living Theatre” (Yaşayan Tiyatro) adını taşıyan topluluk, 1951 yılında Julian Beck ve Judith Malina tarafından kurulmuştur. Bunlar 1950’lerin başlarında Broadway’deki izbe mekânlarda kendilerince doğruyu arayan aykırı bir tiyatro yapmış, 1958’de Artaud’nun *Tiyatro ve İkizi*’ni okuduktan sonra nihayet aradıkları yönü bulmuşlardı. O güne kadarki tiyatro anlayışları, temelde yazınsal metni ikinci planda tutarak sahne gerçekliğini ön plana çıkarmak yönünde olmuştur. Bu tarihten sonra baş hedefleri, oyun anını gerçeklikle özdeş kılmak olmuştur (Candan, 2013). İdeal tiyatroyu “yarı düş, yarı tören yoğun bir deneyim içinde seyircilerin kendilerini anlamaya ilişkin bir bakış açısı geliştirebilecekleri, bilincin öncesine, bilinçdışına geçebilecekleri bir yer” olarak tanımlamışlardır (Glover, 1961).

1968 yılındaki festivalde Avignon’da *Paradise Now* (Şimdi Cennet Olsun) (Şekil 3.11) isimli oyunlarıyla olay yaratan topluluk, Artaud’nun yıllar boyu hayalini kurduğu sahnelemeyi Artaud’nun ölümünden yıllar sonra bu oyunla gerçekleştirmiştir. Seyircilerle iç içe gerçekleşen performansta seyirciler performansa karışmaya teşvik edilirler ve birlikte sokaklara dağılırlar. Bu oyunda sanat ve yaşam arasındaki sınırların muğlaklaştığı bir deneyim yaratılmaya çalışılmıştır. Fakat ilerleyen dönemlerde Amerika’daki birkaç sahnelemede üniversite öğrencisi olan izleyicilerin sahnedeki ot içme ve sevişme eylemine katılımı ve eylemden çıkamayışları bu özgürlükçü tiyatronun sakıncalı yanını ortaya çıkarmıştır (Kott,1984).



Şekil 3.11 : Paradise Now, Floransa (Url-12)

The Living Theatre’da sahne mekânı insanın olduğu her yerdir. Gelenekten ve tüm koşullamalardan arınmış anlık törensel bir oyun yaratma amacındaki topluluk için sahne mekânının fiziksel olarak varlığı ve sahne dekoru önemsizdir. Topluluğun oyunlarında dekorun yerini, fiziksel olarak bedenlerin bir araya gelerek yarattıkları imge anları almıştır. Oyuncuların birkaç parça bezden başka kostümleri yoktur, bazen de kostümsüz, çıplak bir şekilde oynarlar. Önemli olan tek şey tiyatro seyircisi ile olabildiğince fazla bütünleşmeyi sağlamaktır.

### **3.3.8. “The Open Theatre”**

The Living Theatre’dan ayrılarak kendi deneysel tiyatro anlayışını ortaya koymak isteyen Amerikalı oyuncu Joseph Chaikin (1935-2003), “The Open Theatre” (Açık Tiyatro) ismini verdiği ve Amerikan Avangart Tiyatrosu’nun önemli işlerine imza atan tiyatro topluluğunu kurmuştur. Bu topluluğun The Living Theatre’dan temel farkı, seyirciye ihtiyaç duymamasıdır. Open Theatre’da deneysel işleri ekip kendi içinde ortaya çıkarır. Seyirci sadece ortaya çıkan sonuç ürünü izleyendir; fakat yine de sahneleme boyunca yer yer uyarılır ve oyuncuyla arasındaki sınırlar yumuşatılmaya çalışılır (Popper, 1975). Bu yönüyle tamamen seyirciden kopuk bir sahneleme anlayışı olmadığını da söyleyebiliriz.

Oyunculuk teknikleri üzerine çalışmalar yapmak üzere bir araya gelen topluluk Grotowski’nin ‘ters yol’ yönteminden oldukça etkilenmiştir. Chaikin’e (2001) göre oyuncunun bir şeyi yapmaktan çok, bir şeyi yapmaktan vazgeçmesi ve tüm koşullamalardan arınmaya çalışması iyi oyunculuğun temel ilkelerindedir. Oyunun metnini ve kurgusunu provalar sırasında oyuncular ve yönetmen birlikte ortaya çıkarırlar (Lester,1968). Metin performans ile eşzamanlı olarak provalar sırasında gelişmekte ve son halini almaktadır. Seyirci ve oyuncu etkileşiminin biçimi diğer performans odaklı çalışmalardan farklı da olsa; *The Serpent*, *The Terminal* ve *Viet Rock* gibi beden performansının sahnedeki tüm diğer etmenlerin önünde olduğu deneysel çalışmalar ortaya koymuşlardır.

### **3.3.9. Schechner ve Çevresel Tiyatro**

“The Performans Group”un kurucusu ve performansa dayalı tiyatral üretimin gelişmesine öncülük etmiş önemli isimlerden biri olan Richard Schechner (1934-...), Çevresel Tiyatro önerisi ile seyirciyi performansın odak noktası haline getirmiştir.

Çevresel Tiyatro'nun temel amacı; oyuncunun, seyircinin, metnin ve mekânın organik bir bütün haline geldiği bir yapı oluşturmaktır (Arın, 2003).

Çevresel Tiyatro'da mekân düzenlemesi, seyircinin ruh halini değiştirmeye yöneliktir. Bu sebeple somut dekor kullanılmaz. Böyle bir sahnede yanılısamaya yer yoktur. Seyirci odaklı gelişen bu tiyatro anlayışında sahne mekânı ve seyirci mekânı ayrımı tamamen ortadan kalkmıştır, seyirci ve oyuncu aynı mekânın içinde bulunurlar. Seyirci ve oyuncunun bir arada bulunduğu ya da seyircinin oyuna dâhil olmak için teşvik edildiği yapımlar içerisinde Schechner'in oyunlarının yeri ayrıdır. Schechner seyirciyi provalara da davet eder ve seyirci oyun kurgusunun gelişiminde de söz sahibidir. Her prova sonrası seyircilerin yorumları ile oyunlar yeniden biçimlenmiştir. Bu özelliği ile Çevresel Tiyatro, seyirci ve oyuncu bedeninin mekânla kurduğu ilişkinin bir arada ele alındığı ve başından sonuna kadar birlikte kurgulandığı bir tiyatro anlayışını ortaya koymuştur.

Schechner'in 1971'de sahnelediği ve Amerika'daki komün hayatını konu alan "Commune" oyununda 19. yy gemilerinin içini yansıtmaya çalışan mekânda, farklı kademelerde bulunan platformlar kullanılmıştır (Schechner,1975). Oyuncu ve seyirci bu platformların arasında bir arada bulunmaktadır ve seyirciler kat kat dizili platformlar arasında ayaklarını aşağı sarkıtarak otururlar (Şekil 3.12).



**Şekil 3.12:** Commune, The Performance Group (Url-13)

Günlük hayatta tiyatro olarak kullanılmayan, ancak performanslar için tiyatro mekânına dönüştürülerek sonrasında tekrar eski haline getirilen mekânlarda sahnelediği oyunlarla Schechner, tiyatro mekânını gündelik hayatın içinden mekânlara

taşımayı amaçlamıştır. Bu sayede hem tiyatronun bir kurmaca olmadığını anlatmaya çalışmış hem de performans odaklı tiyatrodaki mekânın da performatif ve geçici niteliğini vurgulamıştır.

### **3.3.10. Dans Tiyatrosu**

İlk olarak Almanya'daki dansçı ve koreograflar tarafından 1960'larda ortaya çıkarılan bu yeni ve özgürlükçü dans anlayışı, klasik bale kalıplarını kırarak bedenın anlatım gücünü ön plana çıkardığı için Dans Tiyatrosu olarak anılmıştır. Bu Terimi 1970'lerde ilk kez kullanan koreograf, Darmstadt Tiyatrosu'nda bale yönetmeni olan ve topluluğunun adını Darmstadt Dans Tiyatrosu olarak değiştiren Gerhard Bohner'dir (Dehmen, 2010).

Dans ve tiyatronun bir araya gelişiyle her iki sanat dalının kendine özgü olan anlatım biçimleri birbiri içine geçmiş ve dansçı bedenın anlatımcı yanı ön plana çıkmıştır. Yeni açılan Dans Tiyatroları ile birlikte, mevcut tiyatrolarda da dans yönetmenleri işe alınmış ve Dans Tiyatrosu böylece hem Almanya'da hem de tüm Avrupa'da tiyatroya yerleşen bir biçim olmuştur (Candan, 2013). Dans tiyatrosunun klasik danstan ve baleden tamamen farklı kendine özgü biçimleri, dansçının öznel katkısının ön plana çıkması ile oluşmaya başlamıştır. Bu dönemdeki deneysel tiyatro anlayışlarındaki hakim görüş olan bedenın sahnedeki varlığının tiyatral metnin önüne geçmesi ve performansı domine etmesi, dans tiyatrosu için de geçerli bir durum haline gelmiştir.

Bu türün önemli öncülerinden biri, Wuppertal Balesi yöneticiliğine getirilmesiyle burada Dans Tiyatrosu çalışmalarına başlamış olan Pina Bausch(1940-2009)'tur. Bausch'un Dans Tiyatrosu'nda konu hep insanın kendisidir. Sahnede gündelik yaşamda karşımıza çıkan durumlar, korkular, anlaşmazlıklar, kadın-erkek ilişkileri gibi konuları ele almaktadır.. Bunu yaparken sık sık Brecht'çi yabancılaştırma etmenine başvurur. Oyuncular sık sık sahne önüne gelerek seyirciye "Bu akşam burada olmanız ne kadar hoş" gibi sözler söylerler. Bu yaklaşım, seyircinin eleştirel bakışını canlı tutmayı sağlamaktadır. Kimi zaman tüm dansçılar seyirciye iyice yaklaşarak, çalan müziği birlikte dinlemeye başlarlar (Candan, 2013). Seyirciyle kurulan bu dolaysız ilişki seyircinin yanılısamaya kapılmasına engel olmanın yanı sıra deneyimin kolektif niteliğini de kuvvetlendirmekte ve seyirci ile oyuncu arasındaki mekânsal sınırları muğlaklaştırmaktadır.



**Şekil 3.13 :** Pina Bausch, Bahar Ayini (Url-14)

Bausch'un sahnesinde mekân genellikle herhangi bir yerdir. Sahne mekânı kum, toprak ya da su gibi doğal malzemelerle donatılmıştır (Şekil 3.13). Kimi zaman dekor kullanımında sandalyeler ya da eski mobilyalar sahneyi tıklım tıklık doldurur, bu da tanıdık objelerle yabancı bir mekân izlenimi yaratır (Candan,2013). Kullanılan dekorun absürdlüğü, mekânın soyut niteliğini desteklemektedir. Sahnedeki bedenler ise dönemin alışıldık dans figürlerini sergilemektense; beklenmedik dönüşümler, yinelemeler ve başa sarmalar ile sonuca varmayan ama bir süreci canlandıran tiyatral bir dans performansı sergilerler. Bedenin müzikle uyumlu biçimde deneysel bir dans performansı ortaya koyduğu bu biçim, aynı zamanda barındırdığı doğal ve ritüelistik öğelerle dönemin sahneleme anlayışlarını dans üzerinden ortaya koymaktadır.

### **3.3.11. Tiyatroda Dijital Çağ**

21.yy'da gittikçe yaygınlaşan teknolojik gelişmelerle birlikte, 20.yy sonlarında tiyatronun bir parçası haline gelmiş olan çoklu ortamlar (multimedya) ve benzeri dijital sahne eklentileri, tiyatro mekânını ve beden algısını önemli ölçüde değiştirmeye devam etmiştir. Tiyatro sahnesinde bu teknolojik gelişmelerin kullanımı; sinemanın, videonun ve fotoğraf teknolojilerinin gelişmesi ile yaygınlık göstermeye başlamıştır. Yönetmene yeni ve yaratıcı ufuklar açan bu yöntemler, sahnede aynı süre zarfı içinde farklı mekân temsillerine yer verebilme, aynı mekân içinde farklı zamansallıklara imkân verme, sahnedeki bedensel algının değişmesi ve hareket imkânlarının çoğalması vb. değişikliklere yol açmış ve sahne mekânında yeni açılımlar yaratılmasını kolaylaştırmıştır. Böyle bir sahnede, mekânsal ilişkilerin en kritik belirleyicisi çoklu ortam teknolojileridir.

İster politik ve epik bir yaklaşım sergileyen Erwin Piscator, isterse tiyatrodaki gerçeklik etkisini zenginleştirme yanlısı olan Robert Edmond Jones olsun, her ikisinin de çoklu ortamların tiyatro sahnesinde kullanımıyla ilgili vurguladıkları ortak şey; projeksiyonlarda canlı ya da daha önceden kaydedilmiş bir şekilde yeniden çerçevelenen bedenler, “yakın plan, parçalanmış ve farklı açılardan çekilen” görüntüleri vasıtasıyla, seyircilerin “eylem ve karakteri farklı şekillerde yorumlayabilmelerini” sağlayacak yeni anlatım tekniklerini ortaya çıkardıklarıdır (Gieseckam, 2007). Örneğin herhangi bir evi sahneye taşımak için sahne üzerinde fiziksel olarak o evin salonunun dekorunu oluşturmak yerine salonun bir detayı, projeksiyonla yansıtılan bir fotoğrafla veya kimi zaman hareketli görüntüler ile seyirciye rahatlıkla aktarılabilir. Projeksiyon görüntüsüyle böyle bir mekânı betimlemek, elbette seyircilerin gördükleri hatta isteseler dokunabilecekleri (bunu çoğunlukla yapmazlar ama yapabilme olasılıkları vardır) üç boyutlu mekânlar tasarlamaktan oldukça farklıdır. Seyirciler, video projeksiyonları ile yansıtılan görüntülerin kurmaca olduğunun daha fazla farkındadırlar. Dijital teknolojilerin tiyatrodaki yaygınlaşması ve sahne mekânında kullanılması, yanlısamaya kapılan değil, eleştirel bir uzaklıkta duran ve farkında olan bir seyirci kitlesi yaratmıştır. (Şeyben, 2016).

Daha çok Türkiye’deki siyasi ve etnik grupların hayatları üzerine oyunların sergilendiği alternatif mekân ve topluluklardan biri olan GalataPerform, ilk olarak 2013 yılında oynadığı “İz” oyununda, aynı apartman dairesinde üç farklı hikâyeyi anlatabilmek için çoklu ortam teknolojilerine yer vermiştir (Şekil 3.14). Oyun tarihsel olarak 1950’lerden günümüze altmış senelik bir zaman diliminde geçmektedir ve bu zaman diliminin farklı dönemlerinde yaşamış olan insanların başına gelen üç hikâye birbirine geçmiş bir şekilde anlatılmaktadır. Bu hikâyelerin tek ortak noktası ise mekândır.

Oyun boyunca aynı mekân içinde bazen peşi sıra bazen de eşzamanlı olarak farklı üç döneme ait karakterlerin hikâyeleri izlenmektedir. Metinde olmayan ama yönetmenin sahnelemeye eklediği bir yenilik olan kapalı devre canlı yayın sayesinde bu hikâyelerin tek bir mekânda aynı anda izlenmesi mümkün olmuştur. Seyirci sahnede salonu izlerken bir yandan da sahnenin önünde yukarıya yerleştirilmiş olan iki ekrandan, sahne kurgusunda bulunmayan yatak odasını ve sokak kapısının önünü izlemektedir (Şeyben, 2016).





Şekil 3.14 : GalataPerform, “İz” Oyunu (Url-15)

Bu ve benzeri örneklerdeki dijital ortamların kullanımı, tiyatrodaki iç içe geçerek üst üste binen mekânlar ve olaylar yaratmakta, aynı zamanda bedeninin hakimiyet alanını da genişletmesine imkân tanımaktadır.

### 3.3.12. Suratına Tiyatro

İngiltere’de ortaya çıkan bir tür olan *In-her-face* Tiyatro, 20.yy sonu ve 21.yy alternatif tiyatro ortamını etkilemiş olan, seyircide şok etkisi bırakacak şekilde sarsıcı bir sahneleme anlayışını benimsemiş bir türdür (Sierz, 2009). Türkçeye ‘Suratına Tiyatro’ olarak çevrilmiş olan bu tür; ahlâki normların sorgulandığı, yasak olan her şeyin sahnede yer bulduğu ve rahatsız edici unsurlar barındıran bir sahne performansı yaratmaya çalışır.

Suratına Tiyatro, önceki başlıklarda ele aldığımız tüm deneysel biçimlerden sonra ve bu biçimlerin de etkisinde kalarak ortaya çıkmıştır. Günümüz tiyatrosunda, özellikle Türkiye’deki son dönem alternatif sahnelemenin en büyük esin kaynaklarından biridir. Türkiye’deki uyarlamalarında genellikle sivri yönleri yumuşatılmış ve toplumsal değerlerin çok fazla dışına çıkmayarak sahnelemeye uyarlanmaya çalışılmıştır (Karagül, 2015). Cinselliğin, çıplaklığın, şiddetin ve toplum tarafından onaylanmayacağı bilinen her durumun sahnede yer aldığı bu oyunlarda, seyirci her anlamda kışkırtılmakta ve tüm ahlaki normları sorgular konumunda tutulmaktadır.

Suratına Tiyatro, İngiltere’de ortaya çıktığı dönemde seyirciyi daha iyi etkileyebilmek için küçük sahnelerde oynanmaktaydı. Bu küçük mekânlarda oynanan oyunlar, daha çok bedenlerin bireysel ya da toplu performansları üzerine kurulmuştur. İngiltere’de 1980’lerde başlayarak 1990’lara gelindiğinde iyice kışkırtıcı bir hal alan bu türün en önemli temsilcileri Sarah Kane (1971-1999), Mark Ravenhill (1966-...) ve Anthony Neilson (1967-...) olmuştur (Sözber, 2010).

*In-Yer-Face* Tiyatrosu oyunları, Türkiye’de özellikle özel tiyatrolar tarafından rağbet görmüştür. 2005 yılında Murat Daltaban, Özlem Daltaban ve Süha Bilal tarafından kurulmuş olan DOT Tiyatrosu, Türkiye’de bu alanda en çok oyun sahnelemiş tiyatrolardandır. DOT Tiyatrosu, Mark Ravenhill’in *Shoot / Get Treasure / Repeat (Vur / Yağmala / Yeniden)*, Anthony Neilson’ın *The Censor (Sansürcü)*, Philip Ridley’in *Mercury Fur (Kürklü Merkür)* gibi oyunlarını sergilemiştir (Sözber, 2010). DOT Tiyatrosu dışında Türkiye’de Suratına Tiyatro’nun örneklerini vermiş olan diğer tiyatrolar; Talimhane Tiyatrosu, Altıdan Sonra Tiyatro, Tiyatro Z, Garajİstanbul, Yeni Kuşak Tiyatro ve Tiyatro Oyunevi’dir (Sierz, 2009).

Tüm bu örneklerin temel ortak noktası, kendinden önceki kabul görmüş normların dışına çıkarak deneysel çalışmalar yapma dürtüsüdür. Tiyatroda tüm değişkenler çağlar boyu farklı biçimlerde yorumlansa da değişmeyen iki ana unsur insanın ve mekânın varlığıdır. Bu sebeple bu çalışmaların temel ortak noktası; oyuncu, seyirci ve mekânın etkileşiminin farklı biçimlerde kurulmuş olması ve bu etkileşim biçimleri üzerinden mekânın her defasında farklı bir özelliği ile sorgulanıyor olmasıdır.

Tiyatronun edebi metnin dayatmalarından büyük ölçüde arınarak bedenın olanaklarına yönelmesi, çağdaş sanatın tiyatro sahnesine etkisiyle gerçekleşmiştir. Sanattaki belli başlı tanımların ve kalıpların sorgulanmaya başlaması, tiyatro sanatının da mekânsal özellikleri ve kurgusu ile birlikte sorgulanmasının önünü açmıştır. Tiyatronun net bir tanımını yapmak ya da tiyatro binasının özelliklerini sıralamak zorlaşmıştır. Her şeyin tiyatro olabilirliliği ve her yerin sahne olabilirliliği söz konusudur. Bu açıklık deneysel tiyatro çalışmaları ile birlikte oldukça verimli bir tiyatral üretimin önünü açmıştır. Özellikle avangart akımların etkisiyle alandaki beden etkileşimli çalışmaların sayısı giderek artmış ve günümüz tiyatro ortamında bu deneysel çalışmalar ve sorgulamalar, teknolojinin de imkânları ile oldukça hız kazanarak farklı sahneleme tekniklerini ortaya çıkarmıştır.

Çalışmanın bundan sonraki bölümünde beden ve mekân etkileşimi güncel tiyatro üretim alanı olduğunu söyleyebileceğimiz Alternatif Tiyatro ortamından seçilen üç oyun üzerinden tariflenmeye çalışılmıştır. Oyunlar çalışma kapsamında seyirci olarak deneyimlenerek, görsel bir imgelemi tariflemenin ötesinde kurgusal mekâna dair çıkarımlarla da beden ve mekân etkileşimi daha derinlemesine bir inceleme ile ele alınmak istenmiştir.





#### **4. TİYATRODA BEDEN ETKİLEŞİMLİ MEKÂNIN ÇÖZÜMLENMESİ**

Çalışma kapsamında bu bölüme kadar beden ve mekân etkileşimi bağlamında tiyatronun gelişiminden ve önemli dönüm noktalarından bahsedilmiştir. Bu bölümde ise 21.yy Alternatif Tiyatro ortamı, seçilen üç örnek üzerinden beden ve mekân etkileşimi bağlamında incelenmiştir. Çalışma kapsamında Türkiye’deki güncel tiyatro üretim alanı seyirci olarak deneyimlenmiş olup, 2016-2019 yılları arasında izlenen yirmiye yakın oyun içerisinden üç oyun seçilmiş ve dönemin sahneleme anlayışını ortaya koyabilmek için bu oyunlar mekân ve beden kavramları çevresinde, beden etkileşimli tiyatrodaki öne çıkan bazı kavramlar ve görüşlerin de yardımıyla incelenmiştir. İncelenen oyunlar Türkiye’deki Alternatif Tiyatro ortamında üretilmiş olsalar da, bu oyunların bütünüyle Türkiye’deki tiyatro ortamına dair genel bir anlayışı ifade ettiklerinden söz edilemez. Sadece döneme ait seçilen oyunlara özgü dinamiklerin ortaya çıkarılmaya çalışıldığı bu bölümde, dönemin tiyatro anlayışına dair genel bir yargıya varmayı amaçlamanın aksine, sürekli değişmekte olan bir dönemin örnekleri incelenerek değişime dair bazı özgün nitelikler deşifre edilmeye çalışılmıştır.

##### **4.1. Beden Etkileşimli Tiyatrodaki Öne Çıkan Kavramlar**

Beden etkileşimli tiyatro mekânı ile ilgili örneklerden bahsederken, bedenle birlikte değişen mekân algısı ve mekânla birlikte değişen beden, bununla birlikte beden üzerinden gelişen sahne kuramları ve performansla ilgili yeni açılımlar dünyada ses getirmiş bazı oyunlar ve sahneleme teknikleri üzerinden açıklanmıştır. Bu bölümde ise Türkiye’deki Alternatif Tiyatro örnekleri içinden seçilmiş olan üç oyun, beden etkileşimli tiyatro örneklerini incelerken karşımıza çıkan bazı önemli kavramların da yardımıyla incelenmiştir. Bu kavramlar yanılısma, yabancılaştırma, eşmekânlılık, muğlak zaman ve kurgusal mekân’dır. Bu kavramlar seçilirken çalışma kapsamında ele alınan oyunlardaki bedene ve mekâna özgü durumlar dikkate alınmıştır. Yani beden etkileşimli sahnelemeye ait başka yol gösterici kavramlar ve tutumlar da elbette ki bulunmaktadır. Oyun incelemelerine geçmeden önce beden etkileşimli tiyatrodaki öne çıkan bu kavramları detaylıca açıklamak, mekân ve bedenle ilgili çalışmanın daha rahat takip edilebilmesi açısından gerekli görülmüştür.

#### 4.1.1. Katharsis ve Yanılsama

Katharsis, sanat felsefesinin temel kavramlarından biri olarak zihinsel ve ruhsal arınmaya işaret etmekte ve bir eser meydana getirmek üzere sanatsal yaratmaların koşulu olarak görülmektedir (Bonnard, 2004). Aristoteles katharsis'i tragedyanın özüne yerleştirir; ona göre katharsis'in amacı yeniden yaratmadır ve tragedyanın ödevi, uyandırdığı acıma ve korku duygularıyla ruhu tüm tutkularından temizlemektir (Aristoteles, 1995). Tragedyanın amacı insana özgü eylemleri taklit ederek, seyircinin kendisini sahnedeki olaya kaptırmasını sağlamak ve seyircinin ruhsal olarak arınmasına sebep olmaktır.

Sadece tiyatrodan değil, tiyatro sanatı ile ilişkisi olan tüm diğer alanlarda 20. yy'ın en köklü değişimlerine öncülük eden oyuncu, yazar ve yönetmen Bertolt Brecht, katharsis kavramını Aristoteles'in tragedyasından farklı olarak Epik Tiyatro üzerinden ele almıştır. "Epos" yani "destan" sözcüğünden türemiş olan Epik; anlatı biçiminin ağırlık kazandığı bir yazınsal türe işaret etmektedir. Kişiler arasındaki gerçekçi diyaloglarla gelişen çatışmanın belirlediği tragedya dramatik bir anlatıma sahipken, Epik Tiyatro'da anlatım episod duraklarıyla gelişmektedir. Başı, ortası ve sonu ile kapalı bir bütün oluşturan tragedyanın aksine Epik Tiyatro, zamansal olarak çizgisel ve parçalı bir gelişim gösterir ve açık biçim olarak nitelendirilir (Candan, 2013).

Brecht'in temelde karşı çıktığı; toplumsal etmenleri bir kenara bırakan, salt psikoloji üzerine odaklanmış olan arındırıcı bir katharsis yorumudur. Brecht'in seyirciden istediği; duygusal özdeşleşme ve ruhsal bir arınma yaşamak yerine, eleştirel değerlendirme yapabilecek farkındalıkta ve ayıklıkta olabilmektir. Brecht; kendisini sahnedeki olaya kaptırmayan, oyunu dışarıdan bir göz olarak izleyen ve gerçeklikle bağlantısını koparmayan seyirciden yanadır. Bu sebeple katharsis anında oluşan yanılsamayı kırmak Brecht'in temel amaçlarından biri olmuştur. Oyunlarında bunu başarabilmek için önceki bölümlerde de bahsettiğimiz çeşitli sahneleme tekniklerine başvurmuş ve seyirciyi farklı biçimlerde oyuna yabancılaştırmaya çalışmıştır. Yanılsama, hem seyircinin mekân ve bedeni algılama biçimini hem de seyircinin sahnedeki deneyime katılım biçimini etkilediği için, beden etkileşimli tiyatroyu ele alırken karşımıza çıkan önemli kavramlardan biridir.

Tiyatroda yanılsamanın tanımını Sevda Şener (2006) şu şekilde yapmaktadır: *"Yanılsama, seyircinin sahnedeki oyunu, oyun değil de gerçekmiş gibi seyretmesi, bir*

an için seyirci olduğunu unutarak sahnedeki oyunu yaşamasıdır.” Yani Brecht’in temelde karşı çıktığı ruhsal arınma, seyircinin yanılısamaya maruz bırakılmasıyla sağlanmaktadır. Brecht tiyatrodaki yanılısama yaratılmasına karşı çıkarken, yanılısamayı kırmanın yolunu da, seyirciyi oyuna yabancılaştırmakta ve aynı zamanda mekânın soyut ve ucu açık niteliğinden faydalanmakta bulmuştur. 21. yy tiyatro sahnesine Brecht’ten miras kalan yabancılaştırma kavramı, sahne mekânı ve performans üzerine yapılan denemelerde çok farklı biçimlerde ele alınmıştır.

#### 4.1.2. Yabancılaştırma

Yabancılaştırma etmeni; sadece tiyatrodaki değil tüm sanat yapıtlarında, yakınlıktan ötürü görünmez olan her şeyi estetik uzaklık sayesinde görünür kılmaya çalışmaktır. Bertolt Brecht bu kavramı şu sözlerle açıklamıştır: “*Yabancılaştırma etmeni, bir olayı ya da karakteri doğallığından, bilinip tanınmışlığından ve akla yatkınlığından sıyrarak seyircide şaşkınlık ve merak uyandıracak bir kılığa sokmaktır.*” (Brecht, 1990). Brecht, ilk bakışta anlaşılması olanaksız olan toplumsal mesajların, yorumlanarak ve metne teslim olmadan kavranabilmesini hedeflemektedir. Bunun için oyunlarında; çelişkileri apaçık sergilemiş, çağrışımların düzenini bozmuş, kesintili-episodlu anlatımları tercih etmiş ve tarihselleştirmeye başvurmuştur.

Yabancılaştırma beden, metnin ve mekânın imkânları kullanılarak gerçekleştirilebilir. Sahnede oyuncunun bedenini alışılmalı biçimlerin dışında kullanması, beden duraksaması, seyirciye dönük oynaması ve duraksamalar arası geçişlerde beden eylemsizliği bu amaca hizmet etmektedir. Aynı zamanda bu amaca hizmet eden oyuncudan canlandırdığı kişiyi “olması” değil “göstermesi” beklenmektedir. Sahnedeki bedenlerin seyirci ile ilişki kurması ve seyirciyi edilgen beden olmaktan çıkarması da yabancılaştırmayı seyircinin deneyimi ile kuran bir anlayıştır. Buna “The Living Theater” topluluğunun *Mysteries* ve *Şimdi Cennet Olsun* oyunları örnek verilebilir. (*Şimdi Cennet Olsun*’un başlangıcında oyuncular izleyicinin arasında gezinerek, kışkırtıcı sözlerle onları sahneye birlikte “ot” içmeye ya da sevişmeye çağırırlar.) (Innes, 2010). Yabancılaştırmanın metinde sağlanması, oyuncunun zaman zaman anlatıcı konumuna kaydırılarak kendini dışarıdan tanımlayan bir tavır alması ile gerçekleştirilir. Brecht’in geç dönem oyunlarındaki karakterlerinde var olan kişilik ikilemleri de, oyuncunun çelişkileri yansıtmaya yardımcı olmuş bir özelliktir. Yabancılaştırmanın mekân üzerinde sağlanabilmesi için

ise sahnedeki nesnelere ve dekorun bütünselliği bozulmalıdır. Epik sahnede dekor gerçekçi olanı yansıtmak zorunda değildir. Önemli olan nesnelere oyun içindeki kullanılma amaçlarıdır. Sahnede betimlenen mekânın detayları bir bütün halinde yansıtılmaz, parça parça o yere ait bir izlenim sağlanır. İşlevi olan bazı nesnelere dışında sahne mekânı neredeyse boştur. Bu neredeyse boş mekân, aynı zamanda sanal olan ile gerçek olan arasındaki geçiş de imkân verdiği için, yabancılaştırmanın sahne mekânına yansması olarak düşünülebilir.

#### **4.1.3. Eşmekânlılık**

Tiyatro sahnesinde performatif beden ve deneysel çalışmaların önem kazanmasıyla, geleneksel tiyatroların mimari olarak dayattığı ayrımlar ortadan kalkmaya başlamıştır. Seyirci ve sahne arasındaki fiziksel ayrımlar mümkün olduğunca esnetilmiştir. Tiyatro mekânının; sahne mekânı ve seyirci mekânı olarak ayrılması, birçok yönetmen tarafından karşı çıkılan bir durum olmuş ve hem fiziksel hem de kurgusal olarak daha bütüncül bir mekân anlayışı ortaya çıkmıştır. Fiziksel olarak mekân kısıtlılığından hala birçok oyun çerçeve sahnelerde, seyirci ve oyuncunun birbirinden ayrı alanlarda bulunduğu tiyatro binalarında oynanıyor olsa da, performansın kurgusu ile bu ayrım muğlaklaştırılmaya çalışılır.

Tiyatroda mekân kavramının fiziksel boyutu oyunun oynandığı ve izlendiği alanın görüntüsünü ifade ederken, kurgusal boyutu tiyatral performansın kendisine ait olan kısımdır. Bu sebeple oyunun oynandığı yerin fiziksel gerçekliği ile, o mekânın performansla yeniden deneyimlenmesi ile ortaya çıkan kurgusal mekân, farklı mekânsal algılar yaratmaktadır. Eşmekânlılık kavramı tiyatrodaki kimi zaman kurgusal mekânın kimi zamansa dijital ortamlarla fiziksel mekânın çoğaltılması ve farklı mekânsal deneyimlerin aynı anda yaşanmasını ifade etmektedir (Şeyben, 2016). Günümüz alternatif tiyatro sahnelerinde neredeyse hiç dekoru olmayan, var olan nesnelere sadece işlevsel niteliklerinin kullanıldığı alanlarda oyunlar sahnelenmekte ve mekânın bu açıklığından faydalanılarak; metin, performans, zaman algısı ve çoklu ortamların varlığı ile mekânın kurgusu kolayca dönüştürülebilmektedir. Örneğin kapalı devre canlı yayın kullanılan bir sahnelemede, bir anda sahne üzerinde seyircinin algıladığı mekân genişlemekte ve seyirci sahnede gerçekleşen olaydaki farklı mekânsal durumlara aynı anda şahit olabilmektedir. Bununla birlikte bedenlerin de farklı mekânlarda aynı anda bulunması, çoğalması ve eşmekânlı deneyime katılması



günümüz teknolojisinin tiyatro sahnesine kazandırdıklarından biridir. Bu ve benzeri bir sahnelemede, hikâyenin farklı katmanları farklı mekânsal algılar ve üstüste binmiş performanslar ile gösterilebilmektedir. Çalışmada bu katmanlaşmadan bahsetmek için eşmekanlilik kavramı kullanılmıştır.

#### 4.1.4. Muğlak Zaman

Tragedyalarda zaman; başı, ortası ve sonu ile parçalanmamış bir bütün olarak ele alınan kapalı bir yapıya sahiptir. Çağdaş sahnelemede bu algı değişime uğramıştır. Sinemanın ortaya çıkması, montaj teknikleri ve dijital teknolojilerin tiyatro sahnesine girmesiyle, zaman tersine çevrilmesi ve parçalanması mümkün olan bir olgu haline almıştır. Beden etkileşimli sahneleme örneklerinde de gördüğümüz gibi, avangart akımların etkisiyle ortaya çıkan sahneleme tekniklerinde beden ve mekân kadar zamanın ele alınışı da önem arz etmektedir. Bu dönemde yaygın olan anlayış; zamanın kesin ve belirli bir döneme işaret etmesi değil, belirsiz ya da parçalı bir olgu olarak muğlaklaşıyor olmasıdır. Bu sebeple dönemin hakim anlayışında zaman olgusunun ele alınışı “muğlak zaman” olarak tanımlanmıştır.

Tiyatro sahnesinde aralarında yüzyıl farkları olan hikâyelere aynı anda şahit olmak, günümüz teknolojisi ve sahneleme teknikleriyle oldukça olanaklı hale gelmiştir. Bunun araçları kimi zaman çoklu ortamlar, kimi zaman da oyuncunun ve dekorun kendisidir. Bu gibi bir kurguda; kimi zaman parçalanmış zamanın tek bir zaman dilimi içine sıkıştırılması, kimi zaman da belli bir dönemde yaşanan olayların zaman geçişleriyle var olduğu dönemin muğlaklaşması mümkündür. Aynı zamanda muğlak zaman olgusu eşmekanlı sahnelemenin de gerçekleşmesini sağlayan önemli etkenlerdendir. Sahnede tek bir mekânsal ögenin iki ayrı mekânı temsil ediyor olması aynı zamanda zamansal geçişliliğe de imkân vermektedir. Böyle bir sahnelemenin ilk örneklerinden biri Beckett’in *Godot’yu Beklerken* isimli oyunudur. Oyunda, sahnede tek başına duran ağaç, yaptığı çağrışımla çorak bir araziye temsil etmektedir. Fakat oyunun bazı sahnelerinde ağacın varlığı somut olarak bir mekânı temsil etmekte ve bu mekânsal geçişlilik zaman geçişlerine de imkân tanıyarak muğlak zaman algısını yaratmaktadır.

Zamanın ileri ya da geri akışlarının takip edilemediği mekânsal kurgular yaratmanın eşmekanlı bir algı oluşturduğunu söylemek mümkündür. Oyuncu ve yönetmen Murat Daltaban’ın sahneye koyduğu “Şafakta Buluş Benimle” isimli oyundaki zaman

algısının muğlaklığı buna örnektir. Oyunda seyircinin içinde bulunduğunu sandığı an geçtiğinde, aslında başka bir zaman diliminde olduğunu seyirciye gösteren, çizgisel olarak zamanın sekansları ile sürekli oynanan ve zamanı muğlak bir olgu olarak ortaya koyan bir kurgu tercih edilmiştir. Bu kurgu zamanla birlikte mekânı da farklılaştırır; fakat bu farklılaşma herhangi bir dijital ortamın mekâna müdahalesi ile değil, performansın kurgusu ve oyuncuların basamaklar üzerindeki hareketleri ile birlikte değişkenlik gösteren zaman ve mekân ile sağlanmaktadır. Yani temel değişken performansın kendisidir.

#### **4.1.5. Kurgusal Mekân**

Gerçeklikten yola çıkarak bir yanılısma yaratmaya çalışan tiyatrodaki, beden, mekân ve zaman algısı bu gerçekliğin ve yanılısmanın yaratılmasının araçlarına dönüşürler. Yanılısmanın önemli bir aracı olan mekânın, sahnedeki fiziksel varlığı değil, temsili niteliği performans için önem arz etmektedir. Her ne kadar kurmaca dekor bu temsilin gerçekleşmesine hizmet etse de, var olan fiziksel kurgu ve kurgusal mekân her zaman aynı şeyi temsil etmiyor olabilir. Bu sebeple çalışmada sahne mekânından bahsederken mekânın kurgusal varlığı da ele alınması gereken bir mekânsal durum ortaya koymaktadır.

Kurgusal mekân metnin içeriği ile oyuncu tarafından tasvir edilebildiği gibi; dekor, aksesuar vb. öğelerle de ortaya çıkarılabilir. Bu kurgusal mekân sahne üzerinde görülebilen bir mekân olduğu gibi, sahne dışında bir mekân da olabilir. Örneğin sahne üzerinde görülen bir kapının arkasında olduğu bilinen fakat görülmeyen bir sokak, evin bir odası ya da daha soyut bir mekân, görülmeyen kurgusal mekân olarak sahne mekânını genişletebilir. Bu, performans mekânına göre tanımlanmış olan sahne dışı kurgusal mekândır (McAuley, 2000).

Kurgunun mekân algısını oluşturması ve fiziksel olarak var olan dekorun mekâna dair daha az fikir vermeye başlaması ilk olarak Epik Tiyatro sahnesinde ortaya çıkan bir durumdur. Mekânın ve tüm oyunun bir kurmaca olduğu oyunun başından beri seyirciye hissettirilmeye çalışılır. Daha sonraki dönemlerde bu kurgusal mekân algısı performansla birlikte çoklu ortam teknolojilerinin de kullanımıyla farklı bir boyuta taşınmış ve mekânın var olan ilişkiler bütünü tekrar sorgulanması gereken bir olgu olarak ortaya koymuştur.

Çalışma kapsamında açıklanan bu kavramlar, karşılaştırmalı olarak incelenmiş olan oyunların beden ve mekânla ilgili tutumlarını ele alırken değineceğimiz ve dönemin tiyatro anlayışını etkilemiş kavramlardır. Oyunların ortaya çıktıkları dönemin, kurguya ve mekâna dair genel tutumunu anlamak açısından, karşılaştırmalı incelemelere geçmeden önce Türkiye’de modern anlamdaki tiyatronun nasıl gelişim gösterdiğinden ve 21. yy Alternatif Tiyatro ortamından kısaca bahsedilmiştir.

#### **4.2. Türkiye’de Beden Etkileşimli Sahneleme**

Türkiye’de modern anlamdaki tiyatronun batılılaşma etkisiyle 19. yy sonlarına doğru geliştiğini söyleyebiliriz. 20. yy sonlarına kadar hakim tiyatro kültürü olarak varlığını sürdürmüş olan batılı ve modern anlamdaki tiyatro anlayışı, içinde bulunduğumuz dönemde yerini Alternatif Tiyatro’ya bırakmıştır. Ana akım tiyatronun yerini Alternatif Tiyatro çalışmalarının almasıyla birlikte, hem sahneleme biçimlerinde hem de oyun yazarlığında yenilikçi adımlar atılmış ve devamlı olarak yeni ve genç alternatif tiyatro topluluklarının ortaya çıkmasıyla Türkiye’de tiyatro oldukça verimli bir döneme girmiştir. Türkiye’deki Alternatif Tiyatro üretiminin geneline baktığımızda beden etkileşimli sahneleme ile ilgili deneysel çalışmaların önemli bir yeri olduğunu söyleyebiliriz.

20. yy’da ana akım tiyatro anlayışının dışındaki tüm tiyatro gösterimleri “alternatif” olarak isimlendirilmiştir. Bu kavram hem tiyatronun sahne mekânının niteliğini, hem de performansı gerçekleştiren topluluğu ifade etmek için kullanılmıştır (Chambers 2006). Bu topluluklar kendi tiyatro pratiklerine özgü isimler kullanmış olsalar da tiyatro yapma biçimleri göz önüne alınırsa hepsi Alternatif Tiyatro başlığı altında toplanabilir.

Avrupa’da sanatta ve tiyatrodaki yaşanan gelişmeler 20. yy’da Türkiye’de etkisini önceki dönemlerin sanatsal gelişmelerine göre daha hızlı ve görünür biçimde göstermeye başlamıştır. Deneysel sahneleme ve alternatif mekânlar, Türkiye’de ortaya çıktığı dönemdeki baskıcı sanat ortamında kendilerine kolayca yer edinebilmiş ve belli otoritelerin kontrolü altında olan sanat üretimine getirdikleri eleştirel tutumla kısa sürede kendi seyirci kitlesini oluşturup, dönemin hakim tiyatro kültürünü oluşturur duruma gelmişlerdir.

Türkiye’de alternatif tiyatronun ortaya çıkışı daha çok alternatif mekânların ortaya çıkmasıyla olmuştur. Mekânın farklılaşması, sahneleme anlayışını; sahnelemenin farklılaşması ise oyunculuğu ve performansı etkilemiştir. Dönemsel olarak maddi sıkıntılar yaşamış ve farklı biçimlere yönelmiş olan bu alternatif tiyatro toplulukları yaşanan her kriz döneminden yeni çığır açıcı fikirlerle çıkmışlar ve tüm maddi olumsuzluklara rağmen, Türkiye’deki tiyatro ortamında seyirci tarafından benimsenerek varlıklarını kabul ettirmeyi başarmışlardır.

Karagül’e (2015) göre, Türkiye’deki Alternatif Tiyatro topluluklarının sanatsal anlayışında hakim olan iki ana eğilim vardır. Bunlardan biri ‘klasik’ ya da bir diğer yaygın kullanımı olan ‘ana akım’ olarak nitelendirebileceğimiz tiyatronun, biçimsel tüm kalıplarının dışına çıkarak farklı denemelere yer verme eğilimidir. Bu anlayışta sahneleme, seyirci-oyuncu ilişkisi ve klasik mekân kurgusu değişime uğramaktadır. Genel olarak avangart akımların etkisi ile gelişen bu tiyatro üretiminin daha çok Artaud’nun Vahşet Tiyatrosu’ndan ve İngiltere’de ortaya çıkan benzer bir akım olan In-yer-face Tiyatro akımından esinlenerek geliştiğini söyleyebiliriz. Diğer önemli eğilim ise çeviri metinlerin ve uyarlamaların ötesine geçerek çağdaş ve özgün metin yazımına ağırlık vermek ve topluluğun kendi metnini oluşturmasıdır. Bu gibi oyunlarda genellikle sosyal ve politik kaygılar güden bir sahneleme ortaya çıkmaktadır. Çeviri metinlerden uyarlanan oyunlarda Türkiye’ye özgü sosyal ve toplumsal durumların yansıtılması daha zordur; bu sebeple toplulukların kendi tiyatro metnini oluşturma eğilimi Türkiye’deki tiyatro ortamında gittikçe yaygınlaşan bir durum haline almıştır.

Her iki eğilimde de ortak zemin performans odaklı oyun ve alternatif mekândır. Türkiye’de terkedilmiş hanlarda, depolarda ve evlerin salonlarında başlayan Alternatif Tiyatro, günümüz tiyatro seyircisinin farklı ve özgün biçimlere daha fazla ilgi duyması ile birlikte kendi sahne kültürünü yaratmış ve hakim tiyatro anlayışı haline gelerek özellikle İstanbul’da sayısı artan küçük sahnelerle kendine yeni mekânlar edinmiştir. Günümüzde özel tiyatroların sahip olduğu şartlara sahip olan bu toplulukların artık mekân ile değil sadece performans ile ana akım işlerden ayrıldıkları söylenebilir. Özellikle kendi metnini oluşturan topluluklar, tiyatro metnini dilin öğeleriyle değil performansın diliyle oluşturmaktadırlar. Bedeni dolaysız olarak sunan ve beden kurduğu bu yeni dilin sekanslarına bağlı olarak gelişen performanslardan bazıları

çalışma kapsamında incelenmiş ve tiyatro sahnesindeki beden ve mekân etkileşimi Türkiye’deki 21. yy sahneleme anlayışı üzerinden ortaya konmaya çalışılmıştır.

### **4.3. Karşılaştırmalı Beden-Mekân İncelemeleri**

Bu bölümde çalışma kapsamında deneyimlenmiş olan üç oyun karşılaştırmalı olarak beden ve mekân ana başlıkları göz önünde bulundurularak, beden etkileşimli tiyatrodan öne çıkan kavramlardan da yararlanarak incelenmiştir. Mekânın ve bedeninin oyun kurgusundaki yeri, performansa kazandırdıkları ve mekânın bedenle etkileşim biçimleri, çalışmada ele aldığımız kavramsal arkaplanla birlikte açığa çıkarılmaya çalışılmıştır. İlk olarak ayrı ayrı oyunların içerik ve kurgularından bahsedilmiş ve aynı zamanda bu açıklamalar seçilen bazı bölümlere ait fotoğraf ve çizimlerle desteklenmiştir.

#### **4.3.1. İncelenen Oyunlar**

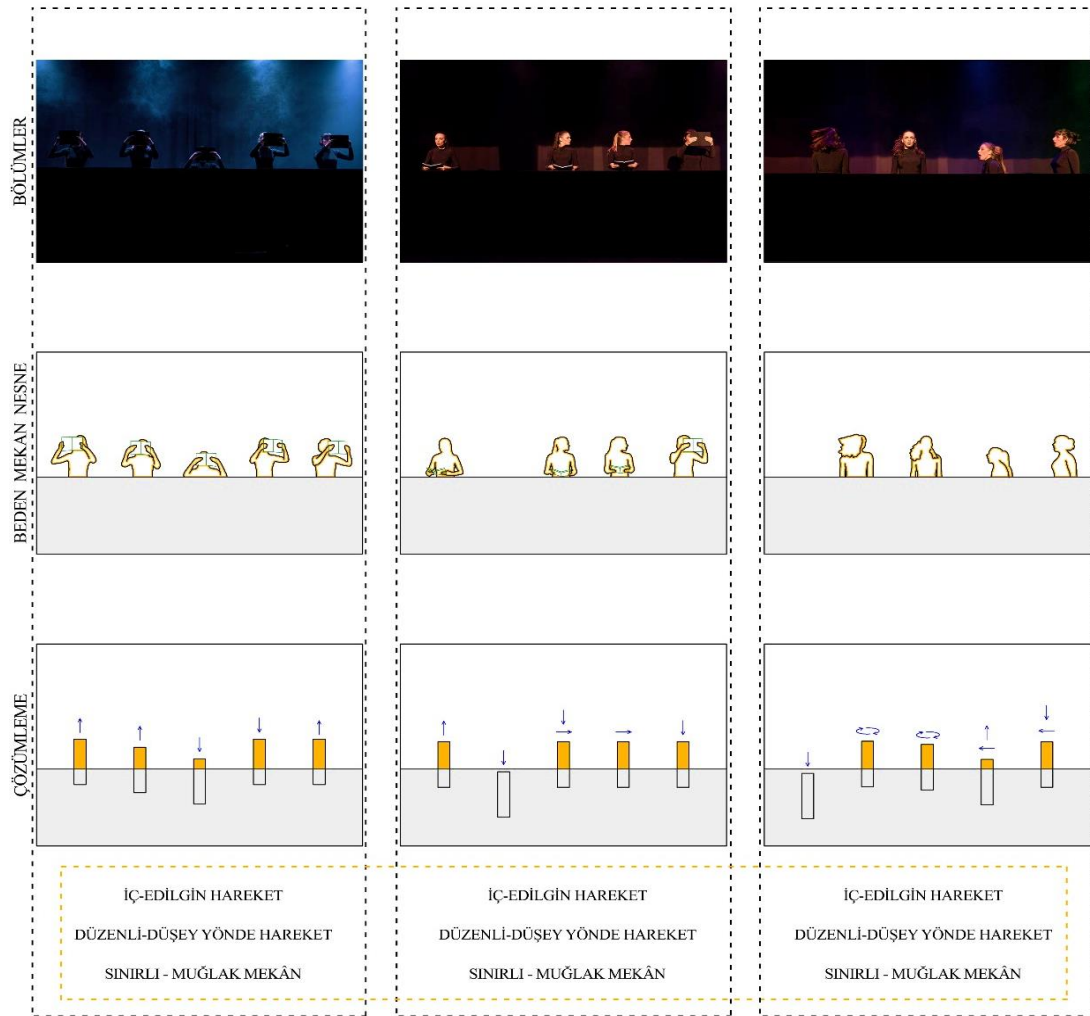
Çalışma kapsamında incelenen oyunlar TayfKolektif tiyatro topluluğunun Umut Kırçalı yönetmenliğinde oynadığı “Ophelia”, Şermola Performans’ın Mirzâ Metin yönetmenliğinde oynadığı “Panopticon” ve çağdaş dans ikilisi Taldans’ın sahnelediği “Güneşin Zaptı”dır. Benzer nitelikleri olmasına rağmen bedeni ve mekânı ele alışları çeşitli yönleriyle farklılık gösteren bu oyunları karşılaştırmalı olarak incelemek, dönemin hakim sahneleme anlayışını benzer ve farklı yönleriyle ortaya koyabilmek için gerekli görülmüştür. Bu incelemeler çalışmanın temel akışını oluşturan beden ve mekân kavramları çevresinde, seyirci olarak deneyimlenerek çözümlenmiştir. Varılmak istenen nokta performansların bedene ve mekâna ilişkin dinamiklerinin ortaya konmasıdır.

Bu bölümde öncelikle üç oyunun da genel niteliklerini ortaya koyan bir çerçeve oluşturulmaya çalışılmıştır. Çalışmanın zorlayıcı yanlarından biri, oyunları seyirci olarak deneyimlememiş olan okuyucunun bu deneyimin çıkarımlarını takip etmekte zorlanabilecek olmasıdır. Bu sebeple ilk olarak oyunların içerikleri ve kurgusu ile birlikte, bedeni ve mekânı ele alışlarından da kısaca bahsedilmiş ve karşılaştırmalı incelemelere geçmeden önce okuyucunun oyunlarla ilgili ön bilgi kazanması amaçlanmıştır.

### 4.3.1.1. Ophelia

TayfKolektif tiyatro topluluğunun Umut Kırçalı yönetmenliğinde oynadığı “Ophelia” isimli oyundan, oyunla ilgili özet yazısında şu sözlerle bahsedilmiştir:

“Oyun, Shakespeare’in ‘Hamlet’inden yola çıkarak oyunun trajik kadın karakterini, Ophelia’yı merkezine alıyor. Ophelia, toplumsal bellek kodlarından biri olarak karşımıza çıkıyor. Kadına dayatılan toplumsal cinsiyet rollerinin her kadına bir Ophelia hikâyesi yaşattığı düşüncesini merkeze alarak, bilinçaltının derinliklerine gizlenmiş bir geçmiş yaşam deneyimini, bir anıyı anımsayan ve hatırladıkça, kendi geçmişinde erkekler tarafından baskılanmış bir tarihi, bir Ophelia hikâyesini bulan kadınların kolektif bilinçaltını, soyut ve sıradışı biçimde sahneye taşıyor. Ses ve bakış düzeneğini tersine çevirerek tüm izleme alışkanlığımızı değiştiren oyun, seyirciyi Ophelia’nın hiç anlatılmamış hikâyesine ve ortak bir rüyanın içine davet ediyor. Çoklu konuşma müziği, vokal segmanları ve güçlü enstrümantal alt yapısıyla beş bölümlük bir yeni müzik bestesi olarak tasarlanan ve Alper Maral ve Umut Kırçalı imzasıyla müzik albümü olarak da dinleyicisiyle buluşacak olan “Ophelia”, tüm müzikâl ve teatral unsurları etkin bir biçimde kullanarak seyirciye yeni bir estetik deneyim sunuyor.” (Url-16)



Şekil 4.1 : “Ophelia” Oyunu, Bölümler ve Çözümler

Ophelia’da oyunun sahne mekânı, ele alınan konunun gerektirdiği kısıtlamaya imkân tanımak için beşinci duvar olarak niteleyebileceğimiz bir sınırlayıcı elemanla seyirciden ayrılmaktadır. Bu ayırıcı yarım duvar dışında mekân boş bir uzamdır ve kurgusal mekânın değişkenliğine imkân verebilmek için, herhangi bir mekânsal çağrışıma sebep olacak bir dekor ögesi kullanılmamıştır (Şekil 4.1). Bu kısıtlı mekânda performansı gerçekleştiren beş kadın bedenidir. Bu oyun Türkiye’deki alternatif tiyatro üretimi içinde, kendi metnini oluşturmuş olan bir topluluğun ürünüdür. Her ne kadar bir Shakespeare uyarlaması gibi algılsa da; sahne kurgusu ve performans, uyarlamanın ötesinde bir metin yazımını ve deneyimi ortaya koymaktadır. Bu yönüyle Türkiye’nin son dönem hakim tiyatro anlayışını görebileceğimiz deneysel performanslardan biri olduğu söylenebilir.

#### 4.3.1.2 Panopticon

Şermola Performans isimli tiyatro topluluğunun Mirzâ Metin yönetmenliğinde oynadığı “Panopticon” isimli oyundan, oyunla ilgili özet yazısında şu sözlerle bahsedilmiştir:

“Hem sistem araçlarınca her an gözetlendiğimiz hem de elimizin altındaki sosyal araçlarla birbirimizi gözetlediğimiz çağa dair performatif bir tanıklık. Beş denek kadın kapatıldıkları ve konuşmanın yasak olduğu bir mekânda bedenleri aracılığıyla iletişim kurarken, aralarındaki gerilimin artışına şahit olacağız. Kurguladıkları oyunlar yarışa, yarışlar iktidar hırsına ve hırs şiddete dönüşecek. İşlerinde bedenlerin olanaklarını araştıran Mirza Metin’in tasarlayıp yönettiği oyunda, seyirci hem gözetleyen hem de gözetlenen olarak konumlandırılıyor. Bireylerin eleştirdiği veya kaçındığı şeylere, adım adım nasıl dönüştüğüne tanık oluyoruz. Sözün parçalanarak anlamsız seslere dönüştüğü bu diyalogsuz fiziksel performansta Başar Ünder ve Doğukan Özpinar oyuncuların seslerini ve nefeslerini performans ânında kaydederek doğaçlama müzik yapıyor.” (Url-17)

Oyun, beş kadın oyuncunun sözsüz fakat oldukça dinamik performansları ile kurgulanmıştır. Metin, sözü kullanmadan ses ve hareketle kurduğu bu deneysel çalışmanın (Şekil 4.2) niteliklerini ve aşamalarını şu sözlerle anlatmıştır:

“Oyuncuların travmalarını ve sevinçlerini ses ve hareketle anlatmaları, beden hafızasının dile gelmesini sağladı ve ona kondisyon kazandırdı. Oyuncular giderek kısa zamanda akıllarını gerektiğinde çağırabilecekleri bir uzaklığa attıkları, itkileriyle yaşadıkları bir alan oluşturdular. Ses ve hareket imgesel bir evrenin kapılarını zorluyordu. Dili alınmış, aklı uzaklaşmış bedenler an’ın içinde yaşıyorlardı. Dolayısı ile söz ağızdan çıkamıyor, çıkamadığı için de bedende parçalanma anları yaratıyordu. Bir dilsizlik hâlinin içinden imgesel bir aralığa sızan bedenlere doğru yaklaşıyorduk her seansta.” (Url-18)



Şekil 4.2 : “Panopticon” Oyunu, Bölümler ve Çözümler

#### 4.3.1.3. Güneşin Zaptı

Mustafa Kaplan ve Filiz Sızanlı'nın kurduğu çağdaş dans topluluğu Taldans'ın sahneye koyduğu deneysel performans “Güneşin Zaptı” ilk rus fütürist opera metninden ilham alınarak sahnelenmiştir. Oyunun özet yazısında oyundan şu sözlerle bahsedilmiştir:

“Çağdaş dans ikilisi Taldans; beden, ses ve ritim ilişkisi üzerine olan çalışmalarını, ilk Rus fütürist operası Güneşin Zaptı'nın metnine sızarak sürdürüyor. Mustafa Kaplan ve Filiz Sızanlı, anlamı serbest bırakan bu metindeki imge ve sözcükleri; sessel malzemeyi öne çıkaran koreografik bir yazılımla inceliyor. İkili, sesin hareketini inceleyerek, dil ve anlam üzerinden matematiksel ve mimari çözümler yapıyor. İmkânsızlığın içinde dahi her şeyin mümkün olduğunu hayal eden Güneşin Zaptı, sahnede dili ve hareketi özgürleştirirken, taze bir dil ve yepyeni bir imla kılavuzu oluşturuyor.” (Url-19)





**Şekil 4.3 :** “Güneşin Zaptı” Oyunu, Bölümler ve Çözümlemeler

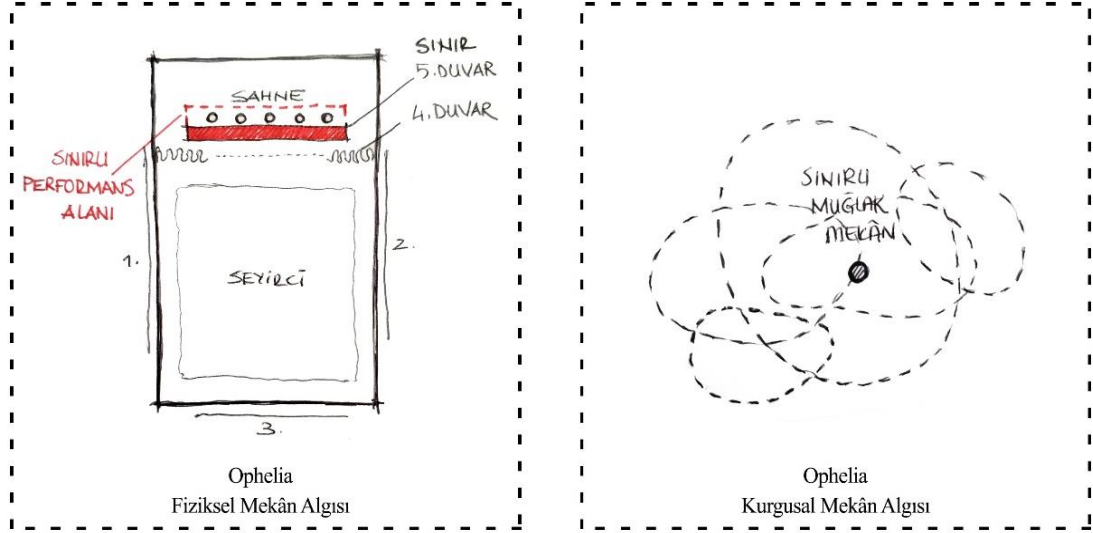
Güneşin Zaptı, bundan önceki iki örneğe göre sahne mekânının en soyut biçimde ele alındığı ve tamamen beden, ses ve ritim üzerine kurulmuş bir performanstır (Şekil 4.3). Karanlık sahnede, son bölümde kullanılan eğimli paravan dışında, mekâna özgü bir unsur bulunmamaktadır. Mustafa Kaplan, bu oyunda bedenin hareket ile ilişkisi üzerine yaptıkları çalışmaları şu sözlerle açıklamıştır: “*Bedenin kendi ihtiyacı değil, oyunun ihtiyaç duyduğu beden üzerine çalıştık. Listeleme metodu ile fütürist dönemin sembol imgelerini topladık ve hareket olarak ürettiğimiz kendi imgelerimizi de ilave ederek kendi dilimizi üretmeye çalıştık. Bu projede brüt bir beden kullanmak yerine; kendi içinde parçalanan, başka bir ses, hareket ve beden olmanın yollarını aradık*” (Url-20).

Bu üç oyunun çalışma kapsamında incelenmesinin sebebi, üçünün de kurgularında tiyatro metninden çok, beden ve performansın ön plana çıkması ve bu performansın mekânın dinamikleriyle farklı ilişkiler kurması ya da mekânla ilişkilendirilerek mekânı hakimiyet alanı içine alan birtakım dinamikler ile kurgulanmış olmasıdır. 21. yy alternatif tiyatrosunun genel niteliklerini okuyabildiğimiz bu oyunlardan Panopticon ve Ophelia’da performansı kuran kadın bedeni; özgürlük, kadına şiddet ve toplumsal cinsiyet rollerini tartışan eleştirel bir konumda bulunmaktadır. Güneşin Zaptı oyununda ise sahnedeki bedenlerin cinsiyetleri önemsizdir, iki beden oyun boyunca kurdukları performans dili ile sahnede yeni ve alternatif bir dil oluşturmaktadırlar.

Oyunlardan rastgele seçilmiş olan bölümlere dair çizimlerde de görüldüğü gibi üç oyunda da bedenin hareket biçimi, nesneyle kurduğu ilişki ve mekânın kullanımı, geleneksel anlamda tiyatronun mekân ve beden ilişkilendirmesinden farklıdır. Fiziksel olarak tiyatro mekânında gözle görülür olan ilk değişiklik dekorun yalınlaşması ya da soyut dekor anlayışının benimsenmesidir diyebiliriz. Fiziksel olarak mekândaki bu yalınlaşma kurgusal mekânı zenginleştirmekte ve yönetmene tiyatral anlamda daha fazla çeşitlilik imkânı sunmaktadır. Mekânın bu ikili durumu fiziksel ve kurgusal mekân olarak ayrıca ele alınmış ve oyunların mekânları bu ikili durum üzerinden incelenmiştir.

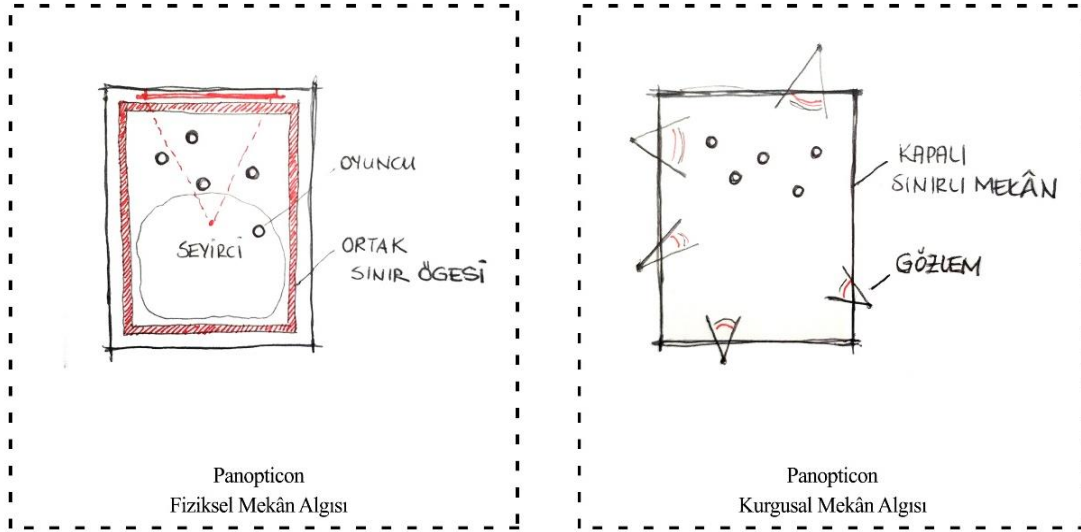
#### **4.3.2. Mekân Kurgusu**

Tiyatro oyunları çoğunlukla var olan tanımlı bir mekânın içinde oynanıyor olsalar da, tiyatro mekânından bahsederken performansın kurduğu mekân olan kurgusal mekânın varlığı göz ardı edilemez. Sahne üzerinde bedenlerin, eylemleri ve replikleri ile oluşturdukları mekân algısı ve bu algının fiziksel olan tiyatro mekânı ile kurduğu ilişki, beden etkileşimli tiyatronun önemli dinamiklerindedir. Bu bölümde, bu ilişkinin kurgulanma biçimi ve performansın buna nasıl yön verdiği, incelenen oyunlar üzerinden ele alınmıştır. Mekânın fiziksel ve kurgusal niteliği ile ilgili çıkarımlar, seyirci olarak deneyimlenen oyunlardaki mekân algısına dair yapılan çizimlerle desteklenmiştir. Her üç oyunda da fiziksel mekânın niteliği ve kurgusal mekân algısını etkileyen unsurlar, bedenin de bu algıya nasıl etki ettiği dikkate alınarak açığa çıkarılmaya çalışılmıştır.



**Şekil 4.4 :** Ophelia Oyunu, Fiziksel ve Kurgusal mekân algısına dair çizimler

Tiyatroda en çok karşılaştığımız sahne mekânı türü olan ve Ophelia’da da karşımıza çıkan çerçeve sahne, bu oyunda küçük bir eklenti ile oyunun kurgusuna uygun olarak yorumlanmıştır. “5. duvar” olarak adlandırabileceğimiz bu yarım duvar eklentisi, seyirci ve oyuncu arasındaki 4. duvar sınırının daha net biçimde çizilmesi ve mekânsal ilişkinin bütünüyle koparılmasını sağlamış bir unsurdur (Şekil 4.4). Aynı zamanda duvarın arkasındaki beş bedenli hareket tekrarları, kapana kısılmışlık hissini yaratmakta ve yarım duvar sınırı ile birlikte oyuncunun kapalı, sınırlı ve rahatsız bir ortamda bulunduğu algısını kuvvetlendirmektedir. Sahnede yarım duvar biçimindeki sınır ögesinden başka bir dekor barındırmayan oyunda performans sadece bu duvarın arkasında gerçekleşmektedir. Bununla birlikte bedenle ilişkili olarak kullanılan ve bölüm bittiğinde ortadan kalkan bazı nesnelere kullanılmıştır. Bunlar oyuncuların elinde tuttuğu kitaplar ve son bölümde boyunlarına doladıkları şallardır. Bedenin hareketleri, mimikleri ve ani tepkileri ile desteklenen bu kurgu, karşımıza sınırlı ve kapalı bir mekân algısı çıkarmaktadır; fakat kurgusal mekânın niteliklerine dair başka bir ipucu yoktur. Yani Ophelia’da mekân, olayların içinde gerçekleştiği bir fiziksel gerçeklik olarak değil, olayların olanaklarını barındıran muğlak bir yer olarak ele alınmıştır. Sahnenin boş olması ve mekânsal bir çağrışım yapmaması, bu olanakların özgürce kurgulanmasına imkân vermektedir. Ana karakter Ophelia’nın hatıralarından oluşan tüm imgeler, belli bir döneme ait olarak değil; şiddetin, savaşların ve ölümlerin hüküm sürdüğü tüm dönemlere ait olabilirliği ile ele alınmış ve böylece seyircinin kolektif bilinçaltına ulaşmaya çalışılmıştır.



**Şekil 4.5 :** Panopticon Oyunu, Fiziksel ve Kurgusal mekân algısına dair çizimler

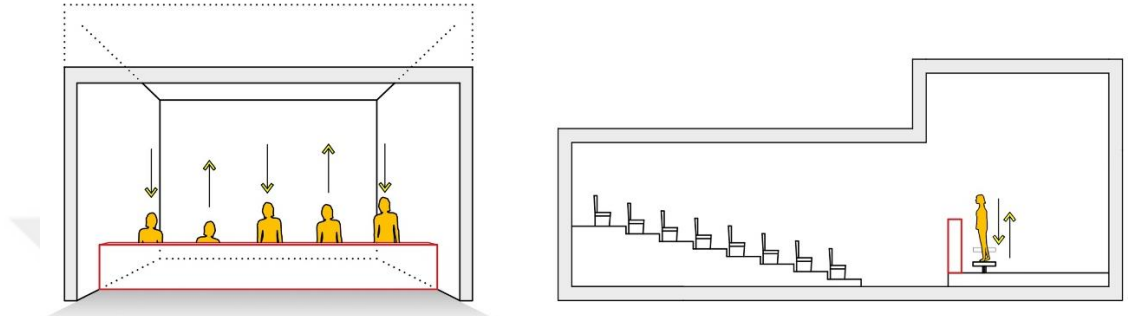
Ophelia’da karşımıza çıkan sınır ögesi Panopticon oyununda seyirci ve oyuncu arasındaki sınır olarak değil, seyirci ve oyuncunun birlikte içinde bulunduğu yeri dışarıdan ayıran bir sınır olarak ele alınmıştır. Bu sınır, zemini çevreleyen bir ışık hattı ile sağlanmıştır (Şekil 4.5). Fiziksel olarak seyirci ve oyuncuyu bir arada tutan bu sınırlı mekân, kurguda kapalı ve sürekli gözlem altında olunan bir mekânı temsil etmektedir. Mekânda bulunan sınır ögesi, performans boyunca oyuncunun gözlemleyen ve gözlemlenen tavrı ile birleştiğinde, zihnimize bir hapisane algısı yaratmaktadır. Aynı zamanda oyuncular konuşmanın yasak olduğu ve sadece bedenlerle iletişim kurabildikleri bir yeri tanımlarlar. Bu da bir diğer kısıtlılık unsuru olarak mekân kurgusunu desteklemektedir.

Panopticon’da oyun boyunca sahne arkasındaki duvara, oyun mekânının içinde canlı yayın yapan kameraların görüntüleri yansıtılmaktadır. Bu eşmekânlı sahne genişlemesi ile kurgusal mekândaki gözetlenme ve gözetleme durumu yaratılmış olur. Aynı zamanda seyirci bu mekân genişlemesi ile kendisini de canlı yayında izleyerek, oyunun ve mekânın yanılışına etkin biçimde dâhil edilmiş olur.

Güneşin Zaptı oyununda ise mekânın kurgusal veya fiziksel niteliği ön planda değildir. Sahnede var olan tek mekânsallık, bedenin etki alanındaki mekânsallıktır. Son bölümdeki eğimli paravan dışında bir mekânsal unsur bulunmamakta ve kurgusal olarak da zihnimize canlanabilecek bir mekân algısı yaratılmamıştır. Mekân bedenin kurallı hareket tekrarları ile oluşmaktadır. Oyunda kurgunun temeli bedendir ve mekâna dair her şey bedendedir.

### 4.3.3. Beden ve Mekân İlişkisi

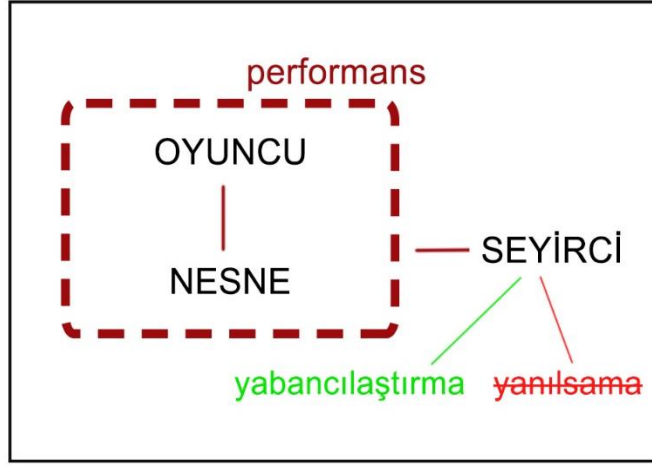
Oyunlarda mekânın fiziksel ve kurgusal niteliğinden bahsederken de açıklandığı gibi, beden bu kurgunun önemli bir parçasıdır ve mekânın hem fiziksel hem de kurgusal algısını etkilemektedir. Bu etkileşimin karşılıklı olduğunu söylemek mümkündür; beden ve performans, mekân algısını etkilerken, mekân da kurguyu etkilemekte ve bu ikili etkileşim bütüncül bir sahnelemeyi meydana getirmektedir.



**Şekil 4.6 :** Ophelia oyunu, diyagramatik perspektif ve kesit çizimi

Beş bölüm olarak tasarlanan Ophelia'da, sessiz değil ama sözsüz bir sahnelemeden bahsedebiliriz. Oyundaki beş beden, canlandırdıkları karakter olan Ophelia'nın deneyimlerini; düşey uzamdaki kısıtlı hareketleri ve müzikle ilişkili ani tepkileri ile temsil etmektedirler. Oyuncular sahnede sadece bedensel olarak varlık gösterse de Ophelia'nın öyküsü beş bölüm boyunca dış ses tarafından anlatılmakta ve bedenler bu anlatımla eş zamanlı olarak duruma senkronize bir şekilde tepki vermektedirler.

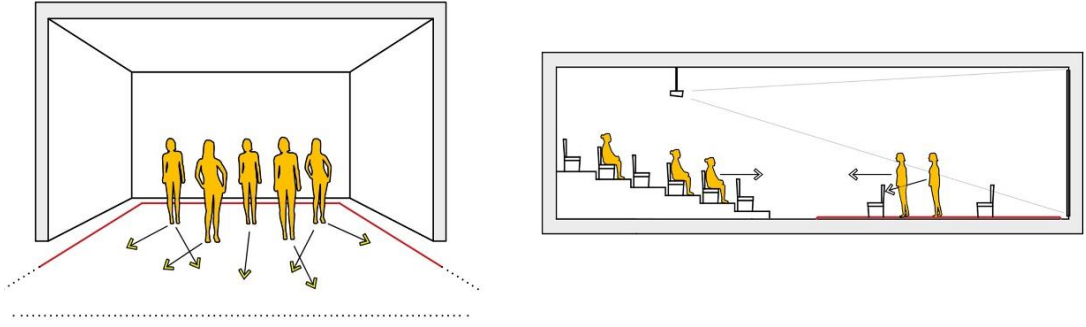
Ophelia'da bölümler arası geçişlerde sahnenin kararması ile dış ses hikâyeden bağımsız olarak seyirciye kaçınıcı bölümün başlayacağını söylemektedir. Bu sayede beş bölümden oluşan oyunda her bölümün başında yanlısına kırılmış olur. Oyunun bütününde yabancılaştırmanın baskınlığından söz edemesek de belli aralıklarla gerçekleşen bu kırılmalar seyircinin oyunun kurgusunda kaybolmadan, eleştirel bir mesafede performansı deneyimlemesini sağlamaktadır (Şekil 4.7). Oyunun başından sonuna kadar seyircinin bu deneyime aktif bir katılım göstermesi beklenmez; fakat kadınların ortak bilinçaltına yönelik kurguda seyircinin kendi yaşadıklarını Ophelia'nın yaşadıklarıyla özdeşleştirmesi bu yabancılaştırma anlarında sağlanmak istenmiştir.



**Şekil 4.7 :** Ophelia oyunu, ilişkiler tablosu

Ophelia’da bedenlerin tekil olarak sahnelemedeki yerinden bahsedecek olursak, performansı gerçekleştiren beş bedeninin de sahnede alışıldık beden duruşlarını sergilemediklerini söyleyebiliriz. Bedenler müzikle uyumlu olarak verdikleri ani tepkilerle ana karakter Ophelia’nın trajik deneyimlerini yansıtmaya çalışırlar. Grotowski’nin iç-edilginlik olarak ele aldığı oyunculuk tekniği, bu oyunda farklı biçimde yorumlanmıştır. Bedenler her ne kadar koşullandırmalarından arınmaya çalışarak özgün bedensel tepkiler geliştirmiş olsalar da bunu belli ve sınırlı bir hareket aksı dâhilinde yaparlar (Şekil 4.6). Bedenlerin ani tepkileri oyundaki yanılsamanın kırılmasını da sağlamakta ve deneyime aktif olarak katılmayan seyircinin oyunun kurgusunda kaybolmadan eleştirel bir bakışa sahip olmasını ve pasif katılım göstermesini sağlamaktadır. Düşeyde aşağı ve yukarı yönlü düzenli hareket ile sağlanmış olan bu sınırlılık, mekândaki sınır ögesi görevi gören yarım duvar ile de desteklenmiştir. Zamanın ‘muğlak zaman’ olarak algılandığı bu kurguda, mekân ve beden birbirine bağlı olarak dönüşmüş ve bütüncül bir kurgu oluşmuştur.

Beden etkileşimli tiyatro örnekleri içinde, klasik bir çerçeve sahnede sahnelenmiş bir oyun olan Ophelia’da, sahne mekânının imkânları ile uyumlu bir performans kurgusu görmekteyiz. Bu örnekte beden mekânı ile değil, mekânın bedeni ile karşılaşırız. Çerçeve sahnenin sınırlılığını performansla uyumlu biçimde ele alan yönetmen, olumsuz olarak nitelenebilecek bu sınırlı mekân kurgunun bir parçası haline getirmiş ve mekâna özgü bir kurgu meydana gelmiştir. Bedeni ve mekânı ele alışı ile Ophelia, Türkiye’de aynı dönemde sahnelenmiş oyunlar içerisinde 21. yy tiyatro sahnesinin önemli dinamiklerini okuyabildiğimiz önemli çalışmalardan biridir.



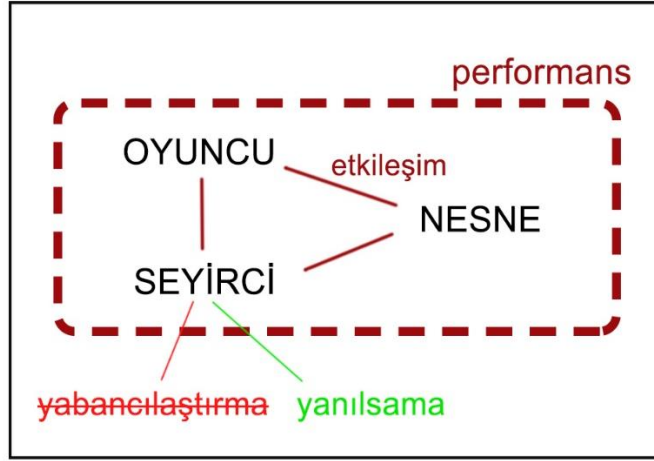
**Şekil 4.8 :** Panopticon oyunu, diyagramatik perspektif ve kesit çizimi

Panopticon oyunundaki beden ve mekân etkileşimine geldiğimizde ise öncelikle bedenlerin Ophelia'daki gibi sözsüz bir performans sergilediklerini söyleyebiliriz. Bu oyunda beş ayrı beden, beş ayrı kadını temsil etmektedir. Performatif ve deneysel bir sürecin ürünü olan oyundaki karakterler belli bir hikâyeyi, başı ve sonu belli olmayan bir zamanda, kapalı ve sürekli gözlemlendiği bir mekânda deneyimlemektedirler.

Oyunun genel kurgusunu oluşturan şey, sahnedeki beş oyuncunun seyirciyle, birbirleriyle ve sahne üzerindeki nesnelere kurdukları ilişkilidir. Bu ilişkiler kurulurken kimi zaman tansiyon yükselmekte ve oyuncular arasındaki gerilim artmaktadır. Bu, kurgudaki kapana kısılmışlık hissini kuvvetlendiren bir durumdur. Oyuncuların seyirciyle kurduğu ilişkide, yer yer oyuncu seyirciyi gözleyen konumundayken, yer yer de seyirci oyuncuyu gözleyen konumundadır (Şekil 4.8). Bu algı sahne duvarı arkasına yansıtılan canlı yayın görüntüleri ile sağlanmaktadır. Gözlenen seyirci oyuncuyu izlerken aynı zamanda kendisini de ekrandaki canlı yayında izleyebilmektedir. Bu eşmekânlı sahneleme ile ortaya çıkan, seyirci ve oyuncunun gözlenen ve gözleyen konumunda yer değiştiren ikili durumu, sahnede ortak bir deneyim oluşmasını sağlamaktadır. Seyirci harekete her aşamasında dahil değildir fakat performans boyunca kurgunun içindedir ve zaman zaman aktif katılımı için de oyuncu tarafından kışkırtılır.

Kolektif deneyimin oluşmasını sağlayan mekânsal unsurlardan bir diğeri, oyun mekânı zeminindeki sınırı oluşturan ışık kaynağıdır. Her ne kadar oyunun sergilendiği mekânda oyun yeri ve seyirci yeri birbirinden ayrı konumlanmışsa da, kullanılan mekânsal unsurlarla ve oyuncunun seyirciyi kurguya dahil etme çabasıyla oyunda bütüncül bir mekân algısı yaratılabilmektedir. Oyuncunun seyircinin arasına karışması, onun gözüne elindeki feneri tutarak gözetlemesi ve bir süre sonra da

gözlendiğini seyirciye hissettirerek seyirciyi rahatsız etmesi, gibi oyunun kurgusuna ait bazı durumlar seyirci-oyuncu ilişkisinin kopmasına engel olmakta ve aralarındaki sınırı bulanıklaştırmaktadır. Bu sayede bir hapishaneyi andıran aynı sınırlı mekân içinde birlikte bulunan oyuncu ve seyirci, aynı deneyimi paylaşmaya başlarlar.



Şekil 4.9 : Panopticon oyunu, ilişkiler tablosu

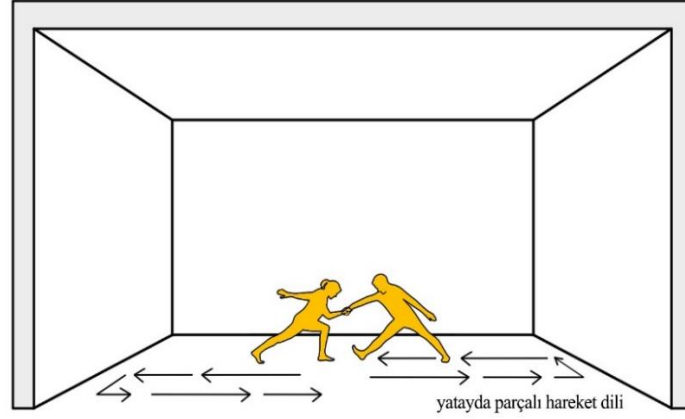
Panopticon oyununda her ne kadar kolektif ve deneysel bir performans ortaya konmuş olsa da seyirci yanılsama içinde tutulur ve kurgudan yabancılaştırılmaz (Şekil 4.9). Bu tragedyalarda karşımıza çıkan, hikâyenin içinde kaybolunan ve ruhsal arınmaya sebep olan bir yanılsama değildir. Bu oyundaki yanılsamanın amacı, seyirciyi kurgunun içinde tutarken aynı zamanda deneyime de ortak etmektir. Bu oyuncunun ve birtakım mekânsal unsurların ortak gayreti ile sağlanmaktadır.

Panopticon'da bedenlerin tekil olarak kurgudaki yerinden bahsedecek olursak, bu oyunda da alışıldık beden duruşları ile değil, "iç-edilgin" bedenle karşılaştığımızı söyleyebiliriz. Performans bütünüyle bedenün diğer bedenlerle ve nesneyle kurduğu ilişki biçimleri üzerine kuruludur. Sahnede statik bir varlık göstermeyen bedenlerin hareketi belli bir yönde veya kurallı bir sıralamada değil, rastgele diyebileceğimiz bir karmaşa yaratacak biçimdedir. Bedenler sahnedeki beş sandalye ile sadece oturarak değil; üzerine çıkarak, altına girerek, arkasında durup sarılarak ve sandalyeleri devirip onlarla birlikte yatarak etkileşim içine girerler. Nesneyle kurulan etkileşimin de bedenlerin birbiriyle olan etkileşimi gibi doğal ve koşullanmış olan ilişkilerin reddi üzerine kurulu olduğunu söyleyebiliriz.

Beden etkileşimli tiyatro örnekleri içinde, alternatif bir sahne mekânında sahnelenmiş olan Panopticon'da, mekânın performans üzerinde etkisi olsa da asıl belirleyici unsur



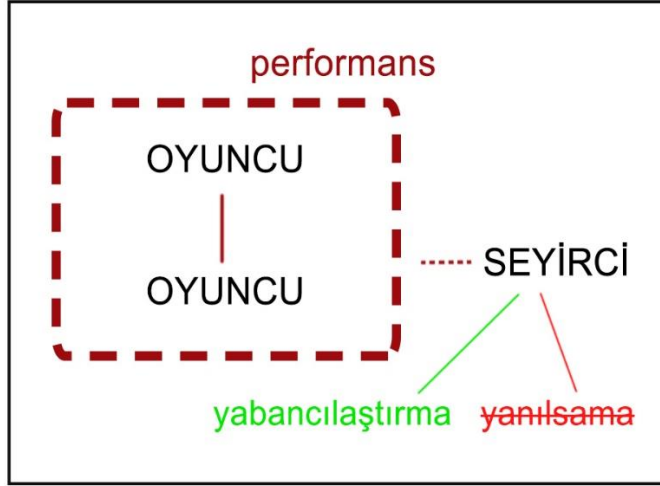
performansın kendisidir. Ophelia'ya göre daha esnek ve deęişikliklere elverişli bir mekânda sahnelendięi için, kurgudaki beden in ihtiyaç duyduęu mekân yaratılmıştır. Beden üzerine odaklanan prova süreçleri, seyirci ile kurduęu ilişki ve mekânı çoęaltan dijital ortamların varlığı ile Türkiye'deki son dönem tiyatro oyunlarına dair önemli dinamikleri okuyabildiğimiz bir dięer oyundur.



**Şekil 4.10 :** Güneşin Zaptı oyunu, diyagramatik perspektif çizimi

Güneşin Zaptı oyunundaki beden ve mekân etkileşiminden bahsederken öncelikle oyunun bir tür Dans Tiyatrosu olduğunu söylemek gerekir. Türkiye'de tiyatro sahnesinde son dönemdeki hakim sahneleme anlayışlarına baktığımızda, beden in kendini ifade etme biçimlerinden biri olan dansın giderek sahnede daha önemli bir konumda olduğu görülmektedir. Bu sebeple çalışma kapsamında incelenen bir dięer oyun olan Güneşin Zaptı, ilk iki oyunun genel atmosferine biraz aykırı olsa da içinde bulunduğumuz dönemin sahneleme anlayışı ile ilgili fikir veren önemli çalışmalardan biri olduğu için çalışma kapsamında bu oyuna da yer vermek gerekli görülmüştür.

Güneşin Zaptı oyununda ikilinin temel amacı “anlamı oluşturan dizileri bozarak, bunları yeniden dizmeye çalışmak” olmuştur (Url-20). Oyunda karşımıza çıkan dans performansının tekrar eden öğelerden oluştuğunu ve bu tekrarların metindeki ses tekrarları ile ilişkili olduğunu görüyoruz. Bu tekrarlar kurallı biçimde bir araya gelmezler, tekrarlar oyunun her bölümünde beden in farklı bir özellięi ile eşleşmektedir (Şekil 4.10). Bu sayede kelimelerin listelenmesi ile uyumlu biçimde listelenen ve parçalı bir hareket koreografisi dahilinde ele alınan performatif beden, kendi dilinin kelimelerini yaratmış olur.



**Şekil 4.11 :** Güneşin Zaptı, İlişkiler tablosu

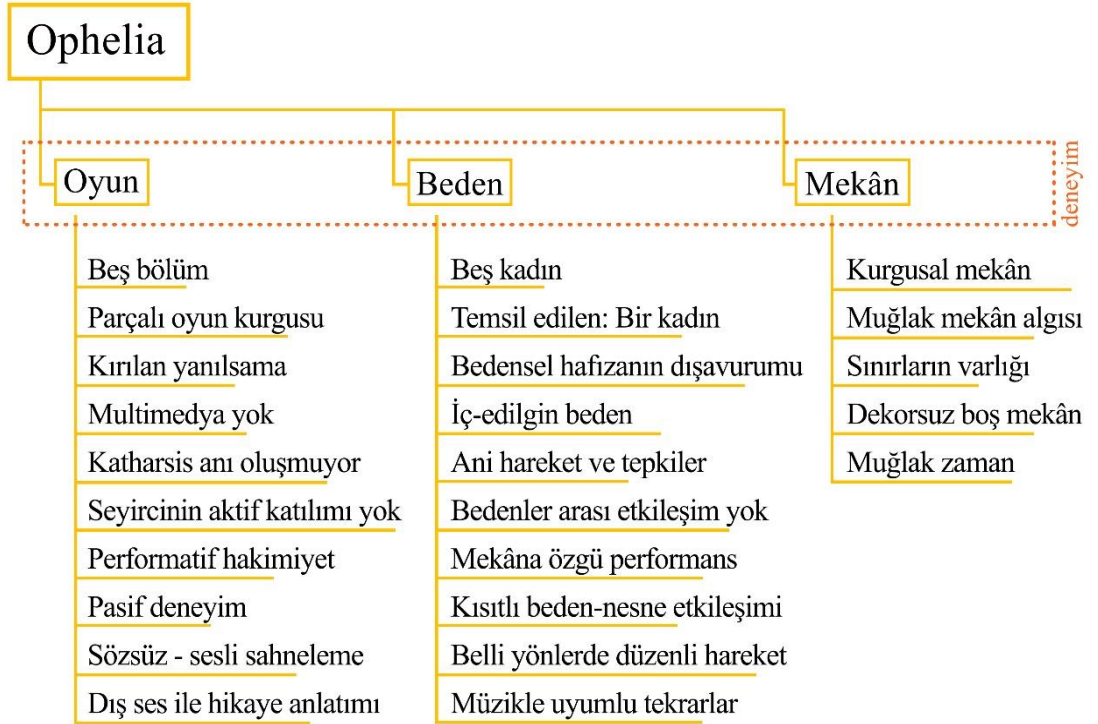
Güneşin Zaptı'nda bedenlerin mekânın herhangi bir fiziksel ögesiyle ya da kendisiyle ilişki kurduğu söylenemez. Oyun, kendi ilişkiler bütünü içinde kendi mekânsallığını hareket tekrarları ve bedenlerin yönelimleri ile yaratmaktadır. Yani asıl ilişki bedenle fiziksel mekân arasında değil, bedenle beden arasındadır. Buradaki mekânsallık sadece bedenin kurduğu ve onun etki alanındaki mekânsallıktır. Yani bu esnek mekân anlayışı ile Güneşin Zaptı oyunu herhangi bir yerde, kurguda hiçbir değişiklik yapılmadan rahatlıkla sahnelenebilir. Bu da alternatif ve gezici tiyatro örneklerinin önemli özelliklerinden biridir.

Bu deneyimde seyirci aktif bir rol almamaktadır. Panopticon'da karşımıza çıkan seyirciyi kışkırtma, nesneyle etkileşime geçmesini sağlama, onu gözleyerek rahatsız etme gibi unsurlar Güneşin Zaptı'nda karşımıza çıkmamaktadır. Burada seyircinin izleyen konumunda durması ve pasif bir katılım göstermesi tercih edilmiştir (Şekil 4.11). Buna rağmen oyunun yanılsamasına kapılması istenmez, oyun başlarken iki oyuncuda sahnenin önüne gelerek seyirciye dönük olarak oyunla ilgili kısa bir bilgi verirler. Oyuncunun performansa başlarken dışardan bir gözle seyirciyi bilgilendiren konumda olması, Brecht'in yabancılaştırmayı sağlamak için başvurduğu üçüncü tekil şahıs karakter dönüşlerine benzemektedir. Mustafa Kaplan'ın kurguyla ilgili söylediği gibi "seyircinin kendi kurgusunu kendisinin oluşturabilmesi" sağlanmak istenmiştir (Url-21). Bu da ancak seyircideki eleştirel bakışın oluşmasını sağlayacak bir mesafenin varlığı ile mümkün olmaktadır.

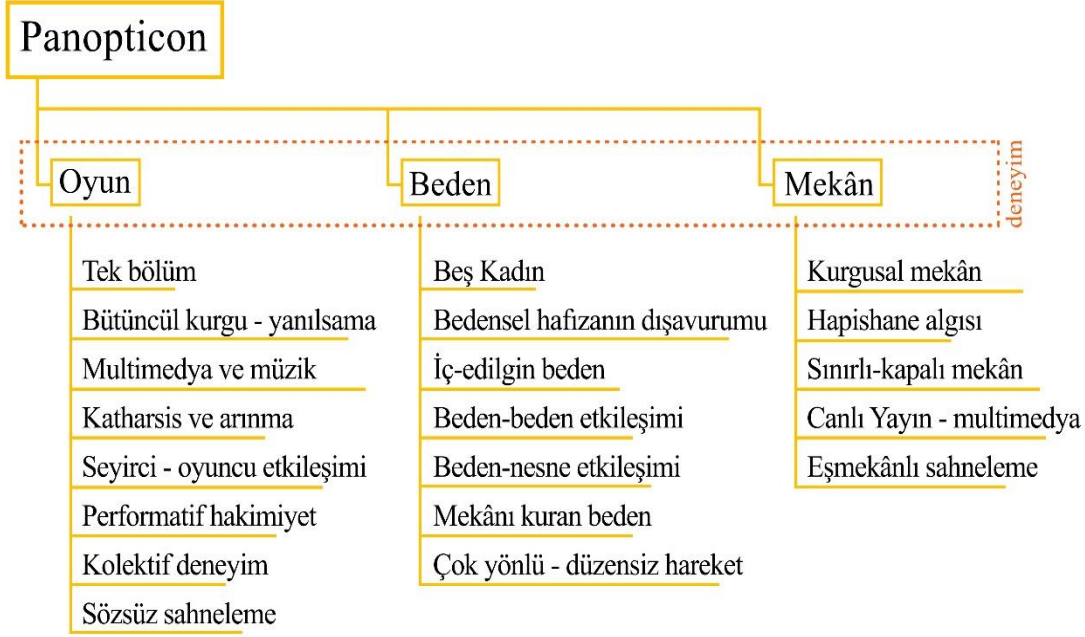
Güneşin Zaptı oyununda bedenleri tekil olarak ele alırsak, birbiri ile ilişki kuran, ses ve ritimle ilişkili hareket tekrarlarını takip eden ve alışıldık dans normları dışında bir dans performansı sergileyen bedenleri izlediğimizi söyleyebiliriz. Dans, beden ve ritim odaklı bu performans; Alternatif Tiyatro sahnesinin dinamiklerini Dans Tiyatrosu üzerinden okuyabildiğimiz önemli oyunlardan biridir.

#### 4.3.4 Karşılaştırmalı Değerlendirmeler

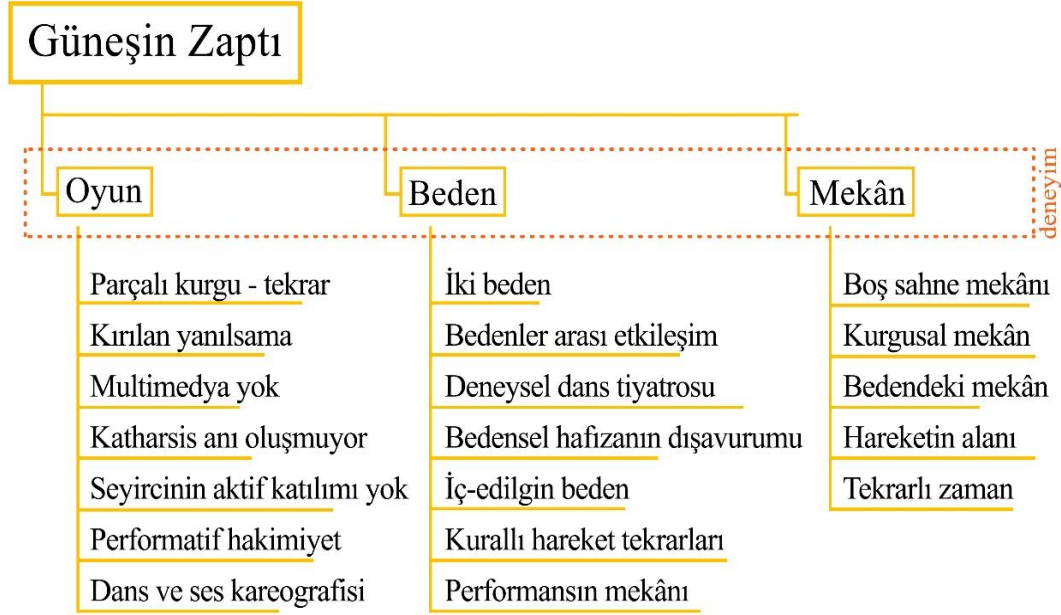
Ortak yönleri ve farklılıkları ile birlikte incelenmiş olan üç oyunun, beden ve mekân bağlamında ele alınması göstermiştir ki; performans ve mekân ilişkisi günümüz tiyatro ortamında oldukça önemli bir sorgulamadır ve bu ilişkinin farklı biçimlerde kurgulanması tiyatro sahnesinde yarattığı imkânlarla hem oyunun hem de mekânın kurgusunu zenginleştirmiştir. Çalışma kapsamında incelenen oyunlar ile ilgili, oyunun genel kurgusu ile birlikte beden ve mekânın ele alınışı ayrıştırılarak özet tablolar haline getirilmiştir (Şekil 4.12, Şekil 4.13 ve Şekil 4.14). Bu tablolarda, incelenmiş olan oyunlarla ilgili sözünü ettiğimiz benzerlikleri ve farklılıkları; bedene, mekâna ve oyunun geneline dair çıkarımları, bölüm içerisinde değindiğimiz yardımcı kavramlarla ilişkili biçimde karşılaştırmalı bir okuma yaparak görebilmekteyiz.



Şekil 4.12 : Ophelia oyunu, kavramlar ve ilişkiler özet tablosu



Şekil 4.13 : Panopticon oyunu, kavramlar ve ilişkiler özet tablosu



Şekil 4.14 : Güneşin Zaptı oyunu, kavramlar ve ilişkiler özet tablosu

İncelenen oyunlar Alternatif Tiyatro'da sahnelemenin genel niteliklerini, beden ve mekânın algılanışı üzerinden ortaya çıkardıkları için, bu incelemeler mimari ve tiyatral anlamda bütüncül bir bakış açısı yaratmakta ve özgün bir mekân okuması meydana getirmektedir. Çalışmada tiyatro mekânını ele alırken performans üzerinden yapılan birtakım sorgulamalarla mekâna özgü yeni bir bakış açısı geliştirmek amaçlanmıştır.

Bu amaç doğrultusunda oyunların seyirci olarak deneyimlenmesi ile yapılan incelemeler; dönemin öne çıkan anlayışları, oyunlara dair mekânsal veriler ve diyagramatik performans çizimleriyle desteklenerek bütüncül bir çalışmayı meydana getirmiştir.

Çalışma kapsamında seçilen oyunları incelerken ele alınan kuramlar, kavramlar ve çıkarımlar Alternatif Tiyatro'ya ve beden etkileşimli sahnelemeye özgü durumlar neticesinde şekillenmiştir. Panopticon, Ophelia ve Güneşin Zaptı oyunları üzerinden yapılan inceleme 21.yy tiyatro ortamındaki beden ve mekân ilişkilerine dair ipuçlarını barındırıyor olsa da, hem Türkiye'de hem de diğer tüm ülkelerin sahne anlayışlarında dönemin popüler tiyatro kültürü haline gelmiş olan deneysel çalışmalar her geçen gün yeni sorgulamalar ortaya koymaya devam etmektedir. Bu çıkarımların sayısız biçimde çoğaltılabilir olması, gelecekte tiyatro mekânının nasıl biçimlerde karşımıza çıkacağı konusunda kesin bir tahmin yürütmeyi zorlaştırmakta ve tiyatronun daima yeni ve özgün olana doğru arayışının devam etmesi ile birlikte mekân algısının da daha önce karşılaşmadığımız biçimlere bürüneceğinin ipuçlarını vermektedir.



## 5. SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Mimarlığın mekânına tiyatronun gözünden bakmaya çalışırken aynı zamanda tiyatronun mekânını da mimar gözüyle incelemeye çalışan bu araştırmada, her iki disiplin için de oldukça önemli olan mekân kavramı bütüncül bir bakışla ve bedenle etkileşimi üzerinden ele alınmıştır. Tiyatro mekânının bedenle etkileşimi tarih boyu oldukça farklı boyutlarda değişmiştir. Özellikle çağdaş sanat ortamında beden sanatının ve performansın tüm sanat dalları için önemli bir yer edinmeye başlamasıyla, beden tiyatro mekânı ile kurduğu ilişki, beden mekân ve kurgu üzerindeki hakimiyeti üzerinden gelişmiştir. Çalışmada, deneysel çalışmalarla birlikte artan mekânsal sorgulamalarda daima önemli bir yeri olan bedenin, günümüz tiyatro ortamında mekânla etkileşim biçimlerini ortaya koymak ve iki disiplin için de farklı bir bakış açısı oluşturacak yeni açılımlar getirmek amaçlanmıştır. Bu sebeple tiyatro mekânının bedenle ilişkisi ve bedenin 21.yy'a gelinceye kadar tiyatro sahnesindeki anlamı çalışma kapsamında ilişkili örnekler üzerinden irdelenmiştir. Türkiye'deki Alternatif Tiyatro ortamından seçilen örnekler üzerinden devam eden çalışmada, karşılaştırmalı oyun incelemeleri ile birlikte beden etkileşimli sahnelemenin, bedene ve mekâna dair özgün nitelikleri ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır.

Her ne kadar daima tiyatronun temel bileşenlerinden biri olmuş olsa da mekânın tiyatro için önemi ve kurgusu tarih boyu çeşitli değişimler geçirmiş ve kimi zaman da geri planda kalmıştır. Mimarlığın en temel tartışmalarının başrolünde olan mekân kavramı, tiyatro alanında çalışan birçok kuramcı tarafından da sıkça tartışılmış ve incelenmiştir. Tiyatral mekânla ilgili yapılan çalışmalar da göstermiştir ki tiyatro mekânı, içinde performansın gerçekleştiği alandan çok daha fazlasını ifade etmektedir. Bu sebeple çalışmada ele alınan mekân kavramı, sadece tiyatronun yapıldığı alanı ifade eder biçimde değil, kurgusal ve fiziksel nitelikleriyle birlikte bütüncül bir bakış açısıyla ve bedenle kurduğu etkileşim üzerinden tartışılmıştır.

İçinde bulunduğumuz yüzyılda tiyatro bilincinin yeniden ayaklandığını ve kendinden önceki dönemlerde deneysel ve aykırı olarak adlandırılan çalışmaların artık günümüz tiyatro kültürünün kendisini ifade eder hale geldiğini söylemek mümkündür. Tiyatronun ilk adımları olan toplumsal ve dini ritüellerden beri tiyatral performans topluma dair her dönüşümden etkilenmiş ve kendini yenilemiştir. Yunan medeniyetlerinde kamusal bir eğlence ve paylaşım ortamı olan, Rönesans'a

gelindiğinde artık kendine özgü bir mekâna kapanmış bir sanata dönüşen ve aydınlanma çağının getirdiği yenilikçi atmosferde yeni mekân arayışları içine girerek verimli bir döneme girmiş olan tiyatro, özellikle performans sanatlarının sahneye etkisiyle performatif bir dönüşüm geçirmiştir. Çağdaş tiyatro düşüncesi ile birlikte sanatsal yaratının en temel ögesi haline gelmiş olan beden, mekânın ve edebi metnin dayatmalarından kurtulmaya çalıştığı bir sürece girmiştir. Özellikle Avangart dönemin sorgulayıcı sanat ortamında, beden ve mekânın deneysel çalışmalarda alışıldık sahneleme biçimlerinden farklı şekilde ele alınması toplum tarafından çok kısa sürede benimsenmiştir. Çalışmada örnekleri ile ele aldığımız bu dönüşüm, bazı öncü isimlerin ve akımların etkisiyle deneysel tiyatronun hakim tiyatro kültürünü oluşturmasında önemli rol oynamıştır. Tiyatral performans ve mekân artık edebi metin üzerinden değil, beden ve beden in imkânları üzerinden ele alınmaktadır. Özellikle 21.yy teknolojisinin getirdiği imkânlarla hem beden hem de mekân sahnede sınırsız eşzamanlı ve eşmekânlı çakışmaya maruz bırakılabilmekte ve sahneler arası geçişlilik çok farklı boyutlarda ele alınabilmektedir.

Çalışmada “Panopticon”, “Ophelia” ve “Güneşin Zaptı” oyunları üzerinden yapılan incelemelerle beden etkileşimli mekânın dinamikleri ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. Bu oyunların mekân kurgusu, beden in sahnedeki yeri ve oyunun genel atmosferi, kavramsal arkaplanla desteklenerek açığa çıkarılmaya çalışılmıştır. Yapılan mekâna ve bedene özgü çıkarımlar; tiyatronun mekânının fiziksel ve kurgusal olarak nasıl boyutlarda ele alındığını, hangi unsurların mekânın algısını etkilediğini ve beden in mekân üzerindeki hakimiyetini kurma biçimlerini ortaya koymuştur. İncelenen oyunlarda ortaya çıkan etkileşim biçimleri günümüz tiyatro ortamındaki önemli birkaç sahneleme anlayışını ortaya koymakta, genel bir tanımlama yapma amacını barındırmamaktadır. Aksine tanımlamalardan ve belirlenmiş biçimlerden kurtulmaya çalışan bir tiyatro anlayışını, farklı örnekler üzerinden ortaya koymak ve tartışmaya açmak için, tiyatroyu bedene ve mekâna özgü tüm bileşenleri ile ayırıştıran bir çalışma yapmak amaçlanmıştır.

Alternatif tiyatronun, teknolojinin de imkânlarıyla her geçen gün daha hızlı bir dönüşüm içinde olduğu günümüz tiyatro üretim alanı, kendinden sonraki dönemlerin yeniliklerine öncülük edecek olan sahneleme anlayışlarını ortaya koymaya devam etmekte olan verimli bir dönemdedir. 21. yy’ın bilinçli ve yeniliklere açık seyircisinin



de desteđiyle genç ve yaratıcı ekiplerin sayısı giderek artmaktadır ve kuşkusuz ki artmaya da devam edecektir.

Sonuç olarak içinde bulunduđumuz yüzyılda tiyatronun kendi mekânını sürekli performans üzerinden yeniden sorgulayan bir dönemde olduđunu ve bununla birlikte hangi toplumun ürünü olursa olsun dünyadaki gelişmelerden çok hızlı biçimde etkilendiđini söyleyebiliriz. Bu gelişmeler toplumların kültürel yapısına ve ahlaki normlarına uygun biçimde uyarlandıđı için, her toplumda yeni ve kendine özgü sahneleme biçimleri ortaya çıkmaktadır. Günümüz sanat ortamı; içinde bulunduđumuz hızlı iletişim çağında, dünyanın herhangi bir yerinde ortaya çıkan bir gelişmenin dünyanın öteki ucunda da aynı zaman dilimi içinde farklı biçimlerde yorumlanabildiđi ve sürekli kendini yenilediđi bir dönemden geçmektedir. Bu sebeptir ki, tiyatro ile ilgili yapılan çalışmalar her geçen gün sadece nicel olarak deđil nitel olarak da gelişmeye devam etmektedir. Kuşkusuz ki gelecekte de bu gelişim çok farklı disiplinler tarafından yapılan çalışmalarla devam edecek ve sahne mekânına özgü yeni ve öncü açılımlar sadece mimarlık disiplini ve tiyatro ara kesitinde deđil, öngöremediđimiz ilişkilenmeler üzerinden de devam edecek ve tüm bu gelişmeler kendine kolayca yer edinerek yeni gelişmeler için ortam hazırlayacaktır.



## KAYNAKLAR

- And, M.**, (2014). Başlangıcından 1983'e Türk Tiyatro Tarihi, İletişim Yayınları, İstanbul.
- Arın, S.**, (2003). Çağdaş Tiyatro Mekânı, Yüksek Lisans Tezi, İ.T.Ü Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Aronson, A.**, (2000). Theater Design in the Twentieth Century, Columbia University, New York.
- Artaud, A.**, (1958). The Theatre and Its Double, çev: Mary Richards, Grove Press, New York.
- Axis 2000 Büyük Ansiklopedi**, (1999). Milliyet Hachette, s:380, Cilt 11, Doğan Kitapçılık, İstanbul.
- Berktaş, A.**, (1997). Tiyatro-Devrim ve Meyerhold, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul.
- Bleeker, M.**, (2010). Corporal Literacy: New Modes of Embodies Interaction in Digital Culture, Mapping Intermediality in Performance, s:41, Amsterdam University Press, Amsterdam.
- Bonnard, A.**, (2004). İnsan ve Tragedya, çev: Y. Atan, Evrensel Basım Yayın, İstanbul.
- Boyacıoğlu, F.**, (2004). Geleneksel Tiyatro ve Uyumsuzluk Tiyatrosu, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, sayı:11, s.205-219, Konya.
- Brauneck, M.**, (1993). "Theater der Futurismus", 20.Yüzyılda Tiyatro, Haz. Aziz Çalışlar, Çev.: Mahmut Karakuş, s:66, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul.
- Brecht, B.**, (1990). Sanat Üzerine Yazılar, çev. Kamuran Şipal, Cem Yayınları, İstanbul.
- Brecht, B.**, (2011). Epik Tiyatro, çev. Kamural Şipal, Agora Kitaplığı, İstanbul.
- Breton, G.**, (1989). Theaters, Princeton Architectural Press, New York
- Brockett, C. O.**, (2000). Tiyatro Tarihi, Dost Kitabevi, s:153, Ankara
- Brook, P.**, (1990). The Empty Space, published by Simon & Schuster, New York.
- Bürger, P.**, (2010). Avangard Kuramı, çev: Erol Özbek, İletişim Yayınları, İstanbul
- Candan, A.**, (2013). Öncü Tiyatro ve Dijital Çağda Gösterim, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul.
- Carlson, M.**, (2013). Performans: Eleştirel Bir Giriş, çev: B.Güçbilmez, s:139, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.
- Carnicke, S., M.**, (2006). "Stanislavky's System: Pathways For The Actor", Twentieth Century Actor Training, Alison Hodge (der.), Routledge, London.
- Chaikin, J.**, (2001). The Presence Of The Actor, Theatre Communications Group, s:56, New York.
- Chambers, C.**, (2006). The Continuum Companion to Twentieth Century Theatre. Londra: Continuum.

- Corbin, A.,** (2008). *Bedenin Tarihi - 1*, çev: Saadet Özen, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Çalikoğlu, L.,** (2007). *Çağdaş Sanat Konuşmaları 2 – Çağdaş Sanatta Sivil Oluşumlar ve İnisiyatifler*, YKY, İstanbul.
- Çalışlar, A.,** (1995). *Tiyatro Ansiklopedisi*, Kültür Bakanlığı Yayınları, s:535, Ankara
- Dahlhaus, C.,** (1992). *Richard Wagner's Music Dramas*, trans.: Mary Whittall, Cambridge University Press, p. 95, UK.
- Daly, S. & Insigna, M.,** (2012). *The European Avant-Garde: Text and Image*, Cambridge Scholars Publishing, p.80, UK.
- Dede, G.,** (2010). *Heterotopik Bir Mekân Olarak Tiyatro Sahnesi: Uyumsuz Tiyatro*, Yüksek Lisans Tezi, İ.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul
- Dehmen, B.,** (2010). "Yirminci Yüzyılın Son Çeyreğinde Dans Tiyatrosu Buluşması: Pina Bausch, Lloyd Newson, Wim Vandekeybus", Doktora Tezi, s:14, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Anabilim Dalı.
- Droste, M.,** (1998). *Bauhaus*, Benedikt Taschen Verlag, Köln.
- Eagleman, D.,** (2011). *Incognito: The Secret Lives of the Brain*, Pantheon, USA.
- Fuat, M.,** (1984). *Tiyatro Tarihi*, Varlık Yayınları, İstanbul.
- Glover, W.,** (1961). *Theatre Arts*, TDR, vol.13, no.3, s:25-42, MIT Press, USA.
- Grotowski, J.,** (2016). *Yoksul Bir Tiyatroya Doğru*, çev: Osman Akınhay, Agora Kitaplığı Yayınevi, İstanbul.
- Heidegger, M.,** (1996). *Being and Time*, Çev. Joan Stambaugh, Suny Press, s:49, Albany.
- Innes, C.,** (2010). *Avant-garde Tiyatro 1892-1992*, çev: B.Güçbilmez, A.V. Karaman, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.
- Karagül, C.,** (2015). *Alternatif Tiyatrolar*, Habitus Kitap Yayınevi, İstanbul.
- Kott, J.,** (1984). *The Theatre of Essence and Other Essays*, Northwestern University Press, Evanston.
- Kumiega, J.,** (1985). *The Theatre of Grotowski*, Methuan, Londra.
- Leacroft, R. & H.,** (1985). *Theatre and Playhouse*, Methuen, s.43, s.51, London & New York.
- Lester, E.,** (1968). *Is Futz the Wave of the Future?*, The New York Times, 30 June.
- McAuley, G.,** (2000). *Space in Performance: Making Meaning in Theatre*, Ann Arbor, University of Michigan Press, USA.
- Meyerhold, V.,** (1989). "Doğalcı Tiyatro ve Halet-i Ruhiye Tiyatrosu", *Mimesis*, Sayı: 1, s:64, çev: A. Cüneyt Yalaz, Tiyatro Çeviri ve Araştırma Dergisi, Boğaziçi Üniversitesi Oyuncuları, İstanbul.
- Nutku, Ö.,** (2000). *Dünya Tiyatrosu Tarihi 1*, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul
- Nutku, Ö.,** (2008). *Dünya Tiyatrosu Tarihi 2*, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul

- Oraliş, M.**, (2006). “Yalnızlığın Mekânsal Topoğrafyası”, s.65-79, Multilingual Yayınları, İstanbul
- Popper, F.**, (1975). Art-Action and Participation, Studio Vista, Hampshire
- Read, H.**, (1960). Sanatın Anlamı, çev: Güner İnal, Nuşin Asgari, Türk Tarih Kurumu Basımevi, Ankara.
- Rühle, G.**, (1980). Theater in Unserer Zeit, s:58, Suhrkamp, Frankfurt.
- Rühle, J.**, (1963). Theater Und Revolution, p: 72, Deutscher Taschenbuch Verlag, Germany.
- Schechner, R.**, (1975). “Environmentalists Now”, Theatres, Spaces, Environments: Eighteen Projects, Brooks McNamara, Jerry Rojo, Richard Schechner, Drama Book Specialists, New York.
- Schultz, W.**, (1951). Zurich Chronicle (1915-1919)", *The Dada Painters and Poets: An Anthology* içinde, der. Robert Motherwell, s:236, New york.
- Sennett, R.**, (2002). Ten ve Taş, Batı Uygarlığında Beden ve Şehir, çev: Tuncay Birkan, s.60, Metis Yayınları, İstanbul
- Sözbir, D.**, (2010). Tiyatro Mekânının Değişimi, Yüksek Lisans Tezi, İ.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul
- Stanislavski, K.**, (1992). Sanat Yaşamım, S. Taşer (Çev.), İstanbul: Eko Basımevi
- Şener, S.**, (2006). Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi, Dost Kitabevi, Ankara.
- Şeyben, B., Y.**, (2016). Tiyatro ve Multimedya, Habitus Kitap Yayınevi, İstanbul.
- Tzara, T.**, (1918). Dada Painters and Poets, s:81, new york 1951
- Wagner, R.**, (1849). “Art and Revolution”, Trans: William Ashton Ellis, Richard Wagner’s Prose Works, Vol:1, London.
- Walter Gropius ve Bauhaus**, (2002). Boyut Yayınları, İstanbul.
- Yılmaz, Y.**, (2009). Anadolu Antik Tiyatroları, s:9-19, Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul.
- Url-1:** < <https://www.theatre-architecture.eu/db.html> > , alındığı tarih 02.11.2018.
- Url-2:** < <https://2mi3.com/tag/epidauros/> > , alındığı tarih 02.11.2018.
- Url-3:** < <http://www.kulturvarliklari.gov.tr/TR-62699/aspensos-tiyatrosu-restorasyonu.html> > , alındığı tarih 10.12.2018.
- Url-4:** < <https://www.amazon.co.uk/Andrea-Palladio-Plans-Olimpico-Vicenza/dp/B07C31GHM5> > , alındığı tarih 10.12.2018.
- Url-5:** < <https://www.theatre-architecture.eu/en/db/?theatreId=376> > , alındığı tarih 15.12.2018.
- Url-6:** < [https://redsearch.org/images/p/adolphe\\_appia\\_scenic\\_design](https://redsearch.org/images/p/adolphe_appia_scenic_design) > , alındığı tarih 10.01.2019.
- Url-7:** < [http://www.monteoliveto.bio/uploads/1/0/1/4/101462428/euritmia\\_tour-2017\\_eurythmeum-ch.pdf](http://www.monteoliveto.bio/uploads/1/0/1/4/101462428/euritmia_tour-2017_eurythmeum-ch.pdf) > , alındığı tarih: 14.03.2019.
- Url-8:** < [https://marywcraig.files.wordpress.com/2015/08/kekesi\\_9.jpg](https://marywcraig.files.wordpress.com/2015/08/kekesi_9.jpg) > , alındığı tarih: 16.03.2019.

- Url-9:** < <http://parismuseescollections.paris.fr/fr/musee-d-art-moderne/oeuvres/relache-de-francis-picabia-et-erik-satie-0#infos-principales> >, alındığı tarih: 10.04.2019.
- Url-10:** < <https://tr.redsearch.org/images/5813920> >, tarih: 10.04.2019.
- Url-11:** < <https://thetaylortrash.com/2015/09/23/every-thought-i-had-watching-waiting-for-godot/> >, alındığı tarih: 18.04.2019.
- Url-12:** < <http://www.si-sro.info/sjin/t/the-living-theatre-paradise-now/> >, alındığı tarih: 25.04.2019.
- Url-13:** < <http://www.rojo.uconn.edu/environmental/Commune.html> >, alındığı tarih: 26.04.2019.
- Url-14:** < <https://www.youtube.com/watch?v=0VqaGkKQRCU> >, alındığı tarih: 26.04.2019.
- Url-15:** < <http://www.radikal.com.tr/kultur/izlenmeyi-sonuna-kadar-hak-ediyor-1498564/> >, alındığı tarih: 29.04.2019.
- Url-16:** < <https://tiyatrolar.com.tr/tyatro/ophelia> >, alındığı tarih: 02.04.2019
- Url-17:** < <https://tiyatrolar.com.tr/tyatro/panopticon> >, alındığı tarih: 02.04.2019
- Url-18:** < <https://t24.com.tr/yazarlar/21-tyatro-festivali/panopticon-oyunu-nasil-gelisti,18585> >, alındığı tarih: 02.04.2019
- Url-19:** < <https://tiyatrolar.com.tr/tyatro/gunesin-zapti> >, alındığı tarih: 02.04.2019
- Url-20:** < <https://t24.com.tr/yazarlar/21-tyatro-festivali/taldans-soruyor-taldans-cevapliyor-gunesin-zapti,18485> >, alındığı tarih: 02.04.2019

## ÖZGEÇMİŞ



**Ad-Soyad** : Kübra Yeşilyurt  
**Doğum Tarihi ve Yeri** : 14.05.1993 – İstanbul  
**E-posta** : kubraayesilyurt@gmail.com

### ÖĞRENİM DURUMU:

- **Lisans** : 2016, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü
- **Yüksek Lisans** : 2019, İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Anabilim Dalı, Mimari Tasarım Programı

### MESLEKİ DENEYİM:

- **Deutsches Archaeologisches Institut**, 2015-2016, Milet Antik Kenti Arkeolojik Kazısı, Alan Çalışması ve Koruma Planlarının Hazırlanması
- **Form Yapı**, 2016, Restorasyon ve Rölöve çalışmaları
- **İzgi Mimari Tasarım**, 2016, Proje bazlı çalışma (Mısır Bilim Merkezi Yarışma Projesi)
- **İstinye Üniversitesi**, 2017-2018, Mimarlık Fakültesi Araştırma Görevlisi
- **Bahçeşehir İnşaat**, 2018-..., Eğitim yapıları projelendirme & uygulama

### YAYINLAR, SUNUMLAR VE PATENTLER:

- **Yeşilyurt, K., & Çebi, D., P.**, (2018). Body and Space Interactions in the Art of Theatre, In the 3rd “Arts and Humanities Conference” Proceedings, Barcelona, Published in: Prague, IISES International Institute of Social and Economic Sciences, ISBN 978-80-87927-49-6.