

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



ÇAĞDAŞ TİYATRODA ESTETİK DÜŞÜNDE VE THOMAS
OSTERMEIER SAHNELEMELERİNDE ESTETİK
DÜŞÜNCENİN İNŞASI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

Adem SESLİ

Drama ve Oyunculuk Ana Sanat Dalı
Sahne Sanatları Programı

MAYIS, 2023

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



ÇAĞDAŞ TİYATRODA ESTETİK DÜŞÜNDE VE THOMAS
OSTERMEIER SAHNELEMELERİNDE ESTETİK
DÜŞÜNCENİN İNŞASI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

Adem SESLİ
(Y1912.210019)

Drama ve Oyunculuk Ana Sanat Dalı
Sahne Sanatları Programı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. M. Melih KORUKÇU

MAYIS, 2023

ONAY SAYFASI

ONUR SÖZÜ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduđum ‘‘Çađdaş tiyatroda estetik düşünce ve Thomas Ostermeier sahnelemelerinde estetik düşüncenin inşası’’ adlı çalışmanın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadar ki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve etik geleneklere aykırı düşecek bir davranışımın olmadığını, tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar içinde elde ettiđimi, bu tez çalışmasıyla elde edilmeyen bütün bilgi ve yorumlara kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin bibliyografyada gösterilenlerden oluştuđunu, bunlara atıf yaparak yararlanmış olduğumu belirtir ve onurumla beyan ederim.

Adem SESLİ

ÖNSÖZ

“Çağdaş Tiyatroda Estetik Düşünce ve Thomas Ostermeier Sahnelemelerinde Estetik Düşüncenin İnşası” isimli bu çalışmada, tiyatro sahnelemeleri ontolojik bağlamda analiz edilmiş ve yönetmenlerin tiyatro uzamını, estetikleştirilmiş bir varlık alanı olarak inşa etme sürecinde kullandıkları temel unsurların tespiti gerçekleştirilmiştir. Elde edilen veriler ışığında, çağdaş tiyatro sahnelemelerinin estetik yönünü belirleyen kıstaslar ele alınarak, çağdaş Alman tiyatrosunun önde gelen yönetmenlerinden Thomas Ostermeier’in sahnelemelerinin estetik düşüncesine ve seyircinin estetik algılama sürecine etki eden unsurlar analiz edilmiştir. Tiyatro sahnelemelerini estetik kavramı üzerinden değerlendirmek, çağdaş tiyatronun dinamiklerini ve pratiklerini kavramamda etkili olduğunu belirtmek isterim. Tez çalışmamın, tiyatro sahnelemelerinin estetik yönünü belirlemek, yönetmenlerin estetik düşüncesini tanılamak, seyircinin bir sahneleme boyunca estetik yaşantısını etkileyen algılama sürecini kavramak ve buna yönelik çalışmalar gerçekleştirmek isteyen araştırmacılar için yararlı bir kaynak oluşturmasını umarım.

Tez çalışmamın kavramsal kısmını ve yapısal kurgusunu hazırlama aşamasında akademik bilgi birikimiyle bana rehberlik eden ve yazım sürecinde değerli düşünceleriyle katkı sağlayan çok değerli tez danışmanım Sn. Prof. Dr. Münip Melih KORUKÇU’ya; lisansüstü öğrenimim boyunca, tiyatro sanatına dair düşünceleriyle bana yol gösteren ve bana katkılarından dolayı sonsuz minnet duyduğum bölüm başkanımız Sn. Prof. Mehmet BİRKİYE’ye; güler yüzü ve seçkin fikirleriyle yolumu aydınlatan, her konuşmasını heyecanla dinlediğim ve derslerinde kendimi özgürce ifade etmem için beni her zaman teşvik etmiş olan Sn. Doç. Dr. Selen KORAD BİRKİYE’ye; bilimsel araştırmalar hususundaki katkılarından dolayı Sn. Dr. Öğr. Üyesi Hüseyin KAZAN’a; tiyatro yönetmenliği konusundaki deneyimlerini hem teorik hem de pratik olarak aktaran Sn. Öğr. Gör. Emrah EREN’e, Sn. Öğr. Gör. Mehmet ERGEN’e, Sn. Öğr. Gör. Ayşe Nil ŞAMLIOĞLU’na ve Sn. Öğr. Gör. Yeşim ÖZSOY’a; tez yazım sürecimin sağlıklı bir şekilde ilerlemesine sağlayan, güler yüzü ve içtenliğiyle her zaman yönlendirici olan çok değerli Öğr. Üyesi Dr. Tuğrul

KARANFİL'e ve Burak ÇİÇEK'e sonsuz teşekkürlerimi iletirim. Tez yazım süresi boyunca yabancı kaynaklarımı çevirme konusundaki desteklerinden ötürü Arş. Gör. Mustafa ÇEĞİNDİR ve Esra TATLI'ya; yüksek lisans yolculuğum boyunca her zaman yanımda olan sevgili sınıf arkadaşım Ümit YILMAZ'a teşekkür ederim. Tez çalışma sürecini tamamlama aşamasında yararlanmış olduğum kitap, tez, makale ve performans videolarının sahiplerine katkılarından ötürü teşekkür ederim.

Son olarak öğrenim hayatım boyunca desteklerini üzerimde her daim hissettiğim çok değerli arkadaşım Emre BAŞBUĞ'a, abim Mithat SESLİ'ye ve kıymetli annem Hanife SESLİ'ye sonsuz teşekkür ederim.

Mayıs, 2023

Adem SESLİ

ÇAĞDAŞ TİYATRODA ESTETİK DÜŞÜNCE VE THOMAS OSTERMEIER SAHNELEMELERİNDE ESTETİK DÜŞÜNCENİN İNŞASI

ÖZET

Tiyatro etkinliğinin en temel işlevselliği, yaratıcı özneler (yönetmen, tasarımcı, dramaturg, oyuncu vb.) tarafından bazı düşüncelerin, duyguların, durumların veya olayların; deneyim, sezgi, düş gücü ve beceri kullanılarak, biçim verilmiş varlıklar yoluyla tasarlanması, yansıtılması veya ifade edilmesidir. Dolayısıyla tiyatro etkinliğini, yaratıcı özneler tarafından biçimlendirilmiş reel varlık alanı ve reel varlık alanının taşıdığı öz ile alımlayıcı özne (seyirci) arasında gerçekleşen bir etkinlik olarak tanımlamak mümkündür. Bu doğrultuda, tiyatro uzamını estetik varlık alanına dönüştüren unsurlar nelerdir? Çağdaş bir yönetmenin ve onun sahnelemesinin estetik düşüncesini belirleyen faktörler nelerdir? Bir sahnelemenin estetik düşüncesinin, alımlayıcı öznenin estetik yaşantısına ve buna bağlı olarak estetik algılamasına yön veren unsurlar nelerdir? Tez çalışmasının zeminini oluşturan bu sorular göz önünde bulundurularak, çağdaş tiyatro sahnelemelerinin estetik kavramı üzerinden değerlendirilmesi gerçekleştirilmiştir.

Bu tezin amacı, yaratıcı özneler tarafından tiyatro uzamının estetikleştirilmiş varlık alanı olarak inşa edilme sürecinde izledikleri süreçler, kullandıkları metotlar ve materyalleri saptamayı ve seyircinin estetik algılamasını etkileyen unsurları tespit edilmesini amaçlamaktadır. Elde edilen veriler ışığında, çağdaş Alman tiyatrosu yönetmenlerinden Thomas Ostermeier'in sahnelemelerinin estetik kavramı üzerinden çözümlenmesi ve yorumlanmasını hedeflemektedir. Bu bağlamda Ostermeier'in *Fat Men in Skirts*, *Shopping and Fucking*, *Personenkreis 3.1*, *Danton's Tod*, *Nora*, *Woyzeck*, *Baumeister Solness*, *Hedda Gabler*, *A Midsummer Night's Dream*, *Die Stadt un Der Schnitt*, *John Gabriel Borkmann*, *Othello*, *Measure for Measure*, *An Enemy of the People*, *III. Richard*, *Rückkehr nach Reims*, *La Nuit des Rois*, *Ödipus* gibi sahnelemeleri içerik analiz ve performans analiz yöntemi kullanılarak incelenmiştir.

Nitel bir durum çalışması olan bu araştırma ayrıca, farklı yönetmenlerin estetik düşüncesinin izleri sürülmüş ve bu doğrultuda gerçekleştirilen çeşitli karşılaştırmaları da içermektedir.

Anahtar Kelimeler: Tiyatro, Estetik, Ontoloji, Çağdaş Tiyatro Sahnelemeleri
Çağdaş Tiyatro Yönetmenleri, Thomas Ostermeier, Schaubühne am Lehniner Platz.

AESTHETIC THOUGHT IN THE CONTEMPORARY THEATER AND THE CONSTRUCTION OF AESTHETIC THOUGHT IN THOMAS OSTERMEIER STAGES

ABSTRACT

The most basic functionality of the theater activity is some thoughts, feelings, situations or events by creative subjects (director, designer, dramaturg, actor, etc.); It is conceived, reflected or expressed through shaped beings using experience, intuition, imagination and skill. Therefore, it is possible to define the theater activity as an activity that takes place between the real existence field shaped by the creative subjects and the essence of the real existence field and the receptive subject (spectator). In this direction, what are the elements that transform the space of theater into the space of aesthetic existence? What are the factors that determine the aesthetic thinking of a contemporary director and his staging? What are the elements that direct the aesthetic thought of a staging, the aesthetic experience of the receptive subject and, accordingly, the aesthetic perception? Considering these questions, which form the basis of the thesis study, the evaluation of contemporary theater staging was carried out through the aesthetic concept.

The aim of this thesis is to determine the processes they follow, the methods and materials they use in the process of constructing the theater space as an aestheticized space of existence by creative subjects, and to determine the elements that affect the aesthetic perception of the audience. With the data obtained, it aims to analyze and interpret the stagings of Thomas Ostermeier, one of the contemporary German theater directors, through the concept of aesthetics. In this context, Ostermeier's *Fat Men in Skirts*, *Shopping and Fucking*, *Personenkreis 3.1*, *Danton's Tod*, *Nora*, *Woyzeck*, *Baumeister Solness*, *Hedda Gabler*, *A Midsummer Night's Dream*, *Die Stadt un Der Schnitt*, *John Gabriel Borkmann*, *Othello*, *Measure for Measure*, *An Enemy of the People*, *III. Richard*, *Rückkehr nach Reims*, *La Nuit des Rois*, *Ödipus* were analyzed using content analysis and performance analysis methods. This research, which is a

qualitative case study, also traces the aesthetic thought of different directors and includes various comparisons made in this direction.

Keywords: Theatre, Aesthetics, Ontology, Contemporary Theater Stages, Contemporary Theater Directors, Thomas Ostermeier, Schaubühne am Lehniner Platz.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	iii
ÖZET.....	v
ABSTRACT	vii
İÇİNDEKİLER	ix
ÇİZELGELER LİSTESİ.....	xi
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xiii
I. GİRİŞ.....	1
II. TİYATRO ESTETİĞİ VE TİYATRO SAHNELEMELERİNDE ESTETİK DÜŞÜNCEYİ İNŞA EDEN TEMEL UNSURLAR.....	11
A. Metin ve Sahneleme Metninin Dile Getirilişi	22
B. Oyuncunun Mevcudiyeti ve Oyuncu Sistemleri.....	38
C. Tasarım Unsurları Olarak Görsel ve İşitsel Sistemlerin Tiyatro Sahnelemelerin Estetik Düşüncesine ve Algılamasına Etkisi	50
1. Görsel Gösterge Sistemi Olarak Uzamın Mimari Tasarımı	52
2. Oyuncuya Yönelik Görsel Gösterge Sistemi Olarak Kostüm Tasarımı	57
3. Görsel Gösterge Sistemi Olarak Işık Tasarımı	67
4. İşitsel Gösterge Sistemi Olarak Ses Tasarımı	75
D. Tiyatroda Mekân ve Mekânlararası İlişkiler	88
III. OSTERMEIER'İN SAHNELEMELERİNDE ESTETİK DÜŞÜNCEİN İNŞASI	102
A. Yaşamına ve Tiyatrosuna Genel Bir Bakış	102
B. Ostermeier'in Tiyatrosunun Özellikleri.....	112
C. Thomas Ostermeier'in Sahnelemerinde Estetik Düşünce ve Estetik Algının Kurulumu.....	122
1. Ostermeier'in Repertuarı: Metin ve Sahneleme Metninin Dile Getirilişi... ..	122
2. Uzamın Mimari Tasarımı.....	135
3. Oyuncuya Yönelik Görsel Gösterge Sistemi Olarak Kostüm Tasarımı	177
4. Görsel Gösterge Sistemi Olarak Işık Tasarımı	194
5. İşitsel Gösterge Sistemi Olarak Ses Tasarımı	210

6. Çağdaş Tiyatro Mekânı Schaubühne am Lehniner Platz: Tiyatro Uzmanının Konfigürasyonu ve Fiziksel Düzenlemesi	236
IV. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	255
V. KAYNAKÇA	275
ÖZGEÇMİŞ.....	293

ÇİZELGELER LİSTESİ

Çizelge 1: Erika Fischer-Lichte'nin tiyatro sahnelemelerindeki göstergeleri.....	17
Çizelge 2: Tiyatroda ses tasarımının tipolojisi.....	76
Çizelge 3: Tiyatroda Mekân(lar) Sınıflandırılması (McAuley, 1999: 25).	90
Çizelge 4: <i>An Enemy of the People</i> sahnelemesinde karakterlerin kostüm tasarımları ve değişimleri.	189

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Suje, obje ve suje arasındaki ilişki.....	7
Şekil 2: Üçgen Trinomu (Pavis, 2000: 177).	12
Şekil 3: Tek bir kod için iletişim modeli (Whitmore, 1994: 25).....	15
Şekil 4: Dramatik sahnelemede seyircinin algılama izleği.	18
Şekil 5: Postdramatik sahnelemelerde seyircinin algılama izleği.	19
Şekil 6: Rufus Didwizsus'un <i>Shopping & Fucking</i> sahnelemesindeki tasarımı.	143
Şekil 7: Schaubühne'nin açılış oyunu Lars Noren'in <i>Personenkreis 3.1</i> (2000) için Jan Pappelbaum'un model maketi.	145
Şekil 8: <i>Nora</i> sahne tasarım maketi (Schaubühne) 2002 © Jan Pappelbaum.	149
Şekil 9 <i>Nora / A Doll's House</i> sahne tasarım maketi (Schaubühne 2002) © Jan Pappelbaum.	154
Şekil 10: <i>Hedda Gabler</i> sahnelemesinde uzamın mimari tasarımı (Schaubühne 2005) © Jan Pappelbaum.....	155
Şekil 11: <i>Hedda Gabler</i> sahnelemesinde uzamın uzaktan görünümü ve devasa aynanın ürettiği çoklu görüntü (Schaubühne 2005) © Jan Pappelbaum.....	157
Şekil 12: Hedda Gabler sahnelemesindeki cam bölmelerdeki geçiş kapıları ve oluşturulan yağmur efekti (Schaubühne 2005) © Jan Pappelbaum.	161
Şekil 13: <i>Hamlet</i> uzamın mimari tasarımı (Schaubühne 2008) © Jan Pappelbaum.	165
Şekil 14: <i>Hamlet</i> uzamın mimari tasarımı (Avingon 2008) © Jan Pappelbaum.....	166
Şekil 15: <i>Othello</i> uzamın mimari tasarımı (Athens Epidaurus Festival 2011) © Jan Pappelbaum.	169
Şekil 16: <i>III. Richard</i> sahnelemesinde uzamın mimari tasarımı (Schaubühne 2015) © Jan Pappelbaum.....	171
Şekil 17: <i>III. Richard</i> sahnelemesinde uzamın mimari tasarımı (Schaubühne 2015) © Jan Pappelbaum.....	173
Şekil 18: Parti konuğu olarak Jenny König ve Lady Anne (üstte), Eva Meckbach'ın Elizabeth rolü için orijinal kostüm çizimleri © Florence von Gerkan.....	180
Şekil 19: Richard'ın kostümleri için orijinal çizimler © Florence von Gerkan.....	181
Şekil 20: Richard'ın tacı takmasıyla birlikte değişen sahne giysisi © Florence von Gerkan.	184

Şekil 21: Hamlet karakterinin babasının ölümü hakkında hazırladığı oyundaki kostüm tasarımı © Nina Wetzel.	186
Şekil 22: <i>An Enemy of the People</i> sahnelemesinde karakterlerin sahne giysileri © Nina Wietzel.....	190
Şekil 23: Lara Croft'un kostümü (solda) ve Anne Tismer'in oynadığı Nora karakterinin kostümü (sağda) © Almut Eppinger.	192
Şekil 24: <i>Nora / A Doll's House</i> sahnelemesinde ışık tasarımı (Schaubühne 2002) © Erich Scheider.	195
Şekil 25: <i>The Master Builder</i> sahnelemesinde ışık tasarımı (Burgtheater 2004) © Michael Gööck.	197
Şekil 26: L koltukta oturan Brack'ın Hedda'yı tehdit etmesi ile birlikte yakınlaşmaya çalıştığı sahnenin beton duvarda oluşturduğu gölge yansıması (Schaubühne 2005) © Erich Schneider.	199
Şekil 27: Kral Hamlet için hazırlanılan cenaze ritüelinde, metal truss sisteminde bulunan spot ışıkların ters ışıkla yöntemi ile uzamı aydınlatması (Avingon 2009) © Erich Schneider.	201
Şekil 28: <i>Hamlet</i> sahnelemesinde platforma entegre edilmiş aydınlatma armatürlerinin tasarımı (Avingon 2009) © Erich Schneider.....	202
Şekil 29: <i>III. Richard</i> ışık tasarımı (Schaubühne 2015) © Erich Schneider.	204
Şekil 30: <i>III. Richard</i> ışık tasarımı (Schaubühne 2015) © Erich Schneider.	205
Şekil 31: Richard'ın kullandığı asılı mikrofona entegre edilmiş ışık (Schaubühne 2015) © Erich Schneider.	206
Şekil 32: <i>Woyzeck</i> sahnelemesinde ışık tasarımı-Reklam panosundaki spot ışıkları ve sokak lambası (Avingon 2004) © Urs Schönebaum.	207
Şekil 33: <i>ödipus</i> sahnelemesinin sigma profillere entegre edilmiş neon şerit ledlerle uygulanılan ışık tasarımı (Athens Epidauros Festival 2021) © Erich Scheider.	208
Şekil 34: Estetikleştirilmiş varlık alanında müziğin sahneleme metni ve sahne eylemi ile ilişkisi.	234
Şekil 35: Deutsches Theater Berlin'in küçük deneysel mekânı olan Baracke: soyunma odaları ve gişe, (solda), binanın arka tarafında geçici porta kabinlere yerleştirildi (sağda). Fotoğraflar © Jan Pappelbaum.....	237
Şekil 36: <i>Fat Men in Skirts</i>	238
Şekil 37: Schaubühne'nin açılış oyunu Lars Noren'in <i>Personenkreis 3.1</i> (2000) için Jan Pappelbaum'un model maketi.....	243
Şekil 38: <i>The City</i> ve arkasında <i>The Cut</i> sahnelemesi © Jan Pappelbaum.....	248
Şekil 39: Schaubühne'deki Salon C'nin görünümü.	250

I. GİRİŞ

Birçok arařtırmacıya göre tiyatro, insanlık tarihi ile eř zamanlı olarak varlığını sürdürmektedir. Tiyatro sanatın kökeni, kaynađı, işlevselliđi ve gerekliliđi üzerinden çağlar boyunca dile getirilen düşünceler, sanat tarihi boyunca yapılan sınıflandırmalar, yaygın sanat tanımlamaları ve nasıl icra edilecekleri hususu, bilimsel-teknolojik, sosyo-ekonomik, sosyo-politik, sosyo-kültürel ve tarihsel gelişmelere ve deđişimlere bađlı olarak dönüşüm geçirmiştir. Tarihsel, toplumsal ve kültürel koşullar; sanat pratiklerinin işlevsellikleri ve nitelikleri (faydacı, terapötik, entelektüel vb. amaçları), sanatın ilkeleri ve unsurlarıyla olan iletişimi, teknik kapasitesi ve çizdiđi politikaları, üretimi ve tüketimi üzerinde etkin bir faktör olduđu görülmektedir. Dolayısıyla her çağın sanatsal faaliyeti kendi içerisinde bir estetik rejim üretmektedir. Ontolojik açıdan bakıldığında estetik rejim, tiyatro pratiklerini hem içerik hem de biçim düzlemini kuşatır ve farklı algılama, alımlama ve analiz yöntemleri doğurur. Tiyatro, bir sanat pratiđi olduđu kadar aynı zamanda da bir iletişim ortamıdır ve estetik rejim, tiyatronun etkilendiđi iletişim ortamlarını, bu iletişimi doğuran yaratıcı özneleri ve iletişim halinde olduđu alımlayıcısını içine almaktadır. Dolayısıyla estetik hale getirilmiş varlık alanı olan bir tiyatro sahnelemesi “sanatsal yaratı-sanat yapıtı-sanatsal algılamadan oluşan bir iletişim dizgesiyle incelenmesi gerekir” (Kagan, 1982: 17). Sanat felsefesi olarak tanımlanan estetik biliminin arařtırma konusu da sanatsal olanın kriterlerini oluşturan iletişim ve ilişkiler ađını kapsamaktadır. Moissej Kagan’ın sanat tanımındaki iletişim dizgesindeki ilişki, estetik/suje/yaratıcı özne (sanatçı), estetik nesne (sanat yapıtı) ve estetik/suje/alımlayıcı özne (seyirci) arasında şekillenmektedir. Dolayısıyla sanatsal olan; (1) yaratıcı öznenin estetik düşüncesi, (2) estetik bir deđer taşıyan nesnenin içerik-biçim ilişkisi ve (3) alımlayıcı öznenin algılama sürecinden doğan estetik yaşantısıyla bağlantılıdır. Estetik biliminin temel görevi de bu ilişkiler ađını “sanatın rolünü ve deđerlendirilişini zenginleřtirmek için onu yeniden anlamaktır” (Barrett, 2015: 29).

Estetik, Yunanca “aisthesis”, “aisthanesthai” ya da “aisheton” sözcüklerinden gelmektedir. “Aisthesis” sözcüđu, algı, duyum, duyu izlenimi;

“aisthanesthai” sözcüğü duyu ile algılamak; “aisheton” sözcüğü ise duyulur, duyumlanabilir anlamına gelmekte ve bu yolla edinilen bilme anlamı taşımaktadır. Estetiğin kurucusu, Christian Wolff’un öğrencisi olan Alexander Gottlieb Baumgarten (1714-1762)’dir. Baumgarten, 1750 yıllarında yayınladığı “*Aiethetica*” adlı yapıtında estetik bilimin temelini, konusunu ve sınırlarını belirlemiştir. Estetiği, akıl yoluyla değil, duyulardan elde edilen bilginin bilimi olarak ifade eden Baumgarten, *Aesthetica*’da estetiği şu sözlerle tanımlamaktadır: “*Aesthetica (theoria liberalium artium, gnoseologia inferior, ars pulcre cogitandi, ars analogi rationis = özgür sanatlar teorisi, aşağı bilgi teorisi, güzel üzerine düşünme ve akla benzer bir yeti bilimi) est scientia cognitionis sensitivae (Estetik, duyuusal bilginin bilimidir)*” (Tunalı, 1998: 14). Estetiğin günümüzdeki anlamına ulaşmasında ve gelişiminde en etkili kişi ise Alman filozof Immanuel Kant’tır. Kant, *Yargı Yetisinin Eleştirisi* adlı çalışmasında estetiği, hem “duyulur bilgi alanı” olarak hem de “güzelin bilimi”ni belirtmek için kullanmıştır. Günümüzde estetik, ayrıca etik, ontoloji, epistemoloji, bilim, tarih gibi birçok alanla birlikte var olan bir felsefi dalına dönüşmüştür. Felsefenin bir alt disiplini olarak gelişen estetik, zamanla duyularla algılanan bilgilerin tümünden ziyade, güzellik fenomenini konu edinmiştir. Çağımızda estetik güzel olanı sorgularken, çirkin, yüce, kitsch, dehşet, trajik gibi kategorilere de gönderme yapmaktadır. Estetik kavramı günümüzde sanat yargısının kriterlerine (biçimci estetik, idealist estetik, feminist estetik) işaret etmek ve dönemin (Barok estetik, modern estetik) genel stilinden bahsetmek için de kullanılmaktadır. Estetik ayrıca, “estetik nesne” olarak nesneyi, “estetik özne” olarak insanı, “estetik deneyim” olarak deneyimi ve “estetik değer” olarak değer gibi kavramları niteler ve tüm bu kavramlar estetiğe ilişkin temel ilkeleri ve kurucu öğelerini oluşturmaktadır. *Çağdaş Tiyatroda Estetik Düşünce ve Thomas Ostermeier Sahnelemelerinde Estetik Düşüncenin İnşası* kapsamında yapılacak olan bu çalışmada, estetik; sanat eserlerindeki duyularla algılanan değerleri araştıran ve estetiğin içinde yer alan sanat felsefesi anlamında kullanılacaktır.

Estetik Nesne: Estetik, etkileşimden doğan bir etkinliktir ve herhangi bir nesne ile o nesneyi algılayan bir özne arasında gerçekleşmektedir. Estetik veya sanat etkinliği özne ile nesnelere dünyası arasındaki ilişkilerden gelen bir tür bilgi olayıdır. “Nesne, herhangi bir öznenin düşünme, kavrama, sezme, tasarlama, algılama gibi edimler yoluyla kendisine yöneldiği, kendisiyle bağ kurduğu her şeydir” (Yetişken, 1991: 19). Estetik nesne iki türlü tanımlanmaktadır: (1) sanatsal etkinliğe konu olan nesne ve (2)

sanatsal etkinliğin ürünü olan nesne. Sanatsal yaratma etkinliğinin nesnelere, estetik nesnenin, estetik değere sahip olan kısmıdır, yani sanatın konusu olan ve sanat yapıtına kaynak olan varlıklardır. Sanat yapıtları, “varlık ile var olan bir şey, bir nesne ile ilgilidir, belli bir var olanı anlatır, varlıktan bir kesiti ortaya koyar” (Tunalı, 1983: 184). Örneğin, tiyatro sahnelemesi hangi türden olursa olsun yaşamdan ya da bir varlık alanı parçasına ait olayları yorumlamakta, yansıtmakta veya ona dair ifade üretmektedir. Estetikleştirilmiş nesne, her daim dış dünyaya ilişkin doğal bir nesne olmayabilir. Duygu ya da düşünce gibi, insanın iç dünyasına ait, örneğin; anı da estetikleştirilerek sanat yapıtına esin kaynağı olabilecek bir olguya dönüşebilmektedir. Estetikleştirilmiş nesne “dış dünyada bir vazo, bir kalem, bir çiçek demeti; iç dünyada bir anı, bir duygu, bir izlenim olabilir” (Timuçin, 2013: 153). Kısacası estetik nesne, duyularla algılanan doğanın bir parçası olabileceği gibi insan etkinliğine bağlı olarak bütünüyle insan ürünü de olabilir. Sanat yapıtının estetik değerini oluşturan estetikleştirilmiş varlık alanları ya da nesnelere, sanat yapıtının kendine özgü kavradığı ve yansıttığı gerçekliğin temelini oluşturmaktadır. Aynı zamanda estetik etkinlik, sanat yapıtı ile bir özne arasında gerçekleştiğinde, estetik nesne, sanat yapıtının kendisidir.

Estetik nesnenin mevcudiyetini, diğer nesnelere ve varlıklardan, hatta diğer estetik nesnelere ayıran özelliklerini sanat ontolojisi bağlamında incelenmesine ihtiyaç duyulmaktadır. Estetik nesnelere varlık tarzlarını, varlık tabakalarına ve varlık kategorilerine ilişkin analizi kapsayan sanat ontolojisi merkezine, var-olan’ı ve varlığının bütününe kendisine konu edinmektedir. Ontoloji (varlık felsefesi) ile estetik nesnelere arasında bir bağ kurarak bu kavramı literatüre kazandıran Nicolai Hartmann (1882-1950), *Das Literarische Kunstwerk (Tinsel Varlık Problemi, 1933)* kitabında varlığın kendisine ilişkin real (maddi) varlıklar ve irreal (tinsel) varlıklar olmak üzere iki tür varlık çeşidi bulunduğunu ifade etmektedir. Estetik nesnelere ontik bakımdan analizini bu iki varlık katmanı üzerinden değerlendirilerek, obje (estetik nesne) ve sujesi (alımlayıcı özne) arasındaki ilişkinin ekspozite edilmesi (açığa çıkartılması) ve yapısının anlaşılması hedeflenmektedir. Çünkü “sanat yapıtının bütünlüğü bu varlık alanlarının karşılıklı ilgisinden doğar” (Tunalı, 1998: 73-74). Bu bağlamda estetik nesnelere tanılamak için iki varlık alanını içinde barındırması gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Real varlıklarla nitelendirilmek istenen şey; duyularla kavradığımız ve bilimin konusu olan realite dünyasıdır. Felsefenin konusu olan irreal varlıklar ise duyularımızla kavrayamadığımız, sezgi ve zihinsel düşünce yoluyla kavradığımız

varlıklardır. Sanatta, deneyimsel estetik algı ile kavradığımız irreal varlık alanı, idealite dünyasıdır. Maddi/real yapı tarafından taşınan irreal/tinsel yapı ise var-olan real yapı içinde algılanır. “Bu iki ayrı varlık tabakası, iki ayrı modalite ortaya çıkartır. Sanat eserinin varlığı böyle bir modal analize dayanır” (Tunalı, 1977: 37). Real varlık tarafından taşınan tinsel içerik estetik nesnenin anlamlandırma sürecini başlatmaktadır. Objektivation olarak tanımlanan bu süreç içerisinde alımlayıcı öznenin algılama, anlamlandırma, yaratıcılık ve eyleme geçme durumu söz konusudur. Zaten yaratıcı özne duygu, hayal, tasavvur ve düşüncelerini real varlıklar üzerinde objektivleştirdiği canlı tını, alımlayıcıyı etkilemek ya da yönlendirmek için yapmaktadır. İsmail Tunalı, *Sanat Ontolojisi* adlı kitabında Nicolia Hartmann’ın estetik nesnenin ontik yapı yönünden değerlendirilmesini şu sözlerle aktarmaktadır: “Biçim verilmiş madde tarafından taşınan tinsel içerik, daima canlı tının, yani kişisel ya da objektiv tının karşı faaliyetine ihtiyaç duyar. Bu karşı faaliyet, canlı tının faaliyetidir. Böyle bir canlı tının karşı faaliyeti olmadığı takdirde, artık, böyle bir objektivation, objektivation oluşunu yitirir ve sadece bir real varlık olarak etkide bulunur. Şüphesiz ki, canlı tını, anlayıcı, kavrayıcı bir niteliğe sahip olmalıdır. Bütün objektivation’lar için, kavrayıcı, anlayan, estetik kavrayış ve algıya sahip bir süjenin varlığı şarttır” (Tunalı, 1971: 54).

Estetik Özne (Suje): Özne, nesneye karşı ve nesneden ayrı olarak var olan, bilme, algılama ve duyumlama yönelimi içerisinde olan; bilinci, sezgisi, algısı ve hayal gücü olan; nesnelere, varlık alanlarını, dışsal dünyayı ve kendi bilincini kavrama, algılama ve bilme yetisi olan “ben” anlamına gelmektedir. Sanat etkinliği içerisinde estetik özne; sanat yapıtını yaratıcılığını ortaya koyan yaratıcı/sanatçı özne ve sanat yapıtını değerlendiren alımlayıcı özne olarak iki farklı anlamda kullanılmaktadır. Yaratıcı özne, ilgi kurduğu nesnelere veya varlıkları kavrayan, algılayan, yorumlayan, tasarlayan ve “hayatla olan bağlantılarını elde ettiği her türlü ilişki sonucu duyular, duygular ve ruh durumları sayesinde bir birikim oluşturur ve bu kazandığı birikimleri ifade etme gereği duyarak, tercih ettiği ifade araçlarını işitsel, görsel, edebi sanatlar vb. olarak adlandırdığımız sanat eserlerine dönüştürür” (Kaplanoğlu, 2008: 10). Yaratıcı olan sanatçı özne, sanat eserini oluştururken nesneye estetik bilgisiyle yaklaşır. Böylece sanatçı özne, sanat eserinin estetik amacını belirlemiş olur. Bu bağlamda sanatçı özne, bilinçli bir varlık olmakla beraber bilme etkinliği çerçevesinde beceri, hayal gücü, özgünlük gibi özellikleri barındıran; düşünceleri, duyguları,

durumları ya da olayları içerik-biçim bütünlüğü içerisinde nesneleştirerek alımlayıcı özneye ilişki haline dönüştüren kişidir. Tiyatro sahnelemelerinin üretim süreci incelendiğinde farklı insanların kolektif bir yapı içerisinde örgütlendiği görülmektedir. Bu bağlamda yaratıcı özneyi; yazar, yönetmen, dramaturg, tasarımcı (ışık, müzik, dekor, kostüm vb.) ve oyuncu oluşturmaktadır. Her biri tiyatro sahnelemesinin estetik düşüncesine doğrudan etki etmektedir: “estetik iletişim sürecini teatral kodun temel bilgisini norm olarak görür ve seyircinin koşullarının ayrıntılı analizine özellikle önem gösterir” (Ehart, 2010: 59).

Alımlayıcı özne, yaratıcı özne olan sanatçının ürettiği sanat eserinin karşısında izleyen, tanık, katılan, deneyimleyen edilgen ya da etken konumda; algılayan, kavrayan, değerlendiren, yorumlayan, eleştiren ve yargılayan işlevselliği içerisinde olan kişidir. Sanat etkinliği içerisinde sanat eseri, alımlayıcı öznenin estetik nesnesidir. Estetik nesnenin alımlayıcısı olan özne, sanat eserinin etkisi altında “kültürü, bilgisi, gelenekleri, toplumsal alışkanlıklarıyla oluşmuş bir bütün olarak” (Doğan, 1975: 44-45) karşısına geçer. Bu bağlamda öznenin sanat eserinden etkilenme, ilişki kurabilme boyutu ve estetik tutum içerisine girmesi açısından “kendisini oluşturan bilgi, gelenek, coşku, duygu türünden bu öğelerin sanat yapıtıyla başarılı bir kesişme sağlayıp sağlamadığına bağlıdır” (Doğan, 1975: 45).

Estetik Algı: Estetik, duyulur algı ve duyusallıkla elde edilen bilgi ile ilgili bilim olarak tanımlanmaktadır. Bir anlamda algılama estetik değerlendirmenin temelini oluşturmaktadır. Algı kavramı, psikoloji ve bilişsel bilimler çerçevesinde, dış dünyamızdaki soyut ve somut nesnelere ya da olayların varlığına ilişkin elde edilen duyumsal bilginin; beynimiz tarafından duyular aracılığıyla bilinçli olarak alınması, seçilmesi, işlenmesi, düzenlenmesi ve yorumlanması anlamına gelmektedir. Joseph Reitz’e göre, “algılama, bir bireyin çevresi hakkında bilgi aldığı tüm süreçleri içermektedir” (Quader, 2019: 178). Duyumsal bir bilgilenme olarak algı kavramı, “duyum” kavramından farklıdır. Algı da bilinçli ve aktif anlamlandırma söz konusu iken, duyum da ise bilinçli bir yorumlama ve anlamlandırma söz konusu değildir. Ama algısal sürecin başlaması için duyumlara ihtiyaç duyulmaktadır. Çünkü birey kendisine ulaşan uyarıları duyum aracılığıyla örgütleyerek zihinsel olarak yorumlamaktadır. Uyarıcıları nasıl yorumladığımız, neye inandığımızı ve nasıl davrandığımızı belirlerken aynı zamanda; değer yaratır veya azaltırlar, problem oluşturur veya sorunu çözüme kavuştururlar. Stupak “*Perception Management*” adlı

çalışmasında algıların iki şekilde oluştuğunu ve bunların; “deneyime dayanan algı ve sezgisel algı” (Stupak, 2000: 253) olduğunu belirtmektedir. Deneyimsel algının kökeni kinestetiktir. Bu algı çeşidini görme, duyma, dokunma, tat ve koku alma duyularımızla geliştiririz. Bir şeyleri bilmek şeklinde ifade edilen altıncı hissimiz sezgisel algı alanını tanımlamaktadır. Deneyimsel veya sezgisel algı yoluyla elde edilen bilgi üzerinde bireyin hâkimiyeti söz konusudur.

Ingarden’a göre “alımlayıcı, sanat eserindeki belirsizlik alanlarının bir kısmını tamamlayarak henüz gücül (potansiyel) durumda bulunan değişik öğeleri edimsel (aktüel) hale getirir ve eserin şematik kurgusunu doldurması” (Bozkurt, 1995: 259) sonucunda sanat etkinliğinin gerçekleşebileceğini ifade etmektedir. Öyle ise sanat eserinin oluşum sürecinde estetik algılama; sanat eserinin yaratıcılığını ortaya koyan sanatçı öznenin algısı ve sanat eserini değerlendiren alımlayıcı öznenin algısı olarak iki farklı şekilde seyretmektedir. Çünkü “estetik algılama; sanatsal yaratma için olduğu kadar, iyi bir sanat tüketicisi olabilmek için son derece önemli bir kavramdır” (Tuna, 2007: 126). Sanatçı öznenin estetik algısı sayesinde, nesne estetikleşir ve estetik değere sahip olur. Alımlayıcı özne de sanatçı özne gibi deneyim ya da sezgi yoluyla, edilgen ya da etken konumda sanat eserini algıları yoluyla kavrar, yorumlar, değerlendirir ve yargılar. Alımlayıcı özne estetik algısı sayesinde, sanat eserinden estetik haz duyar, estetik tat alır, estetik değerine ve anlamına ulaşır. Sanatçı öznenin ve alımlayıcı öznenin algılama süreci birbirinden bağımsız ve özgür olduğu için, sanat eseriyle estetik algı birbiriyle örtüşen iki gerçekliği ortaya çıkartabilir. O yüzden sanat eseri, diğer nesnelere ve olayların algılanmasından ziyade, “estetik algılama niteliklerin yan yana gelişile, ayıklamayla ve didik didik eden bir bakış açısıyla olur” (Timuçin, 2013: 59). Estetik değerini, anlamını ortaya çıkartmak için deneyimlerinden ve sezgilerinden yararlanan alımlayıcı özne, algılama sürecini bitirse bile düşünme ve duygusal sürecini devam ettirebilir. Bu durum estetik algının dikkate ve çabaya gereksinim duyduğunu göstermektedir.

Ontoloji çerçevesinde sanat etkinliğine, estetik nesneye, yaratıcı özneye ve alımlayıcı özneye ilişkin getirilen düşüncelerin ortak zemini: yaratıcı öznenin edimleri sonucunda ortaya çıkan estetik nesnenin alımlayıcı özne tarafından algılanma süreci olarak tanımlanmaktadır. Yaratıcı özne estetik nesne üzerinde iki varlık tabakası inşa eder ve alımlayıcı özne bu varlık tabakalarını duysal (deneyimsel) ve sezgisel algıları sonucunda alımlar, yorumlar ve anlamlandırır. Tiyatro sahnelemesi özelinde bu

ilişkiyi açacak olursak, yaratıcı özne konumdaki yönetmen (ve yazar, tasarımcılar, dramaturg) kendine özgü bir süreç belirleyerek, çeşitli materyal/araç-gereç, teknik ve metot kullanarak tiyatro sahnelemesinin içerik ve biçim ilişkisini inşa eder. Alımlayıcı özne (seyirci) ise duyuşsal (deneyimsel) ve sezgisel algıları yoluyla tiyatro sahnelemesini kavrar, yorumlar, anlamına ve estetik değerine ulaşır. Genel olarak heterojen ve farklı disiplinleri (müzik, resim, mimari vb.) içerisinde barındıran tiyatro etkinliği; yaratıcı özne tarafından biçimlendirilmiş fiziksel varlık alanının (real varlık tabakası) taşıdığı öz (tinsel içerik / irreal varlık tabakası) ve alımlayıcı (seyirci) arasında gerçekleşen bir etkinlik olarak tanımlamak mümkündür. Alımlayıcı özne bir sahnelemeyi seyrederken, ilk planda duyuşsal algılarına ulaşan şey, duyulur bilgi alanındaki (sahne uzamındaki) veri'dir. Seyirci, sahneleme boyunca oyuncu, kostüm, sahne plastiği vb. tüm göstergelerin verilerini duyuşsal olarak algılar ve kavrar. Bu durumda var-olan'ın alımlayıcı tarafından objeleştirmesinde pasif ve eylemsiz bir görev üstlenmektedir. Objektion adı verilen bu süreç sadece var-olan'ın kavranmasıyla ilgilidir. Sahne uzamında veri olarak verilmiş işitsel ve görsel göstergeleri sanatsal bir faaliyetin ürünü olarak ele alabilmemiz için arkalarındaki taşıdıkları anlam dünyası, tinsel varlığına ihtiyaç duyulmaktadır. Real varlık tarafından taşınan tinsel içerik sanat yapıtının anlamlandırma sürecini başlatmaktadır.



Şekil 1: Suje, obje ve suje arasındaki ilişki

Tiyatro sahnelemelerin ontoloji çerçevesinde incelendiğinde, varlık alanları diğer estetik nesnelere göre daha karmaşıktır. Pre-dramatik sahnelemelerden dramatik ve post-dramatik sahnelemelere kadar tiyatro, çoğunlukla ortak çalışmaya dayalı ve melez bir sanat formu olarak nitelendirilmektedir. Bu süreçte tiyatro, edebiyat, müzik, şiir, resim, heykel, mimari, fotoğraf gibi saf sanat biçimlerini kapsama, estetik malzemeleriyle ilişki ve etkileşim içerisinde olma eğilimine sahip olduğu

görülmektedir. Çoğulculuğu ve melezliği içerisinde barındıran tiyatronun tüm temel unsurları uzam, zaman ve eylem birlikteliği içerisinde mevcudiyet kazanmaktadır. Belli bir zaman aralığında ve belli bir uzamda eyleyenlerin sanatı olarak tanımlanan tiyatro sahnelemesi (dijital performanslar ve yeniden üretim teknolojisiyle kayıt altına alınan sahnelemeler hariç); gelip-geçici özelliği bulunan, canlılık ilkesi barındıran, tekrar edilemez ve biricik olan, şimdi ve burada olma durumunda gerçekleşen bir sanat etkinliğidir. Tiyatro sahnelemesinin, çoğulcu ve melez bir form olması; birbirinden farklı varlık alanlarına sahip estetik nesnelere tarafından inşa edildiğini göstermektedir. Bu aslında tiyatro sahnelemesinin estetiğini oluşturan, tüm nesne veya estetik nesnelere varlık alanlarının bütünleştiği bir yapıya dönüştürmektedir. Örneğin, hali hazırda (tiyatro etkinliğinden bağımsız) alımlayıcı özne tarafından deneyimlenmiş bir müziğin, tiyatro sahnelemesine entegre edilmesi hem müziğe ait varlık alanını hem de müziği önceden deneyimlemiş ve kavramış olan alımlayıcı öznenin taşıdığı duyuşsal bilginin sahnelemenin estetiğine etki etmesine yol açmaktadır. Kullanılan müziğin hazır estetik bir nesne olması ve onu (müzik ya da şiir) referans (gönderge) konumuna getirilerek sahnelemeye entegre edilmesi, müziklerarası (göstergelerarasılık ve metinlerarasılık) ilişkiler meydana getirmektedir. Farklı kültüre ait bir müziğin kullanılması aynı zamanda kültürlerarası ilişkileri de doğurmaktadır. Tiyatro sahnelemesinin görsel-işitsel evrenini oluşturan metin, oyuncu, müzik, kostüm, ışık tiyatronun sergilendiği mekânın fiziksel konfigürasyonu vb. estetik bir nesne yerine, tiyatro sahnelemesini, estetikleştirilmiş bir varlık alanına dönüştürmektedir.

Patrice Pavis, Mikhail Bakhtin'in kronotop kavramından yola çıkarak tiyatro sahnelemesini varoluşunu uzam, zaman ve eylem birlikteliğinden meydana geldiğini ve biri olmadığı takdirde tiyatro yerine farklı bir sanatın ortaya çıkacağını ifade etmektedir. Trinom olarak nitelendirdiği uzam, zaman ve eylemin karşılıklı bağımlılığını şu sözlerle açıklamaktadır: “Zaman, uzam içerisinde gözle görülür biçimde kendisini belli eder; Eylem, belirli bir yerde ve anda somutlaşır; Uzam, eylemin belirli bir sürede geçtiği, geliştiği yerde konumlanır” (Pavis, 2000: 177). Aynı zamanda bu tiyatro sahnelemesinin gelip-geçici özelliğini de ortaya çıkartmaktadır. Heidegger, bir varlık alanının oluşumu için zaman, eylem ve uzamın birlikteliğinden söz etmektedir: “Varlık, zaman temelinde görünür olur. Zaman eyleme alanıdır ve varoluş eylemeyle söz konusu olacaktır. Varlık zamansal mevcudiyetle (presence) ilişkilidir [...] ve eylemde bulunulan yer uzamdır” (Yıldızdöken, 2017: 171). Pavis ve

Heidegger'in ifadelerinden yola çıkarak, bir tiyatro sahnelemesinin estetikleştirilmiş bir varlık alanı olduğunu dile getirmek daha doğru olacaktır.

Üçüncü olarak ise diğer sanat dallarından farklı olarak tiyatro sahnelemesi; canlılık ilkesi barındıran, tekrar edilemez ve biricik olan, şimdi ve burada olma durumunda gerçekleşen bir sanat etkinliği olması onu estetik bir nesne olmaktan çok estetikleştirilmiş bir varlık alanı tezine yaklaştırır. Bunun en temel nedeni ise oyuncunun canlı bir performans halindeyken hem özne hem de nesne konumunda olmasıdır. Herhangi bir sanat etkinliğinde algılayan ve algılanan arasında her zaman bir ilişki söz konusudur ve birçok tiyatro sahneleme estetiğinde de bu ilişki kesintisizdir. Tiyatro etkinliğinde bu durum, iki canlı figür arasında gerçekleşir: oyuncu ve seyirci. Dolayısıyla, yaratıcı özne konumundaki oyuncunun ve alımlayıcı özne konumundaki seyircinin belirli bir mekânda ve belirli bir zaman dilimi içinde mevcudiyet kazanması, tiyatro sahnelemesinin bir estetik nesne olarak algılanmasından öte estetikleştirilmiş bir varlık alanı olarak algılanmasına neden olur. Burada canlılık ve tekrar edilemez bir ilişki söz konusudur ve biricik olan bu etkileşim gelip geçici özelliğe sahiptir. Diğer sanat etkinliklerine bakıldığında (resim, heykel, sinema vb.) algılayan ve algılanan arasında böyle bir iletişim ve etkileşim söz konusu değildir. Tiyatroyu diğer sanat etkinliklerinden ayıran bu temel özellikler, onun bir nesne olarak tanımlanmasının önüne geçer ve zaman-mekân-eylem içerisinde inşa edilen (canlı, tekrar edilemez ve biricik olan) belli bir var olanı yaratır.

Bu bağlamda tez çalışmasının temel amacı, estetikleştirilmiş bir varlık alanı olarak tiyatro sahnelemelerinin estetik düşüncesine etki eden temel unsurların analiz edilmesidir. Tiyatronun estetiğini belirleyen temel unsurların, sahnelemelerin estetik düşüncesine ve seyircinin estetik algılamasına ve yaşantısına yönelik etkileri üzerine nitel bir durum çalışması gerçekleştirilmiştir. Bu bağlamda çağdaş tiyatronun estetik düşüncesini oluşturan temel unsurların, Alman tiyatro yönetmeni Thomas Ostermeier'in sahnelemelerinde nasıl kullanıldığına yönelik analizler yapılmıştır. İçerik analizi, performans analizi ve göstergebilimsel analiz teknikleri kullanılarak elde edilen veriler doğrultusunda, Thomas Ostermeier'in estetik düşüncesinin izi sürülmüştür. İfade edilen sınırlamalar çerçevesinde, tiyatro ile estetik arasındaki ilişkiye ve Thomas Ostermeier'in sahnelemelerindeki estetik düşüncenin inşasını belirleyebilmek adına yedi sorunun cevabı aranmıştır:

1. Çağdaş tiyatro sahnemelerinde, yaratıcı öznenin bir sahnelemenin estetik düşüncesinin inşasını gerçekleştirirken kullandığı temel unsurlar nelerdir?
2. Çağdaş tiyatro sahnemelerinde, estetik düşüncenin zeminini hazırlayan unsurların tiyatro sahnelemesine etkisi nelerdir?
3. Çağdaş tiyatro sahnemelerinde, estetik düşüncenin zeminini hazırlayan unsurların alımlayıcı öznenin (seyircinin) estetik algılamasına ve estetik yaşantısına etkisi nelerdir?
4. Thomas Ostermeier'in tiyatrosunun temel özellikleri nelerdir?
5. Thomas Ostermeier'in tiyatro sahnemelerindeki estetik düşüncesinin inşasını gerçekleştirirken kullandığı temel unsurlar nelerdir?
6. Thomas Ostermeier'in tiyatro sahnemelerinde, estetik düşüncenin zeminini hazırlayan unsurların alımlayıcı öznenin (seyircinin) estetik algılamasına ve estetik yaşantısına etkisi nelerdir?

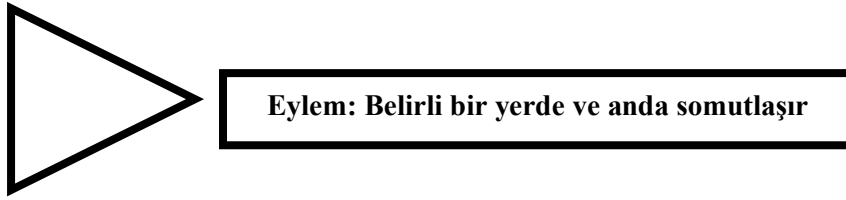
II. TİYATRO ESTETİĞİ VE TİYATRO SAHNELEMELERİNDE ESTETİK DÜŞÜNCEYİ İNŞA EDEN TEMEL UNSURLAR

Tiyatro etkinliğinin en temel işlevselliği, bazı düşüncelerin, duyguların, durumların veya olayların; deneyim, sezgi, düş gücü ve beceri kullanılarak, biçim verilmiş varlıklar yoluyla tasarlanması, yansıtılması veya ifade edilmesidir. Seyircinin en temel işlevselliği ise deneyimsel ya da sezgisel algıları yoluyla, oyun alanı ile ilişkisinden estetik haz duyarak; sanat değerini, estetik değerini ve anlamını kavramak, bilmek ve yorumlamaktır. Öyle ise tiyatro sahnelerinde estetik algıyı oluşturan temel unsurlar, seyircinin duyular yoluyla algıladığı, kavradığı ve anlamına ulaştığı her şeydir. Bu çerçeveden bakıldığında günümüzde tiyatro yönetmenin “mesajlarını nasıl formülleyp ilettiğini, seyirciye yönelirken hangi teknikleri kullandığını ve seyircinin nasıl algılayıp özümlediğini, mesajın anlamını nasıl kavradığını” (Esslin, 1996: 14) saptamak sahnelemenin estetiğini belirlemede önemli rol oynamaktadır. Tiyatro etkinliği hangi dönem, kuram, üslup ya da akım kapsamında sahnelenmiş olursa olsun, alımlayıcısı konumundaki seyirciyle ilişkisini; biçim-içerik arasındaki diyalektiği ortaya çıkaran anlatım araçları, izlenen süreç ve kullanılan materyaller aracılığıyla kurmaktadır. Tiyatro sahnelerinin yaratım sürecinde izlenen süreç, kullanılan materyaller ve anlatım araçları hem tiyatro sahnelerinin yaratıcı öznesi olan yazarı, yönetmeni, tasarımcıları ve oyuncularını hem de değerlendirmede bulunan seyirciyi etkilemektedir. Tiyatro sahnelenmesinin estetik algısı, içerik-biçim ilişkisini, yaratıcı özneleri ve seyircileri etkileyen bu faktörlerle bağıntılı olarak değerlendirilmesi gerekmektedir. Bir tiyatro sahnelenmesi estetikleştirilmiş bir varlık alanı olarak düşünüldüğünde, bu varlık alanını meydana getiren ve eşzamanlı ya da artzamanlı sunulan, iç içe geçmiş bağlantılı ya da bağlantısız birçok unsur bulunmaktadır. Sahnelerin estetik düşüncesinin ve algısının kurulmasını ve inşasını gerçekleştiren bu unsurlar, aynı zamanda seyircinin estetik yaşantısını ve deneyimini de belirlemektedir.

Estetikleştirilmiş varlık alanında tüm öğelerinin mevcudiyeti uzam, zaman ve eylem birlikteliği içerisinde gerçekleşmektedir. Bu durum, örneğin, müzik sanatı için

ses, resim sanatı için çizgi, edebi metin için sözcükler gibi kaçınılmazdır. Patrice Pavis, uzam, eylem ve zamanı ayrı ayrı betimlemek yerine, etkileşimlerini gözlemleyerek sahnelemelerde estetik düşüncenin nasıl inşa edildiğini şöyle açıklamaktadır: “Biri diğer ikisi olmadan var olamaz, çünkü dramaturjik anlamdaki uzam/zaman, uzam/zaman/eylem trinomu (üç terimli cebirsel sayı), mıknaatıslanma gibi, gösterimin geri kalanını üzerine çekerek, bir bütün oluşturur” (Pavis, 2000: 176). Pavis’in burada anlatmak istediği şey; “uzam, zaman ve eylem” birlikteliği sayesinde seyirci, içinde bulunduğu etkinliği tiyatro sahnelemesi olarak algılamaktadır. Örneğin; seyirci oyun alanındaki oluşturulmuş uzama (dekor, ışık, aksesuar vb.), “zaman ve eylem” olgusu olmaksızın algıladığında, resmin ya da mimarinin uzamını seyrediyor olacaktır.

Zaman: Uzam içerisinde gözle görünür biçimde kendisini belli eder.



Uzam: Eylemin belirli bir sürede geçtiği, geliştiği yerde konumlanır.

Şekil 2: Üçgen Trinomu (Pavis, 2000: 177).

Kendi içinde incelenirse, her köşe tiyatro olmayan bir sanat üretecektir ve ancak üçünün birleşiminden tiyatro sanatı doğmaktadır. Uzam olmaksızın, zaman saf bir süredir. Örneğin müziğin süresi olacaktır. Zaman olmaksızın, uzam resmin ya da mimarinin uzamı olarak kalacaktır. Zaman ve uzam olmaksızın, eylem oluşamaz.

“Bu uzam-zaman hem somuttur (teatral uzam ve temsilin zamanı) hem de soyuttur (işlevsel alan, düşsel zamanlılık). Bu ikilinin sonuçta ortaya koyduğu eylem kimi kez fiziksel, kimi kez de düşseldir. Uzam-zaman-eylem dolayısıyla somut bir dünya ve ‘başka bir sahne’ üzerinde olası düşsel bir dünya gibi ‘burada ve şimdi’ olarak algılanır” (Pavis, 2000: 177). Zaman, uzam içerisinde mevcudiyet kazanır. Uzam ise zamanın ve eylemin içerisindeyken belirginleşir. Bu bağlamda uzam, zaman ve eylem birlikteliği, sahnelemelerde estetiğin oluşmasındaki en temel unsurdur. Örneğin, seyirci oyun alanını (dekor, oyuncunun eylemi, görünümü vb.) bir bütün içerisinde görsel olarak algılamak, bu süreçle eşzamanlı olarak dinleme eylemi içerisinde görsel ve işitsel algılama eylemiyle elde ettiği bilgi, zihninde

bir bütün olarak yapılır. Sahnelemedeki uzam, zaman ve eylem ilişkisi, seyircinin olası dünyanın içine çekilmesini sağlamaktadır.

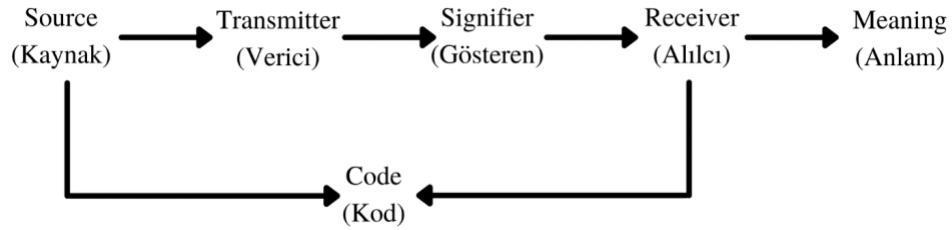
Tiyatro sahnemelerinde, bütün görsel, işitsel ve metinsel öğelerinin iç içe girerek somut bir dünya ve olası bir dünya oluşturmaktadır: “Sahnenin yarattığı somut dünyasıyla, olası yaşam gibi tasarlanan yapıtını dünyasının kesiştiği yerde konumlanır” (Pavis, 2000: 178). Örneğin, ışık veya müzik zaman ve uzam içinde bir yapı oluşturarak somut mekânı yaratabilir. Soyut bir varlığa işaret eden sahnelemenin, somut bir varlığa dönüşmesi seyircinin estetik algısının zenginleşmesine neden olmaktadır. Çünkü estetik algılamanın tiyatro sahnemelerindeki süreci; algılama, görsel-işitsel vb. algılama ve estetik algılama olarak bir izleği takip eder. Bu süreç içerisinde seyircinin, soyut varlığı somut bir varlığa dönüştürerek algılaması estetik yaşantıyı, estetik yaşantı ise estetik değeri (güzel, çirkin, yüce, dehşet verici) algılama biçimini etkilemektedir. Sahneleme esnasında görsel-işitsel vb. algılama bilme ve anlama yetisini ortaya çıkartırken, tüm bu süreç seyircinin beğeni sonucunda yaşayacağı hazzı ve tadı yani estetik algılamasını etkileyecektir. Bu bağlamda seyircinin estetik deneyiminin (birden fazla tiyatro sahnelemesi izlemesi), estetik algılamayı da aynı yönde etkileyeceğini ortaya çıkartmaktadır. Öyle ise tiyatro sahnemelerinde, seyirci de önemli bir göstergedir. Seyircinin sosyo-ekonomik (etnik köken, ırk, eğitim), fiziksel (yaş, cinsiyet), sahnelemeye ilişkin bilgisi (topluluk hakkında düşüncesi) vb. özellikleri sahneleme esnasındaki estetik algısını etkileyen faktörlerdir.

Tiyatro etkinliği süresince seyirci, karmaşık bir ağ sistemi içerisinde ve eşzamanlı olarak kendisine ulaşan uyarıcıları algılamaktadır. Böylece sahnelemeye ilişkin bir iletişim süreci başlamaktadır. Tüm iletişim süreci yönetmenin inşa ettiği ve sahnelemeye yönelik anlam üreten göstergeler sistemi üzerinden gerçekleşmektedir. Tiyatrodaki göstergelerin tespiti, bir sahnelemenin estetik düşüncesini ve seyircinin estetik algısının kurulumunu hangi yönde etkilediğini anlamak adına önem arz etmektedir. Yirminci yüzyıl ile beraber araştırma kapsamını genişleterek yöntem ve teknikler üzerinden birçok alanda kendisine yer bulan göstergebilim, anlatı ve gösteri türü olmasından dolayı tiyatroyu da inceleme konusu haline getirmiştir. Tiyatroda göstergebilim, yazılan tiyatro metinlerinin analizini ve sahneleme arasındaki ilişkisi, teatral iletişimi sağlayan unsurları, dramaturji çalışmaları, oyunların gösterim biçimlerinin belirlenmesi, yaratım sürecinin inşası, gösterimlerin çözümlenmesini ve

sahne uzamı-seyir uzamı iletişimi, alımlama koşulları gibi bir dizi aşamayı kapsayarak sahnelemelerin analizi için bir yöntem olarak kullanılmaktadır. Tiyatro alanında gösterge, bir şeyi göstermeye, belirtmeye yarayan ya da kendisinden başka bir şeye gönderme yaptığından başka bir şeyin yerini tutabilecek her türlü eylem, nesne, düşünce, varlık ve durum anlamını taşımaktadır. Dolayısıyla göstergebilim, anlam evrenin çözümlemeyi amaçlar: “Anlam oluşumu, anlam yaratmak, anlamlandırmak gibi soyut durumun dizgeleştirilmesi, açığa çıkarılması gibi konular göstergebilimin alanına girmektedir” (Guiraud, 1994: 18). Bu bağlamda tiyatro yönetmeni sahne uzamını, belirli bir var olanı ya da varlıktan bir kesitin anlamını oluşturmayı ve yaratmayı göstergeler aracılığıyla inşa ederek estetik hale getirir. Estetik yaşantı içerisindeki seyirci, estetikleştirilmiş varlık alanının kurgusuna estetik bilgisiyle (önyargı, sahiplenme, tüketme, kullanma gibi davranışların dışında çıkarsız bir şekilde) yaklaşarak, sahnelemenin özüne ve ideasına ulaşır. Bir göstergenin oluşturacağı anlam, yapının (diğer göstergelerle) kendisiyle kurduğu ilişkiyle bağlantılıdır. Sahnelemenin inşa sürecinde ve sahnelemenin algılanmasında; sanat eserinin içeriğinin alımlayıcısı konumundaki seyirciye biçimsel olarak nasıl aktarıldığı göstergelerin anlam dizgesiyle oluşturulmaktadır. Tiyatroda göstergelerin oluşturdukları anlam yapısı ve bunların algılanması, sahneleme esnasında seyirciyi ve aynı zamanda sahnelemenin inşasını gerçekleştiren yönetmeni, tasarımcıları vb. ilgilendirmektedir. Ayrıca göstergelerin oluşturduğu estetik algı, zamansız geçerliliği olan evrensel bir kod değildir, aksine -tüm estetik deneyimler gibi- tarihsel deneyimle iç içe geçmiştir. Dolayısıyla bir sahnelemenin anlamı her yeni performansla değişir ve her seyircinin farklı fiziksel, psikolojik, entelektüel ve duygusal yapısından dolayı benzer gibi gözükse de farklı anlamlar inşa edilebilir. Bir sahneleme seyircilerin aynı anda duygusal, ruhsal ve entelektüel kapasitelerini sonuna kadar zorlayabilir. Bu süreç estetik algı, çaba ve dikkati beraberinde getirmektedir. Böylece seyirci estetik yaşantısı boyunca, tüm alıcı güçlerini devreye sokar ve didik didik eden bir bakış açısıyla tiyatro sahnelemesinin taşıdığı estetik değere ve anlama ulaşmaktadır.

Tiyatro sahnelemesinde anlamlar, çoklu iletişim sistemlerinden ve buna bağlı olarak birçok sanatçı ve teknisyenin çalışmasıyla üretilir. İletişim sürecinin tek bir kişi tarafından mutlak kontrolü mümkün değildir. Ancak yine de bir sahnelemenin baş mimari olarak yönetmenin görevi, emrindeki tüm iletişim araçlarının işlevini belirlemekle yükümlü olmaktadır. İletişim sürecini genel terimleriyle: “Bir kaynaktan

bir hedefe, bir sinyalin iletimi” (Eco, 1976: 33) olarak tanımlayabiliriz. Her tiyatro etkinliğinde seyirciler, edilgen veya etkin konumdayken işaret sistemlerinin ürettiği farklı uyaranları algılamaktadır. Algıladıkları tüm uyaranları “sosyoekonomik, eğitimsel, etnik, kültürel, coğrafi ve tiyatroya dönük geçmişleriyle bilinçli ve bilinçsiz olarak farklı bir şekilde deneyimler” (Whitmore, 1994: 25). Bu iletişim süreci, seyircinin bir tiyatro etkinliğine yönelik tüm uyaranları estetik yaşantı içerisinde algılaması, algıladığı duyuşsal bilgiyi anlamlandırması ve yorumlamasıyla sona erer. Jon Whitmore, “*Directing Postmodern Theater*” adlı kitabında şekil 3’de görüldüğü üzere bir tiyatro etkinliği için (tek bir işaretin iletimini göstermektedir) iletişim modelini örneklemiştir.



Şekil 3: Tek bir kod için iletişim modeli (Whitmore, 1994: 25).

Yönetmen, tiyatro etkinliği çerçevesinde bu iletişim sürecini ve modelini üç bölümde gerçekleştirir: (1) Sahneleme öncesi, (2) sahneleme esnasında, (3) sahneleme sonrasında. Birçok teorisyen tiyatro sahnelemelerinin estetik düşüncesini ve seyircinin estetik deneyimini sahneleme esnasındaki göstergeler üzerinden tanımlamışlardır. Günümüz tiyatro göstergebiliminin temellerini, tiyatroyu görsel ve işitsel öğeler açısından iki bölümde inceleyen Otokar Zich atmıştır. Prag Dilbilim Okulu’nun temsilcilerinden olan Zich *Dramatik Sanatın Estetiği* kitabında “ayrıca tiyatroyu oluşturan öğeleri iki kümede toplar; kavramsal sanat öğeleri ve somut olarak gözlemlenebilen öğeler” (Yüksel, 1981: 59). Zich’in kavramsal olarak belirttiği öğeler dramatik eylem, dramatik kişi, dramatik olay örgüsü ve dramatik uzam oluşturmaktadır. Somut olarak gözlemlenebilen öğeler ise oyun metni, oyuncular, sahne tasarımı, giysiler ve seyircidir. Çek araştırmacılar sahne uzamında yer alan her şeyin bir gösterge olduğunu kabul edip bu göstergelerin günlük yaşamda sahip olmadıkları özellikler taşıyabildiklerini ifade etmişlerdir (Kocabay, 2008: 39-40). Somut olarak gözlemlenebilen ve tiyatrodan anlam üreten göstergeleri ayırıcı özellikleri

ve taşıdıkları görevler üzerinden en yetkin ve kapsamlı çalışmalardan birini Polonyalı araştırmacı Tadeusz Kowzan yapmıştır. *Dram Sanatının Alanı* kitabında Martin Esslin, Kowzan'ın on üç kategoriye ayırdığı gösterge sistemini şu ifadelerle aktarmıştır: “Tadeusz Kowzan, *Litterature et Spectacle* adlı etkili kitabında, bütün öteki görsel dramatik medyalarda da geçerli olan, sahneye ilişkin on üç gösterge sistemi sayar: 1) sözcükler, 2) metin çalışması, 3) yüz ifadesi, 4) jest, 5) dramatik mekânda oyuncuların hareketi, 6) makyaj, 7) saç tuvaleti, 8) giysi, 9) aksesuar, 10) dekor, 11) ışık, 12) müzik, 13) ses efektleri” (Esslin, 1996: 43). Görüldüğü üzere Kowzan, gösterge sisteminde ayırtmış olduğu öğelerin ilk ikisini (sözcükler ve metin çalışması) metne, sonrasında gelen üçünü (yüz ifadesi, jest ve dramatik mekânda oyuncuların hareketi) oyuncunun bedenini ifadeli bir biçimde kullanmasına, sonraki üçünün (makyaj, saç tuvaleti ve giysi) oyuncunun dış görünüşüne ilişkin, dokuzdan on bire kadar olanları ise sahnenin görsel özelliklerine (aksesuar, dekor ve ışık) ve son ikisini (müzik ve ses efektleri) işitsel öğelere ilişkin olduklarını belirtmektedir. Görüldüğü üzere Kowzan'ın hazırlamış olduğu gösterge sistemi, sahneleme anına dayalıdır ve seyircinin sahneleme ile yüz yüze geldiğinde algıladığı gösterge dizgesidir.

Erika Fischer-Lichte ise sahnelemeyi dizge temelinde analiz edebilmek için oluşabilecek tüm göstergeleri ortaya koymaya çalışmıştır. Tiyatronun kültürel dizgesinin, tiyatro olabilmesi için iki ögeyi şart koşmaktadır; oyuncu ve seyirci. Seyircinin karşısında, oyuncunun, karakter kişisini canlandırabilmek için; “ (1) bir biçimde davranır, (2) belli bir görünümle, (3) belli bir uzamda hareket eder” (Kocabay, 2008: 45). Fischer-Lichte oluşturduğu bu üç kümede, birbirleriyle bağıntılı bir dizi göstergeyi buluntular. Bu çerçevede seyircinin, estetikleştirilmiş oyun alanındaki estetik algısını etkileyen ve oluşturan unsurları çizelge 1'deki gibi ifade etmektedir.

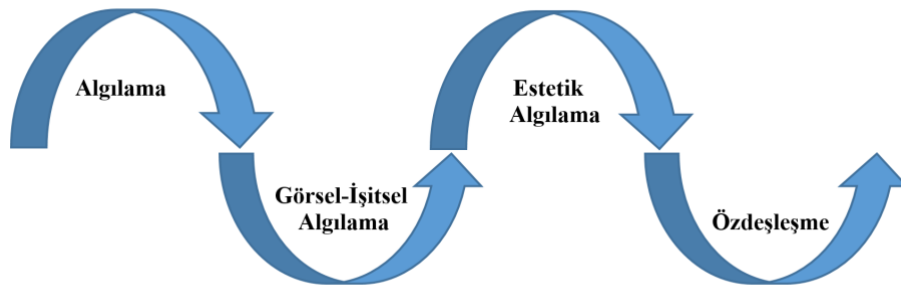
Çizelge 1: Erika Fischer-Lichte'nin tiyatro sahnelemelerindeki göstergeleri.

Oyuncunun Eylemi	1. Dilsel Göstergeler a. Linguistik Göstergeler b. Paralinguistik Göstergeler	İşitsel (Akustik) Göstergeler
	2. Kinetik Göstergeler a. Mimik Göstergeler b. Jestik Göstergeler c. Proksemik Göstergeler	Görsel Göstergeler
Oyuncunun Görünümü	1. Maske 2. Saç Şekli 3. Kostüm	Görsel Göstergeler
Uzamsal Düzenleme	1. Dekor (Sahne Tasarımı) 2. Aksesuar 3. Işık	Görsel Göstergeler
Sözsiz Olmayan Göstergeler	1. Sesler 2. Müzik	İşitsel (Akustik) Göstergeler

Fischer-Lichte'nin tiyatro sahnelemelerinde, seyircinin algılamasını etkileyen bu göstergeleri işitsel ve görsel sınıflandırma üzerinden değerlendirdiği gibi “anlık/uzun süreli, oyuncu hedefli/mekân hedefli” (Kocabay, 2008: 46) gibi karşıtlıklar üzerinden de sınıflandırmaktadır. Çoğunlukla dramatik sahnelemelerde; kostüm, maske, saç şekli oyuncu hedefli ve uzun sürelidir; ışık, dekor, aksesuar uzam hedefli ve uzun sürelidir; mimik, jestik göstergeler oyuncu hedefli ve kısa sürelidir. Fischer-Lichte'nin teatral dizgesinde seyircinin sahnelemeyi algılama boyutu, uzamı oluşturan çerçevenin içerisinde oyuncunun görünümü ve eylemiyle sınırlıdır.

Kozwan, Fischer-Lichte, Esslin'in tiyatro sahnelemelerinin algılanmasını dramatik tiyatro özelinde incelediğini söylemek mümkündür. Görüldüğü üzere, söz merkezci dramatik tiyatronun estetik düşüncesi, gösteren-gösterilen özdeşliği üzerinden kurulmaktadır. Dramatik olgunun bu özdeşliği, metin ve metni oluşturan sözcüklerden başlamaktadır. Sözcükler metnin temelini oluşturan; öykü, olaylar, karakter, zaman ve mekân göstergelerini ortaya koyar. Sahnelemelerde dilsel göstergeler olarak karşımıza çıkan sözcükler, diğer göstergelerle (jest, mimik, kostüm, sahne tasarımı vb.) tutarlı ve bütünlük içerisinde temsil ettiği varlık alanlarıyla uyumluluk göstermesiyle; seyircide estetik hazzın oluşmasını sağlamaktadır. Ayrıca dramatik tiyatro sahnelemelerinde yönetmenin temel işlevselliği; seyirciyi, oyun

alanında yaratılan dünyanın içine çekecek olan en doğru atmosferi kurgulamaktır. Yaratılacak doğru atmosfer karşısında seyirci estetik algılama yoluyla; oyun alanındaki varlık alanıyla (olay, eylem, çatışma, karakter) özdeşleşerek, sahnelemenin estetik değerine (güzel, yüce, dehşet verici vb.) ve özüne ulaşır. Dramatik tiyatrodan uzam, zaman, eylem, diyalog, oyuncunun mevcudiyeti, ışık, ses vb. göstergelerle oluşturulan bu atmosfer içerisinde; seyirci algıladığı her şeyi anında (genelde) anlamlandırır. Bunun nedeni göstergelerin birbirlerinin anlamını desteklemesi ve pekiştirmesidir. Dolayısıyla tüm göstergeler ortak bir zeminde buluşur ve sahnelemenin üretmek istediği içeriğe hizmet eder. Dramatik tiyatro sahnelerindeki gösterge sistemi, homojen ve hiyerarşik bir yapı içerisinde yazarın, yönetmenin ya da sahnelemenin üretmek istediği anlamı iletme işlevselliğiyle kapalı bir sistem ortaya koymaktadır. Dramatik sahnelerde seyircinin sahne uzamında algıladığı, oyuncunun eylemine (dilsel, mimik, jest) ve görünümüne (kostüm, makyaj, saç tuvaleti) bağlı göstergeler; kişileştirmeye, karakterlerin psikolojik derinliğinin oluşmasına, ruh durumuna ve oluşturulmak istenen atmosfere katkıda bulunmaktadır. Bu durum, sahne uzamında algıladıklarına karşı seyircide sıcaklık hissi doğurur. Çünkü seyircinin oyun karakterine dair algıladığı tüm göstergeler, birbirlerinin anlamlarını pekiştirmek üzerine kurulur. Dramatik tiyatrodan estetik algılama süreci şekil 4'te gösterilen bir izleği takip etmektedir.

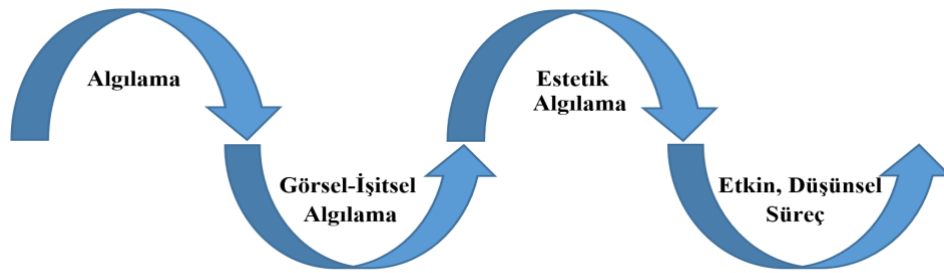


Şekil 4: Dramatik sahnelerde seyircinin algılama izleği.

Kowzan ve Fischer-Lichte'nin göstergeleri kategorize edilmiş şekline baktığımızda günümüz sahnelerini açısında oldukça eksik olduğunu Patrice Pavis şu sözlerle eleştirmiştir: “Kowzan, Elam ya da Fischer-Lichte'nin kategorizasyonları, ‘ortalama’ bir batı tiyatrosunda, özellikle yanılısamacı ve burjuva gerçekçiliği türündeki bir tiyatrodan görüldükleri biçimleriyle aynı bileşenleri ele alır. Ne yazık ki bu alt bölümler, gösterimi anlaşılır kılmaktan çok onu dondurur. Her öncü hareketin ya da yalnızca her

sahnelemenin düzenli olarak sorguladığı hazırlop ve eskimiş kategoriler içerisinde düşünmeye zorlar” (Pavis, 2000: 36). Pavis bu sözlerle, süresi geçmiş kategorilerin insancıl (canlı) dizge ile nesne (cansız) dizgesi arasındaki kesin ayrımı, çağdaş sahnemelerde bir anlam taşımayacağını dile getirmektedir. Örneğin; “bir nesne, insan varlığı anlamını üstlenebilir ve onun yerini alabilir” (Pavis, 2000: 36). Özellikle postdramatik tiyatro sahnemeleri çoğulculuk yaklaşımıyla, mutlak ve tekil düşünceye mahkûm olmayarak, merkezsiz (otoritesiz), heterojen ve heterarşik yapıya dönüşmüştür. Bu durum seyircinin algılama ve alımlama boyutlarını da etkilemiştir. Metin ve söz merkezli yapısından kurtulması, göstergelerin eşzamanlı, aşırı/az ve dönüştürülebilir kullanımına neden olması, sahnemelerin algısını globalleştirmiştir.

Postdramatik tiyatrodaki parçalı yapının yol açtığı, neden-sonuç ilişkisine bağlı kalmayan ve başı sonu olan bir öykünün yokluğu ile “anlamalarını yitiren dilsel göstergeler ve psikolojik derinliği kıran yapı geleneksel formlara alışmış tiyatro seyircisinde bir soğukluk yaratır” (Abalı, 2005: 38). Ayrıca dramatik tiyatro estetiğinde olduğu gibi göstergelerin, bütünlük, tutarlılık ve uyum içerisinde olmaması, postdramatik tiyatrodaki seyircinin herhangi bir senteze ulaşmasının önüne geçer ve “sentezin yerine tezler üretmesine neden olur” (Lehmann, 2006: 82). Sahne estetiğini oluşturan bu yapı içerisinde dilsel göstergelerin anlamını yitirmiş olması, oyun kişilerinin psikolojik derinliğinin olmayışı, göstergelerin eşzamanlı, aşırı/az ve dönüştürülebilir olmasıyla; “tiyatro bitmiş bir ürün olarak değil, seyircinin aktif üretime dâhil edilmesiyle bir sürece dönüşmektedir” (Lehmann, 2006: 104). Seyircinin bu denli özgürleşmesi, “edilgen dikizciler olmak yerine etkin katılımcılar haline” (Ranciere, 2009: 11) dönüşmesine neden olmaktadır. Bu durum seyircinin estetik yaşantı içerisinde; algılama, görsel-ışitsel vb. algılama, estetik algılama ve düşünsel süreç olarak yeni bir izleği ortaya çıkartmaktadır.



Şekil 5: Postdramatik sahnemelerde seyircinin algılama izleği.

Postdramatik tiyatrodaki heterarşik bir düzen olması seyircinin estetik algısını; “sahne göstergelerini anında anlamlandırmak yerine izlediği her ögeye açık ve bunları bir bütün içinde değerlendirmeye hazır bir izlenim biriktiricisi olması” (Kocabay, 2012: 9) yönünde etkilemektedir. Bu durum seyircide anlamın ertelenmesine yol açmasından dolayı, seyircinin düşünsel sürecin içine girmesi söz konusudur. Göstergelerin “birbirlerinin anlamını pekiştirmek yerine birbirinden bağımsız olarak var olmaları” (Bozer, 2016: 10) ve seyircinin hiç beklenmedik anda eşzamanlı olarak gösterge bombardımanına tutulması; organik bir bütün oluşturmak yerine seyircinin estetik algısının fragmentasyona uğramasına neden olmaktadır. Dilbilimsel olmayan gösterge sistemleri, seyircinin dikkatini çekmek için rekabet içerisindedir. Bu rekabet içerisinde göstergelerin sahneleme esnasında dönüştürülebilir olması ve birincil anlamının dışında yan anlamlar üretmesi de seyircinin algısını zorlaştırır. Yönetmenin, göstergeleri aşırı veya az kullanımı, sahnelemedeki estetik düşüncesinin niyetini belirlemektedir. Örneğin, göstergelerin aşırı kullanımı sahne uzamını anlama boğar. Böylece seyircinin, kaosa dönüşen ve anlamın belirsizleştiği sahne uzamına karşı duyuşsal algılarını aktifleştirmesi sağlanır. Seyirci, sürekli “bu nedir?” sorusunu sorarak, anlamı ayıklar ve estetik hazza ulaşır. Göstergelerin azlığı ya da yoksunluğu ise sahne uzamının anlamdan arındırılmasına yol açmaktadır. Minimalist yaklaşımla göstergelerin ekonomik kullanımı, oyun alanında anlam boşluklarına yol açar ve seyircinin düş gücünü harekete geçirmesiyle anlamın inşa edilmesi hedeflenmektedir. Böylece seyirci, dramatik tiyatrodaki olduğu gibi yazar veya yönetmenin dayattığı anlamı almak yerine, edilgen konumda sahnelemeye yönelik kendi anlamını üretmektedir. Lehmann’ın deyişle, “seyirci anlamların nihai yaratıcısı olacaktır” (Lehmann, 2006: 6). Postdramatik sahnelemelerde göstergelerin ürettiği kodların çözülmesi, seyircinin estetik algılama becerisine, genel kültürüne ve geçmişe dönük tiyatro deneyimine bağlıdır.

Postmodern dönem çerçevesinde John Whitmore, bir yönetmenin sahnelemeye yönelik estetik düşüncüyü ve estetik algıyı inşa ederken dikkate alması gereken gösterge sistemlerini kapsamlı bir şekilde değerlendirmektedir. “*Directing Postmodern Theater*” adlı kitabında; seyircinin tiyatro etkinliğinden haberdar olmasıyla başlayan ve sahnelemenin sonuna kadar geçen süreçte, iletişim ve etkileşim içinde olduğu gösterge sistemlerini analiz etmiştir. Kategorizasyonunu; (1) çerçeveleme sistemleri, (2) seyirci & izleyici sistemleri, (3) oyuncu sistemleri, (4)

görsel sistemler, (5) işitsel sistemler, (6) kokusal ve dokusal sistemler başlıkları altında oluşturmuştur. Bu kategorizasyon ayrıca seyircinin estetik algısını etkileyen tüm unsurları içerisinde barındırmaktadır. Whitmore'nin gösterge ve iletişim sistemlerine ek olarak, çağdaş tiyatro sahnelemelerinde teknolojik araç-gereçlerin, elektronik, kayıtlı/canlı ve dijital ortam teknolojisinin kullanımı söz konusudur. Fiber optik, lazer, led (ekran ve pano), 3D mapping projeksiyon, holografik görüntü, animasyon ve dijital enstalasyon teknolojisi; cyborg, robot ve VR teknolojisi; internet, bilgisayar, mobil cihazlar, kamera; ses üretme, sesi ulaştırma ve stereofonik ses (3D ses) teknolojilerinin kullanımıyla hiper gerçekçi, telamatik, dijital vb. birçok sahneleme stratejisi geliştirilmiştir. Teknoloji ve dijital yöntemlerin sanatsal üretim aşamasında kullanılması; yönetmen/tasarımcı, sahneleme ve seyirci arasındaki etkileşimi, ilişkiyi ve algılama boyutunu değiştirmiştir.

Tiyatro sahnelemelerinin estetik düşüncesinin inşasını ve algılama boyutunu belirleyen unsurlar, yönetmenin tasarladığı ve seyircinin duyar yoluyla algıladığı, kavradığı ve anlamına ulaştığı her şeyi kapsamaktadır. Tiyatro etkinliği hangi dönem, kuram, üslup ya da akım kapsamında sahnelenmiş olursa olsun, yönetmenin mesajlarını nasıl formüle ederek ilettiği, seyirciye yöneliminde hangi teknikleri kullandığı ve seyircinin anlamı nasıl algılayıp kavradığını saptamak ve analiz etmek bu açıdan önemlidir. Bu bağlamda dramatik tiyatro veya postdramatik tiyatro sahnelemesinin yaratımında seyircinin iletişimi ve ilişki boyutu, sahnelemenin estetik yönünü belirlemede dikkat edilmesi gereken önemli bir noktadır. Seyircinin, tiyatro etkinliğine dair estetik yaşantısı, sahnelemeyle alakalı etkileşime girdiği ilk andan, sahnelemenin bitişine kadar geçen süreci kapsamaktadır. Sahneleme öncesi; tiyatro mekânının lokasyonu ve mimarisi, tanıtımın şekli ve özellikleri (video, sosyal medya, afiş vb.), seyircinin sahneleme öncesindeki genel bilgisi (gösterim, yönetmen, oyuncu, topluluk vb.) gibi seyircinin sahneleme anına kadar geçen etkileşim sürecini girmektedir. Sahneleme anı ise; sahne uzamı-seyir uzamı ilişkisini, estetikleştirilmiş varlık alanının inşasına ilişkin oyuncu, görsel, işitsel, dokusal ve kokusal sistemleri kapsamaktadır. Yirminci yüzyıl boyunca, özellikle sahneleme anına ilişkin olan iletişim sistemleri ve etkileşim biçimleri akım, üslup ve yönetmenlerin tercihleri bağlamında dönüşüm geçirmiştir. Çağın gereklilikleri, toplumun algılama biçimi, seyircinin nitelikleri ve nicelikleri bu açıdan etkin faktörler olmuştur. Dramatik tiyatro ve postdramatik tiyatro bağlamında, estetik düşünce ve algılama boyutunun en temel

unsurları olan; metin, oyuncu, sahne tasarımı (görsel ve işitsel göstergeler) oyun alanı-seyir alanı ilişkisinin dönüşümü, teknoloji ve dijitalleşmenin etkisi bir sonraki bölümde mercek altına alınacaktır.

A. Metin ve Sahneleme Metninin Dile Getirilişi

Tiyatro sahnemelerinde metin, sahnelemenin temel malzemesini ve kaynağını oluşturmaktadır. Bu bağlamda bir yönetmenin metin tercihi ve bu metni sahnelemede dile getiriş biçimi, estetik düşüncenin inşasında ve estetik algının oluşturulmasında oldukça etkili bir unsurdur. Sahnelemeye kaynaklık eden metin, ister yazılı (sözcelenen) isterse de edebi bir nitelik taşımasın (performans metni, peyzaj metin vb.) tiyatro olayına dönüşmesi için aksiyonu içeren ve canlandırılabilir/gösterilebilir bir düzeyi kendi yapısında barındırmaktadır. Metnin taşıdığı tüm veriler sahnelemenin diğer bileşenleri tarafından canlandırılır/gösterilir ve eyleme dökülür. Sahnelemenin diğer bileşenleriyle dolaylı ya da dolaysız etkileşim içerisinde olması, metni sahnelemenin estetik dengesinin kurulumunda önemli bir unsur haline dönüştürmektedir. Metnin, sahneleme üzerinde iki farklı yönde gözlemlenebilir çözümleme süreci bulunmaktadır: (1) Metnin sahnelenmesinin incelenmesi ve (2) Sahnede dile getirildiği biçimiyle metnin incelenmesidir. Metnin sahnelenmesinin incelenmesi, metnin tiyatro olayına dönüşmesinde hazırlık evresini, yönetmenin metni nasıl yorumladığı ve tasarımcıların dramaturjik açıdan nasıl ele aldığını kapsamaktadır. Pavis'e göre metnin sahnelenmesinin incelenmesi, sahnelemenin ilk oluşumu ile ilgilidir: "eylemin zamanı, yeri ve kahramanlarını belirlemek için yapılan dramaturjik çözümleme; sahne, giysi, ışık tasarımcılarının katılımıyla oyuncularla yönetmenin yaptığı okuma; olası okuma yollarını deneme, harekete geçirme ya da atma; ses denemeleri, sese ve jestlere ilişkin partiyonun derece derece oluşturulmasıdır" (Pavis, 2000: 229-230). Sahnede dile getirilme ve ifade edilme biçimiyle metnin incelenmesi ise; "metnin nasıl işitsel ya da görsel kılındığını (Pavis, 2000: 229)" ve sahnede nasıl somutlaştırıldığını kapsamaktadır. Sahnede dile getirilen metin ise oyuncu tarafından sözcelenerek ya da eylemleriyle ve diğer gösterenlerle birlikte görselleştirilerek, seyircinin şimdisinde mevcudiyet kazanır ve algılanır.

Geleneksel tiyatrodaki edebi niteliği olan yazılı metinler, diyaloglu ya da monologlu yapısıyla sahnemelerde sözcelenen olarak tanımlanmış ve bu doğrultuda tiyatro retorik (söz söyleme) sanatı kapsamında değerlendirilmiştir. Ancak yirminci

yüzyılda göstergebilimciler, metne ilişkin kavramları yeniden tanımlamışlardır. Metnin sadece yazınbiliminin konusu olmadığını ve semiyotik metinlerin varlığından söz etmişlerdir: “dilsel metinleri; kurgusal anlatılar, şiirler, makaleler vb. metinler oluştururken; semiyotik metinleri resimler, fotoğraflar, filmler, haritalar, karikatürler, vb. göstergeler dizgesi oluşturmaktadır” (Okumuş 2017: 320-334). Jeff Todd Titon, *Metin* adlı makalesinde geniş anlamıyla metin kavramı hakkında “insan eliyle yapılmış herhangi bir nesne, diğer bir deyişle, metin kelimelerden oluşmak zorunda değildir; bir resim, bina ya da çanak gibi bir insan yapısı, bir ritüel gibi bir eylem ya da olay, hatta bir ya da birden fazla kişi bile metin olabilir” (2009’dan Aktaran Yıldız, 2012: 24). Titon, metni sadece yazınsal bir olgu veya sözcüklerden öteye taşır ve insan tarafından üretilen her türlü gösterge sistemini metin kapsamında değerlendirir. Resim, fotoğraf, heykel, müzik, mimari yapılar hatta ritüel ve eylemi metin olarak nitelendirmektedir. Bu çerçeveden bakıldığında sahnelemede metin, sadece sözcelenen yazılı metin olarak anlaşılmanın dışına çıkmıştır ve görsel kültürün yükselişiyle birlikte semiyotik metinleri de kapsamaya başlamıştır. Semiyotik metinler, tıpkı sözü topyekûn reddeden Artaud’un arı (saf) tiyatro düşüncesinde, bedenleri canlı hiyeroglifler¹ gibi görerek gösterge, jest, davranış diliyle uzamda yaratmak istediği şiirsel biçimi andırmaktadır. Getrude Stein’in peyzaj metin düşüncesi ya da Robert Wilson’ın “İmge Tiyatrosu” olarak adlandırılan sahnelemelerindeki görsel manzara estetiği de biçimsel olarak semiyotik metinlere örnek gösterilebilir. Çünkü Wilson’ın sahnelemelerindeki manzaralı şiir (scenic poem) estetiği; “sahneyi, tiyatronun tüm bileşenlerinin şiirsel bir metin (text) içinde harfler haline dönüştüğü bir yazı (écriture) alanı olarak anlayan neo-lirik bir tiyatrodur” (Lehmann, 2006: 58).

Tiyatro tarihi boyunca metinler, çağının algılama biçimine, ruhuna ve gerekliliklerine; alımlayıcı öznenin nitelik ve nicelik olarak gelişimine; yaratıcı özne(lerin) yaşamı algılama biçimi ve sanatsal anlayışıyla bağlantılı olarak değişime uğramış ve dönüşümler geçirmiştir. Her sanat yapıtında olduğu gibi oyun metinleri de içerik-biçim bütünlüğünde nesneleştirilen bir oluşumdur ve bu dönüşümler kendini içerik-biçim ilişkisinde gösterir. Bu dönüşümlerle birlikte tiyatro metinleri farklı tür,

¹ “İdeografik yazı bir düşünceyi sözcüğün seslerini gösteren harflerle değil, resimle ya da başka işaretlerle yazma biçimidir, düşünsel yazıda denilebilir (Artaud, 1993: 36).” Oyuncunun sahne uzamında oluşturduğu bu yazı, Çin ideograf yazısı ya da Mısır hiyeroglif yazısı olarak ifade edilir.

tarz, biçem ve çeşitte varlıklarını sürdürmüşlerdir ve eş değer düzeyde sahnelemelerin kendi algısını da etkisi altına almıştır. Metnin içerik-biçim ilişkisindeki dönüşümünü üç evrede incelemek mümkündür: (1) dramatik metinler, (2) modern dramatik metinler ve (3) post-dramatik metinler. Metnin içerik-biçim bağlamındaki dönüşümün yanı sıra, metnin bir tiyatro gösterimi/sahnelemesi için taşıdığı önem bakımından değişime uğradığı görülmektedir. Bunların ilki metnin başlı başına öncelikli bir unsur olarak alınmadığı pre-dramatik dönemdir. Dramatik ve post-dramatik dönemde metnin gösteri/sahneleme için önemini ise üç evrede incelemek mümkündür: “(1) Metnin kutsallaşması, (2) bir vesile olarak metin, (3) bir teklif olarak metin” (Korukçu, 2016: 32-35).

Antik kültür araştırmacılarından Jane Ellen Harrison, 1912 yılında yayımlanan *Themis; A Study of the Socail Origin of Greek Religion* adlı kitabında; Dionysos öncesi kült ve tapınma törenlerini (Kouretes büyüğü dansı, Elefsis gizemleri olan Demeter ve Persephone kütleri vb.) inceleyerek “ritüellerin anlatıdan önce var olduğunu ve ilkel bir dromenon (eylem) formu olarak ifade etmiştir” (Harrison, 1912: 5-10). Sigmund Freud ise *Totem ve Tabu* (1912) kitabında sanatın başlangıcının ilkel dürtülerle ilişkisi olduğunu ileri sürmektedir. Harrison ve Freud’un işaret ettiği gibi, gösterimlerin ilkel bir dramenon formu olduğu bu dönem, Hans-Theis Lehmann’ın dramatik öncesi dönem olarak adlandırdığı pre-dramatik² dönemin ilk aşmasıdır. Dram öncesi dönemin gösterimlerinde metinsellik yazınsal değildir. Kült ve tapınma törenlerinin gerçekleştirdiği bu dönemde, mitos, epos ya da logusun yer almadığı (buna bağlı olarak yazılı metnin olmadığı) gösterimler (törenselle davranışlar), devinimsel motiflerden ve trans denilen esriklik halinden oluşmaktadır. Bu törenlerdeki dil, bedendir ve kişilerarası diyalojik etkileşim, görsel ve tınısal imajların yarattığı göstergebilimsel (semiyotik) metinden meydana gelmektedir. Pre-dramatik döneme yönelik yirminci yüzyıldaki bu araştırmalar sözün (mitos, epos ya da logos) ve anlatının başlangıçtan beri var olduğu inancına son vermiştir.

² Hans-Theis Lehmann *Theater and Mythos ie Konstitution des Subjekts im Diskurs der antiken Tragödie* ve *Postdramatic Theatre* adlı kitabında pre-dramatik ve postdramatik tiyatronun benzerliklerinden ve karşıtlıklarından söz etmektedir. Pre-dramatik dönemi, dramatik tiyatro öncesi dönemdeki temsilleri tanımlamak için kullanmıştır. Lehmann tiyatro sahnelemelerinin sınıflandırılmasını tür olarak şöyle sınıflandırmaktadır: “Antik trajedi, Racine’in dramaları ve Robert Wilson’ın görsel dramaturjisi, hepsi de tiyatro türleridir. Birincisinin "drama öncesi" olduğu, Racine’in oyunlarının şüphesiz dramatik tiyatro olduğu ve Wilson’ın "operalarının" "postdramatik" olarak adlandırılması gerektiği söylenebilir” (Lehmann, 2006: 34)”

Pre-dramatik dönemin ikinci aşaması ise Pavis'in en eski sahnesel biçim olarak ileri sürdüğü ve sözün devreye girdiği diyalog öncesi dönemdir. Erginlenme (geçiş) törenlerinin evrildiği bu dönemde, devinimsel motife eklenen söz (mitos ve epos) ve metin “eylemin sözel eşlikçisi yani destekleyici bir unsur olarak görülmektedir” (Korukçu, 2016: 32). Ancak bu sahnesel biçimde söz, sadece edimdir (performative). John Langshaw Austin'e göre edimsel sözceler “doğruluğu ölçülemeyen (ne doğru ne de yanlış), bunun yerine uygun veya uygunsuz olarak kabul edilen ve bir olayı veya durumu betimlemek için değil edim için kullanılır” (Leech, 2014: 176). Bir anlamda söz boşluktadır ve “seyirci kitlesine bir bütün olarak seslenir, dinleyicilerin canları isterse alıp istemezse bırakacakları, olanaksız bir bileşik uzamın arayışı olarak yüzlerine fırlatılan bir şiir gibi” (Pavis, 1999: 94). Karşılığı olmayan bir ilişki içinde gerçekleşen mimetik söz, tanrısaldir ve kendi varlığına rağmen diegetik olmaktan öteye geçmez. Yine de törenlerdeki sözün tesiri yeni bir iletişim biçimini ortaya çıkarmıştır. Antik Yunan'da söz anlamına gelen üç farklı kelime bulunmaktadır. Bunlardan ilki mitos (mythos), “söylenen ya da duyulan söz” (masal, öykü, mit, efsane) anlamına gelmektedir. Epos (epopoia) ise belirli ölçüde ve bir düzen içerisinde “söyleyen ve okunan söz” (ozanın sözü; destan, şiir, ezgi) anlamı taşımaktadır. Son olarak logos kelimesi ise us ile kavrama (hakikatin sözü) sonucunda çıkan sözdür” (Erhat, 1996: 1-2). Mitos pek güvenilir değildir, çünkü insanlar duyduklarını ya da gördüklerini aktarırken birçok yalanı beraberinde dile getirir: “Platon gibi bir filozof mythos'u gerçeklerle ilişkisiz, uydurma, boş ve gülünç bir masal diye tanımlar [...] Epos, insana tanrının armağanıdır, güzelim süslü sözleri bir araya getirerek büyüler dinleyicilerini ozan [...] Mythos'la epos arasında ilkinden bir yakınlık vardır, mythos söylenen sözün, anlatılan öykünün içeriği ise, epos da onun doğal olarak aldığı ölçülü, süslü ve dengeli biçimidir” (Erhat, 1996: 1-2). Diyalog öncesi dönemdeki gösterilerde karşılaşılan mimetik söz, mitos ve epos'un oluşturduğu müphem (açık seçik olmayan) bir dildir. Pavis'in diyalog öncesi dönemi aslında Aristoteles, Friedrich Nietzsche, James Fraser gibi araştırmacıların, Batılı anlamda tiyatrunun başlangıcıyla alakalı varsayımlarının en kabul göreni olan Dionysos onuruna gerçekleştirilen kutsama törenleridir. M.Ö. 8 ve M.Ö. 6. yüzyılları arasında; şarap, doğa ve tarım tanrısı olarak bilinen, bereket, barış, esriklik (trans) ve usdışı güdülere hükmeden Dionysos'a övgü şiiri olarak söylenen dithyrambos ilahisi eylemin destekçisi olarak kullanılmıştır. Dithyrambos şiirleri, aulos (nefesli müzik aleti), ritim, melodi, hareket, raks ve koro eşliğinde söylenir. Nietzsche'ye göre; “Tragedya korosunun bu süreci, dramasal ilk-

fenomendir: kendini, kendi karşısında değişmiş görmek ve şimdi, sanki gerçekten bir başka bedene, bir başka karaktere bürünülmüş gibi davranmak. Bu süreç, dramanın gelişiminin başlangıcında yer alır” (Nietzsche, 2010: 26).

Pre-dramatik dönemde söz söyleme sanatına ilişkin yaşanan esas dönüşüm ise tekil bir oyuncunun kendini korodan ayırması ve “hakikat ile dil arasındaki ilişkinin başkalaşması, yani dünyayı anlamada araç olan sözün mitos ve epostan logosa evrilmesi (Akım, 2019: 2)” ile birlikte gösterimlere diyalogun yerleşmesidir. M.Ö. 6. yüzyılda yaşayan Thespis’in, teke kılığına giren dithyrambos korosuna tekil bir oyuncu olarak anlatıcıyı eklemesiyle birlikte tragedyanın oluşum süreci başlamıştır. M.Ö. 5. yüzyılda mitos ve epos’tan aşama aşama yerini logos’a (akılcı söz) bırakması ve hareket, ritim, müzik ve melodiyle birlikte söylenen söze aklın bulaşması sonucu yazılı metin olarak dramatik metinler (tragedya ve komedya) diyaloglu yapısıyla ortaya çıkmıştır. Dramatik yapının temellerinin atılması ve içinde diyalogun yerini alması, Akhylos’un tragedya’ya ikinci oyuncuyu eklemesiyle başlar. Sophokles’in ve Euripides’in üçüncü oyuncuyu kullanmasıyla birlikte diyalogun önemi artmıştır: “Üçüncü oyuncunun tam olarak kullanılması, üç karakterin de sahnede olduğu ve her birinin diğer ikisiyle serbestçe konuştuğu diyaloglarda görülüyor. Sophokles’te ve Euripides’te böylesi çok, fakat Aiskhylos’ta bu konuşma hiçbir zaman tam olarak karşılıklı değil” (Thomson, 1990: 208). Bu dönemde akla seslenen tragedyalar, sözün tesirli ve büyüsel (mitin kutsallığı) yapısından sıyrılıp kurmacaya dönüşmüştür.

Dramatik metinlerin kurmacasında, sanatsal ve estetik bir kavram olarak mimesis merkezi konumda yer almaktadır ve yüzyıllar boyunca dramatik rejimin hegemonyasını sürdürebilmesinde kilit bir rol oynadığı görülmektedir. Aristoteles, dramatik metni (özellikle tragedya) ikisi taklit aracı, biri taklit tarzı, üçü taklit nesnesi olmak üzere altı ögesi olduğunu çizmiştir. Tragedyanın bu öğelerini, “öykü (mythos), karakter (ethe), dil kullanımı (leksis), düşünce (dianoia), görsellik (opsis) ve şarkı (melopoiia) (Aristoteles, 2019: 16)” oluşturmaktadır. Dramatik yapının en önemli unsuru, olaylar örüntüsünün (plot) meydana getirdiği ve eylemin taklidi olarak nitelendirilen öyküdür. Öykü, bir dramatik metnin estetik ve etik öğelerle zenginleştirileceği ana iskelettir. Dramatik metinde öykü, başlangıcı, ortası ve sonu olan lineer (çizgisel) bir zamansal yapıdadır: “bütünlüklü ve belirli (rastgele olmayan) uzunluğa sahiptir [...] Çünkü güzellik uzunlukta ve düzende yatar.” (Aristoteles, 2016: 19). Kronolojik olarak serim (giriş), düğüm (gelişme) ve çözüm (sonuç) şeklinde

yapılandırılmıştır. Klasik dramatik metinlerde öyküdeki uzamsal olgu ise zamanı ve eylemi de içine alan üç birlik kuramı üzerinden gerçekleştirilmiştir. Dramatik yapının içeriğini oluşturan öykü içerisinde, dramatik durumla ortaya çıkan çatışma bir diğer önemli unsurdur. Dramatik metinlerde çatışma, özneler arası (protagonist/baş karakter ile antagonist/yan karakter) rekabetten ya da öznenin kendi benliğinde meydana gelir. Hegel'in de ifade ettiği üzere dramatik olanın özü çatışmaya dayanmaktadır ve çatışma dramatik sanatın konusudur (Hegel, 2012: 203-204). Belli bir tartım ve atmosfer içerisinde, karakteri/kahramanı eyleme sürükleyen, eylemin ön dayanakları içeren ya da daha önceki bir eylemin sonucu olarak ortaya çıkan çatışma, “eylem değildir (Hegel, 2012: 2003)” dramatik durumdur.

Dramatik metinler oynanmak için yazılmış yapıtlardır ve sahneye taşınmamış dramatik metin edebiyatın bir parçasıdır. “Bu tür yazılı metinden dramayı tam olarak ayıran gösterimdir, o metnin oynanmasıdır” (Esslin, 1996: 22). Dramatik metinler, yazınsal bir yapıt olarak alınırlar ve sahneleme aşamasında temsil haline gelir: “[...] okunarak değil, izlenerek algılanan bir tiyatro yapıtı kimliğini kazanır” (Çalışlar, 1993: 11). Bu nedenle genellikle, mimetik olabilme özelliği taşıyan, aksiyon içeren ve canlandırılabilir bir metindir. Dr. Önder Parker'e göre dramatik metinler “mimetik nitelik taşımasıyla canlandırılabilir olan, kişiler arasında çatışmayı içeren, bu yönü ile dramatik olma özelliği kazanan, çatışma nedeniyle kişilerin konumlarından çıkarak yeni durumlara yönelmesiyle de aksiyon gelişimi içeren bir yazılı anlatım biçimidir” (Paker, 2008: 20). Bu bağlamda dramatik metinler, her ne kadar kendi içinde tamamlanmış estetik bir nesne olsa da; oynanmak, canlandırılmak ve eyleme dökülmek için yazılmış olması onun, sahnelemeyle birlikte tamamlanmış sayılmasına neden olmaktadır. Paker'e göre, “[...] salt okunma için yazılan özel bir tür dışında oynanmamış bir oyun metni sonuçlanmış bir sanat yapıtı olarak görülmez” (Paker, 2008: 21). Dolayısıyla bir tiyatro sahnelemesi (hiçbir dönem), tamamen metnin gerçekleştirilmesi değildir. Roman Ingarden, dramatik metinleri aralarında yakın bir bağlantı olsa da edebi bir eser olarak tanımlamaktan kaçınır ve onu edebi eserin sınır vakası olarak nitelendirir. Sahneleme kavramını bir edebi eserin gerçekleştirilmesi olarak görmez, ona göre: “Tiyatro oyununun temsili, kendine ait yeni unsurlar ekler (dilsel olmayan fakat anlamlı, hem sözel hem de gösterilen öğelerle) ve özneler tarafından orijinal eserdeki diğer öğeler yarı-yargısal olarak yeniden yorumlanır ve

üretilir” (Ingarden, 1973: 321-322). Dramatik metne görsel ve işitsel öğeler eklenerek metin, gösteriye dönüşür ve dramatik metnin tamamlanma işlemi gerçekleştirilir.

Dramatik tiyatrodaki “sahnelemelerin büyük çoğunluğu metinle başlar ve sahneleme bittikten sonra geriye sadece metin kalır” (Leach, 2008: 18). Çünkü dramatik metinler genellikle sahnelemenin gösterge üretiminin temelini oluşturur ve her zaman sahnede konuşulan kelimelerin bir kayıdır. Bu bağlamda tiyatro sahnelemelerinin başat unsuru olarak kabul edilmeye başlanan oyun metinleri sayesinde, Antik Yunan’dan yirminci yüzyıla kadar klasik temsil anlayışı logos-merkezci (söz merkezci) olarak yapılanmıştır. Metnin, tiyatro sahnelemesi için önemini “Metnin Kutsallaşması” başlığında değerlendiren M. Melih Korukçu, uzun bir süre tiyatronun yazarla birlikte anıldığını ve “metnin başat kutsal unsur (Korukçu, 2016: 33)” olduğunu ifade etmektedir.

Klasik dramın yapısal araçlarının çözülmesinin ve hızlı bir değişim içine girmesi, Peter Szondi’nin kriz teşhisini koyduğu on dokuzuncu yüzyıla birlikte başlamıştır. Çağdaş tiyatro metinlerine kadar uzanan bu süreç, metin yazma stratejilerini etkilemiştir. Szondi, *Theory of the Modern Drama* (Modern Dramın Teorisi-1956) adlı çalışmasında Hegelci fikirden yararlanır ve Hegel öncesi dramatik metinlerin içerik-biçim ilişkisi açısından tarihsel ve diyalektik olmadığını ifade etmektedir. Hegel estetik açıdan dramatik metinlerde, içerik ve biçimin birbirinden bağımsız olmadığını, mutlak bağlantı halinde ve özdeşlik içinde olması gerektiğini savunmaktadır. *Mantık Bilimi* kitabında, içerik ve biçimin birbiri arasındaki ilişkiselliği ve özdeşliği üzerine; “içerik, biçimin içeriğe dönüşmesinden; biçim ise, içeriğin biçime dönüşmesinden başka bir şey değildir (Hegel, 2014: 347)” iddiasında bulunur. Hegel sonrasında dram, tarihsel bir diyalektik içerisinde uyumsuzluktan kurtulur ve biçim, tarihsel içerikle tutarlılık gösterir. Ancak Szondi, Hegelci yaklaşımla birlikte Rönesans’tan on dokuzuncu yüzyıla dek süregelen mutlak dram estetiğinin, on dokuzuncu yüzyılın sonunda kırılmaya uğradığını belirtmektedir. Ona göre, “içeriği biçimin tartışılmaz sabit ifadesinde işlemek, biçimin içerik tarafından sorgulanmasına yol açar ve dramı krize sürükler. Artık içerik biçim içinde çökelmeye başlamıştır” (Szondi, 1987: 4). Bunun sebebi ise dönemin ruhuyla beraber değişen içeriğin sabit bir biçim çerçevesinde ifade edilmesinin çeşitli çelişkileri ve uyumsuzluğu doğurmasıdır. Mutlak dram estetiğinin biçimsel olarak, çağın

gereksinimlerinden ortaya çıkan içeriği taşıyamadığını, sindiremediğini ve bundan ötürü kriz geçirdiğini ileri sürer.

Szondi mutlak dramın krize dönüşmesinin ve derinleşmesinin kıvılcımlarını, ilk olarak Ibsen, Çehov, Strindberg, Maeterlinck ve Hauptmann gibi yazarların metinlerini örnek göstererek açıklamaktadır. Çalışmasında bu yazarların oyunlarını derinlemesine inceleyen Szondi, krizin; mutlak dram estetiğinin asal unsurları olan “(1) (her daim) şimdiki zaman, (2) kişilerarası ilişki, (3) olay örgüsü (Szondi, 1987: 45)” kavramlarının çökmesi ve yerini alan yeni kavramların yarattığı tematik bir dönüşümden kaynaklandığını ifade etmektedir. Klasik dramatik metinlerde olay örgüsü şimdiki zamana bağlıdır ve geçmiş ya da gelecek şimdi için işlevselleştirilir. Örneğin, *Kral Oidipus*’ta (oyunun öyküsü oyun başladığında çoktan bitmiştir) eylem, aslında trajediden önce gelse de yine de şimdinin içinde yer alır ve dramın iç zamanı her daim şimdiye aittir. Atinalı seyirci miti biliyordu; bunu henüz deneyimlememiş olan tek kişi Oidipus’un kendisidir ve bu durumu ancak sonunda, mit onun hayatı haline geldikten sonra keşfedecektir. Sophokles’in analitik tekniği, kahramanın, tamamlanmış öyküyü adım adım deneyimlemesi üzerine kuruludur. Ancak bu geçmişe ait bir gerçek değildir; geçmişi, şimdi için işlevselleştirilmiştir. Ibsen’in metinlerinde analitik teknik, klasik dramatik biçimde olduğu gibi kullanılmadığı görülmektedir. Ibsen’de dramın asal zamanı mutlak şimdi değildir ve geçmiş, mutlak şimdiyi istila etmiştir ve şimdiki zamanın üstünü örtmektedir. Mutlak dramın ihlalini Szondi şöyle açıklar: “Ibsen’e göre, şimdi yerine geçmiş hâkimdir. Geçmiş bir olay değil, geçmişin kendisi temalaştırılır; hatırlanır ve dâhili olarak hala etkindir. Böylece kişilerarası olanın yerini içsel olan alır” (Szondi, 1987: 45). Oyun kişilerinin yaşamları sürekli geçmişlerinin gölgesi altındadır ve geçmiş oyunun her noktasına sıçramaktadır. Bu bağlamda mutlak dramda gerçekleşen böyle bir zaman ihlali, mutlak şimdinin mutlaklığına ket vurmaktadır ve Szondi’ye göre bu durum dramatik rejimi krize sürüklemektedir.

Dramatik rejimin krize girmeye başlamasının bir diğer işareti, mutlak dramın temelini oluşturan kişilerarası ilişkilerin ve diyalogun çökmeye başlamasıdır. Çünkü dram kişilerarası ilişkilerin doğurduğu diyalektik bir evrenden oluşmaktadır ve kişilerarası ilişkiyi mevcut kılan araç diyalogdur. Dolayısıyla diyalog var olduğu sürece mutlak dram söz konusudur. Szondi’ye göre mutlak dramın asal ögesi konumundaki diyalog istikrarsız hale gelmeye başlamıştır. Örneğin, Çehov’un birçok

oyununda, bireylerin kolektif bilinç kaybına uğraması, birbirlerine yabancılaşması ve aralarındaki iletişimsizlik yüzünden kişilerarası iletişimin yalıtılmış olduğu görülür. Çehov'un görünürde klasik olay örgüsü mantığına uyduğu görülür, ancak kişilerarası iletişimin ifade aracı olan diyalog, monolojik yansıma için bir araç haline gelmiştir. Böylece kişilerarası olanın yerini öz-iletişimsellik (intrapersonality) alır, yani kendini dış dünyadan soyutlayan bireyler içi dünyasına yolculuk yapar: “Dramatik yapının omurgası olan, (dış) eylem-olay dizisine dayanan iyi kurulu oyun yapısını çözerek iç eylemi (içsel deneyimi) öne çıkarmıştır” (Çalışlar, 1993: 62). Diyalogun içimde duran monoloğu açığa çıkartan bu dil, iletişimsiz dildir. “Birbiriyle konuşur gibi görünen kişiler aslında kendi dünyalarında bir monoloğu sürdürür gibidir. Kalabalığın içinde ve diyaloglara boğulmuşlardır; fakat diyaloglar hükümsüzdür.” (Akım, 2019: 72). Çünkü ağırlığını yitiren diyalog, “eğer hiçbir şey söylemiyorsa dram dilsizleşmiştir” (Szondi, 1987: 18). İletişimsiz dilin yanı sıra, dilin suskunluğu, sessizlikler ve eylemsizlik hali, oyun kişilerinin iç dünyasına dönüşü sağlamaktadır. Bu dönemde Maeterlinck, Strindberg, Jarry gibi yazarların dramatik rejimde dili sorunsallaştırması ve gerçekliğin temsil biçimleri üzerine geleneksel algıya şüpheyile yaklaşması, organik sanat yapıtı anlayışının çözülmesine, iyi kurulu oyun tekniklerinin ve biçim-içerik özdeşliğinin sarsılmasına yol açmıştır. Modern dönemin başlangıcında Szondi'nin tespit ettiği dramatik rejimdeki ilk ihlaller, tarihsel avangart ve modern sonrası metinlerde radikal değişimlerin habercisidir. Ancak bu dönemdeki dramatik metinlerin, Aristoteles'in dramatik metinleri üzerine yaptığı tanımlamalar doğrultusunda biçimsel bir akrabalığı söz konusudur.

Peter Szondi, dramı krizden çıkaracak en önemli gelişmenin Brecht'yen epikleştirme olduğunu ifade etmektedir. Yanılsamaya ve klasik temsil anlayışına dayanan Aristotelyen yaklaşıma karşı çıkan Brecht, Szondi'nin mutlak dram olarak ifade ettiği dramatik estetiği reddederek; “tarihsel içerikle uyumlu, farklı bir biçimsel estetik arayışına giren” (Akım, 2019: 72) en etkili isim olmuştur. Andrzej Wirth, Brecht'i yeni dramatik biçimin Einstein'ı olarak nitelendirerek; “Brecht'in teorisine göre, tiyatrodaki bir ifade sözel ve kinetik unsurların (Gestus) eşit katılımıyla oluşur ve ifadenin sadece edebi nitelikte olmadığını açıkça belirtir” (Lehmann, 2006: 33). Epik tiyatrodaki karakter ile oyun kişisinin özdeşleşmesinin önüne geçilmesi için oluşturulan mesafe, dil ve beden arasına yerleştirilmiştir. Klasik temsil anlayışındaki özdeşleşme ilkesinin yarattığı bütünlüğün parçalanmasına yol açan bu durum, metin ve sahne

arasında da mesafe yaratmıştır. Ayrıca epik tiyatronun yeni yaklaşımıyla; (1) her sahne kendisi için vardır, (2) montaj tekniği kullanılmaktadır, (3) olaylar düz bir çizgi üzerinden gelişmek yerini eğriler çizer, (4) olaylar doğrusal ve evrimsel zorunlulukta değil sıçramalı bir şekilde ilerler. Klasik temsil anlayışından epik tiyatroyu ayıran bu temel dört unsur, sahnelemede anlatımın farklılaşmasına neden olmuştur. Bu anlatım modeli, Brecht'in estetik kuramına adını veren epik kavramından türeyen epizotik anlatımdır. Epizotik anlatımda, montaj tekniğiyle geliştirilen olaylar sıçramalı bir şekilde, eğriler çizerek yol alır ve seyircinin ilgisi oyunun yürüyüşü üzerine çekilir. Epizotik anlatım ile seyircinin özdeşleşmesinin önüne geçilir, “klasik dramın bütünlüklü yapısı yadırgatma araçlarıyla kesintiye uğratılır, yanılısama yaratacak tüm süreklilikler ortadan kaldırılır” (Karacabey, 2006: 63). Öte yandan dramatik metnin asal unsurlarından biri olan öyküyü koruması, Brecht ile Aristocu anlayış arasında bir akrabalık olduğunu göstermektedir. Metinlerinde şimdi yerine geçmiş zamanı kullanması, montaj eğilimi, epizotik anlatım modeli ve geleneksel diyalog yapısını ortadan kaldırması çağdaş tiyatronun üslubunun ortaya çıkışında etkili olmuştur.

Modern dönem metinlerinin yazım stratejilerinde yaşanan bu gelişmelerin yanı sıra on dokuzuncu yüzyılın sonlarına doğru tiyatro sahasına yeni bir yaratıcı olan yönetmen unsurunun dâhil olmasıyla metin “artık olduğu gibi sahneye taşınan kutsal bir unsur olmaktan çıkıp, yorumlanması gereken bir unsura dönüşmeye başlamıştır (Korukçu, 2016: 34).” Bu bağlamda “her metin, sadece (başka bir şeye) vesiledir” (Braun, 2013: 29). Yönetmenin tiyatrodaki otoritesi, metnin sahnede dile getirildiği ve ifade edildiği biçimiyle önem kazanmasına neden olmuştur. Sahnelenen metin (tek başına estetik nesne) ile sahneleme arasında yönetmenin varlığı, tiyatronun sanatsal niteliğine dair farklı görüşlerin ortaya çıkmasını tetiklemiştir. Tiyatronun kendisine ait özerk bir alana kavuşma arzusuyla birlikte, metinsel bir sanat yani edebiyat bilimlerinin parçası olarak görülmesi sorgulanmaya başlanmıştır. Dram ve tiyatro arasındaki bu gerilimi yaratan; tiyatronun sanatsal niteliğini oluşturan unsurun sahnelenen metin değil sahneleme olması gerektiğinin düşünülmesidir. Tiyatro biliminin kurulması konusunda önemli adımlar atan ve *Berlin Tiyatro Çalışmaları*'nin kurucusu Max Herrmann (1865-1942), tiyatronun niteliğini edebi metinden ziyade sahneleme olduğunun altını çizmekle beraber ikisi arasında temel bir çelişkinin varlığından söz etmiştir. *Theater-wissenschaft* kitabında Erika Fischer-Lichte, Herrmann'ın fikirleri şu sözlerle aktarmadır: “Bana göre, tiyatro ve drama aslında

birbirinin zıttıdır... ve bu karşıtlık o kadar önemlidir ki, semptomları tekrar tekrar ortaya çıkar: Drama bireysel olanın söz sanatıyla yaratımıdır, tiyatro ise seyirciler ve tiyatroya hizmet eden tüm unsurlarla beraber meydana gelen bir sahnelemedir (1918 aktaran Fischer-Lichte, 2016: 47).” Bu bağlamda Herrmann’ın “metinler yerine sahnelemenin incelendiği yeni bir akademik alanın oluşturulması için metin ve sahneleme konularını tersyüz etmesi (Fischer-Lichte, 2016: 47)” uygulanagelen tiyatro anlayışında kırılmalar yaratmış ve dram ile tiyatro arasındaki krizi arttırmıştır. Szondi’nin dramın krize girdiğine yönelik tespitleri, yönetmenin ortaya çıkışı ve metin ile sahneleme arasındaki gerilimin artması teatrallik olgusunu tekrardan gün yüzüne çıkartmıştır. 1905 yılında Alman Georg Fuchs’un *Die Schaubühne der Zukunft (Geleceğin Tiyatrosu)* adlı eserinde dönemin tiyatro reformcularının yaklaşımları sonrasında “tiyatronun tiyatralleşmesi / tiyatrosallaşması (Fuchs, 1905: 11)” kavramını dile getirmiştir.

Gordon Craig, Vsevolod Meyerhold, Jacques Copeu gibi yönetmenler ve tarihsel avangartların tiyatronun tiyatralleşmesi/tiyatrosallaşması hareketine paralellik gösteren düşünceleriyle birlikte dram ile tiyatro arasındaki gerilim artmaya başlamış ve bu durum metin yazma stratejilerini etkilemiştir. Meyerhold, “sözcükler, tiyatrodaki hareket kanvası üstüne işlenen desenlerden başka bir şey değildir... Sahnedeki dramatik unsur, her şeyden önce eylem ve mücadelenin gerilimi” (Meyerhold, 1997: 251) olarak ifade eder. Öte yandan Antonin Artaud’un *Tiyatro ve İkizi* kitabındaki ifadelerle doğrudan dil ve temsil ilişkisini tartışmaya açarak, söz merkezci (metin merkezci) tiyatroya karşı çıkmıştır: “Karşılıklı konuşma (diyalog) -sözlü ya da yazılı şey - özgül olarak sahneye ait değil kitaba aittir... Sözcüklere gereksinim duymadan (ve niçin doğrudan sahnede oluşturulan ve sahnede oynanan bir tiyatro oyunu imgelemesin?) doğrudan sahneye savaştığı ölçüde, tiyatro yazılı ve sözlü oyundan çok, sahneye koyma olayıdır... Biz yazılı tiyatro oyununu sergilemeyeceğiz, ama bilinen izlekler, olaylar ya da yapıtlar çerçevesinde, doğrudan sahneye koyma denemelerine girişeceğiz. (Artaud, 1993: 34-37-86).” Batı tiyatrosunun logos-merkezci sahneleme anlayışını eleştiren Artaud, teatral tasarımını dil merkezindeki uzlaşsallıktan ve “edebi alandan bedensel-performatif alana kaydırır” (Lehmann, 2016: 391). Diyalogun kitaba ait bir şey olduğunu savunarak sahnelemelerde, teatral göstergelerden oluşan bir alfabe yaratmayı hedeflemiştir. Tarihsel avangartlarla beraber klasik dram anlayışının otoritesini oluşturan diyalog, olay, karakter gibi

olgular erozyona uğramıştır. Bu dönemde “dramatik metinlerin, bir şeyleri temsil eden yapısı, öykünün reddedilmesiyle, ikonik göstergelerin birinci sıraya yerleştirilmesiyle parçalanmaya başlamıştır (Karacabey, 2003: 45)” ve dil göstergeleri arka plana atılmıştır. Dramatik metinlerin ikincil bir konuma gelmesi Jerzy Grotowski’nin yoksul tiyatro estetiğinde görünür hale gelmiştir. Grotowski, tiyatronun metinsiz olabileceğini şu sözlerle açıklamaktadır: “tiyatro sanatının evriminde metin, eklenecek son unsurlardan biridir” (Grotowski, 2002: 32). Bunu tiyatro tarihinin doğruladığını ifade etmektedir. Ona göre, edebi eserlerin sahneleme sürecinde uyarıcı bir etkiye sahip olmasına rağmen “tiyatronun yaratıcı kısmının edebi eserlerde bulunmadığını” (Grotowski, 2002: 33) savunmaktadır. Metni başat bir unsur olarak görmekten ziyade bir sıçrama tahtası gibi değerlendirir. Böylece, Aristoteles’in peripeti olarak tanımladığı baht-dönüşleri metne bağlı kalmadan tiyatroya özgü saf araçlarla gerçekleştirilir. Carlson’a göre, “Grotowski’nin özerk tiyatrosunda metin birçok öğeden biridir, arketiplerin kaynağıdır, ancak temelde özgürce kesilip dönüştürülecek hammaddedir” (Carlson, 2007: 476). Arzusu yalnızca metinleri güncellemek değil, özellikle onlar aracılığıyla aşırı tarihsel durumların, bireysel ve kolektif takıntıların deneyimini yeniden yaratmaktır. Grotowski ile edebi yapıyı parçalayan ve kökten değiştiren yönetmen geleneği başladığı görülmektedir.

Modern dönemde “anlamsal sorgulamalar, yabancılaşmanın getirdiği parçalanmışlığın vaadedileduran bir bütünsellik ütopyasına erişeceği yolundaki söylemlerin eşelenmesi, sanat alanında da kendini, klasik dramın bütünsel ve temsili anlayışının parçalanması yönünde açığa çıkarmıştır” (Yarar, 2013: 48-49). Tiyatronun tiyatralleşme serüveninin sonucunda “mutlak dram” anlayışı sarsılmış ve metnin geçirdiği dönüşüm, postdramatik (dramatik sonrası) dönemde çok daha yıkıcı olmuştur. “Önceleri kutsal olan, sonrasında bir vesileye dönüşen metin artık dokunulmazlığını yitirmiştir” (Korukçu, 2016: 35). Bunun nedeni postdramatik tiyatrodaki artık sahnelemeden çok, gösterim kavramından söz edilmesidir. Klasik temsil anlayışında ziyade “seremoni, ritüel, anı ve rüya görüntülerine daha yakındır. Tiyatronun araçları önem kazanmıştır. Tiyatronun öğeleri arasındaki hiyerarşi yok olarak, metnin belirleyiciliğinden vazgeçilmesi söz konusu olmuştur” (Birkiye, 2007: 38). Artık tiyatro “diyalog öncesi döneme geri dönmek ister, en eski sahnesel biçimlerde olduğu gibi” (Pavis, 1999: 95). Bu bağlamda, çağdaş yazarların bir bölümü

gösterim ile metin arasındaki gerilimi ortadan kaldırmak adına yönetmen tiyatrosuna uygun metin yazma stratejilerini çözüm olarak görmüştür. .

Modern dönemin “elitist, erişilmez ve seçkin” yapısına göre postmodernizmin demokratik ve özgürlükçü olmasının altında “çoğulcu” bakış açısı yatmaktadır. Postmodern dönemle birlikte çoğulculuk düşüncesinin hâkimiyeti, metinlerdeki homojen (merkezi ve hiyerarşik) yapıyı, heterojen (merkezsiz ve heterarşik) yapıya dönüştürmüştür. Mutlak ve tekil olanın hâkimiyetine ve şartların getireceği otoriteye karşı duruş sergilemek postmodern sanatın en temel çizgisidir. Bu bağlamda çoğulculuk kavramı sanat anlayışı olmaktan ziyade yaşamın zıtlıklarının ve çatışan yanlarının bir düzlem içerisinde eşit derecede var olma sorunsalıdır. Çoğulculuk, farklı gerçekliklerin içi içe geçebileceği eklektik yapıyı içinde barındırmaktadır ve Foucault’un dile getirdiği heterotopia kavramına vurgu yapmaktadır. Edebiyat sanatı üzerinden Foucault’un heterotopia kavramını açıklayacak olursak: “çok sayıda bölük pörçük olanaklı dünyanın, olanaksız mekânda bir arada var olmasını ya da, daha basit biçimde, ortak olarak ölçülemeyeceği halde birbiriyle üst üste ya da yan yana getirilmiş mekânları anlatır” (Harvey, 1997: 64). Ayrıca çoğulcu anlatı biçimi sanat yapısının otoritesini sarstığı gibi merkezileşmeden uzaklaştırmıştır. Postmodernizmin çoğulcu ve bütünlükten uzak parçalı yapısı, sanat eserlerinde geleneksel olmayan tekniklerin kullanımını sağlamıştır. İroni, pastiş, kolaj, montaj, fragmantasyon, melezleştirme vb. tekniklerle çoğulcu anlamı “araç olarak kullanan postmodernizmin tiyatrodaki izdüşümü ise çerçevesi çok daha net olan postdramatik kavramıyla analiz edilmektedir” (Birkiye, 2007: 321). Tiyatroda çoğulcu ve eklektik düşünce, tiyatro metinlerinin anlatı ve kurgu yapısını da değiştirmiştir. Metinde merkezileştirilmiş bir düşünceye yer verilmeyerek otoriteden yoksunlaştırılması, Lyotard’ın vurguladığı dil oyunları ile dilin parçalanmasına, anlamın sözlerin ötesine taşınmasına ve bütünsel anlatıdan uzaklaşılmasına neden olmuştur. Dramatik metinlerin yapısındaki serim, düğüm ve çözüm kurgusu üzerinden ilerleyen, belli bir başlangıçtan ve sondan oluşan çatışmalı olaylar zincirinin oluşturduğu hiyerarşik düzen; çoğulcu ve eklektik yapı içerisindeki postdramatik metinlerde, sentezden, tek bir neden-sonuç ilişkisinden ve bütünlükten yoksun heterarşik yapı içerisinde yer almaktadır. Süreyya Karacabey’e göre, “bütünlüğün yitişi, anlamın yok oluşu aynı zamanda öznenin deneyimin parçalanmasına, öznenin merkezileşmesine bağlıdır” (Karacabey, 2003: 92). Bu çerçevede fragman, kolaj, montaj, melezleştirme, metinlerarasılık, alıntılama gibi

teknikler kullanılarak merkezsiz yapı ortaya çıkmaktadır. Tiyatro metinlerinde üst anlatıyı ya da otoriter bir düşüncenin taşınmasını engellemek adına retorik eksiltmelere gidilmiştir. Böylece mutlak ve tek bir anlamın oluşumuna neden olacak diyalog biçim değiştirmiştir. Patrice Pavis, postdramatik metinlerin yapısı üzerine şu tespitleri gerçekleştirmiştir: “Yeni oyun yazımında diyalog, çatışmanın ve alışverişin bir kalıntısı olarak sahnelerden sürgün edilmiştir; fazla iyi düşünülmüş öykü, entrika ya da öyküncüye artık kuşkuyla bakılmaktadır. Yazarlar ya da yönetmenler, üretimlerini anlamsızlaştırmaya, bir öyküncüyü yeniden kurmaya izin verecek her türlü anlatsal gösterge noktasını elemeye çalışır” (Pavis, 1999: 96). Bu bağlamda postdramatik metinlerin yapısına göz attığımızda, çoğulculuk, üst anlatının reddi, yapıbozum, melezleştirme, parçalama, süreksizlik, geçicilik, gerçekliğin çöküşü gibi yaklaşımlar ve kullanılan tekniklerin çeşitliliği; aynı oranda postdramatik metinlerin de kendi içerisinde değişkenlik göstermesine neden olmaktadır. Bunlar ironi, pastiş, kolaj, montaj, fragmantasyon, melezleştirme, metinlerarası, çok-dilli vb. tekniklerle oluşturulan; peyzaj metin ve performans metni olarak ikiye ayırmak alışlagelmiş bir yaklaşımdır.

Peyzaj Metin: Modern dönem yönetmenlerinin yazılı metnin sahne üzerindeki mevcudiyetine ilişkin yaklaşımlarının yanı sıra, metinlerin logos-merkezli yapısının çözülmeye ve metnin sahne uzamında edimselleştirilmesine yönelik yazınsal stratejiler de ortaya çıkmıştır. “Roland Barthes’in ünlü teatrallik formülü olan tiyatro-eksi-metin; geriye performans alanı kalır (Akım, 2020: 74)” düşüncesine paralellik gösteren ve çağında okuma tiyatrosu olarak algılanan Gertrude Stien’in yazınsallığa yaklaşımıyla dramatik tiyatronun hiyerarşik düzenine meydan okumuştur. “Lineer (doğrusal, çizgisel) olmayan olay örgüsünü, tekrarlar, karakterin parçalanması veya tamamen ortadan kaldırılması, eşzamanlılık, durgunlukla kolajlanmış sözcükler ve kendine özgü sürekli şimdiki zaman kullanımı” (Bay-Cheng, 2005: 18) sonucu Aristotelesçi ve Gustav Freytag’ın dram tekniğine karşı işlemektedir. Freytag’ın Aristoteles’i baz alarak pramidal bir yapı olarak tasarladığı dram tekniği: “(Örgü) heyecan verici güçlerin girişiyle doruğa yükselir ve buradan felaketle (yıkımla) sonuçlanır. Bu üç kısım arasında yükseliş ve düşüş bulunur” (Freytag, 1985: 114). Stien oyunlarında, nedensel bağlantıdan sapmalarıyla bu yapıya karşı işler ve gerilimi doruğa ulaşmadan uzattığı veya gerilimi tamamen ortadan kaldırdığı görülmektedir. 1934 yılında Stien, *Plays (Oyunlar)* adlı konferans konuşmasında peyzaj olarak oyun

kavramını dile getirerek estetiğini tanımlamaktadır. “Öyküye, nedenselliğe ve doğrusal zamana yönelik köktenci yaklaşımlar” (Aksoy, 2012: 135) getirmesinden kaynaklı olarak Stein’in oyunları, sık sık sanat karşıtı olarak adlandırılrsa da teatral sahneleme anlayışını ön görmektedir.

Sahne uzamında öykünün yayıldığı süre (oyunun duygusal zamanı) ile seyircinin içinde bulunduğu gerçek zaman (seyircinin duygusal zamanı) arasındaki uyumsuzluğa Plays (Oyunlar) makalesinde dikkat çeken Stein, şu ifadeleri kullanmaktadır: “Oyunlar hakkında son derece önemli olan şey şudur, sahnede tarif edildiği hâliyle bir sahne genellikle [...] seyircilerin arasındaki bir kişinin duygusuyla “syncopated” bir zaman ilişkisi içindedir. [...] Oyuna ilişkin duygu durumun seyircilerin arasından biri olarak yani diyorum ki oyunla ilgili duygu durumun oyunun ya önünde ya da arkasındadır, izlediğin ya da dinlediğin oyunun. Dolayısıyla seyirci olarak duygu durumun oyunun aksiyonuyla eşzamanlı ilerlemez” (1990’dan aktaran Çetin, 2019: 17). Stein’in sahne uzamı ile seyir uzamı arasında tespit ettiği, zaman ve duygusal ilişkide olma halinden kaynaklanan uyumsuzluğu; şimdinin sürekliliğinin tekrarlanması olarak algılanan “daima şimdi”ye vurgu yapmaktadır. Bu durum dramatik yapının zamansal olarak ilerlemeci tutumunu ortadan kaldırmıştır. Dramatik rejimde genellikle öykü, A noktasından B noktasına hareket etme düşüncesi üzerine kuruludur ve “Stein’in oyunlarında öykü (veya oyunun bütünsel olarak kendisi) bir A noktasından bir B noktasına taşınmaz. Olduğu yerdedir ve hareket etmez” (Akgül, 2015: 28). Sahne uzamında görülen/gösterilen ile seyircinin algılayarak hissettiklerini eşzamanlı bir tempo içerisinde olabileceğini savunmaktadır. Bu bağlamda Stein, peyzaj olarak oyun düşüncesiyle geleneksel klasik dramın başı, sonu ve ortası olan öykü yapısına, nedenselliğine, karakter inşasına, zamanın çizgisel akışına ve kurgusuna köktenci bir yaklaşım getirerek dram sonrasına işaret etmiştir. Gertrude Stein’in metin yazma stratejisine ve bu doğrultuda tiyatro sahnelemelerine getirdiği estetik düşünceyle seyircinin, sahne uzamında sanki “manzara izler gibi izleyeceği” (Carlson, 2007: 243) imgeler dünyası yaratmıştır. Sahne uzamında yaratılan böyle bir teatral dünya, düş gücünün ve düşümselliğin etkin kılındığı estetik bir yaklaşım ortaya çıkartmaktadır. Dolayısıyla seyircinin estetik algısı uzamın sınırlarını aşar ve seyirci, anlamın yaratıcısı konumuna gelir.

Performans Metni: Postdramatik tiyatro üzerine düşünen birçok teorisyen, edebi bir türün içerisinde değerlendirilen oyun metnine karşı sahneleme metinlerini

performans metni olarak tanımlamaktadır. Daha önce belirtilen, Roland Barthes'in tiyatronun performansa dönüşmesi için söylediği "tiyatro-eksi-metin" formülünden yola çıkarsak performans metni: "[...] çağrışımından da çıkarılabileceği üzere, performe edilecek olan gösterimin metinsel bir kanavası olarak düşünülebilir" (Korukçu, 2016: 37). Performans metni, logos-merkezcilikten (söz-merkezci) uzak, sahne uzamında edimselleştirilmesi sonucunda anlam üretebilen ve izlek olarak değerlendirilen metinlerdir. Gerald Rabkin, "*The Play of Misreading: Text/Theatre/Deconstruction*" çalışmasında belirttiği üzere, "metaforik olmayan anlamıyla performans, doğası gereği mantık ve söz merkezli dürtüyü reddeder-beden sözcükleri aşar" (Rabkin, 1983: 54) ve gösterim boyunca eylemsel düzlemde seyirciyle kurulan ilişki performans metnini ortaya çıkarır. Hiyerarşik yapının kırıldığı gösterimde ve performans metni içerisinde, diyalog ve karakter önemini yitirerek parçalanır ve diğer teatral (ışık, müzik vb.) unsurlarla eş değer ağırlıkta olduğu için öncelik barındırmaz. Gösterim boyunca performans metni bir bakıma görünmez kalır ve gösterimin mizansen akışını belirler.

Yönetmenin otoritesinin artmasıyla birlikte yeniden yazım olarak nitelendirilen ve dramaturjik bir yaklaşım olan adaptasyon uygulamaları ortaya çıkartmıştır. Erwin Piscator'un tiyatro tarihine kazandırdığı, klasik metinlerin çağın gerekliliklerine uygun hale getirilerek sahneleme düşüncesi, modern dönem sonrası birçok yönetmenin çalışmalarına öncülük etmiş ve deneysel yaklaşımları beraberinde getirmiştir. Çağdaş tiyatro sahnemelerinde yönetmenlerin klasik metinleri, farklı bir döneme yerleştirilmesi ya da tarihsel-olmayan bir üsluplaştırmayla uyarlama (adaptasyon) yaptıkları görülmektedir. Hutcheon'a göre uyarlayıcı "önce (yeni) yorumlayıcı, sonra (yeni) yaratıcı (Hutcheon, 2006: 18)" eylemini gerçekleştiren kişidir. Yönetmenler ve dramaturglar hazır bir nesne olan metnin yeniden üretimine yönelik müdahaleleri genellikle provalardan önce ve gösteriye hazırlık döneminde gerçekleştirmektedir. Metnin yeniden üretiminde estetik seçenekler, sanatsal niyetler ve yorumlama belirlenirken özel bir duyarlılık gerektirir, çünkü: "[...] dönüştürme (transmutation) ya da kodların dönüştürülmesi (transcoding), yani yeni kodlamalarla yeni bir uzlaşımlar dizisine ve gösterge sistemine geçişi mecbur kılar" (Hutcheon, 2006: 16). Kodların dönüştürülmesiyle vurgulanmak istenen, kaynak metnin (parodi, pastiş, alıntılama, anıştırma, kolaj vb. metinlerarası yöntemlerle) sahne metnine dönüştürülmesi esnasında; oyunun öyküsü, olay ve durum dizisi, aksiyon planı,

zaman-mekân ilişkisi, kişileştirme vb. dramatik öğelerin yeni bağlamlarının belirlenmesidir. Tiyatro sahnelemelerine bakıldığında adaptasyonun estetik açıdan güçlü kılınması, kodların dönüştürülmesi, yeni bağlamların keşfedilmesi ve seyircinin beklenti ufkuna karşılık verebilmesi kolektif bir hayal gücünü gerektirir. Dramaturjik açıdan sahne adaptasyonu metin haricinde, görsel ve işitsel tüm anlatım araçlarında kendini gösterir. Dolayısıyla adaptasyonun uygulayıcısı sadece dramaturg ve yönetmen değil kostüm, müzik, ışık, uzamın mimari tasarımcısı vb. tüm yaratıcı ekip uyarlayıcı konumundadır. Bu doğrultuda görsel ve işitsel sistemler, oyunun öyküsü, olay ve durum dizisi, aksiyon planı, zaman-mekân ilişkisi, kişileştirme gibi dramatik öğelerin yeni bağlamları belirlenirken onlara eşlik eder. Yönetmen ve dramaturg metinsel revizyonlarındaki buluşlarında farklı adaptasyon teknikleri kullanmaktadır. John M. Desmond ve Peter Hawkes'in film adaptasyon yöntemlerini incelediği *Adaptation Studying Film Literature* kitabında adaptasyon yöntemlerini “close (yakın), intermediate (orta), loose (serbest)” (Desmond and Hawkes, 2006: 43) olarak sınıflandırmaktadır.

Sonuç olarak tarihsel süreç boyunca metnin geçirdiği dönüşüm, çağın ve toplumun algılama (duyuş-hissediş) biçimi, öznenin (yaratıcı ve alımlayıcı) nitelikleri ve niceliklerindeki dönüşümlerle bağıntılıdır. Dolayısıyla yönetmenin bir tiyatro metni üzerine gerçekleştirdiği tercihler, analizler, yorumlamaya dayalı uyguladığı teknikler ve kurduğu yapısal ilişkiler, sahnelemenin estetik düşüncesinin zeminini oluşturmaktadır. Bir tiyatro sahnelemesi için seçilen oyun metni, metnin dramaturjik analiz süreci, metnin sahnede dile getiriliş biçimi, metin-sahneleme arasında kurulan ilişkiler ve seyircinin alımlama boyutunun yapılandırılması önem arz etmektedir.

B. Oyuncunun Mevcudiyeti ve Oyuncu Sistemleri

Tiyatronun tarihi boyunca oyuncu, tiyatro sahnelemelerinin estetik düşüncesini belirleme ve seyircinin estetik algılamasını etkileme konusunda başat bir unsur olmuştur. Yönetmen, oyuncu üzerinde gerçekleştirdiği bir dizi tercih sonucu, estetikleştirilmiş varlık alanı içinde çok boyutlu bir gösterge sistemi inşa eder. Her bir oyuncudan yayılan göstergelerin katıksız hacmi, sahnelemenin duyulur bilgi ve anlam iletişimi için odak noktası oluşturur. Tiyatro sahnelemelerinde, oyuncu, estetik özne olan alımlayıcıyla (seyirci) dolaylı / dolaysız ilişkide olan yaratıcı özne konumundadır. Tiyatro sanatının oluşabilmesi için Pavis'in belirttiği uzam/zaman/eylem trinomuna

tekrar dönecek olursak, oyuncu; yaratılan bir uzamda ve akıp giden zaman içerisinde, belli bir görünümün ve belli bir biçimde davranarak eylemi gerçekleştirendir. Bu doğrultuda, tiyatro etkinliği kapsamında seçkin bir ikonik-görüntüsel (belirttiği nesneyi doğrudan doğruya temsil eder, canlandırır) göstergedir; “insanın göstergesi olan gerçek bir insandır” (Esslin, 1996: 46). Oyuncu, varlığının maddesinde bir karakteri canlandırmak için kendi varlığının dışına çıkarken; “iki katmanlı bir duruma ve kendi kendine olan bir uzaklığa vurgu yapar” (Fischer-Lichte, 2016: 132). Burada değerlendirilmesi gereken üç önemli unsur sahnedeki oyuncu, (1) her şeyden önce kendi fiziksel karakteristikleri, sesi ve mizacı olan gerçek bir kişidir; (2) O, canlandıracağı oyun kişisi için yaptığı çalışmalardan sonra, canlandıracağı kişinin karakteristiği ile var olan sahne figürüdür; (3) Oyun kişinin içinde bulunduğu ve seyirciye ulaştırılmak istenen öykünün ve kurmacanın bir parçası olmasıdır. Sahne uzamından seyir uzamına oyuncu tarafından iletilen tüm gösterge sistemleri bu bağlamda değerlendirilir. Çünkü oyuncu, estetik özne olan alımlayıcıyla (seyirci) dolaylı/dolaysız ilişkide olan ve sahne uzamı ile seyir uzamı arasında yaşayan, nefes alan köprü işlevi gören yaratıcı özne konumundadır. Oyuncunun sahne uzamındaki mevcudiyetine ilişkin tüm göstergeler sahnelemenin estetik düşüncesine ve estetik algısına doğrudan etki eden en başat unsurdur.

Yönetmenin sahnelemeye yönelik getirdiği yorumu ve sahnelenen metnin öyküsünü, temalarını şekillendiren ve insani bir mesaja dönüştüren oyuncu; belli bir uzam ve belli bir zaman içerisindeki eylemi ve görünümü ile mevcudiyet kazanmaktadır. Oyuncunun eylemine ilişkin göstergeleri, dilsel ve kinetik göstergeler oluşturmaktadır. Oyuncunun görünümüne ilişkin göstergeler ise makyaj ve saç tuvaleti (personanın iletişiminden) oluşmaktadır. Sahneleme metni ve diğer gösterge sistemleriyle bağıntılı olarak bu göstergeler, sahnedeki rol kişinin kişileştirilmesi ya da kişisizleştirilmesi bağlamında anlam üreticisi haline dönüşmektedir. Oyuncunun, oyun kişisiyle bağlantısız olarak kendi kişisel nitelikleri de (karizması, kişisel stili, ses kullanımı ve kalitesi, fiziksel görünümü vb.) seyircinin sahneleme öncesi ve sahneleme esnasında beklenti ufkunu belirleyebilir ve bu bağlamda estetik yaşantısına etki edebilir.

Oyuncunun eylemiyle ilişkili olan dilsel gösterge linguistik ve paralinguistik olarak ikiye ayrılmaktadır:

Linguistik göstergeler: Oyuncu tarafında kullanılan ve karaktere ait sözleri ifade etmektedir. Bir tiyatro sahnelemesinde oyuncu tarafından konuşulan sözcükler yazılı bir işaret sistemi olarak algılanır. Ancak tiyatro seyircisi, bir oyun senaryosunu edebiyat olarak deneyimlemez ve sözcükleri doğrudan yorumlamaz. Burada oyuncu bir aracı görevi görür: “Oyuncu yazılı kelimeleri yorumlar ve kendi anlamlarıyla renklendirir. Oyuncu, tonlama, hız, ses yüksekliği vb. yollarla önceden yorumlanmış gösterenleri seyirciye sunar. Buna karşılık bir seyirci, yönetmenin oyun yazarının niyetlerine ilişkin yorumunu üretmeye çalışan oyuncunun yorumunu okumaktadır” (Whitmore, 1994: 71). Oyuncu tarafından kullanılan sözcükler, hem sahnelemenin içerik-biçimi ilişkisinde hem de seyircinin algılamasında; “sözcük anlamlarından ya da yapısal içeriklerinde çok karakterlere ne yaptıkları, kime yönelttikleri ya da monologlarda, o sözleri söyleyen karaktere ne yükledikleriyle” (Esslin, 1996: 68-69) ilişkilendirilir. Oyuncunun eylemiyle doğrudan bağlantılı olan sözlü diyalog ya da monolog, bir sahneleme için birincil işaret sistemidir ve yönetmen dilsel işaret sisteminin nasıl çalıştığını anlarsa, oyuncuların diyalogu ya da monologu kendi özel vizyonuyla tutarlı şekillerde yorumlamasını ve konuşmasını sağlama olasılığı o kadar artar.

Özellikle logos-merkezli sahnemelerde dile getirilen sözcükler; “özne boyutunda yaş, cinsiyet, kökeni, toplumdaki konumu, ruh hali, duygular, istekler vs. için bir gösterge oluşturabilir. Nesne boyutunda, dil, kişiler arasındaki ilişkileri, konu ve oyunun bütünü için göstergeler olarak değerlendirilebilir” (Kocabay, 2008: 47). Dilin anlam üretme kapasitesi oldukça yüksektir ve dil dışı göstergelerin yerini alabilir. Farklı tiyatro biçimlerinde oyuncu tarafından dile getirilen sözcükler, diegetik bir mekânın inşası için kullanılabilir.

Paralinguistik Göstergeler: Dilsel bir ifade yalnızca dilin fonolojik, sözdizimsel ve anlamsal kuralların bir ürünü değildir. Konuşma yapma sürecine içkin olan ve konuşulan kelimelere renk ve bağlama özgü üst kodlama sağlayan çok çeşitli tonal ve ritmik öğeler vardır. Araştırmacılar bunu paralinguistik özellikler olarak ifade etmiştir. Elam’a göre paralinguistik göstergeler, “konuşmacının söylemini parakinetik düzenlemesiyle yakından ilişkili olan, ona fonemik ve sözdizimsel yapısının ötesinde bahsettiği sessel özelliklerdir” (Elam, 1980: 49). Bu tür özellikler, konuşmacının durumu, niyetleri ve tutumları ile ilgili temel bilgileri sağlar ve (kinetik faktörlerle bağlantılı olarak) konuşma ediminin belirsizliğini gidermeye daha fazla hizmet eder.

D. Abercrombie'nin önerdiği gibi; “paralinguistik unsurlar dikkate alınmadıkça, konuşma dilinin konuşma amaçlı kullanımı tam olarak anlaşılabilir” (Abercrombie, 1968: 55). Konuşmacının kendi sözlerini paralinguistik olarak ele alması, sözdizimsel, edimsel veya önermesel birimleri işaretleyerek ve anlamsal bilgi akışını düzenleyerek, dinleyicinin söylemini takip etmesine ve özümsemesine yardımcı olur. Dolayısıyla paralinguistik göstergeler, ses kalitesi ve duyguları ifade eder.

Konuşulan sözcükleri kodlamak için manipüle edilebilen paralinguistik vokal unsurlar; ses nitelikleri (perde aralığı, ses yüksekliği, vurgu, yoğunluk, tempo, ritim, tını, rezonans, artikülasyon vb.) ve sözel olmayan sesler (gülme, ağlama, kıkırdama, bağırma, inleme vb.) gibi faktörlerdir. Oyuncuların ses nitelikleri, karakterlerinde sağlık, erkeklik veya kadınlık, kişilik ve mizaç gibi özelliklerin tanımlanmasına yardımcı olur. Özne boyutunda paralinguistik göstergeler “bir karakterin özelliklerini, duygusal durumunu ve diğer karakterlerle ilişkisini ortaya çıkarmaya yardımcı olabilir” (Whitmore, 1994: 73). Örneğin, herhangi bir sözcüğün, sinirli, şüpheli, yüksek ya da kısık sesle ifade edilmesi farklı anlamlar doğurur. Sözel olmayan sesler ise (gülme, ağlama, kıkırdama, bağırma, inleme vb.) çoğu zaman öznenin iç dünyasına ilişkin anlam üretir.

Çoğu geleneksel sahnelemede yönetmenler, seyircilerin sahne uzamında konuşulan her kelimeyi duymasını amaçlar: diyalog gerçekçi bir tarzda iletilir, oyuncular doğal seslerini yükseltme yardımı olmadan yansıtırlar, standart artikülasyon, vurgu ve tempo uygulamalarına uyulur. Ancak çağdaş tiyatrodaki paralinguistik göstergeler üzerine Jerzy Grotowski, Robert Wilson, Richard Foreman, Peter Brook, Michael Thalheimer, Frank Castorf, Thomas Ostermeier gibi yönetmenler insan sesinin kullanımı konusunda geniş çapta deneyler yapmışlardır ve tiyatro için daha zengin, daha güçlü bir ses dağarcığı üretmişlerdir. Örneğin, Grotowski sahneleme pratiklerinde oyuncuların sesleri “en küçük fısıltıdan şaşırtıcı, neredeyse kavernoöz bir tona, tonlanmış bir haykırışa, daha önce oyunculardan duymadığımız bir yankılanma ve güce ulaştığı görülmektedir” (Seymour, 1963: 33-34). Thalheimer, sahnelemelerinde oyuncunun ses niteliği üzerine titizlikle çalışır ve genelde dışavurumcu bir ses kullanımı tercih eder. Konrad Kögler'in *Othello* hakkındaki görüşlerinde ses kullanımının etkisini görmek mümkündür: “Hülsmann, *Othello*'yu gösterişli bir general olarak verir ve bazen kükreyen komutan sesini o kadar abartır ki birkaç gülüşme yaşanır. Moltzen, ince fısıltılarıyla ona rehberlik eden çevik,

zor bir Iago olarak karşısına duruyor’’ (Korukçu, 2020: 375). Emilia Galotti sahnelemesinde ise dili bir iletişim aracı olarak sağlıklı bir biçimde kullanmayan ve genel olarak birbirine bakmayan oyuncular çok hızlı ve tekdüze konuşurlar. Thalheimer, dikkati sözcüklerin anlamlarına değil, sesin duygusal olasılıklarına odaklanmaktadır.

Oyuncunun eylemiyle ilişkili olan kinetik göstergeler, oyuncunun personasını, postürünü ve uzamdaki hareketini kapsamaktadır. Kinetik göstergeleri mimik, jest, hareket ve proksemik göstergeler oluşturmaktadır.

Mimik (Yüz ifadesi): Oyuncunun estetik görünümünün ve iletişiminin alt yapısını oluşturan mimik güçlü bir gösterendir. Oyuncunun yüzü ilk bakışta bir güzellik, seksilik, dehşet, aptallık, ırk, cinsiyet, etnik köken, sağlık, yaş, çirkinlik, entelektüel yetenek veya kurnazlık duygularını iletir. Mimikler uzun süreli ya da kısa süreli duyguları yansıtabilmekle beraber oyun kişileri arasında iletişim aracı olarak da kullanılmaktadır. Kaşın kaldırılması, dudakların bükülmesi, korku, üzüntü, tiksinti vb. mimik göstergelerine örnek verilebilir.

Yüzler maske değildir, değişkenlik içerir ve bu doğrultuda geçici işaretler üretir. Çünkü mimikler, günün saatine, oyuncunun ruh haline, fiziksel durumuna, sağlığına, dramatik durumuna vb. bağlı olarak an ve an değişebilmektedir. Yüz ifadesinin statik değil dinamik kalitesi, onu yönetmenler ve oyuncular için değerli ve manipüle edilebilir bir araç haline getirmektedir. Yüz ifadesine bağlı göstergeler çoğu zaman linguistik, paralinguistik, jestik ve proksemik göstergelerle birlikte çalışırlar ve anlam üretirler. Geçici belirtilere işaret edebilen mimikler, ifade edilen sözcüklerin ardındaki alt metinsel anlamla ilgili fiziksel ipuçları doğurur ve oyuncunun niyetleri, amaçları ve motivasyonları hakkında bilgi aktarabilir. Genel olarak tiyatro sahnelemelerinde, yüz ifadesinin doğal olarak oyuncunun duygusal yoğunluğuyla ve dile getirdiği sözcüklerle bire bir ilişkisi vardır; yüz, içsel duyguyla eşleşmek için uygun ifade konfigürasyonunu otomatik olarak oluşturur. Ancak bunun tersi de mümkündür. Brecht’in gestik dil terimine bakıldığında, linguistik göstergeler ile yüz ifadesi bazı anlarda kontrapuntal veya diyalektik bir ilişkide olduğu görülmektedir.

Sahneleme boyunca seyirciler, oyuncuların yüzlerini inceleyerek karakterlerinin fiziksel ve psikolojik doğası hakkında ipuçları ararlar. Yönetmenler, abartılı yüz kasları, bozuk makyaj veya maskeler kullanarak yüz ifadesi kullanımını vurgulamayı

seçebilirler. Yönetmenlerin oyuncular üzerindeki mimik (yüz ifadesi) kullanımını dörde ayırmak mümkündür; (1) abartılı, (2) minimalist (3) doğal (4) sabit bir duygu ile maskelemek. Çağdaş tiyatro döneminde yüz ifadesi üzerine en ilgi çekici araştırmalar yapan yönetmenlere bakıldığında Jerzy Grotowski, Eugenio Barba, Robert Wilson ve Michael Thalheimer başta gelmektedir. Grotowski oyuncularıyla, hareketsiz ifadeler yaratmak için yüz kaslarını kullanma becerilerini mükemmelleştirmek ve yüzlerindeki kas kontrolü üzerine uzun süreli çalışmalar gerçekleştirmiştir.

Jestik Göstergeler: Jest, gösteren olarak icracının vücudunu kullanarak ürettiği işaret sistemini ifade eder. Oyuncunun bedeni -boyu, vücut tipi ve kompozisyonu- bir gösterendir. Oyuncunun uzamda konumunu değiştirmeden ya da değiştirirken yaptığı el, kol ve bacak hareketleri kapsayan göstergeler jest olarak adlandırılmaktadır. Jest kullanımı, kişinin sosyal ve sınıfsal konumunu, kişiler arasındaki ilişkileri, becerilerini, fiziksel ve duygu durumunu vurgulayabilir. Bir durumun vurgulanmasında ya da bir iletişim sürecinde kullanılan, bir amaca yönelik anlam taşıyan jestler üzerinde yönetmenin; (1) minimalist/abartılı ve (2) doğal/simgesel tercihleri belirleyici faktörlerdir. Ayrıca, jest dizgesi sahne uzamında oyuncu -oyuncu, oyuncu-seyirci ve oyuncu-uzam ilişkisinde önemli bir unsurdur.

Jestler, seyircinin sahnelemenin ve yönetmenin görsel stilini algılamasına da katkıda bulunur. Sahnelemenin tarihsel periyodu ve coğrafi konumuyla ilişki olarak dönemin tavır ve sosyal geleneklerini inşa edebilir. Her büyük tarihsel dönem ve her benzersiz kültür ve toplum için kodlanmış tavırlar, hareketler ve jestler sistemi mevcuttur. Çünkü jestler “kültürlere özgüdür, yani her toplumun farklı kodları vardır ve bunlar dil gibi öğrenilen davranışlardır” (Kalkan, 2008: 53). Örneğin, bir dönem oyununun otantik bir prodüksiyonunu sunmayı seçen yönetmen, o çağın geleneklerini araştırır ve tarihsel jestleri karakterizasyonlarının bir parçası haline getirmek için oyuncularla birlikte çalışır.

Dramatik dil çerçevesinde jest-söz ilişkisi, sahneleme aksiyonunun parçasıdır ve temel iskeleti oluşturmaktadır. Jestlerin, dile getirilen sözcüklerin anlamlarını pekiştirme ve vurgulama, eşlik etme, çelişme ya da yerine geçme yeteneği, onu tiyatrodaki en önemli işaret sistemlerinden biri yapar. Bu bağlamda oyuncunun bedeni ve jestleri, seyirciye sözcüklerden daha dikkat çeken ve anlamlı bilgiler gönderebilir. Birçok yönetmen, sahnelemenin estetik düşüncesini inşa ederken jesti temel malzeme

olarak görmektedir. “Jest kendi başına bir dil olarak okunabilir ve Artaud aslında jestleri veya kinesigi tiyatronun temel kodu olarak gördü...” (Bassnett-Mcguire: 1980, 48). Brecht’in, yeni bir teatral (ve edebi olmayan) temsil tarzı yaratmada jestin önceliğini tesis ettiği görülmektedir: “Epik tiyatro jeste dayanır [...] Jest onun hammaddesidir ve görevi bu hammaddenin amaca uygun biçimde işlenmesidir” (Benjamin, 2011: 17). Wilson’un sahnelemelerinde jest belki de en belirgin gösterendir ve yönetmen olarak, oyuncuların jestlerini ve hareketlerini prova etmedeki titizliğiyle tanınır. Oyuncunun jestlerinde, ritmik, ağır çekim (slow motion) ve yenileme/tekrarlama tekniğinin kullanımı, sahne uzamını görsel açıdan estetik hale getirir ve önemli bir anlam dizgesi oluşturur. Wilson jestler üzerinden, hızlı/yavaş, minimalizm/maksimalizm, gerçekçilik/soyutlama, rasyonel/irrasyonel, dikey/yatay gibi ikiliklerle çağrışımsal zenginlikler yaratarak sahnelemelerini estetik fenomene dönüştürmektedir.

Hareket: Anlamın bir göstereni olarak oyuncunun uzamda hareket ederken bedenini kullanma biçimini ve oluşturduğu işaret sistemini ifade eder. Bununla birlikte hareket işaretlerinin algısını, jest ve mimik işaretlerinden ayırmak imkânsızdır. Yine de yönetmenler tarafından analiz ve kullanım için izole edilebilecek belirli hareket özellikleri bulunmaktadır. Whitmore, hareketin üç ana iletişimsel özelliğinin olduğunu ileri sürmektedir. Bunlar: “(1) her karakterin bireysel kişiliğini ve motivasyonunu ortaya çıkarma yeteneği, (2) performansın temel dramatik eylemini yansıtmaya ve pekiştirme yeteneği, (3) bir yapının tarzını tanımlamaya yardımcı olma yeteneğidir” (Whitmore, 1994: 99). Hareket (jest ile birlikte), bireysel karakter özelliklerini tasvir etmenin birincil yoludur. Tipik hareketler ayakta durmak, yürümek, koşmak, oturmak, diz çökmek, uzanmak, dönmek, dans etmek, zıplamak, dövüşmek, düşmek, uzanmak/dokunmak ve nesnelere oynamaktır. Oyuncular bir sahneleme sırasında bu fiziksel eylemleri, karakterlerin niyetleriyle ve yönetmenin seçtiği stille tutarlı şekillerde canlandırır. Mizansen çerçevesinden bakıldığında her hareket bir gösteren haline gelir. Dolayısıyla yönetmenin oyuncunun uzamdaki hareketi üzerine tercihleri önem arz etmektedir. Yönetmen tarafından oyuncunun uzamdaki hareketi üzerine; (1) minimalist/abartılı ve (2) doğal/simgesel gibi tercihleri gösterge bağlamında anlam üretmektedir.

Tüm hareketlerin yönü vardır: ileri veya geri, sola veya sağa, yukarı veya aşağı, çapraz, paralel veya dikey ve belirli bir yöndeki her hareket bir gösterendir; seyircilerle

iletişim kurmak için bir fırsattır. Tüm hareketlerin bir hızı vardır - hızlı, orta veya yavaş (veya bunların arasında herhangi bir derece). Bir hareketin hızı, karakterin kişiliğini veya duygusal durumunu ifade eder. Herhangi bir hareketin süresi, hızının ve mesafesinin bir sonucudur. Her hareket, hız ve sürenin ötesine geçen içsel bir yoğunluk düzeyine sahiptir. Yoğunluk, bir karakterin duygusal durumundan veya kişilik profilinden veya dramatik aksiyonun yarattığı gerilimden doğar. “Kuvvetle, aşırı kas gerginliğiyle veya yoğun konsantrasyonla hareket etmek, dramatik aksiyonun altını çizmek için çok şey yapabilir” (Whitmore, 1994: 103). Bir sahnelemedeki her hareket (yürümek, koşmak, oturmak, zıplamak, dans etmek), bir karakterin kişiliğini ve/veya o andaki duygusal durumunu ifade eden ritmik bir kalıba ve tempoya sahiptir. Yönetmenler ve oyuncular, karakteri tanımlamak ve dramatik aksiyonun akışını vurgulamak için ritim ve tempo kullanırlar.

Proksemik Göstergeler: Oyuncunun uzamdaki yer değiştirmeleri ve iletişim içindeki öznelerin (oyuncu-oyuncu, oyuncu-seyirci) uzamsal ilişkilerini kapsamaktadır. Sahne uzamında, oyuncuların hareket etmesine ve mizansenin tasarlanmasına yönelik tüm tercihler proksemik göstergeler içinde yer almaktadır. Bir yönetmen; sahne mekânı, nesnelere, oyuncular ve seyirci arasındaki uzamsal ilişkilerin sürekli değişen durumu içerisinde, fiziksel ve duygusal mesafeyi biçimlendirerek belli bir hareket düzeni ve mizansen inşa eder. “İnsanlar arasındaki fiziksel mesafe, sosyal, kültürel ve çevresel faktörlerle ilgilidir ve oyuncular arasındaki fiziksel ilişkilerdeki değişiklikler, bilginin seyirciye iletilme yolunun bir parçasıdır” (Whitmore, 1994: 121). Çünkü ilişki içerisindeki kişiler arasındaki mesafeler, kültürel kodlara, hiyerarşik duruma, kişiler arasındaki iletişimin duygusuna bağlı olarak anlam üretebilmektedir. Oyuncunun uzam içindeki örgütlenmesi, belirgin olan ikonik ve deiktik işlevleri barındırmaktadır. Oyuncuların birbirleri arasındaki mesafeler, birbirlerine doğru veya birbirlerinden uzaklaşarak yaptıkları hareketler, dikey ve yatay planda göreceli pozisyonları (ayakta durmaları, oturmaları, ayağa kalkmaları), giriş-çıkış yönleri, karakterlerin birbirlerine ve seyirciye olan açıları sahneleme boyunca estetik bir düzen oluşturur ve anlamın inşasında rol oynar. Yönetmenin proksemik düzenlemeleri, karakterler arasında farklı gerilimlere, ilişkilere, ruh hallerine, sınıfsal konumlarına vb. yönelik anlam dizgesi oluşturabilir.

Proksemik düzenlemeler, sahnelemenin görsel kompozisyonunu inşa etmek için önemlidir. Amerikalı antropolog Edward T. Hall, insanların alanı nasıl paylaştığı ve

bunun onlar ve diğerk insanlarla ilişkileri hakkında neler ortaya çıkardığı hakkında ayrıntılı bir açıklama sunmaktadır. Ona göre tiyatrodaki proksemik düzenlemeler, “özneler arasında sürekli değışen yakınlık ve mesafe ilişkilerine sahiptir, bu nedenle tiyatrodaki oyuncu-oyuncu, oyuncu-seyirci ve seyirci-seyirci etkileşimine uygulanır” (Elam, 1980: 39). Hall, yakınlık ve mesafe ilişkilerini dört grupta inceler: “Mahrem mesafe, kişisel mesafe, sosyal mesafe, kamusal mesafe” (Hall, 1966: 116-121). Hall’in temel mesafe ilişkileri, yönetmenler için sahnelemede mizansen ve kompozisyonu resmetme konusunda bir çalışma metodolojisi geliştirmek adına başlangıç noktası sağlar. Aynı zamanda mesafeler ve yer değıştirmeler uzamla ilgili anlamlar üretebilir. Oyuncuların birbirinden bağımsız ancak eşzamanlı eylemleri, sahne uzamını katmanlara bölerek etkileşim içinde olmayan karşıt dünyalar oluşturabilir. Bir anlamda oyuncular arasındaki mesafeler uzamın ölçüsüne dönüşür. Örneğın, Wilson’un *Einstein on the Beach* sahnelemesinde (Train Epizodu) oyuncular arasındaki mesafenin edimsel potansiyeli ve kompozisyonu, görünürde bağlantısız uzamsal katmanlar oluşturur ve eklektik bir yapı inşa eder. Bu durum, zamanın çizgisel akışının, uzamın ve anlatının süreksizliğini meydana getirmektedir. Genel olarak bakıldığında bir sahneleme için proksemik düzenlemeler, sahne uzamında oyuncunun statik yerleşimini, yer değışikliklerini ve mesafelerini belirlemektedir.

Oyuncunun görünümüne ilişkin göstergeler ise makyaj ve saç tuvaleti (personanın iletişimi) oluşmaktadır.

Makyaj ve Saç Tuvaleti (Personanın iletişimi): Makyaj, oyuncunun yüz ifadesine dayalı ve yüzüne giydiğı giysisidir. Saç tuvaleti ise saç, sakal, kaş vb. unsurların tasarımını içermektedir. Makyaj ve saç tuvaleti, bir karakterin kişiliğini belirlemeye yardımcı olan belirli bilgiler sağlar: cinsiyet, etnik köken, milliyet veya ırk, meslek, mizaç/kişilik, sağlık, yaş, sosyal konum, meslek, ideoloji gibi karakteristik özellikler hakkında göstergeler üretebilmektedir. Esslin’e göre “Doğru tiyatrosunda makyaj simgesel gösterge yoğunluğu daha fazlayken Batı tiyatrosunda bunlar daha çok ikonik gerçekçiliğe eğilimlidirler” (Esslin, 1996: 52). Bir karakter gösterişli ve dışa dönük bir kişiliğe sahipse, makyaj bu özelliğın sinyalinin vermeye yardımcı olur; büyük bir burun veya kızıl saç gibi abartılı özellikler kullanılabilir. Melodramlar veya Kabuki tiyatrosu gibi oldukça stilize edilmiş bazı yapımlarda, karakterler türlerini (bakire, kahraman, kötü adam) temsil eder. “Rengi, uzunluğu, yapısı ve yoğunluğuyla anlam oluşturan saçlarla ilgili, tarih boyunca klişeler üretilmiştir” (Kocabay, 2008:

58). Örneğin, Buda'nın müritlerini tıraş edilmiş saçlarından, Hitler destekçilerini bıyık kesimlerinden tanımak mümkündür. Makyaj ve saç tuvaleti konusunda yönetmenin, (1) minimal/yoğun, (2) gerçekçi/simgesel tercihleri anlam üretimi konusunda bir gösterge oluşturmaktadır.

Yönetmenin yeni bir yaratıcı unsur olarak tiyatro sahasının önemli parçası haline dönüşmesi; metnin dönüşümüne etki ettiği üzere, oyuncunun sahnedeki mevcudiyetine ilişkin dönüşümler geçirmesine de neden olmuştur. Yönetmenin bu bağlamda en büyük etkisi, oyunculuğun yöntem haline getirerek sistemleştirmesidir. Oyunculuğa dair bu yaklaşım, sahnelemelerde oyuncunun kendi mevcudiyeti, diğer anlatım araçlarıyla olan ilişkisi (dekor, kostüm, aksesuar vb.) ve alımlayıcı seyirci açısından önemli etkiler yaratmıştır. Geliştirilen oyunculuk yöntemleri salt teknik bir yenilenme olarak algılanmaktan ziyade, tiyatro sahnelemelerin estetik düşüncesine ve algılamasına doğrudan etki eden bir unsur olarak düşünülmelidir. “20. yüzyılda ortaya çıkan her oyunculuk yöntemi tiyatroyu topyekûn yenilemek, o güne kadar rastlanmamış sahne öğeleriyle donatmak ve çağdaş seyirciyi kavramak ya da dönüştürmek yönündeki bütüncül bir çabanın, kimi zaman en önemli parçasıdır” (Karaboğa, 2018: 54).

Batı Tiyatrosu'nda on dokuzuncu yüzyılın sonlarına gelinceye kadar, yöntemselleştirilmiş ve oyun öncesi döneme (prova) dair egzersizleri olan bir oyunculuk disiplininin söz etmek zordur. Modern dönem içerisinde “aklın ve deneyimin” uygun yöntemlerini kullanarak, tiyatro sanatının özerkleşme ve bilimsellik kazanma istekliliği; tiyatronun en önemli anlatım aracı olan oyuncunun üzerinde de çeşitli yaklaşımların doğmasına neden olmuştur. Yirminci yüzyılda oyunculuk eğitiminin önem kazanmaya başladığını belirten Alison Hodge, *Actor Training* adlı kitabında bunun nedenini; “ilk olarak doğu geleneklerine duyulan merak, ikinci olarak nesnel bilimsel araştırmalar ve son olarak ise yönetmen olgusunun (Hodge, 2010: XXI) tiyatro sahasında yer alması olarak açıklamaktadır. Bu yüzyıl içerisinde Doğu'nun yeniden keşfi, Batı tiyatrosunun yönelimini oldukça etkilemiştir. Özellikle antropoloji alanındaki arayışlar ve egzotik merak; Batı tiyatrosunda yeni tiyatro formlarının ortaya çıkmasında ve buna bağlı olarak yeni oyunculuk üslupların oluşmasına neden olmuştur.

Modern dönemle beraber tiyatro sanatının icrasında yaratıcı unsur olarak dâhil olan yönetmenin; sahneleme adına izlenen süreç, kullanılan materyaller ve tüm

anlatım araçları üzerine nesnel bilimsel çalışmalar yaptığı görülmektedir. Birçok yönetmen (Stanislavski, Meyerhold, Brecht, Grotowski vb.) kendine özgü tiyatro estetiklerini ortaya çıkartırken, oyuncunun mevcudiyeti üzerinden gerçekleştirdikleri çalışmaları ön planda tutmuştur. Bu çalışmalar, uzam ve zaman içerisinde oyuncunun eylemini ve görüntüsünü oluşturan göstergelerin ürettikleri anlamlar ile seyir uzamında yer alan seyirci arasındaki ilişki biçimini belirlemektedir. Yirminci yüzyılın başlarında oyunculuğu yöntem haline getiren ve oyunculuğun grameri olarak adlandırdığı çalışmalara başlayan Konstantin Stanislavski; gerçekçi-doğalcı tiyatro estetiğinin temelinde yatan kusursuz yanılısama ilkesine uygun olan “psikolojik gerçekçi oyunculuk” yöntemini geliştirmiştir. Ruh, zihin ve beden birlikteliğine vurgu yaparak, oyuncunun canlandıracağı karakterle özdeşleşerek “ben” olma durumuna yani canlandıracağı karakteri yaşamak ve deneyimlemek düşüncesine işaret etmektedir. Stanislavski’nin geliştirmiş olduğu “psikolojik gerçekçi oyunculuk” günümüz tiyatro insanları tarafından oldukça fazla benimsenmiş ve çağımıza uygun şekilde geliştirilerek metot oyunculuğuna dönüştürülmüştür. Birçok oyunculuk okulunun müfredatında eğitmenlerin ve çağdaş tiyatro sahnelemelerinde yönetmenlerin tercih ettiği oyunculuk yöntemidir. Örneğin, Katie Mitchell ve Thomas Ostermeier oyun provalarında, Stanislavski’nin yönteminin günümüzdeki en önemli temsilcilerinden Sanford Meisner’in çalışmalarından faydalanmaktadır. Karşıgerçekçi tiyatro estetiğinin gelişmesiyle beraber oyuncunun fizikselliği ve özdeşleşme ilkesinden uzaklaşma ön plana çıkmıştır. Örneğin, Gordon Craig “üstün kukla” düşüncesi ve Vsevolod Meyerhold “biyomekanik” oyunculuk yöntemi üzerine çalışmalar gerçekleştirmiştir. Yöntemini, çağın gerekliliklerine ve niteliklerine uygun “oyuncu-insan” yaratımı üzerine şekillendiren Meyerhold; davranışın fiziksel reflekslerdeki etkisini anlamak adına, hareketin yasalarına yönelmiştir. Niyet, denge, ritim ve vücudun ağırlık merkezi gibi oyuncunun bedenine vurgu yaparak, sözü ikinci plana atar ve stilize tiyatronun temelinde yatan çağrışımsal oyun alanı tasarısına hizmet eder. “Anti-psikolojik” yaklaşımıyla oyuncunun karakterle özdeşleşmesine karşı çıkmıştır. Fransız halk tiyatrosunun en önemli temsilcilerinden Jacques Copeau ise dans, akrobasi, atletik sporlar ve ritmik jimnastikten yararlanarak “esnek bir oyunculuk biçiminin yanında bedensel çalışmalara dayalı tiyatro ve eğitim birlikteliği anlayışına da önem vermiştir” (Çalışlar, 1993, 57). Bertolt Brecht ise “epik oyuncu” düşüncesiyle sözü ifade eden davranış olan taklit yerine, sözün arkasındaki görünmeyen anlamı ortaya çıkartan gestus kavramını getirir. Oyuncunun

özdeşleşmeden (tümdeğişimden) kaçınarak, canlandığı rol ile arasında mesafe yaratan ve seyirciye “ben bu koşul içerisinde olsam ne yapardım” yadırgatmasını sağlayan diyalektik bir oyunculuk yaklaşımı benimser. Stanislavski, Craig, Meyerhold, Brecht gibi modern dönem tiyatro yönetmenlerinin geliştirdiği oyunculuk üslupları her ne kadar birbirinden farklı olsa da “dramatik tiyatro” çerçevesinde geliştirilmiş yöntem ve tekniklerdir.

Tiyatronun edebi bir tür olarak değerlendirilmesinden öteye geçmesi, kendi özerklik arayışına girmesi ve ritüel araştırmaları sonucunda tiyatronun kendi özüne dönme arzusu sahnede soyut, tinsel ve biçimsel olana ilgi duyulmasına neden olmuştur. Bu doğrultuda oyuncunun bedeni en önemli anlatım aracı olarak kullanılarak çeşitli yöntemler geliştirilmiştir. Jerzy Grotowski, kutsal/ermiş oyuncu düşüncesiyle birlikte fiziksel, plastik ve ses egzersizlerinde “trans” tekniği kullanarak tüm tinsel ve bedensel güçlerin bütünleşmesini arzulamıştır. Karakterden öte oyuncunun kapasitesini ortaya çıkartmaya ve eylem yetkinliğine vurgu yapmaktadır. Esrimeye dayalı oyunculuk anlayışında metni trambolin olarak kullanan oyuncu, seyircinin gözü önünde dönüşüm geçirir ve seyirci, oyuncunun bedensel dürtülerini seyreder. Fiziksel tiyatronun önemli kuramcılarında olan Grotowski, oyuncunun bedenine yönelik yaptığı çalışmalarla çağdaş tiyatroya ışık tutmuştur. Jacques Lecoq, oyuncunun bedeni ve hareketi üzerine çalışmalar gerçekleştirmiştir ve fiziksel tiyatroyu pedagojik bir yaklaşım ile kavramsallaştırmış ve yöntem haline getirmiştir. Oyuncunun personasına ve postürüne ilişkin doğaçlama egzersizleri, maske çalışmaları ve hareket analizi ile oyuncunun fiziksel (kas) ve zihinsel hafızasını güçlendirerek sahne uzamında sürdürülebilir mevcudiyet kazanmasını sağlar. Bedenin uzam-zaman yaratma potansiyelini ve eylemi ortaya çıkartacak harekete yön veren dinamikleri keşfetmesini yöntem haline getiren Lecoq, oyuncunun bedenini önemli bir anlatım aracı olarak kullanmasını hedeflemektedir. Ayrıca modern dans tiyatrosunun kurucusu Rudolf Laban, antropoloji çalışmalarıyla Eugenio Barba, Theodoros Terzopoulos, Anne Bogart ve Tina Landau gibi tiyatro insanları oyuncunun fizikselliği ve beden tekniği üzerine çalışmalar gerçekleştirmiştir. Çağdaş tiyatro sahnelemelerini inceleyen Hans-Thies Lehmann, oyuncunun, bedenselliği ve jestleri yönünden önemli bir teatral göstergeye dönüştüğünü belirtmektedir. Özellikle modern sonrası sahnelemelerde peyzaj metin, metinlerarasılık, performans metni gibi sahneleme metinlerinin kullanımıyla, dramatik tiyatronun hiyerarşik yapısı ortadan kalkmış ve metin merkezli

anlayıştan uzaklaşmıştır. “Kuşkusuz, karakter son yüz yıldır ölmekteydi” tespitini yapan Elinor Fuchs şu ifadeleri kullanmaktadır: “Yeni oyunların ve sahnelemelerin tutumunun ortak noktası, hepsinin bireyi odak noktasına itmeyi seçmiş olmasıdır. Ya da tiyatro eleştirisinin terimleriyle ifade edilecek olursa, bir zamanlar aksiyonun yerini almış olan karakterin bu kez kendisi gölgede bırakılmıştır... Oyuncunun parçalanması, dramatik metnin tutarlı bir odağı olarak bireysel kişiliğin de parçalanması anlamına...” (Fuchs, 2003: 225) gelmiştir. Genel olarak postdramatik metinlerde başı sonu belli olmayan öykünün ve buna bağlı olarak çatışmayı oluşturan ikiliklerin yokluğundan ötürü; karakterler, farklı düzlemlerdeki parçacıklar içinde kaybolmaktadır. Postdramatik metinlerin yapısındaki bu özellikler nedeniyle, sahnelemelerde: oyuncu bir karakter yaratmaz ve artık bir rolü canlandıran kimse olmaktan ziyade, bir performansçıdır. “Performansçı karakteri yorumlamaz, sadece taşır” (Lehmann, 2006: 176). Ayrıca sahnelemelerdeki retorik eksiltmelerden ötürü, oyuncunun mevcudiyetinde bedensellik ön plana çıkmıştır. Bu bağlamda oyuncu/ performansçı, hareket ve fiziksel özellikleriyle uzamda mevcudiyet kazanmaya başlamıştır. Postdramatik tiyatro sahnelemelerinde oyuncunun/performansçının bedeni genel olarak; “dramatik karakterin sahip olduğu ruhsal durumların göstergeleri olarak algılanmaz” (Fischer-Lichte, 2016: 134). Oyuncu bedeninin özgül maddeselliği, deforme edilişi, kimliksizleştirilmesi gibi yaklaşımlar söz konusudur. Tiyatronun artık edebiyata olan bağının zayıflamış olması, uzamda insan bedeninin maddesel niteliğine yönelik düşüncelerin artmasına ve saf bir göstergesel bedenin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Böylece oyuncunun eylemine ve görünümüne dair göstergeler, hareketin elementleri, yön, hız, yoğunluk vb. olarak ortaya çıkmıştır.

C. Tasarım Unsurları Olarak Görsel ve İşitsel Sistemlerin Tiyatro Sahnelemelerin Estetik Düşüncesine ve Algılamasına Etkisi

Tiyatro tarihi boyunca, çoğunlukla ortak çalışmaya dayalı ve melez bir sanat formu olmuştur. Konuşma, şarkı, müzik ve dansı birleştiren Antik Yunan’daki başlangıcından günümüzün multimedya ve multimodal gösterilerine kadar tiyatro, farklı sanatsal pratiklerin estetik malzemeleriyle ilişki ve etkileşim içerisinde olmuştur. Tarihsel ve kültürel olarak, farklı teatral gelenekler ve hiyerarşiler gelişmiş, zaman zaman sahnelemelerin görsel ve gösterisel yönlerine (Orta Çağ dini oyunlarında olduğu gibi), dilin şiirselliğine (Jean Racine’nin trajedilerinde olduğu gibi), gerçek bir

yaşamın uzantısını yaratmaya (Andre Antonie, Konstantin Stanislavski gibi), performansın fiziksel ve hatta içgüdüsel dolaysızlığına (Antonin Artaud, Jerzy Grotowski, Eugenio Barba'nın teatral deneyleri), dilin parçalanmasına ve imgeler dünyası yaratılmasına (Robert Wilson, Romeo Castellucci gibi), tiyatronun müzikle analogisini araştıran işitsel ve zamansal yönlerine (Christoph Marhaler'in veya Philip Glass'ın sahne kreasyonları gibi) ağırlık verilmiştir. Ancak “tiyatro her zaman estetiğinin inşasında müzik, edebiyat, şiir, resim, heykel, mimari ve fotoğraf gibi saf sanat biçimlerini kapsama, bunlarla etkileşime girme ve onlardan etkilenme eğilimine sahiptir” (Roesner, 2014: 2). On dokuzuncu yüzyılın sonlarına doğru tiyatro sahasına dâhil olan yönetmenin yanı sıra, görsel ya da sesle (diğer sanat dallarına ilişkin) ilgili boyutları yaratan ve düzenleyen tasarımcı da tiyatronun yaratım sürecinde aktif rol oynamaya başlamıştır.

Tiyatro etkinliği süresince alımlayıcı özne (seyirci), yaratıcı özne (yönetmen, yazar, tasarımcı, oyuncu vb.) tarafından sahne uzamında estetikleştirilmiş yaşama ya da bir varlık alanı parçasına ait olayları algılayarak duyuşal bilgiye (estetik) ulaşmaktadır. Tiyatroda duyulur bilgi alanı ve estetik değerin ortaya çıkma aşamasında, seyirci, eşzamanlı olarak birçok işaret sistemine maruz kalmaktadır. Bu bağlamda yaratıcı özne olan yönetmen, sahne uzamında bilgi ve anlam üreticisi olan görsel ve işitsel göstergelerden yararlanarak seyircinin estetik yaşantı içerisine girmesine yol açar. Tiyatro etkinliği kapsamında ses ve görüntü dünyasını yaratan, yönetmenin estetik düşüncesini görünür, duyulur kılan ve seyircinin estetik yaşantısına doğrudan ya da dolaylı olarak etki eden dört temel tasarım unsuru bulunmaktadır. Oyun alanının estetik düşüncesinin inşasını ve algılamasını belirleyen bu unsurlar: (1) Uzamın mimari tasarımı (dekor, eşya, aksesuar vb.), (2) Işık tasarımı, (3) Ses tasarımı, (4) Kostüm tasarımı'dır. Sahne uzamında ses ve görüntü dünyasını yaratan tüm tasarım göstergeleri uzam, zaman ve eylem birlikteliğiyle mevcudiyet kazanmaktadır. Bu doğrultuda seyircinin tasarıma dayalı duyuşal bilgiye ulaşması görsel/işitsel, kısa/uzun süreli, oyuncu/uzam hedefli olarak sınıflandırılabilir. (1) Uzamın mimari tasarımı (sahne tasarımı-dekor, eşya, aksesuar vb.), görsel, uzun süreli ve uzam hedeflidir; (2) Işık tasarımı, görsel, kısa/uzun süreli ve uzam hedeflidir; (3) Ses tasarımı (müzik, ses efekti vb.), işitsel, kısa süreli ve oyuncu hedeflidir; (4) Kostüm tasarımı, görsel, uzun süreli ve oyuncu hedeflidir. Tasarım unsurlarının uzam, zaman

ve eylem birlikteliğindeki işlevselliği, sürekliliği/süreksizliği ve anlam taşıyıcılığı sahnelemenin öz-biçim ilişkisini ortaya çıkartan önemli bir etkidir.

Tiyatro yönetmenin ses ve görüntü evrenine yönelik tercihleri, kullandığı materyaller ve izlediği süreç üslup özelliğini şekillendirdiği gibi seyircinin duyuşal ve sezgisel algılarını örgütler. Dolayısıyla bir sahnelemede ses ve görüntü evreni, seyircinin nasıl bir estetik haz içine gireceğini ve estetik değere nasıl ulaşması gerektiğini belirleyen en önemli anlatım araçları olarak nitelendirilir. Bu doğrultuda estetikleştirilmiş varlık alanının inşasında, tasarım unsurlarının dramaturjik ve estetik işlevi göz önünde bulundurulmaktadır.

1. Görsel Gösterge Sistemi Olarak Uzamın Mimari Tasarımı

Uzamın mimari tasarımı, bir tiyatro sahnelemesinin gerçekleştiği fiziksel alanın, ortamın ve oyun evreninin manzarasını (görünümü) organize eden en önemli unsurdur. Uzamın mimari tasarımında kullanılan her nesnenin algısal bir değeri vardır. Algısal değerlere sahip nesnelere, gösterge sistemi olarak anlam üretmektedir. Uzamın mimari tasarımının en belirgin hedefi, bir varlık alanı inşa etmektir. Kullanılan her nesnenin ürettiği algısal anlam değeri, varlık alanı içerisinde mevcudiyet kazanır ve seyirci tarafından duyuşal ve sezgisel olarak algılanır, deneyimlenir ve anlamlandırılır. Bu bağlamda uzamın mimari tasarımı, sahneleme için görsel bir estetiğin zeminini oluşturduğu gibi önemli bir iletişim aracı işlevselliğine sahiptir. Çünkü sahnelemenin görsel manzarası, seyircinin tiyatro etkinliği esnasında çoğunlukla ilk olarak etkileşime ve iletişime geçtiği ve algısını manipüle eden yapıdır.

Bir sahneleme için uzamın mimari tasarımında izlenen üç temel yön vardır. Bunlardan ilki, dekor, eşya, aksesuar vb. sahne araçlarıyla inşa edilen tasarımdır. İkinci olarak, tiyatro etkinliğinin gerçekleştirildiği mekâna özgü (site-specific) unsurların yarattığı mimari koşullarıyla yaratılan tasarımdır. Üçüncüsü ise sahne araçlarından soyutlanmış boş uzam (diegetik-sözsöz tasarım) tasarımıdır. Sahne uzamı, sahnelemenin gerekliliklerine uygun nesnelere (dekor, eşya, aksesuar vb.) doldurduğunda, manzara tasarımı sahnelemenin maddi yapısını oluşturur. Eğer sahne uzamı boş veya gösterge yoğunluğundan arındırılmış bir uzam olarak yapılandırılmış ise manzaranın tasarımı soyut bir yapı yaratır. Uzamın mimari tasarımı bu doğrultuda, mutlak bir gerçekliği ya da göreceli, muğlaklığı olan bir varlık alanına işaret edebilir.

Peter Brook'un yaklaşımına göre, hiçbir nesnenin mevcudiyetinin bulunmadığı sahne bir uzaydır. Oyuncu bu boş uzamda hareket etmeye başladığında, artık o uzam seyirci tarafından algılanan ve deneyimlenen belirlenmiş bir uzama dönüşür. Belli bir varlık alanına işaret eder, seyircinin sezgisel algısını ve düş gücünü harekete geçirir ve zihninde maddileşir. Sahnelemenin görsel manzarasını ister boş bir uzam, isterse nesnelere doldurulmuş bir uzam oluştursun, her hâlükârda sahnelemenin temel anlamlarını açığa çıkartır. Örneğin, Shakespeare'in diegetik/sözsözsel tasarımı, seyircinin algısında göreceli de olsa bir ortamı çağrıştıır ve bu çağrışımlar sahnelemenin anlamlandırılması yönünde seyirciye birçok ipucu verir.

Uzamin mimari tasarımı, genel olarak dramatik eylemi görsel bir biçimde sunar ve dramatik aksiyonun anlamını destekler. Burada yönetmenin ve tasarımcının, farklı sahne öğeleri üzerindeki seçimleri önemlidir. Eğer yönetmen mümkün olduğu kadar çok mesajı iletmek için uzamin mimari tasarımını kullanmayı tercih ederse, gösterge yoğunluğunu oluşturacak öğelere sahnelemede yer verir. Robert Edmond Jones'a göre, "Bir dekor sadece güzel bir şey değil, güzel şeylerin bir koleksiyonudur. Bu bir mevcudiyet, bir ruh hali, dramı körükleyen ılık bir rüzgârdır. Yankılar, geliştirir, canlandırır. Bu bir beklenti, bir önsezi, bir gerilimdir. Hiçbir şey söylemez ama her şeyi verir" (Jones: 1987, 26).

Uzamin mimari tasarımını teknik ve estetik yönden etkileyen ve ilişkilendirilen diğer öğeler (1) tiyatro mekânının fiziksel yapısı ve özellikleri, (2) metin ve (3) oyuncudur. Bu öğelerle kurduğu ilişki, tasarımın başlangıç noktasını belirlediği gibi estetik yönünü ve seyirci tarafından algılanma düzeyine de belirlemektedir.

Tiyatro mekânının fiziksel yapısı ve özellikleri: Tiyatro mekânının fiziksel yapısı hakkında bilgi edinmek, tasarım sürecine başlarken gereklidir. Bunun nedeni, tiyatro mekânının tipi ve fiziksel özelliklerinin uzamin mimari tasarımına olan etkisidir. Önceden var olan ya da buluntu bir mekânın kıstasları, tasarım için çeşitli avantajlar ve dezavantajlar sunar. Uzamin mimari tasarımı üzerinde sahip olacağı en belirgin etki, mekânın konfigürasyonu, büyüklüğü ve seyirci ile olan ilişkisidir. Örneğin, çerçeve sahne tipinde manzara tasarlamak, thrust ya da arena sahne tipi için manzara tasarlamaktan farklı olacaktır. Çünkü sahnenin boyutu, döner tabla gibi sahne mekaniğinin mevcudiyeti (veya yokluğu), sahne uzamı ile seyir uzamının fiziksel düzenlemesi ve seyircinin bakış açısı her birinde farklılık gösterdiği için tasarım üzerine alınacak kararları da doğrudan etkilemektedir. Örneğin sahne uzamındaki

küçük ayrıntılar, bin kişilik bir çerçeve sahne tipinde farklı algılanırken, daha samimi seyirci oturma düzenine sahip black box (kara kutu) gibi küçük bir sahne tipinde farklı etkiler yaratır. Stephen Di Benedetto'ya göre, seyircinin sahne aksiyonunu tamamen çevrelediği arena sahne tipinde “dekor ünitelerine yer yoktur [...] tasarım yalın olmalıdır çünkü kütle ve yükseklik görüşü engelleyecektir” (Benedetto, 2012: 20). Arena tipi sahne için seyircinin görüş alanını kapatmamak önemlidir ve bu doğrultuda tasarımcının sahne zemini üzerine çalışması asal hedef haline gelecektir. Ayrıca, seyirci uzamının dik eğimli olan bir tiyatro mekanı içinde bu geçerlidir. Çünkü, sahne zemini önemli bir görsel alan haline geleceğinden, zeminin tasarımına özel dikkat gösterilmesi gerekir. Bu veriler ışığında uzamın mimari tasarımı gerçekleştirilirken, tiyatronun fiziksel yapısı göz önünde bulundurulması gerekir ve tasarım süreci boyunca sahnenin o atmosferde nasıl çalışacağı üzerine düşünülmelidir.

Uzamın mimari tasarımı ve metin: Metnin içerik-biçim ilişkisi, üslubu ve yönetmenin metni yorumlamayış şekli, uzamın mimari tasarımında büyük önem taşımaktadır. Sahneleme boyunca metnin oyuncu tarafından vücuda getirilişiyile uzamın mimari tasarımı arasında simbiyotik bir ilişki söz konusudur, çünkü tasarım tek başına oyunun anlamını inşa edemez. Metnin ya da sözün göstergeleri, uzamın mimari tasarımının belirli bir şeye göndermede bulunmasını destekleyebilir. Sahneleme metninde verilen koşullar oyuncu, metin ve çevreyi bütünleştirir. Bu bağlamda tasarımcının teknik bilgisinin dışında metin hakkında kavramsal araştırma yapması ve yönetmenle iş birliği süreci tasarım anlayışını belirler. Ayrıca yönetmenin, sahneleme metni üzerine tercih ettiği üslupsal özellikler tasarımcının yaklaşımına da yön verir. Örneğin, tasarımın gerçekçi, soyut, minimalist vb. üslubunun zeminini hazırlar.

Uzamın mimari tasarımı ve oyuncu: Oyuncunun fiziksel çevresini belirleyen uzamın mimari tasarımının yapısı, düzeni ve boyutsallığı aynı zamanda oyunculukla ilgili pek çok kararı etkiler. “Oyuncunun, rolünün yorumunu iyi yapabilmesi, kendisini saran atmosferi doğru yorumlayabilmesi ve rolüne katkıyı azami sağlayabilmesi açısından, sahne tasarımının inceliklerini biliyor olması son derece önemlidir” (Aktulay, 2010: 36). Tasarımcılar, zemin kaplamaları, platformların ve basamakların seviyeleri, mobilyaların varlığı (veya yokluğu) ve diğer araçların kullanımına ilişkin tercihleriyle oyuncunun aksiyonunu gerçekleştireceği uzamı düzenler ve betimler. Karakterin yaşam alanını oluşturan tasarım, yaratacağı atmosfer

ve kişileştirmeye olan etkisiyle (sosyolojik, ekonomik ve kültürel) oyuncunun karakteri ortaya çıkartmasını güçlendirebilir ve sahneleme içerisindeki aksiyonunu motive edebilir. Ayrıca, uzamın mimarisinin düzeni, oyuncunun hareketine çeşitli olanaklar sağlar, kolaylaştırır veya engeller. Böylece “oyuncuların birbirine yakın olup olmayacaklarını, dövüşürken birbirlerinin etrafında mı döneceklerini yoksa bir merdivenden aşağıya bakarak mı tartışacaklarını belirler” (Brewster ve Shafer, 2011: 123). Oyunculuk alanını düzenleyen uzamın mimari tasarımının, oyuncunun hareketi, kompozisyonu, diğer karakterlerle olan etkileşimi ve görünürlüğü üzerinde etkisi yüksektir.

Uzamın mimari tasarımı, tiyatro mekânının fiziksel yapısı, metin ve oyuncu ile kurduğu ilişki sonucu hem iletişim aracı hem de gösterge sistemi olarak sahnelemenin gerekliliklerine uygun görsel bir manzara yaratır. Bu doğrultuda uzamın mimari tasarımı, oyun kişinin karakterizasyonuna ve sahneleme evrenine (görsel) ilişkin anlam dizgesi oluşturur. Uzamın mimar tasarımının gösterge sistemi ve iletişim aracı olarak oyun kişinin karakterizasyonuna ve işlevsel özelliklerine bakıldığında:

- Karakterlerin kişileştirmesindeki toplumsal seviyesine ve konumuna (sosyal, kültürel ve ekonomik sermaye) işaret etmek,
- Oyun kişilerinin imajını yansıtmak,
- Oyun kişilerinin yaşam alanlarının alt yapısını oluşturmak ve yaşam biçimlerini göstermek,
- Oyun kişilerine ait bir ide-düşünceyi yansıtmak ve içsel olanı çağrıştırmak ya da açığa çıkartmak,
- Oyun kişileri arasındaki etkileşimi şekillendirmek,
- Oyun kişilerinin sahne uzamındaki edimlerini düzenlemek ve organize etmek gibi işlevsellikleri olabilir.

Uzamın mimar tasarımının gösterge sistemi ve iletişim aracı olarak sahne evrenine etkisine ve işlevsel özelliklerine bakıldığında:

- Sahnelemenin tarihsel sürecini (Antik dönem, Orta Çağ vb.), coğrafi konumunu (ülke veya şehir), aksiyonun geçtiği belirli bir mekânı veya alanı (orman, yatak odası, savaş alanı, saray, kilise vb.) göstermek,
- Günün saatine, yılın mevsimine ve hava koşullarına işaret etmek,

- Aksiyonun geçtiği fiziksel ortamı yaratmak,
- Sahne evreninin ruh hali, duygu durumunu (modunu) ve atmosferini yansıtmak, desteklemek, zenginleştirmek ya da değiştirmek,
- Sahnelemeye yönelik bir ide-düşünceyi yansıtmak ve içsel olanı çağrıştırmak ya da açığa çıkartmak,
- Sahne evreninin dokusunu, geometrik yapısını ve boyutsallığını şekillendirmek,
- Sahne evreninde uygun görünürlüğü ve kompozisyonunu inşa etmek,
- Sahnelemenin türüne, üslubuna işaret etmek,
- Sahnelemenin genel düşüncesini, temasını ve asal biçimini yansıtmak gibi işlevsellikleri olabilir.

Yönetmenin ve tasarımcının hem iletişimsel hem de gösterge sistemi olarak yapacağı tercihler, sahnelemenin seyirci tarafından algılanmasına, anlamlandırmasına ve yorumlamasına yardımcı olmaktadır. Oyun kişinin karakterizasyonuna ve sahnelemenin genel evrenine etkisini ortaya çıkması için üç temel fonksiyon belirleyicidir: (1) yer, zaman ve dönem, (2) atmosfer ve (3) stildir.

Yer, zaman ve dönem: Uzamın mimari tasarımında kullanılan malzemenin stili, modeli ve biçimi, sahnelemenin geçtiği yere, zamana ve döneme göndermede bulunabilir. Yönetmenler sahnelemeye yönelik bu yönde bir anlam dizgesi oluşturmak için dekor ve aksesuar gibi unsurları kullanmaktadır. Özellikle gerçekçi sahnelemelerde tarihsel kesinlik kaygısı, uzamın mimari tasarımını etkilemektedir ve sahnelemeye yönelik kesin bir yer, zaman ve dönem belirlemektedir. Dramatik unsurların dekonstrüksiyon uğratıldığı postdramatik sahnelemelerde uzamın mimari tasarımı için tarihsel-olmayan bir üsluplaştırma yöntemi de kullanılmaktadır. Anakronizm etkisi yaratan böyle bir tercih, farklı yerlerin ve zamanların iç içe geçmesine neden olmaktadır.

Atmosfer: Uzamın mimari tasarımının sahne evrenini ve manzarasını oluşturmak için kullandığı çizgi, biçim, kütle, konum, doku ve renk gibi tasarım ilke ve unsurları aynı zamanda sahnelemenin atmosferini ve ruh halini belirlemektedir. Örneğin, “ağır, koyu, köşeli çizgiler öfkeyi veya baskıyı ifade eder. Hafif, havadar, dolambaçlı çizgiler uçarılığı ifade eder” (Brewster and Shafer, 2011: 123). Sahneleme

metninin atmosferi kasvetli ve temposu ağır olarak tanımlanabiliyorsa, bu, uzamın mimari tasarımının çizgisine, şekline, kütesine, dokusuna ve rengine yönelik ipucu oluşturur.

Stil/Üslup: Uzamın mimari tasarımında yönetmen ve tasarımcı sürekliliği kullanarak sahnelemenin görsel stilini belirler. Uzamın mimarisinin yarattığı görsel stil, sahnelemenin estetik düşüncesinin, asal biçiminin ve içerik-biçim ilişkisinin ortaya çıkmasında önemli bir rol oynamaktadır. Bu yüzden tasarımın başlangıç noktasını stilistik hedef üzerine yapılan seçim belirler. Gerçekçi mi, dışavurumcu mu, minimalist mi, hiper-gerçekçi mi vb. olmalı? Tasarımcı Joseph Mielziner'e göre; "Manzara tasarımcısının başlıca görevi, stil oluşturmaktır (her zaman yönetmenle birlikte). Tanık olmak üzere olduğumuz sunum şekli nedir? Tasarımcı, seyirciyle anında iletişim kuracak ve sahnedeki kişilikler için bir anahtar sağlayacak semboller, ipuçları ve imalar yaratmalıdır" (1965'ten Aktaran Whitmore, 1994: 137).

Bir sahnelemenin stilistik hedefi gerçekçi bir görsel manzara yaratmak ise özellikle aksiyonun geçtiği mekân, dönem ve coğrafi konum gibi verilerin araştırılması gerekmektedir. Örneğin, bir yönetmen Anton Çehov'un *İvanov* adlı eserini gerçekçi bir üslupla sahnelemeyi hedefliyor ise; Lebedev'in evinde geçen 2. Sahne için gerekli seti, mobilyaları ve aksesuarları kullanarak uzamın mimari tasarımını gerçekleştirir. Somut ve gerçek bir yaşamın uzantısı yaratılır ve eylem-uzam-zaman birliğine uyulur. Böylece uzamın mimari tasarımı, mimetik (öykünmeci) bir yaklaşımla seyirciyi tam bir yanılsama içine girmesini sağlayacak işlevselliğe sahiptir. Tiyatronun tarihsel sürecine bakıldığında gerçekçi, doğalcı, izlenimci, dışavurumcu, konstrüktivist, kübist, fütürist, minimalist vb. tiyatro anlayışları, biçem ve yöntemleriyle kendi tasarım yaklaşımlarını beraberinde getirmiştir.

2. Oyuncuya Yönelik Görsel Gösterge Sistemi Olarak Kostüm Tasarımı

Sahnelemenin estetik değerini zenginleştiren, alımlanmasını güçlendiren ve somut ya da simgesel anlamlar taşıdıkları gibi görüntüsel (ikonik) bilgiler ileten kostümler/sahne giysileri, görsel sistemlerin önemli ögelerindedir. Kostüm genellikle seyircinin estetik algısında, oyuncu ve onun oynadığı karakterle kurduğu ilk bağı ve ondan edindiği ilk izlenimi oluşturmaktadır. Oyuncu için "tasarlanan kostümler, oyuncunun fiziksel varlığını ve görüntülerini oluşturur" (Yerdelen, 2019: 105).

Oyuncular tarafından kişileştirilmiş hareket ve jest empoze edilen kostümler, oyuncunun dış görünümüne ilişkin anlam dizgesi oluşturduğu gibi kendine özgü özellikleriyle benzersiz bir gösterge sistemine sahiptir. Sahnelemenin estetik düşüncesini yansıtmaya, sahne uzamını estetikleştirilmiş bir varlık alanına dönüştürme, duyulur bilgi alanı oluşumunu destekleme ve seyircinin estetik algılama düzeyine etki etme açısından genellikle asal bir öge olarak kullanılmaktadır. Ayrıca kostümler, tasarım unsurları (aydınlatma, dekor, ses vb.), dramatik durumlar ve diğer bağlamsallaştırıcı gösterge sistemleriyle kurduğu ilişki sonucunda; sahneleme boyunca deşifre edilmesi gereken çok katmanlı anlam dizgesine sahip güçlü bir anlatım aracına dönüşmektedir.

Sahne giysileri olarak tanımlanan kostümler, estetik amacı ve değeri olan, yaratıcı özne tarafından tasarlanan ve alımlayıcı özne tarafından algılanan estetik bir nesnedir. Yaratıcı özne konumundaki kostüm tasarımcısının, renk, biçim, biçem, stil, silüet, çizgi, doku, kumaş, parlaklık gibi temel tasarım unsurlarından ve ilkelerinden yararlanarak tasarladığı kostümler, sahneleme adına oldukça etkili bir gösterge sistemi yaratır. Alımlayıcı özne (seyirci), estetik bir nesne olan kostümü iki yönlü algılar: (1) fenomenal ve formel özellikleriyle diğer öğelerden bağımsız olarak, (2) fenomenal ve formel özelliklerinin sahnelemeye ait diğer özdeksel öğeleriyle kurduğu ilişki üzerinden algılar. Estetik nesne olarak sahnelemeye dâhil olan kostüm, oyuncunun bedeninde bir varlık alanı oluşturur ve uzamsal-zamansal bir konuma sahip fiziksel nesnedir; ancak, kendinden başka birtakım şeylere işaret etmesi yönünden ideal ve algısal nesne konuma gelebilir. Hatta çağdaş tiyatrodaki Duchamp'ı referans alarak hazır nesne (ready-made) konumundaki giysilere ve Dadaizm'i referans alarak buluntu nesnelere asamblaj, kolaj ve brikolaj (yaptakçılık) gibi teknikleri kullanarak oluşturulmuş kostümlere rastlamak mümkündür.

Estetik önem açısından fiziksel, ideal, algısal ya da hazır/buluntu nesne konumundaki kostümler, sahnelemenin her göstergesi gibi "hem gösteren (katıksız özdeklik) hem de gösterilendir (bir anlam dizgesi içine sokulan öge)" (Pavis, 2000: 203). Kostümün göstergesel kodunu taşıyan oyuncudur ve tasarımcı tüm bu kodları oyuncu aracılığıyla seyirciye aktarma arzusunda. Yönetmen ve kostüm tasarımcısı tarafından kostümlere yüklenen kodlar (iletinin), seyircinin algılama ve anlamlandırma sürecinde sapma olmayacak şekilde tasarlanmalıdır. Sahnelemeye yönelik lokasyon ve hedef kitle tercihleri bu bağlamda önemli bir rol oynamaktadır.

Örneğin; farklı kültürlere ait giysilere sahip bir sahnelemenin, aynı kültüre ait olmayan topluluklar önünde sergilenmesinde, seyirci tarafından kostüme (iletiye) yüklenen anlamın çözümlenmesi ve kod açımı sürecinde sapmalar olabilir. Bahsedilen kostüm göstergelerinin çözümlenmesindeki sapmalara yol açan değişkenler şunlardır: (1) Alımlayıcı öznenin kostümün fenomenal ve formel özelliklerini algılaması için gerekli olan art alan bilgisine sahip olmaması; (2) paradigma ve dizimden oluşan kostüm kodunu çözümlmek için kültürel bir arka plana ve sermaye birikimine sahip olmaması; (3) gündelik deneyiminden ve toplumsal alışkanlıklarından kaynaklı kostümün ürettiği göstergeleri algılama, yorumlama ve anlamlandırma sürecinin farklı olması; (4) farklı etnik kökene ya da coğrafyaya ait simgesel referansları içeren kostümlerin alımlayıcı özne tarafından hiç ya da doğru algılanamaması ve anlamlandırılmaması, (5) kostümün taşıdığı iletiyle diğer bağlamsallaştırıcı gösterge sistemleri (lingustik, proksemik, jest, mimik, ışıklama, sahne uzamının mimarisi vb.) arasında kurulan ilişkideki oran, birlik, denge ve uyumun olmaması ve göstergelerin bulanıklaşması. Barthes bu değişkenliğin ve belirsizliğin en aza indirgenmesi için şu ifadeleri kullanmaktadır: “iyi bir tiyatro kostümü, göstergelerini parazite çevirmeyecek kadar yeterli malzemede, somut ve şeffaf olmalıdır” (Barthes, 1972: 49).

Görüldüğü üzere belli bir bildirisi olan ve dizgeli bir göstergeye sahip kostümler, bir söylemi içinde barındırır ve göstergebilimsel (semiyotik) metindir³. Barthes her anlamlı dizgeye sahip olan nesneyi eğretisel anlamda metin olarak ele alır ve ona göre kostüm bir tür metin özelliği taşımaktadır: “Kostüm bir tür yazıdır ve onu aşan bir amaca hizmet eden bir araçtır” (Barthes, 1972: 49). Dolayısıyla seyircinin algılama, yorumlama ve anlamlandırma süreci, kostümün ürettiği kodları ve göstergesel işaretleri bir metin gibi okumasıyla gerçekleşir. Tasarımcı ve yönetmen, estetik nesne haline getirdiği kostüm ile seyirci arasındaki bu iletişim modelini giysilerarasılık (intervestmentalite) yöntemiyle kurar. Çünkü seyirci kostümü bir metin gibi okuması sırasında, gündelik (herhangi bir dönem veya moda) giysiler arasında ikili ilişki kurar. Zihninde gerçekleşen çağrışımlar ve kod açımı sonucu anlama ulaşmaya çalışır. Sahne

³ Barthes, *Elements of Semiology (Göstergebilimin İlkeleri)* ve *The Fashion System (Moda Dizgesi)* kitaplarında giysi ile kostüm arasında Saussure’ün dil/söz ayırımına atıfta bulunarak yaptığı ayırımı giysiyi dile kostümü ise sözcüye karşılık geldiğini iddia eder: “bireyle toplum arasında bağ kuran giysi (dile karşılık gelir) toplumsal bir uzlaşmaya; giyinme, bir edime ve kostüm, bir sözcüye karşılık gelir” (Aktulum, 2019: 8). Barthes’in kostümün bir sözcüye karşılık geldiği ifadelerinden yola çıkarsak, kostümü görsel ve semiyotik bir metin olarak ele alabiliriz.

uzamında yaratılan kurmaca dünyadaki kostüm-oyuncu ilişkisi, tıpkı gündelik yaşamdaki insan-giysi ilişkisiyle benzerlik göstermektedir. Bu çerçevede bakıldığında gündelik giysiler ile tiyatrodaki kostümler arasındaki hem formel hem de fenomenal bağlamda giysilerarası ilişkiler söz konusudur. Oldukça güncel olan giysilerarasılık (intervestmentalite) kavramını Thomas F. Broden ilk olarak, *Le Tissu comme Texte: l'Intertextualité de la Mode Vestimentaire (Metin Olarak Kumaş: Giysi Modasında Metinlerarasılık)* adlı makalesinde açıklamaktadır. Broden, giysilerarasılık kavramının çerçevesini oluşturmak için, dilbilimcilerin edebi analiz yöntemlerinin geliştirilmesi açısından önerdikleri metinlerarasılık kavramından yola çıkmaktadır. Özellikle *Metnin Hazzı* adlı kitabında metni, bir kumaş, dokuma, örgü olarak tanımlayan Barthes'in ve Jean Ricardou'nun "bir metin, kumaş gibi örgüdür ve iç içe örülmüş iki söylemsel ilişkinin kesişimidir" (Broden, 2008: 390) düşüncelerinden esinlenir. Broden, Barthes ve Ricardou'nun metin metaforunu tersinleyerek, kumaşı bir metin gibi okuma yoluna gitmiş ve giysiyi metinlerarasılık görüngesinde incelemiştir. Metinlerarasılık üzerine yapılan tüm tanımlamaları giysi alanına aktaran Broden makalesinde: "Bir kostüm, bir giyim kuşam ağı içinde geliştirdiği başka bir kostüme atıfta bulunarak ikili olarak algılanabilir mi?" sorusu üzerinden giysilerarasılık kavramının temelini oluşturur. Ona göre, "her giysi kendinden önce gelen ya da çağdaşı diğer giysilerin özümsemesi, dönüştürülmesidir ve onlarla ikili ilişkiler içerisindedir" (Broden, 2008: 390). İki giysi arasında kurduğu ilişki tıpkı metinlerin arasındaki kesişme noktasını imleyen ilişkilere benzetmekte ve bu ilişkileri göstergelerarasılık kapsamında özel bir alana sahip giysilerarasılık olarak tanımlamaktadır. Broden'in bahsettiği üzere, tiyatro sahnelemeleri için tasarlanan kostümlere bakıldığında kendi ötesinde referans durumuna getirilen başka giysilere (gönderge-giysi) göndermede bulunur. Geçmiş çağlara ya da günümüze ait gönderge-giysiyi anıştırma (örtük), alıntı (açık) ve türev ilişkisine dayanan pastiş/öykünme, parodi/yansıma, alaycı dönüştürüm gibi giysilerarasılık yöntemleriyle sahne giysisi olarak tekrardan üretilir. Örneğin, tarihsel kesinlik kaygısıyla sahnelenmesi planlanan bir Shakespeare oyunu için kostüm tasarımcısı, referans aldığı dönemin kraliyet ailesinin, soylularının ve komutanlarının giysilerini alıntılama ya da pastiş yöntemi kullanarak sahne kostümlerini tasarlamaktadır. Ayrıca dönüştürülen, taklit edilen ya da uyarlanan giysiler göndermede bulunduğu kaynak giysinin biçimsel formlarını alıntılama ile yetinmez, o giysinin kültürel kodlarını ve temalarını yeniden canlandırır

ve kendi içerisinde eritir. Seyircinin bu ikili ilişkileri kurabilmesi için kaynak giysiye dair bilgi birikime ve gerekli olan kültürel sermayeye sahip olması gerekir.

Tiyatro kostümlerinin sahneleme aşamasındaki işlevselliğine bakıldığında, iki temel misyona sahip olduğu görülmektedir: oyun kişinin karakterizasyonunu oluşturmak ve sahneleme evrenine ilişkin anlam dizgesini güçlendirmek. Bir karakterin giydiği giysiler en temel fonksiyonu olan örtünmekten öte şeylerdir, çünkü kostümler seyircinin sahnelemeye yönelik merak ettiği birçok soruya cevap verir. Öncelikle “seyirciye, daha oyuncu bir satır bile söylemeden, karakteri tanıma olanağı verir” (Benedetto, 2012: 113). Bazen oyunun diyalogunda yer almayan bilgileri taşır, bir anlamda oyuncunun ve sahne evreninin sessiz tercümanıdır. Kostümler, “seyircinin karakteri yönetmenin gözünden okuyabilmesinin başka bir yoludur” (Crist, 2014: 7). Kostümün iletişim aracı olarak oyun kişinin karakterizasyonuna etkisine ve işlevsel özelliklerine bakıldığında:

- Karakterlerin cinsiyeti, mesleği, sosyo-ekonomik koşulları, sosyal statüsü ve etnik-ulusal özellikleri hakkında bilgi vermek,
- Karakterlerin duygu durumunu, ruh halini ve psikolojik durumunu yansıtmak, desteklemek ya da değiştirmek,
- Oyun kişinin görünümünü değiştirmek,
- Yardımcı karakterler ile ana karakterleri ayırmaya ve karakterler arasındaki ilişkiyi sezdirmeye yardım etmek,
- Oyun kişilerinin yaşını veya oyunun öyküsünün yayıldığı sürede oyun kişilerinin yaşlarındaki değişimleri göstermek,
- Karakterin feminen veya maskülen görünümüne işaret etmek gibi işlevsellikleri olabilir.

Kostüm tasarımcısı, seyircilerin, kostümler üzerinden karakterlerin kişisel özellikleri hakkında yargıda bulunabileceğini unutmamalıdır. Metni derinlemesine inceleyerek, karakterlerin kişiliklerini yansıtmak ve tanımlamak için kostümleri kavramsallaştırır. Her bir karakterin doğasını ortaya çıkartmak amacıyla kostümler ne kadar nitelikli ve ifade gücü yüksek ise dramatik durumun seyircideki etkisini artırır ve seyirciyle etkili bir iletişimin kurulmasını sağlar. Sahne uzamında karakterin cisimleşmesi, oyuncunun içinde bulunacağı yaşamı destekleyen kostüm sayesinde inşa

edilir. Bunun için tasarım unsurları olan renk, doku, desen, kumaş, biçem ve ton tercihleri oyun kişilerinin sosyal, psikolojik ve duygusal durumunu cisimleştirir; gerekli görsel simgeleri ve kodlamayı sağlar; karakterlerin kimlik, sınıf ve aralarındaki bağları betimler ve böylece seyircinin sahne uzamındaki güç ilişkilerini, aksiyonu ve dramatik durumu anlamasını kolaylaştırır. Bu doğrultuda “oyuncular için kostüm, karakterin dışavurumudur” (Yerdelen, 2019: 106). Her şeyden önce, kostümlerin onları giyen karakterlere ve içinde buldukları duruma uygun olması gerekir. Genel olarak karakterlerin psikolojik durumunu ve ruh halini kostüm tasarımındaki renk şemaları belirler. Çünkü seyircinin oyuncu hakkındaki ilk izleniminde en güçlü tepkiyi kostümün rengi belirler ve kostümün rengi seyirci için referans noktası oluşturur: “Kostümün rengi, öncelikle sahnede görülenin görsel bir ögesi olmakla birlikte, renklerin kodlanmış sembollerini de içine alır. Böylece karakterin bir parçası olan kostüm, dramatik durumu tanımlar” (Ubersfeld, 1999: 16). Renk şeması ve rengin nitelikleri (ton, yoğunluk, değer, sıcaklık), karakterlerin enerji seviyesini, duygu ve psikolojik durumunu, yaşını çağrıştırmaya ve betimlemeye yardım eder.

Kostümler, seyircinin, karakterlerin yaşamlarına yönelik çeşitli yorumlar yapabilmesi konusunda öneme sahiptir. Seyirci açısından karakterin kim olduğu sorusuna yanıt veren kostümler, karakterin toplumsal çerçevesini, konumunu ve kişisel tutumlarını belirler. Örneğin, meslek gruplarına ait üniformalar karakterin doktor mu, hemşire mi, polis mi, asker mi ya da hizmetçi mi olduğunu yansıtır. Dahası sosyal sınıfını (işçi sınıfı mı yoksa soylu sınıfı mı olduğunu), etnik-ulusal kimliğini ve dini özellikleri ortaya çıkartır. Dolayısıyla kostümler oyuncunun sahneye taşıdığı karakteri geliştirir, onun yaşantısına yönelik bir yorum katar ve birçok özelliğini pekiştirir.

Kostümün oyuncunun bedenindeki bir diğer ifade gücü cinsel kimliğe ilişkin gösterge oluşturmasıdır. İnsan popülasyonunda tanımlanmış cinsiyetlerin giysileri sıkı bir şekilde birbirinden ayrılmıştır. Özellikle renklere dayalı (örneğin; mavi renk erkek çocuklar, pembe renk ise kız çocuklar ile bağdaştırılır) tanımlanmış cinsiyet algısı yaygın bir kabullenıştır. Bu ayrılık ve kabulleniş biyolojik kaynaklı olmaktan çok kültürel evrimin bir sonucudur. Tiyatro sahnelemesinde de role uygun bir biçimde kostüm, karakterin cinsiyetini (ya da oyun sürecinde kılık değiştirerek cinsiyet değişikliği) vurgulayabilir; karakterin cinsel yönelimini görünür hale getirilebilir; maskülen ya da feminen bir tavır takınmasına destek olabilir. Kostüm tasarımcısı karakterin doğru betimlenmesi ve seyircinin karakter hakkında doğru bilgiler

edinebilmesi için görünüşünü cinsel kimlik çerçevesinde incelikle işlemelidir. Renk, kumaş, desen, biçem ve model karakterin cinsel kimliği üzerinde anlam dizgesi oluşturacağı gibi kostüme eklenecek aksesuarlar etkiyi güçlendirebilir.

Kostüm, karakterlerin birbirleriyle nasıl ilişki içinde olduklarının imasında bulunabilir. Kostüm tasarımındaki renk şemaları, karakterler arasındaki uyumlu ilişkileri (uyumlu renkler aracılığıyla) veya düşmanca ilişkileri (çakışan veya zıt renkler aracılığıyla) göstermek için de kullanılabilir: “Aynı renkte kostümü olan iki karakter arasındaki paradigmatik ilişki, bu sayede daha da belirginleşir” (Ubersfeld, 1999: 16). Örneğin, savaştan aile gruplarının olduğu *Romeo ve Juliet* oyununda; aynı aileye mensup kişilerin kostümlerindeki kumaş, renk, doku, çizgi, biçem gibi unsurların benzerliği veya rakip aile üyelerindeki zıtlığı; karakterler arasındaki ilişkileri ortaya çıkartmaya ve karakterleri birbirlerinden ayırtmaya yardımcı olur.

Gerçek bir beden aracılığıyla taşınan kostümler, kurmaca bir kişiliği yansıtır ve “beden giysiyi taşıdığı kadar, giysi de bedeni taşır” (Pavis, 2000: 205). Dolayısıyla kostüm oyuncunun bedenini şekillendirir. Oyuncunun postürünü, görünüşünü, tanımlanabilir silüetini ve tavrını oluşturma aşamasında etkili bir araç olarak kullanılır. Barthes, kostümün olumlu işlevlerinden biri olarak; “oyuncunun insani yapısını desteklemesini, bedensel doğasını algılanabilir, belirgin ve mümkünse etkileyici kılmasını” (Barthes, 1972: 48) vurgular. Oyuncunun kusurlarının gizlenmesi, postür bozukluklarının düzeltilmesi, kilolu ya da zayıf gösterilmesi yoluyla silüeti değiştirerek seyirciye karakter hakkında bilgi aktarılır. Örneğin korseleme, tanımlanabilir bir silüet yaratır ve oyuncunun postürünü, jestlerini ve yürüyüşünü değiştirir. Kostüm oyuncunun mükemmel olmayan bedenini şekillendirdiği gibi role uygun olacak şekilde postürünü deforme etmek ya da silüetini manipüle etmek için de kullanılabilir.

Bazı sahnelemelerde oyun kişinin; eylem kapasitesini belirleyen, hareketlerine yön veren, bedenini maskeleyen, tipini belirleyen, silüetini ve görünüşünü değiştiren kostümler anlatım tekniği olarak da kullanılmaktadır. Antik Yunan, Japon (Kabuki, No, Kyōgen), Çin (Pekin Operası), Hint (Kathakali), Comedia dell’Arte gibi geleneksel tiyatrolarda, çağdaş fiziksel tiyatro (Jacques Lecoq’un Bufon ve Clown gibi dramatik biçimler) ve maske tiyatrosunda (Mummenschanz Tiyatrosu’nun gerçeküstü maskeleme tekniği vb.) anlatım tekniğini belirleyen işlevselliğe sahiptir. Commedia dell’arte de kullanılan maskeler, kostümler ve kostümün tamamlayıcı unsurları (şapka,

ayakkabı, peruka vb.) simgesel-dramatik anlamlar taşır ve belirli bir tipin göstergesini oluşturur. Oyuncunun kendine ait fiziksel kimliğini ortadan kaldırır, bedenini maskeler ve belirli bir kişiliğin eylem kapasitesini ve beden formunu dayatır. Bedenin silüetini ve estetik görünüşünü değiştirerek deforme hale getirir ve eylemin grotesk yapısını destekler. Benzer bir şekilde Lecoq'un bufonlarında, deforme edilmiş, şişmiş veya çarpıtılmış bedenler kostüm aracılığıyla inşa edilir. Oyuncu, kocaman popoları, göğüsleri, göbekleri ve memeleri ile kendi bedenlerinin dayattığı sınırları aşar ve deforme edilmiş yapay, öteki bedenin anlatım biçiminden yararlanır. Bufonların, kostüm tarafından maskelenmiş ve dönüştürülmüş yapay bedenleri birbirinden farklıdır ve simgesel-dramatik anlamlar taşır.

Tasarımın temel unsurları ve ilkelerinin etkisiyle kostümler, sahnelemenin geneline yönelik anlam dizgesi oluşturur, estetik değerini zenginleştirir ve sahnelemenin estetik düşüncesini inşa etme aşamasında etkili bir öğedir. Kostümün iletişim aracı olarak sahne evrenine etkisine ve işlevsel özelliklerine bakıldığında:

- Sahnelemenin coğrafi konumunu ve gerçekleştiği yeri, tarihsel periyodunu, günün saatini, yılın mevsimini ve hava koşullarını göstermek,
- Sahnelemenin ruh halini, duygu durumunu ve atmosferini yansıtmak, desteklemek, zenginleştirmek ya da değiştirmek,
- Uzam-zaman-eylem-ışık bütünlüğü içerisinde sahnelemenin genel düşüncesini, temasını, türünü ve asal biçimini yansıtmak,
- Sahne evreninin görsel kompozisyonunda denge ve simetri ya da zıtlık ve asimetri sağlamak gibi işlevsellikleri olabilir.

Tiyatroda seyircinin, uzam-zaman olgusunu algılamasında kostüm tasarımının stili ve biçimi belirleyici faktördür. Kostümün estetik stili, sahnelemenin tarihsel dönemini ve öykünün yayıldığı zamanı açığa çıkartır. Tasarımcı metni analiz ederken zamana ilişkin bulguları tespit eder, çünkü her dönemin giysisi farklı karakteristik özellikler taşır. Bağlantılı olarak kostümün stili ve biçimi, sahnelemenin ortamına zemin oluşturur ve oyunun çağdaş mı yoksa bir döneme mi ait olduğu sorusuna cevap verir. Kostümün dönemsal estetik stil ve biçimi yönetmenin oyunu yorumlamasına bağlı olarak değişkenlik gösterebilir. Dramatik sahneler genellikle belli bir tarihsel döneme yerleştirilirken, bu durum postdramatik sahnelerde farklılık gösterebilir. Sahne eyleminin, kostüm aracılığıyla tarihsel-olmayan bir şekilde

üsluplaştırılması, belli bir tarihsel döneme işaret etmeyen ya da iç içe geçmiş dönemlere işaret eden göstergesel özellikler oluşturur. Dramatik unsurların dekonstrüksiyona uğratıldığı postdramatik sahnelemelerde kostüm anakronizm etkisi yaratabilir. Kostüm üzerinde bu etki, farklı dönemlere ait stil ve biçimleri anırtırma, pastiş, parodi gibi yöntemler kullanılarak yaratılır. Aziz Çalışlar, kostüm tasarımında sahnelemenin tarihsel sürecine yönelik olasılıkları şu başlıklar altında incelemektedir: “1. Sahne giysisi, oyunun geçtiği çağın giysisidir; 2. oyunun yazıldığı çağın giysisidir; 3. oyunun bağlanmak istediği çağın giysisidir; 4. tarihsel-olmayan bir üsluplaştırmadır; 5. bugünkü çağa uygun giysisidir” (Çalışlar, 1993: 108). Sahnelemenin estetiğine bütünleşik olarak kostüm tasarımının bu beş olasılığı içerir.

Kostümler oyunun içeriğine ilişkin dramaturjik önem taşır ve drama türlerine göre değişkenlik gösterebilir. “Özellikle, Antik Yunan’da tragedya giysileri ile komedyaya giysileri birbirinden temel ayrılıklar taşımaktaydı. Tragedyada sahne giysisi görünüşü abartmak, görkem ve yücelik kazandırmak amacını güdüyor; bunun için de uzun giysiler, abartmaya yarayacak peruka, maske ve nalınlar kullanılıyordu. Komedyada ise, bunun tam tersine, sahne giysisi, gülünç bir görünüş yaratmak içindi; doldurulmuş kısa giysiler giyilir, komedyaya özgü maskeler kullanılır, kırmızı deriden phallus takılırdı” (Çalışlar, 1993: 106). Günümüzde Antik Dönemin metinleri sahneye taşınırken, çağdaş yönetmenler de bu yöntemlerden yararlanır ve drama türünü belirtmede kullanır.

Sahne evreninin estetik eğilimi, görüntüsel imgesi, biçemi, teması ve sahne plastiğinin kompozisyonu açısından kostümün sahne ışıkları altındaki ve uzamın mimari tasarımı içerisindeki etkisi belirleyicidir. Dahası sahnelemenin her bir ögesiyle birlikte çalışır ve uzam, zaman, eylem ve ışık bütünlüğü içerisinde anlamlı bir işleve sahiptir. “Giysi bir uzamı doldurur ve oluşturur, bunu en azından devinimleri içerisinde bedeni ortaya koyma biçimiyle yapar” (Pavis, 2000: 2007). Bu bağlamda kostümün işlevsellik kazanabilmesi için denge, karşıtlık, orantı, uyum, birlik, ritim, vurgu gibi sahnelemenin kompozisyon ilkelerine uymak zorundadır. Metindeki düşünceleri maddi hale getirmek ve sahnelemenin görsel dramaturjisinin seyirciyi etki altına alabilmesi için uzamın mimarisi ve kostüm birlikte çalışır. Çünkü kostümler dekora eklenen unsurdur ve sahne uzamına renk katmanı ekler. Kostüm tasarımındaki renk şeması, estetik açıdan sahne evrenine uygun, bütünlüklü ve dengeli bir kompozisyon oluşturur ya da zıtlık meydana getirir ve anlatıda vurgu yapmak için

güçlü bir araçtır. Barthes'e göre sahneleme için; "kostüm ve sahne uzamındaki uyum belki de birinci yasadır. Kostüm ve ortam arasındaki bağlantı ne kadar organik olursa, kostüm o kadar iyi anlaşılır. Kostüm belirttiğimiz bazı parazitleri (göstergelerin bulanıklığını) barındırıyorsa, manzarayı bozduğu, kaba, keyifsiz, saçma görüldüğü hemen görülecektir" (Barthes, 1972: 48-49). Bu uyumu sağlamak ve sahnelemenin genel atmosferini yaratmak için kostümün renk şeması, ton dengesi ve biçemi belirleyici faktörlerdendir.

Sahnelemeye uygun görünürlüğü sağlayan ve kompozisyonu güçlendiren ışıklandırma tasarımı, kostümün dış hatlarını ortaya çıkarır, kostüme derinlik ve üç boyutlu nitelik kazandırır. "Kostüm tasarımı bir boşlukta var olmaz. Oyuncular kostümü bir sahne düzeni içinde giyerler ve sadece ışık efektleriyle görünebilirler. Kostüm tasarımcısının giysiler için seçtiği kumaşlar, renkler ve dokuların görünüşünü ışık değiştirebilir. Kostüm karakteri biçimlendirir, ışıklandırma karakterin giydiği elbisenin özelliğini ortaya çıkarır" (Benedetto, 2012: 140). Kostüm ile sahne ışığı arasındaki bağlantı kostümün rengi, deseni, dokusu, kumaşı, stili ve parlaklığı ile ilgilidir ve bu unsurlar üzerindeki etkisi oldukça yüksektir. Dolayısıyla sahne ışıklandırmasında kullanılacak renk filtreleri; "giysi renklerini, desenlerini kuvvetlendirecek ve belirginleştirecek şekilde tasarlanmalıdır" (Uyan, 2008: 98). Çünkü seyirci duyuşal olarak sahne ışıklandırmasının ortaya çıkardığı renkleri algılar ve tepki verir. Örneğin, "yoğun ışık gördüklerimizi (kostümleri) düzleştirir ve düşük yoğunluklu ışık renk ve doku hissini azaltır" (Durbin, 2023: 40). Işıklandırma ve kostüm arasındaki denge sahne evreninin kompozisyonunu oluşturur.

Kostüm tasarımının, sahnelemenin genel üslubunu ve estetik yönünü oluşturmak amacıyla farklı uygulamalarına, biçimlerine ve işlevselliklerine rastlamak mümkündür. Aziz Çalışlar (1993:107); kostüm tasarımlarının dramaturjik işlevle olduğu kadar, tiyatro estetiği işleviyle de yükümlü olmuş, sanat akımları doğrultusunda özel bir biçimsel plastik uygulamaları haline geldiğini belirtmektedir. Çağdaş tiyatro pratiklerinde kostüm tasarımındaki üslupsal özellikleri altı başlıkta toplamak mümkündür: (1) Gerçekçi-doğalcı, (2) Karşı Gerçekçi ve Soyut, (3) Epik (Brechtien), (4) Yoksul sanat (Art Povera), (5) Minimalist ve (6) Biçimci tasarım anlayışıdır.

3. Görsel Gösterge Sistemi Olarak Işık Tasarımı

Tiyatro sahnelerinde ışık, sahnelemenin estetik düşüncesini yansıtmaya, sahne uzamını estetikleştirilmiş bir varlık alanına dönüştürme, duyulur bilgi alanı oluşumunu destekleme ve seyircinin estetik algılama düzeyine etki etme açısından kritik bir rol oynayan senografik bir malzeme olarak kabul edilmektedir. Tiyatro sahnelerinde; “gerek aydınlatma-karartma, gerekse renkler yoluyla estetik verileri ortaya çıkarabilmek için ışıklamaya gereksinim vardır” (Uyan, 2008: 32). Işıklamanın sahnelemedeki en temel gücü, uzamın görünürlüğünü ortaya çıkartması, seyircinin ne gördüğüne ve nasıl gördüğüne karar verme yetisine sahip olmasıdır. Teknik ve estetik yönden, oyun, oyuncu, dekor, giysi ve biçemi vurguladığı için tüm öğelerle ilişkilidir. Bu nedenle sahneleme içerisinde anahtar bir konuma sahiptir, “çünkü onu görsel olarak var eder ve belirli bir atmosfer vererek görsel öğeleri birbirine bağlar ve renklendirir” (Pavis, 2000: 222). Işık tasarımı sayesinde uzamda yaratılan renk, vurgu, gölge-ışık, derinlik, perspektif ve üç boyutlulukla sahnelemeye ait içerik ve biçim arasındaki ilişkiler kurulur. Ayrıca ışıklama, sahnelenen oyunun anlatım olanaklarını, plastik değerini yükseltir ve böylece estetik algılama düzeyini ortaya çıkartır. Dolayısıyla seyirciler üzerinde derin bir etki yaratan bir anlatım aracıdır.

Aydınlatma tasarımcısı genellikle mizansen içinde birliği sağlamayı hedefler ve diğer tasarımcıların çalışmalarını birleşik bir mega-işaret sisteminde birleştirme aracı olarak sanatını kullanır. Yönetmen ve aydınlatma tasarımcısı ışığın kontrol edilebilir (denetlenebilir) niteliklerini manipüle ederek seyircinin algılaması ve alımlaması için çeşitli gösterenler yaratır. Işığın manipüle edilmesinin amacı, sahne uzamında görünürlük yaratmak, seyircinin dikkatini yönlendirmek ve oyunculara, kostümlere ve dekora biçim vermektedir. Işığın nitelikleri, fiziksel özellikleri ve insanlar üzerindeki psikolojik etkileri göz önünde bulundurularak uzamın ve insan formunun biçimlenmesi sağlanmaktadır. Işığın manipüle veya kontrol edilmesinin dört yolu vardır: (1) yoğunluk, (2) dağılım, (3) renk ve (4) hareket. “Ancak bu ilkelerin gözetilmesi sonunda sahnedeki ışıklamada denge, oran, vurgu, ritim, uyum, renk ve karşıtlık gibi ışıklama dili öğeleri sağlanabilir” (Çalışlar, 1993: 116-117).

Yoğunluk (Intensity): Işığın parlaklık derecesi olarak tanımlanmaktadır. “Sahneye veya oyuncuya ulaşan ve çarpan ışığın gerçek miktarı veya parlaklık

düzevidir” (Gillette, 2013: 347). Burada söz konusu olan ışık kaynağının güç ölçüsüdür ve buna bağılı olarak sahne uzamına etkisidir. Işığın yoğunluğu loştan parlaklığa kadar değışebilir: “bir mumun titrek ışığından atomik bir tepkimenin büyük patlamasına kadar” (Benedetto, 2012: 143). Yönetmen sahnelemenin tamamı için tek bir yoğunluk derecesi terciğinde bulunacağı gibi, her an için özel olarak ışığın yoğunluğunda değışimler gerçekleştirilebilir. Buradaki temel ilke, insan (seyirci) gözünün herhangi bir kompozisyon içine çekilmesine dayalıdır, çünkü yoğunluk sahnede bir dikkat alanı inşa etmek için ışığın güçlü bir niteliğidir. Işık yoğunluğunun seviyesi ne olursa olsun seyircinin odağında ve estetik algılamasında fiziksel konumuna bağılı olarak öznel veya görel bir etki yaratır: “Seyircilerin sahne uzamına farklı mesafelerde oturdukları için, ışıklandırmayı aynı yoğunluk derecesine sahipmiş gibi algılamayabilirler” (Whitmore, 1994: 161). Ayrıca ışığın yoğunluğu sayesinde inşa edilen görsel algı alanının etki düzeyi; nesnelere veya kostümün rengine, ışığı yansıtma derecesine, uzamda kapladığı alana ve seyirciye mesafesine bağılıdır.

Dağılım (Distribution): Birkaç unsuru ifade eden genel bir terimdir: (1) ışığın bir alana, aktöre veya nesneye yaklaşma yönü, (2) ışığın kapladığı alanın boyutu ve şekli, (3) ışığın kalitesi (netliği, keskinliği veya yumuşaklığı) ve (4) ışık kaynağının yerleşimi ve konumu. Sahne ışıklandırmasında, tasarımcılar herhangi bir renkte, miktarda ve parlaklıkta olan ışığın nereye gittiğini ve zemindeki yayılma tarzını kontrol etmek isterler. Işığın yönü ve açısı ışık kaynağının monte edilebileceği yerlerle bağılantılıdır. “Aydınlatma araçları tiyatrunun hemen hemen her yerine monte edilebilir: oditoryumda, sahne zeminine (ramp ışıkları), üzerine, dikey veya yatay ışık köprüsüne yerleştirilebilir” (Brockett, Ball, Fleming and Carlson, 2016: 445). Dikkatlice planlanmış bir ışık dağılımı, sahne ışıklandırmasının genel yönleri olan ön, arka, yan, alt veya üst ışıklandırmayı ayrı ayrı veya çeşitli kombinasyonlarda kullanmasına olanak tanır. Her birinin aydınlatılan nesnenin modellenmesi üzerinde bir etkisi vardır.

Sahnelemenin türüne ve tarzına bağılı olarak, aydınlatma kompozisyonları, oyuncuyu öne çıkaran birincil ışık yönüne, gölgeleri ve gölgeli alanları diğer açılardan dolduran ek ışığa sahiptir. Oyuncuların yüzleri genellikle seyircinin odak noktası olduğundan, ön ışık kullanılan birincil ışıktır. Gölgeleri yok etme ve görsel olarak bir nesnenin iki boyutlu olarak algılanmasına neden olur. Yan ışık, nesnenin kenarını vurgular ve görsel olarak uzamasına neden olur. Dansta, seyircinin odak noktası uzamda hareket eden oyuncunun bedeni olduğundan, yan ışık önceliklidir. Üst ışık,

başın üst kısmını, omuzlarını vurgular ve bir figürü görsel olarak kısaltır. Arka ışık, bir nesneyi halo (hale) etkisi yaratma eğilimindedir ve sahnede nesnelerin silüetlerini gösterir. Böyle bir aydınlatma dramaturjisi, sahne uzamında gizemli, gerilimli veya ürkütücü bir atmosfer yaratır. Bununla birlikte yüz ifadesi, kostüm dokusu, nesnelerin rengi ve makyajın bir belirteç olarak kullanımı da kaybolur. Sahne ışıklamasında, oyunculara ve sahne uzamına boyut ve şekil vermek için birçok farklı açıdan gelen ışık kullanılır ve sahneleme esnasında ışığın yönü ve dağılımı defalarca kez değiştirilebilir. Böylece sahne uzamındaki gösterenler de sürekli olarak değişebilir.

Renk (Color): Işıklama tasarımında, sahnelemenin estetik verilerini ortaya çıkaran en önemli faktörlerden biri renk kullanımınıdır. Sahnelemede farklı renklerle yaratılacak etki önemlidir, çünkü ışık spektrumunda yer alan renkler duyulur bilgi alanını doğrudan etki eder. Sahnelemenin mizansenini değiştirebilir, atmosferini, ruh halini ve duygu durumunu belirleyebilir. Aynı zamanda renkli ışığın seyircinin üzerinde psikolojik ve duygusal bir karşılığı vardır. Tasarımcı ışık renklerini, sahnelemenin genel düşüncesine ve asal biçimine uygun olacak şekilde seçmesi gerekir. Işığın rengi geniş bir yelpazeden oluştuğu için (soğuktan sığağa, donuktan parıldama vb.), ışık tasarımcısı gösterge olarak birden fazla renk seçeneğine sahiptir. Işık tasarımında rengin üç farklı görünümsel özelliği bulunmaktadır: Rengin niteliği (mavi, kırmızı gibi dalga uzunluğu), rengin doygunluğu ve rengin parlaklığıdır. Işığın rengindeki görünümsel özellikler sahnelemede bazı göstergelerin oluşmasına zemin hazırlamaktadır. Örneğin; “fars ve komedi için sıcak, parlak renkler ve trajediler için soğuk ince renkler seçilir, ancak bu olasılıklar neredeyse sonsuzdur” (Whitmore, 1994: 162). Ayrıca, sahnede renklerin kültürlerde taşıdıkları anlamları da kullanılabilir. Örneğin, siyah renk ölüm; kırmızı renk kan, sıcaklık ve cinsellik; mavi renk su, hava ve soğukluk göstergesi oluşturabilir.

Modern dönemde ışığın renkleri üzerine en ciddi çalışmaları gerçekçi akımın Amerikalı temsilcilerinden David Belasco yapmıştır. Belasco, gerçekçi gün batımı ve oyunun atmosferine uygun ışık tasarımı için serigrafi ve renkli jelatinler kullanmıştır. *The Girl of the Golden West* sahnelemesinde; Sierra Nevada dağları üzerinde bir Kaliforniya gün batımını andıran yumuşak, değişken renklerini yakalayabilmek için üç ay deney yaptığını ifade etmektedir. Sahneleme için dekorun minyatür maket halini tasarlayarak, ışık tasarımcısıyla birlikte gerçekleştirdiği deneyleri şu sözlerle aktarmaktadır: “Işık tasarımcımın oyuna aşına olduğunda ve fikirlerimi iyice

kavradığında, beyaz ışığa çeşitli tonlarda jelatin geçirerek renklerimiz geliştirmek için çabalıyoruz. Her gece sahnelerin yorumlanmasına yardımcı olmasını amaçlayarak renk veya atmosferik efektler elde etmek için birlikte deneyler yapıyoruz” (Belasco, 1919: 55-56). Ona göre, bir sahnelemenin üretiminde oyunun ruh halini ve duygusunu aktarmakta ışığın rengi oldukça etkilidir, çünkü “bir şarkının sözleri için müzik ne ise, drama için de ışık odur” (Belasco, 1919: 56). Çağdaş sahnelemelerde birçok yönetmen ve ışık tasarımcısı ışığın rengini estetik ve anlatım aracı olarak kullanmaktadır.

Hareket: Işık tasarımında hareket, görsel çeşitlilik ve görsel ilgi yaratmak için kullanılır. Aydınlatmada hareket birkaç anlama gelir. İlk olarak ışığın gerçek fiziksel hareketidir. Örneğin, Lady Macbeth’in mumu karanlık sahnede taşınması ya da sahne uzamında vurgulanmak istenen bir olayda takip ışıkları tarafından ışığın yatay ve dikey olarak hareket etmesidir. İkincisiyse o anki sahnede görünümünden diğerine geçiş anlamına gelmektedir. Işığın hareketi; aydınlatılan alanının, çizgisinin, yoğunluğunun, renginin ve dağılımının değişmesini kapsamaktadır. Değişimler yavaş, hızlı veya anlık olabilir ve her bir değişim hızı seyirci tarafından farklı algılanmaya açıktır. Örneğin, sahnede ışığın yoğunluğunun kademeli bir şekilde düşürülmesi sonucu, seyirci tarafından belli bir süre sonra algılanacak gün batımı yaratılabilir. Bu bağlamda ışığın değişim sıklığı ve süreleri önemlidir. Işığın hareketi sahne mizanseninin bir parçasıdır. Whitmore’ye göre “dramatik aksiyonun gelgitlerini ve oyuncuların sahnedeki hareketlerini yansıtmak için ışığın hareketinden ve değişikliklerinden yararlanılmaktadır” (Whitmore, 1994: 163). Aynı zamanda hareket, oyuncunun eylemini motive etmeye, seyircinin odağını, sahnelemenin hızını, ritmini ve tarzını belirlemeye yardımcı olur.

Görüldüğü üzere ışık tasarımı, hem teknik hem de estetik yönden sahnelemenin görünümünün inşasını gerçekleştirir ve duyulur bir bilgi alanı yaratır. Yönetmenin ve tasarımcının bir dizi tercihi sahnelemenin karmaşık işaret sistemlerinde oynayacağı göreceli önemi belirlemektedir. Öncelikle sahnelemenin gerekliliklerine uygun olan ışıklamanın yapısını (basit veya kompleks yapıda olabilir) ve göstergebilimsel açıdan sembolik veya gerçekçi işlevselliğini belirlemektedir. Bu ve buna benzer tercihler doğrultusunda yönetmen ve tasarımcı, tiyatro sahnelemesinde ışık dramaturjisinin oyun kişinin karakterizasyonuna ve sahneleme evrenine (görsel) ilişkin anlam dizgesi oluşturmasını sağlarlar. Işık tasarımının iletişim aracı olarak oyun kişinin karakterizasyonuna etkisine ve işlevsel özelliklerine bakıldığında:

• Oyun kişinin sahne uzamındaki eylemini, hareketini, vücut pozisyonun vurgulamak ve bu doğrultuda aksiyonunu motive etmek,

• Sahne uzamındaki hareketin tartımsal iskeletini oluşturmak,

• Taşıdığı duygu durumunu, ruh halini ve psikolojik durumunu yansıtmak, desteklemek, zenginleştirmek ya da değiştirmek,

• Oyun kişinin görünümünü değiştirmek,

• Bir ide-düşünceyi yansıtmak ve içsel olanı çağrıştırmak ya da açığa çıkartmak

• Karakterler arasındaki ilişkiyi sezdirmek gibi işlevsellikleri olabilir.

Işık tasarımının iletişim aracı olarak sahne evrenine etkisine ve işlevsel özelliklerine bakıldığında:

• Sahnelemenin gerçekleştiği yeri ve coğrafi konumu, günün saatini, yılın mevsimini ve hava koşullarını göstermek,

• Sahne evreninin ruh halini, duygu durumunu ve atmosferini yansıtmak, desteklemek, zenginleştirmek ya da değiştirmek,

• Sahne evreninin odak noktasını işaretleyerek seyircinin algısına yön vermek,

• Sahneleme için önemli bir anı ya da nesneyi ön plana çıkarmak,

• Sahnelemenin ritmini ve temposunu belirlemek,

• Sahnelemenin dokusunu ve boyutsallığını şekillendirmek,

• Sahnelemenin türüne, stiline işaret etmek,

• Sahnelemenin genel düşüncesini, temasını ve asal biçimini yansıtmak,

• Sahne evreninde uygun görünürlüğü inşa etmek,

• Sahne evreninin görsel kompozisyonu açısından denge ve simetri ya da zıtlık ve asimetri sağlamak gibi işlevsellikleri olabilir.

Yönetmen ve tasarımcının hem iletişimsel hem de gösterge sistemi olarak yapacağı tercihler, sahnelemenin seyirci tarafından algılanmasına, anlamlandırmasına ve yorumlamasına yardımcı olmaktadır. Oyun kişinin karakterizasyonuna ve sahnelemenin genel evrenine etkisinin ortaya çıkarılması için ışığın kontrol edilebilir özellikleri birleştirilir ve değiştirilir. Bu doğrultuda göstergebilimsel olarak ışığın altı

temel fonksiyon belirleyicidir. Bunlar; (1) görünürlük, (2) modelleme, (3) kompozisyon, (4) odak, (5) atmosfer ve (6) stildir.

Görünürlük: Sahne ışığının en temel ve belki de en önemli fonksiyonu uzamın görünürlüğünü belirlemektir. Görünürlük, sahnede -oyuncuları, eylemi, kostümleri, dekoru vb.- mevcudiyet kazanan her unsuru görme yeteneğini ifade eder. Bu doğrultuda, “bir sahneyi aydınlatmak için kullanılan aydınlatma araçlarının ve diğer kaynakların sayısı, bu ışıkların rengi, yönleri ve yoğunluğunun tümü görüşü etkiler” (Gillette, 2013: 348). İletişimin gerçekleşmesi için seyircinin sahnede olup biteni net bir şekilde kavraması gerekmektedir. Aksi halde seyirciler yeterli görme düzeyine erişemezse ya da sahnede olup biteni görmek için kendini zorlamak zorunda kalırsa, anlamlandırma süreci kesintiye uğrar ve performansa olan ilgileri azalır. Gözlerle anlamlandırma süreci yeterli ışığın varlığı ile gerçekleşmektedir. Seyircinin görme yeteneğini etkileyen ışık, aynı zamanda seyircinin işitsel yönüne de etki eder.

Seyircinin ne göreceğini ve nasıl görmesi gerektiğini belirlemek için ışığın sahne uzamında yarattığı dramatik etki önemlidir. Ekili bir sahne aydınlatması, seyircilerin sadece sahne uzamındaki aksiyonu görmelerini sağlamakla kalmaz, aynı zamanda sahnelemenin tüm görsel gösterenlerini birbirine bağlar ve seyircinin sahnelemeye yönelik anlam üretmesine yol açar. Işık tasarımının meydana getirdiği görünürlük düzeyi, diğer anlatım araçlarıyla bir araya gelerek sahne evreninde uyumlu bir çevre oluşturmaktadır. Yirminci yüzyılın en önemli scenograflarından Robert Edmond Jones, “zihinsel görüşü renklendiren isimsiz parıltıyla yıkanan yeni bir tiyatro yaklaşıyor” (Jones, 1987: 121) sözleriyle ışığın sahnelemedeki görevinin sadece uzamı aydınlatmak olmadığını vurgulamaktadır.

Modelleme: Modelleme veya şekil verme, ışığın sahnedeki bir nesnenin formunun, boyutunun, kütesinin ve dokusunun, o nesneden göze yansıyan ışık ve gölge örüntüsü aracılığıyla ortaya çıkarılmasıdır. Görsel bağlamda ışığın dağılımı ve yoğunluğu, büyük ölçüde, o nesne hakkındaki algımızı belirler. “Sahne ışığının bir nesneye çarptığı açı, ortaya çıkan vurgular ve gölgeler yoluyla o nesnenin boyutları (genişliği, uzunluğu ve derinliği) ve yüzey kalitesi hakkında bilgi verecektir” (Brewster ve Shafer, 2011: 192). Işığın yönü, modellemede kullanılan birincil öğedir, ancak yoğunluk, hareket ve rengin tümü modellemeyi daha az etkiler. Işığın kontrol edilebilir özelliklerinin birinde veya tümünde gerçekleştirilecek değişiklik, kaçınılmaz olarak aydınlatılan nesnenin formunda ve hissinde belirgin bir değişiklikte sonuçlanır.

“Aydınlatma tasarımcısı genellikle modelleme olarak anılan kütle ve form algısının etkileme yeteneğini, ruh hali, atmosfer ve üslup özelliklerini yansıtmada kullanır” (Brockett, Ball, Fleming and Carlson, 2016: 449).

Kompozisyon: Işık tasarımının, sahnedeki tüm anlatım araçlarını ve unsurları bir araya getirmesine yönelik fonksiyonudur. “Çizgi, kütle, biçim, denge, birlik, renk ve ritim gibi görsel kompozisyon öğeleri, estetik bir görsel etki yaratmak için aydınlatma tasarımcısı (seti ve kostüm tasarımcılarıyla iş birliği içinde) tarafından kullanılır” (Whitmore, 1994: 158). Işığın sahne uzamında yarattığı kompozisyon simetrik ya da asimetrik olabilir.

Seçici Odak: Seçici odak, genel sahne kompozisyonunu büyük ölçüde etkilediği için sahne aydınlatmasının son derece önemli bir yönüdür. Seçici odak, ışık tasarımcısının, seyircinin gözünü sahnedeki belirli bir eyleme yönlendirmek için oluşturduğu kompozisyonudur. Aydınlatma tasarımcısı, dikkati birkaç şekilde odaklayabilir; birincil yöntem, ışığa karşı içgüdüsel tepkimizi manipüle etmektir. Herkesin nötr bir sahnede, parlak veya hareketli alana bakma konusunda güçlü bir içgüdü vardır. Işık tasarımcısı, sahne uzamının bir bölümünü basitçe geri kalanından daha parlak hale getirerek seyircileri oraya bakmaya zorlar. “Göz, genellikle görme alanı içerisinde, geri kalan nesnelere farklı unsura odaklanır” (Benedetto, 2012: 146). İkinci olarak, renk dikkati odaklamak için kullanılmaktadır.

Atmosfer: Atmosfer veya ruh hali, ışıklamaya alımlayıcısı tarafından verilen duygusal tepkiyi işaret etmektedir. Sahneleme için ışık, atmosferi oluşturmada çok güçlü ve dinamik bir araçtır. “Bir yönetmen, tek bir duygu, ruh hali veya enerji durumunu ortaya çıkarmak veya bir performansın sürekli değişen ruh hallerini ve duygularını yansıtmak için aydınlatmayı kullanabilir” (Whitmore, 1994: 198). Sahnelemenin amaçladığı atmosferi yaratmak ve ruh halindeki değişimleri seyircinin algılamasını sağlamak için ışığın rengi, parlaklık düzeyi ve hareketi kullanılır. Böylece ışığın doğasında bulunan psikolojik etkiler sayesinde, atmosfer ve ruh halindeki dramatik etki ortaya çıkartılır. Sıcak, parlak ışıklar genellikle gündüz, neşe, mutluluk, enerji, komedi vb. bir dizi atmosferi ve duyguyu çağırır. Soğuk, loş ışıklar ise romantizmi, geceyi, kasveti, kederi, korkuyu, uyku halini vb. atmosferi ve duygu durumunu ifade edebilir. Gölge alanı olan düşük yoğunluklu aydınlatma, bir gizem veya tehdit atmosferi yaratabilir. Her bir ışıklama kullanımının etkisini kesin olarak

belirtmek imkânsızdır, çünkü seyircinin tepkisi yalnızca aydınlatma tarafından değil, sahnelemenin toplam bağlamı tarafından belirlenir.

Stil: Sahnelemenin genel düşüncesini, temasını ve asal biçimini yansıtmak ve sahnelemenin üslubunu, stilini desteklemek için ışık tasarımı fonksiyonel yapıya sahiptir. Gerçekçilik ve doğalcılıktan yüksek düzeyde soyut ve karşı-gerçekçiliğe, yabancılaştırma etkisiyle epik tiyatrodan biçimci yaklaşıma kadar tiyatrodan var olan çok çeşitli üslupları tasvir etmek için ışık farklı biçimlerde tasarlanır. “Stilistik hedef gerçekçilik ise aydınlatma, ışığın kaynağını (güneş, ay, lambalar, ateş ışığı) belirleyebilir ve kaynağın yoğunluğu, ışık ve gölge dağılımını, rengi ve hareketi motive etmesine izin verebilir” (Brockett, Ball, Fleming and Carlson, 2016: 450). Işık, günün saatini, hava koşullarını veya mevsimi yansıtabilir ve sahnede kullanılan aydınlatma armatürleri aracılığıyla oyunun dönemini önerebilir. Ayrıca, dış mekân performanslarında güneş ve ay ile natüralist aydınlatma sağlanabilir. İç mekân performansları için sahnede gündelik yaşamdaki gerçek ışık kaynakları olan mumlar, el fenerleri vb. kullanılarak doğal görünümlü bir aydınlatma elde edilebilir.

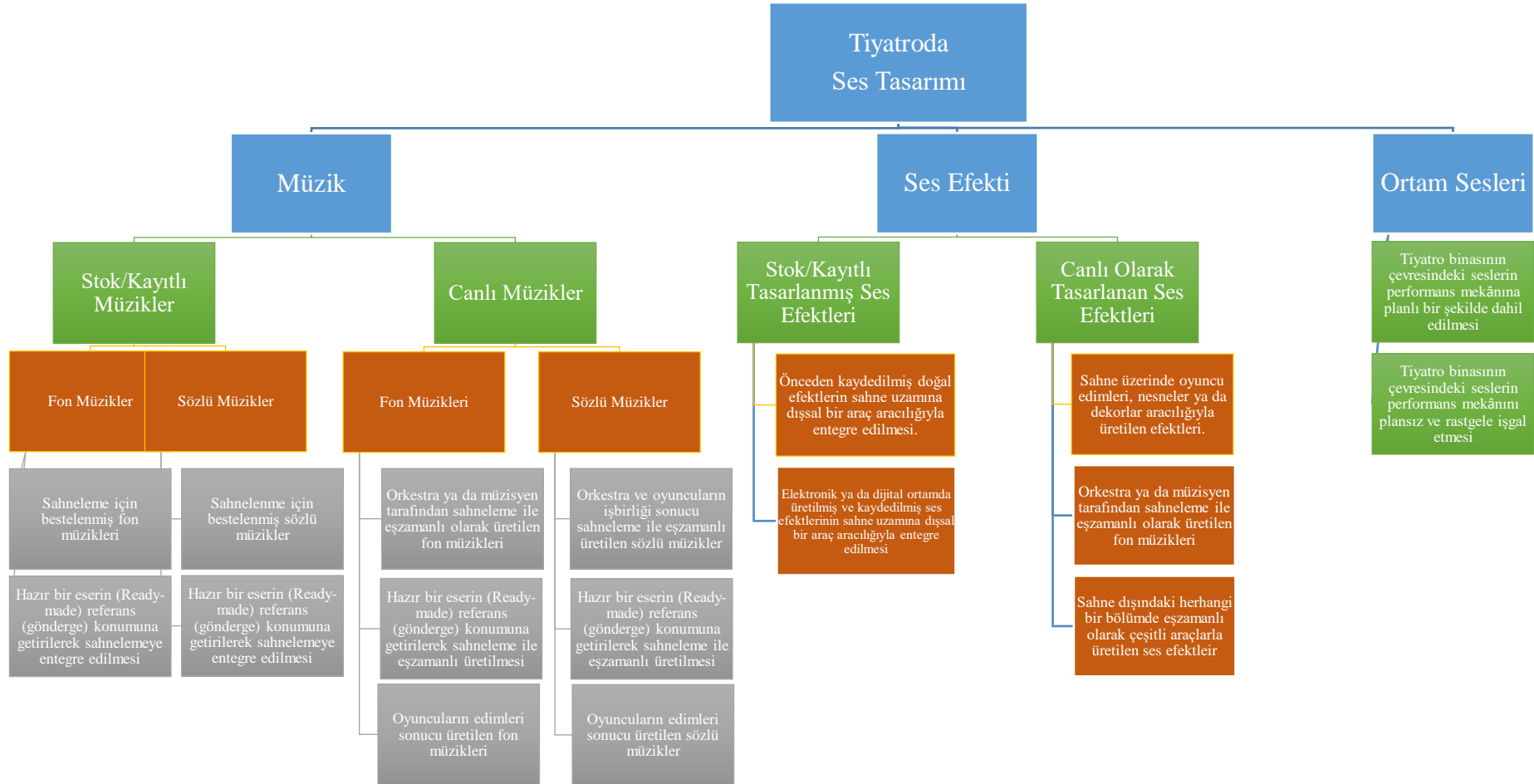
Sahnelemenin üslubu gerçekçi değilse, ışığın kaynağı ve ele alınış biçimi ile bu durum desteklenebilir. Örneğin dışavurumcu bir sahnelemede, oyuncunun yüz özelliklerini bozmak için çok düşük veya keskin açılardan gelen ışık kullanılabilir ya da sahne uzamı baskın duyguyu belirtmek için doygun renklerle aydınlatılabilir. Enrico Prampolini, 1915 yılında *Fütürist Sahne Tasarım* bildirgesinde şu ifadeleri kullanmaktadır: “Sahneyi baştan yaratalım... Bundan sonra sahne, boyanmış basit renkli bir arka plan değil, bir ışığın kromatik radyasyonuyla güçlü bir şekilde canlandırılacak, boyasız bir elektromanyetik mimariye dönüşecektir. Işık kaynağı ile ışıldayan sahneyi yaratalım: tüm duygusal gücün teatral eylemin gerektirdiği renkleri yayacağı ışıklı bir ifade olsun” (Prampolini, 1993: 97). Böylece mekâna belirli özellikler -ışık, hareket, ritim- kazanmasını sağlamıştır. Işıklar ve formlar tarafından yaratılan sahne tasarımıyla, çok boyutlu bir uzam algısı yansıtmaya çalışan Fütüristler; modern dünyanın şantiyeye dönüştürdüğü yeni yaşam düzeninin duygusunu oluşturmayı amaçlamıştır. Sahnelemenin stili veya yorumsal odağı, ışığın kontrol edilme biçimleri, bu kontrolün kurduğu mantık ve kompozisyonel odağı ile desteklenebilir.

4. İşitsel Gösterge Sistemi Olarak Ses Tasarımı

Tiyatro hiçbir zaman kendi varlığını, görsel bir performans alanı olarak sınırlı bırakmamıştır, çünkü tiyatro aynı zamanda işitme alanıdır. Bu yüzden tiyatro teorisyenleri tarafından herhangi bir sahnelemenin estetik düşüncesinin inşasında sessellik, önemli bir gösterge unsuru olarak kabul edilmektedir. Sahneleme süresince -kısa süreli mutlak sessizlikler dışında- sahne uzamında çeşitli sesler yankılanmakta ve seyirciler sürekli olarak sahne uzamında mevcudiyet kazanan bu seslere maruz kalmaktadır. Seyircinin maruz kaldığı ses türlerine bakıldığında, linguistik (oyuncular tarafından üretilen sözler, dilsel göstergeler), paralinguistik (dil dışı sesli ifadeler), fiziksel hareketle üretilen sesler, ses etkileri, müzik, sahne binasına ait mekanik sistemlerden ve bina dışı ortamdaki gelen sesler oluşturmaktadır. Tiyatro sahnelerinde ses tasarımı, yönetmen ve ses tasarımcısının canlı, elektronik, dijital veya mekanik yollarla ürettiği ses efektini (tasarlanan kavramsal sesler), müziği (canlı ve fon müzik) ve ortam sesini (dışsal ve doğal) kapsamaktadır (bkz. Çizelge 2).

Sessellik ontolojik bağlamda tiyatrunun gelip geçici olma özelliğini paradigmatik bir şekilde vurgulamaktadır. Fischer-Lichte'e göre çınlayan ve kaybolan ses, sahne uzamını bir sonraki anda azalmak, dağılmak ve yok olmak için doldurur: "O (ses) ne kadar geçici olursa olsun yine de onu duyan kişiye doğrudan -ve genelde etkisini artırarak- tesir eder" (Fischer-Lichte, 2016: 206). Genel olarak bakıldığında ses efektleri kısa süreli, müzik kısa veya uzun süreli (sahneleme türüne bağlı olarak değişkenlik gösterir), ortam dışı sesler ise kısa veya uzun (belirsiz) süreli olarak sahne uzamında mevcudiyet kazanır. İşitsel bir gösterge olarak ses tasarımı sahnelemenin tüm maddesel öğeleriyle (mekânsallık, zamansallık, eylemsellik/bedensellik) doğrudan bağlantılıdır. "Sessellik her zaman bir mekânsallığı meydana getirir [...] buna ilaveten bedenselliği doğurur [...] Ses kendini bedenden kurtarıp mekânda titreşerek çınlar ve böylece hem şarkı söyleyen için hem başkaları için duyulur hale gelir. Beden ve ses arasındaki ilişki [...] eylemlerin hepsini açıkça bedenin tamamını etkileyen bir süreç meydana getirir" (Fischer-Lichte, 2016: 214-215). Bu bağlamda sahnelemenin estetik düşüncesine direkt olarak etkisi olan ses tasarımı, sahnelemenin estetik yönünü, algılanmasını, alımlanmasını, değerini ve hazzını belirleyen önemli bir gösterge dizgesi oluşturmaktadır.

Çizelge 2: Tiyatroda ses tasarımının tipolojisi.



Sahne uzamının (estetikleştirilmiş varlık alanı) işitsel evrenini inşa etme özelliği taşıyan ses tasarım unsurları, her şeyden önce kendi varlık alanına sahiptir. Ve sahip oldukları varlık alanları entegre edildikleri sahnelemenin içerik ve biçim ilişkisini doğrudan etkilemektedir. Ontolojik olarak ele alındığında ses efekti, müzik ve ortam sesleri fiziksel varlığı olan ve uzam içerisinde belirlenen bir obje olarak kabul edilmektedir. Ses efekti, müzik ve ortam seslerini bir obje olarak değerlendirdiğimizde varlık tarzı olarak heterojendir ve iki varlık alanından oluşur: “bir yanda bir maddi yapı, öte yanda bir irreal, tinsel yapı” (Tunalı, 1971: 144). Maddi/real yapı tarafından taşınan irreal/tinsel yapı, var-olan duyusal (işitsel) real yapı içinde algılanır. Müzik eserinin ve her müzikal kompozisyonun real varlık alanını (maddi yapısını) ve biçimini; ses, ritim, melodi, armoni ve yardımcı öge olarak tınının hangi türde oluşturulduğu (şarkı, konçerto, sonat, senfoni vb.) belirlemektedir. Müziğin irreal varlık alanını (tinsel yapısını) ve içerik yönünü ise; seslerin, ritmin, armoninin ve melodinin oluşturduğu müzik eserinin içerisinde objektivleşmiş duygu ve anlamsal yapıdır. Her sanatta olduğu gibi müzikte de içerik ve biçim simbiyotik bir ilişki içerisinde birbirini var etmektedir.

Kendine özgü varlık alanına sahip ve belli bir estetik düzeyi olan ses efektleri ve müziklerin bir tiyatro sahnelemesine entegre edilme aşamasında dramaturjik ve estetik işlevi ön planda tutulmaktadır. Çünkü müziğin ya da ses efektinin kendi niteliği dışında onun sahneleme için nasıl kullanıldığı, sahne uzamındaki duyulur bilgi alanının inşası açısından önemlidir. Müzik sahneleme içerisinde, “toptan algımızı etkiler, ama kesin olarak hangi anlamları yarattığı söylenemez. Alımlamamızı özellikle gösterime duyarlı kılan bir atmosfer yaratır” (Pavis, 2000: 168). Bu nedenle sahnelemelerde, müziğin dramaturjik işlevi ve buna bağlı olarak sahnelemenin öteki bileşenleriyle kurduğu ilişki gerek sahnelemenin estetik düşüncesi açısından gerekse seyircinin algılama ve alımlama süreci açısından belirleyici bir faktördür. Pavis, sözlerini şu şekilde devam ettirir: “Müzik, gösterim içerisinde, bütünüyle biricik bir konuma sahiptir... Dekorun, oyuncunun ya da sözün göstergeleri belirli bir şeye göndermede bulunurken, müziğin nesnesi yoktur; öyleyse her şey anlamına gelebilir” (Pavis, 2000: 168-169). O zaman işitsel gösterenlerin seyirci tarafından algılanması ve yorumlanması aşamasında, diğer gösterenlerle olan ilişkisi dışında seyircinin duyduklarını deşifre etme yeteneğine sahip olması gerekmektedir. Seyircinin gündelik

ya da farklı sanatsal deneyimleri müziğin anlamlandırılmasında önemli bir rol oynamaktadır.

Göstergebilim açıdan bakıldığında müziğin etkili bir iletişim gücü vardır. “Ancak maddi veya hayali dünyalarda doğrudan göndergesi olmadığı için konuşma dilinden oldukça farklı işler” (Whitmore, 1994: 181). Tıpkı Pavis gibi, Whitmore da müziğin anlamsal referans sisteminin olmadığını vurgulamaktadır. Dolayısıyla müzikler alımlayıcı için mutlak düz anlamları oluşturmayabilir. Özellikle sözsüz müziklerin anlamlandırma süreci, çoğu seyirci için entelektüel olmaktan çok içsel olması muhtemeldir. Henry Orlov, *Toward a Semiotics of Music* başlıklı yazısında müziğin ikonik göstergeler olarak değerlendirilmesinin cezbedici fakat bunun yanlış olduğunu savunmaktadır: “[...] aslında, müzikal ses ne işaret ne de ikon tanımına uygundur. Bir işaret olarak, sesin tanınabilir bir kimliğe sahip olması ve dışsal bir gerçekliği temsil etmesi gerekir ki, bu açık değildir. Eşsizdir ve bu anlamda tanımlanamaz ve kendi deneyimlenen gerçekliğinden başka hiçbir şeye atıfta bulunmadan, kendisinden başka hiçbir şeyi temsil etmez [...] Müzik bir gösterge sistemi olarak kabul edilecekse, o zaman çok tuhaf bir sistemdir: sunduğu nesneyle hiçbir ortak yanı olmayan bir ikon: alfabesinin ve sözcük dağarcığının önceden tanımlanmasına izin vermeyen ve belirsiz, neredeyse sonsuz sayıda benzersiz öğeyle işleyen soyut bir dil; standart öğelere ayrıştırılamayan bir metin [...] Müzik, görünüş itibarıyla yüzeyde bir ikondur; bir ikon olarak algılanır. Bununla birlikte ikon, sunduğu, ideal ve duyular için ulaşılamaz olan nesneye benzemediği için tuhaftır. Bu nedenle, yüzeyde ikon olarak görünen şey, yüzeyin arkasında soyut bir gösterge olarak hareket eder - bir sembol, ancak benzersiz ve başka türlü tanımlanamayan özel bir sembol türü” (Orlov, 1981: 135-136).

Orlov’un ifade ettiği tuhaflığın nedeni, bu şekilde sembolize edilen gerçekliğin, seyircideki anlık zihinsel, duygusal ve duygusal yaşamın gerçekliği olan söz öncesi deneyimin gerçeği olmasıdır. “Müzik, tam işleviyle, deneyimin tanımıdır” (Orlov, 1981: 137). Konuşma dilinden tamamen farklı bir şekilde algılanan müzik, “duyguyla ilgili bir soyutlamadır ve sembolik bir duygusal deneyimdir” (Ostwald: 1963, 199). Deneyimi tanımlama biçimi, müzikal gösteren ile gösterilen arasındaki ilişkinin türü, bir ideogramınkine benzer. Müziğin, deneyimin işitilebilir ideogramı olduğu söylenebilir. Bu, göstergebilim açısından ona yapılabilecek en yakın ve makul yaklaşımdır.

Seyircinin müzik ve ses efektlerini algılamasında, yorumlamasında ve anlamlandırmasında belirleyici bir diğer nokta ise yönetmenin ve ses tasarımcısının sahnelemenin işitsel kompozisyon modelidir. Özdemir Nutku'ya göre, “tiyatrodaki müzik parçalarının ve ses efektlerinin seçimi bir bilgi ve kültür işidir. Hele tarihsel bir oyun ve olayın geçtiği yer açısından bu seçim daha da önem kazanır” (Nutku, 1989: 385). Dolayısıyla yönetmen ve ses tasarımcısı sahnelemenin işitsel kompozisyonunu tasarlarken ve iletişim seçeneklerini belirlerken bir dizi tercihte bulunmaktadır. Müzikal tiyatro dışı yapımlarda müzik, (1) minimum veya maksimum kullanımı, (2) müziğin süresi, kısa veya uzun olması, (3) gerçekçi veya simgesel işlevi, (4) canlı veya kayıtlı müzik kullanımı, (5) sözlü veya sözsüz müzik kullanımı, (6) müziğin türü ve (7) geleneksel veya güncel gibi tercihleri; ses efektlerinde ise (1) minimum veya maksimum kullanımı, (2) ses efektinin süresi, kısa veya uzun olması, (2) gerçekçi veya simgesel işlevi, (3) ses efektinin yönü ya da dağıtıldığı konum (4) tek yönlü veya çok yönlü ses efekti ve (5) canlı veya kayıtlı efekt kullanımı ile anlam üretimine katkıda bulunmaktadır. Bir yönetmen bu sorulara (ve diğerlerine) dayalı seçimler yaparken, sahnelemenin işitsel kompozisyonunu şekillendirir, duyuşsal yönüyle estetik düşüncesini inşa eder ve estetik değeri için zengin bir işitsel anlamlandırma dokusu geliştirir. Aynı zamanda bu seçimler sahnelemenin müzikalitesini de belirler. Özellikle çağdaş tiyatrodaki müzikalleştirmeye (yalnızca dilin değil) yönelik tutarlı bir eğilimin olduğunu ileri süren Lehmann'a göre müziğin kendisi bir performanstır ve “yönetmen için olduğu kadar oyuncu için de müzik, tiyatrodaki bağımsız bir yapıya haline gelmiştir” (Lehmann, 2006: 91). Çünkü, teatral olayın müzikalitesi “birçok durumda sahnelemenin anlam, tutarlılık ve yapının ana garantörleri olan dramatik metin ve dramatik karakterler üzerinde büyük bir özerklik kazanmıştır [...] Böylece müzikalite sahnelemenin estetik, anlam oluşturma ve algılama süreçlerinde güçlü bir ağırlığa sahip olmuştur.” (Roesner, 2008: 45). Peter Brook, Robert Wilson, Ariane Mnouchkine, Heiner Goebbels, Christoph Marthaler, Rene Pollesch, Michael Thalheimer, Thomas Ostermeier gibi yönetmenler, oyuncuların sesleri dahil olmak üzere sahne uzamında mevcudiyet kazanan tüm seslerde bir ahenk arayışına girmiştir ve sahnelemelerinde müzikalite başlı başına kendi dilini oluşturmuştur.

Sahnelemenin estetik düşüncesinin inşasına ve seyircinin estetik yaşantısına doğrudan etki eden müzik, seyircinin o andaki estetik hazzını ve sahnelemenin estetik değerini zenginleştirme özelliğine sahiptir. Çünkü müziğin, seyircinin duygularını ve

ruhlarını; kelimelerin, hareketlerin, kostümlerin ve rengin başaramayacağı şekillerde yatıştırma veya gerilme gibi tepkileri doğurma gücü vardır. Yönetmenler, besteciler ve tasarımcılar bu etkiyi ritim, ses perdesi, yoğunluk, nitelik, doğrultu, süre, ton gibi müziğin temel unsurlarıyla oluşturmaktadır. Müziğin bu unsurlarla nasıl üretildiği ve dağıtıldığı bir sahneleme için oldukça önemli bir detaydır. Çizelge 2’de belirtildiği üzere müziğin kaynağını (1) canlı ve (2) stok/kayıtlı müzikler oluşturmaktadır. Canlı müzikler, oyuncular ve müzisyenler tarafından sahnelemeyle eşzamanlı olarak üretilmektedir. Canlı müzikler günümüzde vücut ve el mikrofonları aracılığıyla güçlendirilir ve hoparlörler aracılığıyla sahne uzamına ve seyir uzamına dağıtılır. Böylece performans mekânı işitsel bir mekâna dönüştürülmektedir. Stok/kayıtlı müzikler ise önceden üretilmiş ve kayıt altına alınmış olma özelliğiyle sahnelemeye entegre edilir. Stok/kayıtlı müzikler, sahne üzerinde ya da off-stage (sahne dışında) bulunan hoparlörler ya da teyp, ses kayıt cihazı, telefon gibi teknolojik araçlarla dağıtılır. Günümüzde canlı ya da stok/kayıtlı müziklerin güçlendirilmesinde ve dağıtımında yeniden üretim teknolojileri⁴ sıklıkla kullanılmaktadır. Müziğin dağıtımı esnasında elektronik yollarla güçlendirilmesi seyirciyi hem duygusal hem fizyolojik olarak etkiler.

Canlı ve kayıtlı müzikler kendi içerisinde fon ve sözlü müzikler olarak ayrılmaktadır. Fon müzikleri çoğunlukla enstrümanlar aracılığıyla üretilse de bazı sahnelemelerde oyuncunun edimlerine bağlı olarak çeşitli nesnelere kullanım sonucu üretilmektedir. Fon müzikleri, sahnelemenin atmosferini yaratmak ve karakterin duygu durumunu ya da ruh hali yansıtmak için neredeyse tüm sahnelemelerde kullanılmaktadır. Sözlü müzikler ise oyuncu ve müzisyenler tarafından üretilmektedir. İster canlı ister kayıtlı olsun sözlü müzikler güçlü bir alt metin taşımaktadır. Sözlü müzikler, aksiyonun ve metnin çizgisine uyarak karakterin saklı düşüncelerini yansıttığı gibi diyalektik bir ilişki kurarak sahnelemeye antitez oluşturabilir. Fon ve sözlü müzikler özel olarak bir sahneleme için bestelenmiş olabilir ya da hazır-müzik eseri (hazır estetik nesne) sahnelemeye entegre edilebilir. Kullanılan müziğin hazır estetik bir nesne olması ve onu (müzik ya da şiir) referans (gönderge) konumuna

⁴ Canlı ya da stok/kayıtlı müziklerin yeniden üretim teknolojisi sayılan araçlarla güçlendirilmesi ve dağıtılması Auslander’in ileri sürdüğü günümüz tiyatro sahnelemelerinin araçsal performansı barındırma tezine götürmektedir. Yeniden üretim teknolojileri neredeyse tüm canlı sahnelemelerin bir parçası haline gelmiştir. Sahnelemeler en azından elektrikli ses yükselticisini kullanırlar ve bazen onları canlı olarak adlandırmak çok güçtür” (Auslander, 158).

getirilerek sahnelemeye entegre edilmesi, müziklerarası (göstergelerarasılık ve metinlerarasılık) ilişkiler meydana getirmektedir. Kubilay Aktulum' göre: "müziksel metinlerin değişik sanatsal biçimlerle olan alışverişine göstergelerarasılık [...] en az iki müziksel yapıt, iki şarkı sözü arasındaki alışverişe ise müziklerarasılık" (Aktulum, 2017: 11) olarak tanımlamaktadır. Anıştırma, alıntı, pastiş, parodi, kolaj/brikolaj ya da mash up (önceden yapılmış bir ya da birden fazla şarkıdan yeni bir şarkı yapmak) gibi yöntemler kullanılarak sahnelemenin duysal bilgi alanına yeni bir katman oluşturulmaktadır. Geleneksel ya da popüler (güncel) bir müziğin sahneleme içerisinde yeniden-üretimi sonucu yeni bir bağlama yerleştirilmesi, seyircinin estetik algılamasını ve alımlamasını farklı yönde etkiler. Seyirci gündelik deneyimine ait bir müzik eseri ile yeni bir ilişki kurar. Hazır bir estetik nesne olarak fon müziklerinin tiyatro sahnelemesine entegre edilmesi ve referans haline getirilmesi sonucu; sahnelemenin coğrafi konumuna, tarihsel periyoduna, atmosferine ve karakterlerin sosyo-ekonomik konumuna, dini inançlarına, siyasi düşüncelerine, ruh haline yönelik anlam dizgesi oluşturulabilir. Örneğin, Thalheimer *Emilia Galotti* sahnelemesinde, Shigeru Umebayashi'nin *In The Mood For Love* adlı film için bestelediği *Yumeji's Theme* müziğini kullanarak belli bir gönderge alanı açmıştır. Neredeyse seksen dakika süren sahnelemenin tüm ritmini belirleyen alıntılanmış müzik eseri aynı zamanda atmosfer ve duygu durumu yaratır. 2000 yılı yapımı romantik dram filmine ait olan *Yumeji's Theme* müziği duygusal müzik olmakla birlikte güncel bir müziktir. Müzik eserinin tiyatro sahnelemesi için yeniden-üretimi, film ile arasında göstergelerarası ilişkiler doğurmaktadır. Thalheimer, "bir müziğin alımlama düzeneğini, dinleyiciler üzerinde elde etmek istediği bir etkiyi tanımlar: Bir pop şarkısının duygusal bir dünya görüşünü ve zaman duygusunu ifade ettiğini" (Roesner, 2014: 236) söyler. Gönderge konumundaki müziğin üretim tarihi ile sahnelemenin tarihsel periyodu paralellik göstermektedir.

Hazır bir estetik nesne olarak sözlü müziklerin tiyatro sahnelemesine aktarılması, müziklerarası ilişkinin içerisinde metinlerarası ilişkilerin kurulmasına da yol açmaktadır. Şarkı sözleri metin olarak ele alındığında; metinlerarası ilişkiler açık ya da kapalı göndermeler yaparak sahnelemenin estetik değerinin zenginleşmesine ve seyircinin algılama düzeyine doğrudan etki etmektedir. Genel olarak sahnelemelerde, geleneksel ya da güncel (popüler) müziklerin pastiş ya da parodi yoluyla yeniden-üretimi söz konusudur. Hazır müzik eserinin içerik ve biçiminin doğrudan

sahnelemeye entegre edilmesi, gönderge konumuna getirilen müzik eserine ait birçok göstergenin de sahnelemeye taşınması demektir. Hazır sözlü müzikler sahnelemenin coğrafi konumuna, tarihsel periyoduna, atmosferine, ruh haline, asal biçimine ve tarzına yönelik göstergeler taşıyabilir. Aynı zamanda oyun kişilerinin karakterizasyonuna yönelik sosyolojik ve psikolojik özelliklerine göndermelerde bulunabilir. Bertolt Brecht, Peter Brook, Peter Stein, Frank Castorf, Thomas Ostermeier, Micheal Thalheimer gibi birçok yönetmen önceden bestelenmiş şarkı sözlerini sahnelemelerinde kullanarak müziklerarası ilişkilerle sahne aksiyonunun algılanması ve alımlanmasına farklı boyutlar getirmiştir.

Müzikal göstergelerin etki alanı bir sahneleme için oldukça geniştir ve çağdaş sahnelemelerde sıkça kullanılan fon veya sözlü müziğin işlevleri hem oyun kişinin karakterizasyonu hem de sahne evrenine ait anlatı için kullanılmaktadır. Müziğin oyun kişinin karakterizasyonunu oluşturma aşamasındaki işlevselliğini detaylandırmak gerekirse;

- Oyun kişinin duygu durumunu, ruh halini ve psikolojik durumunu yansıtmak, desteklemek, zenginleştirmek ya da değiştirmek,
- Eylemini veya eylemle ilgili yorumları desteklemek ve aksiyonunu motive etmek,
- Bir ide-düşünceyi yansıtmak ve içsel olanı çağrıştırmak ya da açığa çıkartmak,
- Karakterler arasındaki ilişkiyi sezdirmek,
- Sahne uzamındaki hareketin tartımsal iskeletini oluşturmak gibi anlam dizgeleri oluşturmaktadır.

Müziğin sahne evreni açısından işlevsel özelliklerine bakıldığı zaman;

- Aksiyonun geçtiği (ya da değiştiği) yere ve coğrafi konuma, tarihsel periyoda ve zamana, hava koşullarına ve seyircinin görmediği mekân dışı olaylara işaret etmek,
- Sahnelemenin ahlaksal, siyasal ve sosyo-ekonomik yönünü vurgulamak,
- Önemli anlarda seyircinin odağını belirlemek amacıyla yapısal ilişkiler inşa etmek,
- Sahnelemenin ritmini, akışını ve duraklama anlarını belirlemek, sahne geçişlerini vurgulamak ya da sahneler arası köprü kurmak,

- Leitmotife dönüşerek, müzikal bir motifle atmosferin ya da durumun üretilmesi, açıklanması ve pekiştirilmesi,

- Sahnelemenin atmosferini ve duygu durumunu yaratmak, güçlendirmek, sezdirmek ve bu doğrultuda sahnelemenin içsel yaşamına katkıda bulunmak,

- Eylemi tersinleyerek kontrpuan etkisi yaratmak,

- Uzam-zaman-eylem bütünlüğü içerisinde sahnelemenin genel düşüncesini, temasını ve asal biçimini yansıtmak,

- Sahnelemenin türünü belirlemek gibi işlevsel yönleri bulunmaktadır.

Tiyatro sahnemelerinde müziğin oyun kişinin karakterizasyonuna ve sahne evrenine yönelik işlevselliklerini, *Semiotik des Theaters (Tiyatroda Göstergibilim)* adlı kitabında Erika Fischer-Lichte dört düzlem üzerinden incelemektedir: (1) müziğin mekân ve hareketle ilgili anlamlar, (2) uzamdaki nesnelere ve olaylarla ilgili anlamlar, (3) karakter, ruh hali, durum, duygu ile ilgili anlamlar ve (4) bir düşünceyle (ide) ilgili anlamlar arasında ayırım yapmaktadır” (Fischer-Lichte, 1983: 172). Fischer-Lichte’in yaptığı sınıflandırmaya bakıldığında bazı seçeneklerin (1,2 ve 4) sahne evrenine ve bazılarının ise (3 ve 4) oyun kişinin karakterizasyonuna yönelik olduğunu söylemek mümkündür.

Göstergibilimsel açıdan ses efektlerinde ise gösteren ile gösterilen arasındaki ilişki ikonik, belirtisel (indeks) ve simgesel olduğu gibi ses efektinin mutlak anlamsal bir göndergesi olmayabilir. Örneğin doğal ses efektleri -bir horozun ötmesi, gök gürlemesi, yağmurun yağması, bir at arabasının hareket edip uzaklaşması ya da yaklaşması- çoğu izleyici için ortak ve mutlak bir anlam üretir. Bu tür inandırıcı ses efektleri dramatik etki yaratmaktadır ve ikoniktir. Ancak bazen bu tarz ses efektleri simgesel işlevselliği barındırmaktadır. Örneğin, Çehov’ un *Vişne Bahçesi* adlı oyunun sonunda gelen balta sesleri ya da aksiyonu kesen kopan tel sesi simgesel bir anlam dizgesi oluşturmaktadır. Soyut ses efektleri alımlayıcı için mutlak düz anlamlar üretmeyebilir. Her bir seyirci soyut sesteki kişisel olarak etkilenebilir, çünkü soyut sesin bire bir anlamsal göndergesi seyircilerin ortak belleğine işaret etmeyebilir. Soyut ses efektleri entelektüel olmaktan çok içsel bir deneyime dayanmaktadır.

Müzik gibi sahne evrenini işitsel bir mekâna dönüştürme özelliğine sahip ses efektleri, ritim, ses perdesi, yoğunluk, nitelik, doğrultu, süre, ton gibi sesin temel unsurlarıyla şekillendirilmekte ve oluşturulmaktadır. Ses tasarımcıları bu unsurları

kullanarak sesin düzeni ve yapısal ilişkilerini manipüle ederek, seyirciler için düzenli veya düzensiz anlam dizgesi oluşturan işitsel göstergeler yaratır. Tiyatroda kullanılan ses efektleri canlı ve kayıtlı olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Canlı ses efektleri sahne üzerinde ya da off-stage (sahne dışında) çeşitli tekniklerle üretilmektedir. Pre-dramatik dönemden günümüze kadar birçok sahnelemede kullanılan ses efektleri, özellikle on sekizinci yüzyılda kayıt teknolojisi tiyatro sahasına girene kadar sahne uzamındaki aksiyonla eşzamanlı ve canlı olarak üretildiği görülmektedir. Canlı ses efektlerinin üretim biçimine ve çeşitliliğine bakıldığında; (1) sahne uzamında oyuncunun edimine bağlı olarak oluşan sesler, (2) sahne uzamında kullanılan nesneye ait sesler (çamaşır makinesi, çan, saatin tik tak sesi vb.), (3) off-stage (sahne dışında) çeşitli araçlarla üretilen doğal sesler (Orta Çağ'da tahta fiçilerin içine doldurulan taşlarla gök gürültüsü elde etme gibi), (4) sahne uzamında ya da orkestra çukurunda çeşitli enstrümanlarla üretilen sesler olarak ifade edilebilir. Kayıt teknolojisinin keşfi ile beraber ses efektleri ilk olarak gramofon (plaklara kaydedilerek) ve ses kayıt cihazı kullanılarak sahnelemelere entegre edilmiştir. Böylece “ses tasarımcıları, doğal sesleri mekanik veya elektronik yollarla taklit edebilir, kaydedebilir ve soyut sesler oluşturarak veya doğal sesleri bozarak, akla gelebilecek her türlü sesi elde edebilir” (Whitmore, 1994: 183) hale gelmiştir. Kayıtlı ses efektlerinin üretim ve çeşitliliğine bakıldığında, (1) doğal/gerçekçi sesler (gök gürültüsü, dalga sesi, hayvan sesleri vb.), (2) soyut/simgesel seslerdir. Kayıtlı ses efektleri günümüzde hoparlörler aracılığıyla sahne uzamına ve seyir uzamına dağıtılmaktadır. Ses efektlerinin üretim ve dağıtım biçiminin yanı sıra minimum veya maksimum kullanımı sahnelemenin estetik düşüncesini ve asal biçimini etkilediğini söylemek mümkündür.

Yönetmen bir sahneleme için ses efektleri kullanmayı seçtiğinde, işitsel bir mekân vizyonunu belirler ve buna bağlı olarak sahnelemenin sitiline ve biçimine yönelik anlam katmanı oluşturur. Bir dizi ses ile harmanladığı sahnelemenin diğer gösterge sistemleriyle simbiyotik bir ilişki kurar ve sahne aksiyonun temel çizgisine uyum gösterir. “Alternatif olarak, bir yönetmen izleyicisini şok etmek veya şaşırtmak için ses efektlerini kullanmayı seçerse, seçimlerine çatışma veya zıtlık rehberlik eder” (Whitmore, 1994: 183). Dolayısıyla yönetmen ve ses tasarımcısının tercih edeceği ses efektleri, sahneleme ile uyum ve birlik ilkesini taşıyabileceği gibi sahne aksiyonuna antitez oluşturmak için karşıtlık ilkesini de barındırabilir. Anlatımsal bir öge olarak sahnelemenin işitsel anlamdaki dokusunu kurmaktadır. Bu doğrultuda ses efektlerinin,

seyircinin sahne uzamındaki aksiyonla özdeşleşmesine ya da yabancılaşmasına etkisi oldukça yüksektir.

Ses efektlerinin birincil işlevi bir sesin göstergesi konumunda olmaktır. Canlı ya da kayıtlı olması fark etmeksizin aynı etkiyi yaratırlar. Örneğin, bir yağmur sesi ister önceden kaydedilerek hoparlörler aracılığıyla verilsin isterse sahne dışından çeşitli araçlarla üretilsin seyircinin algılamasına aynı şekilde tesir eder. Bir sesin göstergesi konumundaki ses efektleri doğal/gerçek seslerdir ve tüm anlatım araçlarıyla birlikte çalışır. Önceki örneği ele aldığımızda, yağmur sesinin ardından dışarıdan gelen oyun kişinin kıyafetlerinin ya da saçının ıslanmış olması bütünlük yaratır. Soyut ve doğal olmayan ses efektleri ise genellikle elektronik araçlarla üretilen bozulmuş, amorf seslerden oluşmaktadır. Özel olarak üretilen bu seslerin mutlak bir anlam dizgesi yoktur ve herhangi bir sesin göstergesi konumunda değildir. Soyut sesler sahnelemeye yönelik spesifik olmayan duyumsama yaratır ve bu süreç, her seyirci için farklı ve öznel bir içgüdüsel deneyime dönüşür.

Ses efektlerinin oyun kişinin karakterizasyonunu oluşturma aşamasındaki işlevselliğine bakıldığında;

- Oyun kişinin duygu değişimini, ruh halini ve psikolojik durumunu desteklemek,
- Oyun kişinin eylemini güçlendirmek, içsel olanı çağrıştırmak ya da açığa çıkartmak,
- Oyun kişinin seslerini değiştirmek (örneğin güçlendirmek vb.).

Ses efektlerinin sahne evreni açısından işlevsel özelliklerine bakıldığı zaman;

- Aksiyonun geçtiği (ya da değiştiği) mekânı, günün zamanını, hava koşullarını ve seyircinin görmediği mekân dışı olaylara işaret etmek,
- Sahnelemenin coğrafi konumuna atıfta bulunmak,
- Sahne dışı olayları çağrıştırmak,
- Seyircinin sahnelemeye yönelik dikkat etmesi gereken anlarda odağını sağlamak amacıyla yapısal ilişkiler inşa etmek,
- Sahne geçişlerini vurgulamak,

- Sahnelemenin atmosferini ve duygu durumunu güçlendirmek, sezdirmek ve bu doğrultuda sahnelemenin içsel yaşamına katkıda bulunmak,

- Leitmotife dönüşerek, sessel bir motifle atmosferin ya da durumun üretilmesi, açıklanması ve pekiştirilmesi anlam dizgeleri oluşturmaktadır.

Ses tasarımcısı olan Deena Kaye ve James LeBrecht, tiyatro sahnelemesi için kullanılan müzik ve ses efektlerini birlikte değerlendirerek; “çerçeveleme ipuçları (framing cues), vurgulama (underscoring), geçiş (transitional) ve spesifik ipuçları (specific cues)” (Kaye ve LeBrecht, 2009: 22-23) olmak üzere dört kategoriye ayırmaktadır.

Çerçeveleme ipuçları: Bir sahnelemenin bağlamını oluşturmak için kullanılmaktadır. Birçok yönetmen belli bir dönem, yer veya ruh hali oluşturmak için gösteri öncesi müziği kullanır. Gösteri öncesi müzik, seyircinin gösteriye hazırlanmasına ya da sahnelemede kullanılacak müzik tarzına aşina olmasına da yardımcı olur. Belki de seyirciyi doğrudan aksiyona yönlendirmek için seçilen tematik müzik prolog bölümünü oluşturabilir. Sahneleme öncesi giriş veya sahneler arasındaki müzik, doğru ambiyansı sağlar, köprü görevi görür ve belirli ipuçları taşır: “Ne olacağını veya seyircinin neyle karşılaşacağına dair yorum içerebilir” (Kaye ve LeBrecht, 2009: 22-23). Örneğin çerçeveleme efektleri/müzikler, tercihlere bağlı olarak seyirciyi 1800'lere, çılgın bir komediye ya da bir cenazeye hazırlayabilirler. Çerçeveleme ses efekti/müziği aynı zamanda bir karakteri tanıtmak için de kullanılabilir, karakterin temasını oluşturur ve onu çerçeveler.

Vurgulama: Dramatik aksiyon gelişirken bir atmosfer yaratmak için ses ve müzik kullanılabilir; dramatik aksiyonun parçası olan bu ses, oyun yazarı tarafından özel olarak talep edilen sesler değildir. Dramatik aksiyonu vurgulayan bu müzikler genellikle fon müziklerinden oluşmaktadır. Vurgulama için kullanılan ses efektleri/müzikler sahne aksiyonuna eşlik eder, belirli bir atmosfer yaratır ve sahnedeki karakterler tarafından değil sadece seyirciler tarafından duyulur. Amacı, “anın duygularının altını çizmek ve vurgulamaktır” (Kaye ve LeBrecht, 2009: 22-23). Bu tür müzikler seyircinin odağını sahne uzamına toplar ve oyuncularını baştan sona kadar izlemesi için teşvik eder.

Geçişler: Ses efektleri ve müzik, bir performanstaki sahneleri, eylemleri, olayları, karakterleri ve duygusal değişimleri birbirine bağlamaya yardımcı olabilir.

“Geçişler, bazen bir önceki sahnenin duygusal doruk noktası veya bir sonraki sahne üzerine bir yorum olarak kullanılan müzik olabilir” (Whitmore, 1994: 179). Sahnelerin veya eylemlerin sonunda müziğin diyalog altına yerleştirilmesi, sahnenin sonuna veya geçişi sağlanacak yeni sahneye yönelik anlam dizgesi oluşturabilir. William Shakespeare’in oyunları için geçiş müzikleri kullanmak oldukça etkili sonuçlar doğurabilir. Bunun sebebi ise oyunlarındaki mekânların sayıca fazla olmasıdır. Seyircinin mekân değişimlerini müzik ya da ses efektleri sayesinde algılayabilmesi sağlanabilir. Sahne bölümlerindeki karakter girişleri ve çıkışları ses efekti/müzikle işaretlenmesi, bir sahneyi tamamlamayı ve diğer sahneye başlamayı seyircinin algılamasında kolaylaştırabilir. Ayrıca geçiş müzikleri, bir sahneyi başka sahneye bağlarken, zamanda bir yolculuk veya yer değişikliğine olanak sağlar.

Spesifik İpuçları: Spesifik ipuçları üç kategoriye ayrılır: “gerekli müzik, nokta efektler ve ambiyans” (Kaye ve LeBrecht, 2009: 27). Tüm işitsel ipuçlarının duygusal olarak gerçekçi olması gerekir, çünkü belirli ipuçları öncelikle doğası gereği bilgilendirme amaçlıdır, anlık veriler sağlaması ve oyunun gelişimini desteklemesi gerekir. Gerekli müzik (required music), oyun yazarı tarafından belirli bir an için talep edilen ses efekti veya müziktir. Nokta efektler (spot effects), köpek havlaması, kapı zili, telefon sesi ya da gök gürültüsü gibi belirli efektlerdir. Oyun yazarı tarafından oyun senaryosunun ayrılmaz bir parçası olarak gerekli görülen nokta efektler, hem sahne uzamındaki oyuncuyu hem de seyirciyi etkilediği için kesin zamanlama gerektiren seslerdir. Hedda Gabler’in oyunun finalinde kendini vurduğu anda gelmesi gereken silah sesi, nokta efektine örnek gösterilebilir. Ambiyans (ambience) müziklerinin asıl amacı, nokta efektinin yaptığı gibi kısa süreli belirli bir olayı vurgulamaktan ziyade bir atmosfer veya ortam yaratmaktır. Ambiyans müzikleri fon olarak kullanılır ve sahne aksiyonuna bir zemin oluşturur. “Geleneksel ambiyans sesleri cırcır böcekleri veya okyanus dalgalarıdır - oluşturulabilen ve daha sonra kendilerine fazla dikkat çekmeden çalabilen sesler - ancak ortam sesi bundan daha karmaşık olabilir [...] Bir nokta efekti ile ambiyans arasındaki temel fark, ambiyansın arka plana karışması, oysa bir spot efektinin odak almasıdır” (Kaye ve LeBrecht, 2009: 27).

Dramatik sahnelemelerde müzik ve ses efektlerinden oluşan işaret sistemleri, hiyerarşik bir yapı içerisinde, diğer anlam üreten araçlarıyla dinamik ve bütünsel biçimde bağ kurarak aksiyonun ve metnin çizgisine hizmet etmek için

kullanılmaktadır. Dolayısıyla seyirciden, müziğin diğer öğelerinin ürettiği anlam dizgeleriyle beraber gözlenmesi talep edilir. Seyirci tarafından doğrudan algılanan müzik ve ses efektleri klasik bir metnin dramatik sahnelemesinde, “öncelikle bir eşlik niteliği taşıyacak, yani hep dolaylı, aradan geçen müzik olacaktır ve metnin ve oyunun anlaşılmasındaki katkısına göre değerlendirilecektir” (Pavis, 2000: 170). Bu bağlamda dramatik sahnelemelerde işitsel sistemlerin oluşturduğu anlam dramatik aksiyon ile bağıntılıdır. Modern dönemde Meyerhold, Brecht, Grotowski gibi yönetmenlerin müzik ve ses efektlerine verdikleri yeni işlevselliklerle işitsel işaret sistemleri belli dönüşümler geçirmiştir. Postdramatik sahnelemelerde ise, parataktik/heterarşik yapı içerisinde müzik ve ses efektleri kendi niteliğinde kullanılır ve sahneleme boyunca çoğunlukla diğer unsurlardan bağımsız bir şekilde çalışır. Heiner Goebbels, Richard Foreman, Robert Wilson gibi postdramatik yönetmenlerin sahnelemelerine bakıldığında işitsel sistemler kendi performans alanına sahiptir ve Lehmann’ın belirttiği üzere “sessel bir peyzajdan (audio landscape) söz edilebilir” (Lehmann, 2006: 148). Postdramatik tiyatrodaki müziğin kendiliğindenliği, tıpkı özünde olduğu gibi belirli bir şeye göndergede bulunmaz. Bu tarz sahnelemelerde kendine özgü bir varlık alanı oluşturan müzik, baskın bir işaret sistemi olarak kullanılır ve biçimsel özellikleriyle mevcudiyet kazanır. Hiyerarşiye dayanmayan parataktik bir yapı oluşturan müzik muğlaktır ve her bir alımlayıcının kendi içsel deneyimine bağlı olarak farklı anlamlar üretmesine yol açar.

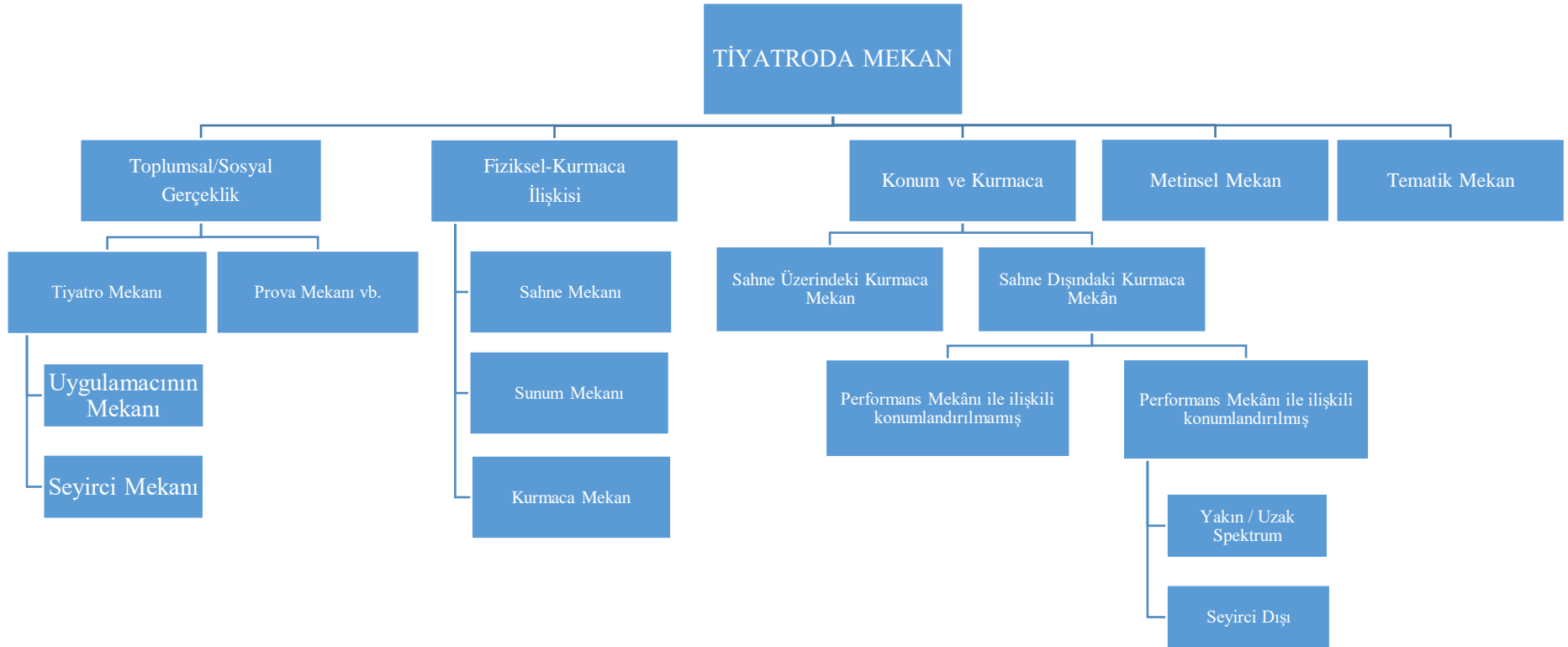
D. Tiyatroda Mekân ve Mekânlararası İlişkiler

Tiyatro etkinliği çerçevesinde bakıldığında mekân kavramı özneler (yönetmen, tasarımcı, oyuncu ve seyirci) tarafından oldukça karmaşık bir şekilde deneyimlenmektedir. Bunun sebebi ise tiyatro sahnelemesinin birbirinden farklı işlevselliklere sahip birçok mekânın iç içe geçtiği veya yan yana geldiği, algılandığı ve deneyimlendiği bir yapıya sahip olmasıdır. Tiyatroda mekânın birçok katmanı kendi içinde ilişkiselliği, etkileşimi, dönüşümü, geçişliliği ve çelişkiyi barındırmaktadır. Tiyatro etkinliği esnasında mekânın çoklu boyutunu ve kodlarını algılamak, kavramak ve anlamlandırmak; mekânların kendi içinde ürettiği zaman ve deneyimleyen (onu işgal eden) arasındaki bağıntıyla da oldukça ilişkilidir. Dolayısıyla tiyatrodaki mekânın mevcudiyetine yönelik tanımlamalar gerçekleştirmek, işlevselliklerini belirlemek ve bu bağlamda mekânın dramaturjisini tanılamak için; (1)

mekânların kendi aralarındaki ilişkiselliği, etkileşimi, dönüşümü, geçişliliği ve çelişkiyi saptamak, (2) birbirleriyle etkileşim ve iletişim içerisinde olan öznelerin (bakan-bakılan, anlatan-anlayan, dinlenen-dinleyen) deneyimledikleri ve işgal ettikleri mekânları belirlemek, (3) mekânların kendi içinde mevcudiyeti olan zamanı ve bu zamanın nasıl düzenlendiğini tespit etmek gerekmektedir. Öte yandan tiyatro yönetmenin mekânların işlevselliklerine yönelik tercihleri, sahnelemenin estetik düşüncesine, estetik değerine, anlam üretimine ve bu doğrultuda seyircinin estetik yaşantısına, estetik algılamasına ve estetik deneyimine doğrudan etki ettiğini söylemek mümkündür. Yönetmenin estetikleştirilmiş bir varlık alanı ve duyulur bir bilgi alanı olarak inşa ettiği bir sahnelemenin seyirci tarafından doğru algılanması adına, mekânlararası ilişkiyi, mekânın konfigürasyonunu, mekânın fiziksel özelliklerini, mekânın yarattığı atmosferi ve mekânın içinde mevcudiyeti bulunan tüm unsurların etkileşimini ve deneyimini göz önünde bulundurması gerekmektedir. Bu doğrultuda yönetmenin mekân üzerine gerçekleştirdiği dramaturji; tiyatro etkinliğinin gerçekleştiği binanın veya alanın şehirdeki lokasyonu, tiyatro binasının mimarisi, sahne uzamındaki kurmaca mekânın inşası, tiyatro uzamının (seyir uzamı-sahne uzamı) konfigürasyonu ve öznelerin (oyuncu ve seyirci) edimleriyle ilişkili olan tüm mekânsallaşmayı kapsamaktadır. Tiyatro etkinliğinde mekân dramaturjisine bakıldığında, mekân üretimine etki eden üç temel unsur bulunmaktadır: algı-duyum, hareket-devinim ve durum-yaşantı içerisinde olan (1) seyirciler/katılımcılar, (2) oyuncular/performançlılar ve (3) anlatım araçları (metin, ışık, ses, dekor, aksesuar, kostüm, teknoloji aygıtları ve ortam teknolojileri). Üç unsurun kendi mevcudiyeti ve aynı zamanda arasındaki ilişkisellik, süreç, temsil ediliş biçimi ve her türlü algısal deneyim, mekânın/mekânların strüktürünü yeniden üretir ve sahnelemenin estetik düşüncesine etki eder.

Gay McAuley, *Space in Performance: Making Meaning in Theatre* (*Performansta Mekân: Tiyatroda Anlam Yaratmak*) adlı kitabında, bir tiyatro sahnelemesinde göstergebilimin anlamlı bir şekilde tartışılabilmesi için gerekli olan tiyatro mekânının derinlemesine inceleyerek çok yönlü bir yaklaşım getirmektedir. Teatral anlamın inşası ve iletişiminde algılanan ve deneyimlenen mekânsal gerçekliğin işlevleri bakımından kavramsallaştırmak, tanımlamak, anlamlandırmak ve bu doğrultuda birbirleriyle nasıl bir ilişki içerisinde olduklarını belirlemek için tiyatrodaki mekânı beş ana başlık olmak üzere çeşitli alt başlıklarda sınıflandırmaktadır.

Çizelge 3: Tiyatroda Mekân(lar) Sınıflandırılması (McAuley, 1999: 25).



Tiyatronun kökenlerinden günümüze kadar, toplumlar tiyatroyu bir ifade biçimi olarak geliştirdikleri her dönemde, anlatım araçları için uygun ve aynı derecede önemli olan seyircilerin hem görebilecekleri hem de duyabilecekleri alanların arayışı içinde olmuştur. Tiyatro etkinliğinin tüm bileşenlerini barındıran yapılar/binalar inşa etmişlerdir veya mevcut binaları veya doğal olarak var olan alanları bu amaç için uyarlamışlardır. Bu bağlamda bir tiyatro etkinliği için mekânsallaşma ilk olarak tiyatro deneyiminin gerçekleştiği, toplumun bir ürünü olan ve toplumsal/sosyal gerçekliğe sahip tiyatro binasının/yapısının kendisi oluşturmaktadır: “İlk mekânsal gerçek, tiyatro binasının kendisidir. İster tiyatro performansı için özel olarak inşa edilmiş bir yapı, isterse tiyatroya uyarlanmış başka bir amaç için tasarlanmış bir bina veya bir tiyatroyu da içeren çok amaçlı bir kültür merkezi olsun, performansın gerçekleştiği mekân sosyal bir gerçekliğe sahiptir” (McAuley, 1999: 24).

Bir tiyatro olayının gerçekleşmesi için, uzam-zaman birlikteliği içerisinde iki eylemin var olması zorunludur: oynama/gösterme eylemi ve seyretme/katılma eylemi. Bu iki eylem farklı gruplar tarafından gerçekleşir (oyuncu ve seyirci) ve tiyatro binasının iç mimarı bu iki grubu göz önünde bulundurularak tasarlanır. Her türlü tiyatro binası ya da yapısı iki eylemin gerçekleştiği ve imgesel mekânda özneleştirilmiş tiyatro uzamını barındırmak zorundadır. Seyirciyi de içine alan mekânsal bir organizma olan tiyatro uzamı, oyuncuyu ve sahnelemede yer alan tüm anlatım araçlarını kapsamaktadır. Tiyatro uzamı, oynama/gösterme eyleminin gerçekleştiği ve tüm anlatım araçlarının mevcudiyet kazandığı sahne uzamından ve seyretme/katılma eyleminin mevcudiyet kazandığı seyir uzamından oluşmaktadır. Ayrıca, çağdaş tiyatro binalarına bakıldığında tiyatro olayını ve deneyimini zenginleştiren yeni, yan eylemlere olanak tanıyan pek çok mekânın var olduğu görülmektedir. Bu doğrultuda tiyatro mekânı kendi içinde bölünmüştür; kimine (yaratıcı özneler, teknisyenler, görevliler vb.) göre iş yeri, kimine (alımlayıcı özne) göre eğlence ve kültürel zenginleşme yeridir ve bu iki grubun işgal ettiği farklı mekânları içinde barındırır. McAuley, toplumsal gerçekliğin içerisinde tiyatro mekânını işlevsel açıdan, seyirci ve uygulamacının mekânı olarak iki başlıkta ele almaktadır.

Seyirci Mekânı: Tiyatro etkinliğine ev sahipliği yapacak binanın iç mimarisi sahneleme için estetik bir ortam sağlamakla beraber, seyircilerin sosyalleşme eylemini (başkalarını izleme, yiyecek ve içecek tüketme vb.), birbirleriyle olan etkileşim

olanaklarını, sosyal deneyimini ve estetik yaşantısını belirlemektedir. Tüm bunların gerçekleştiği mekânlar seyirci mekânı olarak değerlendirilmektedir. Seyirciler için tiyatro, sosyal bir olaydır ve sahnelemenin algılanması sosyal bir deneyimin parçasıdır. Bu doğrultuda tiyatro mekânı içinde erişebildikleri ve seyirci mekânı olarak adlandırılacak tüm alanlar onların sosyal davranış türlerini ve sosyal etkileşimini inşa etmektedir. Bir tiyatro binasında seyirci için olmazsa olmaz olan onun sahnelemeye yönelişinde görme, işitme, bedensel birliktelik, temas, rol değiştirme vb. eylemlerini gerçekleştirdiği ve fiziksel olarak konumlanması ile belirlediği seyir uzamıdır. Seyircinin eylemi uzama şekil verir, çünkü uzam eylem yeridir. Seyircinin eylem biçimiyle tanımlanan seyir uzamının biçimi, fiziksel özellikleri, sahne uzamına uzaklığı ve yakınlığı; seyircinin, oyuncu ve diğer anlatım araçlarıyla kurduğu ilişkiyi, diğer seyircilerle olan etkileşimi, görüş açısı gibi faktörleri etkilemektedir. Bu bağlamda seyir uzamı, seyircinin sahnelemeyi algılmasında önemli bir unsurdur. Seyircinin tiyatro deneyimini içine alan ve yan eylemlerini belirleyen mekânlar ise: “binaya girişler, gişe, fuaye alanı, merdivenler, koridorlar, barlar, restoranlar bu mekânın birer parçasıdır ve bunları deneyimleme biçimimiz, algıladığımız anlamlar üzerinde kaçınılmaz bir etkiye sahiptir” (McAuley, 1999: 26-27). Yan eylemlerin gerçekleştiği bu mekânların asıl amacı seyirciyi sahnelemeye yaklaştırmayı ve seyretme/katılma eylemlerini desteklemektedir.

Uygulamacının Mekânı: Bir tiyatro sahnelemesine ev sahipliği yapan tiyatro binası/yapısı, uygulamacıların (yaratıcı özneler) işgal ettiği ve seyirci mekânından ayrılmış birçok mekânı içinde barındırmaktadır. Tiyatro eyleminin var olabilmesi için olmazsa olmaz ve uygulama mekânının kalbi sahnenin kendisidir. Sahneleme öncesinde uygulamacılar tarafından (yönetmen ve tasarımcılar) sahne mekânı, sunum mekânına yani sahne uzamına dönüştürülür. Sahneleme esnasında ise bu mekân oyuncuya aittir, onun tarafından deneyimlenir ve seyirci tarafından algılanır. Seyir uzamı ve sahne uzamı genel olarak birbirinde farklıdır, ancak yoğun bir ilişki içindedir: “bağımsız olarak hayatları yoktur, birlikte yaşar ve tiyatro eylemini oluştururlar” (Whitmore, 1994: 38). Tiyatronun mimari tasarımını ve konfigürasyonunu başarılı kılan, bu iki uzamın karşılıklı ilişkisidir. İki grubun (oyuncular ve seyirciler) tiyatro deneyimini yaratmak için konumlandıkları ve bölünmüş bu iki uzam (sahne uzamı ve seyir uzamı) tiyatro uzamını meydana getirir.

McAuley tiyatro uzamını “performans mekânı” (McAuley, 1999: 25) olarak tanımlamaktadır.

Yönetmenin performans mekânı içinde; tiyatro uzamının performatif yapısına, sahne mekânının tipolojisine, sahne uzamı-seyir uzamı konfigürasyonuna, oyuncu ve seyircinin eylem biçimine, oyuncu ve seyircinin fiziksel konumuna yönelik getirdiği dramaturji, sahnelemenin estetik düşüncesine doğrudan etki etmektedir. Performans mekânının biçimi, seyircinin hem bedensel hem de düşünsel olarak estetik algısını, yaşantısını ve buna bağlı olarak tiyatro deneyiminin olanaklarını organize etmek için önem taşımaktadır. Çünkü yönetmenin mekân için getirdiği dramaturji sahneleme esnasında seyirciye yüklenen işlevi tayin eder: “Konumuna göre, seyirci ya kendine sunulan tablonun bir parçasını oluşturur, bu tabloda varlığını duyurur, ya da seyretmekle yetinir” (Çamurdan, 2011: 51). Dolayısıyla performans mekânı ile bağlantılı olarak seyircinin, sahne uzamına uzaklığını, yakınlığını, oyuncu ve diğer anlatım araçlarıyla kurduğu ilişkiyi, diğer seyircilerle olan etkileşimini, görüş açısını, eylem biçimini ve bu bağlamda sahnelemeyi algılama olanaklarını belirlemektedir.

Seyircinin görmediği, sahne mekânı ile mekânsal ilişkiler barındıran ve uygulamacılar tarafından kullanılan tiyatro eylemini destekleyen ve zenginleştiren yan eylemlerin gerçekleştiği mekânlar mevcuttur: kulis, prova odası, dekor ve kostüm yapım atölyeleri, ışık ve ses odası, sahne arkasındaki birimler (antre alanı, tuvalet, merdiven, koridor vb.), sosyal alanlar, yönetime ilişkin mekânlar, depolar vb. Sahne çevresinde, altında, üstünde ve arkasında bulunan tüm bu mekânların en önemli özelliklerinden biri, seyirci tarafından deneyimlenmeyen ve dolayısıyla uygulamacılar için özel olmalarıdır.

Fiziksel Mekân ve Kurmaca Mekân İlişkisi: Teatral göstergebilimin kalbi olan tiyatrodaki en temel uzamsal olgu, sahne uzamının fiziksel gerçekliğinin ve yaratılan kurmaca dünyanın ya da dünyaların sürekli olarak ikili mevcudiyetidir. Bu doğrultuda sahneleme esnasındaki mekân düzlemi, çelişkiyi ve düalizmi barındırdığını göstermektedir. Michel Foucault’un 1967 yılında kaleme aldığı *Of Other Space: Utopias and Heterotopias* adlı makalesinde heterotopya mekân üzerine ortaya attığı fikirler çerçevesinde tiyatronun, gerçek/fiziksel ile kurgusal/kurmaca olanı (ütopya) nötralize ederek oluşturulan ve yaratılan mekânları barındırdığını ifade etmektedir. Ona göre, “heterotopyalar birbiriyle bağdaşmayan farklı mekânları ve konumları tek

bir gerçek yerde yan yana getirme gücüne sahiptir ve tiyatro da, birbirine yabancı bir dizi mekânı sahnenin üzerine getirir” (Foucault, 1997: 334). İç içe geçmiş veya yan yana gelmiş tüm mekânlar zamanın sürekli dönüşümüyle yer değiştirir. Tiyatro etkinliği esnasında zaman ve mekân mevcut dizgesinden ve algısından soyutlanmaktadır. Gündelik gerçekliğin içerisinde algılanan zaman ve mekân, tiyatro sahnelemesi esnasında (sahnelemenin içindeki geçici mekânsallık ve zamansallık) sapmaya uğrar. Tiyatronun heterotopik mekân yapısı, algılanan zamanın sürekli dönüşüm içerisine girmesi ve özneler arasındaki (eyleyen ve seyreden) etkileşimle işlemeye başlamaktadır. Dolayısıyla tiyatronun heterotopik mekân yapısı, mevcut bir düzen içerisinde başka bir düzene işaret etmektedir.

Sahneleme esnasında seyirci fiziksel ve kurmaca mekânı eşzamanlı olarak algılamakta ve deneyimlemektedir. McAuley, fiziksel mekân ile kurmaca mekân arasındaki ilişkiyi açıklamak için üç terim kullanmaktadır: “Sahne mekânı, sunum mekânı ve kurmaca mekân” (McAuley, 1999: 26). Sahne mekânı, “oyuncunun ve nesnelerin bulunduğu somut, fiziksel bir yerdir” (Ubersfeld, 1999: 101). Sahne mekânı, tiyatro binasının temel mimari özelliğine ve sahne tipolojisine bağlıdır. Dolayısıyla geometriktir ve sahnelemenin gerçekleştiği fiziksel mekâna işaret etmektedir. Bu şekilde algılanan ve deneyimlenen mekân, “sahneleme başlamadan önce de vardır ve sahneleme bittikten sonra da varlığını sürdürür. Onun belli bir mimari planı, özel bir yüksekliği, genişliği, uzunluğu ve belli bir hacmi vardır” (Fischer-Lichte, 2016: 184). Sahne mekânı, üzerinde sunulan her şeyi bir dereceye kadar kurgusallaştırır. Ancak kurmacaya ait dünya ne kadar ikna edici olursa olsun ya da seyirciyi başka bir gerçeklik için ne kadar manipüle ederse etsin, sahne mekânının kendisi her zaman seyircinin bilincinde belli bir düzeyde mevcuttur.

Sunum mekânı ise, sahneleme için sahne mekânının fiziksel kullanımına ve organizasyonuna işaret etmektedir. Sunum mekânı, “sahne mekânının oyuncuların edimleri sonucu fiziksel olarak işgal edilmesini, (eğer varsa) mobilyaların ve aksesuarların, ışıklandırma tarafından oluşturulan uzamsal sınırı, çıkışların sayısını, niteliğini ve konumunu, sahne dışı mekânların fiziksel olarak işaretlenme şeklini kapsamaktadır” (McAuley, 1999: 29). Sunum mekânı, fiziksel gerçekliğin bir parçasıdır ve genellikle oyuncular tarafından deneyimlenen, seyirciler tarafından algılanan mekândır. Sunum mekânının konfigürasyonu aynı zamanda sahne uzamını belirlemektedir. Bu doğrultuda sahne uzamı: “bir göstergeler bütünü ve sahnede

görülen hatta görünmediği halde sahneyi/oyuncuyu/yaşantıyı etkileyenler -zaman, mekân, kişiler, olaylar/eylemler- aracılığıyla yaratılır” (Çetindoğan, 2012: 109).

Kurmaca mekân, sunum mekânı içerisinde; oyuncuların edimleri veya replikleriyle sundukları veya imledikleri, dekor, aksesuar, ışık, ortam ve yeni teknolojiler vb. öğelerle inşa edilen ve sahne üzerinde veya sahne dışında tasvir ve temsil edilen mekânları kapsamaktadır. Fani, geçici ve tinsel boyutu olan bu mekân, estetikleştirilmiş varlık alanının bir parçasıdır ve bu yüzden sahnelemeden önce veya sonra hiçbir varlık taşımamaktadır. Fischer-Lichte'nin mekânsallık olarak nitelendirdiği kurmaca mekân, içinde varlık kazandığı geometrik/fiziksel mekânla özdeş değildir ve geometrik mekân da içinde varlık kazanan mekânsallıktan etkilenmeden kendi özelliklerini korumaya devam ettiğini belirtmektedir. Aynı zamanda kurmaca mekân, dekor, aksesuar, ışık vb. unsurlarla belirlenen sınırsal uzamı da belirlemektedir. Bu doğrultuda kurmaca mekân, oyuncunun edimleri ve anlatım araçları ile seyircinin senkronik mevcudiyeti sonucu bir yaşantı olarak algılanır, görünür ve duyulur hale gelir. Bir tiyatro yönetmeni, seyirci tarafından algılanan sahne mekânı (geometrik ve fiziksel), sunum mekânı (sahne uzamı) ve kurmaca (mekânsallık) arasındaki çelişkiyi, gerilimi ve geçişkenliği barındıran ilişkiyi her zaman göz önünde bulundurmaktadır. Bazı yönetmenler bu çelişkili düzlemi estetik bir mesafe ve sınırsallık yaratmak için kullanırken, bazıları ise, aradaki sınırları kaldırarak ikili ilişkileri yapı bozuma uğratma yolunu tercih etmektedir. Algılanan ve deneyimlenen mekânlararasındaki bu ilişkisellik ve geçişkenlik aynı zamanda özneler arası (yaratıcı özne konumundaki oyuncu ve alımlayıcı özne konumundaki seyirci) çeşitli iletişim ve etkileşim kanalları doğurmaktadır.

Konum ve Kurmaca: McAuley, kurmaca mekânın, performans mekânının fiziksel gerçekliğiyle ilişkisinde konumuna göre işlev gördüğünü ileri sürmektedir ve kompleks bir yapısı olan kurmaca mekânı iki şekilde değerlendirmektedir: (1) Seyircinin gözü önünde inşa edilen *sahne üzerindeki kurmaca mekân* ve (2) sahne uzamının dışına taşınan ve sahnede uzamında gösterilmeyen kısımlara atıfta bulunmak için imlenen *sahne dışındaki kurmaca mekân*.⁵ Sahne üzerindeki kurmaca mekân,

⁵ Michael Issacharoff, “sahne üzerindeki kurmaca mekânı (onstage/scenic) mimetik, sahne dışı mekânı (offstage/extra-scenic) diegetik uzam olarak tanımlamaktadır. Mimetik mekân, zorunlu olarak oyuncuların bedenleri ve onların sahne ve dekor kullanımları tarafından dolayımlanır. Diegetik mekân ise, görsel olarak değil, hem seyircilerin hem de karakterlerin görmediği sözsöz (öyküsel/anlatı/diyalog) referans yoluyla aktarılan bu mekânları diegetik mekân olarak nitelendirmektedir” (Issacharoff, 1999: 55-56).

“oyuncu aracılığıyla fiziksel olarak temsil edilebilen veya sunulabilmesi (oyuncu tırmandığı için masanın üzerindeki sandalye bir dağdır) veya dekor, aksesuar, ışık, ortam ve yeni teknolojiler gibi anlatım araçlarıyla inşa edilmesi veya sahne üzerinde görülebilen bir yeri söz ile tarif edilmesidir” (McAuley, 1999: 30). Bazı sahnelemelerde sunum mekânında/sahne uzamında tek bir kurmaca mekâna yer verilmektedir; bazı sahnelemelerde ise, birden fazla yer, sırayla birbirini değiştirerek veya birbirini takip ederek veya aynı anda sahne uzamının farklı bölümlerinde sunulmaktadır. Tekli, çoklu, alternatif, ardışık ve eşzamanlı seçeneklerin (Robert Wilson’ın sahne uzamını katmanlara bölmeye gibi) sunduğu estetik olasılıklar, tür veya işlev bakımından sahne üzerindeki kurmaca mekânın içerisinde yer almaktadır.

Sahne dışındaki (offstage) kurmaca mekân, performans mekânı ile ilişkilendirilerek konumlandırılmış ya da konumlandırılmamış bir şekilde sunulabilir. Örneğin, Çehov’un *Vişne Bahçesi* adlı oyununda varsayılan birçok mekân bulunmaktadır: 1. Perde’de eski çocuk odasının bir kapısı Anya’nın odasına, 3. Perde’de yemek salonundan kemerle ayrılan oturma odasının bir kapısı bilardo oynanan odaya bir kapı ise mutfağa doğru açılır ve en önemlisi çiftlikten dışarı çıkıldığında ulaşabilen vişne bahçesi, nehir vb. imlenen mekânlar vardır. Bu tanımlı mekânlar, performans mekânı ile ilişkilendirilerek konumlandırılmış mekânlardır ve sahne uzamında görünen mekânın dışındaki kurmaca mekâna işaret etmektedir. Performans mekânı ile ilişkili konumlandırılmamış kurmaca mekân ise, dramatik aksiyonun coğrafyasının parçası olan yerleri içerir ve fiziksel olarak sahnede yer almayan veya sahne dışında fiziki olarak konumlandırılmamış mekânlardır.

Metinsel Mekân: Oyun metni, hem sahne yönergelerinde (didascalia) hem de diyaloglarda çok sayıda uzamsal referans içermektedir ve herhangi bir oyunun anlamının büyük bir kısmı, sunduğu uzam sistemi etrafında dönmektedir. Metinsel mekânın, oyun metninde yer alan mekânsal yapıların tanınmasında ve sahnelemenin oluşumunda önemli bir yeri vardır: “Coğrafi ve diğer yer adları, nesnelere yapılan gönderme, yer ve mekân tanımları, hareket fiilleri ve diğer proksemik ilişki belirtileri,

Doç. Dr. Oğuz Arıcı’nın *Tiyatroda Zaman ve Mekân* adlı kitapta *Tiyatroda Mekân* üzerine yaptığı sınıflandırma içerisinde, “sahnede ifade edilen sözler yoluyla yaratılan uzamları (dramatik mekân); (1) mimetik mekân (sahne üzerinde görülebilir bir yer üzerine konuşma) ve (2) diegetik mekân (sahne dışında bir uzamdan söz edilmesi) olarak ikiye ayrılmaktadır. Aynı zamanda diegetik mekânı kendi içinde; (1) sahnedeki karakterlerin görebildiği, ancak seyircinin göremediği diegetik mekân ve (2) hem karakterlerin hem de seyircilerin göremediği diegetik mekân olarak tanımlamaktadır. Tez boyunca diegetik (sahne dışındaki kurmaca mekân) ve mimetik mekân (sahne üzerindeki kurmaca mekân) kavramı bu bağlamda kullanılmaktadır.

hatta edat cümleleri bile bu mekânsal sistemin bir parçasıdır. Ayrıca bağımsız olarak işlev görmez ve diğer tüm mekânlarla ilişki içindedir” (McAuley, 1999: 32).

Oyuncu tarafından sözsözsel olarak dile getirilen, ima edilen ya da yazarın metinde parantez içinde verdiği yönergeler tarafından tanımlanan bu mekân örüntüsü tek başına ve nesnel olarak var olmaz, yalnızca sahneleme ile birlikte ortaya çıkmaktadır. Her yönetmen (veya tasarımcılar) estetikleştirilmiş varlık alanı içinde, metinsel mekânın yaratımını farklı şekilde inşa etmektedir. Dolayısıyla yönetmenin estetik düşüncesine bağlı bir şekilde kendi anlamını bulur ve bu durum farklı sahnelemelerde metne dair yeni anlamın yaratılmasına olanak sağlar. Michael Issacharoff’ın “sözlü olarak iletilen ve sözlü göstergeler (diyalog) tarafından üretilen diegetik mekânlar” (Issacharoff, 1989: 55-56) bu bağlamda önemli bir örnek teşkil etmektedir. Eugenio Barba Elizabeth Çağı sahnelemelerini şu sözlerle tanımlamaktadır: “Shakespeare’in sözcükleri kullanarak mekânları canlandırma ya da oyunlarının atmosferini yaratma yeteneği sözel tasarımdır” (Barba ve Savarese, 2017: 286). Gerçekçi-doğalcı sahnelemelerde bile Shakespeare’in sözel tasarımı mevcuttur. Zola’nın oyunlarını sahneleyen Antoine, Çehov’un oyunlarını sahneleyen Stanislavski ya da Ibsen, Gorki gibi gerçekçi yazarların metinlerini sahneleyen birçok yönetmen; karakterlerin geçmişte yaşadığı mekânları veya gelecekte yaşamak istedikleri şehirleri seyircilerin hayal gücünde imgelemeleri için sözel tasarıma ihtiyaç duymuştur. Günümüzde metinsel mekânlar, çeşitli ortam ve yeni teknolojiler kullanılarak görsel olarak estetikleştirilmiş varlık alanına entegre edilebilmektedir.

Tematik Mekân: Uzamsal işlevin tematik düzeyi ile ilgili olan tematik mekân, tiyatrodaki tüm diğer mekân kategorilerinin bütünleşmesi sonucu ortaya çıkar. Diğer kategorilerden tüm uzamsal göstergeleri ve tüm uzamsal işlevleri bir araya getiren tematik mekân; “anlamın inşası ve hem metni hem performansı birleştirme biçimini netleştirmek için önemlidir” (McAuley, 1999: 33). Metinsel mekân başta olmak üzere sahnelemenin mekânsal tüm işaretleri, hatta zamansal kategoriler bile tematik mekânın bir parçasıdır. Bu doğrultuda tematik mekân, sahnelemenin anlam üretmesi aşamasında temel zemini oluşturur ve diğer tüm uzamsal işlevler bir bütüne hizmet ettiğinde anlamını kazanır. Tematik mekân ayrıca, yönetmenin bir sahneleme için tematik kaygıları bağlamında yaptığı analizler sonucu ortaya çıkan tüm mekânsal sistemi kapsamaktadır.

Görüldüğü üzere bir tiyatro etkinliğinin gerçekleştiği tiyatro binası/yapısı birçok göstereni kendi içinde barındırmaktadır. İlk olarak tiyatro binası, sahneleme öncesi seyircinin algısal potansiyelinin harekete geçirilmesine, anlık deneyimler yaşamasına, seyircinin sahnelemeye yönelik kendi beklenti ufkunu geliştirmesine ve bu bağlamda sahnelemenin estetik çerçevesinin oluşturulmasına zemin hazırlamaktadır. Whitmore'a göre; "bir sanat nesnesinin herhangi bir dış süsten veya etkiden arınmış, saf haliyle deneyimlemek ideal olsa da, tamamen yalıtılmış olarak deneyimlemek imkansızdır" (Whitmore, 1994: 31). Bunun sebebi, çağdaş seyircinin bir oyunu deneyimleme ve yorumlama biçiminin, artık yalnızca sahnede icra edilen metin veya sahnede olup bitenler tarafından yönetilmediğinin fark edilmesinde yatmaktadır. Tiyatro etkinliğinin gerçekleştiği bina/yapı, seyircinin gündelik yaşantısından ve deneyimlerinden ayrılıp sahnelemeye yönelik estetik bir yaşantıya ve deneyime hazırlama aşamasında önemli bir rol oynamaktadır. "Tiyatro binası içindeki seyirci düzenlemeleri, binaya ait diğer kamusal alanlar ve fiziksel görünüm, hatta binanın şehir içindeki konumu, seyircinin kendi deneyimini anlamlandırma sürecinin önemli unsurlardır" (Carlson, 1989: 2). Dolayısıyla yönetmen mekân dramaturjisi için, tiyatro etkinliğinin gerçekleştiği bina/yapı üzerine şu olasılıkları göz önünde bulundurmaktadır: (1) Lokasyon, (2) Mimari cephe, (3) İç mimari ve uzam tercihi (performans mekânının tipolojisi), (5) Uzamın kullanımı ve konfigürasyonu.

Lokasyon: Tiyatro her çağda kentsel yaşamın önemli bir parçası olmuştur. Tiyatro etkinliğinin gerçekleştiği lokasyon, sahnelemenin nesnel dış uzamını belirlemektedir ve kentsel yaşamın dinamikleriyle ilişkilendirilmektedir. "Göstergebilimciler, şehirleri; şehrin sakinleri ve ziyaretçileri tarafından deşifre edilen, gösterenlerle ifade edilen anlamlara sahip metinler olarak görürler" (Whitmore, 1994: 37). Bu doğrultuda şehrin içindeki bölgeler (lüks ve etnik mahalleler, sanayi, sanat ve üniversite bölgeleri gibi), kamusal alanlar, şehrin dokusu, mimarisi, yemekleri, havası vb. unsurlar sahneleme öncesi seyircinin estetik yaşantısını ve deneyimini şekillendirmektedir. Tiyatro ayrıca, toplumsal uzam ile fiziksel mekânın kesiştiği bir noktada yer alır. Bir tiyatro etkinliğinde; "çeşitli sermaye türlerine (sosyal, kültürel ve ekonomik sermaye) ve toplumsal uzam içerisinde farklı konumlara sahip olan birbirinden uzak bireyler, kısa süreli de olsa fiziksel bir mekân içerisinde bir araya gelirler, karşılaşır ve etkileşim içerisinde olurlar" (Bourdieu, 1999: 123-125). Bu karşılaşmanın ve etkileşimin gerçekleştiği fiziksel mekânın

lokasyonu, birbirinden farklı sermaye türüne sahip seyircilerin estetik yaşantısını ve deneyimini etkilemektedir. Yönetmenler sahneleme için herhangi bir şehirde farklı lokasyon (şehir merkezi, sanayi bölgesi, kırsal yer vb.) seçeneklerine sahiptirler ve yapacakları tercihler sonucu hem seyircinin estetik deneyimini ve yaşantısını organize etme hem de sahnelemenin estetik doğasını çerçeveleme imkânını ellerinde bulundurlar. Bu doğrultuda tiyatro sahnelemesinin gerçekleştiği binanın veya yerin bulunduğu ülke, şehir, ilçe hatta mahalle; seyircinin çeşitli varsayımlarda bulunmasına neden olabilir, tiyatro deneyimini, yaşantısını ve beklenti ufkunu belirleyebilir. Ayrıca enternasyonal (uluslararası) tiyatro grupları sahnelemelerini turne kapsamında farklı lokasyonlarda (ülkede veya şehirde) sergilediklerinde, ülkenin veya şehrin sosyo-politik durumu hakkında özel bir dramaturji yaptıklarına rastlamak mümkündür.

Mimari Cephe: Tiyatro sahnelemesinin nesnel dış uzamını oluşturan tiyatro binasının (buluntu mekân da olabilir) mimari özellikleri veya bir dış mekânın görsel estetiği, bir sahnelemenin anlamlandırılmasına katkıda bulunur ve estetik algısını çerçeveler. Mimari cephe geometrik mekân olarak kavranabilir ve bu bağlamda onun mimari planı, boyutu (yüksekliği, genişliği, hacmi vb.), rengi, ne kadar gösterişli olduğu, estetik stili, hangi döneme ait olduğu, bulunduğu sokak veya cadde, sahnelemeyi çerçeveler ve anlam dizgesi oluşturur. Ayrıca “açık hava performansları söz konusu olduğunda, çevrenin her yönü (sesler, arazi, sıcaklık, renkler) performansın içeriğine hizmet eder ve entelektüel, duygusal, ruhsal ve fiziksel katılımı kışkırtan anlam ve özel bir bağlam sunar” (Whitmore, 1994: 38).

Çağdaş tiyatrodaki sahnelemenin nesnel dış uzamını oluşturan mimari cephe ve çevrenin her yönü, farklı teknikler kullanılarak planlı bir şekilde sahneleme ile ilişkilendirildiği örnekler bulunmaktadır. Örneğin, tiyatro etkinliğini mekânsal deneyim üzerine inşa eden Richard Schechner *Dionysos in 69* oyunundan sonra; “oyuncular ve seyirciler birlikte bir geçit töreni oluşturdular, Performance Garage denilen geniş alanı terk ettiler ve New York sokaklarına doğru ilerlediler” (Fischer - Lichte, 2016: 67). Schechner, sahnelemenin dinamizmini nesnel dış uzama taşıyarak estetik bir süreç ile sosyal bir olay arasındaki karşıtlıkları ilişkilendirir ve bu doğrultuda seyircinin estetik yaşantısı da sosyal bir yaşantıya dönüştürmektedir. Aynı zamanda sahnelemeden bağımsız olarak varlığını sürdüren Performance Garage mekânının mimari cephesi ve çevresi performatif mekâna dönüşmüştür.

İç Mimari Özellikleri ve Uzam tercihi (Performans mekânının tipolojisi):

Antik dönemden günümüze kadar tiyatro mekânlarının iç mimarisi, çağının teknolojisine, gerekliliklerine, yaratıcı ve alımlayıcı öznelerin estetik ölçütlerine ve beklentilerine göre tasarlandığı görülmektedir. Bununla bağlantılı olarak tiyatro binasının iç mimarisinin fiziksel özelliklerinin temel amacı, estetik bir ortam sağlamakla beraber oyuncu (ve diğer uygulamacılar) ve seyirci için alanlar yaratmaktır. Tiyatro uzamının uzunluğu, genişliği, yüksekliği, şekli, atmosferi ve sınırlılıkları sahnelemenin toplam deneyiminin parçasıdır. Tiyatro binasının iç mimarisi ve fiziksel yapısı; boyutunu, oyuncunun ve diğer anlatım araçlarının kendini görünür kıldığı sahne uzamını, seyircinin konumlandığı seyir uzamını, seyirci-oyuncu ilişkisini, sahnelemenin öz ve biçim ilişkisini belirleyen en önemli unsurdur. Tiyatro uzamının atmosferini ve çevresel dinamiklerini açığa çıkaran bu yapı; yönetmenin sahne uzamında yaratmış olduğu işitsel ve görsel çevrenin seyirci tarafından nasıl algılayacağını da etkilemektedir. Bu bağlamda yönetmenin tiyatronun asal unsurlarını barındıran paydaşları için seçtiği mekân, aynı zamanda sahnelemenin estetik düşüncesini, estetik değerini ve seyircinin estetik yaşantısını ve algılamasını belirler. Çağdaş tiyatro etkinliklerinin gerçekleştiği mekân yapılarının tipolojisini: çerçeve sahne, fırlak sahne ya da thrust tiyatro, arena sahne, kara kutu (black box) sahne, dönüştürülmüş ve bulunmuş mekân olarak ifade edebiliriz.

Tiyatro uzamının kullanımı ve konfigürasyonu: Bir tiyatro yönetmeni tercih ettiği performans mekânı tipolojisiyle bağlantılı olarak, tiyatro uzamının kullanımında ve konfigürasyonunda çeşitli tercihlerde ve düzenlemelerde bulunmaktadır. Bunlar; (1) açık alan/izole edilmiş alan, (2) konvansiyonel sahne/konvansiyonel olmayan sahne, (3) sahne uzamı ve seyir uzamı büyüklüğü ve mimari stili (4) oyuncu-seyirci ayırımı/karışımı, (5) eylem alanları arasındaki uzamsal sınırlamalar (hem oyuncu hem de seyirci), (6) uzam içerisindeki uzamsal ilişkiler (yakınlık/uzaklık) (7) giriş-çıkışlardır. Tiyatro uzamı için yapılan tercihler ve düzenlemeler seyircinin sahip olacağı deneyim türü üzerinde derin bir etkiye sahiptir. Özellikle Jerzy Grotowski, Peter Brook, Richard Schechner gibi yönetmenlerin mekân konfigürasyonu üzerine deneyleri günümüz sahnelemelerini ve yönetmenlerini etkilemiştir. Grotowski, tiyatro uzamına getirdiği birbirinden farklı düzenlemelerle oyuncu, seyirci ve mekân arasındaki ilişkilere yönelik çeşitli varyasyonların mümkün olabileceğini göstermiştir. Tiyatro uzamının temel rolünün, oyuncu ve seyirci ilişkisini ortaya çıkartmak

olduğunu savunan Grotowski için; “yeni tiyatro binaları inşa etmek yerine: her yeni sahneleme için oyuncu ve seyircilerin yerlerinin sürekli değiştirilmesine olanak sağlayacak boş bir alan yeterlidir” (Aronson, 2007: 186). Her yeni sahnelemesini oyuncu, seyirci ve mekânsal ilişkiler için bir deney olarak gören Grotowski, canlı ve dinamik bir alan yaratmak adına sahnelemenin tüm yönlerini bu doğrultuda birleştirir. “Fikirlerinin çoğu artık çevresel tiyatro dediğimiz şeyi tanımlamaktadır. Grotowski’nin tiyatrosu mekânı, tasarım, konsept, yanılısamacı etki ve gelenek sınırlamalarından kurtarır. Onun için uzam neyse odur” (Slowiak and Cuesta, 2007: 12). Örneğin, Teatr 13 Rzedows (13 Sıralı Tiyatro)’un ilk önemli oyunu olan Byron’un Cain’inde (1960) oyuncular seyircilerini arasında dolaşarak, seyirciyle doğrudan temas kurmuş ve dramatik aksiyonda seyircilere pasif bir rol verilmiştir. İlk büyük değişikliği ise, Adam Mickiewicz’in Forefather’s Eve (Ceddin Gecesi)’inin sahnelemesinde gerçekleştirir. Tiyatrosundaki on üç sırayı kaldıran Grotowski, seyirciyle oyuncuyu burun buruna getirmiştir ve seyirciyi gösterime entegre etmiştir. Böylece aktif ve eylem halindeki oyuncularla, edilgen konumda ve hareketsiz seyirciyi bir araya getirerek “aksiyonun bir parçası olduğunu vurgular” (Barba, 1992: 50). Benzer bir uygulama Ostermeier’in *An Enemy of the People* sahnelemesinde görülmektedir. Oyunun dördüncü perdesinde seyircide feedback (geri bildirim) döngüsü yaratmak için seyircinin mekânsal deneyimi üzerinde yeni bir düzen inşa etmektedir. Oyuncular ve seyirciler arasındaki mekânın (çerçeve sahnenin) yarattığı iktidar ilişkisini ve buna bağlı olarak bakan-bakılan, eylem-eylemsizlik ilişkisini ortadan kaldırır. Oyuncular ve seyircilerin bir çoğu sahne uzamında ortak bir deneyimini eşitlik koşullarda yaşarlar. Tiyatro binasının kendisine özgü yapısı tümüyle performatif mekâna dönüşmektedir. Her iki grupta (oyuncu ve seyirci) daha öncesinde kendilerine ayrılmış alanları terk eder ve birbirilerinin alanlarını işgal etmeye başlarlar. Tiyatro uzamının konfigürasyonuna yönelik bu ve bunun gibi düzenlemeler estetik açıdan, seyircinin deneyimini, yaşadığı hazzı ve algılama boyutunu etkiler. Aynı zamanda sahnelemenin estetik değerini zenginleştirir.

III. OSTERMEIER'İN SAHNELEMELERİNDE ESTETİK DÜŞÜNCENİN İNŞASI

A. Yaşamına ve Tiyatrosuna Genel Bir Bakış

Kendi kuşağının en önemli yönetmenlerinden biri olarak gösterilen Thomas Ostermeier, 1968 yılında (Peter Stein'in Scaubühne'ye atanmasından hemen önce) Almanya'nın (dönemin Batı Almanya'sı) Niedersachsen (Aşağı Saksonya) eyaletinde Soltau kasabasında dünyaya gelmiştir. Konrad Adenauer'ın (Batı Almanya'nın savaş sonrası ilk Şansölyesi) Batı Almanya'da kurduğu Bundeswehr'e ordusunda asker olan babanın ve mağazada satış elemanı olarak çalışan annenin üç oğlundan biridir. Muhafazakâr, Katolik, sağcı ve Bavyeralı küçük-burjuva (üst işçi sınıfı) bir ailede baskıcı, hiyerarşik, disiplinli, tutucu ve nezaketli olmanın zorunlu olduğu bir çocukluk dönemi geçirir. On yaşına kadar Soltau'da yaşayan Ostermeier, 1978'de babasının güneye nakledilmesinden itibaren gençlik yıllarını Bavyera eyaletinin Landshut şehrinde geçirir. Ostermeier, coğrafi ve ideolojik olarak bölünmüş bir ulusun içinde kendisini şu sözlerle tanımlamaktadır: “Annem kuzeyden, babam güneyden geliyor. Manevi olarak doğuluyum. Yani, içimde Almanya'nın üç parçası da var. Üçlü ittifak diyebilirsiniz” (Woodall, 2010: 375). Lisede yerel Bavyera lehçesini konuşmayan iki öğrenciden biridir; diğeri ise Ostermeier'in Baracke ve Schaubühne'deki ana işbirlikçisi olmaya devam edecek olan Jens Hillje'dir. 1980'lerin başında, her ikisi de öğleden sonra okulun drama kulübüne tutkuyla gitmeye başladılar. Genç Ostermeier için bu ders dışı etkinlikler, babasının sağcı dünya görüşüyle giderek daha fazla çatıştığı evinden bir kaçış sağlamıştır. 1989'da Berlin Duvarı'nın yıkılması üzerine Ostermeier, yeni başkentin Doğu kesimine geçerek ideolojik ve politik olarak kendini konumlandırır ve babasının aksine, muhalif ve özgürlükçü bir tutum içerisinde siyasi yelpazenin diğer ucunda yer alır. Ostermeier'in ailesinden kopuşuna neden olan bu durumla birlikte birkaç yıl boyunca çok aşırı, uluslararası ve ilerici bir Troçkist örgüt olan Sosyalist İşçi Partisi'nin üyesi olur. Burada uzun süredir yasaklı olan Troçki,

Bakunin ve Gramsci'nin eserlerini, devrimci *Spartacus* gazetesinin kopyalarıyla birlikte dağıtarak politik bir eylemci olur.

O dönemlerde Federal Almanya Cumhuriyeti'nin zorunlu askerlik görevini yapmak istemeyen kişiler için "Zivildienst" denilen topluma hizmet uygulamalarında bulunur ve Hamburg'da askerlik görevini yerine getirir. Hamburg dönüşü Berlin'de bir gecekonduya yerleşir ve Ostermeier'in muhteşem tiyatro kariyeri burada başlar. Oyunculığa duyduğu ilgiyle, 1990-1991 yılları arasında Hochschule der Künste (Berlin Sanat Akademisi)'de misafir öğrenci olur ve burada Einar Schleef tarafından yürütülen "Faust" projesine oyuncu olarak katılır. Kısa bir süre sonra eski Doğu Almanya sektörünün en prestijli eğitim kurumu ve Almanya'nın birçok çağdaş tiyatro sanatçısının eğitim gördüğü Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch (Erns Busch Dramatik Sanatlar Akademisi)'nde seçmelere katılır ve yönetmenlik programına davet alır. Burada Brecht ve Helene Wigel tarafından Berliner Ensemble'da yetişmiş biri olan Manfred Karge, onun öğretmeni ve akıl hocası olur. Böylece Ostermeier, Brecht ile arasında doğrudan bir köprü kurma fırsatı bulur. 1993 ve 1994 yıllarında Weimar'da ve Berliner Ensemble'da Manfred Karge'nın asistanlığını yapar ve oyunlarında oyuncu olarak rol alır. Ayrıca okulun fiziksel konumu, siyasi yönelimini etkiler ve bu dönemdeki ideolojik bakış açısını "solun solunda" (Fowler, 2015: 26) olarak nitelendirir. İnsanların ortak çıkarlarını geliştirmek için ulus, politika, kültür, ırk ve sınıf ayrımlarını aşarak iş birliği içinde olan enternasyolist kimliğinin zemini bu dönemde şekillenir.

Ernst Busch'ta okuduğu yıllarda, yirminci yüzyılın başlarındaki tiyatro pratisyeni Meyerhold'un Rus öğrencileri Ralf Rauker ve Gennadi Bogdanov tarafından yönetilen biyomekanik derslerine katılır ve altı aydan fazla eğitim alır. Günde altı saatten fazla süren bu zorlu biyomekanik eğitimi, Ostermeier'in diğer yönetmen arkadaşı Christian von Treskow ile iş birliği sonucu 1995 yılında sahnelediği, sembolizm akımının temsilcilerinden Aleksandr Blok'un *The Unkown Woman (Bilinmeyen Kadın)* oyunu derinden etkiler. Moskova-Berlin festivalinin bir parçası olarak sahnelenen bu yapım heyecan yaratır. Eğitim yıllarında Meyerhold ve Brecht ile kurduğu bu dolaylı ilişki Ostermeier'in sahnelemelerini etkilemiştir. Özellikle Meyerholdcu bakış açısıyla oyuncunun bedeni ve Brecht'in toplumu değiştirme arzusu sahnelemelerinin ana malzemesi olmuştur. 1996 yılında eğitimini tamamlayan Ostermeier'in, oyuncuların bir koro olarak konuşmalarını ve hareketlerini

fiziksel olarak tükenene kadar tekrar ettikleri *Recherche Faust/Artaud* adlı tez çalışması büyük ilgi görür.

Sosyalizmin ütopyik vaadi 1989'da Duvar'la birlikte parçalanırken, Almanya'da hiçbir büyük yönetmen bu yeni açıklığın sağladığı özgürlükten Ostermeier kadar yararlanmamış ve hızlı bir yükseliş yaşamamıştır. Demokratik Alman Cumhuriyeti'nde (GDR) komünizmin çöküşünün ardından iki tarafın birleşme süreci, Alman tiyatrosunun (1933'te Nazilerin Weimar Cumhuriyeti'nin çeşitli tiyatro kurumlarını merkezi yönetim altına aldığından sonraki) radikal bir sarsıntı yaşadığı dönemdir. 1990'dan sonra yaşananlar "Alman tiyatro topluluklarının yeniden yapılandırılması, repertuarların elden geçirilmesi ve ulusal tiyatronun işlevinin acilen yeniden düşünülmesi gerektiği için muazzam bir kafa karışıklığı dönemine işaret etmiştir" (Hughes, 2007: 133). Alman tiyatrosunun içinde bulunduğu kriz aynı zamanda makro-ekonomik, siyasi ve sosyal krizi de içinde barındırmaktadır. Berliner Ensemble, Deutsches Theater, Volksbühne, Maxim Gorki, Schiller ve Schanühne gibi köklü tiyatrolar devlet yardımlarının büyük kesintiye uğramasından ötürü bu krizden oldukça etkilenmiştir. Almanya'daki tiyatro krizi sadece ekonomik sarsıntının etkisi altında kalmamış, ayrıca politik tiyatro geleneğinin saf dışı bırakıldığı bir döneme girmiştir. Alman tiyatrosunun köklerini oluşturan Lessing, Schiller, Büchner, Hauptmann, Brecht gibi tiyatro pratisyenlerinin kitlelerin ahlaki ve siyasi aydınlanmasına zemin hazırlayan tiyatro düşüncesi, "tüketici kapitalizminin zafer yürüyüşüne, farklı zevk ve arzulara sahip yeni, paralı bir seyirci kitlesinin ortaya çıkışıyla bir kenara itilmiştir" (Hughes, 2007: 136). Tiyatrolar kendilerini Batı Almanya ve Doğu Almanya'da yükselen orta sınıfının istek ve ihtiyaçlarına karşılık verirken bulmuş, toplumsal sorunlara ve olaylara karşı kayıtsız kalmıştır. Doğu eyaletlerindeki repertuarlarda çağdaş sosyalist dramaya olan ilgisinin azalması, ideolojik bağlarını yitirmesi ve apolitik tarzda tiyatronun yükselişe geçmesini dönemin Deutsches Theatre'ın yöneticisi Thomas Langhoff şöyle açıklamaktadır: "Bir kültür şoku oldu ve şimdi halk sadece geçmişteki her şeyi unutmak, onu bastırmak, mümkün olduğunca çabuk Federal Cumhuriyet vatandaşı olmak ve artık öne çıkmamak istiyor" (Schölling, 1993: 30). Alman tiyatrosu kültür şoku ve beraberindeki travmanın yarattığı krizi aşmanın ve yeniden yapılanmanın içerisine girer. Bu durum özellikle yeni nesil kuşağa çeşitli fırsatların ortaya çıkmasına ve alternatif tiyatro mekânlarının

kurulmasına neden olur. Ostermeier'in göz kamaştırıcı yükselişinin başlangıcı da bu çalkantılı dönemle oldukça ilişkilidir.

Otto Brahm, Max Reinhardt, Heiner Müller ve Frank Castorf gibi yönetmenlere ev sahipliği yapan ve Alman tiyatrosunda estetik bir devrime ilham veren Deutsches Theater, geçmiş enerjisinin ve itibarının bir kısmını yeniden ele geçirmenin yollarını aramaya başlar. DT'nin yöneticisi Thomas Langhoff ve baş dramaturgu Micheal Eberth 1996 yılında, tiyatronun arka tarafında kullanılmayan inşaat işçisi lojmanını, kostüm atölyesini ve eski kantini deneysel performansların sahneleyebileceği bir mekâna dönüştürmek için "Friends of the Theatre (Tiyatronun Dostları) organizasyonundan hibe alırlar" (Boenisch, 2020: 455). DT'yu ulusal tiyatro olarak gören Langhoff'un amacı, çağdaşı Frank Castorf yönetimindeki Volksbühne'nin devrimsel nitelikteki ufuk açan prodüksiyonlarıyla ulaştığı genç seyirci kitlesine hitap edecek oyunların sahnelendiği alternatif bir alan yaratmaktır. Bu doğrultuda bir yandan gördüğü desteğin temeli olan burjuva kamuoyuna yönelik oyunlar sergilerken diğer yandan da Castorf'un tiyatrosuna benzer seyirci kitlesini kendine çekmeyi hedeflemektedir. Bu yeni, gençlik odaklı tiyatronun açılışı için seçilen Amerikalı oyun yazarı Nicky Silver'in *Fat Men in Skirts*'in provaları yarım kalınca, *The Unkown Woman* ve *Faust/Artaud*'u yeni sahnelemiş olan Thomas Ostermeier akla gelmiştir. Michael Eberth ve Christian Grashof (DT'nin başrol oyuncusu), Ernst Busch Hochschule'da mezun olmak üzere olan yönetmenlik öğrencisinin projelerini Langhoff'a izletirler ve yarım kalan projeyi devralması için genç yönetmen Ostermeier'e teklif götürürler. Bauhaus okulunda eğitilmiş tasarımcı Pappelbaum'u, Bavyera'dan eski okul arkadaşı dramaturg Jens Hille'yi, yönetmenlikten sınıf arkadaşı Christian von Treskow'u bu teklife dâhil eden Ostermeier; boş ve esnek bir performans alanına dönüştürdükleri mekâna Baracke (Baraka) ismini verir.

Aralık 1996'da Baracke'nin açılışı için yönettiği *Fat Men in Skirts (Etekleli Şişman Adamlar)* sahnelemesinin dramaturjisini Jens Hille ve Anna Opel, ışık tasarımını Gerd Franke, kostüm tasarımı Johanna Pfau, sahne tasarımını Volker Thiele üstlenmiştir. Fırlak sahne tipinde düzenlenmiş tiyatro uzamında, seyirci oyun alanını üç yandan çevreleyerek konumlanmıştır. Seyir uzamı ile sahne uzamı arası oldukça yakın düzenlenmiştir. Sahne uzamının tasarımı ilk perde de minimalist bir estetik ile tasarlanmıştır; zemini sarı kumla kaplanmış uzamda sadece yatak bulunmaktadır. İkinci perde de ise masa, birkaç sandalye ve üç farklı boyutta kapı bulunmaktadır.

Hikâye anlatımını merkeze alan ve dördüncü duvarın kaldırıldığı sahnelemede Ostermeier ve oyuncularını, “kötülüğün sıradanlığını kurnaz bir zekâyla ve huzursuzluktan korkmadan” (Merschmeier, 1997: 14) sunmalarıyla büyük övgü toplarlar. Michael Merschmeier, *Theater Heute*'deki yazısında sahneleme hakkında şu ifadeleri kullanır: “Thomas Langhoff'un himayesindeki saygıdeğer eski DDR (Alman Demokratik Cumhuriyeti) tiyatrosunda böylesi bir psikolojik gerçekçilikle karşılaşmak hayret verici” (Merscheimer, 1997: 14). Sahnelemedeki cesur gerçekçilikleri, sahne uzamının üç tarafına yerleşen zarif ve orta sınıf Berlin seyircisi için şaşırtıcı olmuştur.

Ostermeier ve arkadaşları, Baracke'yi fonksiyonlu ve alt kültürel etkinliklere ev sahipliği yapan bir sanat merkezi gibi işletmişlerdir. Baracke, performans okumalarına, sergilere, kulüp gecelerine, siyasi tartışmalara ve Ostermeier'in bas çaldığı kendi punk-rock grubu da dâhil olmak üzere konserlere ek olarak ev sahipliği yapar. Bu bağlamda dönemin çoğu tiyatro grubuyla ilişkilendirilen seçkincilik ve muhafazakârlıktan koparak, açık, davetkâr ve herkes için erişilebilir bir tiyatro hayal ettikleri görülür. “Yerel tiyatroma gittiğimde beni çok rahatsız eden şey, anlaşılmağıydı. Yapımlardan bir şey çıkarabilmek için tiyatroya sağlam bir felsefi ve estetik tartışma bilgisi getirmek gerekiyordu” (Ostermeier 1998: 25-29) sözleriyle Baracke'ya özgü bir tiyatroyu yaratmayı amaçlamıştır. Kendi estetiğine dair arayışlarında önceliğini, tiyatro-seyirci ilişkisini dönüştürerek genç ve dinamik seyirci kitlesine hitap eden bir tiyatro inşa etmiştir. Ayrıca, Baracke'da her ne kadar teknik ve finansal açıdan sınırlı destek ile sahnelemeler gerçekleştirilse de burada ülkenin en iyi topluluklarından biri olarak bilinen DT'nin oyuncularıyla çalışma fırsatı bulmuştur.

Açılışın ardından Ostermeier, Baracke'da yılda beş oyunluk bir program duyurur ve “uyuşturucu, suçluluk, seks ve güç gibi konuların gerçekliğini en sade şekilde yansıtmak ve ele alacak” (Wille, 1997: 43) oyunların arayışına girer. Tiyatronun yazım stratejilerinde yeni kimlik arayışı içinde çağın ruhunu yakalayan, burjuvanın sanat anlayışının yoz geleneklerinden sıyrılarak yaşamı gerçekçi yönleriyle ele alan ve sahneye taşıyan, insan halinin her yönünü ortaya çıkaran, tek kutuplu dünyada kapitalizmin mevcudiyet kazanmasını, yüzeysel gerçekliğin gölgelediği iç yaşantıyı, görünüş ile gerçeklik arasındaki diyalektik ilişkiyi, yaşadıkları dönemin toplumsal, siyasal ve etiksel anlamda hemen hemen bütün sorunlarını, çarpıklıklarını öfkeli bir dille anlatan yazarlara ev sahipliği yapmayı planlamıştır. Bu doğrultuda benzer bir

vizyona sahip olan İngiltere'deki Royal Court Theatre'ın yönetmeni Stephen Daldry ile olan yakın ilişkileri programının ve Baracke'daki başarısının merkezini oluşturmuştur. Ostermeier ve Hillje'e çekici gelen yurtdışında buldukları yeni ve özellikle farklı oyunlar, Baracke'nın repertuvarlarını genişletme şansı vermiştir. Yeni oluşturulan programda ilk olarak 1997'de David Horrower'sın *Knives in Hens* adlı oyunu sahneler. Aynı yıl oyuncuların Meyerhold'un biyomekanik tekniğini kullandığı *Man Equals Man* (Bertolt Brecht, 1997) ve *Suzuki* (Alexej Schipenko, 1997) adlı oyunların prömiyeri gerçekleştirilir. Bu dönemde ayrıca Daldry'nin desteğiyle Sarah Kane, Mark Ravenhill ve Royal Court Theatre'ın yazarlarını Baracke'da konuk eden Ostermeier, çağdaş İngiliz oyun yazarlarını Alman seyirciye tanıtır. Ostermeier Baracke'yı, Almanya'da bir ulus inşası fikriyle işleyen ulusal tiyatro kimliğinin ötesine geçirecek uluslararası bir konuma taşımayı hedefler. Ona göre, “dünyadaki herhangi bir büyük şehirde bu korkular ve çatışmalar hemen hemen aynıdır” (Woodall, 2010: 363).

Baracke'nın imza prodüksiyonu olan ve büyük başarılar kazanan Mark Ravenhill'in *Shoppen & Ficken* 'inin (*Shopping and Fucking*-Alışveriş ve Sikiş) 1998 yılında sahnelenir. 99 koltuklu Baracke'nın prestijini arttıran ve Ostermeier'in estetik düşüncesinin zeminini hazırlayan bu sahneleme; “hipergerçekçi yüzeylerin altında, katı ve sıkı bir şekilde dokunmuş bir estetik biçim ağını açığa çıkartıyordu” (Boenisch, 2010: 350). *Shoppen and Fucking* ile toplumda yeterince temsil edilmeyen bireylerin yaşamlarını ve bağımlılıklarını (seks, uyuşturucu, şiddet, para), tüketim kültürünün ve küreselleşmenin sorunlarını belgeleme arzusuyla ideolojik ve politik bir tutum içerisine girer. Ostermeier'in bu yaklaşımı, onun, neo-realist (yeni-gerçekçilik) kavramıyla anılmasına yol açar. Ostermeier'in İngilizce yazılmış oyunların Almanca uyarlamaları, sert eleştirilere açık olsa da sahnelemeleri tıklım tıklım dolar. Berlin'deki Hebbel am Ufer kumpanyasının kurucusu Nele Hertlin: “Biri bana gelip ne görmeliyim ve en iyi yeteneklerin nerede olduğunu sorarsa, Volksbühne'ye gidin veya Baracke'ye gidin derim. Sanatsal olarak en ilginç şeyler hala yerleşik yapıların içindedir” (Marranca ve Dasgupta 2000:54) sözleriyle yeni yetenekleri destekleyen ifadelerde bulunur. *Shopping and Fucking* oyununda Mark rolünü oynayan Thomas Bading, genç yönetmen Ostermeier'in tiyatro yaklaşımını şu sözlerle ifade etmektedir: “Baracke'de Thomas [Ostermeier] daha saf, daha saldırgan, daha varoluşçu ve çok daha çılgındı. Her şeyi yapabildi çünkü Baracke isimsiz bir tiyatro olarak başladı ve

koltuk doldurma zorunluluğu yoktu. Herhangi bir baskıdan uzak, sosyal açıdan çok bilinçli ve hepsinden önemlisi çok rahatsız edici eserler yarattı. Her zaman kenarda kalan karakterleri oynadık: Toplumun kıyısında, toplumsal çöküşün ve yoksulluğun eşiğinde ve bazen de hayatlarının eşiğinde-ölümün kıyısındaki karakterleri oynadık. ‘Varoluşsal’dan kastım bu’’ (Boenisch, 2016: 5).

İki yıldan kısa bir süre içinde Baracke, 1998’de *Theatre Heute* dergisinin yıllık eleştirilenler ödülleri ‘Yılın Tiyatrosu’ seçilmek üzere tüm yerleşik tiyatroları geride bırakır. Ostermeier ‘‘Yılın Yükselen Yönetmeni’’ seçilirken Ravenhill ise ‘‘Yılın Yazarı’’ ödülüne layık görülür. Aynı yıl Berlin Theatertreffen Festivali’nde sunulan yılın en iyi on gösterisi arasına aday gösterilen iki prodüksiyon Ostermeier’e aittir ve *Shopping and Fucking* ile Theatertreffen Festivali’ne davet edilir. Ayrıca Ostermeier, Baracke’da *Below the Belt* (Richard Dresser, 1998), *The Blue Bird* (Maurice Maeterlinck, 1999) oyunlarını sahneler. Enda Walsh’ın *Disco Pigs* ve Marius von Mayenburg’ün *Fire Face* isimli oyunlarını Deutsches Schauspielhaus bünyesinde Hamburg kentinde yönetir. Baracke’deki son projesi ise Alexej Schipenko’nun *Suzuki II*’dir.

Baracke’daki başarılı üç yılın ardından 32 yaşında, Schaubühne am Lehniner Platz’ın yönetimini üstlenmeye davet edilir. Ostermeier, Peter Stein’dan sonra istikrarsız bir süreç içerisine giren Schaubühne’nin genel sanat yönetmenliğini, Sophiensäle’de yenilikçi bir performans sanatları merkezi kuran koreograf Sasha Waltz ile paylaşmıştır. Berlin tiyatrosunda son dönemlerde yaşanan en heyecan verici gelişme olarak kabul edilen, Ostermeier’in Doğu’daki derme çatma 99 koltuklu Baracke’dan, Charlottenburg’un varlıklı (Batı) bölgesindeki Lehniner Platz’daki etkileyici Bauhaus binasına geçişi oldukça ses getirir. Belirli bir kesim genç yeteneklerin göreve gelişini şaşkınlıkla karşılarken, Almanya’nın prestijli tiyatro dergisi olan ‘‘*Theater Heute* bu durumu, cesur bir hamle’’ (Carlson, 2009: 163) olarak nitelendirir. Royal Court Theatre’nin sanat yönetmeni Stephen Daldry bu atamayı sevinçle karşılayarak, Ostermeier’i övgü dolu sözlerle destekler: ‘‘Ostermeier inanılmaz zeki ve son derece parlak biri, belirgin bir yeteneğe ve muazzam bir enerjiye sahip. Sorunlu bir geçmişe sahip olan Schaubühne’deki görevinin hem maceralı hem de kaçınılmaz bir gelişme olduğunu düşünüyorum. O, Almanya’nın genç Peter Stein gibi; güneşin genç dallar üzerinde parlamasına izin vermeyen, sekoya ağaçlarına

benzeyen yaşlı yönetmenlerin yerini almakta gerçekten zorlandığı bir zamanda geldi” (aktaran Hughes, 2007: 144).

Thomas Ostermeier, koreograf Sasha Waltz, dramaturg Jens Hillje ve Jochen Sandig’in birlikteliğinde ve milenyumun ilk ayında: “Her şeye yeniden başlamak istiyoruz” (Boenisch, 2020: 1) sloganıyla *The First Season Misyon* (*Der Auftrag*) başlıklı manifestoyu yayınladılar. Yeniçağı yakalamayı hedefleyen tutum içerisinde, Almanya’nın uluslararası çapta en çok tanınan tiyatrosu haline dönüştürüldü. Tiyatroya kolektif karar alma mekanizması içinde ensemble yapısını getirirler. Eşit ücret politikası uygulanan Schaubühne’de dansçılar ve oyuncular aynı ücreti alarak Berlin’de bir ilke imza atarlar. Baracke’deki iş birliğinden aşına olduğu RTC’nin modelini benimseyen Ostermeier, Schaubühne’nin ilk yıllarındaki repertuarını belirlerken çağdaş yazarlara yönelir. Özellikle Almanya’da kendilerine yer verilmeyen ve imtiyaz sahibi olmayan yazarların, modern sonrası dönemde insanlığın yaşamış olduğu travmatik durumları ve deneyimi çarpıcı bir şekilde ele aldıkları eserleri sahnelemeyi hedefler. Bu doğrultuda, ilk Schaubühne yapımı için Sasha Waltz’ın dans parçası *Körper (Bedenler)* ve Ostermeier’in yöneteceği *Personenkreis 3.1 (The Human Circle 3.1)* seçilir ve sahnelenir. Ostermeier, kendi estetiğiyle doğrudan uyumlu çağdaş İsveçli oyun yazarı Lars Noren’in oyununu tercih eder. Baracke’daki tarzını devam ettiren Ostermeier, Schaubühne’deki ilk yıllarında çağdaş ‘aile durumları’ ve modern sonrası ‘ütopyanın kaybını’ merkeze alan sahneler gerçekleştirir. Mart 2000’de Sarah Kane’nin *Crave*, Mayıs 2000’de ise Schaubühne ve Hamburg Schauspielhaus ortak yapımı olan Marius von Mayenburg’un *Parasiten* adlı oyununun prömiyerlerini gerçekleştirir. Ostermeier, 2000 yazında Salzburg Festivali’nde bir prodüksiyon sahnelemek için davet alır. Festival kapsamında yeni bir İskandinav oyunu olan Norveçli yazar Jon Fosse’un *Der Name (The Name)* oyununu sahneler. Ostermeier, sorunlu ve kendi kendini yok eden bir aile dramı olan *Der Name* oyunuyla Schaubühne’nin ikinci sezonunu (Ekim ayında) açar. İlk olarak Salzburg Festivali’nde ardından Schaubühne’de sahnelenen bu oyun, Ostermeier’in çağdaş ve distopik bir toplum tasviri çizgisiyle tamamen tutarlılık gösterir. Dönemin eleştirmenleri Schaubühne’nin yeni yapısını, ‘umutsuzluk dramı için bir enstitü’ olarak nitelendirir. Ostermeier bu eleştirilere şu sözlerle cevap verir: “Umutsuzluk dramı, ne diyebilirim ki? ‘Bazı şeyler hakkında aklını kaybetmeyen birinin kaybedecek bir akli yoktur’ bunu söyleyen Lichtenberg değil miydi? Yeterince

yakından okursanız, herhangi bir Shakespeare oyununda mutlak bir umutsuzluk yok mu? Lear veya Hamlet umutsuz değil mi? Aslında böyle yapı kurduğum için kendimle inanılmaz gurur duyuyorum’’ (Jörder and Ostermeier, 2014: 42).

Avrupalı çağdaş yazarların oyunlarına sıklıkla sahnede yer veren Ostermeier’in kanonik dramaya dönüşü beklenmedik şekilde olur. 2001’de ilk olarak George Büchner’in *Danton’s Death* (Danton’un Ölümü)’i ile başarı kazanır. Ardından 2002’de Ibsen’in *A Doll’s House (Nora: Bir Bebek Evi)* ve 2003’te yine Büchner’in *Woyzeck* adlı oyunlarını sahneleyerek uluslararası çapta ün kazanır. Ostermeier için Burjuva dramasının klasikleri, yirmi birinci yüzyılın başlarındaki Alman orta sınıflarını yansıtmak için inceleme aracı haline gelir. Yaşamadığı bir dönemi sahneye koymayacağını ifade eden Ostermeier, bu bağlamda klasik metinleri sahneye taşırken uyguladığı adaptasyon teknikleriyle zamanın ruhunu yakalamaya çalışır. Yeniçağın araçlarının insanların algı biçimlerini etkilediğini belirterek, klasik metinlerin sahnelemelerini bugünün sosyal algılarının üzerine inşa eder. Henrik Ibsen’in 2004’de *Baumeister Solness (The Master Builder)*, 2005’de *Hedda Gabler*, 2008’de *John Gabriel Borkmann*, 2011’de *Spoken (Ghosts)*, *Ein Volksfeind (An Enemy of the People)* oyunlarını sahneler. Klasik eserlerde bugüne dair olanı ortaya çıkartmayı hedefleyen Ostermeier, Schaubühne’ni repertuarına William Shakespeare’in eserlerini de ekler. 2006’da *Ein Sommernachtstraum (A Midsummer Night’s Dream)*, 2008’de *Hamlet*, 2010’da *Othello*, 2011’de *Maß für Maß (Measure for Measure)*, 2015’de *III. Richard* oyunlarını sahneler ve Batı tiyatrosunda geniş yankı uyandırır.

21 yıldır Schaubühne kurumunu yöneten ve burada oyunlar sahneleyen Ostermeier, politik tandanslı neo-realist tiyatro yaklaşımını geçmişten günümüze kadar tutarlı bir şekilde sürdürmektedir. Postdramatik Alman eleştirmenler tarafından sahnelemeleri için ‘TV realizmi’ olduğu yönünde yoğun eleştirilere maruz kalsa da kararlı bir şekilde realizmin temelinde yatan gündelik hayatın trajedisini sahnelemeye devam eder: ‘‘İnsanlar arasındaki ilişkileri, birbirlerini nasıl sömürdükleri, istismar, aşk, arzu, kendi sınırlarını nasıl zorladıklarını, nefretin nasıl sevgiye ya da sevginin nefrete nasıl dönüştüğünü sahnelemeyi arzuluyorum’’ (Jörder and Ostermeier, 2014: 149). Bu bağlamda toplumun bilinç kazanacağı ve dolayısıyla tiyatronun yeniden politikleşeceği bir platforma dönüşeceğini iddia eder. Ostermeier’in Schaubühne’deki ilk yıllarından itibaren apolitikleşmiş bir toplumda tiyatronun toplumsal işlevine bakışı, Gotthold Ephraim Lessing ve Friedrich Schiller’in ‘ahlaki kurum’ olarak

nitelendirdiği tiyatro ile paralellik göstermektedir. Lessing tiyatronun “yalnızca kitleyi aydınlatmak, iyileştirmek ve geliştirmek dışında, kitlelerin önyargılarını veya bayağılaşmış düşüncelerini olumlu yapmak” (Lessing, 1962: 8) gibi bir görevi olduğunu ifade etmektedir. Friedrich Schiller, 1784’te Deutschen Gesellschaft topluluğuna göndermiş olduğu ‘*Bir Ahlaki Kurum Olarak Tiyatro*’ denemesinde cevap aradığı ‘kalıcı iyi bir tiyatro gerçekte neyi başarabilir?’ sorusuyla; toplumsal meseleleri, tabuları ve sorunları yorumlama ve eleştirel ahlaki yargılama aracı olarak kullanılmasına dikkat çekmektedir. Tıpkı Schiller gibi Ostermeier’da, mevcut sosyo-politik durumda işlev görececek çağdaş bir tiyatro hareketi başlatır. Tiyatroyu “insanların davranışlarını inceleyen sosyolojik bir laboratuvar” (Ostermeier, 2010: 4) olarak gören Ostermeier, neoliberalizm ve kapitalizm çerçevesinde insanın bireysel varoluşsal yaşam sorunlarını ve toplumsal çatışmalarını anlatmayı deneyen bir tiyatro yaratmayı hedefler. Bu doğrultuda ifade ettiği: “Tiyatroda geçirilen güzel bir gecenin ardından kişinin dünyaya bakış açısının değişebileceğine inanıyorum” (Ostermeier, 1999: 76) sözleriyle, tiyatronun dünyayı değiştirebileceği ölçüde anlamlı olduğu inancını sıklıkla dile getiren Bertolt Brecht’le benzer bir bakış açısına sahip olduğu görülmektedir. Brecht’in ‘*Tiyatro İçin Küçük Organon*’ kitabında yer alan: “Bizim gereksindiğimiz tiyatro, belli olayların gerçekleştiği ve insan ilişkilerinden oluşma belli bir tarihsel bir alanın izin verdiği duyguları, bakış açıları ve etkilerini sunmakla yetinmeyip, alan değişime uğramasında rol oynayan düşüncelerle duyguları kullanan ve üreten tiyatrodur” (Brecht, 1993: 59) ifadeleri Ostermeier’in Schabühne’deki yönetmenlik serüveni boyunca gerçekleştirmek istediği yaklaşımın kısa bir özeti gibidir.

Şimdi elli yaşın üzerinde olan Ostermeier, yönetmenlik kariyeri boyunca katıldığı ulusal ve uluslararası festivallerde yer alan sahnelemeleriyle çok sayıda ödül kazanmıştır. Bunlar arasında 2000’de Taormina’da aldığı Europe Prize New Theatrical Realities (Avrupa Yeni Tiyatro Gerçeklikleri) ödülünü, *Nora* ile 2003 yılında Belgrad’daki uluslararası tiyatro festivali BITEF’te Nestroy Ödülü’nü ve Politika Ödülü’nü sayabiliriz. Ayrıca 2004’te, Avignon Festivali’nde Artiste Associé olmuştur. 2009’da Henrik Ibsen’in *John Gabriel Borkman* adlı oyunuyla Fransa’nın Grand Prix de la Critique ödülünü kazanmıştır. William Shakespeare’in *Hamlet* adlı oyunu ile de Barselona Critics Prize, Şili’de En İyi Uluslararası Yapım (2011) ve Tahran’daki FADJR Uluslararası Tiyatro Festivali’nde En İyi Uluslararası Yapım

(2016) ödülünü almıştır. *Measure for Measure* ile Berlin'deki En İyi Tiyatro Performansı dalında Friedrich-Luft-Prize'nin (2011) sahibi olmuştur. 2011'de Ostermeier, hayatı boyunca gerçekleştirdiği çalışmaları nedeniyle Venedik Bienali'nde Altın Aslan'a, 2012 yılında 18. İstanbul Tiyatro Festivali'nin Onur Ödülü'ne, kültür politikasına olan bağlılığından dolayı 2018 Federal Liyakat Nişanı ve Kithira Kültür Ödülü'ne layık görülmüştür. Çok iyi derecede Almanca, Fransızca ve İngilizce bilen Ostermeier, 2009 yılında Fransız Kültür Bakanlığı tarafından 'Officier des Arts et des Lettres' olarak atanmıştır. 2010-2018 yılları arasında Alman-Fransız Kültür Konseyi (DFKR)'nin başkanlık görevini üstlenmiştir. Avrupa tiyatrosuna katkılarından dolayı 2016 yılında Kent Üniversitesi'nden ve 2019 Göteborg Üniversitesi'nden Fahri Doktora unvanı almıştır.

B. Ostermeier'in Tiyatrosunun Özellikleri

Thomas Ostermeier'in tiyatro yönetmeliğine bakıldığında, gerçek hayattaki özel verilerden yola çıkarak genel sonuçlar çıkarma yöntemine dayalı tümevarımcı yaklaşımda ve açıkça politik tandanslı, sosyolojik tiyatroya yönelik olduğu görülmektedir. Çağdaş ya da klasik metinleri sahneye taşıırken, yirmi birinci yüzyıldaki Alman toplumunun hatta dünyanın herhangi bir büyük şehrin içinde bulunduğu çatışmaları ve özgül duyarlılıkları yansıtmaktadır. Küresel belirsizliklerin, nesil kaygısının, ütopya kaybının, güvencesizliğin, işsizliğin, mülksüzleştirilmenin, neoliberal kapitalizmin yarattığı mutsuzluğun, korkunun ve esaretin özellikle son yıllarda tiyatroya giden seyircinin duygularını karakterize etmeye başladığını, Alman tiyatrosunun bu duruma duyarsız kalarak seyircinin harekete geçme ve sesini duyurmadaki yetersizliğini ifade etmektedir. Bu bağlamda Ostermeier, mevcut sosyo-politik düzeni, kendi kuşağının duyarlılıklarını, toplumun ahlaki ve zihinsel durumlarını kendine tema edinerek tiyatro estetiğinin zeminini oluşturmaktadır.

Ostermeier'in Schaubühne'nin yönetimini devraldıkları koreograf Sasha Waltz, dramaturg Jens Hillje ve Jochen Sandig ile birlikte ortak görev sürelerinde başlattıkları bu neo-realist esaslardan bazılarını yenileyen ve çağdaş bir tiyatroyu hedefledikleri '*The First Season Misyon (Der Auftrag-Misyon)*' başlıklı manifestosu aslında Ostermeier'in sahnelemelerindeki estetik dinamiklerin habercisidir:

“[...] Her şeye yeniden başlamak istiyoruz [...] Tiyatro, dünyayı farklı bir şekilde kavrama girişiminin, ortak bir tavır ve dünya görüşü içinde yoğunlaştığı bu yerlerden biri olabilir. Tiyatro, toplumun bilinç kazanacağı, dolayısıyla yeniden politikleşmenin bir yeri olabilir. Bu amaçla tam anlamıyla çağdaş olan, bu dünyada yaşayan insanların varoluşsal olduğu kadar daha geniş toplumsal çatışmalarını da anlatmayı deneyen bir tiyatroya ihtiyacımız var. Günümüz gerçekliğinden kaynaklanan dramatik çatışmaları sorgulamayız (kendi dünyamızda gerçekten nasıl yaşamalıyız?). Yeni bir gerçekliğe ihtiyacımız var, çünkü gerçekçilik, bugün koma halindeki bilinçdışı olma eğilimindeki ‘yanlış bilince’ karşı çıkmaktadır. Gerçekçilik, dünyanın görüldüğü gibi basit bir tasviri değildir. Gerçekçilik çerçevesinde sanat yapmak, değişim talep eden bir tutumla dünyaya bakmak ve dünyanın kör ve aptal olmasından intikam almaktır. [...] İnsan varoluşunun uçurumunu gün ışığına çıkaran ve varoluşsal yaşam sorunlarını ele alan hikâyeler anlatmak istiyoruz” (Aktaran Boenisch, 2020: 1-2).

Ostermeier manifestosunda, geriye dönük bir manevradan ziyade gerçekliğin yeni biçimlerine ulaşma bağlamında politik olarak yüklü bir eylem çağrısındadır. Tiyatronun doğrudan ‘yeniden politikleşmesi’ veya tiyatroyu ‘yeniden politize’ etme arzusu, Ranciere’nin politika ve estetik arasındaki karşıtlıklar ve kesişimlerin izlerine dair öne sürdüğü üç ana senaryo ile açıklanabilir. Bu üç kurulum -sanat yaşam haline gelebilir, yaşam sanat haline gelebilir ya da sanat ve yaşam kendi özgüllüklerini takas edebilir- düşüncesi zemininde “sanatı politik bir mesele olarak yeniden şekillendirme veya kendinin doğru politika olduğunu iddia etme yoludur” (Ranciere, 2020: 113). Var olan ideolojik ve politik tahakküm formlarına boyun eğmeme arzusu taşıyan Ostermeier, kapitalist toplumda var olan yapının ve materyallerin oluşturduğu ‘yanlış bilinç’in, özellikle proletaryayı aldattığını ve dünyayı burjuvanın bakış açısıyla gördüğünü iddia eder. Politik ve etik gerçekçi çekirdeği Marksizm’den alan Ostermeier’in bu düşüncesi: “Alman İdeolojisinden hareketle yanlış bilinci, kişinin gerçek toplumsal yaşama ilişkin algısal ve bilişsel zayıflığından kaynaklanan yansımaları yanlış olma ihtimali bulunmasına rağmen gerçek olarak varsayması” (Papatya ve Geniş, 2019: 1033) temelinde yatmaktadır. Sosyo-kültürel ve ekonomik bağlamlarda hegomonik gücün bireyde ve toplumda yarattığı bu yanlış bilinci,

toplumun içindeki varoluşsal ve çok yönlü çatışmaları sahneye taşıyarak aşılabilirliğine inanmaktadır. Ona göre, “tiyatronun kültürümüzdeki temel rolü, bizim hakkımızda, hayatlarımız hakkında, sorunlarımız hakkında, toplumumuz hakkında hikâyeler anlatmaktır. Tiyatro bu yüzden var. Sahnedeki karakterler bizim adımıza hareket eden, eylemde bulunan, kararlar alan vekâleten temsilcilerimizdir” (Boenisch and Ostermeier, 2016: 6). Tiyatro sanatını politik mesele olarak yeniden şekillendiren Ostermeier, bu bağlamda yeni tiyatro biçimleri ve tarzlarını arzulayan; seyrettiği oyunlarda yaratıcılık, farklı teatral keşifler, denemeler ve çağının sorunlarını ele alarak çok yönlü bir çatışma düzlemi arayan seyirciye yönelik bir yönetmenlik stratejisi geliştirir.

Ostermeier’in neo-realizmle anılmasının bir diğer nedeni ise, Baracke’daki yıllarından günümüze kadar çağdaş metin yazarları ile girdiği ilişkiden kaynaklanmaktadır. *Misyon* isimli manifestosuna ait olan şu sözler, Ostermeier’in tutumunu apaçık gözler önüne sermektedir: “[...] Yeni yazı ve çağdaş anlatım biçimleri, yeni Schaubühne’nin başlıca ilgi alanlarıdır” (Boenisch, 2020: 4). Yönetmenliğinin ilk yıllarında çağdaş dramları yurt dışından ithal ederken aynı zamanda Almanya’nın alt sınıfının sosyal gerçekliğini tasvir eden çağdaş eserler yaratması için bir dizi genç oyun yazarını örgütler. Roland Schimmelpfennig, Marius von Mayenburg, Falk Eichter, David Gieselmann ve Biljana Srbljanovic, Ostermeier’in çağrısına cevap veren bazı yazarlardır. Bu doğrultuda, insanların bugünün dünyasında yaşadıkları hikâyeleri sahneye taşımak ve toplumsal politik gerçekliğe dokunmayı amaçlamıştır. Ostermeier’in üzerine çalıştığı metinlere bakıldığında, ütopyanın kaybı ve nesil kaygısı gibi temaları sorun eden ve merkeze alan yazarları tercih ettiği görülmektedir. Öyle ki bunun sebebi oldukça basittir. Platon’dan günümüze kadar batılı düşünürler ideal toplumlar üzerine çeşitli ütopyalar hayal ettiler. Özellikle modern dönemle beraber sanayi devrimi, küresel savaşlar, sömürgeci politikalar, küreselleşme ve kapitalizmin getirdiği yabancılaşma, mikro milliyetçi yaklaşımlar ve katliamlar çözüm vadeden ideolojilerin kaybına neden olmuştur. Yirminci yüzyılın ikinci yarısında Berlin Duvarı’nın yıkılışı, Sovyet Blok’unun çöküşü ve ‘tarihin sonu’ tezinin ortaya konulması, ütopyanın bütün büyük vizyonlarını parçalarken, inanç sistemlerinin ve değer yargılarının da bulanıklaşmaya başladığı bir döneme girilmesine yol açmıştır. Avrupa anakarasının içinde olduğu süreç, bireyin; yalnızlık, umutsuzluk, yabancılaşma, esaret hissi ve kozmik anlamsızlık

gibi duygular arasında sürüklenmesiyle sonuçlanır. Bu dönemdeki toplumsal hareketler birçok politik eylemi tetiklemiştir: etnik kimlik, cinsel kimlik, insan hakları, özgürlükçü düşünce, feminist hareket, işsizlik, ötekilik ve farklılıklar üzerinden çoğulcu bir siyasi dil üretilmiştir. Örneğin Ostermeier, 20 Mayıs 1999'da Hamburg Tren Garı ve Çağdaş Berlin Müzesi'nde gerçekleşen '*İvme Çağında Tiyatro*' başlıklı konuşmasında, 90'ların sorununun ve revaçta olanın bireyin psikolojisinden öte bedeni olduğunu vurgular: "Beden öz yönetimin ve özgür iradenin son kalesidir. Bu nedenle tartışma, bedenlerin uğradığı istenmeyen tacize, mülkiyete, hasara, mala dönüştürmeye karşı müdafaa etme üzerine yoğunlaşmıştır. Bedeni bırakma (cinsiyet geçişi-cinsiyet değiştirme operasyonları-kokain-extasy) ve aşma temel sorundur (Ostermeier, 2002: 15) Sınıf, kimlik ve beden üzerindeki baskın politikalara tüketim kültürü, kitle iletişim araçları ve görsel kültürün yükselişiyle oluşan yeni imajların eklenmesi, bireyin sosyal gerçekliğini dönüşüme itmektedir. Yeni neslin yaşadığı bu kaotik çağ ve gerçekliği algılama biçimindeki değişim; klasik duyarlılığa sahip çağdaş yazarlar, dramaturjik yönelimler ve düşünsel eğilimler neorealist tiyatronun ortaya çıkmasına neden olmuştur. Ostermeier'in de çağdaş yazar ve metinlere yönlenmesinin nedeni, çağdaş sosyolojik sorunları ve temaları tartışacak bir sahneleme gerçekleştirme arzusudur. Böylelikle sahnelemeleri, "bu yaştaki ve sınıftaki insanların gerçekliği veya belki de dışlanmışların gerçekçiliği, doğrudan seyircilere hitap eden bir gerçekliktir" (Rigola and Ostermeier, 2006: 237). Bu çerçeveden bakıldığında Ostermeier'in son yirmi yıldaki çalışmalarının çoğu tiyatro sanatı kapsamında, yirmi birinci yüzyılın kültürel ortamının metodik bir araştırma olarak nitelendirilebilir.

Postmodernizmle beraber ötekinin ve farklılıkların geçerliliği ve saygıdeğerliği konusuna doğan duyarlılık, Ostermeier'in Schaubühne'deki ilk sahnelemelerine yansıdığı görülmektedir. "Temsil edilmeyeni sahnelemek" (Lyotard, 1984: 81) anlayışıyla, çekirdek seyircinin 'gerçek deneyimleri' ve 'duygu yapısı' ile mükemmel bir rezonansa girer. Bu konuda 68 kuşağının izlerini takip eden yaklaşımıyla, modern dönemin 'elitist, erişilemez ve seçkin' tiyatrosunu reddederek; tiyatro sahnesini çoğulcu bakış açısı ile daha demokratik ve özgürlükçü hale getirmeyi hedefler. Sahnelemelerinde ötekinin meşruluğunu savunan bir tutum içerisinde olan Ostermeier, böylece, proletarya sınıfını tiyatroya getirme hayalini gerçekleştirmiştir. Schaubühne için yayınladığı manifesto içerisinde bu duruma şu şekilde vurgu yapmaktadır: "Bütün bunlar, geleneksel Schaubühne seyircilerine ek olarak, eğitim ve bilginin burjuva

değerine bağlılıkları nedeniyle artık tiyatroya gitmeyen ve bu nedenle çoğunlukla sinemaya gitmeye karar veren ancak içgüdüsel olarak iyi sunulmuş hikâyeler arayan yeni seyirciler çekme arzusuna hizmet eder. Birbirinden farklı eski ve yeni seyirci grupları, yeni oyunları birlikte izlemek için tiyatrodaki çatışmasız bir şekilde karşılaşırsa (o zaman sadece Berlin için değil) bir devrim elde etmiş oluruz” (Boenisch, 2020: 1-5).

Ostermeier’in sahnelerinde içerikteki yeni gerçekçiliğe dair beklenti, biçimde geleneklere bağlılığa dair bir beklenti değildir. Sahneleme estetiğinin biçimi, gerçekçi konvansiyonel veya doğalcı tiyatro estetiğinden oldukça uzaktır. Ostermeier kendini, klasik tiyatro geleneğinden türeyen, şiirsel olarak soyutlanmış, sembolik ve hatta gerçeküstü hikâyeye anlatımından tamamen ayrı bir noktada konumlanmaktadır. Kendi gerçekçiliğini, gözlemlenebilen sosyal ilişkilerin ve duyguların ifade edilme biçiminin her nesilde temelden değiştiği tezine dayanarak tanımlamaktadır. Örneğin, on dokuzuncu yüzyılın sonlarındaki ünlü kadın bayılma nöbetinin günümüz gerçekliğine uygun olmadığını dile getirmektedir. “Gerçekçi çalışabilmemin tek yolu, kendimde ve yakın çevremde gözlemlediğim şeyi sahneye getirmeye çalışmaktır. Ibsen oyununu tarihi bir kostümle sahnelersem bu gerçekçi olmaz, çünkü o dönemde insanların nasıl davrandığını bilmiyorum. Sadece günümüz tepki kalıplarına, duygu ritüellerine, belirli motiflere, entrikalara, flört etme stratejilerinin nasıl gizlendiğine (bu son derece nüanslı jestler, duygular, ifadeler, fiziksel sinyaller repertuvarına) konsantre olursam gerçekçiliği yakalamış olurum” (Jörder and Ostermeier, 2014: 147). Ostermeier’e göre, gerçekçilik hiçbir zaman gerçekliğin kendisiymiş gibi davranan estetik bir temsil tarzı anlamına gelmemiştir. Bu bağlamda Ostermeier’in neo-realist tutumu, postmodernizm kuşağından sonra gelen yirmi birinci yüzyıl Avrupalı tiyatro yönetmenlerinin yeni kuşağını temsil eder.

Uluslararası boyutta tanınan ve birçok ödüle layık görülen Ostermeier, kendi ülkesinde oldukça eleştirilen bir yönetmen olarak göze çarpmaktadır. Eleştirilerin temelini, Ostermeier’in gerçekçiliğinin postdramatik tiyatro estetiği ve dekonstrüksiyoncu (yapı söküm) anlayış ile paralellik göstermeyen tutumu oluşturmaktadır. Almanya’daki egemen kültür formu olan ve ana akım haline gelen postdramatik olgunun bakış açısında, hikâyeyi doğrusal bir ekseninde anlatmak gözde değildir. Bu doğrultuda estetiği, sadece hikâyeye anlatan geleneksel tiyatronun takipçisi olarak eski moda, Einfühlungstheater (sözde-psikolojik tiyatro) ve TV realizmi gibi

etiketlerle eleştirilmektedir. Öte yandan Ostermeier ise içeriğin boşaltıldığı ve biçimin ön planda tutulduğu iddiası ile bu estetiğe cephe almaktadır. Ona göre, postmodern dönemde Regietheater'ın (yönetmen tiyatrosu) sahnelemelerinde; metinlerin dekonstrüksiyona uğratılması, bir öyküncüye izin verecek her türlü anlatsal gösterge noktasının elenmesi, gerçekliğin çöküşü ve göreceli hale dönüştürülmesi, yerelleştirme ve görselleştirme adına sıradan popüler-kültürel çağrışımlara yönelmesinin, yirmi birinci yüzyıl sosyal gerçekliği ile bağı bulunmaktadır. Ostermeier, bütün mutlak değerlerin ve anlamların bulanıklaşması, tüm hakikatlerin reddediliyor oluşu, ahlaki ve politik bağlamda herhangi bir sonuç çıkarılmayacak olmasından ötürü Jacques Derrida'nın dekonstrüksiyonunu politik dingincilik olduğunu savunmaktadır. “Ben, yapıbozumcuların küçük kardeşiyim. Büyük kardeşler her şeyi parçaladığında, birinin parçaları toplaması ve tekrar bir araya getirmesi gerekir. Ve yaptığım şey bu. Ben yıkmıyorum, yeniden inşa ediyorum” (Jörder and Ostermeier, 2014: 48) sözleriyle postdramatik estetik olgusunun tersi bir yaklaşım sergilediği görülmektedir. Sanatsal doktrin olan ve sanatın sosyalist toplumun tarihsel olarak gerçekleşmesini bekleyen eski ‘sosyalist gerçekçiliği’ ima ederek ‘kapitalist gerçekçilik’ olarak adlandırdığı radikal postmodern ve postdramatik tiyatrodan kaçınmaya çalıştığını ifade etmektedir. Ona göre, postdramatik tiyatronun poetikası, dramatik bir anlatının artık geçerli olmadığını varsayar; insanların artık faillige sahip özneler olarak tasvir edilemeyeceği, seyir uzamında bulunan seyirci sayısı kadar sübjektif gerçeklik olduğunu ve sahnedeki olayların arkasında herkesi eşit derecede etkileyecek hiçbir nesnel gerçeğin olmadığını, gerçeklik deneyiminin tamamen parçalanmış olduğunu ve bu deneyimin sahneye de yansımaları gerektiğini olumlamaktadır. Bu durum, siyasi sorumluluk hakkında sorular sormanın boşuna olduğunu ima eder. Böylece, görünüşte radikal postmodern ve postdramatik çalışmalar kapitalist gerçekçiliği, neoliberal kapitalizmin ideallerini desteklerken, tiyatroyu kendine referanslı, toplumsal alaka ve politik ivmeden yoksun kılmaktadır. Alman kültürel ve eleştirel endüstrisinde uzun süredir ana akımı oluşturan postdramatik tiyatro estetiğinin, egemen söylem haline dönüşmesiyle birlikte özgürleştirici gücünü kaybettiğini savunmaktadır. Kapitalist ilişki ağının sanattaki yansımaları olarak nitelendirdiği postdramatik tiyatronun: “Neoliberal doktrinin egemen olduğu bir dünyada, bu ideolojiden çıkar sağlayanların artık suçlu olmadığı, her şeyin o kadar karmaşık ve dolambaçlı hale geldiği ve sorumluların artık ifşa edilemeyeceği önermesine hizmet eder” (Boenisch and Ostermeier, 2016: 243). Theatre Heute'nin

Aralık 1999'da 'Yeni Nesil' yönetmenleriyle yaptığı bir röportajda Ostermeier, kapitalist gerçekliği şu sözlerle açıklamaktadır: “[...] ‘Her Şey Gider’ estetiğiyle; her şeyin boş alan, her yaklaşımın, okumanın ve yorumun serbest olduğuna, kendi kaderini tayin eden öznel bir bireyin özünde artık var olmadığına ve her şeyin dekonstrüksiyona (yapı söküm) uğratılabileceğine sürekli olarak vurgu yapılmaktadır [...] Kapitalist Gerçekçilik olarak adlandırdığımız böyle bir estetik, bireyi artık kendi kaderini tayin etmediğini ve hareket edemeyecek durumda olduğunu gösterdiği için olumluysa da, Bu, iktidardakilerin ve hegomonik gücün işine yarar” (Ostermeier, 1999: 76). Ostermeier’in bu sözlerinden anlaşılacağı üzere, kapitalist gerçekçi olarak tanımladığı estetiğe karşı bir tavır sergilemiştir.

Ostermeier kendini; sadece kendini temsil etme arzusunda olan, seyirciye nesnel bir gerçeklik sunmayarak dönüştürücü bir etkileşim içinde olmayan ve bu bağlamda hegomonik güce hizmet eden postdramatik tiyatro estetiğinin karşısında konumlandırmaktadır. Bunun sebebi, böyle bir estetik olgunun toplumsal ve politik gerçeklikle herhangi bir bağı olmamasından ötürü sosyal gerçeklikle temasını kaybetmesidir. Sahnede siyasi, etik ve ahlaki çatışmaların ve çelişkilerin ele alınması, metne ve dile çok daha fazla yer verilmesi gerekliliğini zorunlu kılmaktadır. Oysa postdramatik tiyatro için büyük ölçekli diyalog yoluyla yaratılan çatışmalar tamamen yabancıdır. Ancak Ostermeier tam burada önemli bir noktaya vurgu yapmaktadır: “Tiyatronun makro hikâyelerin tümüne sahip olması gerekmez. Bunu sahnede yapabileceğine gerçekten inanan Brecht dışında, başka kimse alternatifler vaat etmedi. Siyasi ideoloji ve din ile insanlığı kurtarmayı düşündüğümüzde, yaptığımız tek şey kötü tiyatro yapmaktır. Biz kilise değiliz. Evet, geriye kalan tek soru, insan nedir? Ve soru kesinlikle şu değildir, hangisi doğru sistem?” (Jörder and Ostermeier, 2014: 152).

Ostermeier diyolojik çatışmada, dramaya özgü ifade biçimlerinde ve toplum içinde yoğunlaşan çatışmaları sahnelerken büyük sözcüklere güvenmediğini belirtmektedir. Ostermeier’in eleştirilerinin, postdramatik tiyatronun tüm temsilcilerini tanımlamadığını söylemek mümkündür. Örneğin, gazetecilik röportajlarının ve eleştirel sorgulamalarının sınırındaki belgesel çalışmaları olan, “belgesel tiyatrodaki Milo Rau ve Rimini Protokoll gibi sanatçıların eserlerinde bunun tam tersini bulmak mümkündür” (Boenisch and Ostermeier, 2016: 243).

Ostermeier kendini çağdaş Alman tiyatrosundaki postdramatik eğilimlerin dışında tutsa da, sahneleme estetiğinin stratejisi bakımından birçok ortak yön

bulunmaktadır. Yönetmen olarak yazılı metne liberal bir tutumla yaklaşırken, sahnelemelerinde; pop ve rock kültür imajlarından, multimedya, canlı ve kayıtlı görüntülerden, performatif beden kullanımından (kadın-erkek toplumsal cinsiyet rollerinin dönüştüğü, kimlik-beden değişimleri ve çıplaklık olgusu), sahne dilindeki fiziksellikten, montaj, fragmantasyon ve lineer olmayan hızlı anlatı geçişlerinden yararlanmaktadır. Bu noktada şu ayrımı yapmak önemli olacaktır; Ostermeier'in dramatik durumun farklı bileşenlerini (oyunun durumu, estetik çerçeve ve ilgili insanların duygu yapısı), şimdinin estetik eğilimleriyle buluşturması ve klasik metinlerin yeniden keşfedilmesinde zamanın ruhunu (zeitgeist) yakalama arzusu içinde olması, anlatının ve dilin dekonstrüksiyona uğratılmadan sahnelenmesi taraftarıdır. Tekrardan vurgulamak gerekirse, sahnelemelerinde içerikteki yeni gerçekçiliğe dair beklenti, biçimde geleneklere bağlılığa dair bir beklenti değildir.

Ostermeier, bazı metinlerin sahneleme stratejisinde postdramatik tiyatroyla güçlü bir ilişkinin olduğunu ileri sürer: Dramatik durum ve teatral durum (performans durumu). Elizabeth döneminin en önemli temsilcilerinden Shakespeare'in metinleriyle postdramatik metinlerin karşılaştırılmasından çok şey öğrenilebileceğini iddia etmektedir. Ona göre, Sarah Kane, Elfriede Jelinek, Martin Crimp, Herbert Achternbusch gibi postdramatik yazarlar son dönemlerde yönetmenler için çok farklı bir meydan okuma olanağı sunmakta ve bu yazarların metinlerine yalnızca dramatik durum üzerinden yaklaşarak doğru sonuçlar elde edilemeyeceğini ifade etmektedir. Benzer yöntemsel yaklaşım Shakespeare'in metinlerini sahneye taşırken de geçerlidir. Ona göre, Shakespeare ve postdramatik tiyatro metinlerinin en önemli ortak özelliği; seyircinin mevcudiyetinin, karakterin içinde bulunduğu durumun ayrılmaz bir parçası olduğu süreçlerdir. *III. Richard* veya *Macbeth*'te yazmış olduğu monologlarda dikkat sadece dramatik durumda değil daha geniş teatral duruma açılmaktadır. Örneğin, Richard'ın oyunun başında Londra'da bir sokakta "kaygılarımızın kışı şimdi muhteşem bir yaza döndü..." (Shakespeare, 2007: 21) tiradında ana durum, seyircinin orada olduğu gerçeğinin ta kendisidir. Çünkü Richard gizli düşüncelerini seyirciye açık ederek, seyircinin oyunu kendi perspektifinden görmesine ve tepkilerini paylaşmasına izin verir. Richard, oyunun dramatik 'sanki' durumunu kırar ve bunun yerine kendisini teatral durumun (-mış gibi) içine yerleştiren bir oyuncuymuş gibi konuşur. Seyirciyi suç ortağı olmaya davet eden bir anlatıcı olur. Gerçekleşen şey artık esas olarak dramatik süreç tarafından değil, teatral yani performatif süreç tarafından

harekete geçirilir. Bu bağlamda Richard'ın "sokaklarda kendi kendine yüksek sesle konuşan garip bir adam olarak tasvir etmek istemiyorsanız, seyircinin varlığını ve orada olduğu gerçeğini atlamamak gerekir" (Boenisch and Ostermeier, 2016: 180). Ostermeier bu sözleriyle sahne uzamı ile seyir uzamı arasındaki estetik mesafesinin ortadan kaldırılması gerektiğine vurgu yapmaktadır. Böylece burjuva tiyatrosunun gerçekçi yaklaşımındaki 'dördüncü duvar' etkisini yitirerek yeni bir iletişim ağı ortaya çıkar. Ostermeier'in Shakespeare ile postdramatik tiyatro arasında kurduğu benzeşme tam olarak budur: "Hans-Thies Lehmann'ın postdramatik tiyatro analizinin temel ilkesinden anladığım kadarıyla, baskın dramatik durumun yerini performatif durumun egemenliği alıyor. Seyirciyle aynı uzamı paylaşan bir oyuncu olması ana koşul oluyor. Shakespeare'den postdramatik tiyatronun birleşme noktası tam olarak budur" (Boenisch and Ostermeier, 2016: 181). Ostermeier'in bu tespitine bağlı olarak performatif sürece dayanan yöntemi *III. Richard* sahnelemesinde kullanmaktadır. *III. Richard*'ın deforme olmuş bedeninin yapmacık bir yastıkla gösterilmesi, mikrofon aracılığıyla seyirci arasındaki tüm mesafeleri ortadan kaldırarak doğrudan iletişim kurması, ritmik sahne geçişleri vb. uygulamalar sayesinde sahnelemenin dramatik durumu arka planda kalır ve performatif durum ön plana geçer.

Buna ek olarak Ostermeier, Elizabeth dönemi tiyatrosu ile postdramatik tiyatro arasında bir benzerlik daha olduğunu ileri sürmektedir. Bu yakınlığı müzik sanatına ait terminolojiden yola çıkarak kurar; Dj'lerin iki veya daha fazla şarkıyı bir araya getirmesi sonucu harmanlaması anlamına gelen 'mash-up (ezme)' ve şarkıyı yeniden ele alarak farklı sesler ile yeni bir kompozisyon, alternatif bir mix oluşturması anlamına gelen 'remix' kavramları üzerinden anlatmaktadır. Elizabeth tiyatrosunun temel anlatım biçimine bakıldığında doğrusal/çizgisel (lineer) değildir ve kapalı olaylar dizisinden oluşmaz. Bunun yerine, ana tema olay örgüsünün çeşitli seviyelerinde tartışılır. Aynı amaçla, günümüzün postdramatik tiyatrosu genellikle belirli bir konuya farklı perspektiflerden yaklaşarak etrafında dolaşmak ve tartışmak için kullanılan çoklu medya katmanlarından yararlanır. Paradigmasal olarak postdramatik tiyatrodaki fiziksel hareket, dans, video, metin, diyalog, oyuncu, müzik gibi öğeler eşit ifade gücüne sahiptir ve birbirine üstünlük kurmadan bir araya gelerek mevcudiyet kazanırlar. Tüm bu ortamlar, konuya veya ana temaya ulaşmak/yaklaşmak ve malzemeye (stoff) şekil vermek için hiyerarşik olmayan, heterarşik (parataxis) yapı içerisinde kendini ifade etmektedir. Benzer bir şekilde "Shakespeare aynı zamanda bir

postdramatik mash-up sanatçısıdır” (Boenisch and Ostermeier, 2016: 181). Shakespeare, ciddi bir temayı işlerken ve bir konuyu tartışırken popüler kültürün malzemesini kullanmaktan korkmamaktadır. Yüksek şiir sanatı ve popüler kültür arasındaki sınırdaki hareket eden Shakespeare, yüksek şiirsel biçim olan kafiyeli mısralar ile alt tabakadaki halkın sokak dilini eşit derecede bir araya getirerek harmanlamaktadır. Örneğin, *A Midsummer Night's Dream (Bir Yaz Gecesi Rüyası)* oyununda soyluları, alt tabakadaki farklı meslek gruplarından olan halkı ve hatta doğaüstü oyun kişileri olan perileri/cinleri eşit bir şekilde sunmaktadır. Ayrıca Shakespeare’in kılıç dövüşü, akrobasi sanatı gibi popüler eğlence kültürünü ve geleneklerini özgürce karıştırması, Ostermeier tarafından tam bir kolaj olarak nitelendirilmektedir. Ostermeier, postdramatik metinlerde de benzer bir durumun olduğunu ileri sürmektedir: “Metinlerin özlerinde, parçalanmış birden çok durumdan oluşan kompozisyonlar bulunmaktadır ve en iyi postdramatik yazarlar bu parçalanmış cümlelerden sadece birkaçı ile koca bir dünyanın kapılarını açmayı başarır” (Boenisch and Ostermeier, 2014: 183) ve bu oyunları sahneye taşırken dramatik durumlar, koşullar ve süreçler benzerlikler taşır.

Sonuç olarak Ostermeier, oyunlara kendi vizyonunu, kavramlarını ya da estetiğini dayatmaz. Bunun yerine her oyunun kendine özgü yönetmenlik yaklaşımına ve üretme biçimine ihtiyaç duyduğunu savunur ve tümevarımcı yöntemi benimsediği görülmektedir. Dolayısıyla metnin ve hikâyenin merkezde olduğu, dilin iletişim gücünün ön plana çıkartılmaya çalışıldığı sahnelemelerini, çağının sosyal algılayma özellikleri üzerine inşa etmektedir. İçerik bağlamında, sosyolojik bir tutum içerisindedir ve çağın seyircisine ait duygu yapısı ve deneyimlerle rezonansa girmeyi hedeflemektedir. Bu özellikleri Ostermeier’i, çağının ya da kendi kuşağının çatışmalarını ve özgül duyarlılıklarını yansıtmaya ve politik tandaslı tiyatroya götürmektedir. Ancak onun politik tiyatrosu, sahnede vaaz veren ya da ütopyik hayaller dağıtan türden değildir. Neo-realist (yeni-gerçekçi) tiyatronun öncüsü olarak kabul edilen Ostermeier, yirmi birinci yüzyılın sosyo-politik durumunda işlev görebilecek ve sosyal gerçekliğiyle bağ kurabilecek bir tiyatroyu arzulamaktadır. Buna ek olarak özellikle Shakespeare sahnelemelerinde oluşturduğu estetik, onu postdramatik tiyatronun estetiğiyle yakın ilişkiler kurmasını sağlamıştır. Tüm bu veriler ışığında Ostermeier’in, dramatik ile postdramatik tiyatro estetiği arasında salınım gösteren bir yaklaşıma sahip olduğunu söylemek mümkündür.

C. Thomas Ostermeier'in Sahnelemerinde Estetik Düşünce ve Estetik Algının Kurulumu

1. Ostermeier'in Repertuarı: Metin ve Sahneleme Metninin Dile Getirilişi

Bu bölümde Ostermeier'in repertuarını oluşturan metinler ve metinleri sahneye taşırken izlediği süreçler irdelenecektir. Bir yönetmenin sahnelemek için tercih ettiği metinler, onun tiyatro estetiğiyle ilişkilidir. Dolayısıyla tercih ettiği metinler Ostermeier'in tiyatroya bakış açısını, çağının seyircisiyle kurmak istediği bağı ve sahnelemelerindeki estetik düşünceyi kavramak için temel bir zemin oluşturmaktadır. Logos-merkezli bir sahneleme anlayışına sahip olan Ostermeier'in repertuarını oluşturan metinler: (1) Klasisizm akımı yazarlarından William Shakespeare; (2) Romantizm akımından Georg Büchner; (3) Modern dönemin gerçekçi yazarlarından Henrik Ibsen, Anton Çehov, Frank Wedekind, Eugene O'Neill, Arthur Schnitzler ve Ödön von Horvath; (4) Çağdaş dönem yazarlarından Mark Ravenhill, Lars Noren, Sarah Kane, Marius von Mayenburg, Jon Fosse, Biljana Sribljanovic, Franz Xaver Kroetz, Yasmina Reza, Eduard Louis, Maja Zade gibi yazarların eserlerinden oluşmaktadır. Bu durum Ostermeier'in metin seçimlerinin ne denli geniş bir yelpazede olduğunu göstermektedir.

Birçok eleştirmen Ostermeier'in Baracke'daki başarısını, çağdaş dramaturjinin keşfine ve temsiline yaptığı vurguya bağlamaktadır. Yeni metinlerin keşfine ve genç yazarlara olan ilgisini, Schaubühne için hazırladığı manifestoya dâhil ederek göstermektedir. Ostermeier, Schaubühne'nin yönetimine geldiğinde arkadaşlarıyla beraber yayınladıkları *The First Season Misyon* (Der Auftrag-Misyon) başlıklı manifestoda *zeitgenössisches theater* (çağdaş tiyatro)'ın altını çizmektedir:

“Program içeriklerinin ortak belirlenmesi, kişinin kendi yaşamı ve günümüz toplumunun gerçekliği ile sanat yoluyla yüzleşmesi için tüm topluluk tarafından üstlenilen estetik ve sosyolojik bir araştırmaya dayanmaktadır. Yeni yazı ve çağdaş anlatım biçimleri, yeni Schaubühne'nin başlıca ilgi alanlarıdır. Oyun yazarlarını görevlendirerek başlıyoruz ve dramaturglar, yazarlar ve oyuncularla ortaklaşa oyunlar geliştirilecektir. Ayrıca gönderilen tüm oyunlar okunmakta ve tartışılmaktadır” (Aktaran Boenisch, 2020: 4).

Manifestoda Schaubühne'nin yeni özgüllüğünün amacı açıklanırken, yalnızca çağdaş yazarların savunulması değil, aynı zamanda sahne oyunları aracılığıyla; içerikte mesaj nosyonuna geri dönüş ve yeniden toplumsal bir etkiye sahip olmaya çalışmak belirleyici bir unsur olarak nitelendirilmektedir. Yeni gerçekçilik anlayışına, belirli bir toplumsal, politik ve estetik bir vizyonla dolu ve çağdaş bir anlatım tarzına sahip metinlerin eşlik etmesini hedeflemektedir. Bu nedenle, tiyatronun genel repertuarını özellikle ilk yıllarda, çoğunlukla çağdaş oyunlar oluşturmuştur. Hatta bazı oyunlar dünya prömiyerini Ostermeier ile birlikte gerçekleştirmiştir.

Ostermeier, 2002 yılında *40 Jahre Schaubühne am Lehniner Platz: 1962-2002* (*Schaubühne'nin 40. Yılı: 1962-2002*) kitabında yayımlanan ve 1999'da bir konferansta gerçekleştirdiği *Das Theater im Zeitalter seiner Beschleunigung* (*İvme Çağında Tiyatro*) başlıklı konuşmasında; Regietheater (yönetmen tiyatrosu)'in yazarları tiyatronun dışında tutma eğiliminde olduğunu ve bu tutumun çağdaş yazını krize soktuğunu ileri sürmüştür:

“Genç Alman oyun yazarlarının gölgede kalmış olması hiç de şaşırtıcı değil. Ne desteklendiler ne de sahiplenildiler. Bu bir kısır döngüydü: Kimse genç yazarların metinlerini yönetmek istemiyordu ve kimse genç yönetmenler ve onların oyuncularını için yazmak istemiyordu. Bu gelişme kaçınılmaz olarak, Werner Schwab ve Heiner Müller'in ölümü ve Botho Strauß ile Peter Handke'nin başka alanlara çekilmesinden sonra kendisini kesin olarak ilan eden bir krize yol açtı. [...] Heiner Müller ve Werner Schwab'dan sonra ortaya çıkan çağdaş Alman dramaturjisinin krizi, bir içerik, biçim ve uygulama krizidir” (Ostermeier, 2002: 11).

Ostermeier'in Baracke yıllarında başlayan çağdaş ve genç yazarların oyunlarını sahneleme alışkanlığı, Schaubühne'ye gelişinin ardından Regietheater'a bir tepki niteliğinde devam etmiştir. Yeni yazarlar için yaptığı çağrının karşılığında duyduğu beklentiyi şu sözlerle ifade etmiştir: “Alman düşünsel dramasının yıpranmış ideolojiler etrafında döndüğü ve en tuhaf eski moda fazlalıklar barındırdığı veya en yüksek entelektüel öz-yansıtma içinde uyukladığı veya fikirleri, endişeleri olmadan kibirli bir dil güttüğü” (Ostermeier, 2002: 13) eleştirisinde bulunarak metinlerde somut bir gerçekliğin temsili ve anlatısını talep eder. Bu bağlamda Ostermeier'in sahnelemek istediği çağdaş metinlerin içeriği için; soyut ve kavramsal yaklaşımların terk edildiği, çeşitli gerçeklikleri anlamaya çalışan “gözlerini, kulaklarını dünyaya ve

onun inanılmaz hikâyelerine açan yeni yazarlara ihtiyacımız var (Ostermeier, 2002: 13)” çağrısını yapar. Ancak bu gerçeklik, özgün, kişisel ve aynı zamanda çoğulcu bir şekilde yakalanmalı, tasvir edilmeli ve anlatılmalıdır. Ostermeier, gerçeği yorumlamadan veya yargılamadan yeni bir bakış sunan, karakterlerin eylemlerini ve davranışlarını motive etmeye veya haklı çıkarmaya çalışmadan gerçek çatışmalarla karşı karşıya kalmasını sağlayan ve en önemlisi gerçek hayat hikâyeleri anlatan yazarların oyunlarını sahnelemeyi hedeflemiştir. Enda Walsh, Sarah Kane, Mark Ravenhill, Lars Noren gibi yazarları örnek gösteren Ostermeier, sahnelemek istediği çağdaş yazarların metinlerinin içeriğine yönelik şu sözleri söylemektedir:

“Henüz duyulmamış sesler için dil, henüz görülmemiş insanlar için biçimler, henüz üzenine düşünülmemiş sorunlar için çatışmalar, henüz anlatılmamış hikâyeler için masallar bulan yazarlara ihtiyacımız var. Büyük ideolojilerin ve siyasi kamplaşmaların -dünya görüşleri ve yaşam biçimleri- çöküşüyle ilişkili farklı gerçekliklerin, yalnızca çeşitli yazarların farklı dünya görüşlerinde ve dünya tasarımlarında yansıtılabilir [...] Bu yazarlar, acının üstesinden gelmek için her türlü sosyo-psikolojik açıklamayı, her türlü motivasyonu, her türlü sosyo-pedagojik rehberliği reddediyor” (Ostermeier, 2002: 13-17).

Ostermeier’in, anlatsal ve çizgisel yapılar, kompozisyonunun biçimsel kavramlarından çok içeriğin özgünlüğü, etkisi ve gücüyle kendini ortaya koyan bir yazıya dönüşü savunduğu görülmektedir. Dramaturjide yeni bir gerçekçilik talebi, insanları dinletme, edebiyata değer verme arzusundan değil, “insanları anlama, onların hikâyelerini ve davranışlarını vurgulama arzusundan geçer” (Sylvie, 2016: 46).

Alman draması üzerine doktora yapmış olan Nikolaus Frei, “bu yüzyılın başındaki tiyatro dünyasında Ostermeier’in varlığı, dramının yeniden canlanması için bir örnek” (Frei, 2006: 56) olarak nitelendirmektedir. Frei, Ostermeier’in *Das Theater im Zeitalter seiner Beschleunigung* (İvme Çağında Tiyatro) başlıklı konuşmasında geçen, “yazar tiyatro ile dünya arasındaki bağlantıyı kuran kişi” (Ostermeier, 2002: 14) sözlerini şu şekilde yorumlamaktadır: “bu durum, oyun yazarının homojen bir bakış açısına sahip özerk bir yaratıcı olarak onaylanması anlamına gelmektedir” (Frei, 2006: 57). Ostermeier’in bu tutumu, çağdaş Alman tiyatrosunda popüler olan karakter gelişiminden yoksun, çizgisel zaman içermeyen, neden-sonuç bağlantısı çerçevesinde

gelişmeyen ve anlatının reddedildiği postdramatik metinlerin aksine, gerçekçilik kavramının formüle edildiği dramatik formun araçlarıyla anlatıya dönüşünü göstermektedir. Ostermeier, sahnede anlaşılır konuşmanın rehabilitasyonuna duyduğu arzuyu şu sözlerle dile getirmektedir: “Şahsen ben tiyatroya gittiğimde hep çok utandım ve bazı şeyleri anlamadım. İddia edilen, ancak gösterilerin anlaşılmazlığıyla el ele giden bu elit taraf, beni her zaman çok rahatsız etmiştir. Almanya sahnelerindeki birçok oyuncu da bizimle aynı eksikliği hissetti. Günlük hayatı, yani dışarıda olup bitenleri yansıtacak [...] metinleri oynamak istediler” (Aktaran Pelechova, 2013:143).

Ostermeier’in siyasi ve toplumsal sorunlara atıfta bulunmayı tiyatronun ana hedefi haline getirme iddiası ve bu yeni-gerçekçilik arzusu, eleştirilenler tarafından modası geçmiş olarak damgalanmıştır ve muhafazakârlık ve geriye dönüş olarak yorumlanmıştır. Geriye dönük estetik ve ideolojiye yönelik bu suçlamalara rağmen Ostermeier, yeni-gerçekçiliği kapsayan kendi dramatik tiyatrosunun gerçekten de devrimci olduğunu savunmaktadır. Çünkü kapitalist gerçekçi olarak nitelendirdiği postdramatik tiyatronun karşısına; sosyal gerçekliği olan, varoluşsal sorunlara eğilen ve çağdaş seyircinin duygu yapısına hitap eden dramatik anlatıyı koyduğunu ileri sürmektedir. Ostermeier’i içerik bağlamında, sahnelemek için tercih ettiği çağdaş metinlere iten en önemli sebep nesil kaygısı ve ütopya kaybıdır. Platon’dan günümüze kadar batılı düşünürler, ideal toplumlar üzerine çeşitli ütopyalar hayal etmiştir. Ancak, özellikle modern dönemle beraber sanayi devrimi, küresel savaşlar, sömürgeci politikalar, küreselleşme, kapitalizm, Berlin Duvarı’nın yıkılması, Sovyet bloğunun çökmesi vb. gelişmeler, ütopyanın bütün büyük vizyonlarını parçalamıştır. Bu durum, Ostermeier’i Schaubühne’deki ilk yıllarından itibaren kapitalist gerçekçilik olarak adlandırdığı ve eski kesinliklerin sonu düşüncesinin karakterize ettiği ütopyanın kaybı endişesini yansıtmaya arzusuna götürür.

Ostermeier’e göre, çağdaş bir oyunun seçiminde iki gerçek önemli bir rol oynar: Birincisi, orijinal olması gereken metnin doğurduğu evren, “seyircide olduğu kadar tiyatro topluluğunda da yeni sorular uyandırma gücüne sahip olmalı ve seyircileri ve bizi henüz bilmediğimiz, duyulmamış bir evrenle karşı karşıya getiren bir sanat eseri olmalıdır” (Chalaye, 2016: 35). Daha sonra ve her şeyden önemlisi, hikâye etrafında var olan güçlü karakterler tarafından taşınması gereken oyununun anlatısıdır. Anlatımın önemini vurgulayan bu ikinci yön, Ostermeier için son dönemlerde Alman tiyatrosunu derinden etkileyen belirli bir uygulamadan sıyrılma biçimidir:

“1990’ların başında Berlin’de bulunduğum yıllarda seyirci, büyük anlatıların artık bize söyleyecek bir şeyi olmadığını düşünen, örneğin Volksbühne’de oynanan ve eleştirmenlerin yapısökümcü olarak tanımladığı kinizmine artık dayanamadı. Benimde ait olduğum genç kuşak, bu teatral nihilizmi reddetmeye başladı ve sahneye; hikâyenin ve oyunun yerini almak için oyuncunun ortadan kaldırıldığı bir performans alanı veya plastik enstalasyon olarak yaklaşmayı bıraktı” Chalaye, 2016: 53).

Ostermeier’in, hikâye anlatımını merkeze alan sahnelemelerinde Baracke döneminde yoğun bir şekilde yararlandığı evren, küresel yaklaşıma sahip çağdaş Anglosakson draması olmuştur. Bunun nedenini; “Bizim dilimizde yazmamış olsalar da, yine de bizim sorunlarımızla yani neslimizin sorunlarıyla uğraşıyorlar” (Ostermeier and Woodal, 2010: 363) sözleriyle açıklamaktadır. Bu bağlamda Ostermeier’in Baracke’da sahnelemiş olduğu oyunların tamamına yakını çağdaş metin yazarları tarafından kaleme alınmıştır. Baracke yıllarında, Nicky Silver, David Harrower, Alexej Schipenko, Enda Walsh, Marius von Mayenburg, Richard Dresser, Mark Ravenhill gibi çağdaş yazarların metinlerini sahneye taşıyan Ostermeier, aynı zamanda modern dönem yazarlarından Maurice Maeterlinck ve Bertolt Brecht’in oyunları sahnelemiştir. Bu dönemde Royal Court Theatre’in yönetmeni olan Stephen Daldry olan ilişkileri sayesinde, Mark Ravenhill ve Sarah Kane’i sık sık Baracke’ya konuk etmiştir. Aynı zamanda Ostermeier’in farklı ülkelerde yetişmiş yazarlar ve uluslararası tiyatrolarla olan iş birliği onun uluslararası tiyatro fikrine yakınlaştırmıştır: “Uluslararası tiyatro fikrine olan bağlılığımızın arkasında yatan ve etrafımızdaki dünyaya çok açık olmamıza neden olan şey budur. Ancak Avrupa’nın bizim için diğerlerinden daha önemli olan bazı bölgelerinin olduğu da doğrudur, örneğin İngiltere ve bu durumu Royal Court Theatre ile olan uzun ilişkimiz doğrulamaktadır” (Ostermeier and Woodal, 2010: 363).

Ostermeier’in özellikle Mark Ravenhill’in *Shopping and Fucking* sahnelemesi, onun tiyatro estetiğinin bir yönünü belirlerken, aynı zamanda çağdaş tiyatro yazarlarının metinlerinde aradığı yeni-gerçekçi içeriği göstermektedir. Ostermeier bu geleneği Schaubühne yönetimine geçince de devam ettirmiştir. Schaubühne’nin başına geçtiğinde, kendi estetiğiyle doğrudan uyumlu olan çağdaş İsveçli oyun yazarı Lars Noren’in *Personenkreis 3.1* adlı metnini sahnelemiştir. Noren’in çağdaş toplumun

acımasız ve karanlık yönlerini ele alması, Ostermeier'in yeni-gerçekçilik kavramı ile paralellik göstermektedir. *Personenkreis 3.1* adlı oyunla seyirciye; evsizlik ve işsizlik gibi sosyo-ekonomik ve toplumsal sorunların yarattığı şiddet, uyuşturucu ve yağmacılıkla dolu Stockholm gibi çağdaş bir metropolün karanlık tarafını geniş bir sosyal tuval olarak sunar. Alkolikleri, uyuşturucu bağımlılarını, fahişleri, akıl hastalarını ve göçmenleri sahneye taşıyarak toplumun dışında kalmış bireylere sosyolojik bir yaklaşım getirir. Onların parçalanmış biyografilerini ve kişisel trajedilerini anlatan *Personenkreis 3.1* oyununu seçme nedenini, *Die Welt*'te verdiği bir röportajda Ostermeier şu sözlerle açıklamaktadır: “Kendi yörüngemizle dikkate değer bir benzerlik var: Baracke'dan çıkarken aile dramlarını ve o zamana kadar bizi meşgul eden mikro kozmosu bir kenara koyduk. Benzer bir yol izlemiş ve bizim gibi artık Pierre Bourdieu'nün toplum üzerine düşüncelerine daha yakın bir sosyolojik tiyatro arayışında olduğunu duyuran bu yazara rastladık. Tiyatro, yalnızca genel olarak değil, her bireyin durumunda ütopyanın kaybıyla ilgilenirdi. Bu, doğrudan doğruya yirminci yüzyılın tarihiyle ve bir zamanlar kesin olan her şeye veda etmek zorunda kalan, güçlü ve sosyal demokrat özelliklere sahip bir Batı Avrupa toplumunun tarihi ile ilgilidir” (Ostermeier, 2000).

Ostermeier'in, Schaubühne'nin yönetimi devraldığı 2000 yılından günümüze kadar hem kendi sahnelemelerinin hem de tiyatronun kendi repertuarının yüzde yetmişlik kadar bölümünü çağdaş yazarların oyunları oluşturmuştur. Yirmi sekiz yıllık kariyerinde ise (Baracke'de dahil) otuz altı sahnelemesi için çağdaş metinlere yer vermiştir. Baracke am Deutschen Tiyatrosu, çağdaş dramaturjinin bir tapınağı haline getirmiştir ve ardından Schaubühne'de de benzer bir çizgide ilerlemiştir. Schaubühne'deki repertuarına katkıda bulunan: Richard Dresser, Nicky Silver, Lillian Hellman, Mark Ravenhill, Sarah Kane, Martin Crimp, Caryl Churchill, David Harrower, Enda Walsh, Franz Xaver Kroetz, Rainer Werner Fassbinder, Herbert Achternbusch, Marius von Mayenburg, Maja Zade, Thomas Mann, Gustav Mahler, Didier Eribon, Yasmina Reza, Edouard Louis, Virginie Despentes, Jon Fosse, İsveçli Lars Norén, Hollandalı, Karst Woudstra, Alexej Shipenko, Biljana Srbljanovic gibi yazarların eserleri yer almaktadır. Ostermeier'in, repertuarına bakıldığında Anglosakson ve Almanca metinlerin baskın olduğu gözlemlenmektedir.

Ostermeier'in çağdaş metin seçimi, özellikle ilk yıllarda kendini belirgin, hatta cüretkâr (alımlama açısından) ve kışkırtıcı (estetik açıdan) bir şekilde gösterir; bazı

eleştirmenler Ostermeier'in bu tutumunun yirmi birinci yüzyıl Alman tiyatro kurumlarının genel politikasını etkilediğini ileri sürmektedir:

“Thomas Ostermeier ve ekibinin çalışmaları, genç yazarların tiyatro kurumlarında sistematik olarak teşvik edilmesinin bir örneğidir. Önce Deutsches Theatre'daki Baracke'da ve ardından 2000'den beri 'yeni' Schaubühne'de çağdaş metinleri destekleyen repertuvarları, 20. yüzyılın sonunda önemli ölçüde ortaya çıkan genel bir eğilim gösteriyor. Çünkü diğerlerinin yanı sıra tiyatro bilimci Hans-Thies Lehmann'ın da belirttiği gibi, 1970'ler ve 1980'lerde görsel dramaturjinin tiyatroya egemen olmasının ardından, metne belirli bir dönüş (tabii ki hiçbir zaman tamamen ortadan kalkmadı) gözlemliyoruz” (Bähr, 2006: 237).

Çağdaş metin yazarlarının oyunlarına sıklıkça yer veren Ostermeier'in “kanonik dramaya dönüşü beklenmedik şekilde olur. Yine de, ilkelerini daha da doğrulayan mantıklı bir yörünge izlemiştir” (Boenisch, 2020: 460). Ostermeier burjuva drama dönüşünü şu sözlerle ifade etmektedir: “*Alışveriş ve Sikiş*'i sahnelediğimizde, oyunda anlatılan kişilerin tiyatroya ne paraları ne de ilgileri olmadığı için gitmediğini gördük” (Rigola and Ostermeier, 2006: 237). Bu bağlamda çağdaş metinleri sahnelemeye devam ederken, aynı zamanda Schaubühne'nin kendi seyircisine hitap edebileceği ve onları ilgilendiren tema ve konulara sahip dramatik metinlerin de sahnelenmesinin gerekliliğini vurgulamaktadır. Dramatik bir metnin birincil gerekliliklerinden biri olan, çağdaş toplumumuza özgü sorunları işaret etmeyen ve sosyal açıdan etkili sorular ortaya koyamayan eski materyallerle ilgilenmediğini açıkça beyan eder: “Klasik eserlerin içeriğinin artık bizim için hiçbir şey ifade etmediğini neredeyse dogmatik bir şekilde iddia ediyorum, çünkü onlar zamanlarına özgü çatışmalara bağlıdır. Burjuva dramı örneğini ele alalım: geleneksel dramatik metinlerde trajik boyut soyluların ayrıcalığındaydı ve burjuva dramıyla birlikte sahnede halktan biri (burjuva sınıftan) trajik kahraman olmuştur. Burjuvazinin bu acı çekme kapasitesini sahnede olumlamak gibi basit bir olgu, o zamanlar bir provokasyon oluşturuyordu. Ama bugün?” (Engelhardt, 2000: 237).

Yaşamadığı bir dönemi sahneye koymayacağını ifade eden Ostermeier, klasik metinleri sahneye taşıırken uyguladığı adaptasyon teknikleriyle zamanın ruhunu yakalamaya çalıştığı görülmektedir. Yeniçağdaki araçların insanların algı biçimlerini etkilediğini belirterek, klasik metinlerin sahnelemelerini bugünün sosyal algılarının

üzerine inşa eder. Ostermeier, oyunların ele alınmasında geçmiş ve çağdaş oyunlar arasında net bir ayırım çizer ve iki durumda da metne yaklaşımın ve sahnelemenin temelden farklı olduğunu ileri sürer: “Çağdaş bir metni düzenlemeye karar verdiğimde, her zaman bu evrene yaklaştırmaya ve onu olabildiğince sadık bir şekilde tercüme etmeye çalışırım. Çağdaş metinlere büyük bir saygı duyarak yaklaştırmaya çalışıyorum ve onlara karşı çok muhafazakâr bir tavıram var. Çağdaş metinlerinde, yazarın niyetine mümkün olduğunca sadık kalmaya çalışıyorum” (Chalaye, 2016: 36-37).

1 Mart 2007 tarihli *France Culture* (Fransa Kültür) programında ise benzer ifadeler kullanmaktadır: “Çağdaş oyunları sahneye koyduğumda hiçbir şeyi değiştirmiyorum, yazarın önerdiği dramaturjide neredeyse hiçbir değişiklik yapmıyorum. Yazarla aynı fikirde olmasaydım, oyunu sahnelemezdim. Klasik metinler için durum oldukça farklıdır: Çoğu zaman önemli uyarlamalar yaparım” (Aktaran Pelechova, 2013:117).

Ostermeier, çağdaş metinlere genellikle sadık kalırken, klasik metinlerde ise daha çok, kendi arzu ve isteklerine göre metni yeniden şekillendirme yoluna gitmiştir. Klasik metinler, adaptasyon uygulaması için malzeme görevi görmektedir. Bu durum, Ostermeier’in birkaç yıl önce Regietheater için getirdiği eleştiriye benzer bir yaklaşım gibi gözükse de sahnelemelerine bakıldığında; metnin ve yazarın niyetine belli ölçülerde sadakat gösterdiği görülmektedir. Birçok çağdaşın aksine, klasik metinlerin adaptasyon uygulamalarında serbest (loose) adaptasyon tekniği uygulamak yerine, pastiş (öykünme) yöntemiyle sahnelemelerini gerçekleştirir. Olay ve durum dizisi, aksiyon planı ve kişileştirme gibi dramatik öğeleri yeni bağlamlara yerleştirmez. Ostermeier daha çok, adaptasyonun estetik açıdan güçlü kılınması, kodların dönüştürülmesi, yeni bağlamların keşfedilmesi için zaman-mekân ilişkisi üzerinden oyunun öyküsüne güncel tema ve konuları entegre eder. Seyirciler için tanıdık olan klasik metinleri yeniden keşfetme arzusu çeşitli riskler taşımaktadır, çünkü seyirciler estetik açıdan güçlü bir buluşun beklentisi içindedir. Ostermeier, hedef seyirci kitlesindeki beklenti ufku, adaptasyonlarında ana mesele olarak değerlendirilmektedir. Hutcheon’a göre, “pek çok adaptasyon uygulaması, seyircilerde çağdaş bir yankı yaratmak için öykünün zamanını güncelleyerek yeni bir alımlama penceresi açmayı amaçlar” (Hutcheon, 2006: 142). Ostermeier, seyirciye entelektüel ve estetik haz yaşatabilmek için klasik metinlerin sahne adaptasyonlarını,

şimdinin estetik yaklaşımlarıyla ideolojik, tarihsel, ekonomik, kültürel vb. unsurları yenileme yolunu seçer. Özellikle burjuva dramasının klasiklerini sergilemesiyle başladığı bu serüvenle birlikte; on dokuzuncu yüzyıl burjuva draması, yirmi birinci yüzyılın başlarındaki Alman orta sınıfın dramasını sahneleme ve inceleme aracı haline gelir. Daha öncede belirtildiği gibi Ostermeier, geçmişe dönerek kanon sayılabilecek metinlerde sosyal (hatta sosyolojik) ve politik düzen sorularını konu eden uygun yazarların metinleri seçilerek ilkelerinden ayrılmamıştır: “[...] halka, kaygılarına, umutlarına ayna tutmak, maddi ve manevi yaşam şartlarını tahlil etmektir. Metinlerin içeriği düzeyinde anlaşılır ve kesin bir gerçekleşme [...] başarılı olduğunda, izleyiciler için bir çatışmanın acil ve güncel şiddetini ve aynı zamanda tarihsel boyutunu da açık hale getirir” (Aktaran Pelechova, 2013:116).

Ostermeier, Schaubühne’de ilk olarak 2001’de George Büchner’in *Danton’s Death* oyununun sahnelenmesiyle önemli bir başarı kazanır. Ardından 2002’de Ibsen’in *A Doll’s House (Nora: Bir Bebek Evi)* ve 2003’te yine Büchner’in *Woyzeck* adlı oyunlarını sahneleyerek uluslararası çapta ün elde eder. Ostermeier’in Schaubühne’de ulaşamadığı seyirci sorununu çözmek için seçtiği Ibsen’in *Nora*’sı, kamuoyunda oldukça büyük yankı uyandırmıştır. *Nora* ile elde ettiği başarının yanı sıra, Ostermeier’in daha önce hiç karşılaşmadığı dramaturjik bir evreni keşfetmesi, onun repertuar yaklaşımını açıkça değişikliğe götürmüştür. Devam eden süreçte, sahnelemelerinin neredeyse yarısını geçmişte yazılmış metinler oluşturmuştur. Ostermeier’in kişisel repertuarında da gözlemlenebilecek bu evrim, ilerleyen yıllarda bariz bir şekilde ortaya çıkmıştır. Schaubühne’de 2000 ile 2003 yılları arasında sezon başına oluşturulan on beş sahnelemeden yalnızca ikisinde klasik metin tercih edilmiş, 2003 ile 2006 arasında bu sayı üç olurken, 2008/2009 sezonunda altı klasik metne yer vermiştir. Klasik metinlerin sahnelenmesine günümüze kadar artarak devam etmiştir. Ostermeier bu süreçte, Peter Szondi’nin dram krizi olarak nitelendirdiği 19. yüzyılın sonundaki: Başta Ibsen olmak üzere, Frank Wedekind, Eugene O’Neill, Anton Çehov, Gerhart Hauptmann, Ödön von Horvath ve Arthur Schnitzler gibi modern dönem yazarlarının oyunlarına yönelmiştir. Geçmişin farklı dramaturjik alanlarındaki araştırmalarını; Klasisizm akımı yazarlarından William Shakespeare, Romantizm akımından Georg Büchner ve modern dönemin gerçekçi kanadındaki yazarlar oluşturmaktadır.

Ostermeier, Sezin Gündođan ile 18. İKSV İstanbul Tiyatro Festivali kapsamında sahnelenen *Hamlet* oyunu öncesi gerçekleřtirdiđi söyleřide klasik metinlere dönüşünü řu sözlerle açıklamaktadır:

“Shakespeare eserlerini modern insanlıđın, modern varlıđın keřfedilmeye bařladıđı bir dönemde yazdı. Shakespeare döneminde insanlıđın bilinçliliđi en iyi ve güçlü savařçıların, kralların hayatta kaldıđı bir düzlemden dilin, hitabetinin, kamuoyunun, kamusal görünürlüđün önem kazandıđı bir düzleme dođru ilerliyordu. Bu konuların hepsi Hamlet’te de var. Shakespeare bunlar üzerine, bunlar henüz yepyeni fenomenlerken yazmaya bařladı. Bu kavramlar günümüzde hala geçerli; o nedenle Shakespeare’in çağdařımız olduđunu düşünüyorum ve en çok ilgimi çeken de bu [...] Shakespeare kendi zamanının çağdařıydı [...] řu dönemde hem sahneleme anlamında zorlayıcı hem de günümüzle güçlü bađlar kuran çağdař oyun yazarı göremiyorum. Mevcut olanlar yeteri kadar cazip ve iddialı deđil. O nedenle yüzümü klasikler döndüm ve klasik metinlerde çağdař olanı aramaya bařladım. Shakespeare’in metinlerdeki günümüz referanslarıyla ilgilenmeye bařladım. Shakespeare sahnelemek hiç kolay deđil, zorlandıđımı hissediyorum” (Gündođan, 2017: 45-48).

Böylece geçmişten gelen metinlerin bařlangıçtaki dogmatik reddi yerini, yavař yavař bu eserlerin özel bir ilgi alanına dönüşmesine bırakmıřtır. Ostermeier, klasikleřmiř metinlerin günümüzle olana iliřkisini sorgulayarak, çağdař eserler için kullandıđı yaklařıma benzer bir tutum sergilemiřtir: “*Woyzeck* veya *Doll’s House* gibi bir metinde veya diđer klasik metinlerin sahnelemesi, metin ile bugünkü hayatımız arasındaki bađlantının ne olabileceđine dair bir fikrim ortaya koyulduđunda bařlar” (Chalaye, 2016: 38). Burada ilke olarak, çağımızın kořullarıyla geçmişten gelen bir metnin yüzleřmesini barındıran bir tutum görölmektedir ve bu tutum, Ostermeier’in birincil motivasyonunu oluřturmaktadır. Ibsen’in dramlarının yanı sıra, repertuvar seçiminde karřımıza çıkan ve estetiđindeki bu dönüm noktasını en iyi gösteren řüphesiz Shakespeare sahnelemeleridir. Ostermeier’in bu metinler üzerindeki dramaturjik düzenlemeleri ve güncellemeleri, günümüze basit bir aktarımla sınırlı deđildir. Sahnelemelerinde çok sayıda çağdař unsuru ortaya koymaktadır. *A Midsummer Night’s Dream* (*Bir Yaz Gecesi Rüyası*) bir gece kulübünde geçer; *Othello*’da petrol ticaretiyle ilgili sorunları dile getirir; *Hamlet*’in kraliyet sarayını,

Sarkozy-Bruni çiftinin Elysee Sarayı'na atıfta bulunacak şekilde taşır; *III. Richard*'ı çağımızın rock yıldızına dönüştür; *An Enemy of the People (Bir Halk Düşmanı)* oyununu 2008-2012 yılları arasındaki küresel finansal kriz dönemine yerleştirir; *Woyzeck*'i Doğu Berlin banliyösünden bulunan ve sınır bölgesine inşa edilmiş plattenbauten bloklarına taşır. Sahnelemelerindeki çağdaşlık arayışı Ostermeier'e, klasik metinlerin zamana karşı dirençlerini, gündeme getirdiği sorunları ve evrenselliklerini sorgulama fırsatı ve imkânı vermektedir.

Ostermeier Shakespeare'e yönelmesini açıklarken, Ibsen ile yaptığı karşılaştırma bir anlamda onun tiyatro estetiğindeki kırılmalardan birine götürmektedir. Kırılmanın temel sebebi ise Shakespeare'in yazdığı karakterlerin katmanlı bir yapıda olması ve dramatik aksiyon içerisinde teatralliğin bulunmasıdır. Shakespeare sahnelemelerinde bu durumun yarattığı etki, yeni-gerçekçilik olarak adlandırılan yaklaşımını biçimsel olarak postdramatik tiyatroya yakınlaştırmıştır.

“Shakespeare'in eserlerinde benim için en önemli gerçeklerden biri, hepimizin hayatta sosyal roller oynadığımızdır. Karakterler gerçeği bilmek, bulmak için oynarlar. Hamlet gerçeği bulmak ve saklanabilmek için aptalı oynuyor. *Measure for Measure*'da karakterler gerçeği bulmak için kimliklerini değiştirir. Ibsen'de bu ikili oyun yoktur; karakterde her zaman net bir kimliğe sahiptir. Hedda yüzde yüz sıkılıyor olsa bile sıkılmış bir kadını oynamayı hayal edemez. Hedda, Shakespeare'in bir karakteri olsaydı, bu oyunu bırakma olasılığı olurdu. İşte bu nedenle şu an için Ibsen ile devam etmektense Shakespeare ile devam etmek beni daha çok ilgilendiriyor, çünkü bu ikili oyun istikamette gitmeyi mümkün kılıyor: yeni bir teatrallik” (Aktaran Pelechova, 2013:119).

Ostermeier'in, repertuvarına aldığı çağdaş ve klasik metinlerin sahnede nasıl dile getirdiğine bakıldığında, yönetmenlik anlayışının tümevarımcı bir estetiğe sahip olduğu görülmektedir. Ostermeier, kendisinin de mezun olduğu Ernst-Busch Dramatik Sanatlar Akademisi'nde verdiği derslerde, yönetmenin prova sürecindeki bakış açısında iki yaklaşımın olduğunu ifade etmektedir: tümevarım ve tümdengelim yöntemi. Kendisinin yöntemini açıklarken, Bertolt Brecht'in 1939 yılında kaleme aldığı *The Attitude of the Rehearsal Director (in the Inductive Process/Tümevarım Süreci)* denemesinde belirttiği tümevarım yöntemi dediği yönteme dayandığını belirtmektedir. Bu yöntem de sahneleme estetiğinin temeli, oyun metninden

geliştirilir. Oyun metninin ürettiği stoff'un (Almanca sözcük: hissedilebilen, dokunulabilen, görülebilen ve somut malzeme, doku, kumaş ve konuyu tanımlar) maddiliği, tümevarımcı yönetmen için gerçek hareket noktasıdır. “Prova yönetmeni, prova sürecini veya sahneleri gerçekleştirmeyi ‘deneme’ yaklaşımlarından biri olarak anlar. Bu tanımı gereği, bir metnin ürettiği sorunları ele almak için 'birkaç olasılık' içeren yavaş bir süreçtir. Tümevarım yöntemi bu nedenle spekülatifdir: hızlı ve kesin çözümler sunmaz, ancak dramatik durumun çelişkileriyle başa çıkmanın birçok yolu olduğunu kabul eder” (Barnett, 2015: 140). Ostermeier’e göre, oyun yazarının yarattığı dramatik durumu (Spielsituation) sahneleme süresince, iki temel materyal ile iletişim halinde olduğunu ifade etmektedir: oyun metninin stoff'u ve yaratıcı özneler (yönetmen, oyuncu, tasarımcı, sanatsal ekip vb.) ile alımlayıcı öznenin şimdiki zamandaki varlığı. Bunun nedeni açıktır; oyun metninin gerçekliğini, yaşam deneyiminin gerçekliği ve zamanın bu özel anında oyunu sahnelemek için bir araya gelen aktörlerin ve diğer sanatçıların kişilikleriyle karşı karşıya getirmektedir. Bu bağlamda oyun yazarının hikâyesi ve verili koşulları, yaratıcı öznelerin yaşamları ve eylemleriyle bir araya gelerek aynı zamanda çağın hikâyesine dönüşmektedir. Örneğin “Hamlet’i, prodüksiyonumuzda yaptığımız gibi anarşik ve şımarık velet olarak sunmak, ancak kendi zamanımız ve içinde bulunduğumuz koşullarla mümkündür” (Boenisch and Ostermeier, 2016: 133). Dolayısıyla Ostermeier için bir oyunu sahnelemek, çağın dramatik bir sürecine çevirmek anlamına gelmektedir. Ostermeier’in sahnelemelerinde, metnin ürettiği gerçekliği sahneye taşırken temel estetiği; belirli bir tarihsel, politik ve sosyal bağlamda insan davranışının incelemesi sonucu varılan çağına uygun dramatik durumu yaratacak bir çerçeve oluşturmaktadır. Ostermeier ayrıca, ‘tümdengelim yöntemini’ kullanan yönetmenlerin metnin stoff'una kendi tema, form ve estetiğini empoze etmesinin aksine; metinle ‘tümevarım yöntemi’ ile iletişim kurarak, metnin ürettiği stoff, dramatik durumlar, çatışmalar ve verili koşullardan sahnelemenin estetiğini inşa eder.

“Tiyatro çatışma sanatıdır (Ostermeier: 2016: 138)” ve bir drama belirli bir temel çatışmadan kaynaklanır. Hegel’in de dramanın bir durumu varoluşsal hale gelecek şekilde genişletme ve yükseltme yeteneğine sahip olduğunu öne sürmesindeki temel nokta, dramatik durumun kendi içerisinde ürettiği çelişkileri ve çatışmaları ön plana çıkarmasıdır. Ona göre, Ibsen’in, Shakespeare’in ya da bir başka yazarın yüzyıllar önce kaleme aldıkları metinleri sahnelerken, yirmi birinci yüzyıldaki

yaşamlarımızla kişisel, duygusal rezonansı ve ilişkiyi yakalamıyorsa anlamsızdır. Bu bağlamda hangi yüzyılda yazılmış olursa olsun sahnelemedeki dramatik durumun, çağdaş toplumun çatışmalarıyla ve çelişkileriyle sosyolojik bir bağı olması gerekliliğini savunmaktadır. Ostermeier, oyun yazarının metinde inşa ettiği dramatik durumları ve çatışmaları seyirciye hitap edecek ve seyircinin ilgisini çekecek hale gelmesi için Stanislavski'nin terminolojisinden faydalanmaktadır. Stanislavski'ye göre dramatik durumlar verili koşullar tarafından tanımlanır. Mevcut durumu şekillendiren ve etkileyen tüm koşullar dramatik durumu oluşturmaktadır. Dramatik durumun temel bileşenlerini -bir niyetler çatışması (antogonizma, karşıtlık), odaklanılan bir amaç ve ortak bir dünyada hareket etmek zorunda olan, çatışmanın çözülmesini talep eden çatışan iki taraf- oluşturmaktadır. Yazarın oyun metninde sunduğu durumların yarattığı zenginliğin, sözcüklerden daha değerli olduğunu düşünen Ostermeier, kendisini şöyle tanımlamaktadır: “bir yönetmen olarak, yazarın hayal gücünün yüzde yüzünü tamamlamaya adadım ve görevimi, yazarın yarattığı dramatik durumların tüm karmaşıklığı ve derinlikleriyle ilgilenmek olarak görüyorum” (Ostermeier, 2016: 136). Dolayısıyla bugünün seyircisine, oyunun dramatik durumunu ve onun kilit koşullarını ifade etmek ve iletmek için farklı, daha iyi bir yol arayışına girilmesi gerektiğini savunmaktadır. Ostermeier'in özellikle Shakespeare ya da Ibsen gibi klasik yazarların oyunlarını sahneye taşırken, oyunun dramatik durumunu ve çatışmalarını günümüz seyircisi tarafından daha anlaşılır hale getirmek adına dilini değiştirdiği görülmektedir. Ona göre, Shakespeare kendi zamanının çağdaşıdır ve şiirsel dili seyircide yankı uyandıracak şekilde kullanmıştır. Amacının “bir klasiği modernleştirme stratejisi içerisinde olmadığını (Boenisch, 2020: 462)” vurgulayarak, sadece oyun yazarının sözlerinin anlaşılmasını sağlamak olduğunu savunmaktadır. Böylece Ostermeier, bu yazarların kendi zamanlarında olduğu gibi, günümüz seyircisinin meseleleri hakkında konuşan ve herkesin ilişki kurabildiği hikâyeler anlatan çağdaş oyun yazarlarına dönüştürmektedir. Ancak, Ostermeier bu noktada önemli bir noktaya dikkat çekmektedir: “Yönetmen, koşulların tanımladığı durumdan farklı bir şey yapmak istiyorsa, nedenini tam olarak açıklayabilmelidir. Ve yönetmen kendine, çok kritik olan şu soruları sormalıdır: Bu değişiklikler bir şey ekliyor mu? Shakespeare veya Ibsen'in yazdıklarından gerçekten daha iyiler mi?” (Ostermeier, 2016: 137). Sonuç olarak Ostermeier'in klasik metinlere tümevarımcı yöntemle yaklaştığını ve metni yıkıp tekrardan inşa ettiğini söylemek mümkündür.

Ostermeier kendi repertuarını oluşturan çağdaş ve klasik metinleri sahneye taşıırken belirlediği birçok ortak özellik bulunmaktadır. Bu özellikler onun, sahneleme estetiğinin zeminini oluşturmaktadır. Logos-merkezli (söz merkezli) tiyatro estetiğiyle, çağın toplumsal ve bireysel sorunlarına, bireylerin içinde buldukları çatışmalara ve duyarlılıklara ışık tutmayı hedeflemektedir. Sahnelediği metinlerde, gerçek yaşamdaki özel verilerden yola çıkarak, estetikleştirilmiş varlık alanı olan tiyatro uzamı içerisinde ilişkisel bir estetik yaratır. Bu ilişkisellik, seyircinin us ve duyularla kavradığı gerçek yaşamı ile estetikleştirilmiş varlık alanı arasında köprü oluşturmaktadır.

2. Uzamın Mimari Tasarımı

Bu bölümde, Thomas Ostermeier'in sahnelemelerinde sahne uzamının nasıl organize edildiği, oyunun evrenini estetikleştirilmiş bir varlık alanına dönüştürürken hangi tasarım ilkelerinden yararlandığı, uzamın mimari tasarımında kullanılan unsurların işlevselliği, sahnelemenin estetik düşüncesinin inşasına etkisi ve seyircinin estetik yaşantısını, algılamasını ve deneyimini nasıl etkilediğine dair analizler gerçekleştirilecektir. Bu doğrultuda öncelikle çeşitli materyaller ve tekniklerin kullanıldığı bazı sahnelemeleri analiz edildikten sonra, enternasyonal anlamda başarı kazanan Ibsen ve Shakespeare sahnelemeleri mercek altına alınacaktır.

Thomas Ostermeier'in, Baracke yıllarından Schaubühne'ye kadar yaklaşık yirmi altı yıllık süreçte her sahneleme, kendine özgü bir mekânsal-uzamsal konfigürasyonu içinde barındırmaktadır. Bu bağlamda yönetmen olarak kendisini Bertolt Brecht'in "tümevarım yöntemi dediği şeye" (Boenisch ve Ostermeier, 2016: 133) dayandığını belirtmektedir. Metnin sağladığı malzemeyi (stoff) keşfetmesiyle elde ettiği içeriği iletme niyeti, daha sonrasında sahnelemenin biçimini kışkırtır ve kendine özgü estetiğinin ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Bu durum sahnelemenin biçiminin tamamen oyun metni temelinde geliştirildiği anlamını taşımaktadır. Bertol Brecht *Oyun Sanatı ve Dekor* adlı kitabında tümevarımcı yaklaşımla metin ve sahne uzamının mimarisi arasındaki ilişkiyi şu şekilde ifade etmektedir: "mekânı belirleyen, oyun kişilerinin birbirine karşı alacağı konumlar ve gerçekleştirecekleri devinimlerdir [...] yaşamda da insanların konum ve devinimleri, içinde buldukları mekân tarafından belirlenir. [...] Diyelim bir oyunda büyük burjuvaların ve emekçilerin oturduğu evler gösterilecektir. Böyle bir durumda burjuva evlerinin emekçilerinkinden daha bir geniş

ve ferah olacağı açıktır. İçinde geçen olaylara göre burjuva evlerinin fazla büyük, emekçilerinkilerin ise fazla küçük olduğu gibi bir anlama gelecektir” (Brecht, 1994: 82-83). Her oyunun belli bir toplumsal ödev oluşturduğunu düşünen Brecht’in verdiği bu örnek aynı zamanda “her oyunun sahnelenmesinin oluşturduğu yeni toplumsal ödevin üstesinden gelebilmek için, her seferinde sahne ve tiyatro yapısının tümüyle gözden geçirilmesi ve yeniden kurulmasını” (Brecht, 1994: 81) zorunlu kılmaktadır. Ostermeier’in her sahnelemesi için sahne uzamını sıfırdan, yeniden ve benzersiz bir şekilde düşünerek tasarlaması, Brecht ile örtüşen bir çizgide ilerlediğini göstermektedir. Sahne uzamını (Grundraum) her oyunun kendi taleplerine yoğunlaşarak inşa eden Ostermeier, sadece tipik bir şekilde zamanı ve mekânı gösteren geleneksel bir sahne imgesi (Bühnenbild) yaratmaktan öte duygusal bir çekiciliği olan ve yaşayan görsel bir manzara estetiği oluşturmayı hedeflemektedir.

“Volksbühne’de bulabileceğiniz gibi Schaubühne için özel ve kusursuz bir estetik yoktur. Bu aynı zamanda sahneleme çalışmalarımızda, dramatik metinlerle farklı şekilde ilgilendiğimiz gerçeğinden de kaynaklanmaktadır. Metinlere güçlü bir şekilde bağlıyız, malzemenin gerekliliklerinden yola çıkıyoruz ve her üretim için kendimize benzersiz bir çözüm arıyoruz. Böyle bir çalışma misyonu, farklı estetikler ortaya çıkartmaktadır” (Pappelbaum ve Dürschmidt, 2006: 17).

Keskin ve kendi imzası olan bir estetik yaklaşımı empoze etmek yerine biçimin içerikten doğduğu sahnelemeleri (birkaç istisna dışında), mimari açıdan kesinlikle çağdaş bir estetiğe dayanmaktadır. Ostermeier’in sahneye taşıdığı klasik ya da modern dramatik metinler bile bir tür doğal çağdaşlık kazanır; seyircinin kendi zamanına ve yaşamına dayanan duyulur deneyimiyle rezonansa girecek şekilde organize edilerek bu durumu estetik deneyime çevirmenin yolunu çağdaş yönelimlerde aramaktadır. Estetik olarak bu durum uzamın mimari tasarımının yanı sıra, kostümler ve sahnede bulunan malzemelerle desteklenmektedir. Sahnedeki görsel dünyayı yaratmak için açıkça tanımlanmış çağdaş yapılar, şekiller, nesnelere ve formlardan yararlanmaktadır. Dinamik, taşınabilir ve hızlı sökülebilen dekorlar, glass house (cam ev), showroom gibi görünen iç mekânlar (ev), döner platformlar, dikey-yatay konstrüksiyonlar, eklektik yapı oluşturan stok ve performatif bir şekilde üretilen canlı/anlık görüntüler vb. sahne uzamının tasarımında sıklıkla kullanılan unsurlar olarak göze çarpmaktadır. Pappelbaum, Ostermeier ile kendisinin iş birliği sürecini karakterize eden iki mimari

ilkeyi şu şekilde açıklamaktadır: “Thomas ve beni en başından beri bir araya getiren yönlerden biri, inşa edilmiş bir görsel alan -oyuncuların içinde hareket ettiği imgesel bir kap- anlamında dekorasyondan nefret etmesidir [...] Tasarımlarımızda mobilya, kapı ve duvar gibi oldukça geleneksel, natüralist nesnelere ve aksesuarlar olabilir; ancak bunların hiçbiri sadece yerleştirme veya bir atmosfer yaratmak için orada olmayacaktır. Sahnede çağdaş olmayan hiçbir şey olmamalıdır ve sahne bulunanlar her zaman oyuncunun bir ortağı ve aracıdır. Bu ilkelerin gelişimi, Baracke’de sökülen ahşap duvarıyla *Man Equals Man* (*İnsan İnsana Eşittir/Adam Adamdır*)’den, toprakla kaplı devasa alanı ve hareketli perdesiyle *Hamlet*’e kadar takip edilebilir. Özünde bu eserler, oyunu anlattığımız sadece iki ya da üç unsurdan ve sahneyi kurarken kullandığımız topraktan veya kendi tarihi olan eski ahşaptan oluşur. Bunlar sahneye maddesellik katan enstalasyonlardır. *Man Equals Man*’de olduğu gibi şimdi de benzer şekilde *III. Richard*’ta oditoryum inşa ediyoruz” (Pappelbaum, 2016: 30).

Ostermeier sahne dilinin maddeselliğini/fizikselliğini oluşturmak, sahne mekânını organize etmek ve oyunun evrenini yaratmak için net bir şekilde tanımlama yoluna gittiği görülmektedir. Bu anlamda sahnelemelerinde, öğrencilik yıllarından beri dolaylı bir ilişkide olduğu Meyerhold ve Brecht’in estetik stilizasyon ve işlevsel sahne tasarım anlayışının etkisi olduğu görülmektedir. “Sahnede yer alan her şeyin oyunda rolü olmalı, oyunda rolü olmayan hiçbir şeye sahnede yer verilmemelidir” (Brecht, 1994: 89) ve “Meyerhold’a göre performansa doğrudan katkıda bulunmayan ve özellikle oyuncuların oyununu desteklemeyen hiçbir şey sahnede olmamalıdır” (Pappelbaum, 2016: 30) yaklaşımları Ostermeier’in sahne tasarımındaki genel çizgisini oluşturmaktadır. Kendinden önce gelen yönetmenlerin tasarıma yönelik yollarının izini süren Ostermeier, her şeyin sahne uzamında kasıtlı olarak bulunması ve metnin veya yorumun bir parçası olması gerektiğini savunmaktadır. Öte yandan tümevarımcı yaklaşımından dolayı her sahnelemenin talep ettiği estetik düşünce, birbirinden farklı tasarım ilkelerinden faydalanmasına neden olduğu görülmektedir: (1) İndirgenmiş natüralist-gerçekçi tasarım ilkelerinden, (2) psikolojik gerçekçilikten uzak, çağrışımlara davet eden çok katmanlı ve heterojen soyut tasarım ilkelerinden, (3) görsel anlatıya doğru gelişim gösteren minimalist tasarım ilkelerinden, (4) Antik ve Elizabeth çağı sahnelemelerinde rastlanan sözel/diegetik tasarım ilkeleri ve boş alan düşüncesinden, (5) teknolojik cihazlar ve ortam teknolojisinin kullanımı sonucu görünmez olanı görünür kılma, görüneni manipüle etme ve mekânı dönüştürme

etkisinin yarattığı sanal mikro uzamlardan, (6) melezleştirme yönteminden (7) işlevsel açıdan teatral durumu destekleyen ve yabancılaştırma tekniklerinin bir uzantısını yaratan tasarım yaklaşımlarından faydalanmaktadır. Yukarıda ifade edilen uzam tasarımlarını inşa etmek için; Baracke yıllarından Schaubühne'ye kadar en önemli işbirlikçisi olan Jan Pappelbaum dışında Nina Wetzel, Rufs Didwizsus, Stephan Fernau, Ralf Käselau gibi tasarımcılarla çalışmıştır. Ostermeier'in sahne tasarımcısıyla iş birliği genellikle uzun vadelidir ve tasarımcı sahnelemenin estetik düşüncesinin yaratım sürecinde ayrıcalıklı bir ortaktır.

Bauhaus-Universität Weimar (Weimar Bauhaus Üniversitesi)'den mezun olan ve mimar kökenli Jan Pappelbaum'a özel bir parantez açmak, Ostermeier'in tiyatrosunu tanılamak ve estetik düşüncesinin zeminini hazırlayan uzamın mimari tasarımının nüvesini bulgulamak açısından oldukça önemlidir. Ostermeier ile olan iş birliğinin başlangıcı, o zamanlar Avrupa Kültür Başkenti olan ve 1994 yılındaki bir festivalde karşılaştıkları Weimar'a kadar uzanmaktadır. Manfred Karge ve Ernst Busch Schule'un öğrencilerinin davet edildiği bu festivalde Faust üzerine birlikte çalışmışlardır. Ostermeier'in Ernst-Busch-Tiyatro Akademisi'nde yönetmenlik öğrencisi olduğu yıllarda tanışan ikili daha sonrasında Deutsches Theater'da Baracke'nin mekânın yapılandırılması ve binanın mimari düzenlemesi için tekrar bir araya gelmiştir. Ostermeier'in Deutsches Theater'a atanmasıyla birlikte Pappelbaum'u orada görev alması için davet eder. Pappelbaum o dönemlerde daha çok, tiyatro uzamının (sahne uzamı ile seyir uzamını kapsayan) konfigürasyonu ile alakalı temel sorulara eğilen ve mimari açıdan seyircinin değişken olarak konumlandırılmasının farklı yollarını arayan bir mimar olarak çalışmalarını sürdürür. Pappelbaum Baracke'daki deneyinden şöyle bahsetmektedir: “eski, küçük, boş bir tuvaldi ve bu bir mimar olarak beni çok ilgilendirdi” (Pappelbaum, 2016: 28). Baracke'nin mimari olarak yapılandırma çalışmaları sırasında Ostermeier'in yeni bir teklifi üzerine sahne tasarımlarını da gerçekleştirmeye başlar. Pappelbaum Baracke'da olduğu gibi Schaubühne'de de Ostermeier ile birlikte çalışır ve ardından Schaubühne'nin sahne tasarım departmanı (Ausstattugn) müdürü olarak görev alır.

Pappelbaum'un mimarlık geçmişiyle de bağlantılı olarak güçlü ve şaşırtıcı modern ve postmodern referanslar, tasarımlarındaki estetik seçimlerini karakterize etmektedir. Sahnelemelerde yarattığı görsel manzaraya bakıldığında, doğrudan Bauhaus öncülerinden De Stijl sanat hareketinden ve International Style'den özellikle

mimar Mies van der Rohe'den esinlenen bir arktekonik dađarcıđa sıklıkla bađlı olduđu grlmektedir. Mimarlık ve tiyatro ilkeleri arasındaki karřılařmadan yola ıkararak oluřturulan yapılar, tasarımlarında sıklıkla alıntıladıđı Mies van der Rohe'nin belirttiđi gibi: “ortogonal/dik olarak dzenlenmiř zerk dzlemsel paraların eklenmesi” (Amaldi, 2006: 50) ile ilerler ve bylece sahnelemenin dramatik potansiyelinin geliřimine vurgu yapılır. Pappelbaum, International Style'in ilkeleri olan dıř cephenin ortadan kaldırılması ve blmelerin kullanımını benimseyerek, aık sahne alanları yaratmaktadır. Kurgu alanı ile genel alan arasında meknsal sreklilik olmadan, ama aynı zamanda yapılandırılmıř birkaç bađımsız oyun alanına blmektedir. Bu ilkeler *Personenkreis 3.1*, *Lulu*, *Nora*, *Bir Yaz Gecesi Ryası* gibi eřitli sahnemelerde karřımıza ıkmaktadır. Mies van der Rohe'de olduđu gibi, “dzenli bir direk ızgarası etrafında serbeste dzenlenmiř duvarlar [...], yalnızca bořlukları sınırlamak iin kullanılır [...] her zaman aık ve birbirleriyle dođal olarak iletiřim halindedir” (Carter, 2005: 20). Bu akıřkanlık aynı zamanda genellikle yksek, dolambalı ve dik merdivenlerden de kaynaklanmaktadır. Mimarlıđın etkisi, Pappelbaum'un malzeme seiminde de kendisini gstermektedir. Bauhaus'un ve International Style'in favori malzemeleri olan beton, elik ve camın kullanımına uzamın mimari tasarımında sıklıkla rastlanmaktadır. Blmelerin ve cumbalı pencere kullanımı, tasarımcıya (ve dolayısıyla ynetmene) istifade etmek iin geniř bir teatral potansiyel sunmaktadır. Bu tip řeffaf yapılařmanın sonularından biri (konut aısından da kanıtlandıđı gibi), size dıřarıyı grmenin geređi verildiđi gibi srekli olarak grnmenin de olası olduđudur: “kiři aynı anda hem gzlemcidir hem de gzlemlenen ve kendisini sahnemektedir” (Eckart, 2006: 142). Bu nedenle cam evler zellikle geceleri, ierideki ıřıklar aıkken dıřarıda olanları grmenin zor olduđu ve kelimenin tam anlamıyla olası bir gzlemcinin bakıřana maruz bırakan byk boy vitrin gibi iřlev grmektedir. Tiyatroda, sahne uzamı ve seyir uzamı arasında meydana gelen de benzer bir durumdur: oyuncular ıřık altında, seyirciler karanlıkta.

Pappelbaum'un bu bakıř aısı her sahneme iin farklı kurgularla deney yapma fırsatı sunmakla beraber Ostermeier'in tmevarımcı yntemi sonucu farklı estetik arayıřıyla sıkı sıkıya bađlı olduđunu gstermektedir. Pappelbaum'un tasarım izgisi; katmanlı, iřlevsel, řeffaf ve sade tasarımlarla sahnemenin btnn ve dengesini sađlaması aısından asal biimine, genel dřncesine ve oyuncunun bir partneri olarak deđerlendirilmesini amalamaktadır. 2006'da *Theater der Zeit*'e verdiđi rportajda

temel yaklaşımını şu sözlerle ifade etmektedir: “Tasarım setleri genellikle izlenimleri ve ruh hallerini toplamak, nesnelere ve görüntüleri bir araya getirmek ve bunları net bir sıraya koymaktan ibarettir. Dünya kendini sadece basit modellerde göstermektedir ve bir sahne mümkün olduğu kadar basitse iyidir” (2006’dan aktaran Cornish, 2018: 473). Bu anlamda sahne uzamının tasarımı, ek bir dekorasyon aracı olmaktan öte, görüntüleri ve süreçleri önceden tanımlamalıdır. Sadece bir konsantrasyon aracı olarak yeri ve zamanı belirtmemelidir. Sahnelemenin ruh halini, atmosferini ve değişimlerini belirlemeye yardımcı olmalıdır. Sahne uzamında yaşayan bir varlık alanı yaratmalı ve mümkün olduğunca göze batmayan sadelikte olmalıdır. Dolayısıyla Pappelbaum uzamın mimari tasarımındaki estetiği, seyircinin duyuşsal ve sezgisel algılarını örgütleyerek estetik yaşantısına doğrudan etki etme amacı taşımaktadır. Bu düşüncelerle Weimar Bauhaus Üniversitesi’nde tanıştığını vurgulayan Pappelbaum, “onların uygulamaları beni tiyatrodaki güçlü kıldı” (Pappelbaum ve Baskar, 2019: 5)’ sözleriyle Bauhaus geleneğine vurgu yapmaktadır.

Pappelbaum mimari ve tiyatroya dair düşüncelerinin, Ostermeier’in yönetmenlik yaklaşımıyla en açık şekilde örtüştüğü sahnelemenin *Man Equals Man/Mann ist Mann* (*İnsan İnsana Eşittir/Adam Adamdır*) olduğunu ifade etmektedir. 1997 yılında sahneledikleri Brecht’in *Man Equals Man* adlı oyun için şunları söylemektedir: “Oskar Schlemmer’in mirasının ve onun düşüncesinin aktarıldığı Bauhaus Üniversitesi Weimar’daki eğitimim sırasında aldığım eğitimi ve ruhu bu oyunda fazlasıyla yansıttım” (Pappelbaum, 2016: 29). İrlandalı bir yüklem işçisi ve küçük burjuva olan Galy Gay’in, zorla savaş makinası bir askere dönüşümünü anlatan ve Hindistan’da (Britanya’nın en büyük kolonisi) geçen oyunun tasarımını, stilize ve işlevsel bağlamda yaşayan ve doğal bir manzara yaratmıştır. Egzotik bir ortamda geçen sahnelemenin tasarımı için, ordu eğitiminde kullanılan ve geri kazanılmış keresteden bir araya getirilen dikey bir ahşap duvar ve sürgülü kapı tasarlanmıştır. Sahne uzamında yaratılmak istenen otantik hava için atölyede üretilen malzemeler yerine, kullanılmış ve geri dönüştürülmüş ahşap ve keresteler tercih edilir. Bu görsel referanslar, mekâna kendi tarihini getirmekte ve uzamı kendine özgü atmosferiyle sarmaktadır. Pappelbaum, sahne hacminin ilişki düzlemini Oskar Schlemmer’in araştırma konusu haline getirdiği beden-nesne, beden-uzam diyalektiği ve renk-biçim-uzam üçlüsü üzerinden tasarlamıştır. Bu doğrultuda Galy Gay’in geçirdiği dönüşüme eşlik eden ve süreç boyunca dönüşüm geçiren bir sahne uzamı yaratır. Ostermeier ile

iş birliğinin belirleyici noktasının bu tasarımda kendini gösterdiğini şu sözlerle aktarmaktadır: “Sahnedeki her şey oyuncular tarafından dokunulabilir, fiziksel olarak kullanılabilir ve ele alınabilir. Böylece tasarım unsurları onlar için bir araç, hatta başka bir ortak, başka bir oyuncu haline gelir. Her şey hızlı bir şekilde sökülebilir, taşınabilir ve yeniden monte edilebilir. Performansın başlangıcında, oyuncuların sürekli değişen şekillerde saklanabilmeleri, kaybolabilmeleri ve çıkabilmeleri için sahnenin hem önünde hemde arkada birer duvar vardı. Gecenin sonunda, oyuncular duvarı tamamen sökmüşlerdi ve sahnede kalan tek şey çıplak iskele ve birkaç sahne ışığıydı” (Pappelbaum, 2016: 29).

Ostermeier’in *Mann ist Mann* sahnelemesinde, Vsevolod Meyerhold’un biyomekanik yönteminin temel ilkelerinden ilham aldığı görülmektedir. Oyuncuları doğrudan desteklemeyen ve onların oyunlarına katkıda bulunmayan hiçbir şeye sahnede izin vermemektedir. Ostermeier’in bu yaklaşımı, Meyerhold’un tasarıma yönelik düşünceleri ile örtüşmektedir: uzamın mimari tasarımı yanılısama yaratmanın aracı olarak değil, oyunculara ve onların oyunlarına yardımcı olmak amacıyla işlevsel ve sosyal bir araca dönüştürmektedir. Sahne uzamında az sayıda bulunan malzemeler, kendi anlatısına sahip bir alan, yanılısama yerine maddi ve dokunsal nitelikleri hakkında duyusal bir izlenim bırakmaktadır. Tasarımdaki çağrışımlara açık, davetkâr ve yanılısama düzlemi olmayan duyusal yol, “küçük Baracke’de, *Mann ist Mann*’ın talep ettiği tüm alanları çok kısa bir sürede oluşturan oyuncuların oyunu için bir makine yaratmanın yolunu sundu” (Pappelbaum, 2016: 29). Ayrıca, geri dönüştürülmüş ahşap keresteler, halat vb. malzemelerin dokusu ve oluşturduğu atmosfer; Brecht’in de sahneleme için seçtiği döneme tarihlenen bir deneysel yaklaşım yaratılmasını, uzamın toplumsal bir yönünün ve psikolojik çevresinin fiziksel bir uzantısını ortaya çıkarmıştır. Uzamın mimari tasarımı, Brecht’in toplumbilimsel bir çerçeve yaratma fikriyle paralellik göstermektedir. Brecht’e göre, zamana bağlı olarak sosyal ve politik fikirlerle değişen insalık durumunu sahne uzamında gösterebilmek için “tasarımda, belirli bir toplum ve gelenekleri hakkında güçlü bir anlayış önemlidir” (Wolf and Dick, 2014: 40). Ostermeier’de toplumbilimsel bir çerçeve yaratmak için otantik ve egzotik bir ortam tasarlamıştır.

Mann ist Mann gibi zaman zaman daha stilize edilmiş çalışmalara rağmen Ostermeier, 1990’ların sonunda kendisini “oyun yazarlığı, oyunculuk ve tasarımda görülebilecek yeni bir çağdaş, samimi ve bazen de şiddet içeren gerçekçilik dalgasını

savunan lider yönetmen olarak açıkça tanımlamıştır” (Carlson, 2009: 163). Ostermeier ile en çok ilişkilendirilen ve Baracke’daki en seçkin gösterilerinden biri olan *Shopping and Fucking* (1998), tasarımda estetik düşüncesinin anahtar ifadesi olarak gösterilmektedir. Bu sahnelemeyle, Berlin’in tiyatro dünyasında kendisini kabul ettirmekle beraber Baracke’yi genç nesil seyirciler için kült bir yer haline getirmiştir. Gösteri halk arasında büyük bir başarıyla karşılanmış, o yılın Theatertreffen ödül listesinin bir parçası olmuş ve ardından Schaubühne’de en az yedi sezon boyunca sahnelenmiştir. Senografik evrenin tasarımında, müziğin kullanımı veya sinematografik miksaj için kullandığı ilkeler, Ostermeier’in sonraki çalışmalarında karakteristik bir özellik haline gelecek süreçleri tanımlamak için oldukça önemlidir.

Uzamda kullanılan görsel referansların, aksiyonun yirminci yüzyılın son çeyreğindeki herhangi bir zaman ve mekân ile ilişkilendirilecek şekilde tasarlandığı görülmektedir. Sahne uzamının mimarisinin tasarımı (Rufus Didwizsus tarafından), bir stüdyonun içini gerçekçi bir şekilde temsil eden iki dikey bölmeyle inşa edilmiştir. Arka duvarda, pis bir bina avlusunun dışını görebileceğiniz bir pencere ve oyuncuların ara sıra girip çıktığı bir kapı; dairedeki tek mobilya, bölmeye yaslanmış yıpranmış bir kanep, pencerenin altında iki radyatör ve video kaydedici üzerinde büyük bir televizyon seti bulunmaktadır. Yaratılan görsel dünyanın tamamı yıpranmıştır ve kirlenmiş bir atmosferden oluşmaktadır. Duvarlar yıpranmış ve çatlamış, zemin üzerinde etkileyici bir düzensizliğin hüküm sürdüğü lekeli ve yırtılmış halıyla kaplı: etraftaki dergiler, giysiler, tuvalet kâğıtları, boş teneke kutular, plastik torbalar, önceden pişirilmiş yemek tepsileri ve diğer atıklar. Ayrıca ilerleyen sahnelerde hastane sedyesi kullanılmaktadır. Görsel referanslar, Batı kapitalizminin çağdaş Avrupa toplumuna empoze ettiği çarpıtılmış değerleri, uzlaşmaz şiddeti, anlayışsızlığı ve kültürel ortamı yansıtmaktadır.



Şekil 6: Rufus Didwizsus'un *Shopping & Fucking* sahnelemesindeki tasarımı.

Sahne uzamı şekil 6'de görüldüğü üzere, tüm uzunluğu boyunca sahnenin önünden geçen, yaklaşık bir metre genişliğinde ve sahne seviyesinin yaklaşık kırk santimetre yukarısında ve bu sayede biraz daha düşük olan bir podyum (geçit/yaya köprüsü) ile sınırlandırılmaktadır. Başka bir uzam olan bu podyum (geçit/yaya köprüsü) oyuncuların sahne giriş çıkışlarına imkân sağlarken, aynı zamanda ana sahne uzamı ile sahneye çok yakın konumda bulunan seyircileri birbirinden ayırmaktadır. Bu sahnelemede, Ostermeier'in diğer sahnelemelerinde de tekrarlanacak ilkelerden biri görülmektedir: her şeyden önce yarı belgesel bir gerçekçilik aracılığıyla, açıkça tanımlanabilir bir çevre/ortam (burada dezavantajlı bir toplumsal tabaka) kurmak ve belli bir yanılısama oluşturduktan sonra kırılma yaratarak sahnelemenin teatral karakterini vurgulamaktır. *Shopping & Fucking*'deki teatralliğin bu olumlaması, her şeyden önce belirli bir yere atıfta bulunmayan ve nötr bir alan olan podyumun varlığından kaynaklanmaktadır. İki bölmenin sınırları ve kullanım biçimleri eklektik yapıyı ortaya çıkartmaktadır. Podyumun üzerindeki kurmaca alan sahneleme boyunca sürekli olarak kullanılmamaktadır. Ancak aktif olarak kullanıldığı süreçlerde, oyuncular burada karakterlerini geliştirmekte, yaşamlarına devam etmek için diyaloglarını sürdürmekte ve ana oyun alanına geçmek için bu sınırı aşmaya çalışmaktadır. Bu bağlamda podyum, teatralliğin vurgulanmasıyla birlikte

yanılsamanın kırılmasına yol açacak uzamı oluşturmaktadır. Ayrıca bazı anlarda oyuncular podyum üzerindeyken seyirciye dönerek doğrudan onlarla konuşmakta ve etkileşim içine girmektedir.

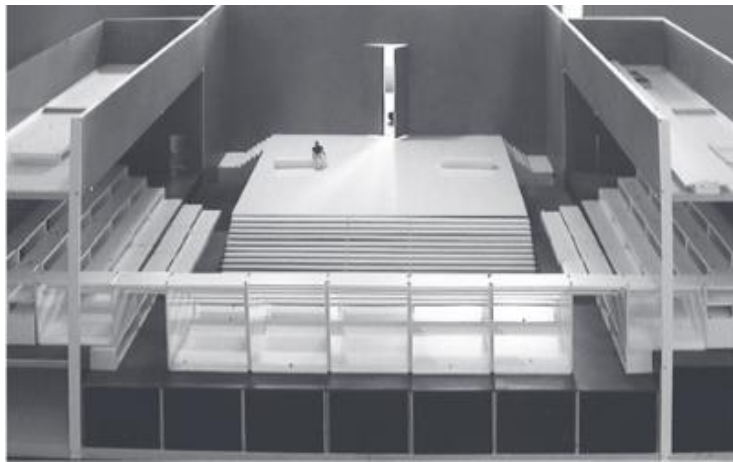
Örneğin, 12. Sahne’de Robin rolünde Cathomas ecstasy haplarıyla dolu bir çantayla durduğu ve Gary ile ütopyanın kaybını vurguludağı konuşmasında podyumda durur ve seyirciye yönelerek şu sözleri söyler: “Sanırım hepimizin hikâyelere ihtiyacımız var, hayata devam edebilmek için hikâyeler uyduruyoruz. Ve sanırım uzun zaman önce büyük öyküler vardı. Öyle büyük öykülerdi ki, tüm hayatını onlarla geçirebiliyordun [...]” (Ravenhill, 2011: 60). Cathomas, seyirciyle kendisi arasındaki estetik mesafeyi kaldırır, seyircileri teşvik etmek için bir jest gerçekleştirir ve aralarındaki gizli anlaşma (Cathomas ve seyirci arasında) teatrallik durumunu yaratır. Bu bağlamda podyum, hikâye anlatıcılığının ve anlatının tiyatroya geri dönmesi için talep edilen uzamı oluşturmaktadır. Ayrıca uzamın mimari tasarımı ve sahne eyleminin organizasyonu, sinematografik ilkelerden ilham alınmış gibi görünmektedir. Oyunun talep ettiği birkaç durumun simultane (eşzamanlı) olarak kurulmasına izin veren, önemli ölçüde farklı üç oyun alanının (daire, bahçe ve podyum) bir arada bulunması, film sekansı gibi kesintiye uğramadan birinden diğerine geçilmesini sağlamaktadır. Üstelik Ostermeier, oyundan bağımsız sessiz sahneler ekleyerek bu durumun etkisini arttırmaktadır. Örneğin, sahneleme boyunca tasvir edilen dairenin baktığı sefil avluda, kapının arkasında bir köpek havlar; oyuncular bazen avluya gider ve köpeğin neden olduğu bir yarayı sararak geri döner. Uzamın mimari tasarımında yanılsama yaratan gerçekçilik ile teatrallik arasındaki ilişkinin yarattığı eklektik yapının ve melezleştirmenin benzeri birçok sahnelemede görmek mümkündür. Schaubühne’de 2002 yılında sahnelenen ve Pappelbaum’un tasarladığı *Better Days* oyununda, mobil evin gerçekçi temsilini oluşturan duvarların (seyircinin görebileceği şekilde) kademeli olarak ortadan kalktığı anda teatrallik devreye girmektedir. Ostermeier’in *Shopping & Fucking* sahnelemedeki yenilikçi yaklaşımı, tarzının simgesi haline gelmekle kalmayıp Alman sahnelerine hâkim olan tiyatronun büyükbabaları ile kökten kopuş yaşayan biri olarak anılmasının nedeni olur.

Uzamın mimari tasarımının işlevsel karakteri, Pappelbaum ve Ostermeier üzerinde durduğu önemli bir noktadır. Pappelbaum ve Ostermeier’in, Brecht’in sahne uzamı ve tiyatro nesnesi arasında ve Bauhaus’un biçim ve işlev ilişkisi üzerine kurduğu ilkeleri harmanlaması, estetik açıdan güzelin ve yararlılığın birliğine

götürmektedir. Sahnedeki mekânlar, sahnelemenin ve özellikle oyuncunun ihtiyaçlarına tam olarak hizmet edecek şekilde tasarlanmaktadır. Böylece oyuncuların bedensel ifade araçlarını doğrudan koşullandırmaları ve belirlemeleri onları gerçek bir makina haline gelmektedir: “Bir zamanlar çalışmalarımız için bu şartı formüle ettik: sahnede olan her şey bir oyunculuk aracı olmalı ve bu şekilde kullanılmalıdır. Uzun, mümkün olduğunca ölü kütlede oluşmamalıdır” (Ostermeier and Pappelbaum, 2006: 163).

Bu çalışma biçiminin kökleri, orijinal olarak bir tiyatroya ev sahipliği yapmak için tasarlanmamış bir alan olan Baracke dönemine dayanmaktadır. Ostermeier ve Pappelbaum, Baracke'nin kısıtlı sahne imkânları sunmasını (küçük ve alçak tavanlı yapısı, ilkel teknik ekipman ve donanıma sahip olması vb.) kendi avantajlarına çevirdikleri görülmektedir. Uzunun tasarımındaki işlevsellik, *Fat Men in Skirts*, *Mann ist Mann* gibi sahnelemelerinin gerçekleştiği Baracke'daki çalışmalarının temel ilkelerinden biri haline gelir. Daha sonrasında taşındıkları ve daha esnek bir mekân olan Schaubühne'de de bu ilkelerin izlerine rastlanmaktadır. Schaubühne'nin açılış sahnelemesi olan Lars Noren'in *Personenkreis 3.1* (2000) oyunun tasarımındaki estetik düşünceyi, Jitka Pelechova şu şekilde aktarmaktadır:

“Baracke'dan getirdiğimiz estetik, oyuncular için faydalı olan ve neredeyse tamamen işlevsel bakış açısı taşıyan bir senografiye sahip olmak istedik. Bu ideolojiyi ve gerekliliği, açılış oyunumuza aktarmaya çalıştık” (Ostermeier'den aktaran Pelechova, 2013: 171).



Şekil 7: Schaubühne'nin açılış oyunu Lars Noren'in *Personenkreis 3.1* (2000) için Jan Pappelbaum'un model maketi.

Sosyolojik açıdan varoluşsal yaşam sorunları ve toplumsal çatışmaları konu alan oyunun sahnelemesinde, Pappelbaum, geleneksel set tasarımını en aza indirgeyerek binanın (tiyatro binasına ait) duvarlarını çıplak tutar ve bu sayede ortaya büyük, çıplak bir boş alan çıkmasını sağlar. Şekil 7’de görüldüğü üzere uzamın mimari tasarımındaki estetik bakış açısı, tiyatro binasının/mekânının mimarisi ve malzemesini tasarıma entegre etmektedir ve sahne uzamının biçimini ve görünümünü tiyatro mekânından almaktadır. Uzam, arka sağ ve sol bölümde seyirciler arasından birer tane dar merdivenle ve ön bölümde bulunan geniş merdiven basamakları ile ulaşılan oldukça büyük beyaz bir beton platformdan oluşmaktadır. Pappelbaum, ampirik olarak deneyimlenebilen gündelik bir alanı, sidik ve aşağılama kokan kamusal bir meydanı yeniden inşa etmeyi hedeflemektedir. Oyun kişileri bu geniş alanda konuşurlar ya da sessiz kalırlar, sinirlenirler ya da ağlarlar, kavga ederler ya da kaçarlar, otuz bir çekerler ya da rüya görürler, gevezelik ederler ya da düşerler, içerler ya da koşarlar, uyurlar ya da ölürlər. Sahne uzamı, işsiz, şizofren, fahişe, pezevenk vb. toplumun uç noktalarında yaşayan, ekonomik olarak yerinden edilmiş, sosyal açıdan beceriksiz, doğrudan veya dolaylı olarak yabancılaşmış karakterlerin yaşam alanına dönüştürülmüştür. Ayrıca büyük beton duvarlardaki nemli lekeler, soluk turuncu ve çivit izleri olarak görünen grafitiler: seyircinin gündelik deneyimindeki meydanları ve sokakları sahne uzamına getirmektedir. İçinde çok az unsur barındıran beton boş uzam (basamaklardaki parmaklıklar, iki metal bank ve bir çöp kutusu), merdivenler ve uzamın farklı seviyeleri, oyuncuların bedensel aksiyonları tarafından tamamen istismar edilmektedir: merdivenler bir düşme alanına, korkuluklar kısa bir koşu için spor salonuna vb. dönüşmektedir. Uzamın en arkasında ise genellikle dekoratif unsurları sahne uzamına getirmek için kullanılan ve Lehniner Platz/Schaubühne metrosuna açılan görkemli duvar ve kapı, sahne uzamını sınırlandırmaktadır (Norén’in oyunu, altından metro geçen Stockholm’deki meydanda bir grup marjinalize edilmiş insanı anlatmaktadır). Bu bağlamda Schaubühne’nin fiziksel konumu (etrafındaki metro, meydan vb.) oyunun anlatısına dâhil edilerek uzamdaki gerçekçi etkiyi arttırmıştır. Seyir uzamının ön sırası sahnenin yüksekliğinde olacak şekilde yükseltilir; sahne arkası ve kulisler seyircilerin altına yerleştirilir ve oyuncular sahne giriş-çıkışlarını buradan gerçekleştirir. Seyirci, sahne uzamının üç tarafına konumlandırılmaktadır. Antik Yunan tiyatrosunun uzamsal düzenlemesine yapılan bu atıf, ayı zamanda seyirciyle diyaloga girmeye bir davet olarak düşünülebilir ve seyircinin gerçeklik deneyimini arttırmaktadır.

Ostermeier'in birçok başarıya imza attığı ve Avrupa tiyatrosun en önemli yönetmenleri arasında gösterilmesini sağlayan, Ibsen'in *Nora/A Doll's House* (2002), *Hedda Gabler* (2005), *John Gabriel Borkmann* (2008), *Ghost* (2011), *An Enemy of the People* (2012) sahnelemelerinin tasarımlarını da Pappelbaum gerçekleştirir. Ostermeier'in sahnelemelerinin yeni gerçekçi olarak nitelendirilmesinin temelinde yatan nedenlerden biri, Ibsen oyunlarını tarihsel açıdan yeniden yapılandırmasıdır. Çünkü Ostermeier için burjuva dramasının klasiklerinden Ibsen, "Alman orta sınıflarının dramasını sahneleme ve inceleme aracı haline gelmesini sağlar" (Boenisch, 2010: 347). Ibsen'in kanonik klasiklerinin adaptasyon sürecinde, anakronizm aracılığı ve çağımızın estetik eğilimleri ile geleneksel sahneleme tekniklerinden kopuş yaşadığını görmek mümkündür. İçerik bağlamında her ne kadar dramatik sahnelemelerin özelliği olan logos-merkezli yapıya sadık kalsa da içeriğin iletimini formülleme yöntemi ve seyirciye yönelirken kullandığı teknikler açısından oldukça yenilikçi bir tavır sergilemektedir. Bunu yaparken mitleştirilmiş ideoloji ya da tek bir üslup çatısına bağlı kalmayan Ostermeier'in bu özelliklerini ortaya çıkaran en önemli unsur, estetikleştirilmiş varlık alanı oluştururken uzamın mimari tasarımı için kullandığı materyaller ve onlara verdiği işlevsellikler olduğunu söylemek mümkündür. Ibsen'in yazdığı metinlerin sahnedeki üretim süreci, Ostermeier'in estetik düşüncesini kavramak açısından önemli örnekler taşımaktadır.

Ibsen oyunlarının sahnelemelerine bakıldığında, gerçek dünya ile onun estetik ifadesi arasındaki bağın, doğal mekânlar aracılığıyla temsil edilen evrenler; toplumsal mekânsallaştırma ilkesi bağlamında çağdaş burjuvazi ortamını sunmaktadır. Pappelbaum, dramaturjik seçimlere ek olarak, toplumsal kaygının bu temsillerin estetiğinin kökeni olduğu konusunda da ısrarcıdır: "Estetik bir dünya her zaman toplumsal bir dünyayı temsil eder. Bu estetiği tam olarak son yıllarda bulduk, aynı zamanda *Nora*'dan beri bu sosyal dünyaya tekrar tekrar baktık ve bunun nedeni *Nora*'dan beri bu sosyal dünya hakkında edişe duymamızdır" (Ostermeier and Pappelbaum, 2006: 164-165). Pappelbaum tiyatro sahnelemesi için, burjuva dünyası ve estetiğiyle yüzleşmenin, pahalı ve savurganlık açısından tartışılabileceğini ifade ediyor olsa da çağdaş seyircinin gerçek deneyimleri ve duygu yapısı ile rezonansa girebilmenin daha önemli olduğunu düşünmektedir. Böyle bir estetik yanlılığın en önemli nedenlerinden biri, bu sahnelemelerin yaratıcı özneler içinde bir dizi kendini/öz-temsil etme unsuru içermesidir, çünkü tasarımlarının atıfta bulunduğu bu

toplumsal evren aynı zamanda Pappelbaum'un kendi gündelik dünyasını da kapsamaktadır:

“Ostermeier: [...] tasarımlarınızda gerçekten kendi deneyimlerinizden yararlanıyorsunuz. Öte yandan burada sahneye, Berlin-Mitte'den çatı katlarını koyuyoruz, kişisel olarak sizinle çok az ilgisi olan bir şey.

Pappelbaum: Şu anda üzerinde çalıştığımız burjuvazi oyunları beni de ilgilendiriyor, çünkü bu benim dünyam. Tabii ki, Berlin-Mitte yaşamıyorum ama oradaki durumu, endişeleri ve korkuları paylaşabilirim. Ayrıca artık bir ailem olduğu için ve burjuvanın ekonomik yönleri birdenbire benim için önemli bir rol oynuyor. Kız arkadaşım çalışmıyor olsaydı, o zaman önemli bir sorun olurdu” (Ostermeier and Pappelbaum, 2006: 161).

Pappelbaum mimarlık eğitimini tam olarak sergileme fırsatı bulur ve on dokuzuncu yüzyılın ikinci yarısında Norveç evlerinde veya apartmanlarında geçen Ibsen oyunlarını, çağdaş bir yaklaşımla tasarlamaktadır. Pappelbaum, Ibsen oyunlarındaki tasarımlarında ilham kaynağı olarak modern mimarlığın ve Bauhaus'un büyük ustalarının mimari yapılarındaki üç temel karakteristik özellik olan; (1) fonksiyonalist yaklaşımla biçim işlevi takip eder, (2) estetik bir kaygı gütmeyen malzemelerin en doğal biçimde kullanılması, (3) minimalist ilkelerden yararlanmaktadır.

“Bu oyunlarda Thomas'ın incelemekle ilgilendiği çağdaş, varlıklı orta sınıfla karşılaşıyoruz ve bu ortam iç mekânın ve mobilyaların belli bir kalitede olmasını gerektiriyor. Mimar olarak amacım, bu mekânlara duygusal bir çekim yaratmaktır. Seyircinin sahneyi baktığında burjuva toplumunun eleştirisini görmesinden kaçınmak istedim” (Pappelbaum, 2006: 33).

2000'lerin çağdaş yaşamına adapte edilen *Nora*, kapitalist gerçekçiliğin sadece Ravenhill, Noren ve Mayenburg gibi çağdaş gerçekçiler için değil, aynı zamanda modern gerçekçi dramının klasiği için güçlü ve muazzam bir şekilde nasıl uygulanabileceğinin örneğini oluşturmaktadır. Pappelbaum, *Nora*'yı, yükseltilmiş ve döner bir platform fikri üzerine temellendirir ve günümüz ortamına yerleştirerek şık

bir yaşam alanı yaratır. Döner platform prensibi, üç boyutluluğu arttıran ve hem sahne uzamının tamamını hem de oyuncularını sunması açısından oldukça etkilidir. Ostermeier ve Pappelbaum'un tasarımı gösterdikleri bu iş birliği ve yaklaşım, özellikle modern ve çağdaş metinlerin sahnelemesinde simge haline gelir ve görsel bir imzaya dönüşür.



Şekil 8: *Nora* sahne tasarım maketi (Schaubühne) 2002 © Jan Pappelbaum.

Mimari açıdan bakıldığında aslında Pappelbaum'un tasarladığı mekânın yapısı, “1920’lerin ortalarında inşa edilen Bauhaus deneysel binalarını andırmaktadır ve çağdaş olarak kabul edilse de oldukça eskidir” (Eckart, 2006: 138). Evin mimarisi ortogonal/dik düzlemler, zeminler ve bölmeler (sürgülü veya sürgüsüz) birbirine montajlanarak inşa edilir. Yeni yapılmış iki katlı konut mimarisini andırmaktadır. Mimari yapısıyla çok seviyeli aksiyon alanına, giriş ve çıkışlara, ara alanlara ve çoklu bakış açlarına izin vermektedir. Dekor yaklaşık yedi metre yüksekliğindedir ve üç seviyeye yayılmaktadır. Platformun zemini (ortalama boyutları yaklaşık dokuz metre genişliğinde ve aynı derinlikte), maun parke görünümü veren kare ahşap levhalarla kaplanmıştır. Platform zeminin ortasında, yaklaşık dört metre uzunluğunda, yerden kırk santimetre yüksekliğinde podyum diyebileceğimiz bir yürüyüş yolu bulunmaktadır. Bazen *Nora* için bir sergi mekânı olarak işlev gören bu ahşap podyum, mekânı ortadan iki ayırmaktadır. Bir tarafta deri minderli ve çelik tabanlı beyaz kanepeler; diğer tarafta ise deri minderleri olan beyaz iki koltuk, yine aynı özelliklerde bench koltuk ve camlı bir sehpa bulunmaktadır. Özel ve şık bir iç tasarıma sahip *Tovard* ve *Nora*'nın evine, elbise askısının bulunduğu sıradan menteşeli kapıdan ve

dört basamaklı bir merdivenden aşağıya inilerek girilmektedir. Uzamın ikinci seviyesini ise evin salonunda merdiven ile ulaşılan üç ila dört metre genişliğinde ve yaklaşık üç metre derinliğindeki asma kat oluşturmaktadır. Asma kat, Nora'nın Noel ağacını kuracağı, müzik setini yerleştiği ve Tovar'dın ofisine (beş basamaklı merdivenle) açılan balkona erişim sağlayan bir geçiş alanıdır. Asma katın fonunda bulunan büyük tuval, bütünün geometrisini bozmaktadır: bir şehrin gece görüşü gibi, bulanık, parlak bir görüntü yansıtır ve sahnenin uzamsal sınırını oluşturmaktadır. Rahatsız edici bir tuhaflık etkisi vererek evin sakinlerinin aşırılıklarını vurgulamaktadır. Ön tarafında ise oldukça büyük ve sazan balıklarının bulunduğu bir akvaryum için arka plan görevi gören cam duvar bulunmaktadır. Üçüncü seviyeyi (iç mekânı), Torvald'ın ofisindeki sürgülü kapının önünde bulunan balkon oluşturmaktadır. Sahne zemininden dört metre yüksekte ve iki metre karelik balkon bulunmaktadır. Balkonun zemini maun ağacındadır ve balkonda, dekorun üç seviyesini de birbirine bağlayan ve dikeyliği vurgulayan krem renkli ışık sütunu vardır. Öte yandan balkonun arka planını oluşturan ofisin duvarları, metal bir yapıya monte edilmiş dikdörtgen buzlu cam plaklardan yapılmıştır: Helmerların yaşam alanının şık estetiğini vurgulamaktadır. Farklı yapı malzemelerinin çeşitli renkleri ve dokuları, zarif, hatta şiirsel bir kontrast yaratmaktadır. Cam kapıların yansıtıcı yüzeyleri, duvarların yarı saydamlığı, gri taşların pürüzlü görünümü, kromların parlaklığı, maun ağacının pürüzsüz verniği, devasa akvaryum, ses sistemi, beyaz renkli deri mobilyaların mat görünümü ile çağdaş, şık bir apartman dairesi manzarası oluşturulmuştur. Pappelbaum bu mekânlara duygusal bir çekicilik kazandırarak, Schaubühne'ye gelen seyircinin bağ kurabileceği estetik bir evren yaratmaktadır.

Pappelbaum, aksiyonu çağdaş bir Berlin çatı katına yerleştiği ve Helmerların evine belirli bir maddi lüks sağladığı için dikey olarak iki katlı bir yapı kullanmayı tercih etmektedir. Bu aslında Ibsen'in büyük lüksün olmadığı bir evren olarak verdiği sahne yönelgesi ile çelişmektedir. Bu durumu Pappelbaum şöyle açıklamaktadır: “Baştan çıkarma, burjuva dramalarında önemli bir etkidir. Bu oyunlarda söz konusu maddi ve sosyal statü kaybı, sadece, düşüşün yüksekliği doğru olduğunda işe yarar. Bu yüzden zenginliğin ve refahın estetiğini sunmak zorundayım. Baştan çıkarma, seyircinin oradaki dünyayı çekici bulması, reddetmemesi ve orada tasvir edileni belli bir mesafeden uzak tutması gerektiği anlamına gelir” (Pappelbaum ve Dürschmidt, 2006: 24). Aslında bu bir gerçekçilik meselesinden öte, dergilerde ya da reklamlarda

gördüğümüz parlak bir estetikdir. Dolayısıyla refahla eşdeğer ideal bir tüketim dünyasının imajı olan böyle bir estetik mesele, çağın seyircisinin duyulur deneyimi ile oldukça bağlantılıdır.

Uzamin kademeli konfigürasyonu, oyuncuların fiziksel aksiyonu için kısıtlayıcı ve belirleyicidir. Oyun alanlarının çoğaltılması ve uzamın her noktasına yayılmasından ötürü böyle bir iç mekânda hareket etmek için fiziksel bir beceri gerekmektedir. Örneğin dramatik mekânda, sürekli olarak merdivenlerden inip çıkmak, devasa akvaryum içine dalmak, balkonun korkuluklarından uzanmak, podyumun üzerinden geçmek, müzik setini çalıştırmak için eğilmek zorunda kalmak gibi durumlar sahnelemenin ritmini de belirlemektedir. Aynı zamanda uzamın mimarisindeki kademeli konfigürasyon, oyuncu-oyuncu arasındaki uzaysal ilişkileri, oyuncuların birbiriyle alakalı pozisyonlarını, oyuncunun görünürlüğünü ve görsel kompozisyonu çeşitlendirme konusunda oldukça etkili kullanılmaktadır.

Uzamin mimari manzarası tıpkı fuar yapıları gibi, önden bakıldığında mükemmel, sağlam ve şık görünmektedir. Sahne yavaş yavaş dönerek üç boyutlu bir sanat eserine, bir sergiye dönüşmektedir. Ancak 360° dönüşü esnasında, geçici montaj bağlantılar, birbirine yapıştırılmış ucuz dekoratif malzemeler ve hepsinden önemlisi boş raflar görünür kılınmaktadır. Dolayısıyla Ibsen'in oyunundaki karakterlerin iç dünyasında neler olup bittiği, hikâyenin öteki yüzü, yapay ve bencilce duygularla yaşanan burjuva evlilikleri, para ve içsel değerlerdeki zenginliklerin kırılğan, suni bir temel üzerine kurulu olduğu, uzamın mimarisi üzerinden aktarılmaktadır. Sahne uzamının 360° dönüşüyle sağlanan çeşitli rotasyonlar, genellikle vurgulanmak istenen önemli anlarda ve ara geçişler esnasında gerçekleşmektedir. İlk başlarda 90 derecelik açılarda hareket eden sahne daha sonra, hızlı bir şekilde birkaç kez döner. Şiddetli bir baş dönmesi herkesi ele geçirmektedir: Oyuncular dengelerini, ölçülerini, uyumlarını kaybederler. Stilistik bir etki yaratan ve sahne uzamının perspektifinin tekrar tekrar kurulmasına olanak tanıyan böyle bir yaklaşım, kaç derecelik açıyla dönüyor olursa olsun (45°, 90° vb.) seyircinin dikkatinin belli bir noktaya odaklanmasına ve başka bir açıdan görmesine izin vermektedir.

Öte yandan ilk bakışta iç mekân doğal olmayan bir şekilde çok temiz, düzenli, dengeli ve uyumlu hali göze çarpan bir bütünlük oluşturmaktadır. Bu bütünlük, sanki en ufak bir insan müdahalesi sonucunda dengeyi ve uyumu bozmakla tehdit edilmektedir. Örneğin, Nora çocuklarıyla saklambaç oynadığı sahnede (metinde I.

Perde); flaş ışığı altında ve arka planda zihin uyuşturan bir gürültünün eşliğinde, mobilyaları devirmekte, nesnelere düşürmekte ya da basamaklara takılmaktadır. Böylece bu alan, bu tür yerlerdeki tüm yaşamın yapaylığına ve olgusal karakterine işaret ederek neredeyse meta-teatral hale gelmektedir. Mutluluk imajıyla asimile edilmiş bu rüya evler, gerçek yaşamın ihtiyaçlarına pek de uygun değildir. “Aslında suni bir mutluluk vaadi veren bu evlerin reklamlarında gösterilen; bu evler sayesinde her şeyin daha iyi olacağı, sorunlarımızın ve endişelerimizin ortadan kalkacağı iddiasıdır. Fakat biz reklamın vaat ettiğinin tam tersini, özellikle de bu evlerin birer dert torbası olduğunu sahnede gösteriyoruz. Bu endişeler esas olarak satın alma gücünün getirdiği mali durumla bağlantılıdır: böylesi bir duruma o kadar esir düşeriz ki artık mutluluğa talip olamayız” (Pelechova, 2011: 351).

Nora'nın uzam tasarımı, gerçekçi-natüralist sahneleme ilkeleriyle örtüşmektedir. Ancak Ibsen'in metni ile Ostermeier'in sahnelemesine bakıldığında, zamansal, mekânsal ve tasarım açısından tarihsel kesinliğe bağlı kalınmadığı birçok yönden göze çarpmaktadır. Ostermeier'in uyguladığı adaptasyon teknikleri sayesinde yirmi birinci yüzyıla taşıdığı sahneleme metni ile sahneleme arasındaki tarihsel kesinlik korunmakta ve uzamın mimarisi bu bağlamda önemli bir destekçi konumundadır. Çağımızın karakterini vurgulamak açısından, gerçekçi manzara alanına çok sayıda nesne entegre edilmiştir. Kullanılan nesnelere ve oluşturulan imajlardan ötürü tüketim toplumu, yeni medya ve teknolojinin yaygınlığı sahnelemenin önemli temaları haline gelmektedir. Bu bağlamda çağdaş temaları ve meseleleri sahnelemeye empoze etmesi, yeni-gerçekçi yaklaşımının temelini oluşturmaktadır. Kadeh takımı, likör şişeleri, biblolar Helmerların yaşam alanının zenginliğine hizmet etmektedir. Torvald'ın birçok elektronik aletin bulunması, sosyal ve mesleki başarısını tanımlamaktadır. Sahnede kullanılan birçok nesne, Ostermeier'in Ibsen'in sahne yönergelerine değer verdiğini göstermektedir: Noel hediyeleri, köknar ağacı, piyano, *Nora*'nın ikinci perdede Doktor Rank'a gösterdiği ipek çoraplar vb. Ayrıca alışveriş çantaları, koliler, özellikle *Nora*'nın Burberry marka çantası tüketim toplumuna işaret ederken, Torvald'ın dizüstü bilgisayar ve cep telefonları teknolojinin yaygınlığını vurgulamaktadır. Ayrıca, 2. Perde'de bir sahne nesnesi olarak kabul edilebilecek *Nora*'nın kılık değiştirmek için kullandığı çok sayıda kostüm ve dans esnasında yaladığı *Star Wars* evrenindeki parlayan plastik kılıç, belli bir sembolik çağrışıma sebep olmaktadır. Nesne kullanımında göze çarpan bir diğer

yaklaşım ise sahneleme boyunca nesnelerin çeşitli varyantlara dönüşmesidir. Örneğin, süslü elbiselerin, *Tomb Raider* video oyun serisinin ana karakteri olan Lara Croft'un kıyafetine ve sahte tabancaların, gerçek tabancalara dönüştüğü görülmektedir.

Pappelbaum'un Ostermeier'in *Nora* sahnelemesi için yarattığı model, “*Architectural Digest* sayfalarında resmedilen, mükemmel bir şekilde düzenlenmiş ve steril odalara benzeyen parlak bir gerçekçilik yaymaktadır” (Cornish, 2018: 473). Sonuç olarak gerçekçi, somut ve işlevsel karakteri olan uzamın mimarisinde, çağdaş, uluslararası mimari öğelerin ve ilkelerinin kullanımı: *Nora*'nın tasarımında yalnızca estetik bir işleve sahip olmakla kalmaz, aynı zamanda sahnelemenin iletmek istediği yoğun referanslar ağını zenginleştirir. Ostermeier ve Pappelbaum'un bu yaklaşımıyla, sahne uzamında sadece ortama özgü şık bir evrenin algılanmasının ötesine geçer ve oyunun içeriğinin okunmasını destekler.



Şekil 9 *Nora / A Doll's House* sahne tasarım maketi (Schaubühne 2002) © Jan Pappelbaum.

2005 yılında sahnelenen *Hedda Gabler*'in görsel ve estetik kimliğini oluşturan sahne uzamının mimarisi, her türlü süsün reddedildiği, ana yapı malzemesi olarak cam, çelik ve betonun tercih edildiği minimalist ve fonksiyonel bir yapıdan oluşmaktadır. Oyun alanı, Schaubühne'nin B salonundaki sahnenin ortasına ve ön tarafına gelecek şekilde yerleştirilmiş dikdörtgen bir platform üzerine yerleştirilmiştir. Dikdörtgen platform yaklaşık on metreye sekiz metre ölçülerinde ve yerden altmış santimetre yüksekliktedir. Platformun zemini bir metrekare, antrasit renkli parlak ve yansıtıcı granit fayanslarla döşelidir. 360° dönen platform sayesinde, her seferinde seyirciye sahne uzamının farklı açıları gösterilmektedir. Sahne uzamını birkaç yaşam alanına bölen ve farklı malzemelerden oluşan bölmeler bulunmaktadır: İki duvarın dik açılarla kesişmesi sonucu istavroz görüntüsü verilmiş ve uzam eşit olmayan parçalara bölünmüştür. Camdan yapılmış ilk duvar, beş sürgülü kapıdan oluşmaktadır. Ayrıca cam duvarın üstü, yağmuru simüle etmek için pencerelerden su damlacıklarının akmasını sağlayan bir drenaj sistemini gizleyen siyah kirişlerle kaplıdır. Dokunaklı bir etki yaratan yağmur efekti; Hedda'nın düzenli olarak yaptığı, pencereden dışarıyı izlemekten başka yapacak bir şeyin olmadığı yağmurlu bir günün sıkıntısını mükemmel bir şekilde vurgulamaktadır. Camdan yapılmış olan duvarı dik açı ile kesen ve yaklaşık on beş santimetre kalınlığındaki betondan yapılmış ikinci duvar, zeminin

kısa kenarında bulunmaktadır. Beton duvarın diğer tarafında, oyuncu geçişlerinin gerçekleştirildiği bir kapı vardır. Cam ve beton duvar yaklaşık üç metre (cam duvar, beton duvardan yirmi santimetre kadar fazladır) yüksekliktedir.



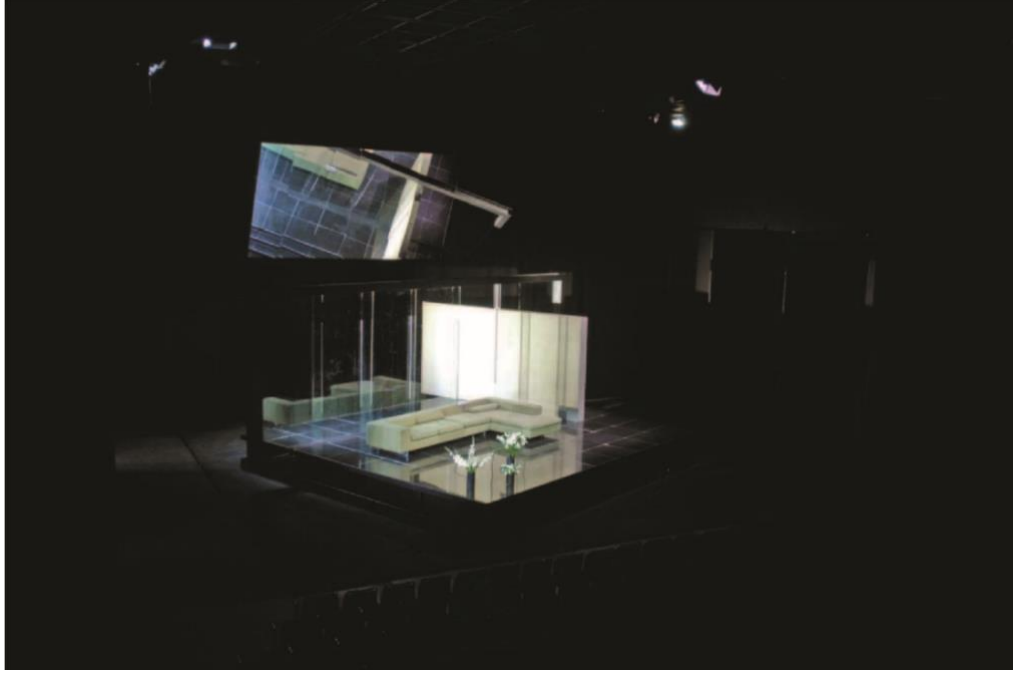
Şekil 10: *Hedda Gabler* sahnelemesinde uzamın mimari tasarımı (Schaubühne 2005)

© Jan Pappelbaum.

Sahne uzamının ilk bölmesi olan Telsman'ların geniş oturma odasında, L şeklinde açık yeşil bir kanepenin bulunmaktadır. Kanepenin üzerindeki iki küçük dikdörtgen çelik levha, bardak vb. aksesuarların konulabileceği koltuk sehpa görevini görmektedir. Alışlagelmiş L koltuklara göre oldukça büyüktür. Kanepenin bu derecede büyük olması, karakterlerin uzamdaki görünümüne ve mevcudiyetine önemli bir vurgu yapmaktadır. Beton bölmenin arkasında yer alan iki küçük oyun alanı da evin iç kısmının parçasıdır. Nesne veya eşya tarafından işgal edilmeyen bu alanlar boştur (IV. Perde V. Sahne hariç), ancak oyuncular tarafından oldukça sık kullanılmaktadır. Beton duvarın sağındaki bu küçük alan, Tesman'ların yatak odalarına giden bir koridoru temsil etmektedir. Ostermeier, bu gizli alanı, Hedda ve Tesman'ın gerçekten tartıştığı (maddiyat/para hakkında) yegâne sahnelerden birinde ve Hedda'nın intiharında büyük bir dramatik yaratmak etki için akıllıca kullanılmaktadır. Cam duvarın diğer kısmını oluşturan bölme ise (en büyük iki alandan biri) Ibsen'in sahne yönergelerinde yer alan evin verandasını temsil etmektedir. Veranda gösteri boyunca boştur, karakterlerin dışardan geldiği yer burasıdır: üç

basamaklı merdiven ve beton duvarın kapısından ulaşım sağlanmaktadır. Veranda ile oturma odası arasında bulunan cam bölmenin sürgülü ve çoklu kapıları bu iki alan arasındaki giriş-çıkışa olanak sağlamaktadır.

Sahne uzamındaki görsel manzara son derece sıra dışı bir unsurla tamamlanmaktadır: sahne binasının tavanına askılarla asılan, boyutları kabaca sahne uzamına karşılık gelen büyük bir ayna. Seyirciye sahnede olup bitenleri, farklı bir perspektifte yansımaları sunmak için sahne uzamının biraz arkasına ve eğimli olacak şekilde yerleştirilmektedir. Bu yansıma yine de belirli bir şekilde görüntüyü deformasyona uğratmaktadır, çünkü ayna, her biri biraz farklı açılarla yerleştirilmiş sekiz özerk plakadan oluşmaktadır. Bu doğrultuda her plaka seyirciye bir tür düzlemler dizisi sunmakta ve oldukça sinematografik bir görüntü üretmektedir (etki projeksiyon ile yansıtılan görüntülerle pekiştirilmektedir). Aynı zamanda sahne uzamını kuşbakışı görme imkânı veren ayna, iki duvarın kesişmesiyle sahne uzamında çizilen istavrozu işaretini her daim vurgulamaktadır. Aynanın sahne uzamında yarattığı etki, oyunun aksiyonunu ve oyuncuların durumunu koşullandırmaktadır. Sahnelemenin dramaturgluğunu üstlenen Marius von Mayenburg, Pappelbaum'un yaklaşımını şu şekilde açıklamaktadır: "Pappelbaum'dan bütün bir kelime listesini yeni şekillerde kullanmayı öğrendim: [...] En önemli ve en çarpıcı terim kuşkusuz 'gövde/beden'dir. Pappelbaum'un gövdesi, diğer sahne tasarımcılarının muhtemelen basitçe 'set' olarak adlandıracağı şeydir. Terim çok uygun, çünkü setleri, [...] Schaubühne'nin devasa salonlarında bağımsız organizmalar gibi duran enstalasyonlardır. [...] Pappelbaum'un sahne gövdeleri/bedenleri, siz onları döndürmeye başlamadan önce bile kendi yaşamlarına ve mevcudiyetine sahip mimari nesnelere [...] Sahne uzamının gövdesi/bedeni üzerinde hareket eden aktörler de bu mevcudiyetten faydalanırlar. Pappelbaum, tiyatrodaki hiçbir şeyin oyuncu kadar ilginç olmadığını biliyor. Bu nedenle, sahne gövdeleri/bedenleri oyuncuların bedenleriyle rekabet etmez, aksine onları yukarı kaldırır. 'Hedda Gabler'inki gibi bir mekânda, kelimenin tam anlamıyla oyuncunun olmadığı hiçbir konum yoktur. Oyuncular beton bir duvarın arkasındayken bile başlarının üzerindeki aynalarda onları görüyoruz: harika bir şaşırtıcı bakış açısı değişikliği" (von Mayenburg, 2006: 226-227).



Şekil 11: *Hedda Gabler* sahnelemesinde uzamın uzaktan görünümü ve devasa aynanın ürettiği çoklu görüntü (Schaubühne 2005) © Jan Pappelbaum.

Görsel manzaraya gerçeküstü boyutlar getiren ayna, hem karakterler hem de seyirciler açısından mutlak bir yönelim bozukluğu (odaklanma sorunu) hissi yaratmaktadır (bkz. Şekil 11). Aynanın yanı sıra, zeminde bulunan antrasit renkli parlak ve yansıtıcı granit levhalar da manzarada deforme olmuş görseller üretmektedir. Dolayısıyla uzamdaki parlak ve yansıtıcı malzemeler, karakterlerin ya da aksiyonların birden çok kez görünmesine izin vermektedir. Öte yandan aynanın mevcudiyeti, Jeremy Bentham tarafından ortaya atılan ve Michel Foucault'un detaylı bir şekilde incelediği panoptikon metaforu işlevselliğindedir. Seyircilerin görmediği yerler (örneğin beton bölmenin arkası) ayna tarafından ortaya çıkar ve aynanın varlığından haberdar olmayan karakterler bu şekilde seyircinin gözünün önüne serilmektedir. Örneğin, karakterler birbirinden saklanırlar ancak seyirciden saklanamazlar: an ve an ayna sayesinde seyircinin gözetimi altındadırlar. Seyircinin boyun eğdiği bu röntgencilik, örneğin Hedda'nın yatak odasında olmasına rağmen gerçek bir mahremiyeti olmamasına neden olmaktadır. Bu nedenle Hedda, çağdaş kültürde yeni bir ataerkillik biçimiyle ilişkilendirilebilecek cinsel bir nesne olarak sürekli olarak erişilebilir olmaya zorlanır: kadınların her yerde cinselleştirilmesi ve görüntülerde nesneleştirilmesi.

Simultane ya da diyakronik şekilde aksiyonun farklı noktalarda kurulmasına izin veren bölmelerin sürgülü camdan yapılması, görünürlük açısından ikincil bir gözetleme durumunu ortaya çıkartmaktadır: karakterlerin birbirlerine karşı uyguladıkları gözetleme olanağı. Pappelbaum *Hedda Gabler* sahnelemesi için, Mies van der Rohe tarafından inziva yeri olarak tasarladığı *Farnsworth House* (1951) yapısını referans almaktadır. Bu yapıyı deneyimleyen Dr. Edith Farnsworth cam duvarlardan ötürü izlenme hissinden şikâyet etmektedir: “Amansız bir sakinlik mi hissediyorum? ...Gerçek şu ki, dört cam duvarlı bu evde kendimi sürekli tetikte olan sinsi bir hayvan gibi hissediyorum. Ben her zaman huzursuzum. [...] Kendimi gece gündüz nöbet tutan bir nöbetçi gibi hissediyorum” (Friedman, 2006: 141). Benzer bir durum *Hedda Gabler* sahnelemesinde de hissedilmektedir: cam ev, Hedda için bir görünürlük ve röntgencilik hücresi gibidir. Cam bölmeler sayesinde, oturma odasında bulunanlar veranda da gerçekleşen aksiyonu ya da tam tersi veranda da bulunanlar oturma odasındaki aksiyonu gözetleme imkânı bulmaktadır. Örneğin Ostermeier’in dramaturjisinde, III. Perde’de gözetleme hususu oldukça önemli hale gelmektedir. Oturma odasında bulunan Hedda sırtını verandaya doğru dönerek, Yargıç Brack’ın geldiğinden habersiz (verandanın orada) bir şekilde laptoptan Lövborg’un yeni çalışmalarını (metinde el yazması) incelemektedir. Brack, Hedda’nın bilgisi olmadan onun davranışlarını uzun süre gözetlemektedir ve böylece Lövborg’e ait çalışmaların nasıl kaybolduğuna dair bilgiyi herkesten önceden öğrenmektedir. Bu tercih, Ostermeier’in Ibsen’in metnine yaptığı en can alıcı müdahalelerden biridir. Ostermeier ayrıca, cam bölmenin başka bir özelliği olan ses geçirmezliğine vurgu yaparak seyircinin dikkatini buraya yönlendirmesini sağlar. İkinci perdede Jörgen Tesman, veranda ve oturma odası arasında ellerinde ciltsiz kitaplarla gidip gelmekte olduğu anda, Hedda kocası duymadan Brack ile sohbetine devam edebilmek için cam bölmelerdeki kapıyı sonuna kadar kapatmaktadır. Tesman, kolları kitaplarla dolu olduğu için içeri giremez ve pencerenin diğer tarafında bulunan karısının kapıyı onun için açmasını ister şekilde konuşmaya çalıştığı görülür. Ancak Tesman’ın ne konuştuğunu duyamayız ve aynı şekilde Hedda ve Brack arasında geçen konuşmaları da Tesman tarafından duyulmadığını görürüz. Bir başka örnek ise Lövborg’un ölümünden sonra Brack’ın Hedda’yı sorguladığı IV. perdedeki sahnedir: aksiyon önce veranda alanında başlar ve konuşmanın sonuna doğru platformun dönüşüyle birlikte sahne oturma odasında devam eder. O esnada cam bölmedeki sürgülü kapıların hepsi kapalıdır ve Brack’ın Hedda ile yaptığı son anlaşma seyirci tarafından duyulmaz.

Ostermeier'in gözetleme ve gizlilik ilkelerini iç içe kullandığı cam bölmeler, sahneleme boyunca oldukça sürükleyici ve merak uyandırıcı işlevselliğiyle dramatik etkiyi güçlendirmektedir.

Sahnelemenin sonunda ise seyirci, izleme mantığının bir tür tersine çevrilmesine tanık olmaktadır. Karakterlerin birbirini gözetleme imkânı bulamadığı tek alan beton duvarın arkasıdır. Hedda, seyircinin tavandaki devasa ayna sayesinde röntgenlediği beton duvarın arkasına geçer ve oturma odasında kalan diğer karakterler sohbetlerine devam ederken bir silah sesi duyulur. Oturma odasındaki tüm karakterler, daha önce yaptığı gibi Hedda'nın öfkesini yatıştırmak için tabancayı ateşleme alıştırmaları yaptığı düşünülmektedir. Ardından gelen sessizliğin ve tepkisizliğin sebebini ise önceki diyaloglarda da olduğu gibi Hedda'nın basit somurtkanlığı olarak görülmektedir. Sahneleme boyunca var olan gözetim bu andan sonra, entrikaların arkasındaki itici güç olan Hedda'nın ölümüyle son bulmaktadır.

Hedda Gabler sahnelemesinde nesne kullanımına bakıldığında, boş uzamın minimalist ve işlevselliği ile paralellik göstermektedir. Görsel referanslar azdır ve çoğu yalnızca kısa süreler için uzamda mevcudiyet kazanmaktadır. Sahneleme boyunca uzamda farklı yüksekliklerde silindirik siyah üç vazolar bulunmaktadır. Vazolarda bir adet beyaz renkte krizantem (kasımpatı) çiçeği ve iki adet zambak (lilyum) çiçeği uzamın başköşesine konumlandırılmaktadır. I. Perde II. Sahne'de Juliane Tesman tarafından vazoların ikisi (krizantem ve zambak çiçekleri) verandaya çıkartılmaktadır. II. Perde'nin başında platform dönerken Hedda önce salondaki vazoyu sonra da ise cam bölmedeki kapının aralığından verandada bulunan iki vazoyu hedef alır ve tabancasıyla vurur. Vazolar, içinde bulunan çiçekler ve toprakların enkazı sahnelemenin sonuna kadar etrafa saçılmış bir şekilde kalmaktadır.

Sahnelemede en çok vurgu yapılan iki nesne ise Tesman ile Lövborg'un laptopları ve Hedda'nın silahlarıdır. Uzamın minimalist oluşu, bu iki nesnenin mevcudiyet kazanmasını ve sahnelemenin odağı haline gelmesini güçlendirmektedir. "Ibsen, Hedda'yı kadın dünyasına ait olmayan uğraşlar yükleyerek güçlendirir" (Akpınar, 2015: 126). Örneğin Hedda, general olan babası tarafından tabancalarla haşır neşir yetiştirilmiş ve ölümünden sonra kendisine miras bıraktığı silahları sıkça kullanmaktadır. İnce gümüş metal şeritlerle süslenmiş, küçük ve hafif ahşap bir kutu içinde sakladığı iki siyah tabancalardan bir tanesi, ilk önce vazoları vurduğu sahnede görülmektedir. Tabancayı Yargıç Brack'i hedef alıyormuş gibi kullanır ve daha sonra

eski sevgilisi Lövborg'a tabancılardan birini vererek onu neredeyse intihara teşvik eder. Hedda ikinci tabancayı ise sahnelemenin sonunda kendini öldürmek için kullanmaktadır. Çağdaş burjuva ortamının altını çizen Apple Macbook marka laptop, halası ile konuşurken Tesman tarafından kullanılırken görülmektedir ve uzun süre L koltuğun üzerinde durmaktadır. II. Perde'de Lövborg, yeni kitabının bölümlerini Telsman'lara göstermek için geldiğinde siyah deri çantasından laptopunu çıkartmaktadır. Bu ikinci laptop (Lövborg'e ait olan), Hedda'nın oldukça dikkatini çeker. Sanki Hedda'nın gözünde laptop Lövborg'un kişiselleştirilmiş hali gibidir. III.Perde'de Lövborg'un siyah deri çantasında bulunan bilgisayarı, sabaha karşı partiden geri dönen Tesman'ın elinde görürüz ve Hedda'nın onu almak istemesi aralarında tartışmaya neden olur. Daha sonra Hedda'nın Lövborg'e ait laptopu açarak karıştırdığına ve Brack'in bu anı gizlice seyrettiğine şahit oluruz. IV. Perde'de Hedda'nın, Lövborg'e tabancalarından birini vermesinden hemen sonra L koltuğun altına sakladığı laptopu çıkarıp gayet sakin bir şekilde eline aldığı çekiçle parçaladığını görmekteyiz. Sahnelemenin en güçlü anlarından bir olan bu sahnede Hedda'nın sanki Lövborg'ten intikam alırcasına bir düzine darbe vurduğu laptop, onların yıkıcı ilişkisinin göstergesine dönüşmektedir. Tesmann laptopu sorduğunda ise Hedda, barbeküde laptopun kalan parçalarını yaktığını söyler (barbeküde laptopun yanması seyirciye gösterilmemektedir) ve Tesmann barbekünün bulunduğu verandaya gittiğinde Hedda bu durumu sakince itiraf etmektedir:

Hedda: leh habe ihn zerhackt, mit dem Hammer-er Ist völlig zerstört.

/ Çekiçle parçaladım. Tamamen yok oldu.

Tesman: Zerhackt! Du hast Eilerts Rechner zerhackt! / Parçaladın!

Eilert'in bilgisayarın yok ettin!

Hedda: Und danach hab ich die Reste im Garten verbrannt. / Sonra bahçede kalanları yaktım.

Tesman: Nee! Das glaub ich jetzt nicht! / Hayır! Buna inanmıyorum!

Hedda: Ist aber so. / Ama öyle.

(Tesman geht clurch die rechte Glastiire auf die Terasse. / Tesman cam bölmeden verandaya gider.)

Tesman: Auf'm Grill! / Izgarada!

Hedda'nın tabanca ile vurduğu vazoların parçaları gibi laptopun parçaları da sahnelemenin sonuna kadar yerlere saçılmış bir şekilde durmaktadır. Hatta IV. Perde'de Thea Elvsted'in geldiği sahnede, Tesmann yerdeki bazı laptop parçalarını (görmemeleri için) elleriyle L koltuğun altına doğru atmaktadır. Sahnelemenin yirmi birinci yüzyıla adaptasyonunun en önemli göstergelerinden biri olan laptop, Ibsen'in sahne yönergelerinde Lövborg'un yeni kitabının el yazmaları yerine kullanılmaktadır. Ayrıca IV. Perde'nin son sahnesinde Hedda tabancayla intihar etmeden önce, Thea, Lövborg'a ait bazı notlar çıkartır ve Tesman'a gösterir. Birlikte not kâğıtlarından Lövborg'un çalışmalarını yeniden yaratmak için tek tek beton duvarın arkasına yapıştırırlar. Sonrasında ise yine çeşitli notları bir araya getirmek için salondaki zemine sermeye başlarlar. Diğer nesnelere ise Tesman'ın çocuksu kırmızı terlikleri, karakterler arasında dolaşan kahve kupaları ve iki şişe şampanyadan (III. Perde'de Bekârlar Partisi'ne gitmeden önce) ibarettir.



Şekil 12: Hedda Gabler sahnelemesindeki cam bölmelerdeki geçiş kapıları ve oluşturulan yağmur efekti (Schaubühne 2005) © Jan Pappelbaum.

Ostermeier'in Pappelbaum ile iş birliği sonucu Ibsen sahnelemelerindeki çağdaş burjuva ortamını yakalama aşamasında, görsel referanslarla oluşturduğu uzamın mimarisine yönelik tercihleri belli ortak noktalar ve farklılıklar barındırmaktadır. Bu ortak noktalar ve farklılıklar aynı zamanda Ostermeier'in estetik düşüncesinin inşasının hangi yönde ilerlediğinin izlerini sürebilme açısından oldukça önem arz etmektedir. Analizi gerçekleştirilen *Nora/A Doll's House*, *The Master Builder*, *Hedda*

Gabler ve *John Gabriel Borkmann* sahnelemelerinin sahne ortamları (senografisi) büyük bir teatrallığe sahiptir. *Nora*'nın mimari tasarımı, oyuncuların sahne uzamındaki performansının güçlü bir şekilde belirlendiği ve konstrüktivistlerin felsefesine uygun olarak Meyerholdyen anlamda gerçek bir sahne makinesidir (stage machinery): oyuncuların performanslarını çok yönlü geliştirmesine ve çeşitlendirilmesine olanak sağlamaktadır. Örneğin, korkulukta akrobasi, podyumu bir geçit töreni gibi kullanmak, akvaryumun içine dalmak vb. *The Master Builder* ve *Hedda Gabler*'de ise teatrallik, sahneleme boyunca gözetleme algısının hâkimiyetinden ortaya çıkmaktadır. Farklı oyun alanlarının şeffaf bölmelerden oluşması, fon duvarının olmaması ve iç içe geçmiş görünümüyle labirent etkisi yaratması; oyuncuların birbirini izlemek ve birbirini gözetlemek için izin veren bir sahne ortamı sağlamaktadır. *Hedda Gabler* için bu etki askılardan sarkan ayna ile daha da güçlenmektedir. *John Gabriel Borkmann*'da uzama, iç ve dış mekân ikiliğini (oturma odası ve dağ) ortadan kaldıran ve çözümlenmesine yardımcı olan bir başka teatral ve yapay unsur olan sis hâkimdir. Belki de bu sahnelemeler arasındaki teatrallığı en çok göze çarpan *An Enemy of the People*'in senografisidir ve üç farklı şekilde karşımıza çıkmaktadır. (1) Uzamın görsel referanslarına, oyuncuların bilinçli şekilde müdahalelerde bulunarak bir set işçisi gibi mekânın kurulumunu gerçekleştirmesi, (2) duvara tebeşirle çizilmiş olan imajların oluşturduğu çok katmanlı ve heterojen bir alan olan soyut mekânın sürekliliği, (3) gerçeklik ile kurgu arasındaki ikili ilişkilerin yapı bozuma uğradığı ve seyircinin hikâyeye ortak olduğu IV. Perde'de aksiyonun seyir alanına sıçramasıyla birlikte tiyatro binasının tüm alanına performatiflik (tiyatro binasının mekânsallığının uzama dâhil edilmesi) özelliğinin kazandırılması sonucu sahnelemenin teatral karakteri vurgulanmaktadır.

Dört senografinin (*An Enemy of the People* haricinde) hepsinde bir döner platform bulunmaktadır. *Nora*, *The Master Builder* ve *Hedda Gabler*'de tüm görsel manzara unsurları döner platforma yerleştirilmektedir ve dönme işlemi benzer işlevselliktedir: yapıların ve eylemin üç boyutluluğunun altını çizmek ve güçlendirmek, seyircinin bakış açısını belirlemek ve değiştirmek, aksiyonun geçtiği oyun alanlarından birinin diğerlerine göre daha çok vurgulanmasını hedeflemektir. Bu bağlamda senografi, burjuva dünyasının farklı ve değişen perspektiflerden analiz edilemesine yol açan bir estetikleştirilmiş varlık alanına ya da nesneye dönüştürmektedir. Ayrıca döner platform Ostermeier'e, seyircinin eylemi hangi bakış

açısı ile seyredeceğini sürekli olarak kontrol etmesine izin veren dördüncü bir boyut (zaman) sunmaktadır. Seyircinin estetik algılamasını doğrudan etkileyen döner platform, bu kullanımıyla seyircinin algılarını manipüle etme özelliği taşımaktadır. *John Gabriel Borkmann*'da ise döner platform doğrudan sahne uzamına entegre edilir ve kullanımı başka bir amaca hizmet etmektedir: temsil edilen iki farklı dramatik mekânın (oturma odası ve bankacının ofisi) arasında geçiş yapmak ve oyuncu giriş-çıkışlarına imkân tanımak için kullanılmaktadır.

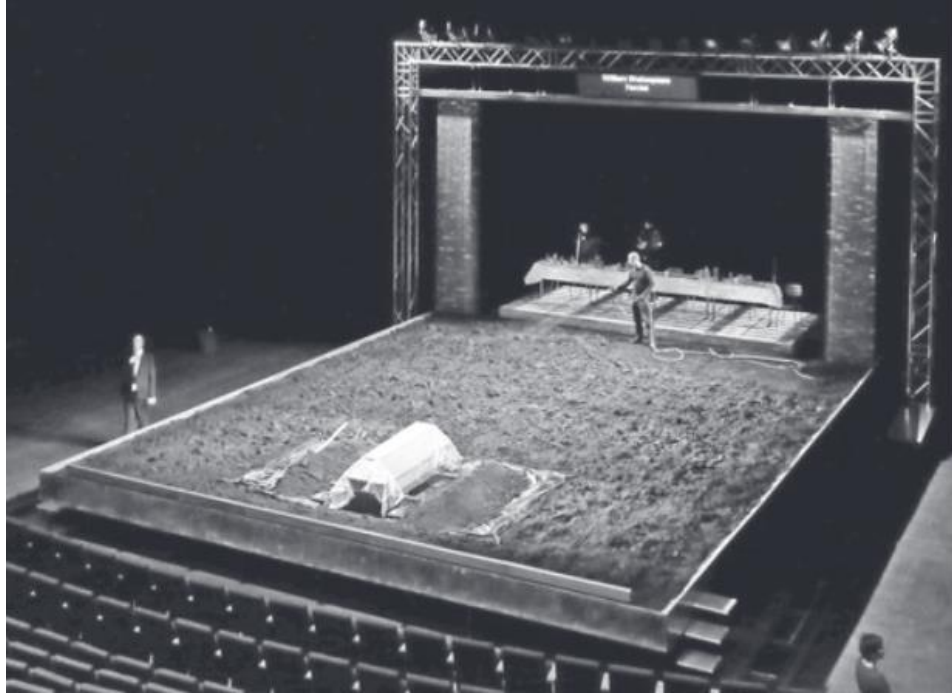
Ibsen'in oyunlarındaki o zaman ve orada/geçmişte olanların, şimdi ve burada olanları istila etmesi ve etkisiz kılması, Ostermeier'in Ibsen sahnelemelerinin uzamsal yapısına oldukça etki etmektedir. Karakterlerin sürekli olarak geçmişlerinin gölgesi altında şimdinin içinde sürüklenmesi, mutlak şimdinin sekteye uğraması ve şimdinin kırılğan statükosu, uzamın standardizasyonunda farklı perspektiflere imkân sağlayan ve bakış açısını baltalayan çeşitli tekniklere yer verilmesini sağlamıştır. Bu durum, döner platform ve şeffaf malzemelerin yanı sıra özellikle Ibsen'in talep ettiği tüm oyun alanlarının simultane bir şekilde görünür kılınmasında karşımıza çıkmaktadır. *Nora*'da yedi, *The Master Builder*'de üç ve *Hedda Gabler*'de ise dört oyun alanı bölmeler yolu ile simultane bir şekilde görünmektedir. Ostermeier tarafından sıklıkla kullanılan bu manzara kontrpuan ilkesi, yönetmenin aksiyonu farklı oyun alanları arasında neredeyse sinematografik bir düzenlemeyle dağıtmasına ve birkaç durumu paralel olarak düzenlemesine olanak tanımaktadır. Estetik açıdan çoklu algılama, seyircinin estetik yaşantısını kışkırtmaktadır. Buna karşılık *John Gabriel Borkmann* ve *An Enemy of the People*'da mekânın kurulumu, bölünmemiş tek bir oyun alanından oluşmaktadır. Bu durum seyircinin algılama sürecinin her seferinde tek bir eylemde derinleşmesini ve yoğunlaşmasını sağlamaktadır.

Ostermeier'in Ibsen sahnelemelerindeki en net dönüşümü, seyircinin özdeşleşebileceği natüralist ve somut bir karakterden, seyircinin hayal gücünü harekete geçirecek minimalist ve soyut bir karaktere doğru ilerlemesidir. Bu durumun oluşmasında, eş zamanlı olarak yönettiği Shakespeare sahnelemelerinin etkisi olduğu görülmektedir. Çağdaş burjuva evrenini oluştururken, *Nora*'da oldukça ayrıntılı ve natüralist görsel referansları yoğun gerçekçi bir iç mekân tasarımı, *The Master Builder*'da yerini belli ölçüde ayrıntılardan sıyrılmış ve gerçekçiliği özellikle uzama hâkim olan beyazlık ile sorgulandığı görülmektedir. *Hedda Gabler*'de oldukça boş bir uzam (sadece salondaki L koltuk hariç), teatral karakteri vurgulayan ve farklı

perspektifler yaratan devasa ayna ile oldukça minimalist bir tasarıma evrilmiştir. Hem formda hem de işleyişte, soyut ve sembolik çağrışımlarla dolu *John Gabriel Borkmann*'da boş bir uzam karşımıza çıkmaktadır. *An Enemy of the People* ise tüm bu ilkelerin melezleştirilmiş formu göze çarpmaktadır. Bir tarafta natüralist sahne nesnelere, görsel manzarada somut bir mekâna işaret ederken, diğer tarafta karatahtadaki çizimler, soyut ve imgeler dünyasına işaret etmektedir. Oyun kişilerinin yaşamakta olduğu eylem alanı ve düşlerindeki kurgulanan imgeler dünyasının sentezi çok katmanlı bir yapı ortaya çıkartmaktadır. Öte yandan tüm Ibsen sahnelemelerinin tasarımı fonksiyonel anlatıya hizmet etmektedir.

Ostermeier'in Shakespeare sahnelemelerindeki uzamın mimari tasarımına yönelik izlediği strateji, birçok sahnelemesine göre farklı biçim ve teknikler barındırmaktadır. İlk olarak 2008 yılında Yunanistan'da düzenlenen Atina ve Epidaurus festivali için hazırlanan (sonrasında Schaubühne'ye taşınacağı anlayışıyla) *Hamlet* sahnelemesindeki uzamın mimari tasarımı, on yedinci yüzyıl düşünürlerinden John Locke'un insan zihninin "başlangıçta üzerine hiçbir şey yazılmamış düz beyaz bir kâğıt (tabula rasa) gibidir" (Locke, 2000: 133) düşüncesinin altında yatan tabula rasa yani boş levha önermesine işaret etmektedir. Locke'nun bu boş levhanın nasıl doldurulacağına dair cevabı: insanın sınırsız kurgu yeteneğiyle zihne aktardığı bu zenginliğin kaynağının "deneyimden geldiğini" (Locke, 2000: 114) ifade etmektedir. Ostermeier'in *Hamlet* sahnelemesi için Pappelbaum'un tasarladığı uzamın mimarisi de deneyimlendikçe anlam üreten boş bir levhayı andırmaktadır. Bu mekânsal yaklaşım çağdaş mimari estetik içinde minimalist, işlevsel, davetkâr, benzersiz klostrofobik ve kaotik bir atmosfer oluşturan boş dikdörtgen levha üzerine inşa edilmektedir. Pappelbaum, *Hamlet* için gerçekleştirdiği tasarım için şu ifadeleri kullanmaktadır:

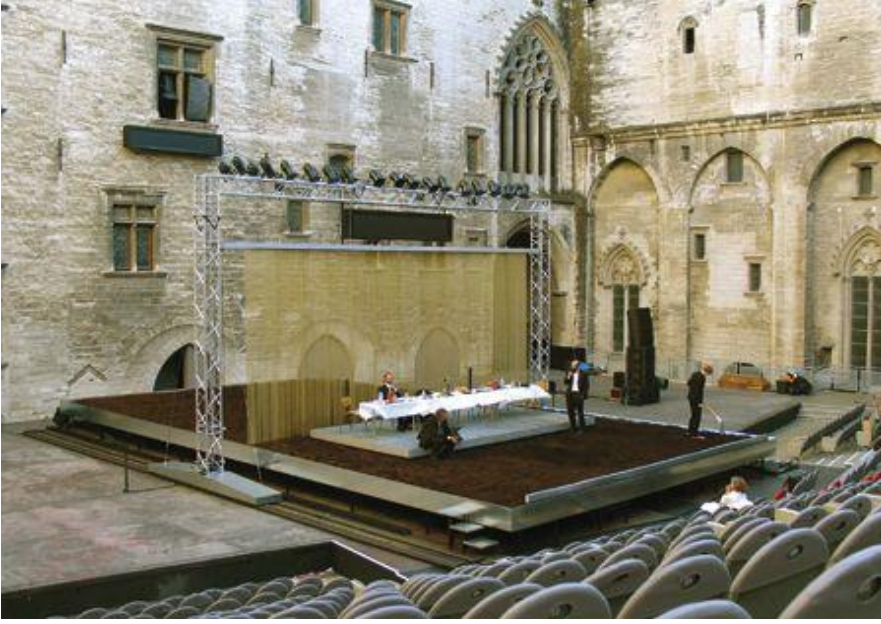
"Bu 'tabula rasa', *Hamlet*'te (2008) daha fazla araştırdığımız ve ayrıntılı olarak incelediğimiz yeni bir bakış açısı sundu. *Hamlet* için tasarlanan minimalist sette, zemini kaplayan ve güçlü bir atmosfer yaratan toprak, perde ve masa ile hareketli platform üzerinde çok az şey vardı. Tüm bu unsurlar oyuncuların oyun evrenini, durumları ve sahneleri yaratmaları için bir araçtır" (Pappelbaum, 2006: 34).



Şekil 13: *Hamlet* uzamın mimari tasarımı (Schaubühne 2008) © Jan Pappelbaum.

Uzamın mimarisi turba tozuyla/toprakla doldurulmuş dikdörtgen zemine sahip, bir tür mini sahne, tüm eylemin gerçekleştiği tiyatro içinde bir tiyatro gibidir (bkz. şekil 13). Sahne uzamının görsel manzarası, tıpkı Kral Cladius'un, *Hamlet* tarafından yönetilen oyunun ismini sorduğunda (III. Perde II. Sahne) aldığı cevap olan “*The Mousetrap/Fare Kapanı*” (Shakespeare, 2012: 153) ile oldukça benzerlik göstermektedir. Bu güçlü gösterge sahneleme boyunca, iki metin (*Hamlet* ve *Fare Kapanı*) arasında süreklilik gösteren bir bağ kurmaktadır. Fare kapanını andıran uzam, parlak metal ile çerçevenilmiş ve hem sağ hem de sol ön bölümünde seyir uzamına inilen üç basamaklı merdiven bulunmaktadır. Sahne uzamı mekanik hareket teknolojisine sahip taşınabilir bir sahne gövdesinden oluşmaktadır. İki ayaklı metal truss sistemi hem ışık köprüsünü hem de altın bir zincir perde taşınması için kullanılmaktadır. Metal truss sistemi, sahne uzamının sağında ve solunda bulunan raylar aracılığıyla ileri-geri hareketli mekanik yapıya sahiptir. Böylece hikâyeleri ayıran ve birbirine bağlayan metal truss sistemi, aynı zamanda sahneleme için talep edilen dramatik mekânların oluşumunu da desteklemektedir. Metal truss sistemi, sahne uzamının fon bölümünde konumlandırıldığında; beyaz bir platformun üzerine sabitlenmiş, metal ayaklı dört masanın birleşiminden oluşan ve üzeri beyaz örtüyle kaplanmış uzun bir yemek masasını görünür kılmaktadır (bkz. Şekil 14). Beyaz platformun üzerindeki yemek masasının etrafında normal boyutlarda altı ve masanın

başucunda bir olmak üzere top yedi sandalye oyuncuları konumlandırmaktadır. Ayrıca beyaz platformun zemininin iç aksamına ışık kaynağı oluşturması amacıyla floresan lambalar yerleştirilmiştir. Yemek masasının üzerine yerleştirilen tüm tüketim ürünleri ve ambalajları yirmi birinci yüzyıla aittir: bira kutuları, bardak, su şişeleri, taç, mikrofon, tabaklar, meyve suyu kutuları, küllük, çeşitli et yemekleri (tavuk budu, ciğer vb.) vb. ürünler bulunmaktadır.



Şekil 14: *Hamlet* uzamın mimari tasarımı (Avingon 2008) © Jan Pappelbaum.

Oyuncuların oyunu tarafından deneyimlenen, edimleri sonucu manipüle edilen ve değiştirilen zemindeki toprağın maddiliği, farklı dramatik durumların oluşumunu destekleyen mekânsal enstalasyonlar yaratmaktadır. Pina Bausch'un *Rite of Spring*'ini anımsatan toprak zemin, ilk olarak açılış sahnesindeki cenaze ritüelinde (Kral Hamlet için düzenlenen) mezarlık tasviri için muazzam bir işlevselliğe sahiptir. Shakespeare'in talep ettiği mekânın dışına çıkarak eklediği prolog sahneyi oluşturan cenaze ritüelinde; mezarcı, Kral Hamlet için açılmış boş mezarlığa üzeri şeffaf naylonla sarılmış bir tabut yerleştirilmektedir. Grotesk olduğu kadar ironik ve gülünç bir sahneleme anlayışı için imkân tanıyan toprak zemin, diğer mezarcının (seyircinin görebileceği şekilde) elinde bulunan hortum ile ıslatılmaktadır. İkinci mezarcının bir nevi yağmur efekti oluşturmasıyla birlikte Gertrude, Claudius ve Polonius şemsiyelerini açmaktadır. Oyuncuların uzamdaki edimleri ve nesnelere kullanım biçimi sayesinde hortum, somut gerçekliği dışında metaforik bir göstergeye dönüşmektedir. Hortum, Brook'un buluntu nesnelere (objets trouvés-found objects)

gibi seyircinin estetik algılamasını çok yönlü olarak etkiler. Toprak zemin ilerleyen sahnelerde bahçe ve en önemlisi Hamlet'in babasının ölüm anını canlandırdığı oyun içindeki oyun (*Fare Kapanı*) sahnesinin dekoruna dönüşmektedir.

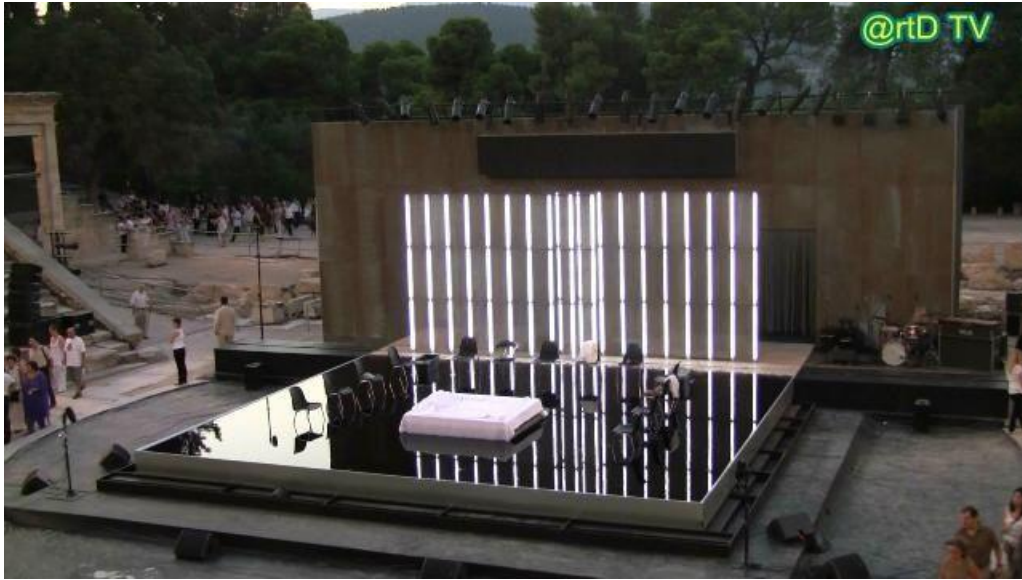
Ostermeier ve Mayenburg'un *Hamlet* metni üzerine çalışma sürecinde Shakespeare'in "[...] The funeral baked meats, Did coldly furnish forth the marriage tables/ Cenazede pişmiş etler, Evlilik sofralarını soğukkanlılıkla donattı" (Shakespeare, 2012: 33) dizeleri üzerinde tartışırken, talep edilen farklı mekânların birbirine entegre edilmesi fikri ortaya çıkmıştır. Bu düşünce Ostermeier ve Pappelbaum'u "batık bir mezara sahip bir çamur tarlası fikrine götürdü" (Fowler, 2015: 195). Sarayın iç mekânını tasvir etmesi için kullanılan yemek masasının toprak zeminle aynı anda görünür kılınması ve Hamlet başta olmak üzere diğer oyuncuların canlı bir unsur olarak kullandığı toprak zemin; "Something is rotten in the state of denmark / Danimarka krallığında çürümüş bir şeyler var" (Shakespeare, 2012: 56) sözlerinin metaforik anlamda sahnelemenin bütününe teatral bir şekilde yaymaktadır. Lars Eidnger'in Hamlet'inin toprağı sürekli avuçlayarak yemesi, diğer karakterlere (özellikle de Ophelia'ya) fırlatması, Hamlet dâhil olmak üzere diğer oyun kişilerinin sürekli olarak içinde yuvarlanması sonucunda kostümlerine ve Danimarka'yı dolduran ikiye yüzlülerinin oturduğu ziyafet masasının beyaz çarşaflarına bulaşması toprak zeminin maddiliğinin manipüle edilmesi açısından önemli örneklerdir. Örneğin cenaze töreninin bitimine yakın ıslanan toprak zeminde Claudius'un kayması, onu daha oyunun başlangıcında kirletmektedir. Görüldüğü üzere uzamdaki toprağın maddiliği performans sürecinde aktif bir estetik materyal olarak kullanılmakta ve metnin duygusal içeriğinin çağrışımı haline gelmektedir. Metnin ölümle alakalı felsefesini sahneleme boyunca süreklilik gösterecek şekilde ön plana çıkartmaktadır. Öte yandan sahneleme boyunca ileri-geri hareket eden yemek masasının üzerindeki örtü ve sabitlendiği platform, özellikle beyaz renkte tercih edilmiştir. Yeni bir başlangıç, temizlik vb. pozitif anlamlar taşıyan beyaz renk, Claudius'un Danimarka'nın yeni kralı olmasını desteklemektedir. Sahnelemenin başlangıcında üzerindeki nesnelere düzenli ve temiz görünümü, ilerleyen süreçte yerini, üzerinde bulunan nesnelere dökülmesi, toprak, kan vb. lekelerle kirletilmesine ve düzensizliğe bırakmaktadır. Bu bağlamda metnin dramatik örgüsünü desteklemektedir.

Raylar sayesinde ileri-geri hareket ettirilen metal truss sistemi, ışık köprüsünü taşıma işlevinin yanında altın rengi zincirlerden oluşan perde taşımaktadır. Altın rengi

zincir perde, sahneleme boyunca iki temel işlevselliği sahiptir. Fon perdesi olarak kullanıldığı zamanlarda sahne uzamını sınırlamakta, oyuncuların sahne uzamına giriş-çıkış yapmalarını sağlayan ve önemli sahneleri gözleyen ve işiten karakterlerin gizlenme yerleri olarak antre görevi görmektedir. İkinci olarak ise Hamlet'in haber muhabiri gibi kamera aracılığı ile gerçek zamanlı ürettiği canlı görüntülerin ve çeşitli efektler oluşturan stok görüntülerin yansıtıldığı yüzey işlevselliğinde kullanılmaktadır. Shakespeare'in meta-tiyatro referansları ile tutarlı olacak şekilde gerçeklik ile performans arasındaki sınırları bulanıklaştıran canlı ve stok video kombinasyonlarının yansıtıldığı altın zincirli perde, dekonstrüktif estetik çerçevesinde seyircinin çok-duyulu etkileşime girdiği sanal uzamı oluşturmaktadır.

Ostermeier'in *Hamlet* ile göze çarpan enternasyonal başarısı, *Othello* başta olmak üzere diğer Shakespeare oyunlarının Schaubühne'nin repertuvarına eklemesi açısından önemli bir etki yaratmıştır. Dünya krizlerinin ve felaketlerinin, açgözlü entrikalar ve ölümcül kıskançlık nöbetleri olarak bireyselleştirilmiş bir şekilde hissedildiği Ostermeier'in *Othello*'sunun tasarımını Pappelbaum üstlenmektedir. Pappelbaum, *Hamlet* sahnelemesine benzer şekilde, antik Epidaurus tiyatrosuyla tezatlık oluşturan, manzaradan sıyrılan yabancı bir cisim gibi hareketli yapıya sahip bir sahne gövdesi tasarlar. 30 cm yükseklikteki şık dikdörtgen boş levhadan (tabula rasa) platform sahne uzamını oluşturmaktadır. Sahne uzamında görüşün genişliği, uzun şeffaf panellere monte edilmiş neon ışıklardan oluşan dikey sütunlardan iki perdenin arkasında bulunan canlı ve stok görüntülerin yansıtıldığı duvar tarafından sınırlandırılmaktadır. Duvarın tam ortasında bulunan perde oyuncuların giriş-çıkışına olanak sağlarken, sağ ve sol bölümünde bulunan boşluklar ise görüntülerin sahnelemeye entegre edildiği ve yansıtıldığı projeksiyon yüzeyi işlevselliğindedir. Sahne uzamı, oyuncuların fiziksel aksiyonlarının tümünü destekleyecek şekilde minimalist, işlevsel, ekspresyonist (dışavurumcu) ve boş alan ilkeleri bağlamında değerlendirilmektedir. Sahnelemenin başında uzama önce on dört sandalye sonrasında beyaz çarşafarla kaplı çift kişilik bir yatak dâhil edilmektedir. En etkileyici unsur ise oldukça yansıtıcı siyah zeminin mevcudiyetidir. Yansıtıcı zemin oyuncuların performanslarında belirleyici farklı unsurlarla kaplanmaktadır. İlk bakışta anlaşılmayan ancak oyuncuların sahne uzamını deneyimlemeye başlamasıyla birlikte anlam kazanan zemin, aslında oyuncuların ayak bileklerine kadar gelen sığ bir su havuzundan meydan gelmektedir. Sahneleme boyunca beyaz neon çubukların

zemindeki yansımaları dalga efekti yaratmaktadır. Venedik kanallarındaki gibi suyun siyah rengi, gecenin veya ruhun anlaşılmaz bölgelerini vurgulamaktadır. Ayrıca yansıtıcı zeminin işlevselliği ırkçılık, ihanet, ikiyüzlülük, yüzleşme gibi oyunun temalarını ve görme-körlük motifini desteklemektedir. Sahnelemenin ilerleyen dakikalarında ise aynı zemin plaj kumu ile kaplanmaya başlar. Vurgulanması gereken bir başka nokta ise orkestranın tiyatronun mimarisindeki alışlagelmiş konumunda olmamasıdır. Orkestra, sahne platformunun yüksekliğinde ve neon ışık perdesinin sağ arka tarafında ayrı bir platform üzerine yerleştirilmiştir. Sahnelemenin mimari tasarımı, belirli mekânları çağrıştırıyor olsa da yerelleştirmeden uzak ve Shakespeare'in metninde yer alan coğrafi konumları (Venedik ve Kıbrıs) bulanıklaştırmaktadır.



Şekil 15: *Othello* uzamın mimari tasarımı (Athens Epidaurus Festival 2011) © Jan Pappelbaum.

Sahneleme tüm oyuncu kadrosunun sessiz ve sakin girişiyile bir ritüeli andıran prolog ile başlamaktadır. Şekil 15’de görüldüğü üzere oyuncular sahne uzamının üç kenarını kaplayan sandalyeleri doldurmak için yavaşça sahneye çıkmaktadırlar. Sandalyeler, proscenium tarafını açık bırakacak şekilde düzenlenmiş ve seyircilerin bu ritüeli engelsiz bir şekilde takip etmesine olanak sağlamıştır. Bu ilk anlar, tüm sahneyi kaplayan ve ayak bileği derinliğindeki havuzdan sıçrayan su ve ayak sesleri dışında tam bir sessizlik içinde oynanır. Uzun şeffaf panellere monte edilmiş beyaz neon ışıklardan oluşan dikey sütunlar, sahne uzamını arkadan aydınlatmaktadır. Işıklardan

gelen yansımaları su yüzeyinde parıldaması sanki yakamoz etkisi yaratmaktadır. Yatak, bu büyüleyici atmosfere iki yana açılan neon ışıklarının oluşturduğu perdeden getirilmektedir. Akdeniz melodisiyle (telli, üflemleri ve vürmalü çalgularla) tüm uzam dakikalarca müzikle dolar. Othello bir ayini andırırçasına (Sebastian Nakajew) ayağa kalkıp üzerindeki denizci kıyafetini çıkartmaya başlar ve Desdemona (Eva Meckbach) avuçlarındaki çamuru (zeminden aldığı) önce Othello'nun yüzüne sonra vücuduna sürmeye başlamaktadır. Ardından Desdemona soyunarak üzerindeki siyah elbiseyi çıkartır ve öpüşmeye başlayan çift yatağa uzanır. Aniden sahne ışıkları açılır ve yatak sahne uzamından oyuncular tarafından çıkartılır. Bu sırada diğer oyuncular (diğer sahnelerde olduğu gibi) tüm bu yaşananları tıpkı seyirciler gibi oturdukları sandalyelerden izlemektedirler. Bu açılış sahnesinde sanki oyuncular ve seyirciler Othello ve Desdemona'nın düğün gecesinin tanıkları gibidir. Sahne uzamının mimarisinin yarattığı etkiyle “Othello'nun ve Desdemona'nın yasak evliliğinin tamamlanmasına dışavurumcu bir bakıştan daha fazlası olan bu ritüel, Othello'nun ötekiliğinin inşasını görünür kıldı” (Boyle, 2012: 84).

Beyaz çarşafli ve yastıklı çift kişilik yatak, düğün gecesindeki ritüeli güçlendirmekle beraber bu ilişkinin tohumlarının atıldığı yer olarak önemli bir gösterge oluşturmaktadır. Sahnelemenin sonunda ise Meckbach'ın son derece şefkatli Desdemona'sı, Othello'yu canice niyetlerinden vazgeçirmeye çalışır. Ancak tüm çabaları boşa çıkar ve Othello, Desdemona'yı sahnelemenin başında sevişme performansına başladıkları aynı yatakta ve beyaz çarşafli boğar. Bu bağlamda yatak Desdemona'nın tabutuna, beyaz çarşaf ise cinayet aracına dönüşmektedir. Ostermeier'in *Othello* için kullandığı tasarımdaki tüm unsurların, oyuncuların fiziksel aksiyonlarına doğrudan katkıda bulunması ve desteklemesi işlevsellik çizgisini koruduğunu göstermektedir.

Sahne zeminindeki suyun maddiliği birçok kez oyunculara yaratıcı fırsatlar sunmakta ve dramatik çatışmaların etkisini arttırmaktadır. Zemindeki suyun içinde oyuncular yüzer, boğulur ya da suyu birbirlerinin suratlarını fırlatır. Örneğin I. Perde I. Sahne'de Roderigo, İago ile tartışırken sürekli olarak onu suyun içine itmektir. III. Perde III. Sahne'de ise Othello İago'dan, Desdemona'nın onu aldattığı konusunda kanıt isterken ve “If thou dost slander her and torture me, never pray more/Eğer ona iftira edip bana eziyet edeceksen, bir daha asla dua etme” (Shakespeare, 2017: 144) diye bağırırken nerdeyse boğulana kadar onu suyun içinde tutmaktadır. Ayrıca

sahneleme sırasında su seviyesi deđiřir ve bu durum zamanın geçiřine olanak tanımaktadır. Arada su neredeyse tamamen boşaltılmakta ve zemini plaj kumu kaplamaktadır. Dolayısıyla güneřli bir sahile dönüşen sahne uzamı, günün zamanına dair önemli bir göstergeye işaret etmektedir.



Şekil 16: *III. Richard* sahnelemesinde uzamın mimari tasarımı (Schaubühne 2015) © Jan Pappelbaum.

2015 yılında Shakespeare’in *III. Richard* metninin sahnelemesi için Schaubühne’nin C salonu, orijinal Globe Theatre’i temel alan bir versiyona dönüřtürülmüřtür. Jan Pappelbaum’un *Measure for Measure* sahneleme sürecinde Schaubühne’de özel bir alan yaratma hevesini ve *III. Richard*’ın sahnelemesi için Ostermeier’i nasıl tetiklediđini řu sözlerle ifade etmektedir: “Schaubühne’de Globe tipi bir tiyatro alanının eřsiz deneyimini yeniden yaratma fikri, bu oyunu sahneleme kararında çok önemli bir rol oynadı” (Boenisch and Ostermeier, 2016: 199). Elizabeth tiyatrosundan esinlenen mekânsal kurulumda, sahne uzamı yarı-daire platform ve üç yanı açık olacak řekilde tasarlanmıřtır (Bkz. Şekil 16). Seyircinin neredeyse omuz hizasına kadar yükseltilmiř yarı dairesel sahne uzamı, seyircinin aksiyona ve oyuncu üzerine konsantre olacađı ve görüş açısının genişlediđi mekânsal bir etki yaratmaktadır. Uzamın mimari tasarımının, hikâyenin dinamik yapısına uygun ve oyuncuların performansını öne çıkaracak řekilde tasarlandığı görülmektedir.

III. Richard’ın mimari tasarımı, *Hamlet* ve *Othello* için tercih edilen tasarım ilkeleri ile benzerlik göstermektedir: minimalist, işlevsel, davetkâr ve tabula rasa (boş

alan). Önemli fark ise oyuncunun mekânda yatay, dikey ve diyagonal düzlemde devinimine olanak sağlayan farklı seviyelerin varlığıdır. Bu seviyeler sayesinde aksiyon birçok noktaya yayılmaktadır. Yatay ve diyagonal düzlemi oluşturan yarı dairesel sahne uzamının zemini, kum ve kil karışımından üretilmiş toprakla kaplandığı görülmektedir. Proscenium ile seyir alanı arasına, oyuncuların seyir alanından giriş-çıkış yapmaları için tahtadan yapılmış bir köprü bulunmaktadır. Bu seviye, seyircinin algılama, ilişkilendirme ve imgelem gücünün birbiriyle kesiştiği esnek bir boş alandan oluşturmaktadır. Sahneleme boyunca bu boş alan, çeşitli dekoratif eşyalar yerleştirilerek farklı iç mekânların temsil edilmesine hizmet etmektedir. Orijinal metinde Londra'da bir sokakta muhafızlar tarafından taşınmakta olan tabut (I. Perde II. Sahne), Richard tarafından raylı sistem aracılığıyla kare bir platformun üzerinde sahne uzamına getirilmektedir. Brechtien bir kurgu ile seyircinin görebileceği şekilde yarı dairesel uzamın ortasına yerleştirilmektedir. Kral VI. Henry'nin cesedinin bulunduğu siyah renkli ve üzerinde kılıç olan tabutun, Richard tarafından sahneye getirilmesi bir anlamda cinayetin baş zanlısı olduğunu göstermektedir. Sahnenin sonunda ise yine Richard çırılçıplak sırtını tabuta dayar ve rock tarzı şarkı söyleyerek geri geri adımlarla tabutu sahneden dışarı çıkartmaktadır. Tüm dekoratif eşyaların değişimi, seyircinin görebileceği şekilde oyuncular tarafından bir set işçisi edası ile gerçekleştirilmektedir. Orijinal metinde Westminster Sarayı'nda geçen I. Perde III. Sahne'de mekân, özensin ve eski görünen iki ahşap sandalye ile temsil edilmektedir. II. Perde I. Sahne'nin geçtiği Londra'daki Kraliyet Sarayı'da aynı şekilde özensiz ve eski görünen iki ahşap sandalye ile temsil edilmektedir. Tek fark ise Kral Edward'ın ayağını uzatmak ve başındaki tacı üzerine koymak için kullandığı küçük ahşap sehpadır. Kraliyet Sarayı'nda geçen IV. Perde II. Sahne'de ise Buckingham Dükü (Moritz Gottwald) ve Sir William Catesby (Robert Beyer) tarafından getirilen platform ve üzerinde bulun beyaz örtülü masa oluşturmaktadır. Masanın üzerine konulan ahşap sandalyenin, taht çağrışımı yapması hedeflenmektedir. IV. Perde'nin III. ve IV. Sahne'si de aynı görsel manzarayla devam etmektedir. Bosworth düzlüğünde geçen ve Prens Edward, Kral Henry, Clarence, Rivers, Gray ve diğer hayaletlerin Richard'ın rüyasına girdiği V. Perde V. Sahne'de; masa Richard'ın uyuduğu bir yatağa ve beyaz örtü bir tür battaniyeye dönüşmektedir. Sahnelemenin finalinde ise, masa darağacının altında bulunan sehpa formunda değerlendirilmektedir.



Şekil 17: *III. Richard* sahnelemesinde uzamın mimari tasarımı (Schaubühne 2015) © Jan Pappelbaum.

Sahnenin arka duvarını, ahşap ve metalden yapılmış, günümüz inşaatların dış cephesinde kullanılan teleskopik iskelesiyi andıran konstrüksiyon iskele oluşturmaktadır. Aksiyon ve oyuncu eyleminin farklı seviyelerde geçmesini sağlayan konstrüksiyon yapı, mekâna dikey bir boyut getirmektedir. Birinci seviye, yarım daire platformdan 30 cm yükseklikte metal kalastan oluşmaktadır. Bu bölümde, yürüyüş yolu ve oyuncuların ya da dekoratif eşyaların giriş-çıkışına imkân veren toplam dört kapı bulunmaktadır. Kapılardan bir tanesi (ortada bulunan) perde ile kapalıdır. Ayrıca kuş yuvasını andıran bir bölmeye bazı sahnelerde yanan mum yerleştirilmiştir. Uzamın sağ bölümünde bulunan eğik korkuluklu merdiven ve konstrüksiyon iskele içinde 90° açı ile duran merdivenlerle dikey yapının ikinci seviyesine ulaşılmaktadır. Yaklaşık 2,5 metre uzunluktaki dört metal kalasın birleşiminden oluşan korkuluklu yürüyüş yolu/balkon, ikinci seviyeyi oluşturmaktadır. Bu seviyede, oyuncuların giriş-çıkış yapabilmesi için üç kapı (sağ, sol ve sağ çaprazda) yerleştirilmiştir. Üçüncü seviyeyi ise 2,5 metre genişliğindeki balkon oluşturmaktadır. Zemini metal kalastan yapılmış balkona erişim, dışarıdan kapı ve sahne içinden konstrüksiyon iskeleye sabitlenmiş olan 90° ile duran merdivenle sağlanmaktadır.

Tasarımın en önemli parçalarından birini oluşturan ve yarı dairesel sahne uzamının merkezine gelecek şekilde yukarıdan aşağıya kalın elastik kablo ile sarkıtılan mikrofon, birçok işlevselliği sahiptir. Sahneleme boyunca Richard'ın anlatısında, seyirciyi manipüle etme aracı ve oyuncuların yüksek fiziksel performansına hizmet

eden dinamik bir sahne bileşeni olarak göze çarpmaktadır. Mikrofona aynı zamanda dâhili ışık ve küçük bir kameranın entegre edilmesiyle mekânsal konfigürasyonun yardımcı ögesi pozisyonuna gelmektedir. Eidinger başta olmak üzere oyuncuların canlı görüntülerini konstrüksiyon iskeleye yansıtan mikrofon, öte yandan rap şarkılarının söylendiği bir araca dönüşmektedir. I. Perde I. Sahne'nin (orijinal metinde) sonunda Richard karakterini oynayan Lars Eidinger mikrofonun kablosunda tutarak sallanmata başlar. Sahne uzamından seyir uzamına (seyircilerin kafasının üstünden çok yakın bir şekilde geçerek) doğru bir salıncak gibi kullanır. Sahnelemenin en etkileyici anlarından biri olan finalde ise mikrofon, Richard'ın baş üstü gelecek şekilde kendini ayağından astığı bir darağacına dönüşmektedir. Yoğun bir etkileşim aracı olarak kullanılan mikrofon, sahnelemenin teatral karakterini ortaya çıkartmakla birlikte yabancılaştırma unsuru olarak mevcudiyet kazanır. Richard'ın mikrofon aracılığıyla seyircinin varlığı ile ilişkisel bir ağ kurması, dördüncü duvarı ortadan kaldırırken aynı zamanda teatrallığın temel koşullarından bir olan şimdi ve burada gerçekleşme ilkesine hizmet etmektedir. Bu bağlamda öznenin (oyuncu/Richard) ve nesnenin (seyirci) ortak bir deneyimi paylaşmasına neden olan estetik bir araca dönüşmektedir. Mikrofon aracılığıyla Richard, estetik mesafeyi ortadan kaldırarak seyirciyi suç ortaklığına davet etmektedir. Bu bağlamda mikrofon, ses, görüntü ve ışık üretimindeki işlevselliğinin yanı sıra performatif ve estetik bir araç olarak sahnelemenin temel ögesini oluşturmaktadır. Boş alanda oyuncularının edimleri doğrultusunda dönüştürülen dekoratif eşyalar, farklı aksiyonlara ve mekân yaratımına imkân tanıyan işlevsellikte değerlendirilmektedir. *III. Richard* için tercih edilen minimalist ve işlevsel tasarım ilkeleri, oldukça fazla mekânda geçen oyunun sahne geçişlerini kolaylaştırdığı görülmektedir. Özellikle masa birden fazla işlevselliğe sahip olmakla birlikte, Peter Brook'un tiyatroya önemli katkılarından biri olan buluntu nesnelere (objets trouvés-found objects) gibi kendilerine benzeyen başka nesnelere yerine kullanılmaktadır. Pappelbaum aynı Brook gibi boş uzama dâhil edilen nesnelere, yeni biçimlerde anlamlı öğelere dönüştürülmek üzere boş hammaddeler olarak ele almaktadır.

Ostermeier'in estetik geleneklere meydan okuyan ve Pappelbaum'un *Hamlet*, *Othello* ve *III. Richard* için tasarladığı uzamın mimarisi, Peter Brook'un boş alan düşüncesiyle oldukça paralellik göstermektedir. Brook'un "özgül olmayan, tarafsız ve açık, yerleştirilmemiş Elizabeth dönemi tiyatrosunun özgürlüğüne ve sonsuz

dönüştürülebilirliğine sahip olan’’ (Bradby ve Williams, 1988: 166) tasarım düzenlemesinin izlerini görmek mümkündür. Minimal ancak bir o kadar zengin yapıyı ortaya çıkaran böyle bir tasarım ilkesiyle biçimin egemen olmadığı, kendiliğindenliği teşvik eden, görünen ve görünmeyen olarak adlandırılan iki dünya arasında buluşma noktaları yaratmaktadır. Ayrıca estetikleştirilmiş varlık alanının oluşumunda, Shakespeare’in sözcükleri kullanarak yerleri canlandırma ya da oyunların atmosferini yaratma yeteneği olarak kullandığı sözsözsel tasarım ilkeleriyle temsil/diegetik mekânlar oluşturulmaktadır. Davetkâr, çağrışımlara açık ve anlam dizgelerini eşzamanlı bir şekilde ortaya koyan uzamın mimarisi, seyircinin yaratıcı edimine bağlı olarak hayal gücünü harekete geçiren, çok-duyulu algılama ve katılımcı olma olanağı sunmaktadır. Pappelbaum, özellikle Shakespeare sahnelemeleriyle birlikte estetik anlayışlarının soyut bir boyuta doğru evrildiğini şu sözlerle aktarmaktadırlar: ‘‘Estetiğimizin, tanımlanabilir ve oldukça somut bir natüralizmin ötesine geçmesi, farklı ve soyut bir görsel anlatıya doğru geliştirmeye devam etme girişimi, Shakespeare çalışmalarımız sayesinde çokça teşvik edildi’’ (Pappelbaum, 2006: 37).

Ostermeier, metnin tek ve istikrarlı bir yorumunu iletmek yerine, bu yapımları seyirci yorumuna açık kılmak için kontrast ve kontrpuan kullanmaktadır: Shakespeare’in oyunlarından algıladığı çoğulculuğu ve olasılık mantığını kopyalamaktadır. Benzer şekilde Pappelbaum’un görsel manzarayı oluşturan referans öğeleri, oyuncu edimleri ile farklı işlevselliklerde kullanılarak çeşitli anlamların inşasını desteklemektedir. Fonksiyonel anlatıya olanak tanıyan böyle bir tasarım yaklaşımı, sahnelemede kullanılan tüm unsurlara estetik bir değer yüklemektedir. Seyircinin estetik yaşantısını ve estetik algılamasını doğrudan etkileyen süreçlere maruz bırakır. Bu durum Meyerhold’un, sahnede var olan her unsurun seyircinin zihninde ‘sözcük eşdeğeri’ oluşturduğu düşüncesiyle örtüşmektedir. Meyerhold’un, oyuncunun kendisine ait ‘‘her hareketi, kendine özgü anlamı olan bir hiyeroglif’’ (Braun, 2016: 256) olduğunu ileri sürer. Robert Leach, Meyerhold’un yapımlarında ‘‘bir kostümü konuşurmayı bile bildiğini’’ (Leach, 1989: 70) iddia eder. Ostermeier’de benzer bir şekilde Shakespeare sahnelemelerinde yer verdiği her unsura bir anlam yükler ve bunu oyuncunun edimleriyle bağlantılı olarak yapar. Sahne uzamının mimarisi, oyuncunun deneyimleri ve edimleri sonucunda estetik araçlara dönüşen performans materyalleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu sinestetik

operasyonlar, Ostermeier'in sahnelemelerindeki fiziksel ve duyuşal artikülasyonunu da iletmektedir.

Pappelbaum ve Wietzel'in, Shakespeare'in metinlerini sahneye taşırken gerçekleştirdikleri sahne uzamının tasarımındaki bir diğerk ortak özelliğı ise, Aristotelyen nitelik taşımayan yaklaşımlarıdır. Brecht "seyircilerin sergilenen olaylar karşısında gördüklerini teraziye vuran uyanık ve dikkatli bir tutum takınmalarını sağlamak" (Brecht, 1994: 86) için sahne uzamını oluşturan evrenin yabancılaştırma efektini mümkün kılmasını önermektedir. Bu bağlamda Ostermeier'in sahnelemelerine bakıldığında, orkestranın görünür kılınması, canlı ve stok görüntülerin yansıtıldığı yüzeylerin farklı işlevsellikler barındırması, dekor parçalarının oyuncular tarafından değiştirilme sürecinin veya hareketli platformların sahne mekânını dönüştürürken seyirci tarafından görünmesine izin verilmesi özdeşleşme temeline dayanmayan teknikler olarak göze çarpmaktadır. Öte yandan uzamın görsel manzarasını oluşturan unsurların gerek mekân üretimi açısından gerekse metnin çatışmalarını ve duygusunu desteklemek amaçlı fonksiyonel kullanımı da anti-illüzyonist yaklaşımı ortaya çıkartmaktadır. Ayrıca kullanılan nesnelerin (mikrofon, ateşli silah, bira kutuları vb.) oluşturduğu anakronik imgelerin desteğıyle seyirci, estetik yaşantısı süresince an ve an aktif olur ve boşluğu zihinsel devingenlikle doldurarak mekân yaratımının inşasının en büyük ortağına dönüşür. Robert Weimann Shakespeare'in oyunlarına ilişkin yaptığı analizde, seyircinin hayal gücünün teatralliğın üretimi için önemli bir bileşen olduğunu vurgular: "[Hayal gücü] teatral işlemin tam merkezine yerleştirilmiştir: elbette, tiyatrodan seyirciye bir nezaket hediyesi olarak değil, kolektif bir girişime katılım talebi olarak ortaya çıkar" (Weimann, 2010: 147). Ostermeier'da Weimann'ın bahsettiğı gibi, Shakespeare sahnelemelerinde seyircinin hayal gücünü teatralliğın merkezine yerleştirmiştir. Bu konuda en büyük destekçisi uzamın mimari tasarımıdır.

Uzamın mimarisinin fiziksel yapısı ve kullanılan çeşitli estetik araçlar, Shakespeare'in metinlerinde var olan teatral durumları ortaya çıkartmak adına özellikle tercih edilmiştir. Aksiyonun ve oyuncu edimlerinin farklı seviyelere taşınmasına olanak sağlayan tasarımlar ile alışlagelmiş oyuncu-seyirci ve sahne uzamı-seyir uzamı ilişkisini dönüştürülmektedir. Örneğın, *La Nuit Des Rois Ou Tout Ce Que Vous Voulez* sahnelemesinde seyir uzamına kadar uzanan podyumun ya da *III. Richard*'da seyir uzamı ile sahne uzamı arasındaki bağlantıyı kuran tahta köprüünün

varlığı, simultane ya da diyakronik şekilde aksiyonun farklı noktalara sıçramasına olanak tanımaktadır. Bu bağlamda Ostermeier'in Shakespeare sahnelemelerindeki tasarım stratejileri, Shakespeare'in dünya görüşü için en uygun metafor olan *theatrum mundi* geleneği ile paralellik gösteren şekilde uygulanmaktadır. Shakespeare'in *As You Like It (Size Nasıl Geliyorsa)* adlı oyunda geçen "All the world's a stage / Bütün dünya bir sahnedir" (Shakespeare, 2019: 14) sözlerinde olduğu gibi kurmaca ile yaşam arasında sarsılmaz bir bağ olduğu vurgulanmaktadır. Ostermeier bir anlamda Shakespeare'in oyunlarının, gerçek dünyanın farklı yönlerinin küresel bir vizyonu olan *teatrum mundi* geleneğinden geldiğini düşünmektedir. Ostermeier'in tasarımdaki bu bakış açısı sahnelemelerin biçiminin, dramatik tiyatro estetiği ile postdramatik tiyatro estetiği arasında salınım göstermesine neden olmaktadır. Ona göre, Elizabeth dönemi tiyatrosu ile postdramatik tiyatro arasında önemli bir bağlantı bulunmaktadır: "dramatik durumun yerine performans durumunun egemen kılınma hali..." (Ostermeier, 2016: 181). Benzer şekilde mikrofon, kamera vb. estetik araçların performatif bir materyal olarak işlevsellik kazanması, ortam birlikteliğinin (oyuncu ile seyirci arasında) sağlanmasına ve teatral durumun gün yüzüne çıkartılmasına olanak tanımaktadır.

3. Oyuncuya Yönelik Görsel Gösterge Sistemi Olarak Kostüm Tasarımı

Ostermeier'in sahnelemelerinde kostüm tasarımının ortak özelliği, oyunun merkezine oturtulan tarihsel bağlamla özdeş olmasıdır. Sarah Kane, Mark Ravehill, Martin Crimp, Lars Noren, Yasmina Reza, Biljana Srbljanovic, Marius von Mayenburg gibi çağdaş oyun yazarlarının metinlerini sahnelerken, tüm oyuncular oyunun geçtiği dönem olan çağdaş zamanın kostümlerini taşırlar. Bu bağlamda Ostermeier'in, Saxe-Meiningen Dükü II. Georg'un kostüm tasarımındaki tarihsel kesinlik (gerçekçilik) kaygısını taşıdığı görülmektedir. Metin ile temsil arasındaki zamansal, mekânsal, tasarım uyumu ve doğru atmosferi oluşturma kaygısı kostüm tasarımının belirleyici unsuru olmaktadır. Toplumsal eleştiriler içeren, insan doğasına dair konuları tema alan ve burjuva tavırını eleştiren Henrik İbsen, Georg Büchner, Tennessee Williams, Franklin Wedekind, August Strindberg gibi modern dönem yazarlarının oyunlarına uyguladığı adaptasyon tekniği kostüm tasarımını oldukça etkilemektedir. Çağına uygun ve belirsiz bir şimdide gerçekleşen dramatik bir süreç çevirdiği bu metinleri sahnelerken, oyuncular, yirminci yüzyılın üçüncü çeyreğinden

itibaren herhangi bir zamana ait olabilecek kostümler taşımaktadır. Ostermeier bunun sebebini şu sözlerle açıklamaktadır: “gerçekçi çalışabilmemin tek yolu, kendimde ve yakın çevremde gözlemlediğim şeyi sahneye getirmeye çalışmaktır. Oyunların kostümlerini geçtiği dönemle bire bir aynı yaparsam bir Ibsen oyununu gerçekçi sahneleyemem, çünkü o dönemde insanların o giysiler içinde nasıl davrandığını bilmiyorum” (Ostermeier, 2006: 75). William Shakespeare’in *Hamlet, III. Richard* gibi klasik kanonları sahnelerken ise kostüm tasarımında farklı bir strateji izlediği görülmektedir. Oyuncular yirminci yüzyılın üçüncü çeyreğinden itibaren herhangi bir zamana ait giysiler taşırken, giysileri Elizabeth dönemine ait bazı ek aksesuarla (pelerin, taç, korse vb.) harmanlamaktadır. Bu tercihiyle Ostermeier, iki farklı dönem arasında benzersiz bir köprü kurmaktadır.

Ostermeier’in sahnelemelerinde, oyuncunun fiziksel varlığını, görüntüsünü ve karakterizasyonunu oluşturmasına yönelik tercih ettiği kostümlerin işlevselliğine bakıldığında; sosyo-ekonomik ve toplumsal statüsünü, duygusal ve psikolojik durumunu, mesleğini ve cinsel kimliğini cisimleştirmek adına önemli göstergeler oluşturduğu görülmektedir. Ayrıca ana karakter gruplarını ayırmaya yardım ederken, karakterler arasındaki ilişkileri sezdirmektedir. Kostüm tasarımında, estetik kaygılar ön plandayken aynı zamanda karakterin fiziksel ve psikolojik özelliklerini ortaya çıkartacak çağın sosyal algılarına hizmet etmektedir. “Sahnedeki karakterler bizim adımıza hareket eden, eylemde bulunan, kararlar alan vekâleten temsilcilerimizdir” (Ostermeier, 2016: 139) sözleriyle; çağın seyircisinin duygu yapısına yönelmeyi hedeflerken, kostüm tasarımı da bugünün jestlerine, bedensel işaretlerine ve devinimlerine olanak sağlayacak ve tutarlık gösterecek biçimde tasarlanmaktadır. Bunun yanı sıra sahne kostümleri, sahnelemenin biçimini ve duygu durumunu güçlendirebilecek diğer unsurlarla birlikte çalışmaktadır. Kostüm tasarımında tercih ettiği renk, doku, desen, silüet kompozisyonu metinle güçlü ilişkiler kurarken aynı zamanda uzamın mimarisi ve ışık tasarımıyla da oldukça ilintilidir. Sahne dekoruna bir renk katmanı veya denge ve simetri eklemektedir. Bu bağlamda kostüm tasarımı sahnelemenin genel düşüncesine, asal biçimine, tarihsel sürecine (geçtiği döneme) ve atmosferine dair önemli bir gösterge olarak ortaya çıkmaktadır.

2015 yılında prömiyeri gerçekleştiren *III. Richard* sahnelemesinde Ostermeier, seyirciye olayların günümüzde gerçekleşebileceğini sezdirecek biçimde metni yeniden yapılandırır ve zamansal açıdan çağdaş döneme uyarlar. Görsel açıdan da istenen

etkiyi yakalamak adına kostüm tasarımı, yirminci yüzyılın son çeyreğindeki herhangi bir zamanı çağrıştıracak şekilde tasarlanır. Ostermeier ve Florence von Gerkan kostüm tasarımına karar vermek için prova süresince, karakterlerin oyun dünyasının estetik çerçevesinde nasıl yaşadıklarını görerek ilerlerler. Kolektif bir hayal gücüyle işleyen bu süreçte ‘zamanın ruhunu (zeitgeist)’ yakalamayı esas aldıkları göze çarpmaktadır. Ayrıca Ostermeier, Shakespeare’in orijinal metninde yer alan karakter sayısını on dokuz oyun kişisine düşürmekle beraber, bu rolleri on kişi (ikisi sadece kukla oynatıcısı) arasında dağıtır. Tüm sanatsal, yaratıcı ve teknik ekibin bir araya geldiği, Alman tiyatrosunda bir gelenek olan resmi prova döneminin başlangıcını işaret eden ve 10 Kasım 2014’te gerçekleşen Konzeptionsprobe (Konsept Provası)’da: “kostüm tasarımcısı Florence von Gerkan, birden fazla rol oynayacak dört oyuncu için görsel fikirlerle bir ‘ruh hali duvarı’ üzerine çalışma gerçekleştirir” (Boenisch and Ostermeier, 2016: 206). Seyircinin karakterlerin yaşamlarıyla alakalı bağlantı kurması açısından, birden fazla karakteri oynayacak bir oyuncunun fiziksel varlığını, görüntüsünü ve ruh halini birbirinden ayıracak farklı kostümler tasarlarlar. 8 Aralık 2014’te gerçekleşen tasarım provasında, sahnelemenin genel kostüm tasarımı için: “Ostermeier ve Florence von Gerkan, farklı alternatif kostüm seçeneklerini denerken, kostümlerin çoğu için oldukça sade, neredeyse renksiz siyah beyaz bir renk şemasına karar verdiler ve bu durum, kostümün gölge benzeri bir plastisitesini vurgulamasının yanı sıra, uzamın mimari tasarımındaki kasvetli tonları ile uyum sağlamaktadır” (Boenisch and Ostermeier, 2016: 212). Erkek karakterler ve kuklalar (Galler Prensi, York Dükü ve Rivers) için palto ve smokin ya da takım elbise, kadın karakterler (Elizabeth ve Lady Anne) için ise Şekil 18’de görüldüğü üzere elbise ve pardösü tercihi yapılır. Prodüksiyonun açılış sahnesinde zevk ve eğlence düşkünü York soyluları, neşeli bir yaz partisi için seyircilerin arasından geçerek sahneye gelirler. Elllerinde puro ve şampanyalar bulunan ve üzerlerindeki gösterişli kostümleriyle (kürk, palto vb.) -arkalarından Gloucester Dükü Richard hariç- gücün, zenginliğin, şatafatın ve lüksün göstergesi olarak karşımıza çıkmaktadır. İlk sahenin kostüm tasarımı, York hanedanının sosyal ve toplumsal statüsünü ve duygu durumunu desteklemektedir. Ostermeier’in kostüm tasarımına yönelik diğer sahnelerdeki tercihleri, sahnelemenin genel atmosferini, asal biçimini ve tarihsel sürecini ortaya çıkartmaktadır. Anlatıya önemli ölçüde destek olan kostüm tasarımında, tercih edilen renk, doku, silüet ve desen estetik açıdan sahnelemenin görüntüsel yapılandırması için görsel kompozisyonunda denge sağlamaktadır. Ayrıca Pappelbaum’un sahne zeminini kaplayan kum ve kil

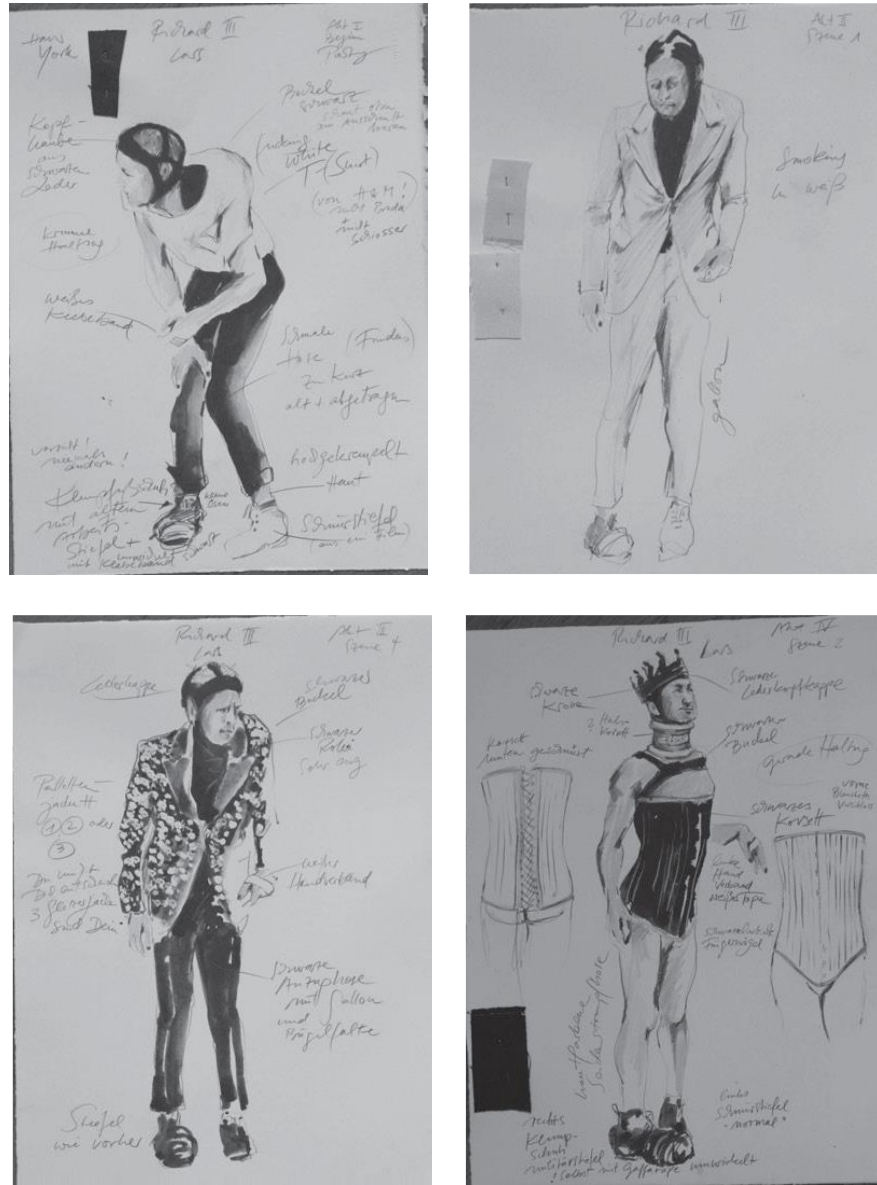
karışımından oluşan çamurlu arena tasarımı, oyuncular için mükemmel bir oyun sağlamaktadır. Zeminde bulunan çamur oyun boyunca oyuncuları kirletmektedir. Çürümüş bir dünyada çamurun kostümlerde yarattığı desen; ‘karakterler üzerindeki etkilerini gösteren kalıcı hatıralar’, ‘dökülen kan’, ‘içine düşülen çukur’ gibi birçok gösterge oluşturmaktadır.

Ayrıca aktrislerin sadece Lady Anne ve Elizabeth’i oynamasına karar veren Ostermeier, Margeret (Robert Beyer) ve York Düşesi (Thomas Bading) rolleri için erkek oyuncular tercih etmiştir. Bu tercihin sebebini şu sözlerle açıklamaktadır: “bu karakterleri erkek oyuncularla oynarsak, onlarda tuhaf bir durum ortaya çıkacaktır, bu da onların sahnede daha gerçekçi görünmesini sağlayacaktır” (Boenisch and Ostermeier, 2016: 200).



Şekil 18: Parti konuğu olarak Jenny König ve Lady Anne (üstte), Eva Meckbach’ın Elizabeth rolü için orijinal kostüm çizimleri © Florence von Gerkan.

Şekil 18’de görüldüğü üzere Ostermeier, Richard’ın, kontrapuntal olarak ‘kendi deformitesi’ üzerine yoğunlaşır. Motiflerin çoğu fiziksel deformasyonu ile bağlantılıdır. Bedenin eylem kapasitesini ve estetik görünüşünü belirleyen deformasyon, kostüm tasarımına oldukça etki etmektedir. Richard’ın bedenindeki norm farklılıkları, kusurları ve postürü üzerinden ‘ötekilik’ vurgusu yapılır ve diğer oyun kişilerinin kostüm tasarımından bağımsız bir şekilde hazırlanır. Kambur, topal, çarpık bedenli fiziksel görüntüsünü tanılamak adına, vücuduna siyah göğüs koşum takımı ve yastıktan oluşan kambur, kafasında özel bir başlık/kask ve diş telleri bulunmaktadır. Richard için kamburluğu ve kaskı çektiği acının, kaderinin ve kendini toplumdaki dışlanmış hissetmesinin bir göstergesidir.



Şekil 19: Richard’ın kostümleri için orijinal çizimler © Florence von Gerkan.

Ostermeier, Richard'ı sosyopatik rock yıldızı ve stand-up komedyeni ya da clown gibi seyirciye doğrudan hitap etmesini ve seyirciyle çok yakın bir ilişki içerisine girmesini arzular. Richard Gloucester'in kostüm tasarımı, estetik açıdan güçlü bir etki yaratmak adına dramatik yapının aşamalarındaki (serim, düğüm, çatışma, çözüm) kronolojik süreciyle oldukça paralellik göstermektedir. Bu bağlamda kostümler, oyun içerisinde karakterin gelişimi ve dönüşümüne dikkat edilerek tasarlanır. İlk sahnelerde tek askısı bulunan siyah kumaş pantolon, beyaz bir t-shirt ve yumru ayağına klasik bir palyaço ayakkabısı (sahneleme boyunca) giymektedir. Kafasında kask, dişlerinde tel, siyah göğüs koşum takımı ve yastıktan kamburu bulunan Richard'ın, sol el parmakları beyaz bir kumaşla sarılmış ve sağ elinde gri bir yüzük bulunmaktadır. York hanedanındaki üyelerin kostümlerinin yanında oldukça gösterişsizdir.

I. Perde II. Sahne'de VI. Henry'nin tabutunun önünde ağlayan, Lancaster Hanedanı Galler Prensi Edward Westminster'in dul karısı Lady Anne, siyah etek, siyah bluz, siyah süet topuklu çizme ve başını örten siyah şal giymektedir. Richard hem kocası hem de onun babasının katili olmasına rağmen becerikli dili ve parlak zekâsıyla Lady Anne'yi etkilemek için anadan doğma soyunarak, kılıcını göğsüne dayar ve kendisini öldürmesini ister. Ardından Lady Anne'yi baştan çıkartan Richard, onunla öpüşür ve parmağındaki yüzüğü onun takmasını ister. Florence von Gerkan bu sahnede Lady Anne için tasarlamış olduğu kostüm, karakterin ruh halini ve cenaze atmosferini desteklemektedir. Bu sahnede Richard'ın kostüm tasarımı ise Ostermeier'in, dramatik rejimin mimetik temsilinden uzaklaşmasına ve teatral durum ile dramatik durum arasında kurduğu köprüye hizmet etmektedir. Richard'ın soyunduğu sahnede, kamburun kostümün bir parçası olduğunu açıkça görünmesini *The Guardian*'da yaptığı röportajda: “Seyirciye bunun bir tiyatro performansı olduğunu söylemek istedik” (Ostermeier, 2016) sözleriyle açıklamaktadır. Ostermeier'in bu tercihi, mikrofon aracılığıyla seyircinin varlığını göz önünde bulunduran ve estetik mesafeyi direkt olarak ortadan kaldırılmasını desteklemektedir. Kamburun 'miş' gibi algılatılması, oyun alanında gerçekleşen aksiyonun 'sanki' durumu ortadan kaldırır ve seyircinin aksiyonla özdeşleşmesinin önüne geçer. Bu bağlamda Richard'ın seyircinin varlığıyla kurduğu ilişki, dramatik durumun arka plana itilmesine ve performatif durumun ortaya çıkmasına yol açar.

I. Perde II. Sahne'de Richard, siyah pantolon, siyah ceket, siyah t-shirt giymektedir. Kraliçe Elizabeth karşısına çıktığı için saygıdan öne iliklidir. Kraliçe ise

uzun beyaz etek, siyah bluz ve beyaz eldivenler giymektedir. Margeret'ı oynayan (Catesby ve First Murderer karakterlerini de oynamaktadır) aktör Robert Beyer, siyah kadın peruğu, uzun siyah etek ve kadın ceketi giymektedir. Margeret için tercih edilen kostüm tasarımı, kadın-erkek toplumsal cinsiyet rollerinin kırıldığı yer değiştirmeler için önemli bir örnektir.

Richard'ın, Kral Edward'ın karşısına çıktığı II. Perde I. Sahne'de beyaz ceket, beyaz pantolon ve siyah t-shirt giymektedir. Beyaz rengin tercih edilmesinin sebebi diğer karakterlere yansıtmak istediği duygu durumunu desteklemek içindir: Richard'ın sahnede bulunanlara barış çubuğu uzatması ve sevgisini sunmasıyla paralellik göstermektedir. Kral Edward ise kafasında siyah taç, siyah kürkten pelerin ve yakasında beyaz çizgileri olan parlak kumaşlı siyah bir röpteşambır giymektedir. Kostümü, sağladığı huzurun ve elde ettiği krallığın keyfini sürdürdüğünün göstergesidir. Kardeşi Clarence'nin ölümünden sonra ise tacını fırlatır ve toprak zeminle kendisine oyun kurmaktadır. Kostümüne bulaşan zemindeki toprak 'dökülen kan'ın göstergesine dönüşmektedir.

III. Perde I. Sahne'de Richard hala aynı kostümlerdedir. Kral Edward'ın ölümünün ardından taç giyme töreni için Prens Edward ve Küçük York Dükü porselen kukla olarak sahneye gelir. Diğer oyuncular tarafından oynatılan porselen kuklaların her ikisi de siyah ayakkabı, gri çorap, gri kısa kumaş pantolon, gri gömlek ve yelek giymektedir. III. Perde'nin sonunda Richard, dostu Buckingham ile beraber kral olma yolunda planlarını gerçekleştirmeye başlamasıyla, siyah parlak taşları olan ceket, siyah t-shirt ve pantolon giymektedir.



Şekil 20: Richard'ın tacı takmasıyla birlikte değişen sahne giysisi © Florence von Gerkan.

Richard'ın kostüm tasarımı, kral olma yolundaki planlarını gerçekleştirmeye başladıkça, deformasyonları örtülmeye ve postürünü düzeltmeye yönelik olduğu görülmektedir. Şekil 20'de görüldüğü üzere tahta çıkmasıyla beraber (masanın üzerine koyulmuş bir sandalye üzerine) taktığı tac, kafasındaki kaskı örterken, korse ve boyunluk ile deforme olmuş bedeninin postürünü düzeltmektedir. Kadın korsesi, siyah göğüs koşum takımı üzerindeki bir yastık olan kamburu, ortopedik ürün olan boyunluk, krallık tacı, slip don, dişlerindeki teller ve palyaço ayakkabılarıyla oluşan kostüm tasarımı ve yeni oluşan postürü, 'imajını' dönüştürmektedir. Özellikle IV. Perde III. Sahne'de yediği yoğurdu yüzüne sürmesiyle birlikte kendisine bir mask yaratır ve Richard sanki grotesk bir animasyon figürüne dönüşmektedir. Ostermeier yarattığı imaj ile Richard'ı dini, mitolojik ya da siyasi bir figürün dışına çıkartmaktadır. Richard'ı dönüştürdüğü varlık, duygusal ve fiziksel olarak deforme olmuş, güç kazanmak adına şiddet ve cinayete başvuran çağdaş ve popüler anti-kahramanlardan *The Dark Knight*'in Joker'i ya da *The Silence of the Lambs*'in Hannibal Lecter'ı andırmaktadır.

Ostermeier'in kostüm tasarımını bu denli işlevsel kullanarak farklı imajlar yarattığı bir diğer önemli oyunu 2008 yılında sahnelediği *Hamlet*'tir. Kostüm tasarımını üstlenen Nina Wetzel, *Hamlet* prodüksiyonunda sahnelemenin tarihsel

sürecine atıfta bulunarak yirminci yüzyılın son çeyreğinden sonraki herhangi bir zamana ait kostümler tasarlamıştır. *Hamlet* oyununun adaptasyon sürecinde, oyuncu kadrosu altı kişiye indirilirken: Hamlet karakterini Lars Eidinger, Claudius ve Geist karakterlerini Urs Jucker, Gertrud ve Ophelia karakterlerini Jenny König, Polonius ve Osrik karakterlerini Damir Avdic, Horatio ve Gündenstern karakterlerini Damir Avdic, Lartes ve Rosenkranz karakterlerini Franz Hartwig canlandırmaktadır. Sahnelemenin genelinde erkekler koyu renkli kostümler (takım elbise, palto, gömlek, papyon, kravat, gözlük vb.) taşımaktadır. Erkekler için tercih edilen kostüm tasarımındaki renk, doku, desen, silüet kompozisyonu; ilk olarak oyun içinde oyun sahnesinde, ikinci olarak ise V. Perde'de Hamlet'in mor renkli ve siyah palmiye ağaç desenleri bulunan gömleğiyle değişime uğramaktadır. Ayrıca Ostermeier, Hamlet'i şişman, göbekli ve terleyen bir karakter olarak yorumlamaktadır. Hamlet için, Jacques Lecoq'un insanlık trajedisine dair tüm unsurlarla dalga geçen 'bufon'larını andıran 'yapay' bir beden oluşturulmuştur. Sahnedeki insan ilişkilerinin sosyal boyutlarına bakıldığında Lecoq'un bufonları ile Hamlet arasında oldukça benzerlik taşıyan temel çizgiler bulunmaktadır: Alay edilemez görünen, yaşamın düzenine dair tüm değerleri, yüce duyguları ve inançları hedef alan umursamaz yapısı bulunmaktadır. Hamlet'in yapay bedeni, Claudius'un suçlu olduğunu ispatlamak için sergilediği oyun içinde oyun sahnesinde soyunduğunda görülmektedir. Kostümünün içinde, yapay olarak tasarlanmış sarkıtılmış göğüs ve göbek taşımaktadır. Ophelia ve Gertrude'u canlandıran Jenny König'in kostüm tasarımını eş değer bir kompozisyonda hazırladığı görülmektedir. İlk perdelere Ophelia için sade bir beyaz üst ve pantolon, Gertrude'u canlandırdığında ise aynı kostüme ek olarak, platin peruk, siyah güneş gözlük ve duvakla desteklenerek iki rol arasındaki ayrım sağlanmaktadır. III. Perde'den sonra ise Ophelia siyah üst ve pantolon, Gertrude'u canlandırdığında ise aynı kostüme ek olarak, platin peruk, saç bandı ve siyah güneş gözlüğü taşımaktadır. Diğer beş oyuncu Shakespeare'in diğer karakterlerini de canlandırırken, Hamlet rolündeki Lars Eidinger, bu üretimi bireysel bir gerçeklikte köklendiren istikrarlı bir bakış açısını somutlaştırmaktadır. Seyirci tarafından, birden fazla karakter çeşitlerini sahneye taşıyan erkek oyuncuların arasındaki ayrımı kodlamak için farklı kostümler ve aksesuarlar kullanılmaktadır. Somut toplumsal bağlamlara gönderme yapmaya direnen bu sahnelemede kostüm tasarımının temel işlevselliği, kişileştirmenin yapısını, karakterlerin duygu durumunu, sosyo-ekonomik koşullar ve sahnelemenin genel atmosferi ile rezonansa girecek şekilde tasarlandığı görülmektedir. Kostüm

tasarımında seçilen renkler, metnin evrenini oluşturan uzamın kasvetli mimari tasarımı ile bütünlüklü bir kompozisyon oluşturmaktadır. Sahneleme boyunca kostümler, dekor ve aksesuar renkleriyle uyum içindedir ve ışık tasarımının etkisiyle tüm unsurlar birbirine bağlanmaktadır.

Hamlet sahnelemesinde estetik geleneklere meydan okuyan Ostermeier, klasik dramatik tiyatro konvansiyonlarından ve İngiliz tiyatrosunun Shakespeare yaklaşımına özgü sklerotize edilmiş toplumsal gerçekçilik biçiminin yorgun temsil stratejilerine karşı çıkan radikal bir yaklaşım sergilemektedir. Teatral tekniklerin konuşlandırılmasıyla gerçekçi bir paradigmayı yeniden ortaya koymaktadır. Benjamin Fowler *Hamlet*'teki teatrallığı şu sözlerle dile getirmektedir: “İçsel teatrallik gerçekliği reddetmez” (Fowler, 2013: 745). Metindeki dramatik durum ile teatral ve performatif durum arasında kurduğu ilişki sayesinde birbirini işaret eden ve çok yönlü anlamların oluşmasını sağlayan gösterge dizgesi yaratmaktadır. Ostermeier'in bu yaklaşımı kostüm tasarımının işlevselliğini de oldukça etkilediği görülmektedir. Kadın-erkek toplumsal cinsiyet rollerinin kırıldığı yer değiştirmeler, kostüm değişikliklerinin bazılarının seyircilerin görüş alanı içinde gerçekleşmesi sonucu yaratılan yabancılaştırma efekti ve çıplaklık olgusunun kullanımı sonucu oluşturulan etki ile teatral durum desteklenmektedir.



Şekil 21: Hamlet karakterinin babasının ölümü hakkında hazırladığı oyundaki kostüm tasarımı © Nina Wetzel.

Hamlet'in tamamen yozlaşmış, çürümüş düzene karşı mücadele verdiği ve babasının cinayetini açıklığa kavuşturmak için hazırladığı oyun içinde oyun sahnesinde, kostüme yönelik tercihlerin işlevselliği ve yarattığı imajlar sahnelemenin dramatik durumunu (spielsituation) kırarak, teatral gerçekliğin yaratılmasına olanak sağlamaktadır. Hamlet bu sahneye annesi Gertrude'u canlandırmak için, platin peruk, saç bandı, siyah jartiyer, siyah çorap, kırmızı topuklu ayakkabı, siyah gözlüklerle çıkmaktadır. Ostermeier'in 'kan ve sperm' yorumunda; pantomim yoluyla Kral bir savaş sahnesi canlandırırken, Hamlet/Gertrude, kırmızı boyayı meme uçlarına döküp yapay bir şekilde oluşturduğu kan ile sahneye girmektedir. Pornografik eylemlerle birlikte, kocası rolündeki oyuncunun (Sebastian Schwartz) çılgınları eşliğinde onu streç filme sarmaktadır. "Kral'ın kulağına zehir akıtarak" (Shakespeare, 2007: 125) cinayet eylemini, bir kutu sütü streç filmin içine boşaltarak ve kanı temsil etmek için kırmızı boyayı streç filmin içinden Kral'ın vücuduna dökerek gerçekleştirmektedir. Hamlet/Gertrude, Sebastian Schwartz'ın neredeyse çıplak, obez Kral rolüyle seks simülasyonu gerçekleştirirken, teatral gerçeklikle sadomazoşist ve pornografik bir imaj yaratmaktadır. Kostüm tasarımıyla oluşan görsel simgeler aksiyonun anlam kazanmasında oldukça etkilidir. Estetik provokasyon ve şok etkisi yaratan imajlar, çok yönlü estetik algının oluşumunu sağlamaktadır. Kostüm tasarımının yaratmış olduğu görsel aksiyon, anne, baba ve üvey baba imajı, Hamlet'in içinde bulunduğu Oedipal durum olan üçgenler açmazına gönderme yapmaktadır: Hamlet (oğul)-Ölü Kral Hamlet (baba)-Gertrude (anne), Hamlet (oğul)-Kral Claudius (Üvey baba/amca)-Gertrude (anne) ve Gertrude (anne)-Ölü Kral Hamlet (baba)-Kral Claudius (üvey baba/amca). Bu doğrultuda kostümün yarattığı etki, Hamlet'in içinde bulunduğu duygu durumunu ve psikolojisini ortaya çıkartmak için önemli bir işlevsellik barındırmaktadır.

"Henrik Ibsen'in metinlerini, Ibsen'in amaçladığı gibi sahnelediğini savunan Ostermeier" (Carlson, 2009: 176), oyunları çağdaş Alman ortamına taşıdığı görülmektedir. 2012'de prömiyerini gerçekleştirdiği *An Enemy of the People* adlı oyunu, on dokuzuncu yüzyıl ortamının sınırlarının dışına çıkarırken Ibsen'in orijinalin metnine oldukça yakın kaldığını ifade etmektedir. Yer-zaman ilişkisi bağlamında metnin adaptasyonunda, Berlin Duvarı'nın yıkılış tarihi olan 1989'dan sonraki süreçte politik olarak sosyalleşen kuşağın merkezine yerleştirmektedir. 1968 kuşağının oldukça katı siyasi kategorileri içinde yetiştirilmemiş bu Milenyum kuşağının apolitik

yapısı göz önünde bulundurulur. Ayrıca 2008-2012 yılları arasındaki küresel finansal krizin (o dönemde mevcut kriz) içindeki toplumun duyarlılıkları üzerine inşa edilir. Oyunun günümüze aktarılması için dramaturg Florian Borchmeyer ile birlikte çalışmalara başlayan Ostermeier, gemi kaptanı Horster'i, Doktor Stockmann ve Katharina Stockmann'ın çocukları Petra, Eljif ve Morten'i oyundan çıkartmaya karar verirler. Oyunun karakter sayısını yedi kişiye düşürülmesinin yanı sıra geri kalan tüm karakterlerin yaşının düşürüldüğü görülmektedir. Oyunun tamamı çok daha genç, çağdaş ve otuzlu yaş kuşağı bağlamına kaydırılır. Dramaturji çalışmalarındaki en kritik düzenlemeden bir diğeri ise Doktor Stockmann'ın karısı Katharina Stockmann ile kızı Eljif'i tek bir karakterde birleştirilmesidir. Böylece orijinal metindeki Hovstad-Eljif ilişkisi, Hovstad-Katharina Stockmann olarak güncelleştirilir. Metin üzerindeki bu düzenlemeler kostüm tasarımının temel çıkış noktasını oluşturmaktadır. Bu bağlamda kostüm tasarımının en temel işlevselliği, bilinçli olarak seçilmiş olan oyun kişilerinin yaş, sosyal konumu, statüsü ve sahnelemenin dönemi hakkında kolaylıkla bilgi iletebilmesidir. Rol kişinin özgül gereksinimlerine göre hazırlanan kostümlerin biçemi ise 'gerçekçi' yaklaşımının izlerini taşımaktadır.

Çizelge 4: *An Enemy of the People* sahnelemesinde karakterlerin kostüm tasarımları ve değişimleri.

Karakterler	Kostüm Tasarımı
Doktor Thomas Stockmann	<ul style="list-style-type: none"> Koyu kahverengi deri ceket, gri süveter, kahverengi-beyaz kareli gömlek, açık kahverengi keten pantolon, koyu sarı spor ayakkabı
Katharina Stockmann	<ul style="list-style-type: none"> Yeşil hırka, desenli çizgileri olan t-shirt, deri parlak tayt, kırmızı ayakkabı <p><u>III. Perde</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Kahverengi mont, krem kazak
Peter Stockmann	<ul style="list-style-type: none"> Lacivert takım elbise, beyaz gömlek, açık mavi kravat, siyah ayakkabı. <p><u>IV. Perde</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Gri takım elbise, beyaz gömlek, gri kravat
Hovstad	<ul style="list-style-type: none"> Siyah deri ceket, mavi gömlek, gri jeans, gri spor ayakkabı (New Balance) <p><u>IV. Perde</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Mavi kareli gömlek
Aslaksen	<ul style="list-style-type: none"> Siyah ceket, koyu mavi jeans, açık mavi gömlek, bordo kravat, gözlük, bordo ayakkabı <p><u>V. Perde</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Krem trençkot
Billing	<ul style="list-style-type: none"> Sarı skinny jeans, siyah-beyaz kareli oduncu gömleği, beyaz t-shirt, spor ayakkabı, siyah çerçeveleri olan hipster gözlük, kulaklık <p><u>IV. Perde</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Siyah deri mont, baskılı siyah t-shirt
Morten Kill	<ul style="list-style-type: none"> Bej rengi takım elbise, gri gömlek, koyu yeşil Barbour mont, kahverengi ayakkabı

Çizelge 4’te görüldüğü üzere, kostüm tasarımında tercih edilen renk, biçem, siluet, doku ve stil gibi temel tasarım ilkeleri doğrultusunda karakterlerin; bireysel kimlik, yaş, statü ve aralarındaki bağ bakımından gruplara bölündüğü görülmektedir. Dolayısıyla tasarımda izlenilen yöntem ve tercihler seyircinin “en belirgin karşıtlıklar içerisinde yolunu bulmaya, bir giysiyi ötekilerle karşılaştırarak okumaya, bir bağlantı

ya da kopukluk etkisi yaratan kurallar dizgesini yakalamaya” (Pavis, 2000: 209) çalışmasına olanak sağlamaktadır. Wetzel’in sahneleme süresince yarattığı belli bir moda dizgesi, seyircilerin rol kişilerini saptaması açısından, grupları bütünler halinde tanınması yönünde olduğu görülmektedir. Thomas Stockmann, Katharina Stockmann ve Hovstad’ın giysilerinde, rahat ve renkli ‘casual (günlük)’ giyim tarzı hâkimdir. Renk şeması ve stil açısından, karakterlerin yaş olarak aynı grupta olduğunun göstergesini oluşturmaktadır. Bu bağlamda kostüm tasarımı, Thomas Stockmann-Katharina Stockmann-Hovstad arasında kurulmuş duygusal ilişki ağının oluşumuna hizmet etmektedir. Stockmann’ların kostüm tasarımı, bebekleri olduğu andan itibaren orta sınıf konuma yerleşen 30’lu yaşlardaki bir çifti yansıtmaktadır. Katharina Stockmann rolünü canlandıran Eva Meckbach’nın: “arkadaşları ile birlikte müzik yapmaktan zevk alan günümüz Berlin’inden genç, havalı ve kozmopolit bir çift” (Meckbach, 2016: 88) olarak nitelendirdiği sözleri ile tercih edilen giysiler paralellik göstermektedir.



Şekil 22: *An Enemy of the People* sahnelemesinde karakterlerin sahne giysileri ©

Nina Wietzel.

Billing için tercih edilmiş olan canlı renkler, baskılı t-shirt, kulaklık, hipster gözlük vb. ile ‘free casual’ giyim tarzı ise onun 20’li yaş grubunda yer aldığının göstergesini oluşturmaktadır. Billing’in kostüm tasarımı ile punk müzik dinlemesinin bütünleşmesi ‘özgürlükçü genç’ tanımlamasına yardımcı olurken, oyun alanındaki

beat box ve gitar performansı diğer karakterlerin enerjisinden kendisini ayırmasına olanak sağlamaktadır. Peter Stockmann, Aslaksen ve Morten Kill için tercih edilen zengin takım elbiseler, sosyal statü açısından onları diğer karakterlerden ayırmaktadır. Peter Stockmann ve Morten Kill'in gerek renk şeması gerekse takım elbiselerinin klasik tarzda olması, bir önceki nesle ait olduklarını göstermektedir. Ayrıca sahneleme boyunca oyuncunun taşıdığı giysiler, gösterimin temel trinomuyla-uzam-zaman-eylem- birleşerek, diğer anlatım araçlarının (dekor, ışık, aksesuar) bütünlüğü içerisinde çeşitli anlamlar üretmektedir. IV. Perde'de Thomas Stockmann'ın, belki de son on yılın en radikal politik manifestolarından biri olan '*The Coming Insurrection*' (*Yaklaşan İsyen*) metnine dayanan konuşmasında, seyir uzamı içerisinde bulunan Hovstad ve Billing'in su tabancaları ve boya bombalarıyla saldırmaktadır. Stockmann maruz kaldığı bu durumla beraber oyunun son sahnesine kadar ıslak ve boya içerisindeki giysileriyle oynamaya devam etmektedir. Ostermeier, bu saldırgan etkileşim anından sonra Stockmann'ın perişan görünümüyle, dışlanmanın ve yıkımın göstergesini yaratmaya çalışmıştır.

Ostermeier'in kostüm tasarımına yönelik izlediği bir başka strateji intervestimentalite (giysilerarasılık) yöntemidir. Ostermeier'in, geçmiş ya da yaşadığı çağlara ait ve kültürel bağlamda yüklü giysilerin tasarımlarında anıştırma, alıntı, pastiş, parodi, alaycı dönüştürüm yöntemleri kullandığı görülmektedir. En önemli örneklerden biri, *Nora* sahnelemesinde karşımıza çıkmaktadır. Nora'nın Torvald ile tek iletişim yolunun vücudu olduğunu ve bu yüzden çok seksi bir kadın olmaya çalıştığını ileri süren Ostermeier, Nora için: "medyadan aldığımız ve bize her zaman nasıl yaşadığımıza dair farklı fikirler sunan görüntülerden ve resimlerden (Rigola and Ostermeier, 2006: 237) yararlandığını ifade etmektedir. Ibsen'in önerdiği İtalya'nın geleneksel kıyafeti olan tarantella kostümü (Napolili balıkçı kız) yerine, cinsellikle şiddeti birleştiren ve erkek fantezisinin bir yansımasını yaratacak bir imajdan yararlanır. Bunun için Tomb Raider video oyunları, çizgi romanları ve film serisi karakterlerinden Lara Croft'un kostümünün bir kopyası tasarlanır. Nora'nın vücudunun, sahte morluklar ve kesiklerle dolu olduğu görülmektedir. Torvald Helmer ise tıpkı Lara Croft'un video oyunlarında savaştığı karakterler gibi giyinmektedir. Torvald, takım elbise, dev lastik kulaklar, maske ve onu gerçekten bir canavar gibi gösteren kırmızı bir peruk takmaktadır. Nora'nın seksi pantolon ve yelek kılıfında iki tabanca ile cinselleştirilmiş kadınlara ilişkin arketipsel erkek fantezisiyle dans

ederken, Torvald onun ıslanmış vücuduna dokunarak sütyeninden göğsünü okşamaktadır. Ostermeier, Nora'ya sanal bir karaktere ait kostüm giydirmenin sebebini; “Torvald'ın bebek gibi, oyuncak bebek gibi bir eş istediğini” (Rigola and Ostermeier, 2006: 236) söyleyerek açıklamaktadır. Ancak Nora'nın savaşçı bir karakter olan Lara Croft'un kostümünü giymesi, Torvald'ı bir kanunsuz gibi soğukkanlılıkla öldürmesine ve şiddet göstermesine bir anlamda meşruiyet kazandırmaktadır. Nora'nın kocasını öldürmesi neredeyse ideolojiktir: özgürlük ve kendini ifade etme duygusuna ulaşmak için son bir şans olarak gözükmektedir. Bu doğrultuda Lara Croft gibi herkes tarafından bilinen kadın kahraman kostümü giymek, bir başkaldırının habercisidir. Nora karakteri her sahnelendiği dönemde kadınların kurtuluş mücadelesi ile eş anlamlı hale gelmiştir ve Ostermeier; toplumun ataerkil yasalarına boyun eğmeyen, çağdaş ve özgür bir iradeye ulaşmak isteyen Nora'sı için böyle bir kostüm tercih ettiğini söylemek mümkündür. Bu bağlamda yenilmez bir savaşçı yaratmak için Lara Croft imajını oluşturan kostüm, giysilerarasılık perspektifinde pastiş yöntemine dayandığını söylemek mümkündür. Ostermeier, sanal karakter olan Lara Croft'ün kostümünün biçimini ve biçimini taklit ederek, referans alınan kostümle ikili ilişkiler yaratmaktadır. Giysilerarasılık yöntemini kullanılarak, Nora'nın karakterizasyonuna derinlik katılmakta, sahne eylemini güçlendirilmekte, fiziksel ve psikolojik durumu vurgulanmaktadır.



Şekil 23: Lara Croft'un kostümü (solda) ve Anne Tismer'in oynadığı Nora karakterinin kostümü (sağda) © Almut Eppinger.

Alıntı yöntemi kullanılarak giysilerarasılık ilişkilerin yaratıldığı bir diğer örnek ise *Othello* oyunundaki karakterlerin kostümlerinde karşımıza çıkmaktadır. Kubilay Aktulum'un *Metinlerarasılık/Göstergelerarasılık* kitabında ifade ettiği üzere “alıntı

doğası gereği önceki ya da çağdaş bir yapıttan bir kesitin, parçanın yeni bir yapıtta neredeyse tıpatıp aktarılması işlemini zorunlu kılar” (Aktulum, 2011: 51). Aktulum’un sözlerinden yola çıkarak *Othello* sahnelemesindeki denizci kostümlerinin tasarımına bakıldığında, çağdaş deniz kuvvetleri üniformasıyla belirgin birçok ortak özellik ve benzerlik göze çarpmaktadır. Kostüm tasarımının görsel kompozisyonu için biçim, biçem, stil, silüet, renk, desen, çizgi gibi temel öğeler kullanılarak çağdaş deniz kuvvetleri üniformalarından alıntılama gerçekleştirilmiştir. Seyirci sahneleme boyunca aşına olduğu ve sahne uzamında gördüğü iki giysi arasında ilişki kurmaktadır. Bu ilişki, seyircinin gerçek hayattaki deneyimini estetik deneyime çevirmesine yol açmaktadır. Seyirci, iki farklı gösterge dizgesi (kaynak giysi ve oyun kişilerinin giysisi) arasındaki alışveriş işlemini saptayarak; sahnelemenin tarihsel sürecine, oyun kişisinin kimliği, sosyal statüsü ve mesleğine ilişkin çeşitli bilgiler edinmektedir. Ostermeier birçok sahnelemesinde (giysilerarasılık yöntemlerinden) açık ve gizli alıntı yöntemini kullanarak, estetikleştirilmiş varlık alanını hem tüketim nesnesi hem de üretim nesnesi konumuna getirmektedir. Dolayısıyla seyirci, anlamı inşa eden aktif bir üretici işlevselliğindedir. Ostermeier’in giysilerarasılıkta kullandığı bir diğer örnek ise *La Nuit Des Rois Ou Tout Ce Que Vous Voulez* sahnelemesidir. Tasarımcı Nina Wietzel’in hayvan kostümleri, kürkleri ve desenlerinden oluşan tercihleri göze çarpmaktadır. Witzel, Shakespeare’in metnindeki giysi imalarının çoğunu ironik bir şekilde yeniden kullanarak yorumlamaktadır. Kostümlerin çoğunda, leopar, tilki ve inek derisine ait desenlerden oluşan kumaşlar ve kürkler kullanılmaktadır. Hayvanlardan ilham alınarak yapılan kostümlerin maddiliği, oyun kişilerinin sosyal statüsüne gönderme yapmakla beraber; sahnelemedeki komedi malzemesini ve bedenlerin hem arzu edilir tensel şehvetini (Olivia ve Cesario’nun kostümleri) hem de rahatsız edici yönünü (Toby ve Andrew’in kostümleri) ortaya çıkartmaktadır. Sahneleme boyunca tekrar tekrar ortaya çıkan tamamen maymun gibi giyinmiş iki oyuncu bulunmaktadır. Bu oyuncular, gerçek bir maymun gibi homurdanmakta, oturmakta ve bazen durup kumda yiyecek aramak için çömelmektedir (Stanley Kubrick’in *2001: A Space Odyssey* filmini hatırlatmaktadır). Ayrıca sahne uzamından seyir uzamının sonuna kadar uzanan podyum, sahnelemedeki giyim ve modanın merkezliliğine bir bakış sunmaktadır. Wietzel’in kostüm tasarımındaki bu tercihlerinde, gönderge durumundaki giysilerin temasını parodi yöntemini kullanarak alaycı bir hale getirerek yeniden yorumladığı görülmektedir. Örneğin, “kostümleri tasarlamadan önce topladığı görsel kaynaklar arasında, Alonso Snchez Coell’in Prens

Don Carlos'un (1555-1559) portresi [...] kürk kullanımının neyi yeniden yaratmayı amaçladığının görsel bir örneğini oluşturur. Bu aynı zamanda Malvolio'nun kılık değiştirmesinde kullanılan kostümün ilham kaynağıdır'' (Dulac, 2020: 685). Witzel'in sahneleme için tasarladığı kostümler ile gönderge durumuna getirilen giysiler (ya da hayvanlar) arasında mizahi bir biçimde dönüştürüm yapılması, çeşitli anlamsal ilişkiler kurulmasını sağlamaktadır.

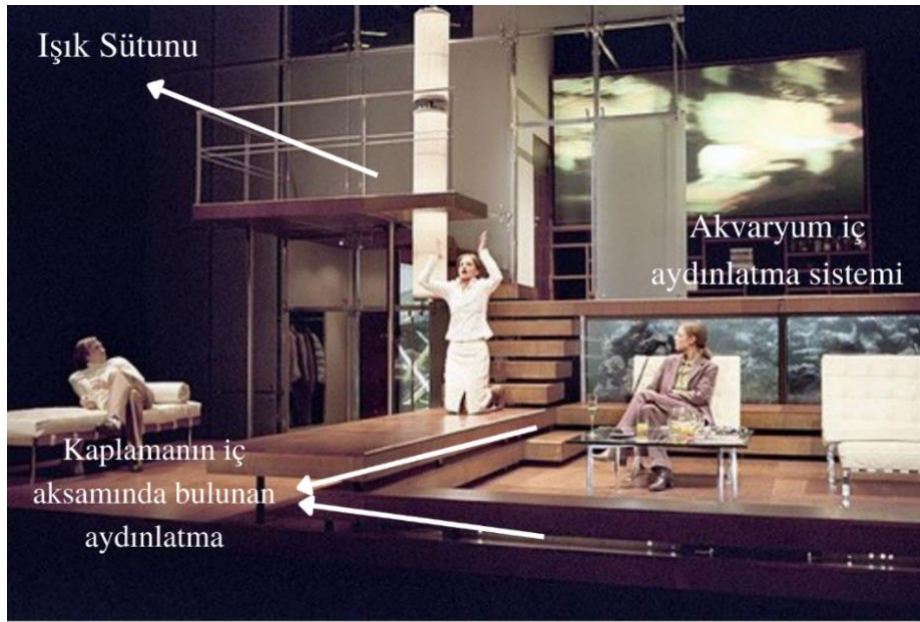
''Kurmaca bir kişiliği çağrıştırmak için gerçek bir beden tarafından taşınan'' (Pavis, 2000: 210) kostüm, sahneye taşınan karaktere dair önemli bir gösterge dizgesi oluşturmaktadır. Estetik açıdan seyircinin görsel algısına hitap eden kostüm tasarımları, sahnelemenin hem estetik kaygısı hem de seyircinin estetik algısı için birincil önem taşıyan unsurlarındandır. Görüldüğü üzere Ostermeier ve iş birliği içinde olduğu tasarımcılar, sahnelemenin temel trinomu (uzam-zaman-eylem) ile kostüm tasarımı arasında estetik bir denge kurmaktadır. Aynı zamanda kostüm tasarımları Barthes'in vurguladığı entelektüel ve bilişsel işlevselliğini ön planda tutmaktadır. ''Kesin giysi (vestimentary) koduna dayanan ve güçlü anlamsal değeri olan, sadece görülmek için değil, aynı zamanda okunmak için de fikirleri, bilgiyi veya duyguları iletmek için seçilen argümanlardır'' (Barthes, 1972: 46-47). Bu bağlamda kostümler estetikleştirilmiş varlık alanında duyulur bilginin inşasında önemli rol oynamaktadır. Hem sahneleme evreninin geneline hem de oyun kişinin karakterizasyonuna yönelik güçlü bir anlam dizgesi oluşturmaktadır.

4. Görsel Gösterge Sistemi Olarak Işık Tasarımı

Thomas Ostermeier'in sahnelemelerinde ışık tasarımına yönelik yaklaşımına estetik yönden bakıldığında, estetikleştirilmiş varlık alanının oluşumunda ışığın fiziksel özellikleri ve insanlar üzerindeki psikolojik etkisi göz önünde bulundurularak, sahne uzamında mevcudiyet kazanan tüm unsurları birbirine bağlayan ve dengeleyen önemli bir teatral araç olarak göze çarpmaktadır. Seyircinin görsel algılama yetisine yön veren sahne uzamındaki ışık düzeni, kompozisyon, yoğunluk, dağılım, ritim, form ve renk gibi tasarım ilkelerini ön planda tutarak metnin ruhunu, sahnelemenin asal biçimini ve genel düşüncesini yansıtmaktadır. Ostermeier için sahne uzamında anahtar bir konuma sahip olan ışık; oyunun aksiyonunu görünür kılar, duygu durumu ve atmosfer yaratır, uzamı tanımlar ve uzamdaki imgenin seyirci tarafından algılanışını ayarlamaya ve vurgulamaya yönelik stratejilerin oluşumu sağlamaktadır. Bu bölümde

Ostermeier'in sahnelemelerinde ışık tasarımına yönelik tercih edilen stratejilerin izleri sürülerek, sahnelemenin estetik düşüncesine ve seyircinin estetik algılamasına etkisi ve işlevselliği analiz edilecektir.

Erich Scheider *Nora*'da, tüm sahne sistemi için birbirini takip eden ve sahneleme boyunca birleşen üç aydınlatma biçimi karşımıza çıkmaktadır. İlk olarak, uzamın mimari gerçekçiliğinin etkisini arttırmak adına uzam, günün çeşitli saatlerine göre (akşamları daha koyu olacak şekilde) sadece yoğunluğu değişen beyaz bir ışıkla aydınlatılmaktadır. Dolaysız genel aydınlatma sistemi için parter bölümü aydınlatma düzeninde bulunan, tavan ve yan duvarlardaki aydınlatma aygıtlarından ve sahne bölümünün üzerindeki projektörlerden yararlanılmaktadır. Bunun yanı sıra uzamın mimarisine entegre edilmiş olan yardımcı aydınlatmalar ile Helmerların dairesinin gerçekçiliği pekiştirilmektedir: Şekil 24'te görüldüğü üzere uzamın mimarisinin bir parçası olarak kullanılan sütun, akvaryum ve oturma odasını çevreleyen kaplamanın iç aksamında bulunan aydınlatmalar kullanılmaktadır.



Şekil 24: *Nora / A Doll's House* sahnelemesinde ışık tasarımı (Schaubühne 2002) ©

Erich Scheider.

İkinci tür aydınlatma biçimini ise atmosferi dramatize etmek için gerçekçiliğin etkisini kırmaya yönelik gerçekleştirilen tasarım oluşturmaktadır. Genellikle uzamdaki aksiyonun ritminde bir kırılma olduğunda ya da platformla beraber tüm mimari yapının dönmeye başlamasıyla birlikte kullanılmaktadır. Bu anlarda tüm sahne

renkli ışıklar ile aydınlatılmaktadır. Kırmızı ışık sadece II. Perde’de, Nora’nın kılık değiştirmek için kostümleri denerken sahne uzamını loş bir şekilde aydınlatmaktadır. En sık kullanılan renkli ışık ise mavidir. Örneğin Nora çocuklarıyla oynarken veya müziğe eşlik ettiği anlarda, ışığın yarattığı ambiyansa (flaş efekti de verilmektedir) kendini kaptırmaktadır. Doktor Rank’in koltuktaki ürkütücü şakasında, Krogstad ve Nora arasında geçen tartışmada, Nora’nın Noel partisi için Lara Croft kostümü giyerek gerçekleştirdiği cinsellik ve şiddetin birleştiği dans sahnesinde yine sahne uzamı mavi ışıkla aydınlatılmaktadır. Çiftin akşam eve dönüşünden Torvald’ın cinayetine kadar geçen sürede mavi ışık tekrardan uzamın hâkimidir. Ayrıca uzamın mimari tasarımında da belirtilen asma katın arka duvarında yer alan bir şehrin gece görüşü gibi, bulanık büyük tuval belli zamanlarda sönmektedir (bkz. Şekil 24). Bu fonun yansıttığı görüntü, asma kata bir rüya görünümü hatta psikedelik (halüsinojenik etki) veya korkutucu bir boyut kazandırmaktadır.

Üçüncü ve diğerlerinden ayrılan aydınlatma ise sahnelemenin son görüntüsünü oluşturmak için tercih edilmekte ve resimsel, gerçekçi bir gece görünüşü (sokak vb. dış cephe) önermektedir. Kapısının önünde oturan Nora, duvarı ayıran avlunun tepesine yerleştirilmiş bir spot ışığı tarafından aydınlatılmaktadır. Işık ve gölgeden oluşan çok net iki alan içinde Nora, sanki bir sokak lambasının etkisinin altındaymış gibi (Edward Hopper’ın bir tablosunu çağrıştıran) öylece dona kalmaktadır.

Işık tasarımı Michael Gööck tarafından tasarlanan *The Master Builder (Baumeister Solness)* sahnelemesinde, aydınlatmayı benzer şekilde üç başlıkta tanımlamak mümkündür. *Nora*’da olduğu üzere, burada da uzamın mimarisine entegre edilmiş farklı ışık kaynakları (masa lambaları, duvarlara monte edilmiş çok sayıda neon tüp), harici spot ışıklardan oluşan geleneksel tiyatro aydınlatması ve son olarak neredeyse tüm sahne uzamını çevreleyen cyclorama/siklorama (sahneyi kısmen çevreleyen, apsisin arkasına yerleştirilmiş, yarı saydam plastikten veya ince kumaştan yapılan, genellikle içbükey olan büyük perde veya duvar) alanından üretilen aydınlatma bulunmaktadır. Özellikle sahnelemenin tüm atmosferini belirleyen son unsurdur, çünkü performans sırasında farklı ortam/ruh hali renkleriyle ışıklandırılmaktadır. Çoğunlukla mavi, sakın ve yatıştırıcı, oyunun dramatik anlarında gri-yeşil renkler ise tehditkâr ve rahatsız edici işlevselliğinde etki yaratmaktadır. Gerçekçi estetiğin vurgulanması adına, cyclorama tarafından üretilen ışığın yoğunluğu, belirli bir sahnenin gerçekleştiği günün saatine bağlı olarak değişmektedir.

Örneğin ikinci perdenin başında, şafağı çağrıştırmak açısından birçok pembe ışıktan faydalanılmaktadır (dramatik aksiyon sabahın erken saatlerinde gerçekleşmektedir). Spot ışıklarına gelince, sahne uzamı eşit bir şekilde beyaz ışıkla aydınlatılmaktadır. Spot ışıkları, sahne uzamının üzerine inşa edilen daire şeklindeki platform dönmeye başladığında sönmekte ve sadece uzamın dekorasyonuna entegre edilmiş (dekorun ayrılmaz parçası olan) neon ışıklar açık bırakılmaktadır.



Şekil 25: *The Master Builder* sahnelemesinde ışık tasarımı (Burgtheater 2004) © Michael Göock.

Sahnelemenin sonunda Hilde'nin Solness'in tırmanışını anlattığı sahnede: tüm ışıklar kararır ve Hilde'nin üzerine sadece duş spotundan verilen ışık düşer. Böylece Hilde, bu sahnede vurgulanmakta ve seyircinin odak merkezine yerleştirilmektedir. İnşaatçının düştüğü anda seyircilerin gözlerini kamaştırarak, çok güçlü bir arka ışık aniden ve şiddetli bir şekilde uzamı aydınlatmaktadır. Sahnelemenin sonunda, platform döndüğünde ve Solness kâbustan uyandığında, tamamen farklı bir ışık onu aydınlatmaktadır: sarı ve sıcak tonlar hâkimiyet kazanmaktadır. Bu bağlamda seyirci, aydınlatmanın işlevselliği sayesinde, neredeyse tüm performansı oluşturan bu muazzam rüya sekansının soğuk ve gerçek dışı doğasının farkına varmaktadır.

Hedda Gabler sahnelemesinde, *Nora* ve *The Master Builder*'in aksine iç mekânda ve uzamın mimarisine entegre edilmiş ışık kaynağı olarak hiçbir aksesuar kullanılmamaktadır. Tüm aydınlatma sahne üzerindeki ışık köprüsünde ve sahne arkasına yerleştirilen spotlar tarafından sağlanmaktadır. Aydınlatma sahneleme

boyunca oldukça nötr ve gerçekçi şekilde tercih edilmiştir. Sahneleme esnasında zaman zaman yoğunluğu arttırılmakta ve azaltılmaktadır. Genel ışığın yoğunluğu azaldığı anlarda uzamın aydınlatması, loş bir ortam olacak şekilde mor veya mavi tonlarla desteklenmektedir. Birden fazla oyun alanını içinde barındıran sahne uzamında, aksiyonun geçtiği alanlar daha yoğun aydınlatılmaktadır. Örneğin I. Perde'de Jullian Tesman'ın balayından dönen Jorgen Tesman ve Hedda'yı ziyarete geldiği sahnede, beton bölmenin arkasında bulunan alan tamamen karanlıkken oturma odası aydınlıktır. Cam bölmelerdeki yağmur efektiyle birlikte veranda alanının ışık yoğunluğu oldukça düşürülmektedir. Sahneleme boyunca günün zamanına ve hava durumuna göre verandanın ışık yoğunluğu değişmektedir. Dolayısıyla ışıklamadaki bu ritim (ışık hareketleri ve geçişleri), seyircinin aksiyonu takip etmesini biçimlendirmekte, sahnelemenin atmosferine ve duygu durumuna hizmet etmektedir.

Sahne uzamının döner platformun hareketiyle beraber dönemeye başladığı anda (özellikle perde geçişlerinde), görsel manzaranın tamamını kaplayan video sekansları yansıtıldığında sahne tamamen karartılmaktadır. Seyircinin tüm konsantrasyonunun projeksiyonla yansıtılan video sekansları üzerinde toplanması sağlanmaktadır. Bu geçişlerin ardından sahne uzamı ışık yoğunluğu oldukça düşük bir şekilde aydınlatılmaktadır. Işık düzeyindeki bu karşıtlık (videolardan sonra yoğunluğun azaltılması) seyircinin algısını etkilemekte ve seyirci nereye bakması gerektiği konusunda yönlendirmektedir. Örneğin, I. Perde'nin bitiminin ardından uzamın tamamını kaplayan, hareket halindeki arabadan çekilmiş bir caddenin video görüntüsü yansıtılmaktadır. Platformun dönüşü devam ederken elindeki silah ile beton bölmenin arkasından gözükken Hedda, yoğunluğu oldukça düşük bir ışıkla aydınlatılmaktadır. Işığın parlaklığı ve dağılımı, seyircinin gözlerinin uzamdaki görsel dünyaya tekrar uyum sağlaması ve algı noktasını Hedda'ya çevirmesi açısından titizlikle seçildiği görülmektedir. Sahneleme boyunca ışığın yoğunluğu ve dağılımı, sürekli olarak tekrar tekrar yeniden kurulmaktadır.

Sahnelemenin görsel ve estetik kimliğini ortaya çıkartmak için aydınlatmanın iki önemli işlevselliği dikkat çekmektedir: yansımalar ve gölgeler yaratmak. Uzamın mimari tasarımında belirtildiği üzere, zemindeki parlak fayansların ve tavanda asılı olan aynanın ışık huzmelerini yansıtması sınırsız ışın açısını ortaya çıkartır ve beraberinde biçimlendirilmiş gölgeler uzamda süreklilik gösteren görüntü çokluğu yaratmaktadır. Örneğin L koltuğun ve oyuncuların zemindeki ve oturma odasında

bulunan nesnelere ve uzamda hareket eden oyuncuların cam bölmelerdeki yansımaları, aydınlatma modellemesi belirlemektedir. Aydınlatmanın ikinci önemli işlevselliği, her biri cam bölmelerin üzerinde bir köşeye betonun karşı cephesine gelecek şekilde yerleştirilmiş iki projektör tarafından yaratılmaktadır. Tercih edilen bu aydınlatma yöntemiyle, oturma odasında veya verandada aksiyon halindeki karakterlerin genişlemiş gölgelerini beton duvara yansıtmayı mümkün kılmaktadır. Duvarda oluşturulan bu gölge oyunları, eve hayaletlerin musallat olduğu hissine katkıda bulunan dramatik bir etki yaratmaktadır. Örneğin Lövberg'un ölümüne neden olan tabancanın Hedda'ya ait olduğunu ve kaybolan bilgisayarın Hedda tarafından incelendiğini bilen Brack'in, Hedda'ya istediklerini yaptırmak için tehdit ettiği sahnede; L koltuğa uzanmış bir şekilde oturur ve Hedda onun başucuna gelir ve Hedda'nın elini öpmeye başlayacağı anda, beton duvarda şekil 26'da gölge oyunu oluşmaktadır. Sahneleme boyunca süreklilik arz eden gölgeler ve yansımalar, evin mevcudiyetine farklı bir anlam kazandırmaktadır: ev karakterlerin yaşam izlerini taşımaktadır. Ayrıca ayna, cam bölme, zemindeki fayanslar ve ışıklandırma ile oluşturan gölgeler ve yansımalar ile uzamda yaratılan çoklu görüntüler, estetik düzeyde seyircinin algısını çok yönlülük yaratmakta ve sahnelemenin estetik değerini güçlendirmektedir.



Şekil 26: L koltukta oturan Brack'ın Hedda'yı tehdit etmesi ile birlikte yakınlaşmaya çalıştığı sahnenin beton duvarda oluşturduğu gölge yansıması (Schaubühne 2005) ©

Erich Schneider.

Işık tasarımının sahnelemenin estetik düşüncesinde aktif bir rol oynadığı ve Erich Schneider imzalı bir başka prodüksiyon *Hamlet* sahnelemesidir. Işık kompozisyonu, açıları, seviyesi ve modellemesi açısından diğer sahnelemelerden kendini ayıran oldukça fazla özellik barındırmaktadır. Sahnelemede tek tür aydınlatma biçimi kullanılmaktadır. Sahneleme boyunca ışık, uzamın mimarisinde farklı noktalara entegre edilmiş aydınlatma armatürleri tarafından sağlanmaktadır. Mekanik hareket teknolojisine sahip olan uzamın mimarisindeki metal truss sistemi aynı zamanda ışık köprüsü olarak kullanılmakta ve on dokuz adet ışık kaynağı taşımaktadır. Fare kapanını andıran mimarinin parçası olan metal truss sistemi, uzamın fon kısmına konumlandığında ters ışıklama işlevselliğindedir. Uzamsal derinlik ve güçlü bir atmosfer yaratan bu yöntemde ışık kaynağı, uzamdaki nesnenin ya da oyuncuların arkasında olduğu için çeşitli gölgelerin seyirciye doğru düşmesini sağlamaktadır. Örneğin sahnelemenin başında Kral Hamlet için düzenlenen cenaze ritüelinde ters ışıklama yöntemi ile tabuta yönelen spotlar benzersiz klostrifobik ve kaotik bir atmosfer yaratmaktadır. Yapay yağmur olarak bir sulama hortumunun kullandığı bu açılış sahnesinde ışık, atmosferi tamamlamakta ve bir tür pus yaratarak etkileyici bir görsel manzara oluşturmaktadır. Tüm oyuncuların gölgeleri mezarlık işlevindeki toprak zemine yansımaktadır. Metal truss sistemi, yemek masası ile beraber uzamın merkezine geldiğinde ise toprak zeminde yine ters ışık etkisi yaratırken masanın üzerini ve çevresini, tepeden ve doğrudan gelecek şekilde aydınlatmaktadır. Bu bağlamda seyirciye masa üzerindeki nesnelerin ve materyallerin fiziksel özelliklerini göstermekte ve vurgulamaktadır. Metal truss sisteme entegre edilen ışık köprüsü, sahnelemenin kendine özgü niteliklerini biçimleyen detayların belirlenmesinde ve özel sahnelerde spesifik ışık taleplerini karşılamaktadır. “Motive edici ışıklama” (Benedetto, 2012: 148) olarak nitelendirilen böyle bir yöntemle karakterin ve sahnelemenin ruh haline ya da duygu durumuna ve atmosferine göndermelerde bulunmaktadır. Ayrıca sahneleme boyunca ışığın yoğunluğu oldukça düşüktür ve bu sayede talep edilen klostrifobik ortam sağlanmaktadır.



Şekil 27: Kral Hamlet için hazırlanılan cenaze ritüelinde, metal truss sisteminde bulunan spot ışıkların ters ışıklama yöntemi ile uzamı aydınlatması (Avingon 2009)

© Erich Schneider.

Işık tasarımında ikinci olarak sahne uzamını çevreleyen metal yapının ön bölümüne entegre edilmiş ve ramp ışığı görevi gören neon tüplerin tercih edildiği görülmektedir. Özellikle toprak zeminde geçen aksiyonları görünür kılmakta ve oyuncuların yüz bölgelerine vurgu yapmaktadır. Bazı sahnelerde ise doğal görünmeyen ya da gerçekçi olmayan, biraz abartılmış fantastik duygu durumları yaratmaktadır.

Üçüncü olarak ise belki de sahnelemenin en etkili ışıklama tasarımını, yemek masasının monte edildiği platformun iç aksamına yerleştirilen ışık kaynakları oluşturmaktadır. Bu aydınlatma yöntemi, Svoboda'nın senografiye en kalıcı katkısı olan, kendi adıyla anılan, özel aydınlatma cihazlarının ve alışılmışın dışında aydınlatma tekniklerinden olan "Svoboda ramp ışıklaması" (Salter, 2010: 52) yöntemine benzemektedir. Direkt olarak zeminden yukarıya doğru yemek masasının çevresini aydınlatmak için kullanılan bu tasarım, bazı sahnelerde tek başına sahnelemenin ışık kaynağını oluşturmaktadır. Örneğin cenaze ritüelinin ardından yemek masasının uzamın merkezine geldiği sahnenin başlangıcında, tek ışık kaynağı olarak kullanılmaktadır. Oldukça büyüleyici bir atmosfer eşliğinde dans eden Gertrude ve ziyafet yemeği yiyen diğer karakterlerin yüzleri net bir şekilde seçilmemektedir.

Işığın huzmelerinin zeminden yayılması karakterlerin vücudunda ve yüzlerinde gölgelerin oluşmasını sağlamaktadır.



Şekil 28: *Hamlet* sahnelemesinde platforma entegre edilmiş aydınlatma armatürlerinin tasarımı (Avingon 2009) © Erich Schneider.

Işıklama tasarımının kompozisyonu sahneleme boyunca değişmektedir. Örneğin *Fare Kapanı* oyununun (Hamlet'in babasının ölümünü gün yüzüne çıkartmak için gerçekleştirdiği performans) sahnelendiği anda, metal truss sistemindeki tüm aydınlatma aygıtları kapalıdır ve platformdaki ve sahne önündeki ramp ışıkları uzamı aydınlatmaktadır. Sahneleme boyunca uzamın mimarisine entegre edilmiş aydınlatma armatürlerin dışında farklı yöntemlerin de kullanıldığı görülmektedir. Meta-teatral dramatisasyonun vurgulandığı IV. Perde II. Sahne'de Lars Eidinge'ın Hamlet'i, Laertes ile düello yapmaya karar verdikten sonra delirmişçesine seyircinin bulunduğu oditoryuma atlamaktadır. Seyircilerin arasında gezinen Eidinge, delirmiş gibi garip sesler çıkartırken, onun hareket yönüne bağlı olarak takip ışığı ile aydınlatılmaktadır. Seyircinin göğüsüne hayali bir kılıç saplamaya başlayan Hamlet, delilik ile gerçeklik arasında gidip gelirken gerçekleştirdiği anarşik jestler takip ışığı ile vurgulanmaktadır. Aynı zamanda seyircinin hangi yöne bakacağına da karar vermektedir. Hamlet annesini, yaptığı evlilik ve babasının ölümüne neden olduğunu için yargıladığı ve perdenin arkasına saklanan Polonius'u silahla öldürdüğü sahnenin (III. Perde IV. Sahne) aydınlatması; Hamlet'in elinde tuttuğu kameranın ışığı (flash) ve takip ışığı

tarafından gerçekleştirilmektedir. Son olarak Schneider yoğunluğu ve parlaklığı düşük tuttuğu ışıklandırma tasarımında, yumuşak kalitede beyaz renk tercih etmektedir. Bu bağlamda sahneleme boyunca soğuk güçlü bir atmosfer yaratmaktadır. Işığın dağılımı, yoğunluğu ve parlaklığı, özellikle kamera aracılığıyla üretilen canlı görüntülerin perdeye aktarıldığı anlarda: tek tek görüntülerin çözünürlüğüne uyumlu hale getirilir ve sadece oyuncunun eylemi için gerekli olan alanın aydınlatılması için kullanılır.

Ostermeier'in bir diğer Shakespeare sahnelemesi olan *III. Richard*'ın ışık tasarımı, yine en önemli işbirlikçisi olan Erich Schneider tarafından gerçekleştirilmektedir. Globe tipi yarım daire bir platformun ve fon duvardaki konstrüksiyon iskeleden oluşan eylem alanlarının aydınlatılmasında, üç temel aydınlatma biçimi kullanılmaktadır. Geleneksel tiyatro aydınlatması, uzamın mimarisinin çeşitli yerlerine entegre edilmiş birbirinden farklı aydınlatma armatürleri ve sahnelemenin teatral durumunu vurgulayan dâhili ışıklı özel mikrofon oluşturmaktadır. İlk olarak geleneksel tiyatro aydınlatması sahneleme boyunca, uzamın tamamını aydınlatmaktan öte oyuncu eylemlerinin geçtiği spesifik alanları vurgulayan bir yöntem üzerinde durduğu görülmektedir. Örneğin (I. Perde II. Sahne) içinde Kral VI. Henry'nin cesedinin bulunduğu tabutun başında geçen Richard ve Lady Anne'in konuşmaları sırasında, ışık huzmesinin genişliği eylemin geçtiği tabut ve çevresi ile sınırlandırılmaktadır (bkz. Şekil 29). Schneider, seyircinin odağını sahne eşyasına ve eylemin yayıldığı alana yönlendirmek için ışık huzmesinin genişliğini oldukça küçültmekte ve tüm vurguyu bu noktaya yoğunlaştırmaktadır. Aksiyon uzamın farklı seviyelerine dağıldığında (konstrüksiyonun ve yarı dairesel toprak zeminin) ise tüm uzamın aydınlatıldığı görülmektedir. Bu bağlamda geleneksel aydınlatma armatürleri, her sahne için farklı bir kompozisyon ve modelleme ile uzamdaki eylem alanını vurgulayacak şekilde kullanılmaktadır. Ayrıca sahneleme boyunca soğuk ışık olarak beyaz, sıcak ışık için sarı rengin hâkimiyeti göze çarpmaktadır. Renk kullanımı, sahnenin duygu durumuna ve dramatik aksiyonun içeriğine bağlı olarak değişmektedir. Özellikle Richard'ın seyirciyi ya da diğer karakterleri manipüle ettiği ve uzamın merkezine platformun (üzerinde tabut ya da yemek masasının olduğu) getirildiği sahnelerde, beyaz renk tercih edilmektedir. Ayrıca sahneleme boyunca ışığın kompozisyonun ve modellemesinin değişimine müzik rehberlik etmektedir. Işık bu bağlamda, yalın, akıcı bir dekorun içinde tempoyu belirlemek ve kurmak için kullanılmaktadır.



Şekil 29: *III. Richard* ışık tasarımı (Schaubühne 2015) © Erich Schneider.

Konstrüksiyon iskele diplerine (sağında ve solunda iki adet) ve yarı daire platformun ön kısmına yerleştirilen neon led şeritler, sıcak sarı renk ile atmosferin yaratımını desteklemektedir. Özellikle aksiyonun konstrüksiyon iskelenin farklı seviyelerine yayıldığı sahnelerde, oldukça etkileyici bir etki yaratmaktadır (bkz. Şekil 30). Sahne uzamına derinlik katan neon ledler ayrıca, dramatik durumların etkisine katkıda bulunmaktadır. Seyirci ile sahne uzamı arasında ramp bölgesine V'ye benzer bir açı ile yerleştirilen iki neon led ışık ise direkt olarak oyuncuların yüzünü aydınlatmakta ve yüz hatlarını belirlemektedir. Oyuncunun görünümüne doğrudan etkisi olan sahne önü neon led ışıklar, sahnelemenin dramatik etkisini güçlendirmektedir. Ayrıca konstrüksiyonun sol zemin tarafına yakın kuş yuvasını andıran bir bölmede yapay mum bulunmaktadır. Sahnelemedeki aydınlatma armatürlerinin hiçbiri günün zamanına gönderme yapmazken, yapay mumun işlevselliği ise bu yöndedir ve günün zamanını vurgulamaktadır.



Şekil 30: *III. Richard* ışık tasarımı (Schaubühne 2015) © Erich Schneider.

III. Richard sahnelemesinin belki de en önemli estetik araç olan mikrofonun sahne uzamındaki mevcudiyeti, ona entegre edilmiş dâhili ışık ve küçük kamerayla birlikte çok farklı bir misyon kazanmaktadır. Mekânsal konfigürasyonun yardımcı bir öğesi olan mikrofon, Richard'ın seyirciye doğrudan hitap ettiği, suç ortağı olmaya sürüklediği, manipüle ettiği ve sahnelemenin dramatik sanki durumunu kırarak yerine teatral durumu ortaya çıkartan işlevselliğe sahiptir. Buna paralel olarak özel ışık kaynağının onun sadece yüz bölgesini dairesel bir şekilde aydınlatması, teatral durumun vurgulanması açısından önemli bir etki yaratmaktadır. Bu aydınlatma yönteminin prova sürecinde fark edilen durumunu Ostermeier şu şekilde açıklamaktadır: “Ancak monolog sahnelerde tek ışık kaynağı olarak kullanılan ışığın Eidingen’i kör ettiği ortaya çıktı; kısılmış olsaydı da oyuncuyu görmek zor olurdu. Video tasarımcısı Sébastien Dupouey bu nedenle, bu teknik cihaz üzerinde daha fazla çalışma yapılması gerekeceğinden, küçük bir kameranın da mikrofonta entegre edilmesini önerdi” (Boenisch and Ostermeier, 2016: 212).

Kameranın da entegrasyonu sonucunda Eidingen, monologların tamamını şekil 31’de görüldüğü üzere yüzüne vuran ışık kaynağıyla birlikte oynamaktadır. Aynı zamanda oyun kişilerine karşı entrika dolu ve ikiyüzlü tavrının aksine, seyirciye kendini tüm gerçekliğiyle sunmak, ifşalamak ve onları kendi yanına çekmek için oldukça etkileyici bir fikir olarak göze çarpmaktadır. Mikrofonun bu bağlamdaki mevcudiyeti, sanki Eidingen’i harekete geçirmekte ve kendisine olan güvenini arttırmaktadır. Dolayısıyla dâhili ışığın onu apaçık seyirciye sunması, onunla seyirci arasında oluşacak suç ortaklığı gibi güçlü bir bağ kurmasına yol açmaktadır. Muazzam

bir estetik etki yaratan bu ışıklama yöntemi, benzersiz sayılabilecek seyirci-oyuncu ilişkisini ortaya çıkartmaktadır. Şimdi ve buradalık ilkesiyle seyircinin estetik yaşantısını manipüle etmekte, sahnelemenin bir parçası haline dönüştürmekte ve zaman zaman Richard'ın gözünden aksiyonu takip etmeye zorlamaktadır.



Şekil 31: Richard'ın kullandığı asılı mikrofona entegre edilmiş ışık (Schaubühne 2015) © Erich Schneider.

Ostermeier'in güçlendirilmiş gerçekçiliği ile radikal bir güncelleme getirdiği *Woyzeck*'in ışık tasarımı, Urs Schönebaum tarafından tasarlanmıştır. Ostermeier'in *Woyzeck* prodüksiyonu, postmodern dönemde sanatsal bir hareket olarak ortaya çıkan hipperrealist yaklaşımının ilkelerini taşımaktadır. Bu bağlamda *Woyzeck* için tüm teatral araçlar sahnelemenin gerçekçiliğini ortaya çıkartırken temsil ve simülasyon kavramlarını içinde barındırmaktadır. Baudrillard'ın söylediği gibi "Artık yaşantımızı eski gerçeklik ilkesinin yerini alan bir simülasyon ilkesi belirlemektedir. Ereklere yitirince modellerin belirlediği bir yeniden-üretim süreci içine girdik" (Baudrillard, 2001: 3). Baudrillard, hipergerçekliğin artık sadece gerçekliğin simülasyonu olmadığını iddia edecek kadar ileri gider ve gerçekliğin bir temsilinden ziyade gerçekliğin bir sunumu olarak nitelendirmektedir. Bu bağlamda Avingon Tiyatro Festivali'nde sahnelenen *Woyzeck* oyununun ışık tasarımı, hipergerçek görüntünün oluşturulması ve gerçekçi olma duygusunun üretilmesi aşamasında doğrudan bir gösterge işlevi görmektedir. Uzamın mimari tasarımının yarattığı hipergerçekçilik, pratik aydınlatma teknikleriyle pekiştirilmektedir. Uzamın mimarisine entegre edilmiş çeşitli gerçek aydınlatma armatürleri kullanılarak, seyircinin mekânı ve aksiyonu gerçek olarak algılaması hedeflenmektedir.



Şekil 32: *Woyzeck* sahnelemesinde ışık tasarımı-Reklam panosundaki spot ışıkları ve sokak lambası (Avingon 2004) © Urs Schönebaum.

360° bir panoramanın içinde yer alan performansın sosyal alanları gerçek sokak lambası tarafından aydınlatılmaktadır. Ayrıca çeşitli reklamların gösterildiği üç reklam panosunda bulunan spot ışıkları da uzamın aydınlatmasında destekleyici bir unsur olarak kullanılmaktadır. Her birinde yedi adet spot ışığın bulunduğu bu reklam panolarının her sahnede farklı renklerle aydınlatılması, sahnelemenin atmosferini oluşturma açısından oldukça belirleyicidir. Örneğin, ilk sahnede Ronald Kukulies sabah büfeyi açmaya geldiğinde, reklam panoları sıcak sarı bir renkle aydınlatılmaktadır. Günün zamanı açısından açıkça bir gösterge oluşturmaktadır. *Woyzeck*'i canlandıran Bruno Cathomas'ın bir grup tarafından dayak yediği sahnede, sokak lambası haricindeki tüm ışıklar söndürülmektedir. Sahneleme boyunca kırmızı (dans sahnesinde), mor (sevişme sahnesinde) vb. renkler kullanılmaktadır. Ayrıca büfe ve mobil tuvaletin iç aydınlatması ise dekorasyona entegre edilmiş basit bir floresan lambayla gerçekleştirilmektedir. Sahnelemede geleneksel tiyatro aydınlatmasının etkisi ise dramatik etkiyi arttırmak, aksiyonu vurgulamak ve seyircinin odak noktasını yönlendirmek adına kullanıldığı görülmektedir. Örneğin Christina Geiße'nin doğu kültürüne ait oryantal dansında, duş spot ışığı ile aydınlatılarak aksiyonun tüm vurgusu o noktaya çekilmektedir.

2021 yılında düzenlenen Athens and Epidaurus Festival'inde sahnelenen ve Sofokles'in klasik eseri *Oedipus Rex (Kral Oidipus)*'i çağdaş biçimde yeniden kaleme alan Maja Zade'nin *Ödipus* adlı oyunun sahnelemesinin ışık tasarımı, Erich Scheider

tarafından gerçekleştirilmiştir. Zade'nin *Ödipus*'u teolojik, doğaüstü ve mitsel unsurlardan yoksun olmasının yanı sıra, dramanın merkezindeki bireylere kolektif bir kontrpuan sağlayan Yunan dramasının temel dayanağı olan korodan da vazgeçtiği görülmektedir. Sahne uzamında Antik Yunan kozmolojisinden tek ipucu mutfak tezgâhının üzerinde bulunan küçük bir sfenks heykelidir. Oyun, Alman sanayici (kimya şirketi) ailenin tatil için gittikleri Yunan kırsalında bulunan bir eve konumlandırılmaktadır. Tüm aksiyon, zemini kum ile doldurulmuş uzun bir mutfak masasının bulunduğu ev (iç mekân) ve masa ile barbekünün yerleştirildiği bahçede (dış mekân) geçmektedir. Sahne uzamının fonu tamamen siyahtır ve sağ arka kısımda canlı ve stok görüntülerin aktarıldığı TV monitörü bulunmaktadır.



Şekil 33: *ödipus* sahnelemesinin sigma profillere entegre edilmiş neon şerit ledlerle uygulanan ışık tasarımı (Athens Epidaurus Festival 2021) © Erich Scheider.

Sahnelemenin ışık tasarımının estetiğine, video tasarımı ve uzamın mimari tasarımı rehberlik ettiği görülmektedir. Minimalist bir estetiğe sahip uzamın mimarisinin ilkeleri, ışık tasarımı için de geçerlidir. Sahneleme boyunca iki tür aydınlatma biçiminin kullanıldığı görülmektedir: uzamın mimarisine entegre edilmiş neon şeritler ve geleneksel tiyatro aydınlatması. Şekil 33'te görüldüğü üzere, sitcom benzeri bir gerçekçiliğe sahip uzam, sigma profilden yapılmış dikdörtgen prizma (çerçeveleri boş) şeklindeki bir yapıdan oluşmaktadır. Sigma profillerin üzerine neon şerit ledlerin entegrasyonu sonucunda uzamın aydınlatılması sağlanmaktadır. Sahneleme boyunca sönmeden aktif bir şekilde yanan neon led ışıklar aynı zamanda yaşam alanlarının sınırlarını da belirlemektedir. Sahneleme boyunca ışık, kendi varlığı

ile bir uzam çizmektedir. Erich Schneider'ın bir resim tuvaline çizilmiş gibi görünen büyük ölçekli ışık enstalasyonu, tıpkı İtalyan sanatçı Massimo Uberti'nin ışıklı heykellerini andırmaktadır. Uberti, ışıklı mimari heykelleri için kullandığı neon led ışıklarının yarattığı etkiye ilişkin şunları söylemektedir: “Işık yapıları sayesinde, hayal etmeye izin veren rüyaya benzer mekânlar yaratmayı deniyorum” (2015'den aktaran Girgin, 2018: 2323). Ödipus'ta da Schneider'ın benzer bir ilkedan yola çıktığı görülmektedir. Neon led ışıkların mevcudiyeti soyut bir atmosfer yaratmakta ve aynı zamanda çağdaş bir yapıya göndermede bulunmaktadır. Geleneksel tiyatro aydınlatma sistemi ise yoğunluğu oldukça düşük beyaz spot ışıkların kullanımı ile iç mekânı ve dış mekânı aydınlatmaktadır. Sahneleme boyunca uzama sadece beyaz ışık hâkimdir. TV monitörünün sahne uzamının sağ çaprazındaki konumu, ışıklamanın çizgi ve dağılımı konusunda oldukça etken bir faktördür. Minimal ışıklama yöntemiyle seyircinin fiziksel mekân hakkındaki görsel izlenimi, dekoratif eşyalardan çok ışık tarafından betimlendiği görülmektedir. Zaman zaman spot ışıkların kapatılarak sadece sigma profillerdeki neon led ışıkların açık bırakılması, sanki uzayın karanlığına asılı kalmış yurtsuz bir evin ufuk çizgisine dair bir efekt yaratmaktadır.

Nora (2002), The Master Builder (2004), Hedda Gabler (2005), Hamlet (2008), III. Richard (2015), Woyzeck (2003) ve ödipus (2021) sahnelemelerinin ışık tasarımı bakımından gerçekleştirilen analizin sonucunda, ışığın sahne uzamının estetikleştirilmiş varlık alanına dönüştürülmesinde önemli bir teatral araç olduğu görülmektedir. Sahnelemenin estetik düşüncesine ve seyircinin estetik algılamasına yön veren ışık tasarımı, sahne uzamının görsel kompozisyonunu ve estetik dengesini inşa etmektedir. Ostermeier'in en çok göze çarpan yaklaşımı, geleneksel tiyatro armatürleri dışında uzamın mimari tasarımına entegre ettiği armatürleri kullanmasıdır. Sahnelemenin genel anlam evrenine hizmet bu yaklaşım, sahnelemenin gerçekçiliğini vurgulamakta (*Nora, The Master Builder*) ya da sahnedeki illüzyonu kırmaya yönelik yabancılaştırma efekti yaratarak sahnelemenin teatral karakterini ortaya çıkartmaktadır (*III. Richard*'da mikrofona entegre edilmiş ışık kaynağı ya da *Hamlet*'te kameraya ait ışık kaynağı vb.). Aynı zamanda sahnelemenin estetik verilerini ortaya çıkartan ışık tasarımı, özellikle kostüm tasarımı ve uzamın mimarisi ile sağladığı estetik denge ve tutarlılıkla sahnelemenin genel düşüncesini ve asal biçimini vurgulamaktadır.

5. İşitsel Gösterge Sistemi Olarak Ses Tasarımı

Bu bölümde Thomas Ostermeier'in sahnelemelerinin yaratım sürecinin önemli parçalarından olan ses tasarımında, iş birliği içinde olduğu tasarımcılarla nasıl bir yol izlediğinin izleri sürülecektir. Bu doğrultuda ses tasarımının sahneleme boyunca işlevselliği, estetik düşünceye, seyircinin estetik yaşantısına ve estetik algılamasına hangi yönde etkilediği analiz edilecektir. Ostermeier'in sahnelemelerinde mümkün olduğunca küresel bir vizyonun temelini oluşturan ve tekrar eden bir sahneleme ilkesi olarak göze çarpan ses tasarımını, ses efektleri, kayıtlı, canlı ve oyun kişilerinin (sözlü) ürettiği müzikler oluşturmaktadır. Baracke yıllarından beri Ostermeier'in prodüksiyonlarında ses efektleri ve müzik önemli bir rol oynamaktadır. Kendisi de müzisyen olan yönetmen, müziğin, yeni bir sahnelemenin yaratım sürecinde ilk endişelerinden biri olduğunu ve çalışmalarında büyük önem taşıdığını sık sık dile getirmektedir. Avignon Festivali'nde gerçekleştirdiği bir röportajında Disco Pigs sahnelemesine atıfta bulunarak, sahnelemelerindeki müzikal yaklaşımının nereden geldiğine dair soruya şu şekilde cevap vermektedir: “Disco Pigs'in iki oyuncusu gerçek müzisyendir. Onları, basçı ve davulcu tarafından bestelenen, sahnede bulunan grubun diğer üyeleri olarak görüyorum. Rock konseri gibi bir tiyatro gösterisi yaratmak istiyorum. Her zaman avangart müziğin, rock ya da özgür caz gibi deneysel müziğin dinamiklerini oluşturduğu tiyatro yapmayı hayal ettim” (Aktaran Pelechova, 2013: 214).

Ostermeier'in sahneye taşıdığı oyunların ses çalışmasında ve ses efektlerinde benzersiz olan bir zenginlik ve incelik dikkat çekmektedir. Ses efektlerinin ve müzik kullanımının işlevselliği ve çeşitliliği her sahneleme için farklılık gösterse de üç önemli başlık altında değerlendirmek mümkündür. Her şeyden önce, sahnelemenin gerçekliğinin etkisini arttırma işlevselliğine sahip olduğu görülmektedir. İkinci olarak (Meyerholdcu yaklaşımla) sahnelemedeki ritim, üslup ya da anlatıdaki kırılmaları kesin olarak işaretlemeye hizmet etmektedir. Üçüncü olarak ise (Brechtien, post-Brechtien yaklaşımla), ses-görüntü ilişkisi açısından yaratılan karşıtlıkla yabancılaştırma etkisine ve dramatik konvansiyondaki hiyerarşik yapının kırılmasına yönelik kullanılmaktadır. Genel olarak sahnelemelerinde müziğin kullanımının oyun kişinin karakterizasyonuna etkisi ise, 1730'ların sonlarına doğru müziğin tiyatro sahnelemelerinde estetik bir araç olarak işlevsellik kazanmasını sağlayan Alman

kompozitör Johann Adolph Scheibe'nin düşünceleri ile paralellik göstermektedir: “müzik ve oyuncunun eylemleri arasında ve onun karakteriyle duyguları arasında bir bağlantı olması gerektiğini savunmaktadır” (1745'ten Aktaran Fischer-Lichte, 2016: 207). Bu bağlamda sahnelemelerinde genel olarak oyun kişinin aksiyonunu motive etmek, eylemini güçlendirmek ve duygu durumunu desteklemek adına kullanılmaktadır. Ayrıca tercih edilen ses efektlerinin ve müziklerinin çağdaş referanslar barındıran güncellikte olması, metnin adaptasyonunu ve sahnelemenin tarihsel sürecine yönelik anlam üretimini desteklemektedir. Kullanılan şarkıların sözleri ya da oyun kişinin ürettiği sözlü müzikler ise, sahneleme hakkında olumlu veya olumsuz bir yorum getirme işlevselliği barındırmaktadır.

Kayıtlı ve canlı müziklere bakıldığında, birbirine armonik açıdan bağlı ancak ritim ve gelişimi bağımsız olan Meyerhold'cu bir kontrpuan müzikal prensibi işlemektedir. Müzik, sahnelemenin ritmini belirleyen bir metronom gibi çalışmaktadır. Genel atmosferi tanıtmaya ve belirli anlara canlılık katmaya veya renklendirmeye hizmet etmektedir. Ritim veya kontrpuan gibi birçok müzik ilkesi, Ostermeier'in pratiğinde sahne transpozisyonlarını⁶ bulmaya yaramakta ve anlatının yapılandırılması bu bulgular üzerine inşa edilmektedir. Provalar sırasında en kısa sürede belirlenen tüm performansın ritmik dengesi yönetmen için oldukça önemli bir noktayı oluşturmaktadır. Örneğin, bazen çılgınca bir ritme sahip bir an, müziğin yavaş, sakin sekansları ile engellenerek (aksi de mümkün) performansın ritminin değişimi gerçekleşmekte ve böylece sahnede var olan dramatik çatışmanın ya da aksiyonun vurgulanması sağlanmaktadır. Bu bağlamda sahnelemenin temposunun değişimi, anlatıyı yapılandıran süreçlere eklenmektedir. Ostermeier'in sahnelemenin ritmini, müziğin rehberliğinde gerçekleştirmesi Meyerholdcu etki olarak değerlendirmek mümkündür: “[*The Lady of the Camellias*] her bölümü, bütünün unsurlarını oluşturan bağımsız kompozisyonlar olarak gördüğü birkaç parça ve bölümden oluşmaktadır. Bu her bölüm, temposunu ve doğasını tanımlayan müzikal özelliklerle donatılmıştır; bu şekilde, sahne notası bir müzik notasına yaklaşmaktadır” (Meyerhold, 1980: 154). Kontrpuan, başlangıçta Meyerhold tarafından teatral temsilin çeşitli bileşenlerinin (özellikle oyuncuların oyunu ve müziğin) birliğini bozmaya çalıştığı belirli eserler için

⁶Sahneleme metnini oluşturma sürecinde değişim noktalarını belirlemek anlamında kullanılmaktadır.

sahneye uyarlanmış bir müzik tekniğidir: aksiyona bir uyumsuzluk getirmek ve onları birbirinden bağımsız kılmak için kullanılmaktadır. Ostermeier, seyirciyi gergin tutarken, her şeyden önce sahnedeki olaya bir mesafe yaratmayı amaçlayan bu tekniği benimsemektedir. Eylemin arka planını oluşturan müzik, eylemin duygusal tonuyla zıtlık içine girerek seyircinin algısının yönlendirilmesi sağlanmaktadır. Peter Boenisch'in, Thomas Ostermeier'in yirmi yılı aşkın tiyatro yönetmenliğinin deneyimine, Schaubühne'de ve başka yerlerde yapılan prova, atölye çalışmaları (Berlin'deki Ernst-Busch-Tiyatro Akademisi verdiği eğitimler) ve konferanslardan yola çıkarak hazırladığı, *Ostermeier on Directing (Ostermeier'in Yönetmenliği Üzerine)* başlıklı yazısında şu ifadeleri kullanmaktadır:

“Prodüksiyonun genel mizansenini ve tüm bileşenlerini göz önünde bulundurduğumuzda, resimden çok, uzamda sahne düzenlemelerini etki bir şekilde besteleme için en zengin analogileri sunan müzikten yararlanırım [...] Bir müzik bestesinde olduğu gibi, orkestradaki farklı enstrümanların hepsi aynı notayı çalmaz; zıtlıklar, yankılar, yansımalar ve karşıtlıklar olacaktır. Ancak bunlar varsa, sayfadaki notalar sese dönüşecek ve sesler bir melodi oluşturacaktır. Aynı şekilde, yalnızca sahne düzenlemesinin çok boyutlu kalitesi, bir tiyatro prodüksiyonunu ilginç bir olaya ve en iyi ihtimalle seyirci için gerçekten büyüleyici bir deneyime dönüştürecektir. Yönetmenin emrindeki ilkeler, birçok bakımdan bir bestecinin elindekiyle örtüşür. Müzik bestelemesinde olduğu gibi, sahne enerjisini yoğunlaştırmak veya ritmi keskinleştirmek için kişi ritmi hızlandırabilir ve gürültüyü artırabilir. Yine de unsurlardan birini tersine çevirirseniz, seyirci için daha yoğun ve ilginç bir deneyim yaratabilir: örneğin, çok gürültülü bir ortamla başlayabilir ve gürültüyü en yüksek enerji noktasında tam sessizliğe indirebilir. Kontrpuanın müzikal prensibi sahnede de işler” (Boenisch ve Ostermeier, 2016: 172-173).

Yukarıda da ifade edildiği üzere estetikleştirilmiş varlık alanının zamansal çizgisini organize eden ritmi oluşturmak için müzikal metaforlardan yararlanan Ostermeier, aynı zamanda müziğin kendi dinamiklerini de bu yönde kullanmaktadır. Tiyatro eserinin fiziksel ve sahnesel dinamiklerinin müzikal bir kompozisyondan oluşması, ses ve müzik tasarımcılarının hangi yönde üretime katkı sağlayacağını da belirlemiş olmaktadır. Bu doğrultuda sahnelemenin ritmik akışı ses efektini,

bestelenecek müziği ya da söylenecek şarkının sözlerinin içeriğini ve kullanım biçimi ile oldukça ilintili olduğunu göstermektedir.

Ostermeier'in bazı sahnelemelerinde ses estetiğini, işitme alanını ve seyircinin işitsel bağlamda anlam üretmesine neden olan gösterge dizgelerine sahip ses efekti ve müzik, Brechtyen özellikler barındırmaktadır. Estetikleştirilmiş varlık alanındaki sesin estetiği çağdaş referanslarla donatılarak, çağdaş seyircinin rezonansa girebileceği şekilde tercih edilmektedir. Brechtyen ses efekti ve müzik parçaları, çoğu durumda geniş bir seyirci kitlesi tarafından bilinen, karakterlerin eylemleri veya davranışları hakkında yorum yapan ve bu bağlamda olay örgüsü hakkında başka bir bakış açısı sunmasına yardımcı olmaktadır. Pop ve rock kültürüne ait bu parçalar, sahne müziğinin büyük bir bölümünü oluşturur, çünkü seyirciyi çok kesin duygulara taşımaktadırlar. Müzikler eğer playback ile çalınmıyor ise, bu parçalar doğrudan oyuncular veya sahnedeki müzisyenler tarafından yorumlanmaktadır. Ostermeier'in canlı müzik kullandığı sahnelemelerinde orkestra tıpkı Brecht'in estetiğinde olduğu gibi “müzik araçlarının gizlenmeyerek açıktan açığı sergilenmesi, herkesçe çok iyi bilinen oyun yerlerinin yabancılaştırılarak asıl toplumsal önermelerine dikkat çekilmesi, bütün bunlar seyircinin gerçekçi bir gözlem için zorunlu tavır takınmasını sağlar” (Brecht, 1994: 105). Ayrıca “ilk olarak, müzik metnin ritmini basit ve açık bir şekilde belirleyebilir; daha sonra, müziğin geri kalan yönleri, metin tarafından sunulan dramatik olaylara karşılık gelen müzikal gerilim eğrisini tanımlayabilir” (Borwick, 1982: 45). Müziğin estetik değerinin, sahnedeki olayların temel gestusunu (yani dramatik özünü) o kadar net ve basit bir şekilde betimlenebileceğini ifade eden Brecht, bu müzik türünü gestus müziği olarak adlandırmaktadır: “Gestus müziği, oyuncunun kimi temel toplumsal gestus’ları oyunlaştırmasına fırsat veren bir müziktir” (Brecht, 1997: 134-135). Ayrıca Ostermeier'in bazı sahnelemelerindeki ses-görüntü ilişkisi ve çelişkisi, yabancılaştırma etkisinin bir uzantısını oluşturmaktadır. Diğer teatral unsurlarla uyum ve bütünlük içinde kalmayarak yarattığı karşıtlık mevcut olan hiyerarşik düzeni bozmaktadır. Bu bağlamda Brechtyen ve postdramatik tiyatro sahnelemelerindeki müzik kullanımına çeşitli örnekler sunmaktadır.

Ostermeier'in sahnelemelerinde ses efektlerinin ve müziğin farklı kullanım düzeylerini örneklemek adına *John Gabriel Borkman*, *Nora*, *The Master Builder*, *Hedda Gabler*, *An Enemy of the People* ve *III. Richard* oyunları incelenecektir. Ibsen'in, *John Gabriel Borkman* istisna olmak üzere, *Nora*, *The Master Builder*,

Hedda Gabler ve *An Enemy of the People* oyunlarının sahnelemelerinde ses tasarımı önemli bir rol oynamaktadır. Bu beş Ibsen sahnelemesi için özel olarak bestelenmiş müzik kullanılmamaktadır, ancak kolayca tanımlanabilen pop müzik kültürüne ait parçaların coverları yer almaktadır. Nora için ses tasarımı, Doktor Rank'ı oynayan, aynı zamanda bir müzisyen ve disk jockey (DJ olan) olan Lars Eidingen tarafından gerçekleştirilmektedir. Uzamda bulunan müzik setinden çalınması için hard rock'tan pop müziğe uzanan çeşitli parçalardan oluşan bir derleme hazırlamıştır. Genel olarak verimli olan bu iş birliği, diğer Ibsen sahnelemelerinde devam etmediği görülmektedir. *The Master Builder* için Ostermeier, seçimini iki efsanevi grup olan Beatles ve ABBA üzerinde yoğunlaştıran Matthias Trippner ile çalıştı; *Hedda Gabler* ve *An Enemy of the People* için bu görevi, Lehniner Platz'da düzenli olarak çalışan Berlinli sahne ve film müziği bestecisi Malte Beckenbach'a emanet etti; Son olarak, *John Gabriel Borkman*'ın müziği, Fransız grubu Nouvelle Vague'a dönen Nils Ostendorf tarafından gerçekleştirildi. Ses tasarımı açısından John Gabriel Borkman, *Nora*, *The Master Builder* ve *Hedda Gabler* ortak bir çerçevede değerlendirilecektir. Müzikal tiyatro nitelikleri taşıyan *An Enemy of the People* sahnelemesi için ise daha derin bir analiz gerçekleştirilecektir. Dört performansın her biri için, sahnelemenin temel bir bileşeni olarak müziğin üç kullanım biçimini olduğunu söylemek mümkündür.

İlk olarak, daha öncede ifade edilen Meyerhold'cu kontrpuan müzikal ilkesinin işlevselliği göze çarpmaktadır. Örneğin, Doktor Rank'ın yakında öleceğini Nora'ya söylediği sahnede, Nora müzik setinden Noel şarkısını çalmaktadır. Müziğin, durumun ciddiyeti ile tezatlık oluşturmasının yarattığı kırılma performansın ritminin de değişmesine neden olmaktadır. Benzer tezatlık *The Master Builder*'da ise, Solness ile eşi arasında evliliklerindeki başarısızlığa dair geçen konuşmalar esnasında, radyoda ABBA'nın neşeli ve iyimser bir şarkısı çalarken yaşanmaktadır. *Hedda Gabler*'in en önemli sahnelerinden biri olan, Gabler'in elindeki çekiç ile Lövborg'un bilgisayarını çalınca parçaladığı anda ona sakin ve yumuşak bir parça fonu oluşturmaktadır. The Beach Boys'un *You Still Believe In Me* şarkısının ritmi ile Gabler'in sahne eyleminin ritmi arasındaki armonik açıdan tezatlığı, teatral temsilin görsel-işitsel bileşenlerinin (oyuncunun eylemi ve müzik) birliğini bozmaktadır. II. Perde'nin başlangıcında ise babasından kalma silah ile vazolara nişan alan Gabler'e, *The Beach Boys*'un yine sakinleştirici ve yumuşak parçalarından biri olan *God Only Knows* eşlik etmektedir. Müziğin en az kullanıldığı *John Gabriel Borkman*'da ise, Erhard Borkman'ın

umutsuzluğunu gösterdiği sahnede sakinleştirici bir müzik arka plana hükmetmektedir. Ostermeier, Meyerhold'un ifade ettiği gibi, müziğin dokusu ile manzaranın dokusunu örtüştürmekten kaçınmaktadır. Estetikleştirilmiş varlık alanındaki işitsel ve görsel referanslar arasındaki bu tezatlıklar, seyircinin alımlama yetisine farklı bir bakış açısı sunmasına neden olmaktadır.

Dört Ibsen performansı için müziğin kullanımının ikinci işlevselliği, şarkıların sözleri aracılığıyla yaşanmakta olan olaylar hakkında olumlu ya da olumsuz bir yorum getirerek anlamın inşasının desteklenmesine yönelik olduğu görülmektedir. Krogstad, paltosunun cebinden Torvald'a hitaben yazdığı ve Nora'nın sırlarını açıkladığı mektubu çıkarttığı sahnede (Nora'ya şantaj yapmak için yazdığı mektup), dairenin genel ışıkları karatılmakta ve yerini buz mavisi bir ışığa bırakmaktadır. Derin bir sessizliğin içinde, tiyatronun ses sisteminden tehditkâr ve gırtlaktan gelen bir erkek sesi şu sözleri söylemektedir:

“You never told me why / Bana nedenini hiç söylemedin

You never gave me a reason / Bana asla bir sebep vermedin

I can kill / Öldürebilirim

I'll watch you die today, tomorrow / Ölmeni izleyeceğim bugün, yarın

I can kill you, I don't die / Seni öldürebilirim, ben ölmem

I can kill, but I can't die / Öldürebilirim ama ölemem” (Ostermeier, 2003).

Yukarıdaki müzik, Todd McFarlane'in bir askeri suikastçının öldürüldüğü ve cehennem ordusunun lideri olarak dirilttiği bir çizgi romanın uyarlaması olan 1997 yapımı *Spawn* filminin müziklerinden olan *T-24 Strain* adlı parçadır. Henry Rollins ve Goldie'nin seslendirdiği şarkının sözleri (orijinal hali kullanılmaktadır), Krogstad'ın Nora üstünde kurduğu gücünün konumunu hatırlatmak amacıyla eşlik ettiği görülmektedir. Bu şeytani müzik fonda nabız gibi atarken Nora oldukça korkmuş ve yüksek bir sesle şu sözleri söylemektedir: “Diesen Brief darf er nicht bekommen. Zerreiß ihn. Ich werde das Geld irgendwie beschaffen (Kocam bu mektubu almamalı. Yırt onu. Parayı bir şekilde bulacağım)” (Ostermeier, 2003). Aniden müzik yoğunlaşmaya başlamaktadır. Zarfı iç cebine koyan Krogstad, Nora'yı kendisine doğru çevirir ve kendini ona sürtmeye başlamaktadır. Altından kaçmayı başaran Nora'yı çıplak bacağından tutup, sırt üstü çevirerek bacaklarını ayırmaya

zorlamaktadır. Nora, Krogstad'ı önce kulağından ısırarak, onu odanın ucuna kadar tekmeleme ve sonra yanına diz çöküp yumruklamaya başlamaktadır. Krogstad şiddetli bir şekilde ayağa kalkar ve Nora'yı saçlarından yakalayarak, yere doğru iter ve sanki sert bir şekilde vuracakmış gibi kaldırdığı elini yere vurur. Oldukça yoğun ve gürültülü müziğin azalmasıyla birlikte Krogstad ağlayarak geri çekilmekte ve şok olmuş bir biçimde “Entschuldigung Nora, aber ich sagte doch schon / Üzgünüm Nora, ama seni daha önce uyarıştım” (Ostermeier, 2003) sözlerini söylemektedir. Polifonik ve dinamik bir ritme sahip olan müziğin işlevselliği, içerik bakımından Nora'nın başına gelebilecekleri gözler önüne sermektedir. Müziğin oluşturduğu tehditkâr ve korkutucu atmosferin Krogstad'ı kışkırttığını ve içgüdüsel bağlamda saldırganlaştırdığını söylemek mümkündür. Öte yandan müziğin sözlerindeki tehditlere ve Krogstad'ın saldırgan tutumuna boyun eğmeyen Nora'nın verdiği tepkiler, ataerkilliğe başkaldıran özgür bir kadın olma arzusunun altını çizmektedir. Ayrıca bu şiddetli, fiziksel ve müzikal sekans, Ostermeier'in seyircide duygusal bir tepki uyandırmakta ve yanılmanın kırılmasına yol açmaktadır.

The Master Builder'da ise, Bayan Solness'in girişinde, tamamen siyah giyinmekte, depresif ve suratsız tavırlarına karşı, *The Beatles* (George Harisson'a ait) gurubunun şu şarkısı çalmaktadır: “Here comes the sun, And I say, It's all right / İşte güneş doğuyor. Ve diyorum ki, her şey yolunda” (Ostermeier, 2004). Aynı sahnede depresyonda olan Halvard Solness radyoyu açar ve ABBA'nın *The Winner Takes It All* şarkısını dinlemektedir: “I don't wanna talk [...] nothing more to say [...] The winner takes it all, the loser standing small / Konuşmak istemiyorum [...] Söylenecek başka bir şey kalmadı [...] Kazanan her şeyi alır, kaybedense köşede kalır” (Ostermeier, 2004). Dramaturjik bir işlev barındıran müziklerin sözleri, karakterlerin durumların ve duygularını olumsuzlamaktadır. *John Gabriel Borkman*'da, Borkman ve Ella'nın uzlaşıp ortak bir dil buldukları ikinci perdenin sonunda Nouvelle Vague'nin *In a Manner of Speaking* şarkısı; “That just like you I should find a way, To tell you everything by saying nothing, Give me the words, But tell me nothing / Sadece senin gibi bir yolunu bulmalıyım, Hiçbir şey söylemeden her şeyi anlatmanın, Sözcükleri bana ver, Ama bana hiçbir şey söyleme” (Ostermeier, 2009) çalmaya başlamaktadır. Benzer bir şekilde, Gabler'in bilgisayarını imha ettiği esnada ona eşlik eden *You Still Believe In Me* şarkısının sözleri sahne eylemiyle oluşturduğu tezatlık sonucu alaycı bir yorum katmaktadır. Uzamda yaratılan duygu durumunun, atmosferin ve sahne

eyleminin etkisini arttırmak için, müziğin sözlerinin tezatlık yaratması ironik bir yaklaşımı ortaya çıkartmaktadır. Ostermeier'in bu bağlamda gerçekleştirdiği müzikal alıntıları seyirciye farklı bir bakış açısı sunmaktadır. Çünkü "en çarpıcı ironiler gerçeğin karşıtı ile yapılanlardır" (Güçbilmez, 2005: 12) ve ironi, "birbirine karşıt olası en çok sayıda yorumu sağlamaktadır" (Güçbilmez, 2005: 31). Uzamdaki eylem, atmosfer ve duygu durum ile bu şekilde ilişkili olan müzikal alıntılar, farklı yorumlar doğurması açısından bir dereceye kadar Brechtien şarkılarla eş değer özellikler taşımaktadır.

Üçüncü olarak müzik, genel atmosferi tanıtmaya ve belirli anları renklendirmeye hizmet etmektedir. Gösteri başlamadan önce ya da sahne değişimlerinde sakinleştirici, rahatlatıcı, yine de çok hassas duygular uyandıran müzikler kullanılmaktadır. Nora'nın başlangıcında müzik, suyun altında bir yerden geliyormuş izlenimi vermekte ve seyircide boğulma hissi uyandırmayı hedeflemektedir. Başlangıçta kullanılan bu müzik, sahnelemenin sonunda Helmer'in akvaryumun içinde ölmesinin önemesi olarak anlaşılmaktadır. *Hedda Gabler*'de ise başlangıçta ve geçişlerde arpejli akorlara sahip müzik, sanki gelecek olaylara işaret ediyormuş gibi belli bir uyumsuzluk içermektedir. Özellikle de Gabler'in davranışları, söylemleri ve tercihleri arasındaki uyumsuzlukla ilişkili bir his yaratmaktadır. Ayrıca *Nora* ve *Hedda Gabler*'de, sahne geçişlerinde döner sahnenin hareketine ışıkların söndürülmesi ve müziğin eşik etmesi sinematik bir etki yaratmaktadır. Seyirci, arka planda çalan müziğin de etkisiyle beraber sahnenin dönüşünü (sahne eylemi donuk veya hareketli), röntgenci bir bakış açısıyla sanki kameranın kadrajından çıkmış bir görüntüye bakar gibi seyretmektedir. Bu teknik seyircide, film yapımlarında zamanın geçtiğini belirtmek için kullanılan sinematik bir etki uyandırmaktadır.

Ayrıca, *Nora*'da genel olarak ses çalışması ve kullanılan müzikler diğer Ibsen sahnelemelere göre benzersiz bir zenginlik ve işlevsellik söz konusudur. Bunun sebebi, her şeyden önce, performansın ritmi, üslup ve anlatıdaki kırılmaları keskin bir şekilde belirleyen unsurun müzik olmasıdır. Ostermeier *Nora* sahnelemesinde, estetikleştirilmiş varlık alanındaki ses ortamı, ses efektleri üzerinden çağrışımsal düzeyde anlam üreten bir işlevsellikle donatılmaktadır. Örneğin, nabız gibi atan bir ses ve mash-up tekniği kullanılarak saatin vuruşları ile siren sesinden oluşturulan efektler kullanılmaktadır. Sahneleme boyunca tekrarlayan bu ses efektleri, *Nora*'da bir migreni veya belki de bir başlangıç çılgınlığını çağrıştırmaktadır. Üçüncü perdede düzenli olarak

tekrar başlayan saatin baş döndürücü tik-takları için de geçerlidir. Nora sahnelemesinde müziğin kullanımı için vurgulanması gereken bir diğer nokta ise, Ostermeier'in gerçekçiliğinin teatral unsurların içinde barındırmasına hizmet etmesidir. Tercih edilen müziklerin sözleri ve ritmi, sahne eyleminin (şiddet ya da cinselliğin) estetize edilmesine ve teatralleştirilmesine yol açmaktadır. Örneğin, Ibsen'in versiyonunda Nora'nın Güney İtalya'da halk dansı olan tarantella dansının Ostermeier'in versiyonunda, bilgisayar oyunlarına ve direk dansına yapılan çağdaş referanslarla dolu sahnede, N.E.R.D grubunun *Lapdance* şarkısıyla aşırı kinestetik bir sekansa dönüştürülmektedir. İçerik olarak Ibsen'in orijinal fikrinden kopmayan Ostermeier, genellikle çiftler halinde ve tefler eşliğinde edilen tarantella dansını, N.E.R.D.'nin şarkısıyla MTV tarzı bir dansla değiştirmektedir. Bu sahnede ayrıca geleneksel tarantella kostümü, *Tomb Raider* video oyunlarının, çizgi romanlarının ve film serisinin İngiliz arkeoloğu Lara Croft'un kostümüyle değiştirilmektedir. Böylece Ibsen'in tematik kaygılarını güçlendiren Ostermeier, bunu çağdaş yaşama yönelik metaforlarla gerçekleştirmektedir. Tarantella dansı, kökenleri halk ritüeline dayanmaktadır. Dansın, tarantula tarafından ısırılan zehirden kaynaklanan histerik durumunu iyileştirildiğine inanılmaktadır. Yirmi dört saate kadar yoğun ritmik bir müzik eşliğinde (genellikle tef) çılgınca edilen dans histerik veya nevroitik kadınları tedavi etmek için kullanılırken, zamanla geleneksel bir kur dansına dönüştüğü görülmektedir. *The Newly Born Woman* kitabında Cixous ve Clement tarantella'yı, "bastırılmış kadın arzusunun bir performansı ve tarantula ısırığı ile sembolize edilen ataerkilliğin bastırılmasına ritüel bir tepki" (Cixous ve Clement, 1988: XI) olarak nitelendirmektedir. Ibsen'in önceden ima etme (*foreshadowing*) tekniğini kullanarak *Nora'nın alacağı kararları ve karakterini sembolize ettiği bu dansı, Ostermeier çağdaş referanslarla değiştirmektedir. Tarantella gibi, Nora'nın çılgınca dansı da onun üzerindeki baskının ve nesneleştirilmenin bir belirtisi hem de yaşadığı kaygı, acı ve arzusunun bir ifadesinin göstergesini oluşturmaktadır. MTV tarzı dansı ile ultra-çağdaş bir mizansene uyan bu tanısal işitsel müdahaleler, popüler kültürle bağlantılar kurarak, genç, havalı ve asi bir ton oluşturmaktadır. Sahneleme boyunca bir yandan Nora'nın vücudu sürekli cinsel olarak teşhir edilirken, diğer yandan da Torvald tarafından kontrol edilmeye çalışılmaktadır. Geleneksel erkek egemen kalıbını büyük ölçüde kıran ve pop kültürün simgesi haline gelen Lara Croft imajı içinde gerçekleştirdiği kucak dansına eşlik eden son derece şiddetli şarkı N.E.R.D'in*

Lapdance sözlerine bakıldığında, Nora'nın vücudunu meta olarak sergilediği görülmektedir.

Nora'yı oynayan Anna Tismer, *Lapdance* şarkısıyla birlikte daha önce Bayan Linde'ye açıkladığı gibi, son tatilinde kulüp animatörlerinden öğrendiği numarayla dansına başlamaktadır. Danstan çok bir dövüş disiplini andıran bu koreografi, Tismer'in kılıcı vücudunun etrafında tehlikeli bir şekilde sallamaya başladığı andan itibaren, yoluna çıkan her şeye çarparak her yöne koşmaya başlamaktadır. Tismer'in Nora'sı, zehirlenen kurbanın krize (tarantula tarafından ısırılmış) girmiş gibi uzamın her noktasında şaşırtıcı bir hız ve enerjiyle hareket etmektedir; yatar ve koltuklardan birine oturur, aynı hareketi sonsuza kadar tekrarlar, sonra bir maymun gibi zıplar, eğilir, masaya tırmanır, koltukları devirir, hatta akvaryuma girer, tüm kıyafetleri ıslanır ve etrafa su sıçratmaktadır. Bir tür trans içine girer, kendini yere fırlatır, sonra ayağa kalkarak tekno dansına benzer robotik hareketler yapmaktadır. Nora'yı durdurmak için Torvald müzik setini tekmelemeye başlar ve bu şarkının bozuk bir ritimle çalmasına neden olmaktadır. Nora bu seferde vücudu çarpık ritme göre hareket ettirir ve yere düşüp bayılana kadar çılgınca dans etmeye devam etmektedir. Ostermeier'in N.E.R.D.'in şarkıları kullanması (*Lapdance* ve öncesinde Rockstar şarkısı), Nora'nın Torvald'ı öldürmesi arasında da oldukça ilişkili bir bağlantı kurulmasına yol açmaktadır. Bu şiddetli, fiziksel ve müzikal sekans için tercih edilen müzik ve kostüm açısından popüler kültür alıntıları aynı zamanda, çağdaş yaşama hâkim olan ve bireyleri belirli bazı şeyleri benimsemeye zorlayan teatrallik ya da medialiteye ışık tutmaktır (Nora'nın hayatı gerçekten de kötü bir pembe dizi veya bir yaşam tarzı dergisinden bir fotoğraf çekimi gibidir). *Nora*, *The Master Builder* ve *Hedda Gabler*'de müzik düzenli olarak sık sık tekrar eder ve sahnelemenin başından sonuna kadar sahne eylemine eşlik etmektedir. John Gabriel Borkman'da ise neredeyse yok denecek kadar az kullanılmaktadır. Bu yokluk, genel hatların ve dolayısıyla yönetmenin ilk üç sahnelemesinin ilkeleriyle açıkça kopuş olduğunu göstermektedir.

An Enemy of the People sahnelemesinde, müziğin kullanımı tutarlı gerçekçilik ve rafine edilmiş yabancılaşma arasında salınan, hikâyenin ayrılmaz bir parçası olarak müzik ile sahne eylemi arasında denge kurmaktadır. Ibsen'in metninin çevirisi ve günümüze adaptasyonu sürecinde Ostermeier ile iş birliği yapan dramaturg Florian Borchmeyer, Stockmann çifti ve arkadaşları arasındaki sosyal ilişkilerinin merkezin, müzik grupları olan 30'lu yaşlardaki genç bir nesil üzerine kurmaktadır. Bu açıdan

müzik dramaturjik bir işlev barındırmaktadır. Eva Meckbach (Katharina Stockmann) Ostermeier'in amacını şu sözlerle ifade etmektedir: “Thomas için, arkadaşlarının birlikte müzik yapmak için takıldığı günümüz Berlin’inden genç, havalı, kozmopolit bir çifti ve bu küçül ideal dünyanın nasıl birdenbire dağılmaya başladığını ve sonunda çöküşünü göstermek önemliydi” (Meckbach, 2016: 87). Müzik böylece, Ostermeier'in amaçladığı sosyolojik tiyatro temasının zeminini hazırlamaktadır. Bu müzikal alıntılar, ana akım haline gelen bir alt kültür tarafından benimsenen ve alaycı bir şekilde geri dönüştürülen ütopyik sosyal enerji sorununu ele almaktadır. Karakterler arasındaki sosyal ilişkileri sunan müzik, aynı zamanda tür açısından (pop müzik, punk rock) tercihi ile Ostermeier'in Schaubühne'deki tiyatro-seyirci ilişkisinde hedeflediği genç ve dinamik seyirci kitlesiyle rezonansa girmesine olanak tanımaktadır.

Sahneleme boyunca müzik iki şekilde üretilmektedir: müzik grubunun üyeleri olan oyuncuların (Thomas Stockmann, Katharina Stockmann, Hovstad ve Billing) canlı performansı ve hoparlörler aracılığıyla kayıtlı müziğin aktarılması sonucu üretilmektedir. Bu iki üretim biçiminin semiyotik açıdan işlevsellikleri birbirinden farklı olduğu görülmektedir. İlk olarak oyun kişilerinin karakterizasyonuna doğrudan etki eden müzik, sosyal ilişkilerini ve yaşamlarını tanılamaktadır. Ibsen'in ilk perdedeki direktiflerinde Stockmann'larda verilen akşam yemeği toplanan oyun kişileri, Ostermeier'in versiyonunda ise, sadece yemek için değil, aynı zamanda bir orkestra provasının gerçekleştirildiği akşam için bir araya gelmektedir. Müzik tamamen hikâyenin bir parçasıdır, canlıdır ve gerçekten sahnede mevcuttur. Prova ettikleri şarkıların sözleri sahneleme üzerine bir yorum sunmaktadır. Şarkı sözlerinin sahnelemenin içeriğini ve oyun kişilerinin yaşamı algılama biçimini öngörmektedir. İlk perde başlangıcında seyirci, sahne uzamının proscenium kemerini kaplayan şeffaf projeksiyon perdesine yansıtılan “*I Am What I Am/Ben Neysem Oyum*” başlıklı manifestosunun alıntısına bakarken, Billing, Amerikalı müzik grubu Gnarl's Barkley'in *Crazy* şarkısını gitarla çalıp söylemeye başlamaktadır.

Şarkının içeriği, sadece oyunun öyküsüne değil, daha da önemlisi Ostermeier'in sahneleme boyunca gündeme getirmek istediği temel sorunlara karşılık gelmektedir. Seyirci görsel bağlamda şeffaf projeksiyon perdesindeki ‘*I Am What I Am/Ben Neysem Oyum*’ adlı manifestoyu okurken aynı anda işitsel bağlamda müziğin sözleriyle simultane bir biçimde gösterge dizgesiyle karşı karşıya kalmaktadır. Sahne uzamının yazınsallaştırması görsel bir alan oluştururken, müzik ve şarkı sözleri uzamda işitme

alanını inşa etmektedir. İçerikleri açısından birbirleriyle tutarlılık ve bütünlük gösteren sahne uzamındaki gösterge ve iletişim sistemleri Brechtien bir üslupla sanki seyircinin; “Ne? sorusundan Niçin? sorusuna yönelmesini” (Brecht, 1994: 105) sağlamakta ve belli bir tavır takınmasına neden olmaktadır (Seyirciyi dolaylı yolla sorgulayan bu iletişim, IV. Perde’deki seyircinin sahnelemenin bir parçasına dönüşerek katılımcı işlevselliğine bürüneceğinin habercisidir). Bilinçli bir şekilde tercih edilen şarkı, Thomas ile birlikte diğer oyun kişilerinin modern insanın çıkmazını gözler önüne sermektedir. Neoliberal kapitalist toplumla yüzleşmek için kim olmalıyız? Bu savaşta ne kadar şansınız var? Gerçeği söylemek yeterli mi yoksa herkes deli olduğunu mu düşünecek? Gibi soruları irdelemektedir.

İlk perdenin sonunda müzik provası için buluşan oyun kişileri (Stockmann, Katharina Stockmann, Hovstad ve Billing) elektrogitar, elektronik drum pad ve klavye enstrümanlarının kullanımıyla seslendirilen David Bowie’nin *Changes* adlı şarkısı hikâyeye önemli bir yorum getirmektedir. Prova, Stockmann’ın kasabanın kaplıca ve içme suyu kaynağındaki kirlilikle ilgili şüphelerini doğrulayan ve endüstriyel atıkların neden olduğu patojenik mikroorganizmalarla dolu olduğunu ortaya çıkaran bilimsel analiz sonuçlarını içeren bir mektubu açmasıyla başlamaktadır. Karısına ve gazete arkadaşlarına, kaplıca doktoru sıfatıyla bir süredir bu şüpheleri beslediğini, ancak bilimsel doğrulamayı beklediğini açıklamaktadır. Hovstad ve Billing onu kamuoyuna açıklamaya ikna ederken, Katharina ise, Thomas’ın her şeyi ondan saklamasına güvenmektedir. O sırada değişimin ve gençlik kültürünün bir marşı olarak kabul edilen, huzursuz ve dinamik bir dönüşümsel enerji ve arzuyu somutlaştıran *Changes* parçasını söylemeye başlarlar. Ebeveyn ve çocuklar arasındaki çatışmayı, neslin normlarını sorgulayan sözleri ile gençlerin kendi arzuları peşinde koşmasına teşvik etmektedir.

Asıl ilginç olan ise bilinçli bir şekilde şarkının kesildiği andır. Şarkının devamında, “And these children that you spit on / Üzerine tükürdüğünüz bu çocuklar, As they try to change their worlds / Dünyayı değiştirmeye çalışırken, Are immune to your consultations / Sizin işaretlerinize karşı bağımsızlar” (Ostermeier, 2012) gelen bu sözler söylenmeden prova yarıda kesilmektedir. Katherina drum padi çalmayı bırakıp kocasına, “Ich versteh nicht, warum du nichts gesagt hast/Neden bir şey söylemediğini anlamıyorum” (Ostermeier, 2012). Stockmann’ın şüpheleri konusundaki gizliliği, ilişkilerinde ve provalarında kırılma çıkmasına neden olur ve

kısa bir sessizliğin ardından Billing, bir daha asla bir çiftle birlik aynı grupta çalmayacağını söyler. Bilinçli olarak tercih edilen şarkının sözleri, şarkının kesilmesi, çağdaş Yunan korosunun dağılması sahnelemenin içeriğine yönelik çeşitli önsemeleri ve Ostermeier'in müziğin işlevselliğine getirdiği başka bir rolü ortaya çıkartmaktadır. Birkaç karakter tarafından bir arada icra edilen şarkılar, insanları birleştiren ve yabancılaşmaya karşı bir nevi muhalefet görevi gören bir grup etkinliği sunmaktadır. Prof. Dr. Mustafa Uslu'nun belirttiği üzere bireylerin, “birlikte şarkı söyleme ve müzik yapma alışkanlığı sonucu birlik ve toplum kavramlarının geliştiği, daha bağımsız ve kendine güvenen, [...] birbirleriyle dayanışma ve yardımlaşmaya özen gösterecekleri vurgulanmaktadır” (Uslu, 2007: 816). Avusturyalı sosyolog ve müzik fenomenolojisine önemli katkılarda bulunan Alfred Shutz *Making Music Together: A Study in Social Relationship* adlı makalesinde birlikte müzik yapması süreci icra eden kişiler arasında hüküm süren bir toplumsal ilişkiye dikkat çekmektedir. “Eş zamanlı olarak canlı bir şimdiki birlikte yaşamalarına, bu birlikteliği bir ‘Biz’ olarak deneyimlemelerine” (Schutz, 1951: 86) olanak tanıyan bir tür sosyal ilişki sunmaktadır. Bu bağlamda bakıldığında, canlı müzik icra etme eylemi, her şeyden önce, katılımcılar arasındaki enerji alışverişine ve aynı zamanın, mekânın koşullarının paylaşılmasına ve yeniden üretilmemesi/üretilmemesi de dâhil olmak üzere, bir tiyatro performansı ile pek çok ortak özelliği bulunmaktadır. Ayrıca, ilk perde boyunca tüm müziğin canlı olarak icra edilmesi, doğası gereği dijital bir cihazdan kaydedilmiş müzik çalmanın aksine, insanların kasıtlı olarak toplandığı sosyal ve yaratıcı bir eylem olan özel bir etkinlik atmosferinin yaratılmasına katkıda bulunur.

Sahnenin devamında David Bowie'nin *Changes* şarkısını tekrardan devam ettirmeye çalışsalar da bu sefer Stockmannların çocuğunun ağlama sesiyle kesintiye uğramaktadır. *Changes* şarkısının içeriği ve sürekli olarak kesintiye uğraması yukarıda ifade edilen birliktelik deneyiminin ileride sarsılacağına göstergesini oluşturmaktadır. Thomas Stockmann'ın vereceği mücadelede karısı da dâhil olmak üzere grubun diğer üyeleri olan Hovstad ve Billing tarafından yalnız bırakılacaktır. İlk perde, yine başlangıcında olduğu gibi *I Am What I Am/Ben Neysem Oyum* manifestosunun şeffaf projeksiyon perdesine yansması ve kısa bir sessiz sahnenin ardından tüm karakterlerin bir araya gelerek farklı bir şarkıyı çalmasıyla sona ermektedir. Bu şarkı, 1960'larda Jackson Browne tarafından, kaybedilen fırsatlar ve pişmanlıklar üzerine yazılmış

These Days'dır. Hala birlikte canlı müzik icra ediyor olsalar da sahneleme boyunca ilk kez yalnızlık ve melankoli teması işlenen bir şarkı tercih edilmektedir.

Canlı performans için tercih edilen tüm şarkıların sözleri metnin ve sahnelemenin içeriğiyle oldukça ilintili olduğu görülmektedir. Müzik, içeriği, sahne eylemini ve şeffaf projeksiyona yansıtılan manifestoyu birbirine bağlayan önemli bir estetik araç olarak kullanılmaktadır. İlk perde *These Days* şarkısı ve Hovstad, eline aldığı tebeşirle siyah duvara yazdığı *Am Nächsten Tag / Sonraki Gün* yazısı ile sona ererek ikinci perdeye geçilmektedir (şeffaf projeksiyon perdesi kaldırılır). Yeni günü simgelemesi açısından kuş, caddede giden araba ve korna seslerinin kolajından oluşan bir ses efekti kullanılmaktadır. Stockmann'lar bir sonraki sahne için masayı temizlemek için şarkı söylemeyi bıraktıkları görülmektedir. Sahnelemenin son canlı söylenecek şarkı performansı Billing tarafından bu anda gerçekleştirilmektedir. Bu performansı, diğer canlı söylenen müziklerle ayıran farklı bir işlevsel özelliği bulunmaktadır. İkinci perdeye geçiş devam ederken Billing, *Destiny's Child* grubuna ait *Survivor* adlı şarkıyı söylemeye başlamaktadır. O sırada Hovstad duvara eski moda bir radyo çizer, Billing'in sesinin frekansı ile oynanır ve sanki Billing'in çalıp söylediği *Survivor* adlı şarkı radyodan geliyormuş gibi hissedilir. Bu aynı zamanda sahne eylemi ile de desteklenmektedir. Katherina, bebeğinin ağlama sesini duymasıyla beraber çizilmiş olan radyo imajının düğmesine basar ancak Billing şarkıyı söyleme devam eder. Katherina rolden çıkarak, oyuncu arkadaşına sahneden çıkması gerektiğini hatırlatacak bir jest yapar ve Billing'i sanki sahne dekoruymuş gibi sahneden çıkartır. Sahnelemenin yanılsama estetiğine aykırı bu meta-teatral ayrıntı neo-Brechtien bir üslup içermektedir. Seyirci için sahnedeki eyleme karşı bilinçli bir tavır takınmasına olanak sağlayan bu sahnede, Eva Meckbach, Katharina olarak değil kendi teatrallığının farkında olarak tepki vermektedir. Görüldüğü üzere Ostermeier müziği tıpkı Brecht'in ileri sürdüğü gibi, yabancılaştırma etkisinin yaratılmasını ve eylemin yorumlanmasıyla anlamın üretilmesini desteklemek için kullanılmaktadır. Ayrıca ilk perde boyunca Gnarl's Barkley, David Bowie ve Jackson Browne'nin ardından Beyonce (*Destiny's Child*) geçiş, ortak kültürel deneyime dayanan topluluk değerlerinden radikal bir bağımsızlık iddiasına, yanıltıcı bir özerklik duygusuna ve popüler kültür olarak kurnazca paketlenmiş ve kazançlı bir şekilde pazarlanan faillığe daha derin bir geçişi yansıtmaktadır.

Canlı performans edilen müziklerin sözlerinin içerik bağlamında birbirleri ile birlikte düşünüldüğünde (Ibsen'in karakterleri ile Ostermeier'in oyuncularları arasındaki çizgi burada bulanıktır), genel olarak bir toplum idealinin neoliberalist modelin bir değeri haline gelmesi sonucu mağdur edilen insanların (özellikle Stockmann'ın), dünyada bir fark yaratma dürtüsüyle mücadelesini yansıtmaktadır. Aslında Ostermeier *An Enemy of the People*'da tercih ettiği şarkıların sözleriyle yaratmak istediği etkinin sebebini, sahnelemeden yaklaşık sekiz sene önce verdiği bir röportajında dönemin genç nesli (80'ler sonrası-oyun kişilerinin yaşlarının düşürüldüğü kuşak) tanımlarken açıklamaktadır:

“Gençlik o zamanlar ideolojik bir terimdi [...] Aynı zamanda gençlik her zaman korkuyla ilgili bir terimdir. Bir toplumu veya kapitalist bir sistemi devam ettirmek istiyorsanız, uzun süredir serveti paylaşan insanların, bir şeylerin aynı şekilde kalmayacağından tekrar tekrar endişe duymaları gerekiyor. Bu insanlar dinamik, ilerici ve çok daha iyi bir genç nesil olduğu hissine sahip olduklarında, onlarla birlikte bir şeyler hareket eder. İnsanın gençlikle ilişkilendirdiği her şey neoliberalizmde moda olan özelliklerdir: esneklik, dinamizm, açıklık, kozmopolitlik. Küreselleşme gençlik üzerine kuruludur [...] Hatırlayabildiğim kadarıyla, gençlik pazarla ilişkilendirildi. Gençlik her zaman bir metaydı” (Ostermeier, 2004).

Meta değerine dönüşen ve kapitalist değer sistemi üzerinden yönlendirilen genç neslin, kaygılarını, ütopya kayıpları ve tüm çelişkili düşünceleri sahnelemenin hareket noktasını oluşturmaktadır. Şarkı sözleri de aslında tam bu nokta da bir yorum içermesiyle (projeksiyona yansıtılan manifesto ile birlikte), karakterlerin iç dünyasının dışavurumuna ve içinde buldukları savaşın betimlenmesine olanak sağlayarak sahnelemenin asal unsuruna dönüşmektedir.

An Enemy of the People oyuncuların performansı sonucu canlı müzik kullanımının dışında kayıtlı müziklere de yer verilmektedir. İkinci perde ile üçüncü perde arasındaki geçiş için Battles müzik grubunun *Snare Hangar* adlı parçasının intro bölümü kullanılmaktadır. Thomas ve Katharina arasındaki tartışmayı bastıran müzik sahneye ait olan hoparlör aracılığıyla tüm uzama dağıtılmaktadır. Stockmann'ların oturma odasından Halkın Postası adlı gazetesinin yazı işleri bürosuna mekânsal değişimi Brechtien bir üslupla gerçekleştiren oyunculara (Moritz Gottwald, Thomas Bading, David Ruland, Ingo Hülsmann, Christoph Gawenda) eşlik etmektedir.

Oldukça dinamik bir ritme sahip olan *Snare Hangar* müziğin intro bölümü, Billing'in kulaklığını taktığı ve siyah duvara *Am Nächsten Mittag / Sonraki Öğlen* an da yerini, daha önce grup olarak canlı performans ettikleri David Bowie'nin *Changes* şarkısına bırakmaktadır. Sahne geçişi ve dekor değişimi için kullanılan müziğin bir başka işlevselliği ise tıpkı Johann Adolph Scheibe'nin ileri sürdüğü; "İki perde arasına konulan senfoniler hem bir önceki perdenin sonuyla hem de bir sonraki perdenin başlangıcıyla ilişkili olmalıdır. Başka bir deyişle senfoniler iki perdeyi birbirine bağlamalıdır ve aynı zamanda seyirciyi farkında olmadan bir duygudan diğer bir duyguya sokmalıdır" (1745'ten Aktaran Fischer-Lichte, 2016: 206) düşüncesiyle örtüşmektedir. Ayrıca bu perdede Billing, Hovstad ile tartışmamak için tekrardan kulaklığını taktığını David Bowie'nin *Changes* şarkısı tekrardan çalmaktadır. Aslında bu açıkça Billing (ve seyirci) dışında çalan şarkıyı kimse duymadığını göstermektedir. Hatta Billing'in kulaklığı takılı olduğun anlarda diğer oyun kişilerinin konuşmaları duyulmamaktadır (teatral olarak sadece dudaklarını kımıldatırlar). Ostermeier'in ilk perde de canlı üretilen müziği, üçüncü perdenin başlangıcında kayıttan çalarak kullanması çağdaş Yunan korosunun (müzik grubu) dağıldığına dair bir işaret bırakmaktadır. Dolayısıyla, grubu oluşturan arkadaşların sosyal ilişkilerinin bozulmaya başladığı bu sahnenin içeriğini desteklemektedir. Bir karakterin perspektifinden müziğin bu tür öznel kullanımı, bunun bir tiyatro olduğunu, bilinçli olarak tercih edilen bir yönetmenlik unsuru olduğu hissedilmektedir. Biraz çelişkili de olsa, müziğin sahne eylemi için yabancılaştırma işlevselliği barındırdığını söylemek mümkündür.

Malte Beckenbach ve Daniel Freitag tarafından stüdyoda kaydedilen The Glash müzik grubuna ait *The Guns of Brixton* adlı şarkı, üçüncü perde ile dördüncü perde arasındaki geçiş için kullanılmaktadır. Halkın Postası adlı gazetesinin yazı işleri bürosundan yüzü olmayan boş bir alana dönüşümünü (duvarlar beyaza boyanıp Ibsen'in talep ettiği toplantı salonuna geçiş) Brechtien bir üslupla gerçekleştiren oyunculara (Moritz Gottwald, Thomas Bading, David Ruland, Ingo Hülsmann, Christoph Gawenda) eşlik etmektedir.

1981 yılında Brixton ayaklanmasından önce yazılan *The Guns of Brixton* adlı şarkı, polis şiddetinin, sosyal yabancılaşmanın ve işsizliğin arttığı bölgedeki isyankâr ruh halini ve hoşnutsuzluğu konu edinmektedir. Grubun diğer şarkılarının da sözleri genellikle güçlü bir sol perspektife sahip ve mevcut sosyal meseleleri oldukça

eleştirmektedir. Şarkının içeriği, dördüncü perdede gerçekleşecek olaylar ile çok iyi bağlantı kuran çağrışımlarla dolu olduğu görülmektedir. Nakarat bölümünde sürekli olarak *bizi ezebilirsin, bizi yaralayabilirsin* diye tekrar eden şarkının sözleri, seyirciyi savaşçı bir ruh haline sokarak algısını yönlendirmekte ve tarafların (Stockmann ve ona karşı olanlar) her koşulda kararlı olduğu bir savaş alanı atmosferinin içine almaya çalışmaktadır. *The Guns of Brixton* şarkısının işlevselliği sadece yeni mekân kurulumunun değişimine eşlik etmekle sınırlı kalmamaktadır. Birazdan gerçekleşecek Stockmann'ın *The Comign Insurrection* (Yaklaşan İsyân) konuşmasında, seyirciyi katılımcı olmaya ve bu bağlamda duygusal ve fiziksel yönden etkisi altına alarak sahnelemenin bir parçasına dönüşmesi için teşvik etmektedir.

Ostermeier, *An Enemy of the People* sahnelemesinde sadece geleneksel müzik üretim tekniklerinden faydalanmakla kalmayıp çağdaş dönemde giderek yaygınlaşan beatbox tekniğine yer vermektedir (Beatbox, herhangi bir müzik aleti kullanmadan genellikle hip-hop tarzı müzikle ilişkilendirilen şarkıların sanatçının kendi sesiyle taklit ettiği bir tekniktir). Billing, Stockmann'ın konuşmasını gerçekleştirmek için sahne uzamına getirdiği mikrofondan (yanında kürsüyü de getirmektedir) ses gelip gelmediğini kontrol etmek için yaptığı deneme esnasında oldukça etkileyici bir beatbox performansı gerçekleştirmektedir. Bu eklenen sahne eylemi hem oyun kişinin karakterizasyonu açısından hem de Berlin'deki milenyum gençlerinin müzikle ilişkisinin altını çizmek adına önemli bir gösterge oluşturmaktadır. Ayrıca Moritz Gottwald'ın (Billing) bu sahnenin eklenme sürecinin prova esnasında nasıl gerçekleştirdiğine dair aktardıkları, Ostermeier'in oyuncu-yönetmen ilişkisini ve provalar boyunca sahnelemeye yönelik arayışlarını gözler önüne sermektedir:

“(An Enemy of the People) O kadar özgür ve özgürleştirici bir işti ki, çalışırken hiç bu kadar eğlendiğimi hatırlamıyorum. Mesela beatbox olayını ele alalım. Prova molaları sırasında inanılmaz derecede hiperaktifim ve sürekli bir şeylerle uğraşıyorum. Dışarı çıkıyorum, daireler çiziyorum ya da sadece elime bir gitar alıp çalıyorum. Bir gün dördüncü perdedeki konuşma için mikrofon oradaydı ve ben sadece bir mola sırasında, provalar sırasında değil, beatbox yapmaya başladım. Birden Thomas dedi ki, tamam, hadi bunu bir deneyelim. Biraz panikledim, çünkü iyi bir beatboxer değilim, aslında hiç beatboxer değilim. Ama Thomas bunu oyunda bir eyleme dönüştürdü. İşte bu yüzden şimdi büyük konuşma

için (Yaklaşan İsyân) mikrofonu ayarlıyorum, mikrofon kontrolünü yapıyorum ki bu teknik olarak elbette tamamen gereksiz ve sonra beatbox performansını gerçekleştiriyorum. Bu, Ostermeier'in çalışması için tipiktir: her zaman bir şeyler denemek ve eğlenceli olan şeyleri kullanmak'' (Gottwald, 2016: 86-97).

Ostermeier'in *An Enemy of the People* sahnelemesi için tercih ettiği müzikler tarihsel açıdan güncel olmadığı görülmektedir. 1960'lar idealizminden başlayan ve 21. yüzyıla kadar uzanan müzikal alıntıların popüler müzik kültürüne ait olduğunu söylemek mümkündür. Ayrıca canlı bir şekilde performansı gerçekleştirilen müziklerin sözleri, kayıttan çalınanlar da dâhil olmak üzere İngilizcedir. Bu popüler kültürün küreselleşme bağlamındaki yaygınlığını vurgulamakla beraber, diyaloglarda da yer alan İngilizce sözcük kullanımı anaglisizme (İngilizce kelimelerin farklı dillere girip yer edinmesi durumu) işaret etmektedir. Dolayısıyla *An Enemy of the People* sahnelemesindeki müziklerin tercihleri; ortak bir kültür alanı yaratma arzusu içinde olan küreselleşme ideolojisinin, 21. yüzyılda müzik üzerindeki etkilerinin göstergesi olarak ortaya çıkmaktadır.

Ses tasarımını Nils Ostendorf'un üstlendiği bir diğer önemli yapım olan *III. Richard*'da ses tasarımı, sahneleme metninin seyirciyle yakın bir ilişki içerisinde olmasını, sahneler arasındaki bağlantıların inşasının kurulmasını, yabancılaştırma ögesi olarak oyuncu-seyirci ilişkisini, performansın ritmini ve sahnelemenin teatral çizgisini düzenleyen işlevsel bir araç olarak kullanılmaktadır. Ostermeier'in müzik tercihleri bağlamında, Shakespeare'in herhangi bir metnini sahneye taşırken var olan popüler kültürü entegre etmekten hiç çekinmediği görülmektedir. 2016 yılında *The Guardian*'a (Chris Wiegand) verdiği bir röportajda şu ifadeleri kullanmaktadır: "Shakespeare'i sahneye koyduğunuzda popüler kültürle uğraşmak zorundasınız. Onun zamanında popüler kültür eskrim, akrobasi, şakaydı. Bizim popüler kültürümüz müziktir. *III. Richard*'da sahnede bir bateri seti var, rap var ve onun seyirciyi baştan çıkararak bir tür rock yıldızı olduğu hissini yaratıyoruz. Davul temelli olan müzik, savaş çağrışımlarını da beraberinde getiriyor'' (Wiegand and Ostermeier, 2016).

Shakespeare metinlerinin kendi dönemindeki popüler kültür ile yüksek kültürü karışımı olarak nitelendiren Ostermeier, bu bağlamda Shakespeare sahnelemelerinde benzer bir ilkeyi çağdaş referanslarla sağlamaktadır. Ostermeier'in böyle bir sahneleme ilkesi müzik tercihlerini de oldukça etkilediği görülmektedir. *III. Richard*

sahnelemesi için ses tasarımını yüksek donanımlı orkestra ve çoklu enstrüman yerine, tek kişi tarafından canlı olarak çalınan bir perküsyon ve elektronik müziği kayıttan çalan set sistemi oluşturmaktadır. Diğer sahnemelerinden farklı olarak ise, hazır müzik yapıtlarına yer vermeyerek; Ostendorf ve aynı zamanda sahne üzerinde perküsyon ve elektronik müzik setinin başında bulunan müzisyen Thomas Witte tarafından bestelenen müzikler kullanılmaktadır. Bestelenen sözsüz müzikler (davula eşlik eden elektronik müzik) oldukça gürültü, aşırı ritmik ve alarm etkisi yaratan bir alt yapısı bulunmaktadır. 1990’larda popülerlik kazanan endüstriyel rock tarzında bestelenen müzikler, avangart bir altyapı ile kışkırtıcı bir temaya sahiptir. Canlı olarak çalınan perküsyona eşlik eden elektronik müzikler distortion (distorsiyon / çarpıtma, saptırma, bozulma)⁷ efekt tekniği kullanılarak tasarlandığı görülmektedir. Sözsüz müzikler, tüm sahne geçişlerinde kullanılarak sahneler arasındaki bağlantı görevini görmektedir. Burada vurgulanması gereken bir diğer nokta ise, sahnenin sol bölümüne konumlandırılmış olan Thomas Witte, sahne geçişlerinde aydınlatılmaktadır. Bu tercihle yabancılaştırma unsurunun bir uzantısı olarak sahnelemenin teatral karakterinin altı çizilmektedir. Sahneleme boyunca, seyirci ile sahne olaylarının arasına giren müzik ve müzisyen, post-Brechtien bir üslup yaratma işlevini üstlenmektedir.

Ostermeier birçok sahnelemesinde, metinsel başlangıçlarını ortalama 5-10 dakikaya kadar geciktiren prologlarla genişletmektedir. Sözel olmayan performans sekansları seyircileri, dramadan daha çok dans veya fiziksel eylemler gibi geleneksel sahneleme tarzlarına meydan okuyan ayrıntılı koreografik bölümlerle karşı karşıya getirmektedir. Müzik de bu tasarlanmış olan prolog sahnelerde önemli bir rol oynamaktadır. Kelimelerden uzak ancak içgüdüsel ve duygusal tepkileri tetikleyen bedensel performanslara eşlik eden müzik; atmosferi tanıtmak ve sahne eylemini oluşturan koreografiyi güçlendirmek amaçlı kullanılmaktadır. *III. Richard* için gerçekleştirilen prolog sahne, York Hanedanı’nın mensuplarının düzenlediği parti sahnesi ile başlamaktadır. Siyah takım ve kokteyl elbiseli oyuncular seyir alanından oyun alanına doğru gelirken, onları, Thomas Witte tarafından elektronik müzik alt yapısı üzerine çalınan perküsyon karşılamaktadır. Estetikleştirilmiş varlık alanında ses

⁷ Distortion (distorsiyon) efekti, bir enstrümanın doğal sesini çarpıtma, saptırma ya da bozma işlemidir. “Özellikle elektrik gitar gibi çalgılarda yaygın olarak kullanılan, özgün sinyalin, dinamik bileşenlerinde, dinamik bozulmalar yaratarak sese farklı bir etki vermeyi amaçlayan bir efekt olarak tanımlanabilir” (Durmaz, 2009: 109).

ortamını, kulakları sağır edebilecek seviyede sentezlenmiş çarpık bir müzik oluşturmaktadır. Çılgın bir parti havası yaratan müziğe, şampanya dolu bardaklar, oyuncuların girişiyle patlatılan altın ve gümüş konfetiler eşlik etmektedir. Neşeli ve yaz partisi buluşmalarını andıran prolog, ensest ilişkiyi gözler önüne seren dans figürleriyle devam ederken müziğin durmasıyla beraber oyuncular sahneyi terk etmeye başlamaktadır.

Sahneleme için bestelenen müzikleri bakıldığında, Intro (Giriş Müziği), Brainfuck (Beyin Sikişi), Bowing (Boyun Eğme), Krönung (Taç Giyme Töreni), elektronik alt yapılı ritmik müzikler ve birkaç sahnede solo davul parçaları oluşturmaktadır. Intro müzik, yukarıda ifade edilen prolog sahnesinde çalmaktadır. Savaş sonrası görkemli yazı kutlayan hanedan üyeleri, Brainfuck (Beyin Sikişi) müziği ile tekrardan sahneye gelmektedir. Brainfuck müziği aynı zamanda Richard'ın "Şimdi hoşnutsuzluğumuzun kışı" adlı ilk monoloğuna fon olarak eşlik etmektedir. Shakespeare'in bu monoloğunu Eidinger bir rock yıldızı edasıyla söylemektedir (Bkz. Ses Dosyası 1). Bu bağlamda Richard'ın karakterizasyonu için zengin analogiler sunan müzik, aynı zamanda dramatik durumların ritmini ve akışını da düzenlemektedir. Kontrpuanın müzikal prensibinin işlediği bu sahnede, yüksek sesli gürültülü müziğin üzerine rock tarzı söylenen monolog yüksek bir enerjiye çıktığı anda aniden yerini sessizliğe bırakmaktadır. Müziğin ve üzerine söylenen sözlerin ritmi performansın genel ritmini düzenlemesini Ostermeier şu sözlerle açıklamaktadır: "Gösteri, savaş sonrası görkemli yazı kutlayan gürültülü bir partiyle başlamaktadır. Parti arka planda devam ederken, Richard 'Now is the winter of our discontent / Şimdi hoşnutsuzluğumuzun kışı...' adlı ilk monoloğuna başlar; hanedan üyelerinin neşeli tavırları ve yeni barış zamanının diğer yönlerini üzerine konuşmaları devam etmektedir. Shakespeare monoloğu bir doruk noktasına hareket ettirir: Richard'ın 'But I, that am not shaped for sportive tricks / Oysa ben, sportif hileler için şekillendirilmedim' ve ardından bu karşıtlığın tekrarı, kendisini diğerlerinden ayıran bir yabancı olarak 'ama ben'. Benim prodüksiyonunda sahne, monolog başladığında yüksek sesli parti müziği azalacak ve yavaş yavaş tek bir tona dönecek şekilde düzenlenmiştir. Richard'ın 'ama ben' dediği andan itibaren sessizlik hâkimdir" (Boenisch and Ostermeier, 2016: 173).

Ostermeier, *III. Richard*'ta metnin sahne sırasına sadık kalmakta ve özellikle sahne geçişlerin dikkat etmektedir (Örneğin, Hamlet'te bir sahneden diğerine geçiş

tespit etmek daha zordur çünkü her şey ara vermeden birbirine bağlanmaktadır). Her sahne oldukça güçlü bir anla (Eidinger'in rock ya da rap şarkıları, bir karakterin ölümü vb.) sona ermekte ve sistematik olarak müzikal bir geçişle devam etmektedir. Bu bağlamda müzik sahne geçişlerini birbirine bağlama işlevi görmektedir. I. Perde I. Sahne'den II. Sahne'ye geçişte tekrar Intro müziği şiddetli bir şekilde çalmaktadır ve Richard'ın bir maymun gibi yukarıdan sarkan mikrofon ile seyircilerin üzerine doğru savrulduğu akrobatik fiziksel eylemi ile Kral VI. Henry'nin tabutunu sahne uzamına getirmesine eşlik etmektedir. Richard'ın Lady Anne'in karşısında çırılçıplak soyunup öpüşmesinden ve parmağına yüzüğünü takmasından sonra, Richard monoloğunu yine rock şarkıcısı edasıyla söylemektedir. Richard'ın mikrofonla rock versiyonuna dönüştürdüğü dizelere sadece, Witte'm çaldığı solo davul performansı eşlik etmektedir. II. Sahne bu şekilde sona ererken sahne geçişi ise, Richard'ın VI. Henry'nin tabutunu sahne uzamından çıkartmasına eşlik eden Brainfuck müziği ile gerçekleştirmektedir.

Richard, kardeşi Clarence Dükü George'u öldürmeleri için tuttuğu iki katil ile konuşmasını bitirdikten sonra, bu sefer dizlerini rap yaparak söylemektedir. Sabit bir ritme sahip sahne müziğini, elektronik alt yapılı müziğin üzerine Witte'm çaldığı davul oluşturmaktadır. Kontrpuan ilkesi burada da kullanılmaktadır. Richard şu dizleri rap versiyonunu mikrofon ile söylerken, müziğin ritmi ve sözlerin ritmi doruğa doğru çıkar ve bir anda müzik durur. Richard şu sözleri söyler ve sahne biter. III. Sahne ile IV. Sahne geçişi Brainfuck müziği ile gerçekleştirilmektedir. Müzik, katillerin seyirci uzamından sahne uzamında uyuyan Clarence Dükü George'un yanına gelinceye kadar devam etmektedir. George'un ölümünün ardından II. Perde I. Sahne'ye geçiş oldukça soft bir müzik ile gerçekleştirilmektedir. Sahnelemenin boyunca kullanılan gürültülü ve avangart alt yapılı müzik yerine soft bir müzik ile yapılan geçiş, performansın ritmini oldukça yavaşlatmaktadır. Bu tercihle seyirci, II. Perde I. Sahne'nin atmosferine hazırlanmaktadır: Kral IV. Edward, George'un ölümünü büyük üzüntüyle karşılayacaktır.

Mayenburg'un çeşitli kesintiler yaptığı II. Perde'de, orijinal metindeki I. Sahne ve II. Sahne birleştirilmiş, III. ve IV. Sahne tamamen atılmıştır. Bu doğrultuda da II. Perde, Richard ve Buckingham'ın planları ile son ermekte ve III. Perde ise, Richard'ın Prens Edward (kukla) ile konuşmasıyla başlamaktadır. II. Perde ile III. Perde arasındaki sahne geçişi Bowing (Boyun Eğme) müziği ile gerçekleştirilmektedir.

Oldukça gerilim dolu müzik, Richard'ın planlarını harekete geçirdiğinin habercisi olarak kullanılmaktadır. III. Perde I. Sahne'de taç töreni için Londra'ya gelen Galler Prensi Edward ve York Dükü Richard'ın çıkışında, oyun alanı yaklaşık oyun alanı yaklaşık 10 saniyelik süreyle karartılmaktadır ve müzisyenin bulunduğu alan aydınlatılmaktadır. Sahne geçişine savaş çağrışımı yapan davulun ritmi eşlik etmektedir. Clarence Dükü George ve Kral IV. Edward'ın ölümünün ardından, soft müzikler yerini tekrardan güçlü ve gürültülü ritme sahip müziklere bırakmaktadır. Savaş çağrışımı yapan müzik, Prens Edward ile entrikalar çeviren Buckingham ve Richard'ın konuşmaları arasında gerçekleşecek olan çatışmayı önceden ima etmektedir. İki prensinde kalede kalmasını isteyen Richard'ın zekâsı ve kurnazlığıyla, Prens Edward'ın cesareti ve sertliği karşı karşıyadır. Sahne, tacı ele geçirmek isteyen Buckingham ve Richard önce yemeğe, sonrasında planlarını gözden geçirmek için ayrılmasıyla sona ermektedir. Sahne geçişi (III. Perde I. Sahne ile II. Sahne) tekrardan Brainfuck (Beyin Sikişi) müziği ile sağlanmaktadır.

III. Perde ile IV. Perde arasındaki geçiş Bowing (Boyun Eğme) müziği eşliğinde yapılmaktadır. Müzik, Lady Anne ve Kraliçe Elizabeth'in, Richard gibi önlemez hırsları olan birine karşı çaresiz bir ağıt korosuna dönüşmesine hizmet etmektedir. IV. Perde II. Sahne'ye geçişte kullanılan müzik oldukça coşkuludur, çünkü Richard'ın başından beri tohumlarını attığı düşünceleri gerçekleşmektedir. Nils Ostendorf'un *Krönung (Taç Giyme Töreni)* ismini verdiği müzik büyüleyici olduğu kadar tehditkârdır. *Krönung (Taç Giyme Töreni)* müziği, Kral Richard'ın deforme olmuş bedenine giydiği korsesi, boyunluğu ve kafasındaki tacı ile masanın üzerine konumlandırılan sandalyenin (tahtı temsil etmektedir) üzerine çıkarken eşlik etmektedir. Bu sahnede müziğin ve müzisyenin sahneleme boyunca yabancılaştırma unsuru olarak sahne uzamında görünür kılınmasının ötesine geçilmektedir. Lars Eidinge sandalyeye çıkmasının ardından gürültülü müziğin kesilmediğini fark edince, elleriyle kulaklarını kapatmaktadır. Moritz Gottwald'a (Buckingham), müzisyen Witte'ye jestler yaparak müziğin değiştirilmesini sağlamaktadır. Oyun kişileri ile müzisyen arasındaki bu etkileşim sahnelemeye meta-teatral bir boyut kazanmaktadır. Hali hazırda Richard'ın seyircinin varlığının bilincinde ve kendi teatrallığının farkında olarak hareket ettiği sahnelemede, müzisyenle girilen bu etkileşim performatif durumu, dramatik durumun önüne geçirmektedir. Post-Brechtleyen bir yaklaşımla seyirci ile estetik mesafenin ortadan kaldırılmasına hizmet eden müzik ve müzisyenin

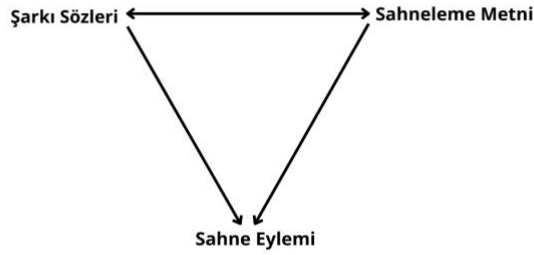
varlığı bu çerçevede seyircinin bilincini açık tutmasını tetiklemektedir. Witte aldığı komutla *Krönung (Taç Giyme Töreni)* müziğini değiştirmektedir. Ardından gerilim derecesi yüksek ve bol tekrara dayanan minimalist üslupta bir ritim duyulmaktadır. Enstrümana ait olmayan ve insan sesinden oluşan bu ritim, *ha ha ha ha* hecelerinin tekrarından oluşmaktadır. Tıpkı minimalist müziğin öncüsü Philip Glass'ın; temel ilkesi sürekli olarak tekrarlanan motiflerin sahneleme boyunca tek düze bir tarzda sürmesi üzerine kurulu olan, *Einstein on the Beach* gösterisi için bestelediği müzikleri andırmaktadır. IV. Perde II. Sahne, *ha ha ha ha* hecelerinin tekrarlandığı ritim eşliğinde oynanmaktadır (Yaklaşık 10 dakik süren sahnede ayrıca, saat vuruş sesini temsil eden perküsyonla üretilen çınlama sesi de benzer bir tek düzeliğe çalmaktadır). Hipnotize bir etki yaratan bu ritme, Buckingham'ın "Sarsılmaz sadakatin ödülü hakaret" (Ostermeier, 2015) sözleri ile Brecon'a gitmeye karar vermesiyle perküsyon eşlik etmektedir. İşlevsellik açısından, Richard'ın zafer sarhoşluğunun ve gücün karşısında hipnotize olduğunun altını çizmektedir. Sahne eylemi bu durumu tam olarak doğrulamaktadır: Tacı ele geçirmek için yürüdüğü yolda onun en büyük destekçisi olan kuzeni Buckingham'ın yüzüne yediği tabağı yapıştırdıktan sonra zemindeki toprağı kıyafetlerine fırlatmaktadır. IV. Perde III. ve IV. Sahne'de belli bir süre *ha ha ha ha* hecelerinin tek düzeliğiyle oynanmaktadır. Önemli bir fark ise sahne boyunca ritim değişmezken, sesin özellikleri distortion efekti ile bozulmaktadır.

V. Perde'nin büyük bir bölümü sahneleme metninden çıkartılmıştır. Kral Richard'ın uyurken gördüğü kâbusta (Orijinal metinde V. Perde V. Sahne) hayaletlerin gelmesiyle çınlamayı andıran, cızırtılı, çarptırılmış ve sentezlenmiş rüya müziği çalmaktadır. Belki de sahnelemenin ses ortamı açısından en etkileyici anı dövüş sahnesinde ise, iki farklı üretim söz konusudur: çeşitli seslerin sentezlendiği çarptırılmış efektler (gök gürültüsü, rüzgâr vb.) ve oyuncunun üretiminden kaynaklanan sesler. Richard gördüğü kâbustan uyandıktan sonra, elindeki kılıçla tek başına gerçekleştirdiği dövüş sahnesinin koreografisi ölümle dans niteliğindedir. Ona eşlik eden sentezlenmiş ses efektlerine, bir de kılıcın uzamın mimari tasarımını oluşturan unsurlara bilinçli bir şekilde vurularak ya da sürttürülerek çıkardığı sesler eklenmektedir. Lars Eidinger elindeki kılıcı, balkonun metal zemininde gezdirmekte, merdivenlerden aşağıya inerken metal tırabzanlara sürtmekte, hava boşluğuna doğru savurmakta, sahne arkasındaki perdeye, toprak zemine, balkonun metal tırabzanlarına doğru vurmaktadır. Dolayısıyla kılıcın çıkarttığı sesler, estetikleştirilmiş varlık

alanında bir ahenk oluşturmakla beraber sanki Richard'ın onlarca adamla savaştığının izlemine güçlendirmektedir. Görüldüğü üzere *III. Richard* sahnelemesinde müzik, aktif bir şekilde performansın ritmini belirlemede, sahneler arasındaki atmosfer ve duygu durumunun bağlantısını inşa etmekte, anlatı geçişlerini düzenlemekte ve kesilen sahnelerin ardından montaj tekniği kullanılarak birleştirilen metnin okunabilmesini desteklenmektedir.

Ostermeier'in canlı ya da kayıtlı bir şekilde sahnelerine entegre ettiği hazır nesne/yapıt (ready-made) müzikler belli bir gönderge alanı açmaktadır. Ostermeier, tümevarımcı bir yöntemle sahnelerini oyun metni temelinde geliştirmektedir. Ancak yazarın metnini olduğu gibi sahneye taşımamaktadır. Sahne metninin oluşum evresinde çeşitli stratejilerle yazar ait olan metni yeniden yazma sürecine girişmektedir. Dil, manzara ve karakter güncellemeleri, eklenen ya da eksiltelen sahneler, anlatı ve zaman yönetimi, sosyal ve politik bağlamın düzenlenmesi gibi metin üzerinde değişiklikler gerçekleştirilmektedir. Adaptasyon sürecinde sahne metninin içerisine entegre edilen müziğin metinselliği de önemli bir noktayı oluşturmaktadır. Sahneleme metninde hazır yapıt müziklerin oluşturduğu gösterge dizgelerinin, “oyunların tematik kaygılarına ve oyunlardaki durumlara mükemmel bir şekilde uyduğu” (Eidinger, 2016: 49) görülmektedir. Bu bağlamda Ostermeier'in, sahneye taşınan yazılı metin ve sahne eylemi ile müziğin metinselliği arasında metinlerarası bir ilişki kurduğundan söz etmek mümkündür. 1960'larda Bakhtin'in söyleşimcilik kuramından yola çıkarak metinlerarasılığın teorik anlamda belli bir çerçevede ele alan Julia Kristeva, kavramı “kabaca iki ya da daha fazla metin arasında bir alışveriş, bir tür konuşma ya da söyleşim biçimi olarak” (Aktulum, 1999: 17) tanımlamaktadır. Kristeva bir metnin, kendinden önce gelen ya da eşzamanlı olarak çağdaş yapıtlara göndermede bulunmasıyla birlikte daima öteki metinlerle kesiştiğini ifade etmektedir. Dolayısıyla seyirci, sahneleme boyunca (sahneleme metni içerisinde yer alan) duyduğu kültürel olarak yüklü müziği algılama ve kavrama aşamasında; hafızasında var olan müziğin yazınsal özellikleriyle (anlam dizgesi, göstergeler dizgesi) karşılaştırma eğilimi içerisine girmektedir. Metinlerarasılık kuramını okur (seyirci, katılımcı vb.) -metin arasındaki ilişkiye göre tanımlayan Michael Riffaterre'ye göre: “Metinlerarasılık, okuyucunun bir eser ile ondan önce veya sonra gelen diğerleri arasındaki ilişkileri algılamasıdır. Bu diğer metinler, ilkinin ara metnini (metinlerarası göndergesini) oluşturur. Dolayısıyla bu ilişkilerin algılanması, bir eserin

yazınsallığının temel bileşenlerinden biridir” (Riffaterre, 1980: 4). Bu açıdan bakıldığında Ostermeier’in canlı ya da kayıtlı olarak kullandığı hazır yapıt müzikleri, seyircinin sahnelemeyi alımlama sürecinde yetkin, aktif bir üretici haline getirmektedir. Seyircinin sahneleme esnasında karşılaştığı bu müzikler ile sahneleme arasında metinlerarası ilişkiler kurabilmesi, seyircinin bilgi ve birikimiyle doğrudan bağlantılı olduğunu göstermektedir.



Şekil 34: Estetikleştirilmiş varlık alanında müziğin sahneleme metni ve sahne eylemi ile ilişkisi.

Ostermeier’in tercih ettiği sözlü müzik türleri pop, rap ve rock ağırlıklı olmakla beraber 1970’ler ile 2020’ler arasında bir yelpazeye yayılmaktadır. Çağdaş seyircinin müziğin metinselliği ile ilişki kurabilmesi için genellikle akıldan çıkmayan popüler şarkılar ve aşırı derece sömürülen müzikal kitschler kullanmaktadır. Çağdaşlığı özgün kılan müzikler, ultra-çağdaş bir mizansenle eşleşen tanısal olan ve metinlerarası işleyen bir süreç yaratmaktadır. Ostermeier’in parodi, pastiş, ironi, alıntı ve anırtırma gibi metinlerarasılık yöntemleri kullanarak müziğin metinselliği ile sahnelemede çok katmanlı ve çok sesli yapı oluşturmaktadır. Örneğin, *An Enemy of the People*’da oyuncuların canlı olarak söylediği Gnarl’s Barkley, David Bowie ya da Destiny’s Child’ın şarkıları, pastiş özelliği taşımaktadır. Sanatçıların özgün müziklerinin “biçemi ya da anlatım biçimi taklit edilmektedir” (Aktulum, 2011: 462). Hazır müziklerin oyuncular tarafından bir tür taklit, tekrar ve türev ilişkisi olan parodi yöntemini kullanarak canlı olarak söylemesi, seyircinin atıfta bulunan müzik ve sahne eylemeli arasında bir ilişki kurması sonucu yeni anlamlar üretmesine neden olmaktadır. Parodi için örnek ise, *Hamlet* sahnelemesinde Gertrude’un *Carla Bruni*’nin ya da Hamlet’in Katja Ebstein’in şarkılarını alaycı bir taklit olarak kullanılmasıdır. Ostermeier, *Hamlet* te bu müzikleri kullanırken, “içeriğini bozmadan

ve içeriğin izin verdiği ölçüde tamamen başka bir üsluba aktarmaktadır” (Genette, 1997: 12). Ayrıca Ostermeier’in parodi tekniği ile kullandığı müzikler “özgün anlam ve işlevlerini yitirerek, yeni anlamlar ve işlevler kazanmaktadır” (Güçbilmez, 2005: 163). Off-stage (sahne uzamının dışından) ya da sahne uzamının dekoratif bir unsurundan (radyo, telefon ya da getto blaster vb.) gelen sözlü müzikler alıntılama yöntemine örnek oluşturmaktadır. Müziğin biçim ve içeriğini bozmadan direkt olarak sanatçının kendi sesiyle söylediği kayıtlı şarkılar, Ostermeier’in neredeyse bütün sahnelemelerinde kendisini göstermektedir. *Woyzeck*’te getto balster’den gelen müzikler (AC/DC, *Rage Against The Machine*, *The Orb*, *The Specials*) ya da off-stage’den gelen *Hedda Gabler*’deki *The Beach Boys*, Nora’daki *N.E.R.D.*’in müziklerinin tamamı ya da belli bir bölümünün kullanılması altıntı yöntemine örnek oluşturmaktadır. Ostermeier’in sahnelemelerinde müziğin anıştırma yöntemiyle kullanılması, genel olarak sözsüz müziklerde kendini göstermektedir. Anıştırma, “kimliği söylenmeden ya da açıkça referans bildirmeden bir eserin dolaylı bir şekilde anılması” (Shipley, 1970: 32) olarak tanımlanmaktadır. Müziğin ritmi, melodisi armonisi vb. özelliklerinin seyirci de belli bir çağrışım oluşturmaktadır. *Hamlet* oyunun başlangıcındaki cenaze ritüelinde kullanılan *Rockets Fall on Rocket Falls* ya da Institut für Feinmotorik müzik grubunun *Behalte Du Deinen Traum* müzikleri anıştırma yöntemine örnektir.

Analiz gerçekleştirilen Ostermeier’in sahnelemelerinde, ses efektleri ve müzik kullanımını birçok işlevselliği içinde barındırmaktadır. Ses efektleri ve kayıtlı, canlı ya da oyun kişinin ürettiği müziklerin kullanım biçimlerinin sahnelemenin estetik düşüncesinin inşasına ve seyircinin estetik algılamasına yönelik oldukça etkin bir araç kullanılmaktadır. Ostermeier’in ses tasarımına yönelik izlediği tüm stratejiler, estetikleştirilmiş varlık alanının estetik değerini zenginleştirmeye yönelik olduğu görülmektedir. Dolayısıyla oyun kişinin karakterizasyonuna ve sahneleme evrene yönelik oluşturduğu anlam dizgesiyle seyircinin estetik algısını doğrudan etkisi altına almaktadır. Ayrıca ses tasarımı sahnelemenin ritmini belirlemekle beraber, sahnelemenin anlamını çok yönlü, çok katmanlı ve çok sesli bir yapıya dönüştürmektedir.

6. Çağdaş Tiyatro Mekânı Schaubühne am Lehniner Platz: Tiyatro Uzamının Konfigürasyonu ve Fiziksel Düzenlemesi

Bu bölümde, Ostermeier'in sahnelemelerinde, seyircinin işlevselliğini ve konumunu belirleyen sahne uzamının ve seyir uzamının fiziksel düzenlemeleri analiz edilecektir. Mekânın fiziksel düzenlemesinin sahneleme boyunca, seyircinin algı olanaklarını, görüş açısını, mesafesini, eylem alanını, oyuncu-seyirci ilişkisinin kurulumunu ve seyircinin estetik yaşantısına hangi yönde etki ettiği bulgulamaya çalışılacaktır. Analiz süresince seyircisinin işlevselliği ve konumunu tayin etmek için iki tür mekân yaklaşımına dikkat edilecektir: (1) Sahneleme başlamadan önce de var olan, sahneleme bittikten sonra da kendi mevcudiyetini devam ettiren ve işlev alanları baştan tanımlı olan tiyatro mekânının kendisi; (2) Fani ve gelip geçici özelliği taşıyan, sahnelemeden önce ya da sahneleme bittikten sonra mevcudiyeti olmayan ve sahneleme süresince mevcudiyet kazanan (işlev alanları değişkenlik gösteren) performatif mekân/mekânsallık oluşturmaktadır. Ayrıca, tiyatro sahnelemelerini gerçekleştirdiği Baracke (Deutsches Theater) ve Schaubühne am Lehniner Platz tiyatro binasının fiziksel lokasyonu ve tarihçesine yer ayrılacaktır.

Thomas Ostermeier'in, Baracke yıllarından Schaubühne'ye kadar yaklaşık yirmi altı yıla yakın zamandır gerçekleştirdiği sahnelemelerine bakıldığında her üretimi, kendine özgül bir mekânsal-uzamsal konfigürasyonu içinde barındırmaktadır. Ostermeier'in bu konudaki en önemli işbirlikçisi ise Bauhaus Üniversitesi Weimar'dan mimar olarak mezun olan Jan Pappelbaum'dur. Ostermeier ve Pappelbaum'un sahne uzamı ile seyir uzamı arasındaki ilişkileri ele alış biçimlerinde, Baracke ile Schaubühne'deki (özellikle ilk dönemlerinde) çalışmaları arasında önemli değişimler göze çarpmaktadır. Bu ilişkinin tanımının esas olarak belirli bir mekânsal düzene ihtiyaç duyduğunun evrimsel süreci; (1) her sahneleme için özel sahne uzamı-seyir uzamına yönelik düzenlemeler, (2) sadece seyir uzamına yönelik düzenlemeler üzerinden ilerlediği görülmektedir. İlk yön, seyircinin sahnelemenin evrenine dâhil edildiği; ikinci yön, seyircinin görüş açısını ve mesafesini düzenlemeleri ortaya çıkarmaktadır. İki yönelimde seyircinin, estetik hale getirilen varlık alanını algılamasını etkilemektedir.



Şekil 35: Deutsches Theater Berlin'in küçük deneysel mekânı olan Baracke: soyunma odaları ve gişe, (solda), binanın arka tarafında geçici porta kabinlere yerleştirildi (sağda). Fotoğraflar © Jan Pappelbaum.

1996-1999 yılları arasında Ostermeier'in yönetiminde olan 99 koltuklu Baracke, Berlin'deki Schumannstrasse caddesinde bulunmaktadır (bkz. Şekil 35). 1990'ların ilk yarısında Deutsches Theatre'ın 1850 yılından kalma binasının yenileme çalışmalarının ardından, tiyatronun müdürü Thomas Langhoff ve baş dramaturg Michael Eberth; işçiler için kantin olarak hizmet veren ve tiyatroya bitişik olan prefabrik binalardan oluşan yapıyı tiyatronun bünyesi katmışlardır. Başlangıçta provalar ve halka açık okuma tiyatrosu gibi sıradan projelerin gerçekleştirildiği ek bir alan olarak düşünülen mekân, sonrasında, Ernst-Busch Akademisi'nden yeni mezun olan iki yönetmen Thomas Ostermeier ve Christian von Treskow'a emanet edilmesine karar verilmiştir. Ostermeier, Baracke'daki serüveninin başlamasıyla birlikte Weimar Sanat Festivali'nde tanıştığı Pappelbaum'u mekânın konfigürasyonu ve mimari yapısının olanakları üzerine çalışması için davette bulunur. O dönemlerde daha çok sahne uzamı ile seyir uzamını kapsayan tiyatro mekânının konfigürasyonu ile alakalı temel sorularla ve uzamda seyircinin değişken olarak konumlandırılmasının yollarını arayan Pappelbaum, Baracke'daki deneyiminden şu sözlerle bahsetmektedir: “Baracke her zaman çökmenin eşiğinde olan çok basit bir yerdi. Kelimenin tam anlamıyla tam olarak buydu, bir kulübe, bir baraka: tiyatronun atölyesinin kantinini barındırmak veya bir depolama alanı olarak çeşitli şekillerde kullanılan eski, küçük, boş ahşap bir kulübe [...] Eski, küçük, boş bir tuvaldi ve bu bir mimar olarak beni çok ilgilendirdi. Normal bir tiyatro binasından farklı olarak, her yapım için alanı sıfırdan yeniden düşünme ve her yapım için oyuncular ve seyirciler arasında tamamen farklı bir ilişki kurma, metnin ve sahnelemenin ana fikrine göre farklı kurgularla deneyler yapma fırsatı sunmuştu.

Seyirci bazen yüzünü sahneye bakar, bazen karşılıklı oturur ya da tam ortasında bir performans alanı olacak şekilde çevresinde yer alırdı” (Pappelbaum, 2016: 28).

Kendine özgü bir yapısı olan Baracke yirmi beş metre uzunluğunda ve on metre genişliğinde dar bir alana sahiptir. Sahne uzamı, çoğu etkinlik için seyircinin koltukları ile aynı seviyede tutulmakta ya da tavan yüksekliği iki buçuk metre olduğu için çok az yükseltilmekteydi. Sahneleme estetiğinin dışında, aynı zamanda Baracke’nın sinemaya benzer tekil, yenilikçi bir manzara etkisi yaratmaktadır. Mekânın hacmi ve fiziksel yapısından kaynaklanan deneyimler Ostermeier’in birçok sahneleme ilkesinin zeminini oluşturmuştur. Örneğin, Baracke’nın ilkel koşulları, oyuncuya odaklanan ve oyuncuların oyununu desteklemeyen unsurlara yer verilmemesi gibi temel özellikleri ortaya çıkartmıştır.



Şekil 36: *Fat Men in Skirts*.

1996 yılında Baracke’nın açılışı için Nicky Silver’in *Fat Men in Skirts* (*Etekli Şişman Adamlar*) adlı oyununu sahneleyen Ostermeier, Baracke’da oldukça samimi bir ortam oluşturmaktadır. Sahne uzamı ile seyir uzamı arasında oldukça yakın mesafede tutulmaktadır. Neredeyse oyuncular uzansa, ön koltukta oturan seyircilere dokunacak kadar yakındır (bkz. Şekil 36). Seyir uzamı ile sahne uzamı, zemini kaplayan kumla sınırlandırılmaktadır. Black box sahne tipi özelliklerini taşıyan tiyatro uzamında, seyirci oyun alanını üç yandan çevreleyerek konumlanmaktadır. Seyir uzamı zeminden başlayarak belli bir açıyla yükselmekte ve sahne uzamını 270° açıyla çevrelemektedir. Seyircinin görüş açısını oldukça genişleten yapısı ile seyircinin oyuncu üzerine odaklandığı mekânsal bir ilişki söz konusudur. Ostermeier, sahne uzamının üç tarafına yerleşen seyirci ile oyuncu arasındaki yakınlık sosyal ve dramatik ilişkilerin gerçekliğinin güçlü bir şekilde deneyimlenmesini sağlamaktadır. Özellikle sahnelemenin başında Phyllis (Astrid Meyerfeldt)’in dördüncü duvarı yok sayarak

doğrudan seyirciye yönelerek yaptığı konuşma, Ostermeier'in sahnelemelerinde tekrarlanacak olan oyuncu-seyirci ilişkisini ortaya çıkarmaktadır.

Pappelbaum, Schaubühne Lehniner Platz'a atanmalarının nedenlerinden biri olarak gördüğünü Radio Libre'de şu ifadelerle açıklamaktadır:

“Thomas'la o sırada Schaubühne'ye gitmek için bu teklifi almamızın pek çok nedeni vardı. Bizimle çok güçlü bir şekilde işaretlenmiş olan topluluğun fikrine ek olarak, zaten Barakce'de, her sahneleme için uzamda farklı bir düzen denediğimiz gerçeği de vardı. Seyirci için sahne ile mekân arasında kesin bir düzen yoktu. Bütün bunlar, her akşam, ilgili tüm taraflar, özellikle seyirciler ve oyuncular için ilginç bir durum elde etmemizi sağladı” (Aktaran Pelechova, 2013: 179).

1999 yılından günümüze kadar Thomas Ostermeier yönetimindeki Schaubühne am Lehniner Platz binası, 1928 yılında Alman mimar Erich Mendelsohn (1887-1953) yılında inşa edilmiştir. Ekspresyonist mimar olarak tanınan Mendelsohn, rasyonel ve dinamik bir işlevselcilik yaklaşımıyla çağdaş mimariyi oldukça etkilemiştir. “Seize, construct, and convert the earth! / Dünyayı ele geçir, inşa et ve dönüştür!” (Kutlu ve Ergün, 2022: 177) mottosu ile Hermann & Şirket Şapka Fabrikası, Einstein Kulesi, Mossehaus Gazete Binası, Emanu-El Toplum Merkezi (İbadethane) gibi birçok mimari yapının üretimini gerçekleştirmiştir. Medelsohn'un at nalı şeklinde tasarladığı Universum Cinema (Schaubühne am Lehniner Platz'ın ilk adı), 1928 yılında Berlin'in en büyük sinema salonlarından biri olarak hizmete girmiştir. Universum Cinema'nın fiziksel lokasyonuna bakıldığında, Charlottenburg-Wilmersdorf (Batı) merkezinde yer alan Kurfürstendamm caddesindeki Lehniner Platz meydanında bulunmaktadır. Berlin'in varlıklı bölgelerinden biri olan Charlottenburg-Wilmersdorf kenti, 1930'lardan kalma Olimpiyat Stadyumu'na, Messe Berlin'e (ticari fuarların ve konferansların düzenlendiği iş merkezi), Çan Kulesi'ne, lüks butiklere ve barok tarzı iç mimariye sahip binalara ev sahipliği yapmaktadır. Oldukça merkezi bir konumda bulunan yapı, İkinci Dünya Savaşı sırasında gördüğü ağır hasarın ardından gerçekleştirilen restore çalışmasıyla birlikte, Berlin Playboy Kulübü ve Kabare Tiyatrosu dâhil olmak üzere bazı mağazalara ev sahipliği yapmıştır. Günümüzdeki haline ise, 1967 yılında Peter Stein'in öncülüğünde kurulan Schaubühne topluluğunun, 1975 yılında Universum Cinema'yı kendisine yerleşik mekân edinmesiyle kavuşmuştur. Berlinli mimar Jurgen Sawade tarafından 1981 yılında kadar yürütülen

restorasyon çalışmaları sonucunda, topluluk için oldukça çağdaş bir tiyatro mekânına dönüştürülür. Universum Cinema'sının ve Mendelsohn'un önemini göz önünde bulunduran Sawade, sinemanın Schaubühne'nin gereksinimlerini karşılayacak şekilde yeniden tasarladı. Schaubühne topluluğunun, çok fonksiyonlu ve son teknoloji ürünü olarak dönüştürülen mekâna geçişini Sebla Arın şu sözlerle açıklamaktadır: “Topluluk, 1981’e dek çeşitli tiyatro mekânlarında (genellikle İtalyan sahneye sahip mekânlarda) oyunlarını sergilemiş. Ancak aktör ve oyuncuyu bir mekân içerisinde bir araya getirmek isteği ve bu mekânı her prodüksiyonu kendi gereksinimleri doğrultusunda şekillendirebilmek isteği yani homojen ve esnek bir tiyatro mekânı projesi, İtalyan modeli bir sahnede yani esnek olmayan ve çok keskin bir sahne-oditoryum ayrımı olan bir mekânda gerçekleştirilememektedir. Bu nedenle, topluluğun geliştirdiği bu düşüncelere izin verecek esneklikte bir mekân yaratma ihtiyacı doğar” (Arın, 2003: 91).

Çağdaş tiyatro mekânının en önemli örneklerinden birini oluşturan Schaubühne'nin tiyatro salonun tasarımı, büyük ölçüde mevcut alana yayılan tek bir odadan oluşmaktadır. Ancak onu özel kılan, sahne uzamı ile seyir uzamının sabit olmadığı ve bu nedenle işlevi herhangi bir sahne tipine uyarlanabilmesidir. Tüm salon alanın yüzeyi, hareket edebilen platform mekanizmadan oluşmaktadır. Ayrıca, akustik ve yangın koruması sağlayan hareketli kalın duvar bulunmaktadır. 90 m uzunluğunda ve 40 m genişliğinde ve 12 m yüksekliğinde devasa hacme sahip tüm alan, iki tekerlekli duvar ve yüzeyin hareket edebilmesinden ötürü üç farklı salona dönüşmektedir. A, B ve C olmak üzere üç mekâna (2'si 6000, biri 300 kişilik) bölünebilme ile beraber, bir araya getirilerek tek bir mekân (2.000 kişilik) olarak da kullanılabilir. Birçok kombinasyonu içinde barındıran esnek yapısı sayesinde, üç farklı performans eşzamanlı bir şekilde sahneleme imkânı sunmaktadır. Bunun yanı sıra zeminin hareketli yapısıyla her sahneleme için farklı mekânsal düzenlemeler oluşturmaya açıktır: “Teatral yerin bütünüyle zeminine döşenmiş, 3m x 7m'lik 76 platformun 3m yükselip alçalması sayesinde her durumda her türlü oyun alanı-seyir alanı ilişkisinin kurulabileceği bir tasarım gerçekleştirir” (Özel, 2020: 39). Ayrıca bölümlenmelerdeki çeşitlilik sayesinde, sahneleme alanlarının dışında kalan kısımlar prova ya da depo için kullanılmaktadır. “Schaubühne, İtalyan çerçeve sahnenin ortaya çıkışından bu yana her sahnelemenin kendi iç yapısına uygun deneysel fırsatlar yaratan başarılı bir mimari olarak kabul edilmektedir” (Semmer, 2008: 39).

“Bu yeni tiyatro en yüksek esnekliđi sunuyor: sahne ve seyir alanlarının en az on iki farklı konfigürasyonu” (Bradby ve Williams, 1988: 194-195). Çerçeve sahneden, geniş arenalara, orkestra çukurlu opera sahnelerine, amfi tiyatrolara veya bir kabuki sahnesine kadar birçok tiyatro biçiminin sergilenebileceđi mekânsal konfigürasyona sahip Schaubühne’nin iç mekânın (kulis, depo ve prova alanı dâhil) dışında kalan bölümlerini ise; fuaye alanı, tiyatro kafesi, gişe ve bar oluşturmaktadır. Bu hareket ve deđişim ilkeleri ışığında mimar Jürgen Sawade, Schaubühne am Lehniner Platz’ı “Theater der Zukunft / Geleceğin Tiyatrosu (Schäche 1997: 56) olarak tanımlamaktadır. Günther Kühne, *Raumtheater* başlıklı makalesinde Mendelsohn binasının Schaubühne için dönüştürülmesiyle ilgili yeni olan şeyin, “gösteriden gösteriye büyük ölçüde deđişen çeşitli mekânsal gereksinimleri için kendi istekleriyle geniş, tarafsız salonu talep eden yönetmenlerle tanışmış olması” (Kühne, 1981: 1641) olduğunu belirtmektedir. Bu bağlamda Schaubühne, Almanya’daki en iyi teknik donanıma sahip ve çok yönlülüđe atıfta bulunan tiyatro binası olarak nitelendirilmektedir.

Ostermeier’in Schaubühne’nin yönetimine geçmesinin ardından sahne uzamı ve seyir uzamını kapsayan tiyatro uzamının konfigürasyonu için yine Pappelbaum ile çalışmaktadır. Pappelbaum Schaubühne hakkındaki ilk izlenimlerini şu şekilde aktarmaktadır: “Zemin deđişkendir ve binanın çok katlı bodrum katındaki karmaşık hidrolik makinelerle güçlendirilerek yükseltip alçaltılabilmektedir. Ayrıca, alanı bölmek için indirilebilecek çeşitli alüminyum perdeler de vardır; herhangi bir geleneksel donanım yerine tüm alanı kaplayan tavandaki metal ızgara, uzamda herhangi bir noktaya yerleştirilmektedir. Baş mimar Jürgen Sawade, sahne ve oditoryum alanlarının serbestçe konumlandırılmasına izin veren bu esnek alan için amaçlarını şöyle ifade etti: Bildiğim tüm klasik tiyatro mimarisi biçimleri burada yeniden yaratılabilir ve- bunu söylemeye cesaret ediyorum, sadece bir spekülasyon olarak deđil- henüz bilmediğimiz tüm tiyatro biçimleri. (Pappelbaum, 2016: 30).”

Schaubühne binasının istisnai teknik donanımının sağladığı olanaklar, sahne yönetmenin mekânsal deneyime yönelik birçok farklı versiyona imkân tanımaktadır. Sahne uzamı ve seyir uzamının sabit bir yer olmaması ve iki hareketli duvar yardımıyla alanın hacminin deđişkenlik göstermesi (bin dört yüz metrekareden fazla); Ostermeier için tüm düzenlemeleri mümkün kılmaktadır. Bu nedenle, her yeni prodüksiyonun detaylandırma süreci, sadece sahne uzamının tiyatro binasının genel evrenine dâhil

edilmesini değil, aynı zamanda her seferinde temsil edilen sahnelemeye özgü olarak tasarlanan seyir uzamının da dâhil edilmesini öngörmektedir. Ostermeier'in yaklaşımı, Stein'in yeni bir tiyatro modelini temsil eden Schaubühne'sinde her zaman malzeme ve metin arasında mekânsal bir düzen içinde uyum sağlamaya çalışma düşüncesinin yansımaları taşımaktadır. Bu bağlamda Ostermeier'in mekânın konfigürasyonu ile ilgili stratejileri, Stein'in Schaubühne'deki ideallerine ve tutkularına dönüş olarak nitelendirilebilir. Stein mekânın fiziksel düzenlemelerine ilişkin şu ifadeleri kullanmaktadır: “Her bir sahnelemeyi yazarın tasarladığı uzamsallığa yakın bir mekânda sunmanın gerekli olduğunu düşündüm hep. Her oyunun kendi tiyatro alanını talep ettiğini söylemekten asla vazgeçmedim. Ve kendime, her gösteri için sahne alanı ile seyircilerin alanı arasındaki ilişkiyi yeniden düşünen ve değiştiren bir tiyatro pratiği yapma hedefi koydum. Bunu başarmak için, her yeni sahneleme için mekânsal konfigürasyonun değiştirilmesine, her seferinde her şeyi yeniden icat etmesine izin veren bir mimari mekân önermek gerekiyordu. Schaubühne'yi kurduğumda yaptığım şey buydu” (Banu ve Stein, 1999: 24-25).

Stein'in tiyatro uzamında seyircinin ve oyuncuların konumlarına yönelik deneysel yaklaşımları, Ostermeier'in, Sasha Waltz ile Schaubühne'nin yönetimine geldiğinde özellikle ilk dönemlerinde sürdürdüğü bir gelenek olarak karşımıza çıkmaktadır. Pappelbaum göreve geldikleri ilk günden itibaren, Schaubühne'nin devasa alanı ile başa çıkmanın yollarını bulmaya yönelik özel yaklaşımlar geliştirdiklerini dile getirmektedir. “Sorunu çözmeye yönelik ilk girişimimiz, geleneksel sahne tasarımı çok az inşa etmek ya da hiç inşa etmemektir. Bunun yerine, temel alanı (Grundraum) her sahnelemenin taleplerine göre yoğunlaştırmak için binanın teknik olanaklarını kullanmak ve her sahneleme için özel mekânsal yapılar yaratmaktır. Önceliğimiz oyuncular ve dansçılar olduğundan, bu yaklaşımın onların mekâna hâkim olmalarını sağlayacağını düşündük” (Pappelbaum, 2016: 31-33).

2000 yılının açılış oyunu olarak sahnelenen *Personenkreis 3.1*'de, Schaubühne'nin tüm alanını kullanarak mekânsal bir düzenleme gerçekleştirilmektedir. Sahne uzamını, Schaubühne'nin zemine yerleştiren beyaz dikdörtgen bir platform oluşturmaktadır. Seyirciler, kamusal bir meydan olarak tasvir edilen sahne uzamının üç tarafına konumlandırılmaktadır. Seyir uzamını oluşturan tribünlerin ön sırası, sahne uzamının yüksekliği ile aynı seviyede olacak şekilde tasarlanır. Sahne uzamını U şeklinde çevreleyen seyir uzamı, aynı zamanda

oyuncuların giriş- çıkışlarını yaptığı kulisleri içinde barındırmaktadır (kulisler seyircilerin oturduğu tribünlerin altında bulunmaktadır). Schaubühne binasına ait duvarları da sahnelemenin bir parçası olarak kullanan Ostermeier ve Pappelbaum, sahne uzamı-seyir uzamı arasındaki ayrımı için parmaklıklar kullanmaktadır. Mekân üzerindeki bu fiziksel düzenleme, kavramsal olarak muazzam bir üç boyutluluk yaratmaktadır. Seyirciyi sahneleme evreninin içine alan yaklaşım, boş uzamda hareket eden oyuncunun açıkça teşhir edilmesine olanak sağlamaktadır. Seyirci tamamen edilgen bir halde ve sahne uzamında yaşanan olaylar karşısında tanık ve röntgenci konumuna sokulmaktadır. Ayrıca, mekânın konfigürasyonuna bakıldığında bir çeşit theatrum anatomicum'u (anatomi tiyatrosu) çağrıştıran yapısı ile Jerzy Grotowski'nin *The Constant Prince* sahnelemesinin izlerini taşıdığı görülmektedir.



Şekil 37: Schaubühne'nin açılış oyunu Lars Noren'in *Personenkreis 3.1* (2000) için Jan Pappelbaum'un model maketi.

Pappelbaum'un tiyatro faaliyetlerinin başlangıcından beri çalıştığı tiyatro mekânlarının (Theatre am Turm, Baracke, Bockenheimer Deposu, Schaubühne vb.) sunduğu imkânlarla bağlı olarak, *Personenkreis 3.1*'de olduğu gibi mekânın tümünün performansın evreni olarak kullanıldığı görülmektedir: “Benim için mekânlarla başa çıkmanın iki yönü ortaya çıktı. Birincisi seyircinin ve performans evreninin ortak bir genel alan içerisinde yer aldığıdır” (Pappelbaum ve Dürschmidt, 2006: 21). Hem estetik hem de sosyal olarak hipergerçekçi özellikler taşıyan *Woyzeck*'in Avignon Tiyatro Festivali'nde sahnelenmesi sırasında, Cour d'Honneur (sarayın ana avlusu) iki bin kişilik bir açık hava tiyatrosuna dönüştürülmüştür.

Dönüştürülen avlu, performansta alan kullanımının dikkate alınmasını gerektiren son derece geniş bir sahne uzamı sunmaktadır. Ostermeier, 19. yüzyıl oyununun aksiyonunu günümüzün yoksullaşmış alt sınıf kentsel alanına taşımaktadır. Ordu kıyası yerine, eylem çağdaş bir şehrin eteklerinde gerçekleşmektedir. Hipergerçekçi bir simülakr izlenimi veren sahne uzamını, seyirci üç yönden çevirmektedir. Her ne kadar sahne uzamı ile seyir uzamı belli sınırlarla ayrılmış olsa da “seyirci 360° panoramanın içerisinde yer almaktadır: tamamen ve yoğun bir şekilde dâhil edilmektedir” (Pappelbaum ve Dürrschmidt, 2006: 21). Mekânın yarattığı atmosfer seyirciyi tam anlamıyla sahnelemenin içine çekmektedir ve seyirci tarafından da yaşanmaktadır. Sahneleme boyunca estetik yaşantısına edilgen bir konumda sürdüren seyirci, özel atmosfer sayesinde tamamen özgül bir mekânsallığı deneyimlemektedir. Avingon Festivali için enstalasyon özelliği taşıyan *Woyzeck* sahnelemesi, görsel-işitsel açıdan yaratılan hipergerçekçi sahne uzamı ve onun kısmen bir parçası olan seyir uzamı mekânın performatif özelliğini de ortaya çıkartmaktadır. Ancak hem *Personenkreis 3.1* hem de *Woyzeck* sahnelemesinde oyuncu-seyirci arasındaki uzaysal mesafenin fazla oluşundan doğan handikaplar, seyircide çeşitli konsantrasyon ve odak problemlerini beraberinde getirmektedir. Dolayısıyla sahne eyleminin görünürlüğü, hareket ve algı biçimlerinin işlevi, performatif mekânda dolaşan enerjiyi güçsüzleştirmektedir. Schaubühne'nin temel alanının hacminde gerçekleştirilen düzenlemeler görsel açıdan çarpıcı çeşitlilik sunmaktadır, ancak bu büyüklük sahne eyleminin görünürlüğünü etkilemekte ve konsantrasyonu güçsüz kılmaktadır. Dolayısıyla Ostermeier ve Pappelbaum üç boyutluluğun dar, konsantrasyonu yüksek ve akustiğin mükemmelleştirmek için farklı stratejilere başvurdukları görülmektedir. Schaubühne'nin tüm alanını kullanmak yerine, sahne eylemini görünür kılan, seyircide odaklanma sorunu yaşatmayan ve çok daha samimi bir ortama izin veren alanlar üzerine çalışmaya başlarlar.

Prodüksiyonların özellikle 2000'lerin ortasından itibaren uluslararası turnelere oldukça fazla çıkması, mekânsal deneyler yapma fırsatını kısıtlamıştır. Bunun yanı sıra, Schaubühne'nin temel alanına yönelik mekânsal düzenlemelerin çeşitli zorlukları olmasından kaynaklı olarak Ostermeier ve Pappelbaum daha kalıcı çözümlere başvurur. A, B, C (sonrasında Globe salonuna dönüştürülür) olmak üzere, üç kalıcı tiyatro salonu inşa edilir. Küçük birimlere bölünen temel alan, böylece Ostermeier'in doğal ve gerçekçiliği vurgu yaptığı sahnelemelere orantılı hale getirilir.

Schaubühne'nin devasa uzay hacmi, örneğin 2002'de *Nora-A Doll's House*'da ve 2005'te *Hedda Gabler*'de olduğu gibi, artık mekânın konfigürasyonunda belirleyici bir rol oynamadığı ve buna bağlı olarak uzamsal deneylerde kademeli bir azalma gözlenmektedir. Yeni sahne uzamı-seyir uzamı ilişkileri aramak “bizi gitgide daha ilgilendiriyor” (Aktaran Peleckova, 2013: 182) diyen Ostermeier, uzam tercihini daha çok proscenium kemeri olmayan ancak benzer bir işlevsellikte olan bağımsız platforma yerleştirilen sahne uzamına göre şekillendirmektedir. Pappelbaum, bu durumu röportajında şu şekilde açıklamaktadır: “Tiyatrodayken bir şeyler anlatmak ya da bir şeyler başarmak için seyirciyle iletişim kurarken, sahneyi değiştirme çabasını girmek zorunda değiliz. Bu yüzden her seferinde sahneyi yeniden tasarlamak yerine seyirci tribünleri yeniden tasarlamak daha mantıklıdır” (Aktaran Menting, 2019: 31). Seyirciler, yükseltilmiş bağımsız platform etrafında; karanlık, siyah ve akustik olarak nötr bir alanda çok yakın ve çok konsantre olabilecek bir şekilde konumlandırılmasına geçildiği görülmektedir. Ostermeier ve Pappelbaum'un bağımsız platform fikri, çerçevesiz sahne tipini karşılık gelmektedir. Aynı zamanda sahne enstalasyonu olarak nitelendirilebilecek yükseltilmiş bağımsız platform ölçüleri, metnin talep ettiği mekânlara ve sahnelemenin içerik- biçim ilişkisine göre şekillendirilmektedir. Pappelbaum, mekânsal düzenlemenin ikinci yönü olarak belirttiği bu tercihi şu şekilde açıklamaktadır: “Tiyatro oyununu sahnelemenin ikinci yönü ve aynı zamanda en basit yolu, boş alanda bağımsız bir platform yaratmaktır. Bir alanı küçültür ve yükseltirsiniz, böylece üzerinde hareket eden oyuncu açıkça görülebilmesini sağlarsınız. Ayrıca, bu şekilde bir kurmaca yaratılır. Temel olarak, platform, burjuva tiyatro binalarındaki (İtalyan sahne) proscenium ile ve ortamıyla aynı şekilde çalışır: sahne uzamını oluşturur ve oyunculuk alanını sınırlandırır. Bu platforma –bir duvar veya merdiven gibi- bir şeyler yerleştirdiğimde, bir dünyayı anlatabilen veya en çeşitli yerleri temsil edebilen somut yaratıcı veya mimari karma malzemelerden bir kompozisyon oluşturulur. Eylemler aynı anda gerçekleşir ve izleyiciler bu seviyeleri zihinlerinde yeniden birleştirir. Bu ilkeyi, farklı mekânlar gerektiren, ancak sahne dekorunun değiştirilmesini istemediğiniz ‘*Der Selbstmörder*’ (*The Suicide*) veya ‘*Süpermarket*’ gibi oyunlarda kullandık” (Pappelbaum ve Dürschmidt, 2006: 22).

Bununla birlikte, Schaubühne gibi büyük alanların konsantrasyonla alakalı sorunlar taşıdığı ifade eden Pappelbaum, seyircinin büyük ölçüde hayal gücünden beslendiğini ve yaratılan dünya ile iç içe olmasını savunmaktadır. Bunun için ise,

sahne uzamında yer alan tüm unsurların ve oyuncunun üç boyutlu eylemini mümkün kılabilen bir düzen talep etmektedir: oyuncuların büyük, açık bir temel alanda hareket etme fırsatlarına sahip olduğu bağımsız bir sahne uzamı. *Nora* ile başlayan bağımsız ve döner platformdan oluşan sahne uzamı kullanımı bu talebi karşılamaktadır. Çünkü döner platform, sahne uzamının görsel evreni ve oyuncuların üç boyutluluk etkisini arttırmaktadır. *Hedda Gabler, Miss Julie, Bella Figura, Italian Night* vb. birçok sahnelemede bu ilke işlemektedir. Sahne uzamının böyle bir düzenleme içerisinde olması, seyircinin her şeyi görebilme hissine sahip olmasına ve yeni olasılıkları deneyimleme fırsatı bulmaktadır. Böylece, Ostermeier ve Pappelbaum'un bir sahnelemenin geliştirilmesi sırasında her zaman birincil kaygısı olan seyircinin yeri, rolü ve suç ortaklığı yeniden tanımlanır, düzen sorunlarında sahnelemenin dramaturjik olarak okunması ön plana çıkmaktadır. Artık mekânsal bir düzenleme yoluyla sahne uzamı ile seyir uzamı arasındaki ayrımı sistematik olarak azaltmaya çalışmıyorlar; aksine, oyuncular ve seyirciler çoğu durumda kendilerini klasik bir cephe (muhalafet) konumunda durmaktadır. Ancak sahne uzamı-seyir uzamı ayrımı aşaması, kendisini anti-Brechtien bir a priori olarak sunan başka bir yaklaşımla bulanıklaştırılmalıdır, çünkü Pappelbaum mesafeyi kaldırmak için, seyircinin bakışının eleştirel doğasını hafifletmek ve karakterlerin sahnedeki yaşamlarına hayranlık duyan bir bakış açısı üretmeyi hedeflemektedir. Seyirciyi kendine yakın bir çevreye ve evrene tanıklık etmeye götürmek ve neredeyse belgesel bir perspektiften kendi sonuçlarını çıkarmaya davet etmek istemektedir. Ostermeier'in belli bir yanılısına yarattığı bu sahnelemelerde mekânın fiziksel düzenlemesi ve seyircinin konumu, Andre Antoine, Konstantin Stanislavski, David Belasco vb. gerçekçi-doğalcı yönetmenlerin tercihleriyle benzerlik göstermektedir. Pappelbaum bu yaklaşımlarıyla hedeflediklerini şu sözlerle ifade etmektedir: "Bu evrenlerin amacı, içinde yaşayan karakterleri eleştirmek ya da kınamak değildir. Bilakis ben izleyiciyi büyüleyen, ilk başta tamamen bağlı kalacağı dünyalar yaratmak isterim ki kendi kendine; 'Böyle bir evde yaşamak fena olmaz' ya da 'Böyle bir otelde hafta sonunu karımla geçirmek istiyorum' diyebilmeli. Çünkü bu mekânlarda yaşamayı hayal edebilen izleyicinin bu ön bağlılığının, karakterlerin düşüşünde ısrar etmeyi, uğraştığımız sorunları onun için somutlaştırmayı mümkün kıldığına inanıyorum" (Pappelbaum ve Dürschmidt, 2006: 32).

Request Concert (2003), *A Midsummer Night's Dream* (2006), *Hamlet* (2008), *Die Ehe der Maria Braun* (2009), *Othello* (2010), *An Enemy of the People* (2012), *Professor Bernhardt* (2016) gibi sahnelemelerde bağımsız platform ilkesinin kullanımı devam ederken, sahne uzamında döner sistem kullanılmamaktadır. Sahne uzamı-seyir uzamı arasında dördüncü duvarın kaldırıldığı bu sahnelemelerde, neo-Brechtien mekânsal ilişkiler kullanılmaktadır. Seyircinin mekânsal olarak deneyimlediği deneysel çalışmalar, Martin Crimp'ten *The City ve Mark Ravenhill*'den *The Cut* olmak üzere iki bağımsız metni bir araya getiren *The City-The Cut (Die Stadt und Der Schnitt-2008*'de Schaubühne'de sahnelendi) ile daha da ileri götürüldüğü görülmektedir. Besteci ve sahne müziği tasarımcısı Alex Nowitz, video sanatçısı Julian Rosefeldt ve iç mekânların tasarımını (koridorlar) gerçekleştiren Jan Pappelbaum ile beraber; seyircinin iki sahnelemeyi izlemeden önce, müze ziyaretine geldikleri hissi uyandıran yürüyüş alanı yaratırlar. Seyirci koltuklarına yerleşmeden önce, bir labirente girmektedir ve bu yürüyüş yolunun sonunda seyirciler, oyuncuların hazır bulunduğu dikdörtgen bir sahne uzamının önüne gelmektedir. Önce, ürkütücü bir gürültünün olduğu labirentin karanlık koridorlarından geçerek; müzikal performansın, dansın gerçekleştiği ve video enstalasyonunu izleyebileceği bir alana varmak için yoluna devam etmektedir. Seyirci, dört projeksiyon ekranın bulunduğu alanda Julian Rosefeldt'in tasarladığı video enstalasyonunu izlemeye başlamaktadır. Videolarda, kumlu bir çölde kaybolana kadar yeraltı borularından, sonsuz ofis koridorlarından ve bir elektrik santralinden geçen şişman bir adam görülmektedir. Devamında müzik sanatçısı Alex Nowitz, seyircilerin ortasında bir kaidenin üzerine çıkmaktadır ve oda müziği gerçekleştirmektedir. On hoparlör ve dört mikrofon aracılığıyla çoğaltılan stereofonik ses, Wii kontrolörleri adı verilen iki mavi-diş çubuğu kullanarak kakofonik bir ses kolajından oluşmaktadır. Oluşturulan ses ortamının belirsiz teması yabancılaşmış ve bireyin yalnızlaşmasına işaret etmektedir. Farklı disiplinlere ait performanslar oldukça çağdaştır: “eski eserlerin olduğu bir müze değil, çağdaş sanatçıların, eserlerinin bulunduğu bir müze. Geliyoruz, farklı şeylere bakıyoruz, sonra tiyatrunun alanına giriyoruz, çıkıyoruz, geri dönüyoruz” (Aktaran Pelechova, 2013: 182).

Prolog olarak nitelendirilebilecek farklı disiplinlerin iç içe geçtiği bu süreç içerisinde seyirci, mekânı fiziksel olarak da deneyimlemektedir. Eylem halindeki seyirci edilgen değildir ve konumu konusunda oldukça özgür bırakılmaktadır. Bu

bağlamda, deneyimlenen ve yaşanan alanın strüktürü, kendinin bitmişliğini temsil etmekten öteye geçmekte ve eyleyen seyircinin mevcudiyeti ile ilişkilendirilmektedir. Mekân, seyircinin görsel-işitsel deneyimi ile tekrardan üretilmektedir. Bu tıpkı, tarihi eserleri görmeye giden kişinin odağının esnek ve değişken bir şekilde müzede yaşadığı deneyimi andırmaktadır. Seyircinin böyle bir estetik yaşantı içerisine girmesinin amacını Ostermeier şu sözlerle açıklamaktadır: “Fikir, seyircinin gerçek temsilden önce zihnini boşaltmak ve onu bir tabul rasa (boş levha) durumuna getirmektir” (Aktaran Pelechova, 2013: 182). Tüm bu süreç tamamlandıktan sonra, hareketli bölmeler kullanılarak, mekân yeniden tasarlanmaktadır. Her biri kendi sahne uzamı mimarisine sahip iki bitişik tiyatro salonu oluşturulmaktadır ve eş zamanlı gerçekleşen bu iki performansı seyirciler sırayla izlemektedir.



Şekil 38: *The City* ve arkasında *The Cut* sahnelemesi © Jan Pappelbaum

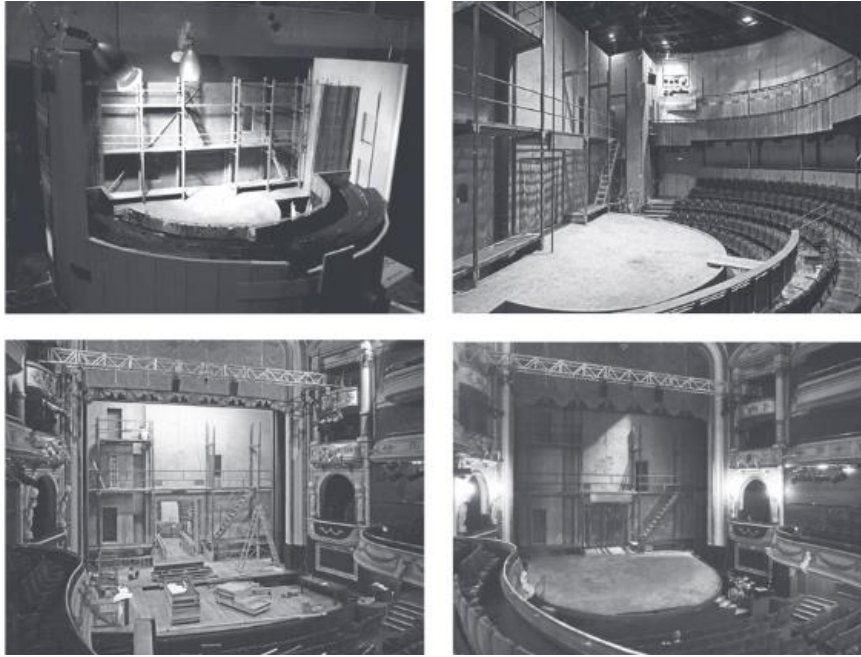
Şekil 38’de görüldüğü üzere Schaubühne’nin alanı iki farklı sahneleme için ikiye bölünmektedir. Seyirciler sanat sergisine benzer şekilde bir mekândan diğerine hareket ederek sırasıyla iki sahnelemeyi de seyretmektedirler. Ostermeier’in mekânı küçük birimlere ayrılmasının dışında, sahnelemelerin kendi içindeki sahne uzamı-seyir uzamı düzenlemesi farklıdır. *The City* için, çerçevesiz sahne tipi kullanılmaktadır. Sahne uzamı yaklaşık 3 m genişliğinde 15 m uzunluğunda dar ve uzun bir alandan oluşmaktadır. Seyir uzamı ise, sahne uzamına tek yönden açıktır ve sahne uzamının yüksekliğinden başlayarak belli bir açıda yükselmektedir. Mekânın konfigürasyonu; seyircinin estetikleştirilmiş varlık alanına konsantre olabileceği çok daha samimi bir ortam sağlamak ve sahne uzamının çerçevesiz yapısı, oyuncu ile seyircinin ortak bir

mekân olma hissini doğurmaktadır. Şekil 38’de arka bölümde *The Cut* sahnelemesinin gerçekleştiği alan gözükmektedir. Ostermeier, *The Cut* için, enine sahne tipi kullanılmaktadır. Sahne uzamı yaklaşık 4 m genişliğinde ve 6 metre uzunluğunda bir dikdörtgen platformdan oluşmaktadır. Seyir uzamı ise, sahne uzamı merkezde kalacak şekilde karşılıklı olarak konumlanan iki tribünden oluşmaktadır. Seyircilerin konumlandığı tribünler, platformun yüksekliğinden değil zeminden başlayarak belli bir açıda yükselmektedir. Çift yönlü gözlemlenebilen sahne uzamındaki tüm unsurlar, en, boy ve derinliği ile mevcudiyet kazanmakta ve algılanmaktadır. Ayrıca, tiyatro uzamının fiziksel düzenlemesinden kaynaklı olarak, seyirciler estetikleştirilmiş varlık alanının içine çekilmektedir.

2015 yılında *III. Richard*’ın sahneleme kararı, tiyatro uzamının konfigürasyonu açısından Ostermeier ve Pappelbaum’un en önemli girişimlerinin doğmasına neden olmuştur. Bu fikir, Salon C’yi dönüştürerek Elizabeth dönemi tiyatrosundan ilham alınan yeni bir tiyatro uzamı inşa etmektir. Pappelbaum süreci şu sözlerle anlatmaktadır: “Birkaç yıl önce, işimiz ve tiyatrodan (Schaubühne’den) nasıl yararlandığımız hakkında bir tartışma ortamı oluşmuştu. Sadece burada, bizim tarafımızdan, bu özel alanda başarılabilir bir şeyi bir kez daha denemeyi önerdim. Çünkü Schaubühne ile ilgili benzersiz noktalardan birini uzun yıllar ihmal etmiştik: çok değişken ve esnek olması. Aynı zamanda, oldukça fazla sayıda oyun sergiliyoruz ve büyük prodüksiyonlarımızın çoğu turneye çıkıyor, bu da mekânsal deneyler yapma potansiyelini sınırlandırıyor. Bu nedenle, burada farklı bir mekânsal durum yaratmaya çalışmak için, binanın dış formunu yansıtan benzersiz yarı-yuvarlak yerleşim düzenine sahip alanlardan sadece birini, Salon C’yi dönüştürmeye karar verdik [...] Fikir, sadece *III. Richard* için değil, aynı zamanda diğer prodüksiyonlar için de farklı bir mekânsal yerleşime sahip yarı kalıcı bir oditoryum inşa etmektir. Eşsiz mimariyi -Mendelsohn’un binasının kavisli alanını- ve Stein döneminde yaratılan tesisleri kullanmak, başka hiçbir yerde bu şekilde yaratılamayacak bir mekânsal uç noktayı düşünmemize izin verdi” (Pappelbaum, 2016: 39).

Globe Tiyatrosu’nun mimari özellikleri için araştırmacıların çoğu “sahnenin avluya doğru yeterince çıkıntılı olduğu ve üç taraftan seyredilebildiği konusunda birleşirler. Birkaç araştırmacı galerilerin tüm binayı çevrelediğini ve bu nedenle aksiyonun dört taraftan görülebildiğini ileri sürer” (Brockett, 2000: 184). Ayrıca, Globe Tiyatrosu’nda “seyir yeri iki bölümden oluşmaktadır: Parter denebilecek yer

katı ve bunu çevreleyen, genellikle üç kat halinde yükselen galerilerdir’’ (Kuruyazıcı, 2003: 48). Globe tiyatrosunun en önemli özelliklerinden birisi, oyuncuların oyunu üzerindeki etkisidir. Tiyatro uzamının strüktürü nedeni ile seyircinin varlığını görmezden gelmek imkânsız hale gelmektedir. Çünkü seyir uzamı, sahne uzamını 180° açıyla sarmalamakta ve sahne uzamı, seyir uzamının orta kısmına doğru uzanmaktadır. Sahne uzamında yer alan oyuncular açıkça seyircilere teşhir edilmektedir. Böylece, seyir uzamı ve sahne uzamı her anın benzersiz bir ortak deneyim haline dönüştüğü, ortak bir alanda ve zamanda birleşmektedir.



Şekil 39: Schaubühne’deki Salon C’nin görünümü.

Schaubühne’de Salon C’de Globe Tiyatrosu’nun rekonstrüksiyonu, partiş yöntemi ile tekrardan inşa edilmiştir. Seyir uzamı Globe tiyatrosunda olduğu gibi, giriş katı ve onu çevreleyen üç kat halinde yükselen galerilerden oluşmaktadır. Seyirciler sadece arka arkaya değil, birbirlerinin üzerinde oturuyormuş gibi kendilerini sahneye oldukça yakın hissedecek şekilde; sahne uzamı ise, kare biçiminde değil yarım daire modelinde tasarlanır. Schaubühne’de Globe Tiyatrosu tipi bir tiyatro alanının eşsiz deneyimini yeniden yaratma fikri sonucunda sahnelenen *III. Richard*’ta, seyirci, mekânın yaydığı kendine özgü atmosferi tarafından kuşatılmakta ve içine çekilmektedir. ‘‘Schaubühne mimarisinin temel parametreleri ile hidrolik zemin panelleri, mekâna üç seviyedeki (çoğu yıllardır kapalı olan) mevcut girişler ve sunduğu tüm olanaklar; yarım daire içinde çok dar bir arena alanı inşa edilmesine olanak

tanımakta ve bu benzersiz, kendine özgü konsantre bir atmosfer yaratmaktadır” (Pappelbaum, 2016: 40). Böyle bir atmosfer seyirciyi, daha tiyatro salonuna girdiği ilk anda yakalamakta ve bu doğrultuda seyirci, mekânsallığı oldukça özgül bir biçimde deneyimleyeceği bir yaşantının içine dalmaktadır. Klostrofobik bir kazan dairesi atmosferi içinde, yarım daire biçimindeki sahne uzamı sanki bir seyirci duvarı ile çevrilmektedir. “Oyuncu ile seyircinin bu kadar yakın olduğu bu tür tiyatrolar eski bir hayalimiz [...] Ostermeier’in Shakespeare bloğu için kurduğum tüm setler içinde Globe, orijinaline en çok atıfta bulunanlardan biridir” (Pappelbaum and Müller-Tischler, 2015: 160). *III. Richard*’ın sahnelenmesi için tasarlanan Globe sahnesi, kil ve ahşap tahtalar gibi basit zamansız malzemelerden inşa edilmiş bir sahne ve seyirci arenasından oluşan bir mimari mekânı ortaya çıkartmaktadır. Yaklaşık yedi yıl önce açılan Globe sahnesi, *Rückkehr nach Reims* (2017), *Qui a Tué Mon Père* (2021) gibi farklı oyunların sahnelemesine de ev sahipliği yapmaktadır. Seyir uzamı (arka kısımdaki üç katlı galeri hariç), sahne uzamı seviyesinde ve tıpkı Baracke yapımlarındaki kadar samimi ve yakınlık göze çarpmaktadır. Ayrıca, yarım daire şeklindeki sahne uzamını üç yönden çevreleyen seyircinin görüş açısı oldukça geniştir.

Ostermeier’in kariyeri boyunca mekâna özgü (site specific theatre) sahneleme anlayışına yönelik yaklaşımlara oldukça az rastlanmaktadır. Mekâna özgü sahnelemeye en önemli örnek ise 2003 yılında sahnelediği *Suburban Motel 6: Risiko*’dur. Kanadalı yazar George F. Walker tarafında yazılan *Suburban Motel 1-6* serisi, aralarında Armin Petras, Enrico Stolzenburg ve Thomas Ostermeier’in bulunduğu üç yönetmen tarafından sahnelenmiştir. George F. Walker’ın, kasabanın eteklerinde aynı motel odasında geçen altı farklı oyunun (*Problem Child, Criminal Genius, Risk Everything, Adult Entertainment, Featuring Loretta and The End of Civilization*) prömiyeri üç olağanüstü tiyatro akşamına yayılacak şekilde gerçekleştirilmiştir. Ostermeier’in *Suburban Motel 1-6* serisinde yönettiği, *Suburban Motel 6: Risiko* ise ikinci akşamında sahnelenir. Ostermeier sahneleme için, tiyatro binası dışında dönüştürülmüş ya da buluntu mekân olarak nitelendirilen bir tercihte bulunduğu görülmektedir. Bu doğrultuda Ostermeier ve Pappelbaum, Schaubühne’nin karşısında bulunan iflas etmiş eski bir mutfak showroomunu, köhne bir motel odasına dönüştürürler. Bu sahnelemede uzam tercihi dışında seyircinin konumlanış biçimi de oldukça ilginçtir. Sahneleme akşamında Schaubühne’nin 41. yıl dönümünün galası için toplanan kalabalık, dönüştürülen mekânın vitrinin önündeki sokakta bulunan

sandalyelerde ya da ayakta olacak şekilde konumlanmaktadır. Köhne bir motel odasına dönüştürülen mekân, sahne uzamını; seyircilerin konumlandığı sokak ise, seyir uzamını oluşturmaktadır. Pappelbaum seyir uzamını şu sözlerle açıklamaktadır: “Sokaktan bakabileceğiniz bir vitrinde oynadık ve seyirciler motel odasının etrafına yayılmış eski sandalyelere oturdular” (Pappelbaum ve Dürrschmidt, 2006: 21). Sokak ve sokakta bulunan seyircilerin tiyatro uzamına dâhil edildiği sahnelemede, vitrin bir nevi dördüncü duvar işlevselliğinde kullanılmakta ve oyuncu-seyirci arasında belli bir ayırım yaratmaktadır. Vitrin camından sokağın kullanılması, gösteri sanatlarının, gösterinin ötesine geçilmesini ve estetik sınırlamaların bulanıklığını tiyatronun estetiğine entegre edilmesini sağlamaktadır. Ostermeier ve Pappelbaum’un tiyatro uzamına yönelik bu tercihi ile başka amaçlar için kullanılan bir mekândan yeni bir mekânsallık yaratma olanağı aradığını söylemek mümkündür. Performansın mekânsallığı aynı zamanda motel odasının içinde bulunan nesnelere, oyuncuların oda içerisindeki eylemleriyle ve metnin içinde var olan anlamlar sayesinde yaratılmaktadır. Seyirci vitrinin arkasındaki bu performatif mekânsallığı algılama ve ilişkilendirme yoluyla deneyimlerken, seyir uzamının konumlandığı sokağın kendine özgü taşıdığı atmosferin yaşantısı içerisine de girmektedir. Seyircinin mevcudiyetini etkileyen sokak, bu bağlamda performatif mekânın parçasıdır ve işlevi, rolü bulunmaktadır. Aslında seyirci, performans evreninin ortasındadır. Olayların gerçekleştiği motelin vitrininden yaşananları takip eden sandalyelerde oturanlar, yoldan geçenler ve gözetleyen gözler oyunun bir parçasına dönüşmektedir: seyirci, Yunan trajedisinin korusu gibi yaşananların tanıklarındır. Ostermeier’in *Suburban Motel 6: Risiko* sahnelemesinde sokak-vitrin-performans mekânı, 1977 yılında Macar Squat Tiyatrosu’nun önce Avrupa’da (Paris, Nancy, Amsterdam, Rotterdam, London, Baltimore, Düsseldorf) ardından New York’ta altı ay boyunca sahnelediği *Pig, Child, Fire!* (Domuz, Çocuk, Ateş!)⁸ için tercih ettiği uzam ile benzerlik göstermektedir.

⁸ Macar Squat Tiyatrosu’nun *Pig, Child, Fire!* (Domuz, Çocuk, Ateş!) adlı oyunu, “sokağa bakan yanı vitrine dönüştürülmüş oldukça büyük bir odada sahnelenmiş, böylelikle içerdeki seyirciyle birlikte sokaktan geçen (ve kimi zaman merakla vitrine bakan) kişiyi de tiyatro uzamına katmıştır” (Çamurdan, 2011: 47). Sokak-vitrin-performans mekânı hakkında grup üyeleri şu sözleri söylemektedir: “Avrupa’da yarattığımız ve aynı zamanda altı ay boyunca New York’ta gerçekleştirdiğimiz vitrin, tiyatro alanını sokağa açtı: teatral olmayan olayların olduğu, teatral olmayan bir alana. Böylece, tiyatro hayatın maskesini takar, hayat tiyatronun maskesini takar ve her birini diğerine yorumlamaya bırakır” (Squat Theatre, 1978: 4).

Thomas Ostermeier ve iş birliđin için olduđu Jan Pappelbaum'un Baracke'den Schaubühne yıllarına kadar çeşitlilik gösteren tiyatro uzam tercihleri, sahnelemenin içerik-biçim ilişkisini, seyircinin estetikleştirilmiş varlık alanını algılama ve deneyimleme şeklini, oyuncu-seyirci arasındaki uzaysal ilişkileri, seyircinin konumu ve işlevselliđini belirlemektedir. Birçok sahnelemesinde farklı stratejileri izleyen Ostermeier, tıpkı Grotowski, Piscator gibi tiyatro uzamının fiziksel düzenlemesinde; oyuncuların ve seyircilerin uzaysal ilişkilerini belirlemek için konumlarında ve perspektiflerinde arayış içerisinde olmuştur. Ostermeier'in sahnelemelerinde, mekânın konfigürasyonuna yönelik fiziksel düzenlemelerde iki yön ortaya çıkmaktadır: (1) Seyircinin ve performans evreninin ortak bir genel alan içerisinde yer aldığı, (2) Çerçevesiz sahne uzamını oluşturan bağımsız platform etrafında seyirci uzamı üzerine çeşitli düzenlemeler. Her iki durumdaki mekânın fiziksel düzenlemesi, performatif mekânı ve özgül bir mekânsallığı meydana getirmektedir. Fani ve gelip geçici olan mekânsallık ve bu mekânsallığın içinde bulundurduğu atmosfer, seyircinin estetik yaşantı içerisine girmesine olanak tanımaktadır. Ostermeier, böylece seyirciyi belli bir deneyime maruz bırakarak, sahne eylemi ile seyircinin algıları arasındaki ilişkiler açısından yeni olasılıklar aradığı görülmektedir.

IV. SONUÇ VE ÖNERİLER

Estetiğin rejimi, çağlar boyunca çeşitli kıstaslarla değerlendirilmiş ve değişen zaman içerisinde niteliği ve niceliği evrim geçirmiştir. Antik dönemde estetik, estetik bir nesnenin duyularla algılanan bilgilerin tümünden ziyade, güzellik fenomenini konu edinmiştir. Bu doğrultuda yaratıcı öznenin ürettiği estetik nesnedeki uyum, oran, simetri, düzen, tutarlılık, bütünlük ve benzerlik gibi ilkelerin alımlayıcı özneye oluşturduğu estetik haz duygusu belirleyici bir kıstas olarak kabul edilmiştir. Alexander Gottlieb Baumgarten'in belirttiği üzere, estetiği duyulardan elde edilen bilginin bilimi (*est scientia cognitionis sensitivae*) olarak tanımlaması, estetiğin bir sanat felsefesi olarak algılanmasını sağlamıştır. Ayrıca on dokuzuncu yüzyıl itibarıyla estetiğin konusu çeşitli kuramcılar tarafından genişletilmiş ve güzellik fenomenini aşarak alımlayıcı öznenin hazzının ötesine taşınmıştır. Çağdaş sanat çerçevesinde estetiğin kavramı yüce, kitsch, dehşet, alımlı, kaba, zarif, trajik, komik, işlevsel gibi kategorilere de gönderme yapmaktadır. Hatta güzelliğin zıttı konumundaki çirkin kavramı bile estetiğin konusu haline dönüşmüştür. Bunun nedeni ise olumlu veya olumsuz, estetik nesne üzerinden nesnelleştirilen değerlerin tümünün bir estetik değere işaret etmesidir. Estetik nesnenin içerik ve biçim ilişkisinden doğan ve alımlayıcı özneye tarafından algılanan estetik değer; ister nesnel (objektif, mutlak ve estetik nesneye bağlı), ister göreceli isterse öznel (subjektif, alımlayıcıya bağlı) olsun bu niteliğin zeminini hazırlayan yaratıcı öznedir. Ontolojik açıdan bakıldığında estetik nesnenin, estetik değerini belirleyen ve alımlayıcısı tarafından deneyimlenmesine, algılanmasına, kavranmasına, yorumlanmasına ve anlamlandırılmasına yol açan; yaratıcı öznenin estetik nesneye yüklediği real ve irreal varlık yapılarının oluşturduğu duyulur bilgi alanının tümüdür. Alımlayıcı öznenin duyulur bilgi alanını algılaması ve alımlaması, estetik bir yaşantıyı da beraberinde getirir. Alımlayıcı öznenin estetik yaşantısını belirleyen faktör ise estetik nesneyle deneyimsel (duyusal) ve sezgisel olarak kurduğu ilişki süreçlerini kapsamaktadır.

Tezin temelinde yer alan tiyatro ve estetik rejimin ilişkisini ortaya koymak adına, tiyatro sahnelemelerine ontolojik açıdan bakılacak olursa iki varlık tabakasından

oluştugu görülür: real (maddi) ve irreal (tinsel) yapı. Real olan şey uzamsal ve zamansal olandır. Her real nesne (ya da olgu) her şeyden önce şimdi ve burada var olan bir şeydir. Tiyatro sahnelemelerinin canlılık, şimdi ve buradalık ilkesi onun real bir tabakası olduğuna işaret etmektedir. Bu bağlamda tiyatro sahnelemesinin maddi/real varlık tabakasını, yaratıcı özne tarafından biçimlendirilmiş ve uzam, zaman ve eylem birlikteliği sonucu fiziksel mevcudiyeti olan unsurlar oluşturmaktadır. Bir tiyatro sahnelemesinde alımlayıcı özne maddi/real varlığı duysal olarak algılar. Tinsel/irreal tabaka ise sahne uzamı içerisinde zaman ve eylemle birlikteliği sonucu objektivleşmiş duygu ve anlam tabakasıdır. Maddi/real tabaka tarafından taşınan irreal/tinsel tabaka, var-olan real tabaka içinde algılanır. Bir sahnelemenin tinsel tabakası ancak alımlayıcı öznenin varlığı ile ortaya çıkar. Seyircinin ulaştığı sanılar bilgisi (orthe doxa), görünüşe göre düşünebilmemizi sağlayan yetidir. Dolayısıyla tiyatro sahnelemesinde irreal tabaka, real tabaka tarafından taşınan ve bu doğrultuda onu algılayanın bir etkiyle kavradığı tabakadır. Tiyatro sahnelemesinde bu iki varlık tabakası simbiyotik bir ilişkiyle birbirini var eder ve estetik değeri bu iki varlık tabakası arasındaki görünüş değeridir.

Tiyatro sahnelemesinin ontolojik çerçeveden analizi, estetik rejimin, çağdaş tiyatro sahnelemesine uygulanması açısından önemli bir yaklaşımı beraberinde getirmektedir. Çünkü tiyatro sahnelemelerinin varlık alanları diğer estetik nesnelere göre daha karmaşıktır. Bir tiyatro sahnelemesinin ontik yapısını:

- Tiyatro sahnelemesi uzam, zaman ve eylem birlikteliği içerisinde mevcudiyet kazanan görsel ve işitsel iletişim araçları ve göstergesel anlamları,
- Tiyatro sahnelemeleri saf sanat biçimlerini (edebiyat, müzik, şiir, resim, heykel, mimari, fotoğraf gibi) içinde barındıran çoğulcu ve melez yapısı,
- Gelip-geçici özelliğinin bulunması, canlılık ilkesi barındırması, tekrar edilemez ve biricik olması, şimdi ve buradalık ilkesi oluşturmaktadır.

Yukarıda sayılan üç temel nokta tiyatro sahnelemesinin bir estetik nesne olarak algılanmasından öte estetikleştirilmiş bir varlık alanı olarak algılanmasına neden olmaktadır.

Araştırmanın ele aldığı sorunsalın merkezi, yaratıcı özne olarak tanımlanan yönetmenin tiyatro sahnelemelerindeki estetik düşüncesinin inşasında izlediği süreçlerin, alımlayıcı özne olarak tanımlanan seyircinin estetik yaşantısını nasıl

etkilediği ve buna bağlı olarak sahnelemeyi nasıl algıladığı, yorumladığı ve anlamlandırdığı üzerine kurulmuştur. Çalışma boyunca ele alındığı üzere tiyatro yönetmeni, estetikleştirilmiş bir varlık alanı olarak nitelendirilen sahne uzamında duyulur bilgi alanı oluşturmak adına, çeşitli veri kaynaklarından faydalanarak seyircinin tüm alıcı güçlerini devreye sokmayı hedeflemektedir. Sahnelemenin estetik düşüncesine hizmet eden tüm uyarıcılar, taşıdıkları kodlar ile sahne uzamında görsel ve işitsel bir evren yaratmaktadır. Uyarıcıların taşıdığı kodlar aynı zamanda sahnelemenin estetik düşüncesine zemin oluşturduğu gibi, onun estetik değerini ve estetik algısını da belirlemektedir. Bu bağlamda estetikleştirilmiş varlık alanını inşa eden uyarıcılar ile alımlayıcı özne arasında iletişimsel bir süreç gerçekleştirilmektedir. Bu iletişim süreci genel olarak görsel ve işitsel uyarıcılar tarafından sağlanmaktadır. Yaratıcı öznelerin (yönetmen, tasarımcı, dramaturg, oyuncu vb.), estetikleştirilmiş varlık alanında inşa ettiği görsel ve işitsel evren ile alımlayıcı özne (seyirci) arasındaki iletişim süreci, çeşitli göstergelere (uyarıcılara yüklenen anlam) yüklenen değer, anlam ve işlevsellik bağlamında gerçekleşmektedir.

Estetik hale getirilmiş varlık alanı olan tiyatro sahnelemelerinde uzam, zaman ve eylem ilişkisi içerisinde mevcudiyet kazanan ve sahne uzamını estetikleştirilmiş bir varlık alanına dönüştüren en temel unsurlar olan: (1) Metin ve metnin dile getirilişi, (2) Oyuncu ve oyuncunun iletişim modeli, (3) Uzamın mimari tasarımı, (4) Kostüm tasarımı, (5) Işık tasarımı, (6) Müzik tasarımı ele alınmıştır. Tiyatro yönetmeninin, sahne uzamını estetikleştirilmiş bir varlık alanına dönüştürürken kullandığı bu temel unsurlar; sahnelemenin estetik yönünü ve düşüncesini, estetik değerini ve estetik algısını inşa ederken aynı zamanda estetikleştirilmiş varlık alanı ile seyircinin iletişim modelini, ilişkiselliğini, estetik yaşantısını ve bunlara bağlı olarak estetik algılama sürecini belirlemektedir.

Çağdaş tiyatro sahnelemelerinde, tiyatro yönetmenlerini tümdengelimci ve tümevarımcı olarak ikiye ayırmak mümkündür. Tümdengelimci yönetmenlik yöntemi, belli bir estetiği, biçimi, vizyonu ve kavramları bir metne empoze etmektir. Örneğin, Jerzy Grotowski, Peter Brook, Robert Wilson, Richard Foremann gibi yönetmenler herhangi bir metni (dramatik metin, performans metni, peyzaj metin vb.) sahneye taşıırken belli bir estetiği, biçimi, kavramları ve vizyonunu o metne dayatır ve empoze ederler. Ve empoze ettikleri biçim ve estetikten içerik doğar. Tümdengelimci yönetmenlerin her sahnelemesi ortak özellikler barındırır ve bu ortak noktalar aslında

onun estetik yönünü ve bu bağlamda üslubunu oluşturur. Robert Wilson'ın sahnelemelerinde oyuncunun sahne uzamındaki edimleri, ışık, ses, kostüm ve uzamın mimari tasarımı; eklektizm, süreksizlik, tekrara dayalı imge ikilikleri, sıra dışı imge düzeni, çağrışım zenginliği ve düşsel nitelik, sessel ve tınısal bir uzam yaratmaktadır. Bu bağlamda Wilson'ın sahnelemelerinin *Sessel Peyzaj* ve *İmgelerin Dönüşüm* (Metamorfoz) tiyatrosu olarak tanımlanmıştır. Jerzy Grotowski'nin tiyatrosunun özünü oluşturan oyuncu ve seyirci dışında kalan tüm unsurları sahnelemelerinde yoksullaştırması, onun da deyimiyle *Yoksul Tiyatro* üslubuyla anılmasına neden olmuştur. Tümevarımcı yöntem bakıldığında ise özünde malzeme ile iletişim kuran bir çalışma şeklidir. Yönetmenin başlangıç noktası, oyun metninin içeriğidir ve bu bağlamda sahnelemenin estetik temeli oyun metninden geliştirilir. Tümdengelimci yöntemin aksine, her metin kendine özgü yönetmenlik yaklaşımını ve onu üretme biçimini gerektirir. Alman tiyatrosunun önde gelen isimlerinden Max Reinhardt, tümevarımcı yönetmenlik yöntemine en önemli örneklerden biridir.

Çağdaş Alman tiyatrosunun önde gelen yönetmenlerinden olan Thomas Ostermeier'in yönetmenlik yöntemine bakıldığında tümevarımcı bir anlayışın hâkim olduğu görülmektedir. Bu doğrultuda Ostermeier, metnin ürettiği stoff, dramatik durumlar, çatışmalar ve verili koşullardan sahnelemenin estetiğini inşa etmektedir. Ostermeier'i kendi çağdaşlarından ayıran en büyük özelliklerden birisi olan tümevarımcı yöntem yaklaşımı, onun her sahnelemesi için farklı bir estetik anlayışı benimsemesine yol açmıştır. Çünkü sahnelemenin biçimi, içerikten doğmaktadır. Ostermeier, oyun yazarının yarattığı dramatik durumu (Spielsituation) sahnelerken iki temel materyal ile iletişim halinde olduğunu ifade etmektedir: oyun metninin stoff'u ve yaratıcı özneler (yönetmen, oyuncu, tasarımcı, sanatsal ekip vb.) ile alımlayıcı öznenin şimdiki zamandaki varlığıdır.

Yaratıcı öznelerin ve alımlayıcı öznenin şimdiki zamandaki varlığı, Ostermeier'in tiyatro sahnelemelerindeki bir diğer özelliği ortaya çıkartmaktadır: çağdaşlık. Arkadaşlarıyla birlikte Schaubühne'nin başına geldiğinde yayınladıkları *The First Season Misyon (Der Auftrag)* başlıklı manifestonun içeriğinde açıkça çağdaşlık kavramına göndermede bulunmaktadır. Manifestonun başında geçen: “[...] Her şeye yeniden başlamak istiyoruz [...] tam anlamıyla çağdaş olan, bu dünyada yaşayan insanların varoluşsal olduğu kadar daha geniş toplumsal çatışmalarını da anlatmayı deneyen bir tiyatroya ihtiyacımız var” (Boenisch, 2020: 1) sözleri,

Schaubühne için hedefledikleri misyonun çağdaşlık üzerine kurmak istediklerini göstermektedir. Ostermeier'in seyircinin şimdiki zamandaki varlığı ve çağdaşlık kavramı; metnin ürettiği gerçekliği sahneye taşıırken, belirli bir tarihsel, politik ve sosyal bağlamda insan davranışının incelemesi sonucu vardığı çağına uygun dramatik durumu yaratacak bir çerçeveyi kapsamaktadır. Dolayısıyla Ostermeier, sahneleme adına seçmiş olduğu herhangi bir döneme ait metni, bugüne ait olması ve zamanın ruhunu (zeitgeist) çarpıcı bir şekilde yansıtması için adaptasyon (uyarlama) tekniği kullanmaktadır. Adaptasyonu gerçekleştiren kişi, kaynak metin ile pastiş, parodi, alıntı, gizli alıntı gibi teknikler kullanarak çeşitli ilişkiler kurar ve metni yeniden keşfeder. Yirminci yüzyıl itibarıyla tiyatro yönetmenlerinin adaptasyon uygulamalarına sıklıkla rastlanmaktadır. Ostermeier'i diğer çağdaş yönetmenlerden ayıran ise adaptasyon yöntemi olarak seçtiği intermediate (orta) tekniğidir. Ostermeier'in sahnelemelerine bakıldığında, tümdengelimci yönetmenlerin serbest adaptasyon yönteminin aksine, Ostermeier, orta düzeyde gerçekleştirdiği adaptasyon yöntemi için kaynak metinle pastiş (öykünme) tekniği kullanarak ilişki kurmaktadır. Ostermeier pastiş tekniğini kullanarak, yeniden yorumladığı ve yarattığı klasik veya modern dramatik metinleri sahnelerken; seyircilerde çağdaş bir yankı yaratmak için öykünün zamanını güncelleyerek yeni bir alımlama penceresi açmayı amaçlar. Ayrıca adaptasyonun estetik açıdan güçlü kılınması, kodların dönüştürülmesi, yeni bağlamların keşfedilmesi için zaman-mekân ilişkisi üzerinden oyunun öyküsüne güncel tema ve konuları entegre eder. Ostermeier'in sahnelediği kanonik drama, ister Ibsen'in burjuva draması isterse Shakespeare'in metni olsun temel amacı; güvenli bir mesafeden seyrettiğimiz uzak bir dünyadaki karakterlerle empati kurmak yerine, çağımızı yansıtan ve çağımızdaki bireylerin yaşamına yönelik sorunları dile getirerek kendi dünyamızı tanımamızı sağlamak olduğudur.

Thomas Ostermeier'in tiyatro yaklaşımının özelliklerini belirleyen bir diğer yön ise sahnelemelerde, çağının ve kendi kuşağının çatışmalarını ve özgül duyarlılıklarını yansıtan politik tandanslı, sosyolojik tiyatroya yönelik olmasıdır. *The First Season Mision (Der Auftrag)* başlıklı manifestosunda, geriye dönük bir manevradan ziyade, gerçekliğin yeni biçimlerine ulaşma bağlamında politik olarak yüklü bir eylem çağrısındadır. Doğrudan tiyatronun yeniden politikleşmesi veya tiyatroyu yeniden politize etme arzusu içindedir. 'Ostermeier'in tiyatroya, onun zanaatına, yasalarına, mekanizmalarına ve tekniklerine ilişkin düşünceleri ve keşifleri, her zaman onun arzu

ettiği tiyatronun toplumsal ve politik işlevinin hizmetinde olmuştur. Bu doğrultuda özellikle Baracke dönemindeki sahnelemelerde küresel belirsizliklerin, nesil kaygısının, ütopya kaybının, güvencesizliğinin, işsizliğin, mülksüzleştirilmenin, neoliberal kapitalizmin yarattığı mutsuzluğun, korkunun ve esaretin çağdaş insan üzerindeki etkilerini merkez almıştır. Ostermeier'in bu yaklaşımı, onun eleştirilenler tarafından yeni-gerçekçi olarak anılmasını sağlamıştır. Sahnelemelerinin içeriğine yönelik bakış açısı, Ostermeier'in metin tercihlerini de etkilemiştir.

Ostermeier'in sahnelemelerinde estetik düşüncesinin zeminini metin oluşturmaktadır. Logos-merkezli bir yapıya sahip sahnelemelerde, metin başat unsurdur. Bu anlamda sahnelemelerde dilsel göstergeler (oyuncunun tarafından kullanılan ve üretilen sözler) büyük önem taşımaktadır. Özellikle postdramatik tiyatroyla beraber hiyerarşik yapının ortadan kalktığı ve metnin merkezîyetçilikten uzaklaşdığı çağdaş Alman tiyatrosunun aksine bir strateji çizmiştir. Baracke'nın yönetimine geçtikten sonra repertuarını oluşturmak için çağdaş metin arayışına giren Ostermeier, sahnelemek için tercih edeceği metinlerde iki önemli yöne dikkat etmiştir: (1) çağdaş insanların yaşamlarındaki gerçekliğe özgün bir şekilde ışık tutması, (2) psikolojik derinliği olan karakterlere sahip, çizgisel (lineer) olarak yapılanmış ve anlatıma dayalı metinler. Ostermeier'in sahnelemenin içeriğindeki edebi yapı ve yeni-gerçekçiliğe dair beklentisi, geleneksel olarak algılanmasına ve “modası geçmiş tiyatro” veya “dramanın yeniden canlandırılması” gibi eleştirileri beraberinde getirmiştir. Ancak Ostermeier'in, tüm eleştirilere rağmen çağdaş Alman tiyatrosunda büyük bir boşluğu doldurduğu görülmektedir. Bunun en büyük nedeni ise metnin sahnede dile getirilmesinde izlediği strateji olmuştur. Çünkü Ostermeier'in sahneleme estetiği, konvansiyonel dramatik sahnelemelerden oldukça uzaktır. Aslında içeriğe dair beklentisi, biçimde geleneklere bağlılığa dair bir beklenti değildir. Sahnelediği klasik dramatik metinler bile bir tür doğal çağdaşlık kazanır; kendi zamanımız ve yaşam deneyimimizle rezonansa girerler.

Ostermeier'in bu bağlamda Baracke döneminde ve Schaubühne'in ilk yıllarında repertuarını oluşturan çağdaş metinler, özellikle Alman tiyatrosunda sahnelenmemiş veya az sahnelenmiş metinlerdir. Ostermeier'in hem enternasyonal (uluslararası) tiyatro yaklaşımını hem de gelecekteki estetik eğilimini belirleyen çağdaş Anglosakson draması olmuştur. Nicky Silver, David Harrower, Alexej Schipenko, Enda Walsh, Marius von Mayenburg, Richard Dresser, Mark Ravenhill, Lars Noren,

Sarah Kane gibi çağdaş yazarların metinlerini sahneye taşıyan Ostermeier; küresel savaşlar, sömürgeci politikalar, küreselleşme ve kapitalizmin getirdiği yabancılaşmanın izlerini taşıyan insanların hikâyesini anlatır. In-Your-Face tiyatrosunun temsilcileri birçok araştırmacı tarafından postmodernizm ve postdramatik tiyatroyla ilişkilendirilse de, örneğin Ravenhill metinlerinde; olay örgüsü, karakter yapılanması, anlatı gibi dramatik rejimin temelini oluşturan bileşenlerden kopmadığı görülmektedir. Konu olarak postmodernizmle ilişki olan Ravenhill'in metinleri, dramatik rejim ve postdramatik estetik rejim arasında salınım göstermektedir. Örneğin, *Shopping and Fucking* geleneksel mekânda dramatik bir doruğa sahiptir ve yapısı açısından oldukça eski moda bir oyundur. Karakterlerinin postmodern ironiden daha fazlasına, dünyayı anlamlandıran anlatılara duyduğu apaçık özlem, oyunu daha eski bir drama geleneğiyle ilişkilendirilir. Ostermeier'in repertuarınının diğer kanadını ise klasik dramatik metinler (William Shakespeare, Georg Büchner, Henrik Ibsen, Anton Çehov, Frank Wedekind, Eugene O'Neill, Arthur Schnitzler, Ödön von Horvath, Bertolt Brecht gibi) oluşturmaktadır. Ostermeier, özellikle Schaubühne yönetimini devraldıktan birkaç yıl sonra hiç beklenmedik bir şekilde klasik metinler üzerine çalıştığı görülmektedir. Sahnelemek için tercih ettiği klasik metinlere bakıldığında, çağdaş metinlerdeki ilkelerle benzer bir strateji izlemiştir. Çağdaş topluma özgü sorunları işaret eden ve sosyal açıdan etkili sorular ortaya koymaya çalışan metinleri, çağın algılama ve alımlama biçimine hitap edecek şekilde adapte etmektedir. Klasik metinlere, yapıbozumculara benzer şekilde yaklaşırsa da metni parçalayıp yeniden inşa ettiği görülmektedir.

Ostermeier kendi repertuarını oluşturan çağdaş ve klasik metinleri sahneye taşıırken belirlediği birçok ortak özellik bulunmaktadır. Bu özellikler, onun sahneleme estetiğinin zeminini oluşturmaktadır. Repertuarını, dramatik metinler ve/veya dramatik metinlerin öykü yapısıyla benzerlik taşıyan çağdaş metinler oluşturmaktadır. Sahnelediği metinlerde, gerçek yaşamdaki özel verilerden yola çıkarak, estetikleştirilmiş varlık alanı olan tiyatro uzamı içerisinde ilişki bir estetik yaratır. Bu ilişkisellik, seyircinin us ve duyularla kavradığı gerçek yaşamı ile estetikleştirilmiş varlık alanı arasında köprü oluşturmaktadır. Çağdaş ve klasik metin tercihlerine bakıldığında maddeler halinde aşağıda sıralanmaktadır:

- Neden-sonuç ilişkisi çerçevesinde ilerleyen öykü anlatımının bulunduğu, anlamlı diyaloglardan, psikolojik derinliğe sahip kişiselleştirilmiş oyun kişilerinden ve dramatik yapıdan oluşan metinlerden,
- Çağdaş seyircinin gerçek deneyimleri ve duygu yapısıyla rezonansa girebilecek çağdaş ve klasik metinlerden,
- Temsil edilmeyen insanlara, henüz üzerine düşünülmemiş çatışmalara ve çağın farklı gerçekliklerine yer veren çağdaş yazarlardan,
- Evrensel niteliği bulunan ve içerik bağlamında mesele ettiği çatışmalarla çağdaş kalabilen klasik yazarlardan oluşmaktadır.

Mann ist Mann (1997), *Shopping & Fucking* (1998/2002), *Nora* (2002), *Hedda Gabler* (2005), *Hamlet* (2008), *Othello* (2010) ve *III. Richard* (2015) sahnelemelerindeki uzamın mimari tasarımına yönelik gerçekleştirilen analizler doğrultusunda: sahne uzamının estetikleştirilmiş varlık alanına dönüştürülmesinde, sahnelemenin estetik düşüncesine ve seyircinin estetik algılamasına yön veren en önemli anlatım aracı olarak göze çarpmaktadır. Ostermeier'in sahnelemelerinde uzamın mimari tasarımının işlevsellikleri ve özellikleri maddeler halinde aşağıda sıralanmaktadır:

- Birçok sahnelemesinde (*Shopping & Fucking*, *Personenkreis 3.1*, *Nora*, *Hedda Gabler*, *John Gabriel Borkmann*, *Woyzeck*, *An Enemy of the People*, *Nora* vb.) karakterlerin kişileştirmesindeki toplumsal seviyesine ve konumuna (sosyal, kültürel ve ekonomik sermaye) işaret etmektedir. Örneğin *Nora* için gerçekleştirilen tasarım Berlin-Mitte'ta yaşayan çağdaş Alman orta sınıf ailesinin evine göndermede bulunmaktadır. Bu tercih, karakterlerin toplumsal seviyesi ve konumu hakkında seyircinin anlam üretmesine olanak tanımaktadır.
- Oyun kişilerinin imajını yansıtmayı, yaşam alanlarının alt yapısını oluşturmayı ve yaşam biçimlerini göstermeyi hedeflemektedir. Örneğin, *The Master Builder*'ın sahnelemesi için gerçekleştirilen tasarımda, bir bölümde kullanılan mobilyalar ve materyaller karakterlerin çalışma ofisini oluşturmaktadır ve bu tercih onların imajına göndermede bulunmaktadır.

- Ostermeier, sahnemelerinde kullanılan aksesuarlar ve mobilyalar aracılığıyla oyun kişilerine ait bir ide-düşünceyi yansıtmaya ve içsel olanı çağrıştırmaya ya da açığa çıkartmaya çalışmaktadır. Belki de bu yaklaşımının en büyük örneği *An Enemy of the People* sahnelemesidir. Oyun kişilerinin fiziksel ve sosyal olarak konumlandığı yaşam alanlarını (oturma odası, yazı işleri ofisi vb.) çevreleyen siyah tahta duvarlara beyaz tebeşirle çizilmiş eskizler bulunmaktadır (çizimler; tasarım mobilyalarından, statü imajlarından, infografiklerden, ikonlardan ve kelimelerden oluşmaktadır). Beyaz tebeşirle çizilmiş bu çizimler, sınıf atlama ve ütopya hayali kuran Stockmann ailesinin arzu nesnelere (İpod, İphone, mobilyalar, bilgisayar, internet ağları vb.) oluşmaktadır. Ostermeier böylece Stockmann'ın çelişkili kişiliğini göstermek ve gündelik yaşama sızan modern ve çağdaş imajları soyutlayarak, aynı zamanda çağın insanının yaşamı algılama biçiminin de altını çizmektedir. Çizimlerin içeriği, Stockmann ailesine ait bir ide-düşünceyi yansıtır, içsel olanı çağrıştıır ve açığa çıkartır.
- Ostermeier'in yeni-gerçekçi olarak tanımlanan Baracke dönemi de dâhil olmak üzere neredeyse tüm sahnemelerindeki mimari tasarım, sahnelemenin tarihsel sürecine ve coğrafi konumuna yönelik gösterge sistemi oluşturmaktadır. Örneğin 360° muazzam bir panoramik bir yapıda olan *Woyzeck* sahnelemesinin tasarımını; ufukta büyük bir şehrin sosyal konut binaları, terk edilmiş geniş bir arazi, metal yapılar ve temsil edilen eylem yerinin otoyol köprüsü tarafından çevrelendiğini çağrıştıran beton yapı oluşturmaktadır. Terk edilmiş, geniş, açık ve insan olmayan bu arazide, beton drenaj borusundan gelen atık suyun oluşturduğu ufak bir gölet ve çöplerle dolu toprak zemin (Schaubühne'nin zemini) bulunmaktadır. Doğu Berlin banliyösündeki sınır bölgesine inşa edilmiş plattenbauten blokları, sahne arka planının hipergerçekçi fotoğraf tekniği ile somut ve baskıcı bir şekilde algılanmaktadır. Uzamın mimari tasarımına yönelik bu tercih, on dokuzuncu yüzyılda geçen oyunun, yirmi birinci yüzyılın Almanya'sına taşındığını vurgulamaktadır.
- Uzamın mimari tasarımı, oyunculara ve onların oyunlarına yardımcı olmak amacıyla işlevsel ve sosyal bir araca dönüştürmektedir. Bu bağlamda oyun kişilerinin sahne uzamındaki edimlerini düzenlemek ve organize etmek gibi

işlevsellikler barındırmaktadır. Örneğin, *Hamlet* sahnelemesindeki toprak zemin veya *La Nuit Des Rois Ou Tout Ce Que Vous Voulez* sahnelemesinde seyir uzamına kadar uzanan podyum veya *Personenkreis 3.1* sahnelemesindeki merdivenler ve uzamın farklı seviyeleri, oyuncuların edimlerini ve aksiyonlarını çeşitlendirmektedir. Bu tercih aynı zamanda aksiyonun geçtiği fiziksel ortamı yaratmaktadır. *III. Richard* sahnelemesinde oyuncunun uzamda yatay, dikey ve diyagonal düzlemde devinimine olanak sağlayan farklı seviyelerin varlığı önemli bir örnek teşkil etmektedir.

- Uzamın mimari tasarımının belki de en önemli işlevselliklerinden biri sahnelemenin türüne, üslubuna işaret etmektir. Ostermeier'in sahnelemelerinde modern dönem (Stanislavski, Meyerhold, Brecht vb.) ve modern sonrası (Peter Brook, Frank Castorf vb.) döneme ait birçok tasarım tekniğine rastlamak mümkündür. Dramatik durumun yerine performans durumunun egemen kılındığı Shakespeare oyunlarının sahnelemelerinde veya *Woyzeck*'in 360° panoramasına sahip hipergerçekçi sahnelemesinde veya *Shopping & Fucking*, *Nora* gibi yeni-gerçekçi yaklaşımı barındıran sahnelemelerinde uzamın mimari tasarımları, sahnelemenin içerik-biçim ilişkisine hizmet etmektedir. Bu doğrultuda sahnelemenin üslubunu açığa çıkartmaktadır.
- Sahnelemeye yönelik bir ide-düşünceyi yansıtmak ve içsel olanı çağrıştırmak ya da açığa çıkartmaktadır. Örneğin, *Hamlet* sahnelemesinde sahne uzamını kaplayan toprak zemin; Oyun metninde yer alan “Danimarka krallığında çürümüş bir şeyler var” sözlerinin metaforik anlamda sahnelemenin bütününe yayılmasına olanak tanımaktadır.
- Ostermeier'in özellikle Ibsen sahnelemeleri mekânlararası ilişkiler barındırmaktadır. Pappelbaum, *The Master Builder* sahnelemesinin tasarımı için Mies van der Rohe tarafından tasarlanan Chicago'daki S.R. Crown Hall'dan ilham almıştır. *Hedda Gabler* sahnelemesinin tasarımında ise Mies van der Rohe'un Dr. Edith Farnsworth için inziva yeri olarak tasarladığı Farnsworth House binasını referans almaktadır. Uzam tasarımındaki bu tercih aynı zamanda sahnelemenin tarihsel periyodu adına anlam dizgesi üretmektedir.

- Sahne evreninin ruh hali, duygu durumunu (modunu) ve atmosferini yansıtmak, desteklemek, zenginleştirmek ya da değiştirmek adına gösterge oluşturmaktadır. Örneğin *III. Richard* sahnelemesindeki ahşap ve metalden yapılmış, günümüz inşaatlarının dış cephesinde kullanılan teleskopik iskelesini andıran konstrüksiyon iskelenin kütlesi, rengi, dokusu ve malzemesi; ağır ve koyu tonlarıyla kasvetli bir atmosfer yaratmaktadır. Ayrıca uzamın mimari tasarımına entegre edilmiş neon ışıkları da atmosferi değiştirmekte ve toprak zemin ise atmosferi zenginleştirmektedir.
- Sahne evreninde uygun görünürlüğü ve kompozisyonunu inşa etmektedir. Örneğin, *Hedda Gabler* ya da *The Master Builder*'ın birkaç bölmeden oluşan tasarımında bulunan şeffaf cam bölmeler, sahnelemenin görünürlüğünü ve kompozisyonunu oluşturmak için kullanılmaktadır. Cam bölmeler seyircinin tüm uzamı görebilmesini sağlarken, aynı zamanda oyuncuların farklı alanlardaki sahne aksiyonlarını gözetleyebilmelerine olanak tanımaktadır.
- Ostermeier'in tüm sahnelemelerindeki uzamın mimari tasarımı, sahnelemenin genel düşüncesini, temasını ve asal biçimini yansıtmaktadır.

Nora (2002), Hamlet (2008), An Enemy of the People (2012), III. Richard (2015) sahnelemelerinin (dolaylı olarak benzerlik gösteren diğer sahnelerde dâhil olmak üzere) üzerinden gerçekleştirilen analizler doğrultusunda, Ostermeier'in estetik düşüncesine ve seyircisinin estetik yaşantısına doğrudan etkili olan kostüm tasarımının işlevsellikleri ve özellikleri maddeler halinde aşağıda sıralanmaktadır:

- On dokuzuncu yüzyıl gerçekçi-doğalcı sahneleme anlayışında ortaya çıkan tarihsel kesinlik kaygısı taşımaktadır. Bu doğrultuda oyun metninin uyarlandığı tarihsel sürece bağımlıdır ve belirli bir zamanın tanımlanmasını işaret etmektedir.
- Sahnede estetikleştirilmiş bir varlık alanı oluştururken, çağının seyircisinin estetik deneyimine ve sosyal algılarına hizmet etmesi açısından yirminci yüzyılın son çeyreğinden sonraki herhangi bir zamanına aittir.
- Seyircinin, oyuncu ve onun oynadığı karakterle kurduğu ilk bağı ve ondan edindiği ilk izlenimi oluşturmaktadır. Bu doğrultuda oyun kişinin karakterizasyonunu oluşturma aşamasında, sosyo-ekonomik koşullar, duygu değişimi ve psikolojik durumu, yaş gibi göstergelere işaret etmektedir.

- Seyircinin zihninde önceden var olan kültürel imaj ve bu imajın onaylanması veya yıkılması açısından etkin bir işlevsellik barındırmaktadır. Kostüm, sahneleme boyunca bireyin dışındaki toplumsal yapıların birey tarafından içselleştirilmesiyle meydana gelen “toplumsallaşmış öznellik” (Bourdieu, 2003: 117) olan habitusa vurgu yapmaktadır. Her karakter “farklı varlık koşulları, kendine uygun yaşam pratiklerini düzenleyecek farklı habitusları üretmektedir” (Bourdieu, 1984: 170). Ostermeier’in sahnelemelerinde kostüm tasarımı, her karakterin bedenine içkin olan sınıf, toplumsal cinsiyet, kişisel yaşam vb. değişkenlerin yarattığı tavır, tutum, konumlanış ve kimliğin kurulumuna göre hazırlanmaktadır. Carlson’ın da belirttiği üzere Ostermeier’in; “Pierre Bourdieu’nün toplum üzerine düşüncelerine daha yakın bir sosyolojik tiyatro arayışında” (Carlson, 2009: 167) oluşu, kostüm tasarımının işlevselliğinde önemli bir ayrıntı olarak ortaya çıkmaktadır.
- Renk, biçim, biçem ve siluet gibi temel tasarım ilkeleri bağlamında estetik açıdan uzamın mimari tasarımı ve ışık tasarımı ile rezonansa girerek sahnelemenin genel düşüncesini, atmosferini, asal biçimini ve tarihsel sürecini ortaya çıkartmaktadır. Dolayısıyla oyun alanında estetik denge, tutarlılık ve bütünlük kurulumunu sağlamaktadır.
- Shakespeare prodüksiyonlarında, yabancılaştırma efekti yaratmayı ve teatral durumu desteklemektedir.

Yukarıda ifade edilenler çerçevesinde Ostermeier’in sahnelemelerinde kostüm tasarımı, seyircinin estetik algılamasını, kostümün taşıyıcısı olan oyun kişisine bağlı olarak sahnelemenin başlangıcından sonuna kadar etkilemektedir. Ayrıca zaman zaman çağrışımlar taşıyan görsel imajlar ve birbirini işaret eden göstergeler yaratarak seyircinin estetik algılamasının çok yönlü olmasını sağlamaktadır.

Nora (2002), The Master Builder (2004), Hedda Gabler (2005), Hamlet (2008), III. Richard (2015), Woyzeck (2003) ve ödipus (2021) sahnelemelerinin ışık tasarımı bağlamında gerçekleştirilen analizin sonucunda sahne uzamının estetikleştirilmiş varlık alanına dönüştürülmesinde önemli bir teatral araç olduğu görülmektedir. Sahnelemenin estetik düşüncesine ve seyircinin estetik algılamasına yön veren ışık tasarımının özellikleri ve işlevselliği:

- Işıklamadaki kompozisyonun oluşturduğu görme dramı genel olarak, estetikleştirilmiş varlık alanının inşasında zaman, uzam ve eylem birlikteliğini dengelemek ve sahne uzamında mevcudiyet kazanan tüm unsurları tanılamak ya da ortaya çıkartmaktadır. Bu bağlamda, seyircinin görsel algılama sürecinin dramatizasyonunu temel ögesi işlevselliğindedir.
- Işık tasarımının anlam üretimindeki temel işlevselliklerine bakıldığında (bazı sahnelemelerde değişkenlik gösterebilmektedir); günün zamanına, hava koşullarına, atmosferine ve oyun kişinin karakterizasyonuna yönelik anlam dizgesi oluşturmaktadır.
- Sahnelemelerde ışık tasarımı genel olarak minimalist, basit ve doğal tercih edilmektedir.
- Aydınlatma armatürlerinin konumu ve kullanım biçimi her sahnelemede ortak özellikler barındırmaktadır: uzamın mimari tasarımına entegre edilmiş aydınlatma armatürleri ve geleneksel tiyatro armatürleri kullanılmaktadır. Özellikle uzamın mimari tasarımına entegre ettiği armatürler sahnelemenin gerçekçi estetiğini vurgulamakta (*Nora, The Master Builder*) ya da sahnedeki illüzyonu kırmaya yönelik yabancılaştırma efekti yaratarak sahnelemenin teatral karakterini ortaya çıkartmaktadır (*III. Richard*'da mikrofona entegre edilmiş ışık kaynağı ya da *Hamlet*'te kameraya ait ışık kaynağı vb.).
- Işığın yoğunluğu, metnin ve sahne uzamındaki varlık alanının ruhunu yansıtırken, dramatik durumu, karakterin duygu durumunu ve vücut pozisyonunu güçlendirmektedir.
- Işığın dağılımı, aksiyonun konumu ve sahne uzamında kapladığı hacim ile doğru orantılı olacak şekilde kullanılmaktadır. Bu tercih, seyircinin aksiyona odaklanmasını arttırmak ve dikkatini yönlendireceği yeri belirlemektedir. Örneğin, *III. Richard* ya da *Hedda Gabler*'de uzamın farklı seviyelerinde geçen aksiyonlarda, oyuncunun o anki konumu aydınlatılır ve uzamın diğer bölgeleri karartılmaktadır.
- Sahnelemenin estetik verilerini ortaya çıkartan ışık tasarımı, özellikle kostüm tasarımı ve uzamın mimarisi ile sağladığı estetik denge ve tutarlılık sahnelemenin genel düşüncesini ve asal biçimini vurgulamaktadır.

- Işıklamanın modellenmesi (yoğunluğu, dağılımı vb.) ve yönü (tersten, önden, yandan ve arkadan) birçok sahnelemesinde nesnelere ve oyun kişilerinin üç boyutlu özelliklerini arttırmaktadır. Aynı zamanda ışıklamanın modellenmesinde, gölgelerin ve yansımaların biçim yarattığı görülmektedir.
- Işıklamanın ritmi ve değişimine bakıldığında ise özellikle müzik, video tasarımı, hareketli uzam, dinamik ve ritmik sahne geçişleri rehberlik etmektedir. Bu tercih sahne uzamında sinestezik bir fiziksellik etkisi yaratmaktadır. Örneğin, *Hedda Gabler*'de platformun dönüşü ile birlikte stok görüntüler yansıtıldığında, *Hamlet*'te uzama dâhil olan yemek masasıyla veya *III. Richard*'ın dinamik sahne geçişlerinde müziğin kullanımıyla birlikte ışığın ritmi ve değişimi gerçekleştirilmektedir.

Yukarıda ifade edilenler çerçevesinde Ostermeier'in sahnelemelerinde ışık tasarımı, sahneleme boyunca estetikleştirilmiş varlık alanının oluşumunda ve seyircinin estetik yaşantısındaki görsel algılama sürecinde aktif bir şekilde rol oynamaktadır. Estetik verileri görünür kılmadaki anahtar konumu, sahnelemedeki dramatik durumun ya da teatral durumun vurgulanmasını ve yaratılmasını desteklemektedir. Bu bağlamda ışık tasarımının fiziksel özellikleri (yoğunluk, kompozisyon, dağılım, ritim, renk, çizgi ve form) ve temel ilkeleri (motivasyon, görünürlük, doğallık, atmosfer) uzamda mevcudiyet kazanan tüm unsurları biçimlendirerek, seyircinin estetik algılamasını örgütlemektedir.

Analizi gerçekleştirilen Ostermeier'in sahnelemelerinde, ses efektleri ve müzik kullanımını birçok işlevselliği içinde barındırmaktadır. Ses efektleri ve kayıtlı, canlı ya da oyun kişisinin ürettiği müziklerin kullanım biçimlerinin sahnelemenin estetik düşüncesinin inşasına ve seyircinin estetik algılamasına yönelik oldukça etkin bir araç haline gelmektedir. Ses ortamının estetikleştirilmiş varlık alanı olan sahne uzamına etkisi ve bu bağlamda seyircinin estetik yaşantısına ve algılama sürecindeki işlevsellikleri maddeler halinde aşağıda aktarılmaktadır:

- Seyircinin estetik yaşantısını doğrudan etkileyerek sahneleme ile seyirci arasında yakın ilişkiler yaratmaktır. Müziğin ritmi, melodisi, armonisi, uyumu, teması, biçimi gibi estetik unsurları, seyircinin estetik yaşantısı süresince aldığı hazzı ve estetik yargısını doğrudan etkilemektedir.

Özellikle daha önce zihinsel ve duysal açıdan deneyime sahip olduğu popüler müzikler, estetik yargılama sürecini yapılandırmaktadır.

- Sahnelemenin estetik değerini zenginleştirmekle beraber anlamı çok yönlü, çok katmanlı ve çok sesli bir yapıya dönüştürmektedir. Sahnelemenin taşıdığı güzel, çirkin, kitsch, yüce, dehşet verici, alımlı, kaba, zarif, trajik, komik, yararlılık vb. ile ilgili değerleri geçici süreliğine de olsa ortaya çıkartmaktadır.
- Sahnelemenin coğrafi konumuna, günün zamanına ve hava durumuna yönelik göstergeler üretmektedir.
- Kavramsal ses efektleri oyun kişilerinin karakterizasyonu açısından fiziksel ve psikolojik özelliklerini yapılandırmaktadır. Örneğin *Woyzeck*'te kullanılan kırmızı butonun ve helikopterin sesi bu açıdan değerlendirilmektedir.
- Çağdaş referanslar taşıyan müzikler, sahnelemenin tarihsel periyodunun günümüze ait olduğunu ve zamanın ruhunun (zeitgeist) yansıtılmasını desteklemektedir.
- Çağın seyircisinin duygu yapısına yönelik çağdaş pop, rap ve rock kültür yapıtlarından yararlanılmaktadır.
- Tutarlı gerçekçilik ve yabancılaşma arasında salınım gösteren müzik, sahnelemenin biçimsel özelliklerine etki etmektedir. Bazı anlarda oyun kişilerinin içinde buldukları duygu durumunu vurgulamak için kullanılan müzikler psikolojik gerçekçiliği ortaya çıkartmaktadır. Ancak analiz sürecinde de bahsedildiği üzere müzik, yer yer seyircinin sahne eylemine yabancılaşmasını ve teatral durumun (örneğin *III. Richard*'ta kullanımı gibi) ortaya çıkartılması için de kullanılmaktadır.
- Seyircileri fiziksel düzeyde etkilemekte ve anlamın doğrudan (genelde etkisini arttırarak) duyularına tesir etmesini sağlamaktadır. Dahası şarkı sözleri genellikle eylemi öngörmekte ve gerçek doğasını ortaya çıkartmaktadır. Bu bağlamda müzik seyircide fizyolojik ve duysal tepkiler doğurarak, onu bir duygudan başka bir duyguya sokmayı amaçlamaktadır.

- Müzik sinematik bir etki yaratmaktadır. Postdramatik sahneleme özelliklerinden olan fragmantasyon, montaj, hızlı anlatı geçişleri ve sahnesel kesmeler için kullanılmaktadır.
- Ses tasarımının en önemli işlevlerinden biri, Meyerhold'cu bir yaklaşımla anlatının yapılandırılmasında, sahnelemenin ritminin ve sahne transpozisyonlarının belirlenmesi için kullanılmaktadır.
- Estetikleştirilmiş varlık alanında yaratılan ses ortamı, sahne eylemi ve uzam ile sinestetik ilişkisinde çelişkiler ya da bütünlük oluşturularak sahnelemenin anlamının inşa edilmesi hedeflenmektedir. Birbirini tetikleyen duyular seyircinin estetik algılama sürecinde bir algı modalitesi oluşturmaktadır. Örneğin, kullanılan müziğin metinselliği ile uzamın oluşturduğu görsel manzarada oyun kişinin eylemi arasındaki birleşik duyu (sinestezi) etkileşimi yaratmaktadır. Birbirini tetikleyen tüm duyular seyircinin estetikleştirilmiş varlık alanına yaklaşırken tüm alıcı güçlerini çalıştırmasına neden olmaktadır. Ostermeier sinestetik ilişkiyi genellikle, seyircinin, sahne uzamında yaratılan yanılısama ile dramatik durumun ya da estetik mesafeyi ortadan kaldırarak teatral durumun içinde belli bir tavır takınması için kullanmaktadır.
- Müzik, aşırı fiziksel ve kinestetik sahne eylemlerinin oluşturulmasında kullanılmaktadır. Örneğin; Woyzeck'te dans koreografilerinde ya da Nora ile Krogstad arasındaki şiddet içeren sahnelerinde oyun kişilerinin fiziksel performansları, müzik eşliğinde gerçekleştirilmektedir.
- Müzikler, oyun kişinin toplumsal gestus'larını oyunlaştırması açısından çeşitli fırsatlar sunmaktadır. Ayrıca müzikal habitusun referansları, oyun kişilerinin içinde bulunduğu toplumun kolektif yapısına, yaşam deneyimlerine ya da sınıfsal sermayelerine yönelik göstergeler oluşturmaktadır. Örneğin, Ibsen sahnelemelerinde tercih edilen müziklerin çoğu, neoliberal yuppi'ler tarafından canlandırılan burjuva duruşunun öfkeli yapısını yansıtmaktadır. Birçok sahnelemesinde kültürel yüklü müzikler, boş burjuva idealleri ve geç kapitalizmin semptomatolojisi kusursuz bir fırtına yaratır ve

Ostermeier'in kendi direniş tarzını biçimlendirdiği kişisel çöküşün sahnede ifadelerine yol açar.

- Hazır yapıt olarak sahnelemeye entegre edilen kayıtlı ya da canlı sözlü müzikler metinlerarasılık bağlamında kullanılmaktadır. Dramaturjik bir işlev barındıran müziklerin içerikleri, sahneleme hakkında olumlu ya da olumsuz yorum getirmekte, yaşanacakları önceden ima etmekte ya da mevcut durumu güçlendirmektedir. Bu doğrultuda seyircinin, metinlerarası ilişkileri çözümü beklenmektedir. Örneğin, Gertrude'un Carla Bruni'nin (Sarkozy'nin eşi) şarkısını Claudius'a söylemesi, seyircinin belli bir anlamın inşasına aktif bir şekilde ortak olmasına yol açmaktadır.

Thomas Ostermeier ve iş birliğinin için olduğu Jan Pappelbaum'un Baracke'den Schaubühne yıllarına kadar çeşitlilik gösteren tiyatro uzam tercihleri, sahnelemenin içerik-biçim ilişkisini, seyircinin estetikleştirilmiş varlık alanını algılama ve deneyimleme şeklini, oyuncu-seyirci arasındaki uzaysal ilişkileri, seyircinin konumu ve işlevselliğini belirlemektedir. Birçok sahnelemesinde farklı stratejileri izleyen Ostermeier, tıpkı Grotowski, Piscator gibi tiyatro uzamının fiziksel düzenlenmesinde; oyuncuların ve seyircilerin uzaysal ilişkilerini belirlemek için konumlarında ve perspektiflerinde arayış içerisinde olmuştur.

- Ostermeier'in sahnelemelerinde, mekânın konfigürasyonuna yönelik fiziksel düzenlemelerde iki yön ortaya çıkmaktadır: (1) Seyircinin ve performans evreninin ortak bir genel alan içerisinde yer aldığı, (2) Çerçevesiz sahne uzamını oluşturan bağımsız platform etrafında seyirci uzamı üzerine çeşitli düzenlemeler.
- Her iki durumdaki mekânın fiziksel düzenlenmesi, performatif mekânı ve özgül bir mekânsallığı meydana getirmektedir. Fani ve gelip geçici olan mekânsallık ve bu mekânsallığın içinde bulundurduğu atmosfer, seyircinin estetik yaşantı içerisine girmesine olanak tanımaktadır. Ostermeier, böylece seyirciyi belli bir deneyime maruz bırakarak, sahne eylemi ile seyircinin algıları arasındaki ilişkiler açısından yeni olasılıklar aradığı görülmektedir.
- İçerik-biçim ilişkisi açısından tiyatro uzamının konfigürasyonu, Ostermeier'in sahnelemelerinde dört yönde salınım göstermektedir. (1) Gerçekçi-doğalcı

yönetmenlerin benimsediği dördüncü duvar ilkesi ve buna bağlı olarak yaratılmak istenen yanılısamaya hizmet eden mekânsal düzenlemeler görülmektedir. (2) Biçimi yeni koşullara uyarlanabilecek yalnızca özgürleşmeyi veya teknik gelişmeyi hedefleyen bir tiyatro uzamı yaratma fikri ile 1920'lerde Walter Gropius ve Erwin Piscator'un tasarladığı ve tiyatro mimarisinin kült projelerinden Total Theatre (Bütünsel Tiyatro) düşüncesini çağrıştırmaktadır. (3) Gerçeğe eleştirel ve diyalektik bakış açısı getiren, sahne uzamı ile seyir uzamı arasındaki mesafeyi yakınlaştıran ve dördüncü duvar ayırımına karşı olan Bertolt Brecht'in mekânsal düzenlemelerine rastlanmaktadır. (4) Oyuncu, seyirci ve mekân arasındaki ilişkiye sonsuz varyasyonu mümkün kılan ve tiyatro etkinliğini seyirci ile oyuncunun buluşma noktası olarak nitelendiren Jerzy Grotowski'nin izlerini taşımaktadır.

- Her sahnelemesinin kendine özgü özellikler taşıyan sahne uzamı ölçüleri ve seyir uzamı biçimi ile seyircinin görüş açısında, estetik algılamasına, yaşantısına, aldığı hazza ve ulaştığı estetik değere doğrudan etki etmenin yollarını aradığı görülmektedir.
- Mekânın konfigürasyonuna yönelik fiziksel düzenlemeler, çağının gereklilikleri, toplumun algılama boyutu, seyircinin nitelikleri ve nicelikleri ile eşdeğer düzeyde gerçekleştiği görülmektedir.
- Mekânın konfigürasyonuna yönelik fiziksel düzenlemeler, seyircinin sahneleme boyunca misyonunu, konumunu ve buna bağlı olarak işlevselliğini belirlemektedir. Örneğin, Woyzeck sahnelemesinde seyircilerin ve oyuncuların ortak bir alan içerisinde yer alması; seyircinin, sahne uzamında yaratılan dolaylı ya da dolaysız göstergesel ilişkileri algılama ve alımlama süreçlerini etkilemektedir.
- Mekânın konfigürasyonuna yönelik fiziksel düzenlemeler, algılanan zaman-mekân ilişkisinin mekân-içinde-zaman olarak yeniden yorumlanmasına izin vermektedir. Bu mekânın performatif yapısını, özgül mekânsallığını ve taşıdığı atmosferi etkilemekle beraber, seyircinin algılama ve alımlama süreçlerini de etkilemektedir.
- A, B, C olmak üzere, Schaubühne'nin devasa hacmi ile başa çıkmak için üç kalıcı salon inşa etmişlerdir. Bu bağlamda Baracke'nin tiyatro uzamında elde

ettikleri konsantrasyonu yüksek ve samimi ortamı Scabühne'ye taşımışlardır. Ayrıca, 2015 yılında Salon C'yi pastiş yöntemi kullanılarak Globe sahnesine dönüştürmüşlerdir.

Tez çalışmasının sonucunda elde edilen verilerde görüldüğü üzere, bir tiyatro sahnelemesinin estetik düşüncesinin yönünü ve seyircinin estetik algılamasını belirleyen faktörler; tiyatro uzamının estetikleştirilmiş bir varlık alanına dönüştürülmesi aşamasında kullanılan temel unsurların nasıl ele alındığı, tasarlandığı ve ifade edildiğiyle ilişkilidir. Yaratıcı öznelerin estetik bir varlık alanı olarak inşa ettiği tiyatro uzamını duyuşal ve sezgisel olarak deneyimleyen, algılayan, kavrayan, yorumlayan ve bir anlama ulaşan alımlayıcı özne arasındaki bu ilişkiyi belirleyen temel unsurlar: (1) metin ve sahnelemede metnin dile getirilişii, (2) uzamın mimari tasarımı, (3) kostüm tasarımı, (4) ışık tasarımı, (5) ses tasarımı ve (6) tiyatro etkinliğinin gerçekleştirildiğı mekânın konfigürasyonu ile bağlantılıdır. Her bir yönetmen, sahnelemenin içerik-biçim ilişkisini ve buna bağılı olarak kendine ait estetik düşüncesini belirlerken bu temel unsurlar üzerinden inşa etmektedir. Tiyatro sahnemelerinde farklı estetik yönelimlerin ortaya çıkma sebebi, bu temel unsurların işlevsellikleri üzerine getirdikleri farklı bakış açılarıdır. Thomas Ostermeier'in estetik düşüncesine bakıldığında, sahnemelerinde temel ortak yönler bulunsa da oldukça farklı yönelimleri olduğu görülmektedir. Bunun sebebi ise biçimin içerikten doğduğu, tümevarımcı yaklaşımından kaynaklanmaktadır. Tüm bu veriler ışığında Ostermeier'in, dramatik ile postdramatik tiyatro estetiğı arasında salınım gösteren bir estetik düşünceye sahip olduğunu söylemek mümkündür.

V. KAYNAKÇA

KİTAPLAR

- AKPINAR, B. (2015). Ibsen'in Sıradışı Kadınları, İstanbul, A.P.R.I.L Yayıncılık, 2. Baskı.
- AKTULUM, K. (1999). **Metinlerarası İlişkiler**, Ankara, Öteki Yayınevi.
- AKTULUM, K. (2011). **Metinlerarasılık/Göstergelerarasılık**, Ankara, Kanguru Yayınları.
- AKTULUM, K. (2017). **Müzik ve Metinlerarasılık: Müzilerarası/Göstergelerarası Etkileşimler ve Aktarımlar**, Konya, Çizgi Kitabevi.
- AMALDİ, P. (2006). **Mies van der Rohe: Espace et Densite**, Lausanne, Infolie Editions.
- ARONSON, A. (2007). **The History and Theory of Environmental Scenography**, U. S. A., UMI Research Press.
- ARICI, O. (2018). **Poetika'da Zaman ve Mekân Düşüncesi**, Karaboğa, K. (Ed.), "Tiyatroda Zaman/Mekân" içinde (ss. 11-34), İstanbul, Habitus Yayıncılık.
- ARİSTOTELES (2019). **Poetika**, Çev. A. Çokona ve Ö. Aygün, İstanbul, Türkiye İşbankası Kültür Yayınları.
- ARTAUD, A. (1993). **Tiyatro ve İkizi**, Çev. B. Gülmez, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları.
- BÄHR, C. (2006). **Sehnsucht und Sozialkritik: Thomas Ostermeier und sein Team an der Berliner Schaubühne**, Gilcher-Holtey, I. (Ed.), "*Politisches nach 1968: Regie, Dramatik und Organisation*" içinde (ss. 237-253), Frankfurt, Campus Verlag.

- BARBA, E. ve SAVARESE (2017). **Oyuncunun Gizli Sanatı: Tiyatro Antropolojisi Sözlüğü**, Çev. A. Candan, İstanbul, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- BARNETT, D. (2015). **Brecht in Practice: Theatre, Theory and Performance**, London and New York, Bloomsbury.
- BARRETT, T. (2015). **Neden Bu Sanat? Çağdaş Sanatta Estetik ve Eleştiri**, Çev. E. Ermert, İstanbul, Hayalperest Yayınevi.
- BARTHES, R. (1972). **Critical Essays**, Trans. R. Howard, Evanston, Northwestern University Press.
- BARTHES, R. (2007). **Yazı Üzerine Çeşitlemeler, Metnin Hazzı**, Çev. Şule Demirkol, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2. Baskı.
- BAUDRİLLARD, J. (2001). **Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm**, Çev. O. Adanır, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 4. Baskı.
- BAY-CHENG, S. (2005). **Mama Dada: Gertrude Steins's Avant-Garde Theater**, New York and London, Routledge.
- BELASCO, D. (1919). **The Theatre Through Its Stage Door**, New York, Harper & Brothers Publishers.
- BENEDETTO, S. D. (2012). **Tiyatro Tasarımı: Bir Giriş**, Çev. T. Sağlam, Ankara, De Ki Yayınları.
- BENJAMİN, W. (2011). **Brecht'i Anlamak**, Çev. H. Barışcan, G. Işısağ, İstanbul, Metis Yayıncılık, 4. Baskı.
- BİRKİYE, S. K. (2007). **Çağdaş Tiyatroda Kültürlararası Eğilim**, Ankara, De Ki Yayınları.
- BOENİSCH, P. M. (2010). **Thomas Ostermeier: Mission neo(n)realism and a Theatre of Acroes and Authors**, Delgado, M. and Rebellato, D. (Ed.), "Contemporary European Theatre Directors" içinde (ss. 339-362), London and New York, Routledge.

- BOENİSCH, P. M. (2020). **The Schaubühne Berlin under Thomas Ostermeier: Reinventing Realism**, London, Methuen Drama Engage.
- BOENİSCH, P. M. (2020). **Thomas Ostermeier: A 'sociological theatre' for the age of globalised precarity**, Delgado, M. and Rebellato, D. (Ed.), ‘‘Contemporary European Theatre Directors’’ içinde (ss. 453-474), London and New York, Routledge, 2. Pressing.
- BOENİSCH, P. M. and OSTERMEİER, T. (2016). **The Theatre of Thomas Ostermeier**, London and New York, Routledge.
- BOURDIEU, P. (2003). **Distinction**, Cambridge, Harvard University Press.
- BOURDIEU, P. (2003). **Düşünümsel Bir Antropoloji İçin Cevaplar**, Çev. N. Ökten, İstanbul, İletişim Yayınları.
- BOURDIEU, P. (1999). **The Weight of the World: Social Suffering in Contemporary Society**, Stanford University Press, Colifornia.
- BOZKURT, N. (1995). **Sanat ve Estetik Kuramları**, İstanbul, Ara Yayıncılık.
- BRADBY, D. VE WILLİAMS, D. (1988). **Directors Theatre**, London, MacMillan.
- BRAUN, E. (2013). **Yönetmen ve Sahne / Natüralizmden Grotowski' ye**, Çev. B. S. Şener, Ankara, Dost Kitabevi.
- BRAUN, E. (2016). **Meyerhold on Theatre**, London, Bloomsbury Methuen Drama.
- BRECHT, B. (1993). **Tiyatro İçin Küçük Organon**, Çev. A. Cemal, İstanbul, Mitos Boyut.
- BRECHT, B. (1994). **Oyunculuk Sanatı ve Dekor**, Çev. K. Şipal, İstanbul, Can Yayınları.
- BRECHT, B. (1997). **Sanat Üzerine Yazılar**, Çev. K. Şipal, İstanbul, Cem Yayınevi.
- BREWSTER, K. VE SHAFER, M. (2011). **Fundamentals of Theatrical Design**, New York, Allworth Press.
- BROCKETT, O. G. (2000). **Tiyatro Tarihi**, Çev. S. Sokullu, T. Sağlam, S. Dinçer, S.

- Çelenk, B. Güçbilmez, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları.
- BROCKETT, O. G., BALL, R. J., FLEMING, J. and CARLSON, A. (2016). **The Essential Theatre**, Boston, Cengage Learning.
- BRODEN, T. F. (2008). **Le Tissu comme Texte: l'intertextualité de la Mode Vestimentaire**, Hébert, L. (Ed.), "Intertextualité, Interdiscursivité et Intermédialité" içinde (ss. 389-411), Québec, Les Presses del'Université Laval.
- CARLSON, M. (1989). **Places of Performance: The Semiotics of Theatre Architecture**, New York, Cornell University Press.
- CARLSON, M. (2007). **Tiyatro Teorileri**, Çev. E. Buğlalılar, B. Yıldırım, Ankara, De Ki Yayınları.
- CARLSON, M. (2009). **Theatre is More Beautiful the War**, Iowa City, University of Iowa Press.
- CARTER, P. (2005). **Mies van der Rohe at Work**, New York, Phaidon Press Limited, 5. Pressing.
- CHALAYE, S. (2016). **Thomas Ostermeier**, Arles, Actes Sud-Papiers.
- CIXOUS, H. ve CLEMENT, C. (1988). **The Newly Born Woman**, Trans. B. Wing, Minneapolis, University of Minnesota Press, 3. Pressing.
- CORNİSH, M. (2018). **Worlds of German Design in the Twenty-First Century**, Aronson, A. (Ed.), "The Routledge Companion to Scenography", içinde (ss. 465-478), London and New York, Routledge.
- ÇALIŞLAR, A. (1978). **Gerçekçi Tiyatro Sözlüğü**, İstanbul, Kültür Yayınları.
- ÇALIŞLAR, A. (1993). **Tiyatronun ABC'si**, İstanbul, Simavi Yayınları.
- ÇAMURDAN, E. (2011). **Çağdaş Tiyatro ve Dramaturgi**, İstanbul, Mitos-Boyut Yayınları.
- DESMOND, J. ve HAWKES M. P. (2006). **Adaptation: Studying Film and**

Literature, New York: McGraw-Hill Press.

DOĞAN, M. H. (1975). **100 Soruda Estetik**, İstanbul, Gerçek Yayınevi.

DURBIN, H. P. (2023). **Costume Designer's Toolkit**, New York, Routledge.

DURMAZ, S. (2009). **Müzik Teknolojisi ve Audio Terimler Sözlüğü**, İstanbul, Cinius Yayınları.

ECKART, F. (2006). **Unmögliche Fenster**, Dürschmidt, A (Ed.), “*Dem Einzelnen ein Ganzes/A Whole for the Parts: Jan Pappelbaum-Bühnen/Stage*” içinde (ss. 138-143), Berlin, Theater der Zeit.

ECO, U. (1976). **A Theory of Semiotics**, Bloomington, Indiana University Press.

ELAM, K. (1980). **The Semiotics of Theatre and Drama**, London and New York, Routledge.

ENGELHARDT, B. (2000). **La Peur De L'immobilité**, “*Lexi/Textes 4*” içinde (ss. 234-248)”, Monreuil, L'Arche Editeur.

ERHAT, A. (1996). **Mitoloji Sözlüğü**, İstanbul, Remzi Kitabevi, 6. Baskı.

ESSLİN, M. (1996). **Dram Sanatının Alanı**, Çev. Ö. Nutku, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları.

FISCHER-LICHTE, E. (1983). **Semiotik des Theaters: Das System der Theatralischen Zeichen**, Tübingen, Gunter Narr Verlag.

FISCHER-LICHTE, E. (2016). **Performatif Estetik**, Çev. T. Acil, İstanbul, Ayrıntı Yayınları.

FOUCAULT, M. (1997). **Of Other Space: Utopias and Heterotopias**, Leach, N. (Ed.), “*Rethinkin Architecture: A Reader in Cultural Theory*” içinde (ss. 330-336), New York, Routledge.

FREI, N. (2006). **Die Rückkehr der Helden: deutsches Drama der Jahrhundertwende (1994-2001)**, Tübingen, Gunter Narr Verlag.

- FREYTAG, G. (1985). **Technique of the Drama: An Exposition of Dramatic Composition and Art**, Chicago, S. C. Griggs and Company.
- FRİEDMAN, A. T. (2006). **Woman and the Making of the Modern House: A Social and Architectural History**, New Haven, Yale University Press.
- FUCHS, E. (2003). **Karakterin Ölümü / Modernizmden Sonra Tiyatro**, Çev. B. Güçbilmez, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.
- FUCHS, G. (1905). **Die Schaubühne der Zukunft**, Berlin, Schuster ve Loeffler.
- GENETTE, G. (1997). **Palimpsests: Literature in the Second Degree**, London, University of Nebraska Press.
- GILLETTE, J. M. (2013). **Theatrical Design and Production: An Introduction to Scenic Design and Construction, Lighting, Sound, Costume, and Makeup**, New York, McGraw-Hill. 4. Baskı.
- GOTTWALD, M. (2016). **The Actors Work: The Path Towards An Enemy of the People “Moritz Gottwald-Billing”**, Boenisch, P. M. and Ostermeier, T. (Ed.) *“The Theatre of Thomas Ostermeier”* içinde (ss. 94-97), London and New York, Routledge.
- GROTOWSKI, J. (2002). **Towards a Poor Theatre**, New York, Routledge.
- GUIRAUD, P. (1994). **Göstergebilim**, Çev. M. Yalçın, Ankara, İmge Kitabevi.
- GÜÇBİLMEZ, B. (2005). Sophokles’ten Stoppard’a İroni ve Dram Sanatı, Ankara, Deniz Kitabevi.
- GÜNDOĞAN, S. (2017). **Alışıldık Hayatlara Dil Kazandırmak**, “Misesis 21.: Tiyatro/Çeviri ve Araştırma Dergisi”, içinde (ss. 15-20), İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- HALL, EDWARD T. (1966) **The Hidden Dimension**, New York, Doubleday.
- HARRİSON, J. E. (1912). **Themis: A Study of the Social Origins of Greek Religion**, Cambridge, Cambridge University Press.

- HARVEY, D. (1997). **Postmodernliğin Durumu**, Çev. S. Savran, İstanbul, Metis Yayınları.
- HEGEL, G. W. (2012). **Estetik 1: Güzel Sanat Üzerine Dersler**, Çev. T. Altuğ, H. Hünler, İstanbul, Payel Yayınları, 2. Baskı.
- HEGEL, G. W. (2014). **Mantık Bilimi (Büyük Mantık)**, Çev. A. Yardımlı, İstanbul, İdea Yayınevi, 2. Baskı.
- HODGE, A. (2010). **Actor Training**, New York, Routledge.
- HUTCHEON, L. (2006). **A Theory of Adaptation**, London and New York, Routledge.
- INGARDEN, R. (1973). **The Literary Work of Art**, Evanston, Northwestern University Press.
- ISSACHAROFF, M. (1999). **Discourse as Performance**, Stanford, Stanford University Press.
- JONES, R. E. (1987). **The Dramatic Imagination**, New York, Methuen Theatre Art Books.
- JÖRDER, G. and OSTERMEIER, T. (2014). **Ostermeier – Backstage**, Berlin, Theater der Zeit.
- KAGAN, M. (1982). **Güzellik Bilimi Olarak Estetik ve Sanat**, Çev. A. Çalışlar, İstanbul, Altın Kitaplar Yayınevi.
- KARABOĞA, K. (2018). **Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks**, İstanbul, Habitus Kitap.
- KARACABEY, S. (2006). **Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller**, Ankara, De Ki Yayınları.
- KAYNE, D. ve LEBRECHT, J. (2009). **Sound and Music for the Theatre: The Art and Technique of Design**, Oxford, Focal Press.
- KOCABAY, H. K. (2008). **Tiyatroda Göstergebilim**, İstanbul, E Yayınları.

- KORUKÇU, M. M. (2016). **Oyun Analizi**, İstanbul, Mitos Boyut.
- KURUYAZICI, H. (2003). **Oyun Mekân İlişkisi Açısından Başlangıçtan Günümüze Tiyatro Yapılarının Gelişmesi**, İstanbul, İstanbul Üniversitesi Edebiyat Yayınları.
- LEACH, R. (1989). **Directors in Perspective: Vsevolod Meyerhold**, Cambridge, Cambridge University Press.
- LEACH, R. (2008). **Theatre Studies: The Basics**, London and New York, Routledge.
- LEECH, G.N. (2014). **Principles of Pragmatics**, London and New York, Routledge.
- LEHMANN, H.T. (2006). **Postdramatic Theatre**, London and New York, Routledge.
- LEHMANN, H.T. (2016). **Tragedy and Dramatic Theatre**, New York and London, Routledge.
- LESSING, G. E. (1962). **Hamburg Dramaturgy**, Trans. H. Zimmern, New York, Dover Publications.
- LOCKE, J. (2000). **İnsanın Anlama Yetisi Üzerine Bir Deneme**, Çev. M. D. Topçu, Ankara, Öteki Yayınevi, 2. Baskı.
- LYOTARD, J.F. (1984). **The Postmodern Condition: A Report on Knowledge**, Minnesota, University of Minnesota Press.
- MAYENBURG, V. M. (2006). **Nahe und Distanz**, Dürschmidt, A (Ed.), “*Dem Einzelnen ein Ganzes/A Whole for the Parts: Jan Pappelbaum-Bühnen/Stage*” içinde (ss. 138-143), Berlin, Theater der Zeit.
- MCAULEY, G. (1999). **Space in Performance: Making Meaning in Theatre**, Ann Arbor, University of Michigan Press.
- MECKBACH, E. (2016). **The Actors Work: The Path Towards An Enemy of the People “Eva Meckbach-Katharina Stockmann”**, Boenisch, P. M. and Ostermeier, T. (Ed.) “*The Theatre of Thomas Ostermeier*” içinde (ss. 86-89), London and New York, Routledge.

- MEYERHOLD, V. (1980). **Ecrits sur le Thedtre, Tome 3: 1930-1936**, Lausanne, L'Age d'Homme.
- MEYERHOLD, V. (1997). **Tiyatro-Devrim ve Meyerhold**, Der. A. Berkday, İstanbul, Mitos Boyut Yayınları.
- NIETZSCHE, F. (2010). **Tragedyanın Doğuşu**, Çev. M. Tüzel, İstanbul, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- NUTKU, Ö. (1989). **Sahne Bilgisi**, İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 3. Baskı.
- ORLOV, H. (1981). **Toward a Semiotics of Music**, Steiner, W. (Ed.) "The Sing in Music and Literature" içinde (131-137), Austin, University of Texas Press.
- OSTWALD, P. (1963). **Soundmaking; the Acoustic Communication of Emotion**, The Hague, Mouton Publishers.
- PAKER, Ö. (2008). **Tiyatro Estetiği Cilt: I / Oyun Metninde Estetik Denge**, İstanbul, Papatya Yayıncılık.
- PAPPELBAUM, J. (2016). **Creating Stahe Spaces Like it is not Possible Anywhere Else: Jan Pappelbaum on Twenty Years of Inventing Spaces for Thomas Ostermeier**, "The Theatre of Thomas Ostermeier", içinde (ss. 26-42), London and New York, Routledge.
- PAPPELBAUM, J. and DÜRRSCHMİDT, A. (2006). **Dem Einzelnen ein Ganzes/A Whole for the Parts: Jan Pappelbaum-Bühnen/Stage**, Berlin, Theater der Zeit.
- PAPPELBAUM, J. and OSTERMEİER, T. (2006). **Doch eher naher an Kroetz**, Dürrschmidt, A (Ed.), "Dem Einzelnen ein Ganzes/A Whole for the Parts: Jan Pappelbaum-Bühnen/Stage" içinde (ss. 138-143), Berlin, Theater der Zeit.
- PAVİS, P. (1999). **Sahneleme Kültürler Kavşağında Tiyatro**, Çev. S. Komber, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları.
- PAVİS, P. (2000). **Gösterimlerin Çözümlemesi**, Çev. Ş. Aktaş, Ankara, Dost Kitabevi.

- PRAMPOLİNİ, E. (1993). **Futuristische Bühnenbildnerei**, Brauneck, M. (Ed.), “Theater im 20. Jahrhundert” içinde (ss. 96-98), Hamburg, Rowohlt.
- RANCIERE, J. (2009). **Özgürleşen Seyirci**, Çev. E.B. Şamdan, İstanbul, Metis Yayınları.
- RANCIERE, J. (2020). **Dissensus Politika ve Estetik Üzerine**, Çev. M. Yalçınkaya, İstanbul, Ayrıntı Yayınları.
- RAVENHİLL, M. (2011). **Alışveriş ve S*kiş**, Çev. Ş. Erdoğan, İstanbul, Altıkırkbeş Yayın.
- ROESNER, D. (2014). **Musicality in Theatre**, Burlington, Ashgate Publishing Company.
- SALTER, C. (2010). **Entangled: Technology and the Transformation of Performance**, Cambridge, MIT Press.
- SCHACHE, W. (1997). **Bauten und Projekte 1970-1995**, Breckerfeld, Mann Gbr.
- SHAKESPEARE, W. (2007). **III. Richard**, Çev. B. Bozkurt, İstanbul, Remzi Kitabevi, 2. Baskı.
- SHAKESPEARE, W. (2012). **Hamlet**, Mowat, B. A. and Werstine, P. (Ed.), New York, Simon & Schustes.
- SHAKESPEARE, W. (2017). **Othello**, Mowat, B. A. and Werstine, P. (Ed.), New York, Simon & Schustes.
- SHAKESPEARE, W. (2019). **As You Like It**, Mowat, B. A. and Werstine, P. (Ed.), New York, Simon & Schustes.
- SHIPLEY, J. T. (1970). **Dictionary of World Literary Terms**, New York, The Philosophical Library.
- SLOWIAK, J. and CUESTA, J. (2007). **Jerzy Grotowski**, London and New York, Routledge.

- STEIN, P. and BANU, G. (1999). **Essayer Encore, échouer Toujours, entretiens avec Georges Banu**, Bruxelles, Ici-bas.
- SZONDİ, P. (1987). **Theory of the Modern Drama**, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- THOMSON, G. (1990). **Aiskhylos ve Atina**, Çev. M. H. Doğan, İstanbul, Payel Yayınevi.
- TİMUÇİN, A. (2013). **Estetik**, İstanbul, Bulut Yayınları, 9. Baskı.
- TUNALI, İ. (1971). **Sanat Ontolojisi**, İstanbul, İnkılap Yayınları, 2. Baskı.
- TUNALI, İ. (1983). **Estetik Beğeni**, İstanbul, Say Yayınları.
- TUNALI, İ. (1998). **Estetik**, İstanbul, Remzi Kitabevi, 5. Baskı.
- UBERSFELD, A. (1999). **Reading Theatre**, Toronto, University of Toronto Press Incorporated.
- UYAN, A. (2008). **Gösteri Sanatlarında Işıklama Tasarımı**, İstanbul, Mitos Boyut Yayınları.
- WEIMANN, R. (1988). **Shakespeare und die Macht der Mimesis**, Berlin, Aufbau-Verlag.
- WHITMORE, J. (1994). **Directing Postmodern Theater**, Ann Arbor, Michigan University Press.
- WOODALL, J. (2010). **Thomas Ostermeier: On Europe, Theatre, Communication and Exchange**, Delgado, M. and Rebellato, D. (Ed.), “Contemporary European Theatre Directors” içinde (ss. 361-376), London and New York, Routledge.
- YERDELEN, S. K. (2019). **Tiyatro Sanatında Kostüm Tasarımı**, Ankara, Nobel Yayıncılık.
- YETİŞKEN, H. (1991). **Estetiğin ABC’si**, İstanbul, Simavi Yayınları.
- YÜKSEL, A. (1981). **Yapısalcılık ve Bir Uygulama**, İstanbul, Yazko.

MAKALELER

- AKIM, M.S. (2020). “Getrude Stein Oyunlarında Karşı – Anlatı Stratejileri”, **Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi**, cilt 0, sayı 30, ss. 71-98.
- ABERCROMBIE, D. (1968). “Paralanguage”, **British Journal of Disorders of Communication**, cilt 3, sayı 1, ss. 55-9.
- AKIM, M.S. (2020). “Getrude Stein Oyunlarında Karşı – Anlatı Stratejileri”, **Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi**, cilt 0, sayı 30, ss. 71-98.
- AKSOY, N. (2012). “Peyzaj Metin Kavramı ve Sahneleme Anlayışı”, **Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Art e-Dergisi**, cilt 5, sayı 10, ss.134-151.
- AKTULUM, K. (2019). “Metinsel Türsellik ve Moda: Metinlerarasılık-Giyisilerarasılık-Üstgiysisellik”, **Yeni Türk Edebiyatı Araştırmaları Dergisi**, sayı 21, ss. 01-37.
- BARBA, E. (1992). “Ritüel Tiyatro”, Çev. Ç. Genç, **Mimesis Tiyatro/Çeviri-Araştırma Dergisi**, sayı 4, ss. 49-51.
- BASKAR, I. A. and PAPPELBAUM, J. (2019). “The Modern on Stage/The Dream of the House: An Interview With Jan Pappelbaum, Set Designer at the Schaubühne, Berlin”, **The Theatre Times**.
- BASSNETT-MCGUIRE, S. (1980). “An Introduction to Theatre Semiotics”, **Theatre Quarterly**, cilt 10, sayı 38, ss. 47-53.
- BORWICK, S. (1982). “Weill’s and Brecht’s Theories on Music in Drama”, **Journal of Musicological Research**, cilt 4, sayı 1, ss. 39-67.
- BOYLE, M. S. (2012). “Review of Shakespeare’s Othello (directed by Thomas Ostermeier), Schaubühne am Lehnitzer Platz”, **Shakespeare**, cilt 8, sayı 1, ss. 83-86.
- ÇETİNDÖĞAN, M. Ö. (2012). “Rol Yaratmada Uzamın İşlevi”, **Art-e Sana Dergisi**, cilt 5, sayı 10, ss. 107-122.

- DULAC, A. (2020). “La Nuit des rois (Twelfth Night) by La Comedie Française”, *Shakespeare Bulletin*, cilt 38, sayı 4, ss. 683-687.
- FOWLER, B. (2013). Hamlet Performed at Schaubühne am Lehniner Platz, *Shakespeare Bulletin*, cilt 31, sayı 4, ss. 737-745.
- GİRGİN, F. (2015). “Sanatta Neon Işıkları”, *Hitit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, cil 11, sayı 3, ss. 2315-2329.
- HEİNE, M., WENĞİEREK, R. and OSTERMEİER, T. (2000). “Wir Mussten Niemand aus dem Sessel Bomben”, *Die Welt*, 25.
- HUGHES, D. A. (2007). “Notes on the German Theater Crisis”, *The Drama Review (TDR)*, cilt 51, sayı 4, ss. 133-155.
- KARACABEY, Ç. S. (2003). “Modern Sonrasında Dramatik Metinler”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, cilt 15, sayı 15, ss. 36-95.
- KOCABAY, H. K. (2012). “Dramaturjide Yeni Açılımlar”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, cilt 0, sayı 3, ss. 3-18.
- KORUKÇU, M.M. (2020). “Michael Thalheimer Rejilerine Genel Bir Bakış”, *Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, cilt 0, sayı 10, ss. 367-377.
- KUTLU, İ. ve ERGÜN, R. (2022). “Sanatsal Düşüncelerin Yapı Tasarımlarına Yansımalarının Karşılaştırmalı Analizi: Tatlin Kulesi ve Einstein Kulesi”, *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi*, cilt 12, sayı 1, ss. 170-186.
- KÜHNE, G. (1981). “Raumtheater”, *Bauwelt*, cilt 37, sayı 4, ss.1641-1648.
- MARRANCA, B. and DASGUPTA, G. (2000). “Berlin Conversations”, *Performing Arts Journal*, cilt 22, sayı 2, ss. 50-98.
- MENTING, A. (2019). “Bewegung und Dynamik in den Bauten für die Aufführungskünste. Räumliche Konstellationen und Atmosphären”, *MAP: Media, Archive, Performance; Forschungen zu Medien, Kunst und Performance*, cilt 10, sayı 1, ss. 1-31.

- MERSCHMEIER, M. (1997). “Dandies, Diven, Menschenfresser,” **Theater Heute**, cilt 38, sayı 3 ss. 10-22.
- OKUMUŞ, F. (2017) “La la Land Filminin Metinlerarası Evrende Göğe Yükselişi”, **Selçuk İletişim Dergisi**, cilt 10, sayı 1, ss.320-334.
- OSTERMEIER, T. (1998). “Auf der Suche nach dem Trojanischen Pferd: Ein Theater Heute- Gespräch”, **Theater Heute**, Yearbook, ss. 24-38.
- OSTERMEIER, T. (1999). “Ob es so oder anders geht! Ein Gespräch”, **Theater Heute**, Yearbook, ss. 66-76.
- OSTERMEIER, T. (2002). “Theater im Zeitalter Seiner Beschleunigung”, **Theater der Zeit**, cilt 54, sayı 4, ss. 10-20.
- OSTERMIER, T. and RIGOLA, A. (2006). “Theatre Against Fear: Thomas Ostermeier in Conversation” **Contemporary Theatre Review**, cilt 16, sayı 2, ss. 235-239.
- ÖZEL, K. M. (2020). “Tiyatral Yerin Bitmemişliğinin İzinde...”, **BETONART**, cilt 0, sayı 67, ss. 34-43.
- PAPATYA, N. ve GENİŞ, M. A. (2019). “Hegemonik Güç Olarak Pazarlama İdeolojisi Nasıl Yanlış Bilinç Üretebilir? Kültürel Okumalar Üzerinden Eleştirel Duruş ve Çözümleme”, **Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi**, cilt 24, sayı 4, ss. 1031-1043.
- PAPPALBAUM, J. ve MÜLLER-TISCHLER, U. (2015). “Der Griff in die Zeitlosigkeit”, **Theater der Zeit**, cilt 7, sayı 2, ss. 160-166.
- QUDAER, S. A. (2019). “Relavence of Perception In Health Care Industry”, **International Journal of Scientific & Technology Research**, Cilt 8, sayı 12, ss. 178-184.
- RABKİN, G. (1983). “The Play of Misreading: Text/Theatre/ Deconstruction”, **Performing Arts Journal 19**, cilt 7, sayı 1, ss. 44-60.
- RİFFATERRE, M. (1980). “La trace de l’intertexte”, **La Pensée**, sayı 41, ss.4-18.

- ROESNER, D. (2008). “The Politics of the Polyphony of Performance: Musicalization in Contemporary German Theatre”, **Contemporary Theatre Review**, cilt 18, sayı 1, ss. 44-55.
- SCHÖLLING, T. VE SİLBERMAN, M. (1993). “On with the Show? The Transition to Post-Socialist Theatre in Eastern Germany”, **Theatre Journal**, cilt 45, sayı 1, ss. 21-33.
- SCHUTZ, A. (1951). “Making Music Together: A Study in Social Rleationship”, **Social Research**, cilt 18, sayı 1, ss. 76-97.
- SEYMOUR, A. (1963). “Revelations in Poland”, **Plays and Players**, cilt 11, 33-34.
- SQUAT THEATRE. (1978). “Squat Answers”, **The Drama Review: TDR**, cilt 22, sayı 3, ss. 3-10.
- STUPAK, R.J. (2000). “Perception Management: An Active Strategy for Marketing and Delivering Academic Excellence, Business Sophistication, and Cımmunication Successes”, **Public Administration and Management**, cilt 5, sayı 4, ss. 250-260.
- TUNA, S. (2007). “Estetik Algı ve Beğeni Gelişimi Açısından, İlköğretimde Sanat Eleştirisi Öğretimi”, **Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi**, cilt 40, sayı 1, 121-133.
- TUNALI, İ. (1977). “Roman Ingarden’in Estetik’ine Bakış”, **Felsefe Arkivi**, cilt 0 sayı 21, ss. 37-52.
- USLU, M. (2007). “Müzik Eğitiminin Kişilik ve Sosyal Gelişme Açısından Değerlendirilmesi”, **38. (ICANAS) Uluslararası Asya ve Kuzey Afrika Çalışmaları Kongresi Bildirileri: Müzik Kültürü ve Eğitimi**, cilt 2, ss. 811-826.
- WİEGAND, C. And OSTERMEİER, T. (2016). “Thomas Ostermeier: Richard III? He’s a Rock Star, a Standup Comedian”, **The Guardian**.
- WİLLE, F. (1997). “All About Eva”, **Theater Heute**, cilt 38, sayı 5, ss. 40-50.

YARAR, C. (2013). “Klasik Dramatik Yapıdaki Temsil Problemi: A. Artaud’u Derrida Üzerinden Okumak”, **Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, cilt 35, sayı 35, ss. 37-51.

YILDIZDÖKEN, Ç. (2017). “Heidegger’de Dasein’in Varlığı ve Zaman Meslesi”, **Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi**, cilt 0, sayı 53, ss. 162-178.

TEZLER

ABALI, G. İ. (2005). “Murathan Mungan Oyunları’nda Postdramatik Öğeler”, (Yayınlanmamış yüksek lisan tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul Üniversitesi.

AKGÜL, O. Ö. (2015). “Peyzaj Olarak Oyun: Heiner Müller’in Son Dönem Oyunları” (Yayınlanmamış yüksek tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul Üniversitesi.

AKIM, M.S. (2019). “Tarihsel Avangard Sonrası Dram Sanatında Karşı-Anlatı”, (Yayınlanmamış doktora tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul Üniversitesi.

AKTULAY, T. M. (2010). “Cumhuriyet’in Kuruluşundan Günümüze Türk Tiyatrosunda Dekor Kavramı”, (Yayınlanmış yüksek lisans tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Haliç Üniversitesi.

ARIN, S. (2003). “Çağdaş Tiyatro Mekânı”, (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi), Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul Üniversitesi.

CRİST, B. (2014). “The Art of Costuming: Interpreting the Character through the Costume Designer’s Eyes”, (Senior honors theses), Theatre: Production, Liberty University.

ÇETİN, F. (2019). “Tiyatroda Namevcudiyet Estetiği: Heiner Goebbles Oyunları”, (Yayınlanmamış doktora tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul Üniversitesi.

- EHART, S. K. (2010). “Wiener Theater als Orte der Kulturbegegnung – Interkulturelle Theaterpraxis in Österreich”, Philologisch – Kulturwissenschaftliche Fakultät, University of Vienna.
- FOWLER, B. B. (2015). “(Re)Directing The Text: Politics & Perception in the Work of Katie Mitchell & Thomas Ostermeier” (Senior honors theses), Department of English & Comparative Literary Studies, University of Warwick.
- KAPLANOĞLU, L. (2008). “Özne Nesne İlişkisi Bağlamında Kübizm, Fütürizm ve Dada”, (Yayınlanmamış doktora tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Atatürk Üniversitesi.
- PELECHOVA, J. (2011). “Le Théâtre De Thomas Ostermeier: En Quête D’un Réalisme Nouveau À L’appui De Quatre Mises En Scène De Pièces D’henrik Ibsen”, (Yayınlanmamış doktora tezi), Pôle Histoire Des Arts Et Des Représentations, Université Paris.
- SEMMER, M. (2008). “Das Kultur-und Kongresszentrum”, (Yayınlanmamış doktora tezi), Fakultät Gestaltung/Studiengang Architektur, Universität der Künste Berlin.
- YALÇIN, E. (2019). “Postdramatik Tiyatro: Estetik Bir Rejim Olarak Postdramatik ve Çağdaş Alman Tiyatrosu”, (Yayınlanmış doktora tezi), Güzel Sanatlar Enstitüsü, Dokuz Eylül Üniversitesi.
- YILDIZ, T. (2012). “Sinemada Halk Hikayelerine Metinlerarası Bir Bakış”, (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gazi Üniversitesi.
- ZEREN, V.Ö. (2019). “Günümüz Türk Tiyatrosunda Gerçekliğin Temsili Sorunsalı Ve 2000 Sonrası Oyun Metinlerinde Yansıması”, (Yayınlanmamış doktora tezi), Güzel Sanatlar Enstitüsü, Dokuz Eylül Üniversitesi.

DİĞER KAYNAKLAR

THOAMAS OSTERMEIER, “An Enemy of The People”, Sahneleme Kaydı, 2012.

THOAMAS OSTERMEIER, “Bella Figura”, Sahneleme Kaydı, 2015.

THOAMAS OSTERMEIER, “Demonen”, Sahneleme Kaydı, 2010.

THOAMAS OSTERMEIER, “Die Ehe der Maria Braun”, Sahneleme Kaydı, 2009.

THOAMAS OSTERMEIER, “Fat Men in Skirts”, Sahneleme Kaydı, 1996.

THOAMAS OSTERMEIER, “Hamlet”, Sahneleme Kaydı, 2008.

THOAMAS OSTERMEIER, “Hedda Gabler”, Sahneleme Kaydı, 2005.

THOAMAS OSTERMEIER, “III. Richard”, Sahneleme Kaydı, 2015.

THOAMAS OSTERMEIER, “John Gabriel Borkman”, Sahneleme Kaydı, 2009.

THOAMAS OSTERMEIER, “Miss Julie”, Sahneleme Kaydı, 2011.

THOAMAS OSTERMEIER, “Nora/a Doll’s House”, Sahneleme Kaydı, 2003.

THOAMAS OSTERMEIER, “Professor Bernhardt”, Sahneleme Kaydı, 2016.

THOAMAS OSTERMEIER, “Rückkehr nach Reims”, Sahneleme Kaydı, 2017.

THOAMAS OSTERMEIER, “The Master Builder”, Sahneleme Kaydı, 2004.

THOAMAS OSTERMEIER, “Woyzeck”, Sahneleme Kaydı, 2003.

THOAMAS OSTERMEIER, “Zerbombt”, Sahneleme Kaydı, 2005.

ÖZGEÇMİŞ

Adı / Soyadı : Adem SESLİ

ÖĞRENİM DURUMU

- **Lisans:** 2009-2017 Marmara Üniversitesi / Teknik Eğitim Fakültesi / Elektrik Öğretmenliği Bölümü.
- **Tezli Yüksek Lisans:** 2019-2022 İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü / Drama ve Oyunculuk Ana Sanat Dalı/ Sahne Sanatları Programı/ Tiyatro Yönetmenliği

