

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ



TİYATRODA MEKAN – UZAM – REJİ İLİŞKİSİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hasan Can TÜRKKANI

Drama ve Oyunculuk Ana Sanat Dalı

Tiyatro Yönetmenliği Programı

TEMMUZ 2018

**T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**



TİYATRODA MEKAN – UZAM – REJİ İLİŞKİSİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Hasan Can TÜRKKANI
(Y1312.210010)**

Drama ve Oyunculuk Ana Sanat Dalı

Tiyatro Yönetmenliği Programı

Tez Danışmanı : Doç. Dr. Münip Melih KORUKÇU

TEMMUZ 2018



T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ

Yüksek Lisans Tez Onay Belgesi

Enstitümüz Drama ve Oyunculuk Ana Sanat Dalı Tiyatro Yönetmenliği Tezli Yüksek Lisans Programı Y1312.210010 numaralı öğrencisi **Hasan Can TÜRKKANI**'nın "TİYATRODA MEKAN - UZAM - REJİ İLİŞKİSİ" adlı tez çalışması Enstitümüz Yönetim Kurulunun 24.05.2018 tarih ve 2018/15 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından **aybıtı** ile Tezli Yüksek Lisans tezi olarak **..kald..** edilmiştir.

Öğretim Üyesi Adı Soyadı

İmzası

Tez Savunma Tarihi :03/07/2018

1) Tez Danışmanı: Doç. Dr. Münip Melih KORUKÇU

2) Jüri Üyesi : Prof. Mehmet BİRKİYE

3) Jüri Üyesi : Doç. Nazım Uğur ÖZÜAYDIN

.....
.....
.....

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “Tiyatroda Mekân – Uzam – Reji İlişkisi” adlı çalışmanın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadar ki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Bibliyografya’da gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim. 03/07/18

Hasan Can TÜRKKANI



ÖNSÖZ

Yapmış olduğum tez çalışmamın konusunu seçerken isteklerimi göz önünde bulundurup bana yardımcı olarak bu çalışmamın planlanmasında, araştırılmasında, yürütülmesinde ve oluşumunda ilgi ve desteğini esirgemeyen, engin bilgi ve tecrübelerinden yararlandığım, yönlendirme ve bilgilendirmeleriyle çalışmamı bilimsel temeller ışığında şekillendiren sayın danışman hocam Doç. Dr. Münip Melih Korukçu'ya sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Bu uzun ve zorlu süreçte her ihtiyaç duyduğumda desteklerini esirgemeyen Hüma Yılmaz ve Sami Akay'a, her zaman yanımda olan Sinan Yıldırım'a, yol arkadaşım, dert ortağım, meslektaşım Hazar Altıntaş'a, saygıyla, özlemle anarak hep yanı başımda hissettiğim babam Erdoğan Türkkanı'na ve aileme teşekkürü bir borç bilirim.

Temmuz 2018

Hasan Can Türkkanı

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ.....	iv
İÇİNDEKİLER	v
ŞEKİL LİSTESİ.....	vi
ÖZET.....	ii
ABSTRACT	x
1 GİRİŞ	1
1.1 Mekân	2
1.2 Uzam	7
2 ANTİKTEN MODERNİZME TİYATRODA MEKÂN VE UZAM.....	13
2.1 Antik Yunan Dönemi	13
2.2 Roma Dönemi.....	19
2.3 Orta Çağ	23
2.4 Rönesans.....	31
2.5 Klasisizm	39
2.6 Romantizm	45
3 WAGNER'DEN WILSON'A MEKÂN – UZAM – REJİ İLİŞKİSİ	51
3.1 Richard Wagner	51
3.2 Saxe-Meiningen Dükü II. Georg	56
3.3 André Antoine	60
3.4 Adolphe Appia	64
3.5 Konstantin Stanislavski	70
3.6 Max Reinhardt	77
3.7 Vsevolod Meyerhold	84
3.8 Erwin Piscator	94
3.9 Bertolt Brecht	102
3.10 Antonin Artaud.....	107
3.11 Jerzy Grotowski.....	115
3.12 Peter Brook.....	125
3.13 Robert Wilson.....	137
4 SONUÇ VE ÖNERİLER.....	147
KAYNAKLAR	159
ÖZGEÇMİŞ.....	159

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 2.1	: Orkhestra'nın ilk oluşumu	13
Şekil 2.2	: İzleyiciler artık oyun alanının dört değil, üç yanını sarmaktadır	14
Şekil 2.3	: Skene, orkhestra ve theatronun gelişimi	16
Şekil 2.4	: Geç dönem Hellenistik Tiyatrosu.....	16
Şekil 2.5	: Roma Dönemi Amfi Tiyatrosu İçi.....	19
Şekil 2.6	: Nimes Amfi Tiyatrosunun Dışı	20
Şekil 2.7	: Valenciennes'deki simultane sahne perspektifi	25
Şekil 2.8	: Bir İngiliz gösteri arabası ve oyun yerini yeniden kurgulayan bir plan .	25
Şekil 2.9	: İngiltere'de bir pegeant gösterisi	26
Şekil 2.10	: Luzern Pazar Yeri'ndeki Acı Çekme Oyunu'nun Mekânsal Düzeni	26
Şekil 2.11	: Serlio'nun Salon Sahnesinin Kesiti	33
Şekil 2.12	: Serlio'nun tragedya için önerdiği sahne.....	34
Şekil 2.13	: Serlio'nun (sırasıyla) komedy ve pastoral için önerdiği sahne	34
Şekil 2.14	: Globe Tiyatro'su.....	36
Şekil 2.15	: Teatro Olimpicio'nun sahne gerisinin görüntüsü	37
Şekil 2.16	: Jones'un Salmacida Spolia'nın V. Perdesi için yaptığı dekor.....	38
Şekil 2.17	: Klasisizm döneminde tipik sahne tasarımı.....	41
Şekil 2.18	: 1674 yılına ait, Moliere'in <i>Hastalık Hastası</i> oyununa ait bir resim.....	42
Şekil 2.19	: 1723 yılında Prag Kral Sarayı'nda tasarlanan sahne düzeni	43
Şekil 2.20	: Gustave Doré, Les Saltimbanques	46
Şekil 2.21	: Romantizm döneminde sahnelenen bir <i>On İkinci Gece</i> örneği.....	47
Şekil 2.22	: Robert le Diable isimli oyun için tasarlanan mekân, Paris Operası	48
Şekil 3.1	: L'Or du Rhin	52
Şekil 3.2	: Nibelung'ın Yüzüğü.....	52
Şekil 3.3	: La Walkyrie	53
Şekil 3.4	: Wagner'in Bayreuth'taki Festival Tiyatrosu.....	54
Şekil 3.5	: Saxe-Meiningen Tiyatro Dükü'nün Heinrich Kleist'in Arminius savaşı için çizdiği taslak.....	58
Şekil 3.6	: Saxe-Meiningen'in yönettiği Shakespeare'in Julius Caesar tragedyası.	59
Şekil 3.7	: Théâtre Antoine'da sahnelenmiş olan <i>Yeryüzü</i>	62
Şekil 3.8	: Théâtre Libre'de sahnelenen İbsen'in Yaban Ördeği.....	63
Şekil 3.9	: Appia'nın merdiven ve rampa tasarımlarından bir örnek	65
Şekil 3.10	: Romeo and Juliet, 1963	66
Şekil 3.11	: Svoboda, Oedipus Rex, 1963	66
Şekil 3.12	: Siegfried için tasarlanmış orman dekoru.....	67
Şekil 3.13	: Lee Simonson, Saint Joan 1917	69
Şekil 3.14	: Norman Bel Geddes Dante's Divine Comedy 1921	69
Şekil 3.15	: Moskova Sanat Tiyatrosu, Gorki, 1902, Ayak Takımı Arasında.....	72
Şekil 3.16	: Üç Kız Kardeş oyununu 1.Perde Sahne Planı-1	73

Şekil 3.17 : Üç Kız Kardeş oyununu 1.Perde Sahne Planı-2.....	74
Şekil 3.18 : Moscova Sanat Tiyatrosu, 1902, Tolstoy, Karanlığın Gücü	74
Şekil 3.19 : Moskova Sanat Tiyatrosu, 1899: Çehov, Vanya Dayı. Stanislavski (Astrov) & Lilina (Sonya)	75
Şekil 3.20 : Oedipus Rex	78
Şekil 3.21 : The Miracle	78
Şekil 3.22 : 1926, Goldoni'nin İki Efendinin Uşağı.....	79
Şekil 3.23 : Bir Yaz Gecesi Rüyası-1	80
Şekil 3.24 : Bir Yaz Gecesi Rüyası-2	81
Şekil 3.25 : Bir Yaz Gecesi Rüyası-3	81
Şekil 3.26 : Bir Yaz Gecesi Rüyası-4	82
Şekil 3.27 : Muhteşem Boynuzlu için yapılan sahne tasarımı.....	86
Şekil 3.28 : Muhteşem Boynuzlu.....	87
Şekil 3.29 : Schluck und Jau.....	88
Şekil 3.30 : Don Juan)	88
Şekil 3.31 : The Bathhouse.....	92
Şekil 3.32 : The Dawn	92
Şekil 3.33 : Bayraklar	95
Şekil 3.34 : Fırtına Kabarması	96
Şekil 3.35 : Her Şeye Karşın! -1	98
Şekil 3.36 : Her Şeye Karşın! -2.....	98
Şekil 3.37 : Her Şeye Karşın! -3.....	99
Şekil 3.38 : Dokuz tableaux vivants, canlı tabloda bir görüntü-1	111
Şekil 3.39 : Dokuz tableaux vivants, canlı tabloda bir görüntü-2	112
Şekil 3.40 : Dokuz tableaux vivants, canlı tabloda bir görüntü-3	113
Şekil 3.41 : Dokuz tableaux vivants, canlı tabloda bir görüntü-4	114
Şekil 3.42 : Kordian-1	117
Şekil 3.43 : Kordian-2	117
Şekil 3.44 : Faustus-1	118
Şekil 3.45 : Faustus-2	119
Şekil 3.46 : Akropolis-1.....	120
Şekil 3.47 : Akropolis-2.....	121
Şekil 3.48 : Sadık Prens-1.....	122
Şekil 3.49 : Apocalypsis-1	123
Şekil 3.50 : Apocalypsis-2.....	123
Şekil 3.51 : Akropolis-3.....	124
Şekil 3.52 : Sadık Prens-1.....	125
Şekil 3.53 : Bir Yaz Gecesi Rüyası (1970)-1	128
Şekil 3.54 : Bir Yaz Gecesi Rüyası-2	128
Şekil 3.55 : Bir Yaz Gecesi Rüyası 1970	129
Şekil 3.56 : Hamlet için yapılan sahne dizaynı.....	130
Şekil 3.57 : İKS-2	131
Şekil 3.58 : İKS-2	131
Şekil 3.59 : U.S. , 1966.....	133
Şekil 3.60 : Fırtına için hazırlanan sahne.....	134
Şekil 3.61 : Fırtına-1	134
Şekil 3.62 : Fırtına-2).....	135
Şekil 3.63 : Mahâbhârata-1	135
Şekil 3.64 : Mahâbhârata-2.....	136
Şekil 3.65 : Mahâbhârata	136

Şekil 3.66 : Lady from the Sea	138
Şekil 3.67 : The CIVIL warS için sahne taslağı	139
Şekil 3.68 : Deafman Glance-1	140
Şekil 3.69 : Deafman Glance-2.....	141
Şekil 3.70 : Einstein Kumsalda.....	144



TİYATRODA MEKAN – UZAM – REJİ İLİŞKİSİ

ÖZET

Bir oyunu sahneye koyma işi olan reji, tiyatro tarihi boyunca çok farklı biçimlerde ele alınmıştır. Biçimdeki bu farklılık, sahneye koyulan oyun türlerinin dönemlere göre değişkenlik göstermesinden kaynaklandığı gibi oyunun sahnelendiği yer olan tiyatro mekânının ve bu mekânla beraber ortaya çıkan uzamın değişip dönüşmesinden de kaynaklanmıştır. Böylece tiyatro tarihinin başlangıcından bu yana değişen, dönüşen ve gelişen bir mekân-uzam-reji ilişkisi ortaya çıkmıştır. Yönetmenin ortaya çıkışından önce reji, dramatik metne bağlı olarak, daha çok yazınsal bir uygulama ya da metni direkt sahneye aktarma, metni sahnenin *hazır kalıplarına sokma* olarak süregelmiştir. Genel bir ifadeyle, yazılmış olan metin sadece sahnede somutlaştırılmıştır. Bu hazır kalıplarına sokma işleminden, önceleri oyun yazarları sonraları ise rejisörler sorumlu olmuştur. Yönetmenlik kavramının ortaya çıkışıyla uzamın etkinlik kazanması sonucunda klasik sahne uzamının yapısı çeşitlenmiş, uzamın dikeylik, yataylık, derinlik gibi boyutlarının araştırılıp kullanılmasıyla, sahnenin merkezîyeti kırılmıştır. Tüm bunların sonucu olarak seyirci tarafından sahneye yöneltilen geleneksel bakış kırılmış, seyirciyi oyun alanında gezinmeye itilmiştir. Kutu sahnenin dışına taşan, çeşitli yapılarda, alanlarda, her yerde gerçekleştirilmeye başlanan tiyatroyla birlikte, seyirci de kutu sahnenin sınırlarını aşmış, tek yönlü bakış açısının yerini çok yönlülük almıştır. İtalyan sahnenin perspektife dayalı düz uzamının daha üç boyutlu bir uzama dönüşmesiyle sahnede gösterilen yerden, *ortama* geçiş sağlanmıştır ve kutu içinden bir türlü çıkamayan İtalyan sahnesi egemenliği, sahneleme düşüncesinin değişime uğramasıyla bozulmaya başlamıştır.

Gerek sahnelenmiş bir tiyatro oyununu incelemek için gerekse yönetmen olarak yeni bir oyun sahnelemek için mekân ve uzamın oyun yeri ile olan ilişkisini inceleyip anlamak gerekmektedir. Bu gereklilik, bir ilişki dizgesi yaratarak, “*Tiyatroda Mekan – Uzam – Reji İlişkisi*” başlığı altında bir araştırma yapma gerekliliği doğurmuştur.

Anahtar Kelimeler : *Mekân, Uzam, Reji, Tiyatro Tarihi, Tiyatro Yönetmeni.*

THE RELATION BETWEEN PLACE SPACE AND STAGE MANAGEMET IN THEATRE

ABSTRACT

Stage management, which is a job of putting a theater play on stage, has been handled very differently, throughout the history of theater. This difference in form, also arises from the fact that the types of the theatre plays put on the scene, vary from the period of time, as well as from the space of theater that theatre play is staged, and the extent of the space that emerges with this space. Thus, since the beginning of the history of theater, a changing and evolving relationship of place, space and stage management was emerged Prior to the appearance of the director, the stage management, as a result of a dramatic text, has been accepted more as a literary practice, putting the text directly to the stage and following the same pattern of the text for the stage was the usual method.

In general, the written text is only embodied in the scene. In the beginning, The playwrights were responsible from this process. Afterwards, the responsibility was taken by the stage managers. With the emergence of the concept of directing, the structure of the classical stage space has been diversified as a result of the activity of the space, and the centralization of the stage has been broken by exploring the dimensions such as verticality, horizontality and the depth of space. As a result of all of this progress, the traditional view that pointed to the stage by the spectator was broken, and the audience was pushed into the playground. With the starting of the new perspectives, the audience has crossed the boundaries of the box scene, and versatility has become dominant. The perspective of the italian scene that based on flat space turned into three dimensional space, and the transition from place to the place that shown in the scene was provided. The Italian sovereignty, which was still trapped in the box, has begun to deteriorate with the change of the staging idea.

In order to examine a staged theatrical play, it is necessary to examine and understand the relationship between the space and the location of the space, in order to stage a new play as a director. This necessity has created the necessity of conducting a research under the title of place, space and stage management.

Keywords : *Place, Space, Satage Management, History of Theatre, Theatre Director.*

1. GİRİŞ

“Günümüzde tiyatro uzamdır.” (Ubersfeld, 1981).

Bu cümleye baktığımızda günümüzde, bir oyunun sahneleme anlayışını en çok etkileyen şeyin *uzam* olduğunu ya da tiyatronun bir uzam yaratma sanatına dönüştüğünü söyleyebiliriz. Bu düşüncemizi destekleyebilmek için örneğin yakın tarihimiz olan modern tiyatronun oluşum sürecine bakılacak olursa, bu dönemde uzamın etkinlik kazandığı ve bunun sahnenin gelişimiyle ve *yönetmenlik* kavramının ortaya çıkışıyla bağlantılı olduğu görülür. Yine bu dönemde uzamın etkinlik kazanması sonucunda klasik sahne uzamının yapısı çeşitlenmiş, uzamın dikeylik, yataylık, derinlik gibi boyutlarının araştırılıp kullanılmasıyla, sahnenin merkezîyetçiliği kırılmıştır. Tüm bunların sonucu olarak seyirci tarafından sahneye yöneltilen geleneksel bakış kırılmış, seyirciyi oyun alanında gezinmeye zorlamıştır. Kutu sahnenin dışına taşan, çeşitli yapılarda, alanlarda, her yerde gerçekleştirilmeye başlanan tiyatroyla birlikte, seyirci de kutu sahnenin sınırlarını aşmış, tek yönlü bakış açısının yerini çok yönlülük almıştır. İtalyan sahnenin perspektife dayalı düz uzamının hacimli uzama dönüşmesiyle sahnede gösterilen *yerden, ortama* geçiş sağlanmıştır ve kutu içinden bir türlü çıkamayan İtalyan sahnesi egemenliği, sahneleme düşüncesinin değişime uğramasıyla bozulmaya başlamıştır.

Genel hatlarıyla 20. yüzyıla denk gelen bu değişimden önce tiyatroya İtalyan sahne tarzı mekân anlayışı hâkim olmuştur. Bu mekân anlayışının değişime uğraması ile sahnenin sınırları değişmiş ve önceden olduğu gibi izleyenleri belirli bir yere oturtturarak yalnızca bir noktaya odaklanmaları engellenmiştir.

Tiyatroda tüm bu yeniliklere denk gelen *yönetmenin* ortaya çıkışından önce ise sahneleme eylemi, dramatik metne bağlı olarak, daha çok metni sahneye uygulama, bir metni sahnenin *hazır kalıplarına sokma* olarak süregelmiştir. Oyunların sahneye koyulmasında, önceleri oyun yazarları sonraları ise rejisörler sorumlu olmuştur.

Sonuç olarak sahne, her zaman bir yönetmenin en temel anlatım aracı olmuştur. Yönetmenin yaratım gücüyle orantılı olarak ona sonsuz anlatım gücü sağlayıp, oyuncu ve oyuncunun evrenini ortaya çıkaran oyun yeri olarak her dönem önemli bir öge olmuştur. Gerek sahnelenmiş bir tiyatro oyununu incelemek için gerekse yönetmen olarak yeni bir oyun sahnelemek için mekân ve uzamın bu oyun yeri ile olan ilişkisini

inceleyip anlamak gerekmektedir. Bu gereklilik, bir ilişki dizgesi yaratarak, *Tiyatroda Mekân-Uzam-Reji İlişkisi* başlığı altında bir araştırma yapma gerekliliği doğurmuştur.

Çalışmamın ilk kısmında mekân ve uzam terimlerinin anlamları araştırılarak tiyatro alanında reji ile ilişkileri açıklanmaya çalışılmıştır.

Daha sonraki kısımda, Antik dönemden Romantizm'e kadar, tiyatrodaki mekân ve uzamın değişimi incelenerek reji ile olan ilişkileri araştırılmıştır.

Son kısımda ise Wagner'den Wilson'a Mekân-Uzam-Reji İlişkisi başlığı altında, tiyatrodaki sahnelemenin gelişim ve değişimi kronolojik olarak incelenerek sonuç bölümünde tiyatrodaki başlangıcından günümüze kadar olan süreçte mekân-uzam-reji ilişkisinin temel dayanaklarının bulunması hedeflenmiştir.

Çalışmamda, tiyatro tarihinde genel literatür taraması yapılarak, genelden özele gidilmesi hedeflenip, tümden gelim yöntemi kullanılmıştır.

1.1 Mekân

Kelime kökeni Arapça olan mekân TDK 'ya göre üç şekilde tanımlanmıştır;

- Yer, bulunulan yer
- Ev, yurt
- Uzay (Anon., 2017).

Etimoloji sözlüğüne göre ise mekân kelimesinin geçtiği en eski kaynak olan Atabet'ül Hakayık (1300 yılından önce)'da yer, konum anlamında kullanılmıştır.

Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi'nde mekân en yalın biçimiyle, uzayın insan eliyle sınırlanmış parçası olarak tanımlanmıştır.

Mekân kelimesi, taşıdığı bu anlamlarla birlikte aynı zamanda birçok alanda kullanılmakta olan bir terim olarak da karşımıza çıkmaktadır. Örneğin sanat ve kavram terimleri sözlüğünde mekân, uzayın sınırlandırılmış bir parçası, bir başka deyişle boşluğun sınırlandırılması olarak tanımlanmıştır (Sözen & Tanyeli, 2015).

Mekân kelimesi ilk anlamıyla mimari disiplin çerçevesinde algılanır. Van de Van (1978)'e göre 19. Yüzyılda Almanya'da Alman felsefesine dayalı iki düşünce okuluna dayanan mekân fikri, mimari bir düşünce olarak ilk kez 1890 başlarında, bu okullardaki estetik teorilerinde ortaya çıkmıştır (Morkoç, 2013).

Tanyeli'ne göre her mimari yapıt bir iç mekân barındırmaktadır ve aynı zamanda tek başına veya diğer yapılarla birlikte bir dış mekân oluşumuna katkıda bulunur. Bu nedenle mimarlık bir mekân yaratma sanatı olarak da tanımlanabilmektedir (Üngür, 2011).

Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğünde mekân, bizi fiziksel çevreden ayıran ve içinde eylemler sürdürmesine imkân sağlayan boşluk, içindekilerin görsel izlenim ve algısına açık belirleyici ortam olarak tanımlanmıştır (Hasol, 2016).

Kuban, mekânın hareketle belirlendiğini söyler. Kuban'a göre hareket ancak boşlukta olabilir. Böylece mekân, içindeki potansiyel hareket olanaklarına göre tanımlanır. Bu hareket yalnızca yapı içerisinde bir yerden bir yere gitmek şeklinde değil, aynı zamanda içerisindeki insan baskısıyla yapı sınırlarına doğru uzanan görsel bir harekettir (Kuban, 2014). Anlaşıldığı üzere, mekân boşluk içermelidir ve bu boşlukta görsel algıya yönelik her türlü harekete de elverişli olmalıdır.

Augé'ye göre, mekân kullanılan yerdir, devingenlerin kesiştikleri bir noktadır. Şehirciliğin yer olarak geometrik açıdan tanımladığı sokağı, mekâna dönüştürenler, orada yürüyen yayalardır (Anon., 2017). Yani bir mekânı anlamlı ve işlevsel kılan, içerisinde ihtiva ettiği hareketin çeşididir.

19. yüzyılda mekânın mimari olarak tanımının yapılmış olmasına rağmen aslında mekân kavramı Antik Yunan döneminden beri tartışılan bir kavramdır.

Platon'a göre mekân; hava, ateş, su, toprak gibi evreni oluşturan dört öğeden biridir. Bu da demektir ki, maddenin varlığının kanıtı için mutlaka bir mekâna ihtiyaç vardır.

Yalçın Koç'un aktardığına göre Aristoteles mekânı, şeylerin olduğu kap olarak ele almıştır.

“Mekânı nesnenin meydana gelmesine imkân veren bir zemin olarak düşünebiliriz. Burada zemini yer ya da yeryüzü anlamında değil de temel ve dayanak karşılığında mecazen (metaforik olarak) kullanıyoruz. Mekânı, nesnenin meydana gelmesine imkân tanıyan bir kap veya çanak olarak düşünmek de mümkündür.” (Koç, 1994).

Aristoteles'e göre her cisim muhakkak bir mekânda bulunmaktadır. Hareket ve mekân, beraber var olmaktadır. Hareketin varlığında mekân, mekânın varlığında ise hareket var olmak durumundadır. Ona göre cisimlerin birbirinin yerini alması mekânın varlığını kanıtlayan en önemli durumdur. Önceden herhangi bir cismin bulunduğu yerde daha sonra başka bir cisim bulunuyorsa bu durum, cisimlerin değiştiği halde

mekânın deęişmedięinin dolayısıyla onun mutlak olduęunun göstergesidir. Ona göre bu mekânda yapılan bu hareket, mekânsal harekettir (Aristoteles, 2014).

Mekân, Aristoteles'e göre cisim ya da madde formu deęildir, mekân kapsayıcı yani kuşatıcıdır. Sonuçta mekân cisimden ne daha küçük ne de daha büyüktür. Mekân cismi bırakabilir ve ondan ayrılabilir. Bütün bunlar dikkate alındığında, mekânın, kapsayanın hareketsiz ilk sınırı olduęu sonucu ortaya çıkmaktadır (Anon., 2017).

Mekân kelimesi bir şeyin meydana geldięi yer anlamında kullanılır ve mekânın kavram olarak uzantısı Grek felsefesine kadar uzanır. Çünkü felsefi metinlerde khora, topos ve poû terimleri mekân anlamında kullanılmıştır (Muhammed & Karadaş, 2008).

Nalbantoęlu'na göre topos sözcüğü ise Aristoteles'te bir cismin bir yerde bulunuşunu ifade eder. Ona göre toposun üç anlamı vardır:

- Topos devingen, uçsuz, bucaksız, kavranması zor bir şeydir.
- Sanki bir kap gibi içi doldurulan bir şeydir.
- Mekân, yaratmak, mekânlaşmak (Anon., 2017).

İbn Sînâ, mekânı,

- “Cismin karar kıldığı şeydir” ve
- “Cismi kuşatan şeydir”

Şeklinde tanımlamış ve bir şeyin mekân olabilmesi için onda dört şart arandığını ileri sürmüştür:

- Cisim, mekânda olmalıdır.
- Cisim, o mekândan ayrılabilmelidir.
- Bir mekânda herhangi bir cisim varken aynı anda orada başka bir cisim bulunamamalıdır.
- Bir cisim herhangi bir mekândan ayrıldığında mekân da o cisimle ayrılmamalı ve orada başka cisimler de bulunabilmelidir (Anon., 2017).

Nalbantoęlu'na göre mekân, herhangi bir cismin hareket ederken doğal olarak tuttuęu yer olup, onun dış yüzeyi bir başka şeyin dış yüzeyiyle temastadır. Bu durumda da bir şeyin bulunduęu yer o şeyi kucaklamakta, sarmaktadır (Anon., 2017).

Newton'a göre ise mekân içinde bulunduğu cisimden bağımsızdır yani mutlaktır. Descartes için ise mekân bedenlerin mekânsal uzanımlarından ayrılmazdır ve mekân sürekli hareket halindeki maddeden bir bütünselliktir.

Heidegger de Newton'un düşüncesine karşı çıkanlardandır ve ona göre de kişiden bağımsız bir mekân yoktur. Kant'a göre ise zamanla birlikte düşünülen mekân kavramı, nesnelerin ve yaşanan olaylar hakkındaki gözlemlerin düzene sokulması ve kaydedilmesi için gerekli yapı ve sistemdir. Zaman ve mekân ampirik dünyaya ait değildir fakat her ikisi de gerçek dünyayı yakalamak ve anlamlandırmak için geliştirilmiş zihinsel araçların bir parçasıdır.

Gaston Bachelard'a göre ise, zaman bir süre sonra belleği artık canlı tutamaz. Bu nedenle anılar devinimsizleşir ve her biri yerleştiği yere sağlamca tutunur. Anılarımıza ulaşabilmek için mekanların saptanması, tarihlerin belirlenmesinden daha önceliklidir çünkü bilinçdışı mekânda oturur (Bachelard, 2013).

Mekan'a anlam arayışına Michel Foucault, Henri Lefebvre gibi düşünürler ise toplumsal bir boyut kazandırmışlardır. Lefebvre'ye göre toplumsal bir ürün olan mekân her üretim biçimine göre yeniden üretilir. Böylece, yeniden üretilen mekânlar aracılığıyla yeni toplumsal ilişkiler oluşturulur (Lefebvre, 2014).

Görüldüğü gibi, mekân kavramı için farklı disiplinlerde farklı anlamlar aranmıştır. Bu disiplinlerden biri de tiyatro sanatıdır.

Sevda Şener'e göre mekân kavramını tiyatro sanatı bağlamında ele aldığımızda ilk akla gelen gösterimin yer alacağı sahnenin olanaklarıdır. Bu olanaklar tiyatro binasının ve sahnenin yapımı sırasında, oyuncuların sahneleneceği sosyal ortam, seyirci ve sahnelenecek olan oyunların niteliği dikkate alınarak sağlanır (Şener, 2008).

Beliz Güçbilmez'e göre ise mekân sayesinde bellek canlanır, harekete geçer, belleğin sakladıkları hakkında konuşmayı mümkün kılar mekân. Bilinçdışının evidir mekân. Tiyatro da bir mekân sanatıdır (Güçbilmez, 2016).

Space in Performance'da Gay McAuley'a göre her tiyatral gösterim, her ne türde olursa olsun belli bir sürede belli bir mekânı işgal eden fiziksel bir olaydır (McAuley, 1999).

Mekân ve tiyatro arasındaki ilişkiden yola çıkarak bir tanımlamaya giden diğer bir isim de Hasan Kuruyazıcı'dır ve tiyatronun dilimizde iki anlamda kullanıldığını belirtir.

- İçinde tiyatro oyununun oynanması için gerekli koşullar düşünülerek tasarlanıp inşa edilmiş bir yapıt türü.
- Bir tiyatro oyununun yazılmasından sahnelenme hazırlıklarına, oynanmasına, seyirciler tarafından seyredilmesine kadarki süreci içeren tüm olay, tiyatro olayı (Kuruyazıcı, 2003).

Çakır'ın aktardığına göre, yönetmenin anlatım güçlerinden en önemlisi sahnedir. Sahne oyuncuyu ve oyuncunun evrenini ortaya çıkarır. Sahne, bir yapının içinde olabileceği gibi, dış mekânda da var olabilir (Çakır, 2015).

Donahue'e göre mekân kavramı oyun metni ve sahne yorumu üzerine inşa edilir.

“Seyrek olarak farkına varmamıza rağmen, oyunlar ve tiyatro hakkında konuşurken mekânsal kavramlar kullanırız. Oyunun bir öyküsü vardır, bu öykünün hacmi vardır ve bu hacim yer kaplar. Herhangi bir kurgusal serüvenin geliştiği mekân; insan aklının, mekânı algılamayan bir görüş noktasındayken herhangi bir şey kavrayamadığı gerçeği tarafından belirsizleşmeye eğilimlidir. Kısacası var olan, bir yerde var olur (Var olmak mekâna bağımlıdır) Bütün görsel sanatlar gibi tiyatro da illüzyonunu bir mekân içinde yaratır. Mekânsal form ve öze sahip metaforlarını hem gerçek dünyanın sosyal fenomenine hem de kendi kurgusal yapılarına işaret eden göstergeler ya da gösterge sistemlerinin anlamlarıyla üretir. Oyuncular bir ilişkiler düzlemi içinde olan rolleri ve onların bir ajan gibi olan karakteristiklerini üstlerine aldıklarında, oyunun kurgusal mekânına girerler ve varlıklarıyla mekân yaratırlar. Oyun kişisi/oyuncu varlığıyla hem gerçek hem de mecazi olarak mekân yaratır ve seyirciyi bu mekân yaratma işine katılıma davet eder.” (Donahue, 1993).

Sonuç olarak, mekân ilk anlamıyla mimari disiplin çerçevesinde algılanmıştır. Cisimlerin, olayların anlamlı tanımlanabilmesi için her zaman bir mekâna ihtiyaç duyulmuştur. Cisimler ve olaylar mekân sayesinde sınırlanarak anlamlandırılabilirler yani mekân, bir durumun oluşabilmesi için temel olan zemini sağlamaktadır ve cisimlere, kendi sınırları içinde hareket imkânı tanıyıp, bu hareketin sonucu olarak kendisine de anlam kazandırmaktadır.

Bu bağlamda tiyatro da var olabilmek için bir mekâna ihtiyaç duymuştur. Bu ihtiyaç duyulan mekân, seyircilere ve oyunculara ayrı ayrı kendi bölünmüş mekânlarında hareket imkânı sağlayıp, karşılıklı ilişki düzleminde iki topluluğu birleştirerek, seyircileri, oyuncuları, sahneyi ve salonu da kapsayan genel bir mekân olarak *tiyatro mekânını* oluşturmuştur.

Oluşan bu tiyatro mekânı bir oyunun rejisini etkileyen başat öğelerden biridir. Çünkü sahne, yönetmenin tasarım gücüne orantılı olarak, sınırsız anlatım gücü sağlayabilen oyun yeri olarak karşımıza çıkmaktadır.

1.2 Uzam

Uzam TDK'ya göre;

- Algılanan nesnelerin temel niteliği
- Bir nesnenin uzayda kapladığı yer, vüsat (genişlik) olarak tanımlanmıştır (Anon., 2017).

Fiziksel kimya terimleri sözlüğüne göre; özdeğin kapladığı yer büyüklüğü ya da bir şeyin nereye dek vardığı anlamını taşımaktadır.

Felsefe terimleri sözlüğünde uzam; yer kaplama, algılanan cisimsel nesnelerin temel niteliği, uzayda yerleşmiş olan ve uzayın bir bölümünü dolduran cisimlerin niteliğidir. Descartes, cisimsel varlığı, düşünen varlık (res cogitans) olan ruhun karşısında, yer kaplayan gerçek (res extensa) olarak belirlemiştir.

Kent Bilim terimleri sözlüğünde uzam; insanı, çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde yaşam etkinliklerini ve eylemlerini sürdürmesine elverişli, toprak, hava ve sudan oluşan çevre anlamındadır fakat bu anlamıyla uzam, mekâna yaklaşmaktadır.

Yöntembilim terimleri sözlüğünde ise uzamın anlamı; simgelerin ya da çizgelerin içinde konum kazandığı üç boyutlu çerçeve olarak geçmektedir.

Felsefe Sözlüğünde uzam, mekân, espas, uzay, var olanların içinde yer aldığı, tüm sınırlı büyüklükleri içine alan uçsuz bucaksız büyüklük; boşluk, üç boyutlu, yani eni, boyu ve deriliği olan hacim olarak tanımlanmıştır (Cevizci, 2014).

Felsefede, zaman içinde var olup fiziki mekânda yer işgal etme anlamındadır ve yer kaplayan nesnelerin kapladıkları yerle ilgili durumları olarak nitelendirilmiştir. Başka bir tarifile de uzam, mekânın tinselleştirilmesidir (Hançerlioğlu, 2015).

Yani nesnelere uzamda var oluş biçimleriyle mekânı anlamlı hale getirir. Mekân işlevsellik kazanmak için uzama ihtiyaç duyar. Varoluş mekansaldır, ruhsallığın etkisiyle uzam içeriği, mekân ise biçimi temsil eder. Uzam, algılanan dünyanın yeniden bulgalandığı ortamdır.

Heidegger'e göre uzam, birbirine bağımlı olan mekân ve zamanın birlikte var olduğu yerdir (Heidegger, 2008). Yani herhangi bir nesne belli bir zamanda, belli bir mekânda bulunuyorsa bu, o nesnenin algılanabilir olduğunu ve mekânda belli bir yer kapladığını gösterir.

Newton, uzamı cisimlerden ve cisimlerin ilişkilerinden bağımsız mutlak bir alan olduğunu düşünmüştür. Newton'a göre, cisimlerin ortaya çıkabileceği ve devinebileceği bir alan olmalıdır. Bu alan uzamdır. Cisimlerden ayrı bir alan olan uzam cisimlerin taşıyıcısıdır. Cisimler varoluşlarını içinde buldukları uzamda gerçekleştirir. Newton'a göre uzam mutlak ve cisimlerin bulunuşu için zorunludur (Gözcü, 2012).

Kant'a göre, uzam deneyimden önce zihinde bulunan saf bir görüdür. Bundan dolayı, uzam dış duyunun formu olarak karşımıza çıkar. Kant'a göre;

- Uzam deneyimden önce verilidir.
- Uzam; a priori, zorunlu bir tasarımdır.
- Uzam saf bir görüdür.
- Uzam sınırsızdır.
- Uzam geometrinin olanağıdır
- Uzam dışarıdaki herhangi bir nesnenin görülmesinin koşuludur.
- Uzam dışarıdaki nesnelere hem kendimizden hem de birbirlerinden ayırabilmemizin koşuludur.

Uzam dış görünümün formudur. Görünümün formu, görünüşlerin uzam ve zaman yoluyla düzenlenmesi anlamında alınır. Uzam verili sınırsız bir büyüklüktür. Uzamsal parçalar sınırsız sayıda olabilir. Uzam duyarlığın formudur ve nesnelere bize nasıl verileceğinin koşullarını içerir (Gözcü, 2012).

Henri Lefebvre'nin tarifine göre de mekânda eylemin adı olan uzam soyut bir yapı olarak algılanmıştır. Uzamın görünür hale gelmesi için mekânda var olan en az bir kişi gereklidir ve bu kişinin de eyleme geçmesi zorunludur. Sonuç olarak mekân uzamın algılanmasını formüle eden bir bağlamdır (Çetindoğan, 2012).

Peter Brook bu durumu, tiyatro sanatı bağlamında şu şekilde açıklamıştır;

“Herhangi bir boş mekânı alır, işte burası bir sahnedir diyebilirim. Bir adam bu boş mekânın ortasından yürüyerek geçer ve bir başkası da bu adamı gözleriyle izler, işte tiyatro etkinliği için bize gereken şey bu kadardır.” (Brook, 2010).

Uzam, tiyatro sanatında daha çok 20. yy. terimi olarak aslında 1970'lerden sonra, dekor anlayışının sahne tasarımına dönüşmesiyle anlam kazanmaya başlamıştır.

Artaud'a göre uzam; organize olan, kendi kendini düzene sokan bir anarşiden doğar. Bu tanımlama aslında bütün gösteri sanatları için geçerlidir. Yönetmen, dünyada olup biten tüm karmaşık olayları istediği gibi seçip, kendi yap-boz 'unu oluşturur. Tiyatro uzamı, evrende karışık olarak bulunan göstergelerin belirli bir uzam içinde, sistematik olarak (Yaratıcının yorumuna göre sistematize edilmiş olarak.) düzenlenmesidir.

Ionesco için uzam, kendi içimizde sonsuzdur ve bize bizde keşfedilmeyi bekleyen, içimizde var olan bilinmeyen dünyaları ortaya çıkaracak kâşifler gereklidir (Karayel, 2010).

Uzam izleyen ve izlenen arasındaki bağı kurup, metindeki yazınsal anlatı ile canlandırma arasındaki ilişkiyi belirler. Uzamın hem yazınsal hem de sahneleme sürecinde var edilen yapısını, çağın verileri, dönemin sahne olanakları ve yaşanan teknolojik gelişmeler etkilemektedir (Ubersfeld, 1999).

Issacaroff'a göre bir oyun metninde uzam, iki türlü varlık bulur. Mimetik ve diegetik olarak; yani yansıtılan uzamla anlatılan uzam olarak. Karakter bir uzam içinde eyleme geçer fakat daima kişiliğini oluşturan başka uzamlardan söz eder, anlatır.

Tiyatral anlatıdaki uzamın incelenmesi bu iki temel farkın ortaya konmasıyla başlar fakat tiyatro sanatı üç temel uzam ayrımıyla var olmaktadır: Tiyatral anlatıda üç temel uzam göz önünde bulundurulur.

- Gerçek uzam, tiyatro binası: Her oyun, gerçek bir mekânda sahneleneceği göz önünde bulundurularak yazılır fakat bu tür uzam, gösterim çözümlemesinin konusudur.
- Sahne Uzamı: Sahnede yaratılan uzam.
- Dramatik uzam: Yazar tarafından belirlenen mekânda, göstergelerle ve karakterlerin devinimiyle varlık bulan, değişim, dönüşüme katkıda bulunan sözel boyuttur (Issacaroff, 1981).

İlk iki uzam, mekânsal olasılıklarla bağlantılıdır, oysa dramatik uzam, sözde yani dilde ortaya çıkar. Dramatik uzam, tiyatral anlatıda ortaya çıkan gösterge bilimsel bir yapıdır. Dramatik oyun metni genellikle kendi gösteriminin önünde yer alır. Çünkü metin, gösterime yön verendir ve bu haliyle birçok uzamı merkeze alan ve yaratan (sözel) dildir (Çetindoğan, 2012).

Uzam, oyuncu kişinin gerçek kimliğiyle tiyatro mekânında var olmasıyla gerçeğin, rol kimliğiyle de oyunun sınırlarını kapsar.

Kişiyi, zaman-mekân birlikteliğini ve eylemi de kapsayan uzam mekânı tinselleştirir. Sahnede yaratılan uzamın çeşitli işlevleri göze çarpmaktadır. Uzam, öncelikle olaylar açısından bir dekor işlevi görür, kişileri tanıtmının en iyi yollarından biri olarak dramatik bir ortam yaratır ve olay örgüsünün temel taşlarından biri olur. Uzam, bir oyunda her şeyi kapsayan alandır ve bu alanın algılanışı metnin mekânı içinde bir duyumsama olarak kabul edilir.

Tiyatral anlatıda uzam, anlatıya dair olan her şeyi kapsayan alandır ve bu alanın algılanışı metnin mekânı içinde bir duyumsamadır (Todorov, 2014).

Duyumsamanın çıkış noktası, tarihsel bir iç dünyanın etkisinde yükselen toplumsal bellektir. Anılarımız, unuttuklarımız, bilincimiz, bilinçsizliğimiz belleğin içinde durmaya devam eder. Ruhumuz Bachelard'ın deyişiyle bir oturma yeridir ve uzamsal olan anımsama, önce evle başlar. Bachelard, dünyasal bir uzam olarak evi merkeze alır. Ev, sahip olma dürtüsünün yanı sıra insanın varlık nedenini oluşturan yaşam alanıdır.

Evin daveti her şeye o kadar açıktır ki, pencereden görünen ne varsa aslında eve aittir. Yani insanın görüp duyduğu her şey nasıl insana aitse, evden görünen her şey de uzama aittir.

Bu durumda içerisi dışarıyı, iç dünya da dış dünyayı kapsayan bir yapı oluşturarak hafızalara yerleşir ve evleri, odaları sürekli anımsayarak kendi içimizde oturmayı öğreniriz (Bachelard, 2013). Dolayısıyla uzam önce içsel sonra dışsal, yani önce bireysel sonra toplumsal duyumsandır (Çetindoğan, 2012).

Sonuç olarak, algılanabilen nesnelere en temel ve ortak özelliği olan uzam, nesnelere bize nasıl verildiğinin koşulu olarak, dış görünümün bir formudur. Uzam, nesnelere algılama biçimimizdir, nesnelere var oluş şekilleridir. Sınırları, nesnelere uzayda nereye kadar genişleyebildiğine bağlıdır yani esnekler.

Tiyatro için bu sınır ilk olarak, tiyatro binasıyla verilir ki bu *gerçek uzam*dır, ikinci olarak oyunun geçeceği sahnenin sınırları olarak belirir ki bu da *sahne uzamı*dır. Son olarak ise oyun alanındaki üretimle belirlenerek *dramatik uzamı* oluşturur. Bu üç farklı uzamı ortak bir noktada birleştirerek, oyuncunun alanını, seyircinin alanını ve gösterideki tüm göstergeleri de kapsayan bir *tiyatro uzamı*ndan bahsedebiliriz. Bu uzamı oluşturan her bir ögenin birbirine göre konumu, birbiriyle ilişkisi ve birbirine dayanan sınırları, sahnelenen oyunun yaratacağı algıyı değiştireceğinden, uzam ve reji ilişkisi bir yönetmenin yaratım süreci için oldukça önemlidir.

Günümüz tiyatrosunun oluşum sürecine bakılacak olursa, uzamın etkinlik kazanmasının sahnenin gelişimiyle bağlantılı olduğu görülür. Örneğin, en azından iki yüzyıl süren ve kendi içinde birtakım düzenlemelere, sahneyle oynamalara gidilse de genelde kutu içinden bir türlü çıkamayan İtalyan sahnesi egemenliği, sahneleme düşüncesinin değişime uğramasıyla bozulmaya başlamıştır. Klasik sahne uzamının yapısı çeşitlenmiş, uzamın dikeylik, yataylık, derinlik gibi boyutlarının araştırılıp kullanılması, sahne merkezietçiliğini kırmıştır bunun devamında modern tiyatro, seyirci tarafından sahneye yöneltilen geleneksel bakışı kırmaya çalışarak, seyirciyi oyun alanında gezinmeye zorlamıştır. Kutu sahnenin dışına taşan, çeşitli yapılarda, alanlarda, her yerde gerçekleştirilmeye başlanan tiyatroyla birlikte, seyirci de kutu sahnenin sınırlarını aşmış, tek yönlü bakış açısının yerini çok yönlülük almıştır. Kısacası İtalyan sahnenin perspektife dayalı düz uzamının hacimli uzama dönüşmesiyle sahnede gösterilen *yerden, ortama* geçiş sağlanmıştır.

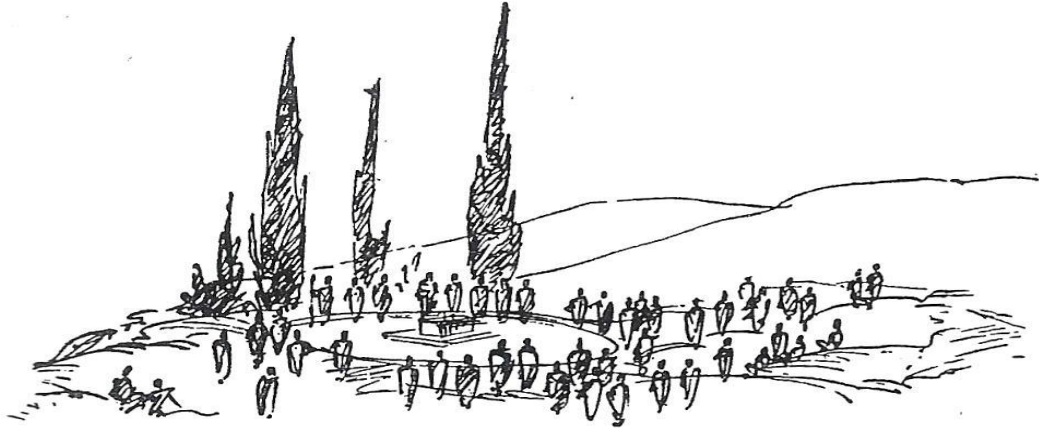
Sonuç olarak uzam ve mekân tiyatro tarihi boyunca hep bir ilişki içerisinde olmuş ve bu ilişki, sahnelemeye yönelik yenilikler doğurarak tiyatronun anlatım biçimini şekillendirmiştir. Bu bağlamda mekân-uzam-reji ilişkisi, tiyatrodaki bir yapıtın yaratım sürecinin kavranması bakımından önem arz etmektedir.



2. ANTİKTEN MODERNİZME TİYATRODA MEKÂN VE UZAM

2.1 Antik Yunan Dönemi

Tiyatro ilk kez Yunan toplumunda dinsel törenlerden özerkleşip bir sanat türü haline gelmiş ve bu haliyle tamamen estetik ölçütlerle değerlendirilen (dinsel ölçütlerin dışında) bir tür *oyuna* dönüşmüştür. Bu dönüşüme Antik Yunanda sanat ile yaşamın sürekli sırt sırta olması ve tiyatronun bu toplumda ritüel temelli bir dinsel şölen sunmasının yanı sıra birçok insanı aynı anda bir araya toplayabilme özelliğine sahip olması da zemin hazırlamıştır. Tiyatro olayının bu denli önemsenmesi neticesinde ilk kez bu dönemde tiyatro için özel olarak toplanılmış ve bu toplantıları sağlamak için özel mekânlar hazırlama gereği duyulmuştur. Halkın ihtiyacını karşılamaya yönelik oluşmaya başlayan bu tiyatro mekânlarında oyuncular ile seyirciler, yani sahne ve seyir alanı iç içe olmuş ve bu sayede seyirciler potansiyel oyuncu haline gelmişlerdir. Dionysos şenlikleri sırasında koronun tüm seyirciye hâkim olabilmesi için gösteriler yuvarlak, çevresi seyirciyle kuşatılmış bir dans yerinde yapılmıştır. *Orkestra* denilen bu dans yeri, etrafı tepelerle çevrili derin bir çukurda meydana gelmiştir. Seyirciler ise etraftaki bu tepelerin yamaçlarına yerleşmiştir. Böylelikle, Antik Yunan Tiyatrosu'nda tiyatro mekânı Dionysos şenliklerine sahne olan bu dans yeri ve çevresindeki düzenden ortaya çıkmıştır (Yıldız, 2005).

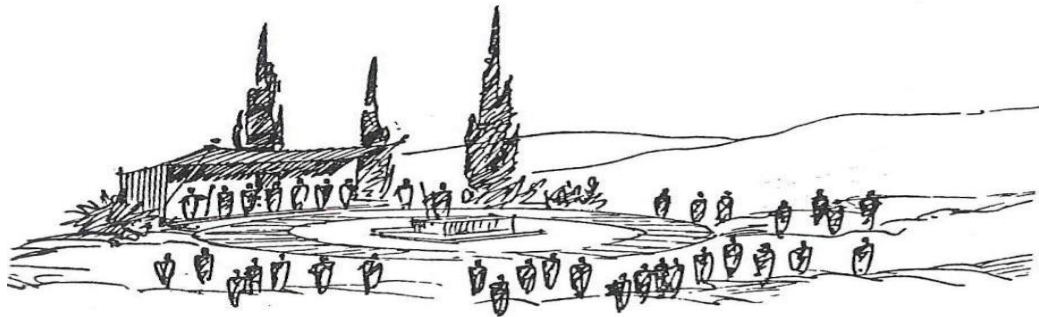


Şekil 2.1 : Orkestra'nın ilk oluşumu (Schubert, 1955).

Antik Yunan döneminde bu tiyatro mekânının oluşum sürecinde iki önemli unsur vardır: Birinci olarak, tiyatronun içeriğini din tayin ettiği için çok sayıda seyircinin gelebilmesine imkân sağlayan bir mekânın gerekli olması, ikinci olarak da koro, oyunlarda en önemli dramatik öge olduğu için, geniş bir oyun alanı olması şarttır. Koronun öneminden kaynaklı bu mekânsal zorunluluk, dönemin oyun koyucuları olan tragedya yazarlarını da oyunlarını sahnelemede belirli bir yöne itmiştir.

Örneğin, koronun bu denli önemli olması ve oyun alanının koroya göre oluşturulması neticesinde Aiskhylos elli kişilik koroya uygun olarak (Çünkü Dionysos şenliklerinde ditrambosu okuyan korolar elli kişiydi) *Yalvaran Kızlar* oyununu yazmıştır. Bu oyunda, kahraman elli kişilik koro olmuştur. Konu olarak, elli kuzeni ile evlenmek istemeyen, bu yüzden Mısır'dan Argos'a koşan, Donous'un elli kızının hikayesi işlenmiştir. Ayrıca Aiskhylos bu oyunda koronun karşısına bir oyuncu çıkartarak tragedyada bir yeniliğe gitmiştir (Nutku, 2000).

Daha sonra Aiskhylos, oyun yazarı olarak *Persler*, *Tebai Önünde Yedi Komutan* ve *Zincire Vurulmuş Prometheus* oyunları ile, tragedyaya ikinci oyuncuyu getirmiştir. Oyuna ikinci oyuncunun katılmasıyla Aiskhylos, oyuncuların sayısını birden ikiye çıkardığı gibi, koronun yapıtaki payını da azaltarak baş rolü diyaloga bırakmıştır (Aristoteles, 2009). Böylece olaylar dizisinin yoğunluğu, koronun dışındaki bu iki oyuncu üzerinde yoğunlaşmaya başlamıştır. Bunun sonucu olarak koronun görevinin azalmasıyla birlikte tiyatro mekânında bir değişikliğe gidilerek oyunun bir yöne doğru oynanması gerekliliği doğmuş ve seyirciler koronun bulunduğu daire alanının yalnız bir tarafında toplanmışlardır. Oyuncular da artık koronun ortasında değil, izleyicilere dönük olarak yer almıştır (Kollektif, 1997).

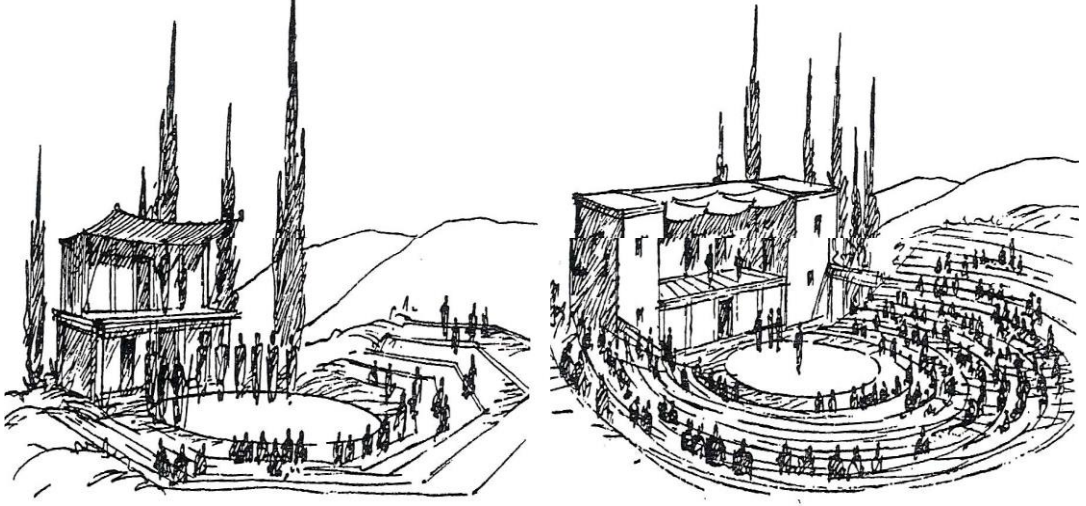


Şekil 2.2 : İzleyiciler artık oyun alanının dört değil, üç yanını sarmaktadır (Schubert, 1955).

Sonraları Sophokles tarafından oyuna bir oyuncu daha ilave edilmiş, böylece oyuncu sayısı üçe çıkartılarak dramatik yapıdaki konuşma örgüsü ile koro arasındaki ayrım belirginleşmiştir. *Orestia dörtlemesinde* Sophokles'in oyuna kattığı üçüncü oyuncuyu kullanan Aiskhylos, oyuna esneklik vermek amacıyla da koronun sayısını on iki kişiye indirmiştir. Koro, oyunlarda artık başat öge olmaktan çok, oyunun dramatik gelişimini destekleyerek, kahramanın trajik yolunu anlamlandıran bir parça niteliğine kavuşmuştur. Bunun sonucunda koronun mekândaki merkezîyetçiliği kırılmıştır. Örneğin Sophokles oyunlarının dayandığı temel, oyun kişilerinin kendilerine has konuşmaları ve hareketleri olmuştur, böylece Sophokles tragedyalarında oyun kişileri koronun karşısında karakter boyutu kazanmıştır. Oyun kişilerinin davranışları, bir dinsel törenin koral düzeni ile sınırlanmadığı için, bu kişiler dinsel sorunlarla daha az uğraşır olmuştur (Nutku, 2000). Dramatik yapıdaki bu değişim aynı zamanda, oyunun gerisinde mekânsal bir dönüşüme zemin hazırlayarak, skenede, *üç kapıyla* kendini göstermiştir. Ortadaki geniş kapıyı oyunun kahramanı, sağdaki kapıyı ikinci oyuncu, soldakini de daha küçük rolü olan üçüncü oyuncu kullanmıştır. Bu değişimle birlikte dramatik yapıdaki hiyerarşinin tiyatro mekânındaki karşılığını da görmüş oluruz.

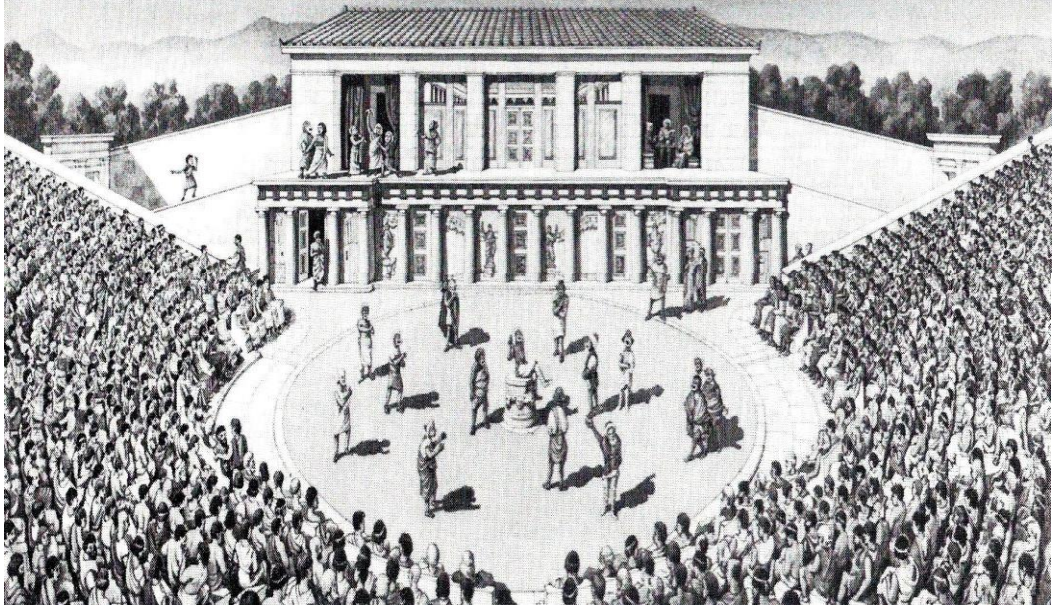
“Oyun alanının gerisinde orkestra yuvarlağının arka tarafında oyuncuların üstlerinin değişmeleri için kullanılan küçük ahşap bir kulübe yer almıştır. Daha sonraları gelişen bu kulübe skeneye dönüşmüştür. Skenenin önünde basamaklar bulunmaktadır ve bu basamakların hemen üstü sahne olarak kullanılmıştır. İlk başlarda ahşap olan skene sonraları taştan yapılmaya başlanmıştır. Malzeme olarak taşın kullanılmaya başlamasıyla bir baraka olmaktan çıkıp sağlam bir duvar haline gelen skene üzerinde bazı mimari süsler ve bunun yanı sıra üç kapı bulunmaktadır. Skenenin sağında ve solunda oturma yerlerine doğru yönelen kanatları vardır. Boyları 5 metreye yakın olan bu kanatlar bir anlamda kulislerdir.” (Yıldız, 2005).

Görüldüğü gibi oyuna üçüncü oyuncunun eklenmesi sonucunda tiyatro mekânında bir değişime gidilmiştir. Bu değişim teatral anlatıya yeni imkânlar sağlamıştır.



Şekil 2.3 : Skene, orkestra ve theatronun gelişimi (Schubert, 1955).

Gelişimini sürdüren tiyatro mekânı son halini Hellenistik dönemde almış ve dönem sonunda Yunan Tiyatrosu, Arkaik orkestrası, Klasik Dönem’de biçimlenmiş theatronu ve Hellenistik skenesiyle en gelişmiş biçimine ulaşmıştır (Kollektif, 1997). Bu dönemde skene iki katlı bir yapı halini almıştır.



Şekil 2.4 : Geç dönem Hellenistik Tiyatrosu (Leacroft & Leacroft, 1985).

İkinci kat, birinci katın biraz gerisine yapılmış ve ikinci katın önü yani proskenion’un üstü de konuşma yeri anlamına gelen *logeion* adını almıştır. Tanrılar buradan konuşmuşlardır. Skenenin üst katı olan *episkenion*da, *pinakes* adı verilen tiyatro mekânına derinlik vererek aynı zamanda oyuncuların sahneye giriş çıkış yapabilmesine imkân sağlayan kimi zaman perdelerle, boyalı dekorlarla kapatılarak da

işlevsellik kazanan bir dizi açıklığın bulunduğu görülür (Turner, 1996). Episkenion aynı zamanda sahne araçları ve vinçlerin kullanıldığı yer olmuştur. Örneğin *deus ex machina* (makinayla indirilen tanrı) *teriminin* doğmasına sebep olan vinç buradan kullanılmıştır. Oyunlarda olay çözümlenemez duruma geldiğinde, düğümü çözmek için tanrı bu vinçle aşağı indirilmiş ve olayı çözümlenmiştir (Nutku, 2000). Fakat Aristoteles'e göre bu durum zorlama olduğu için inandırıcı değildir. Ona göre tragedya olayların düğümü ve çözümü inandırıcı bir gelişmeden doğarak; zamanda, mekânda ve eylemde birliği ifade eden üç birlik kuralına uygun değildir (Şener, 1998). Üç birlik kuralı hem dramatik metinde hem de dramatik metine koşullu gelişim gösteren tiyatro mekânına bir sınırlama getirmiştir. Dolayısıyla tiyatro mekânı, eylem ve zamanla bir bütün ve uyum içinde olmuştur.

Başlarda yalnızca oyunun oynandığı yerden ibaret olan tiyatro mekânı, zaman içinde gelişimini tamamlayarak oyunun içeriğinin gelişmesine etkide bulunmuştur. Görüldüğü gibi oyunun oynandığı mekânın son halini almasıyla birlikte teknik imkânlar da gelişmiştir. Yeni imkânlar dramatik anlatının olanaklarını arttırmıştır. Böylece oyunların içeriğinin geliştiği mekânlar olan sahne yapıları da zaman içinde döneme uygun bir değişim göstermiştir.

Üç birlik kuralı aynı zamanda Antik Yunan Dönemi'nde uzamı etkileyen en önemli öğelerden biri olmuştur. Oyun metninin seyirciye aktarılma biçimini yönlendirerek dramatik uzamı şekillendirmiştir. Üç birlik kuralı bozulamayacağı için oyunda gelişen olaylar ve birçok olgu dramatik uzamda koro ve habercinin sözleri ile var edilmiştir. Aynı zamanda koro, oyunlarda ortak ve üsluplaştırılmış bir biçimde hareket eden ve halkı temsil eden, oyunun ihtiyaçlarına göre dramatik uzamda kimi zaman kum fırtınasını kimi zaman da geceyi ve gündüzü var eden, imgeler üreten bir sahne bileşeni özelliğini kazanmıştır (Dergi, 2011).

Zaman, mekan, eylemde birlik, sahnede sürekli olarak *şimdide* var edilen bir dramatik uzam yaratmıştır. Örneğin; Sophokles'in *Kral Oedipus* eserinde oyunun baş kahramanı Kral Oedipus doğuştan lanetli bir trajik kahramandır. Oyun boyunca kendini hissettiren *lanet*, geçmişten şimdije yansıyan bir dramatik uzam içindedir. Bu sayede dramatik anlatı görünür kılınmıştır. Üç birlik kuralını bozmamak için sahne üzerinde o an gösterilemeyecek olaylar ve olgular, koro ya da habercinin anlatısı ile sözlere emanet edilmiştir.

“Örneğin, Aiskhülyos’un *Agamemnon*’unda, Korobaşı sahnede tiradını söylerken öldürülen Agamemnon’un sesi içeriden işitilir. Böylece, seyirci, Korobaşı’nı dinlerken aynı anda Agamemnon’un sesini işiterek başka bir sahneyi de yaşar. Aynı anda başka bir olay ya sesle ya haberciyle ya da Koro’nun anlatımı ile sağlanır. Aynı sebepten dolayı Medea çocuklarını sahne dışında öldürür, Klitemnestra yine sahne dışında öldürülür.” (Nutku, 2000).

Bu sayede olay, oyunun geçtiği sahne sınırlarını aşarak sahne uzamını da genişletmiştir. Üç birlik kuralına bağlı olarak gelişen olayların, sahnenin genişleyen sınırları içinde seyirciye gösterilmeden duyumsaması sağlanmıştır.

Sonuç olarak sahip olduğu üç boyutlu alanı, dekorsuz sahnesi ve plastik bir değeri gerekli kılması ile modern tiyatronun da en çok gereksinim duyduğu bu mekânlarda oyunların sahnelenmesinden yazar sorumlu olmuş ve sahnelenen oyundaki başat öge de oyun metni olmuştur. Oyun alanı da oyun metnine göre şekillenmiştir.

Antik Yunan döneminde, mekân ve rejî ilişkisi başlarda, koro ve koroyu merkeze alan oyun metni gereğince şekillenmiştir. Olayı dramatize eden koro tek algılanması gereken varlık ve olarak kabul edildiği için, oyun alanı koro merkez olmak üzere, yuvarlak bir biçimde mekânlaşmıştır. Sonraları oyuna ikinci ve üçüncü oyuncunun da katılması ve dramatik yapıdaki merkezin korodan, bu üç oyuncuya kaymasıyla, yazar tarafından belirlenen mekân kullanımı değişmiştir. Oyunu artık bir yöne doğru oynama ihtiyacı doğmuştur.

Oyun alanı arkasını skeneye yaslamıştır ve böylece tiyatro mekânının tam yuvarlak olan biçimi değişmiştir. Seyirciler de artık tiyatro mekânının dört değil üç tarafını çevrelemeye başlamıştır. Böylece koronun merkeziyetçiliği de kırılmaya başlamıştır.

Üç birlik kuralı uzam kullanımını etkilemiştir. Dramatik uzam üç birlik kuralına uygun olarak olayın zamanı ve yapılan eylem ile birlik sağlayacak şekilde oluşturulmuştur. Bu kuralı bozmamak için sahne üzerinde o an gösterilemeyecek olaylar ve olgular dramatik uzamda anlatı yolu ile seyirciye ulaştırılmıştır. Oyunlardaki dramatik uzam daha çok olayı anlatan oyuncu ya da koronun ağzından çıkacak sözler aracılığı ile doldurulmuştur ve seyircinin hayal gücüne teslim edilmiştir. Böylece olayların geçtiği, seyircinin *şimdide* gördüğü sahnenin sınırlarını da aşan bir sahne uzamı yaratılmıştır.

Bu nedenle mekân daha çok oyunun performe edildiği alanı işaret ederken, uzam da oyunun öyküsünün gerçekleştiği bir alan olarak şekillenmiştir.

2.2 Roma Dönemi

Batı kültürü tarihinde Yunan yaratıcı, Roma kopya eden ve yayan olarak geçmektedir. Fakat aldığı mirası çok geniş topraklara yayan ve kalıcı hale getiren Roma İmparatorluğu'nun kültürel etkisi çok yönlü olmuştur (Yıldız, 2005). Roma Dönemi'nde tiyatro din ya da başka bir toplumsal değeri önemseyerek değil sadece ticari bir amaç güderek eğlence için yapılmıştır. Sirk oyunları da ilk olarak bu dönemde var edilmiştir. Oyunlar önceleri açık alanlarda oynanmış, sonraları tiyatro binaları inşa edilmiştir. Alman arkeolog ve sanat tarihçi Heinz Kähler de Roma mimarisi için, “bir mekân; kapalı bir iç mekân ve dış mekân mimarisidir” demiştir (Roth, 2006). Bu tanım Roma ve Yunan tiyatro sahnelerinin farkını ve değişimini de göstermiştir. Roma Döneminde tiyatro binalarının mimarisine verilen önem artmış ve içeriğin de önüne geçen örnekler ortaya çıkmıştır. Bu duruma dönemin eğlence ve sanata bakış açısı yol açmıştır.



Şekil 2.5 : Roma Dönemi Amfi Tiyatrosu İçi (Pinterest, 2016).



Şekil 2.6 : Nimes Amfi Tiyatrosunun Dışı (Pinterest, 2016).

Romalı mimar, mühendis ve yazar olan Vitruvius, *De Architectura*'da oyun mekânlarını, türlerini ve nasıl olmaları gerektiğini şöyle açıklamıştır;

“Üç tür sahne mekânı vardır; birincisi trajik, ikincisi komik, üçüncüsü de satiriktir. Süslemeleri farklı olan bu mekânların şemaları da birbirlerine benzemez. Trajik sahneler, sütunlar, alınlıklar, heykeller ve krallara yaraşan başka nesnelere belirlenir; komik sahneler, sıradan konutlardan kaynaklanan balkonlu ve pencere manzaralı özel konutları sergiler; satirik sahneler ise ağaçlar, mağaralar, dağlar ve peyzaj biçiminde farklı kırsal imgelerle süslenir.” (Vitruvius, 1990).

Böylece her üç oyun türüne göre (trajik, komik, satirik) olması gereken oyun mekânlarını *kalıplaştırmıştır*. Genel tiyatro mekânının şablonunu ise şu şekilde anlatmıştır;

“Scaena'nın kendisi aşağıdaki şemayı izler. Ortada, kraliyet sarayındakiler gibi süslü, çifte kapılar vardır. Sağda ve solda konuk odalarının kapıları bulunur. Geride, Yunanlılar tarafından içlerinde üç süslü yüzü ve üç genel döner makine parçaları bulunduğundan periaktoi diye adlandırılan sahne dekoru için ayrılmış yerler vardır. Oyun değiştiğinde veya tanrılar ani şimşek gürültüleri eşliğinde sahneye çıkacağı zaman, bunlar döndürülür ve farklı dekorlu bir yüz gösterilir. Bu yerlerin gerisinde, biri forumdan diğeri de duvardan olmak üzere sahneye uzanıp giriş veren kanatlar vardır.” (Vitruvius, 1990).

Roma tiyatrosunda oyun mekânının artalanı skenefronstu. Komedyada bu sahne cephesi kentin sahneye temsil edilen bir sokağına açılan bir dizi evi göstermeye yaramıştır. Tragedyada bu cephe doğal olarak bir saray ya da tapınağı temsil etmiştir.

Her ne kadar bazı oyunlarda oyun mekânı kır ya da hiç yapı içermeyen açık alanlardan oluşuyordusa da bir oyundan ötekine sahnenin görsel durumunu değiştirmeye olasılıkla çaba harcanmamıştır. Var olan oyun mekânları her oyun türü için neredeyse sabit kalmıştır. Menaechmi oyununun ön sözünde belirtildiği gibi: “Bu oyunun temsili boyunca bu kent Epidamnus’tur; bir başka oyun temsil edildiği zaman başka bir kent olacaktır.” (Brockett, 2000). Yani seyirci aksiyonu yerleştirme hususunda temelde yazarın sözcüklerine dayanmıştır.

Bu dönemde tiyatro mekânında önemli bir değişiklik yapılarak, Yunanistan’da asıl oyun yeri olan orkestra burada ikinci dereceye düşmüştür. Esas oyun yükseltilmiş sahnede oynanmıştır. Hatta bazı durumlarda orkestraya sıralar eklenip bir seyir yeri olarak kullanılmıştır (Nutku, 2000). Giderek oyunlardan koronun çıkmasıyla birlikte de orkestra, önemli konukların oturacakları, ayrıcalıklı oturma yeri işlevi görmeye başlamıştır (Kollektif, 2002). Böylece oyun alanı seyirciden kopmaya başlayarak, çerçeve sahne ile tamamlanacak olan mekânsal süreç de başlamıştır (Sürmeli, 2010). Bu süreç içinde skenenin büyümesi ve proskenionun genişlemesi orkestra yuvarlağının küçülmesi sonucunu doğurmuştur. Roma tiyatrosunda proskenion orkestra’yı tam yarısından keserek onu bir yarım daire haline getirmiştir. Bazı oyunlarda koro vardır ama artık oyuncularla birlikte proskenion’un üstünde yer almaktadır. Koronun tiyatrodan silinmesiyle orkestra oyun yerinin bir bölümü olmaktan çıkmış, seyir yerinin bir parçası olmuştur.

Orkestra’nın böylece, o zamana kadar içinde yer aldığı oyun kesiminden seyir kesimine geçmesi sonucunda oyun yeri proskenion’un kenarına kadar gerilemiştir. Bağlantı-çizgisi ancak proskenion’un kenarı boyunca dümdüz uzanmaktadır. Seyir yeri de bu çizginin öbür yanında yer almakta, oyun yerini eskiden olduğu gibi yay biçiminde sarmamaktadır. Böylece sadece proskeniona indirgenen oyun yeri, arkadan skene duvarıyla, iki yandan da bu duvarın ileriye doğru taşan iki ucuyla ve yukarıdan da bir çatıyla sınırlanmış, bütün oyun eylemi sanki bu kutunun içine sıkışmıştır. Bütün bu gelişmelerin sonucunda Roma tiyatro yapısında oyun, Yunan tiyatrosundaki gibi çerçevesinin dörtte üçü seyir yeriyle sarılan bir oyun yerinde ya da başka bir deyişle seyircinin içine girmiş olarak oynanmamıştır. Dolayısıyla artık bir hacim sahnesi söz konusu değildir. Roma tiyatrosunda oyun yeri, seyircinin oyunu ancak karşıdan bakarak, uzaktan seyrettiği bir çerçeve sahnesi halini almıştır (Kuruyazıcı, 2003).

Bu deęişimin sonucu olarak da boş bir alan olan Antik Yunan oyun mekânından sonra, Roma Dönemi oyun mekânı, sınırlanmış, oyunu kalıplar üzerinden hareket etmek durumunda bırakan ve kendini tekrarlamış bir oyun mekân halini almıştır.

Roma döneminde sahne teknięi de gelişmiştir. Martial (İS ?40-?102), Colosseum’da hünerli karmaşık gösterilerden söz ederken kayarak ortadan kaybolan uçurumları ve olaęanüstü ve kıvıldaayan bir ormanı özellikle belirterek her vesilede yerin tekrar tekrar açıldığını ve çeşmeleriyle büyülu bir ormanın ortaya çıktığını ve sahnenin birdenbire yabancı ülkelerden getirilmiş egzotik hayvanlarla dolduğunu anlatmıştır. Apuleius (İS ikinci yüzyılda) *Metamorphoses* adlı yapıtında Yunanistan’da, Korinth’deki amfiteyatroda betimledięi bir gösterimin dekorunun üç boyutlu ve hareketli olduęu anlaşılmaktadır, çünkü üzerinde çalılıklar, ağaçlar, otlayan keçiler ve bir çobanıyla yükselen bir daę gösteriyordu. Paris’in Hera, Athena ve Aphrodite’nin güzelliğini yargılaması öyküsüne dayanan bir eğlence daęda temsil edilmiştir. Sonunda daęın tepesinde bir pınardan şarap fıskırmış ve tüm dekor batarak gözden kaybolmuştur (Brockett, 2000). Böylece oyunu mekânı yaratmada gelişen sahne teknikleriyle birlikte halkın ilgisini cezbedecek, eğlence ve gösteriye imkân saęlayan sahne tekniklerinden yararlanıldığını da görmekteyiz.

Bu dönemde sahne uzamında var edilen, güncel olayların tartışıldığını bir ortam deęil görsel olaylarla ve şiddet ile desteklenen düş ürünü bir dünya olmuştur. Böylece tiyatro kendi içinde ayrı bir bütün olmuş gerçek hayattan soyutlanmıştır (Arnott, 1981). Dekorlar hiçbir zaman sahneyi tümüyle kaplayan bir resim özelięindeki fonlar olmadığı için, yalnızca izleyiciye sahneyi ima etmekle yetinmiştir. Böylelikle, günümüz dekorlarından farklı bir anlayışla, olayı canlandırmayı, hareketleri lokalize ederek, seyircinin zihnine bırakmıştır (Aksel, 1988). Bu da dramatik uzamı seyircisinin düş gücü aracılığı ile dolduran oyunlara imkân vermiştir ve bu sayede seyirciler de oyundaki ilişkilerin izini sürerek, bir nevi “gösterge avcılığı” yaparak, estetik bir biçimde kodlanmış mesajı çözmüşlerdir.

Roma döneminde tiyatro bir iletişim aracı olarak kullanılmış ve tiyatrocular bir mesajı iletme adına oyun sahnelemiştirler. Oyunu izlerken, gerçek hayatta olduęu gibi birçok gösterge sahne uzamında seyirciye doęru yönelmiştir. Seyirci dramatik uzamda aksiyonu yerleştirmeye hususunda da yazarın sözcüklerine tabii kalmıştır. Örneğin Palutus’un *Menaechmi* oyununda; “Bu oyunun temsili boyunca bu kent

Epidamnus'tur; bir başka oyun temsil edildiği zaman başka bir kent olacaktır.” sözleri ile sahne uzamı yazarın sözcükleri ile var edilmiştir (Brockett, 2000).

Bu dönemdeki tiyatro düşüncesinin, soyut kuramlardan ziyade eserin somut haline yönelik olması; insanın varlığının asal nedeni ve insanın evrenle ilişkisi üzerine değil de insanın bu dünyadaki yaşam biçimi üzerinde durulmasına ön ayak olmuştur. Sanatın her dalında günlük yaşamın gereksinimleri göz önünde tutulduğu için tiyatro sahnesinde de uzam görsel boyut ile yer almıştır (Şener, 1998). Örneğin Accius'un *Clytemnestra* oyununda, tragedyanın bir bölümünde; beş yüz katır, üç bin araba, filler, zürafalar ile saatler süren bir tören geçişi olmuştur. Böylece dramatik uzamda yoğun, anlam yüklü durumların, uzun konuşmaların yerini; fazlasıyla dış hareket ve canlı konuşmalar almıştır (Nutku, 2000).

Sonuç olarak Roma dönemindeki oyunlar için görselliğin ön planda olduğu kalıplaşmış sahne mekânları kullanılmıştır. Oyun yeri ile seyirci mekânları birleşmiş ve tek parçalı bir duruma gelmiştir. Koronun etkinliğinin de azalması ile orkestra alanının bir kısmı kesilmiş, böylece sahne ve seyirci yakınlaştırılmıştır.

Uzam, yazarın sözleri ve seyircisinin düş gücü aracılığı ile doldurulmuştur. Seyirci dramatik uzamdaki aksiyon bütünlüğüne yazarın sözleri aracılığı ile ulaşmıştır. Öte yandan dönemin gösterişe dayalı sanat anlayışı tiyatrodaki uzamın bu amaca hizmet ederek kimi zaman görsel algıya da yönelik doldurulmasına imkân sağlamıştır.

2.3 Orta Çağ

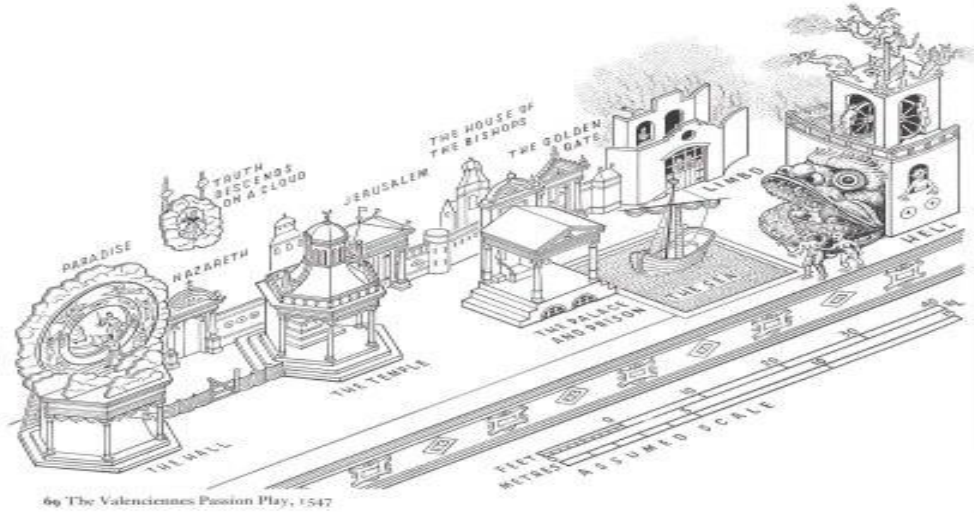
Bu dönemde tiyatronun yeni rolü, başlangıçta kendisini yasaklamış olan kilisenin gözetiminde dini yaymak olmuştur. Kiliselerde oynanan mystery, miracle, morality (gizem, mucize, ibret) oyunları ile dini öğretilerin yayılması amaçlanmıştır. Artık yeni oyun mekanları da kiliseler haline gelmiştir. Yazılan dinsel oyunların ve sahnelenen konuların sayısının gittikçe artması, en büyük kiliselerin bile hem oyun için düzenlenen dekorlara hem de gösterileri seyretmeye gelen halk topluluklarına küçük gelmeye başlamasına sebep olmuştur. Daha büyük bir oyun yeri ve seyir yerine ihtiyaç duyan tiyatro, ilk defa kiliselerin büyük kapısının önüne çıkarak halkın arasına karışmıştır. Zaman içerisinde Orta Çağ'ın gizem ve mucizelerle dolu tiyatrosu, dinden bağımsız hale gelmeye başlamış ve kilisenin mihrabından çıkarak göçebe hayata

geçmiştir (Pichel, 1920). Böylece, dinsel tiyatro, pazar yerlerinde, açık alanlarda halkla buluşmaya, halk gösterileriyle kaynaşmaya başlamıştır (Çalışlar, 1995).

Oyunların kiliselerin dışına taşmasıyla, oyunculara hareket serbestliği sağlanmış ve böylelikle mekânsal ihtiyaç ve istekler ortaya çıkmıştır. Bu ihtiyaçlar için öncelikle bulunan çözüm, yükseltilmiş platformlar ve sade dekor elemanları olmuştur (Yıldız, 2005).

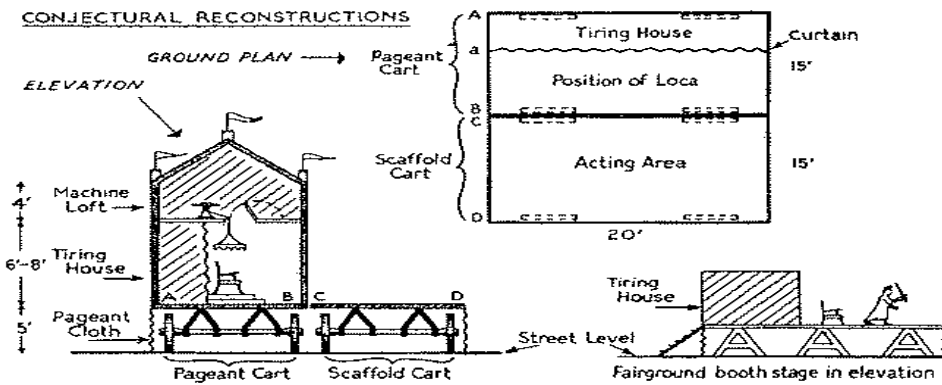
Brockett'in aktardığına göre, orta çağ tiyatrosunda, önceleri kiliselerde oynanan oyunlarda bazı sahne düzenleri uygulanmış; sonrasında bu sahne düzenleri oyunlar kilise dışına çıkınca açık alanlardaki yeni oyun alanlarına taşınmıştır. Bunlar, Orta Çağ'da oyun yeri, mansiyon adı verilen çevreyi tanımlayan küçük yapılar ve platea adı verilen genelleştirilmiş bir oyun alanı olmak üzere iki temel ögeden oluşmuştur (Brockett, 2000). Oynanan oyunlar için hemen hemen hazır kalıp sahne mekânları kullanılmıştır, oynanan oyunlar bu hazır mekânlara uyarlanmıştır. Mekân kavramının her zaman soyut olduğu ve sabit tiyatro binası bulunmayan bu dönemde, mevcut alan ya da yapılaraya uyum sağlayan bir sahne düzeni esas olmuştur. En çok kullanılan kasaba ve köy meydanlarının biçimi, oyun yerlerinin de biçimini belirlemiştir (Kollektif, 1997).

Kasaba ve köy meydanları ortak mekânlar olduğu için oyunlar buralarda az bir yükseltiyle sahne mekânı halini alan oyun yerlerinde sergilenmiştir. Bu oyun yerlerinden biri olan simultane sahne mekânında oynanacak oyunun içinde geçeceği sahnelerin hepsi aynı anda gösterilerek yan yana sıralanmıştır. Bu düzende oyuncular ilk sahneyi oynamaya sahnenin bir başından başlamış, o tamamlanınca bir sonraki sahneyi oynamak için hiç ara vermeden yandaki dekorların önüne ilerlemiş ve bu işlemi böylece oyunun sonuna kadar sürdürerek finalde sahnenin öbür ucuna ulaşmıştır. Seyirciler de oyunun oynandığı bölümün önünde ayakta durmuşlardır (Kuruyazıcı, 2003). Bu şekilde sahne değişimine olanak vermeyecek biçimde tasarlandığından dolayı, oynanacak oyunun içinde geçeceği oyun mekânlarının hepsi aynı anda gösterilerek yan yana sıralanmıştır. Böylece bu dönemde zaten estetik bir kaygı gütmeyen, sadece dinsel öğretiyi yaymak için yapılan tiyatronun aynı anda daha çok insana ulaşılabilirliği sağlanmıştır.

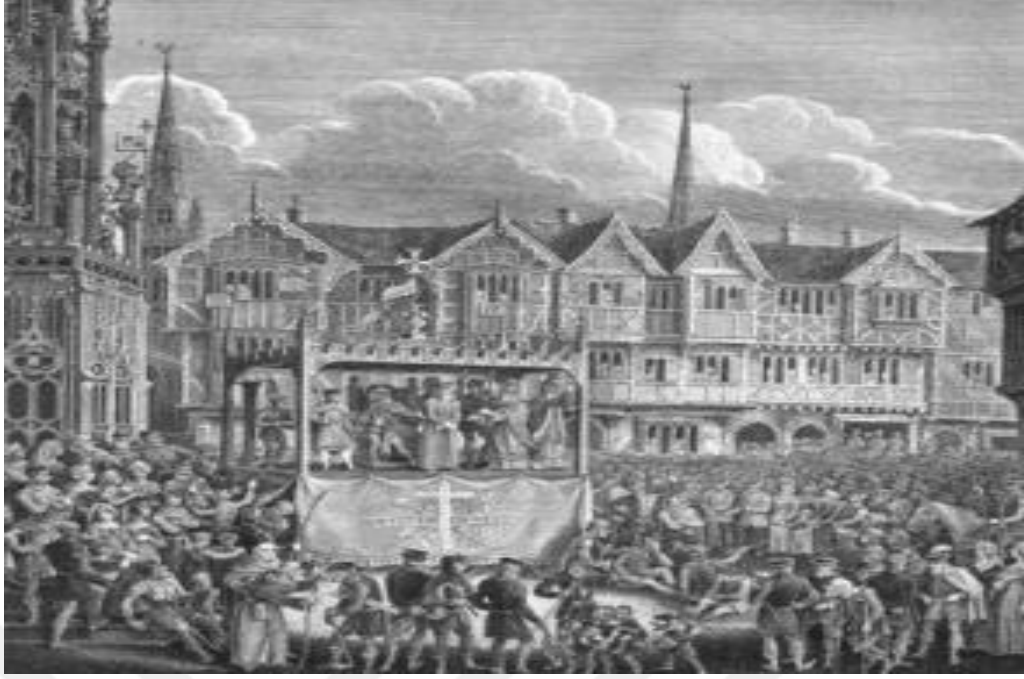


Şekil 2.7 : Valenciennes'deki simultane sahne perspektifi (Leacroft & Leacroft, 1985).

Bu dönemde simultane sahne düzeninden farklı olarak tekerlekli yükselticiler üzerinde oyun oynanmasına imkân veren *pageant* denilen sahne mekânları da kullanılmıştır (Nutku, 2000). Bu oyun mekânları, seyircilerin yoğun olduğu kentlerde büyük pazar yerleri veya toplanma olmadığı durumlarda seyirci kitlelerinin küçük gruplara bölündüğü alanlarda kurulmuştur. Bir oyunun mekânının her bir bölümü için ayrı bir tekerlekli sahne hazırlanmıştır. Kitlelerin toplandığı alanlara bu tekerlekli sahneler giderek oyunun bir sahnesini oynamış ve sahnesi bittiğinde diğer seyirci kitlesinin yanına giderek tekrar sahnesini canlandırmıştır.

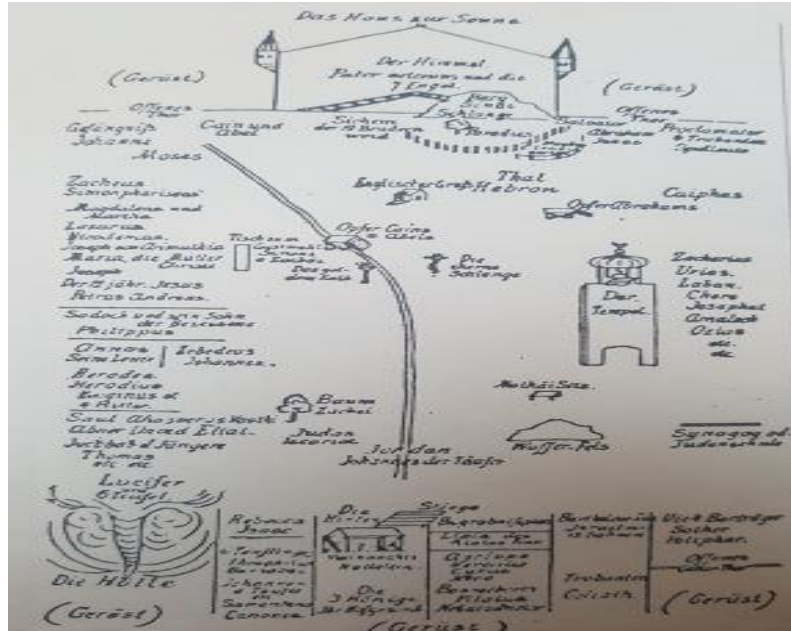


Şekil 2.8 : Bir İngiliz gösteri arabası ve oyun yerini yeniden kurgulayan bir plan (Brockett, 2000).



Şekil 2.9 : İngiltere’de bir pegeant gösterisi (Pinterest, 2016).

Orta Çağ’da ortaya çıkan bir diğer sahne türü de bir çeşit orta ve çevre tiyatrosu örneği oluşturmuştur (Kuruyazıcı, 2003). Tiyatro olayının bütünüyle seyircilerin içinde ve ortasında geçmesine imkân sağlayan bir tiyatro mekânı yaratılmıştır. Örneğin, Luzern’deki acı çekme oyunu bir pazar yerinde bu sahneleme tekniği ile oynanmıştır.



Şekil 2.10 : Luzern Pazar Yeri’ndeki Acı Çekme Oyunu’nun Mekânsal Düzeni (Brockett, 2000).

Oynanan oyunlar için arabalı sahneler kullanılarak geleneksel kaniya göre döngüsel bir gösterimde her oyun bir arabaya kurulmuş ve gösterim günlerinde hepsi arka arkaya kentin birçok yerinden geçirilmiştir. Glynne Wickham İlk İngiliz Sahneler adlı kitabında gösteri arabasının tek katlı olduğunu ve tümüyle mansiyonlar ve sahne dışı alanlardan oluştuğunu ileri sürmüştür. Ona göre dekorlar yüklenmiş gösteri arabası arkada bir artalan ve soyunma odası yerine geçmiş, oyun ise arabanın bulunduğu yerin yanına konan bir yükselti üzerinde oynanmıştır (Brockett, 2000). Dekor da oyunun sabit ya da gezici olarak oynanmasına bağlı olarak değişmiştir. En önemli unsurun gerçekçilik olduğu dekorlar bazen fazlasıyla detaylı bazen de sade ve temsili olarak tasarlanmıştır. Platformların üzerindeki mekân, etrafına konan güzel gösterişli perdelerle oluşturulmuştur (And, 1973).

Orta Çağ'da gelişen dinsel tiyatronun kökü dördüncü yüzyılda başlayan ve ana hatlarıyla kesin ve değişmeyen bir tür tören olan Higg Mass törenlerine dayanmıştır. Bu törenlerde okunan, *Quem Quaeritis* olarak adlandırılan bir melek üç Meryem arasında geçen dört dizelik Latince bir konuşma, Kilise tiyatrosunun temeli olarak görülür. Bu makamlı sözler *trope* denilirdi.

“Winchester Piskoposu “Quem Quaeritis”in nasıl oynanacağını anlatan bir yönetmelik yazmıştı. Onuncu yüzyıl sonunda yazılan bu yönetmelikle papazların nasıl yürüyecekleri bile belirtiliyordu. Sunağın yanına mezara benzeyen bir yer yapılacak, İsa'nın vücudu yerine bir haç beze sarılıp mezara konacaktı. Meleği canlandıran papaz, İsa'nın vücudunu yağlamaya gelen üç kadını canlandıran papazlara Latince olarak soracaktı: “Kimi arıyorsunuz?” Kadınlar “Nasıralı İsa'yı” diye cevap vereceklerdi. Bunun üzerine melek şunları söyleyecekti; “Burada değil o. Yükseldi, önceden bildirildiği gibi. Gidin, anlatın ölümü yendiğini, yükseldiğini.” Bundan sonrası için, piskoposun yönetmeliğinde şöyle deniyor; Bu emri duyar duymaz üç keşiş koroya dönüp, “Alleluia! Reurrexit Dominus!” (Şükürler olsun! Efendimiz dirildi!) desinler, bu dindikten sonra hâlâ kabir başında oturan (melek), onları geri çağırıyormuş gibi, “Venite et videte locum” (Gelin yeri görün) ilahisini okusun, sonra kalkıp örtüyü kaldırsın, onların içinde artık haç bulunmayan, yalnız haçın sarılmış olduğu bezin kaldığı kabri gösterebilir. Ötekiler bunu görünce ellerindeki buhurdanları ayrı ayrı kabrin içine koysunlar, bezi alıp, Efendimiz artık kefenin içinde değildir, kıyam etmiştir demek istermiş gibi, bütün cemaatin gözleri önünde tutsunlar ve bundan sonra “Surrexit Dominus de sepulchro” (Efendimiz kabirden kıyam etti) ilahisini okuyarak kefeni sunağın üzerine koysunlar. İlahi bitince ölümü alt edip dirilen yüce Melikin zaferi karşısında onların duyduğu sevinci paylaşan manastır başı da “Te Deum Laudamus” (Tanrım seni övüyoruz) ilahisine başlasın, bütün çanlar hep birden çalsın. İşte Orta çağ tiyatrosunun başlangıcı.” (Ay, 2012).

Aslında sahne uzamında var edilmek istenen, dinsel öğretinin olabildiğince birebir ve canlı hali olmuştur. Uzamda her şey bu gerçekçilik anlayışına yaklaştırılmıştır. Quem

Quaeritis’le de rahiplerin amacı; bu önemli Hıristiyanlık öyküsünü kiliseye tapınmaya gelenler için daha gerçek ve canlı kılmaktı. Dünyanın kuruluşundan Mahşer Günü’ne kadar İncil’de anlatılanların hepsi oyunlaştırılmıştır. Oyunlar iki bölümden oluşmuştur, ilkinde kahramanın günahları ve ikincide hayranlık yaratan mucizeler, pişmanlık, gerçek yolunu bulma konu edilmiştir. Mucize oyunun sonunda gelmektedir. Meryem Ana’nın mucizeleri üç öbekte toplanabilir; Birinci öbekte, mucize oyunun doruk noktasıdır. İkinci öbekte, mucize olayları bir çözüme götürmekle birlikte, din dışı öğeler ağır basar. Üçüncü öbekte, oyunun konusu tümüyle din dışıdır, mucize bir ek olmaktan öteye gitmemiştir.

Elimize ulaşan en eski yazılı kilise oyunları *Âdem* ve *Resurrection* (Diriliş) isimli oyunlardır. Âdem oyununun yazarı; dekorları, eşyaları anlattığı gibi oyun tarzını da anlatmıştır. Bir papaz ise, tiyatroyla ilgili bir yazısında, Hamlet’in oyunculara öğütlerini hatırlatan şeyler söylemiştir.

“Âdem ne zaman karşılık vereceğini iyi bilmeli, sözleri ne çok çabuk ne de çok yavaş olmalı. Yalnız o değil, bütün oyuncular acelesiz konuşmaya alıştırılmalı, sözlerine uygun hareketler yapmayı öğrenmeliler... Cennetin adını anan kimseler cennete doğru bakmalı, göstermeli cenneti. Güzel kokulu çiçekler, yapraklar serilmeli, çevresine, içine sallanan meyveleriyle ağaçlar yerleştirilmeli; öyle ki bakar bakmaz çok tatlı bir yer olduğu anlaşılın.” (Ay, 2012).

Böylece dramatik uzamda cennetin varlığı pekiştirilmiş, daha gerçekçi ve inandırıcı bir hal almıştır. Âdem ayrıca kilise dışında oynanan ilk kilise oyunu olma özelliğini taşımıştır ve sahne olarak kilisenin önü kullanılmıştır çünkü bir hareket bildirisinde Tanrı’nın sahneye bir kilise kapısından geçeceği, sonra gene o kapıdan içeri gireceği söylenmiştir. Böylece, dramatik uzam dini öğretinin en doğru şekilde var edilebilmesi amacıyla oyuna hizmet etmiştir.

Dinsel oyunların sayıları arttıkça, kiliselere sahne uzamını dolduracak çeşitli dekorlar da girmiştir. Cennet, cehennem, limbo (vaftiz edilmeden ölenlerle İsa’dan önce yaşamış olanların ruhlarının gittiği yer), Pilate’in (İsa’nın çarmıha gerilmesine göz yuman Romalı temsilci) evi, Herod’un (Judea kralı), Kudüs tapınağı, Bethlehem ahır (İsa’nın doğduğu yer) gibi dekorlar kiliseyi doldurmaya başlamıştır. Bu dekorlara *ev* denmiştir.

Resurrection oyununun başında bu *evler* bir prologda şu şekilde anlatılmıştır;

“Önce bir bir bildirelim, Oyuna girecek evleri; Bir haç koyacağız ilkin, arkasından mezar gelir. Bir de zindan olmalı, suçluları tıkmaya. Şu yanda cehennem, açık açık görülsün. Şurada da cennet, sonra da bir yer Pilate’la adamlarına.” (Ay, 2012).

Görüldüğü gibi uzamdaki her şey yoruma açık olmadan, hazır kalıplar halinde var edilmiş ve seyircinin algısına sunulmuştur. Sahne üzerinde oyuncu olarak bulunan kişi de bu gerçekçi yaklaşımla var edilen uzamı kabul edip, sadece ona hizmet etmiştir.

Orta çağda uzam ile yaratılan atmosfer, temsilin durağan ve gezici oluşuna ya da oynanan dramın türüne göre değişmiştir. Ancak her şekilde de gerçekçiliğe önem verilmiştir ve var edilen görüntünün de zengin bir görünüme sahip olmasına özen gösterilmiştir. Örneğin, *Âdem* oyununda, cennet için sahne uzamını ipekli perdeler, yemiş ağaçları, çiçekler, yapraklar doldurmuştur. Araba üzerinde verilen temsiller ise doğal olarak daha boş bir uzamda tasarlanmıştır.

Bu dönemde özellikle Fransa’daki yatay, simultane sahneler ile İtalya’daki dinsel oyunların sahneleri oldukça zengin bir görünüme sahip olmuşlardır. İtalyan yazarları, sahnede anıtların belirlediğini, yıldızlar arasından göksel varlıklar indiğini, deprem ile döşemedeki deliklerin açılıp binaları ve insanları yuttuğunu bildirmişlerdir. 1536’daki bir temsilde zengin, renkli bir sayvan temsiline üzerini kaplamış, makinelerle gök gürültüsü yapılmış ve ağızdan alevler çıkan canavarlar, aslanlar, develer, uçan baykuşlar görülmüş, insanlar havaya kaldırılıp indirilmiş, sahne üzeri bulutlarla örtülmüş, gemiler yüzdürülmüş, çeşmelerin akmış, ermişlerin yakıldığı ya da başlarının uçurulduğu gibi efekt ya da olaylar yer almıştır. Mons şehrinde bulunan 1501 tarihli bir oyun kitabı, bunları anlatırken bunların nasıl elde edildiğini de açıklamaktadır. Bu kitapta, yaratılış için topraktan ağaçlar ve yaprakların çıktığı, Nuh’un ektiği asmaların yaprak ve üzüm vermekte olduğu, tufan sularının borularla tepeye çıkarılıp oradan oyun alanına akıtıldığı, cehennem ağzının alev, barut ve gürültüyle canlı tutulduğu, çarمیha germenin çok gerçekçi bir görünümde olduğu anlatılmıştır. İsa’nın görünümünün değişmesinde bulutlar inmiş, İsa sonra cennete yükselmiştir. Valenciennes’de 1547’de bir seyirci, ekmek somunu ve balıklarla şarabın suya değişimini, İblis’in cehennemden canavar sırtında gelişini, Herod ve Judas’ın ruhlarının havaya şeytanca götürülüşü gibisinden tanık olduğu mucize oyunlarını anlatmıştır. Bütün bunların *maitre des feyntes* denilen bir sorumlunun

denetiminde işçilerce hazırlandığı ve işletildiği bilinmektedir. 1510 yılında Viyana'daki bir belgede, sekiz makine ustasının çalıştığı belirtilmektedir (Ay, 2012).

Yine bu anlatılardan görüldüğü gibi dini oyunlar aracılığı ile halkı etkilemek, korkutmak ve ibret almasını sağlamak amacı güderek kilise kullanabildiği her türlü teknik imkana baş vurarak sahne uzamını gayet net, anlaşılır ve gerçekçi bir üslupla kullanmıştır. Dramatik uzamda anlatılan olay örgüsünün anlamı, seyirciye ikinci bir anlam çıkarmaya izin vermeyecek ve kilisenin öğretilerine hizmet edecek biçimde var edilmiştir.

Sonuç olarak bu dönemin oyun türleri olan mystery, miracle, morality (gizem, mucize, ibret) oyunları aracılığı ile dini öğreti yayılmıştır ve tiyatro sahneleri de bu amaca hizmet edecek şekilde tasarlanmıştır. Orta çağ oyunlarına gerçekçi anlayışla kurulan üç boyutlu bir mekân yapısı hâkim olmuştur. Kilise içlerinde oynanan oyunlarda, tiyatro mekânının oluşumunda hazır halde bulunan kilise motiflerinden yararlanılmıştır. Kilise dışındaki simultane sahnelerde ise oyun metnine uygun, üç boyutlu ve gerçekçi anlayışla tasarlanan oyun mekânlarının varlığı görülmüştür. Gezici ya da sabit arabalı sahnelerde ise sade fakat oynanan metnin anlatımına imkân sağlayan oyun mekânları kurulmuştur.

Oyunculardaki uzam, seyircinin algısında var olan dini öğretinin sahnedeki karşılığını verebilmek amacıyla kullanılmıştır. Sahne uzamı kutsal kitaplarda anlatılan olayların, sahnede gerçekleşmesine imkân sağlayacak biçimde doldurulmuştur. Bu bağlamda örneğin cennet ve iyiler solda, kuzeyde, cehennem ve kötüler sağda, güneyde yer almışlardır ve cehennemdeki alev püsküren dağlar, ateşler cennetteki güzel ağaçlar hep İncil'de anlatıldığı gibi gösterilmiştir. Öğretilere sadık kalıp, seyircide doğüstü bir etki bırakılmıştır. Oyuncuların dramatik uzamdaki hareketleri de hep bu gibi gerçek üstü olaylara seyirciyi ikna etmeye yönelik bir tavırda olmuştur. Her oyuncu uzamda yaratılan bu durumu kabul ederek, uzamın bir parçası haline gelmiştir ve böylece aksiyon bütünlüğü sağlanmıştır.

2.4 Rönesans

Yeniden doğuş anlamına gelen, sosyal ve kültürel tarihin çok önemli bir sayfası olan Rönesans XVI. yüzyılda ortaya çıkmıştır. Çıkış noktası İtalya olan bu aydınlanma dönemi dünyanın bilim, sanat, arkeoloji, tarih, edebiyat, insan sevgisi (hümanizm), kültür ve daha birçok alanda geliştiği bir dönem olmuştur.

Bu dönemde tiyatro en önemli ürünlerini Rönesans'ı geç yaşayan İngiltere gibi ülkelerde vermiştir. Dönemin başında İtalyan tiyatrosu fazla kuralcı bir yola sapmış, klasik ölçülere ve Aristoteles'in zaman, mekân ve eylem birliği ölçütüne bağlı kalma adına, uzun bir süre cansız ürünler vermiştir. Tiyatronun toplumsal bir dışavurumun ötesinde sanatsal bir anlam yüklendiği Rönesans'ta, izleyici için oyunun iyi olmasından daha çok oyuncunun iyi olması önemli olmuştur (Yıldız, 2005). Rönesans döneminde her alanda klasiğe dönüş ve doğaya dönüş temalarının ön planda tutulması hümanist düşüncenin gelişmesi ve kabul görmesi için etkili olmuştur. Bu düşünceyle birlikte kendini kavrama, farkında olma, gerçekçi olmak gibi değerler önem kazanmıştır. Klasik modellerin etkisiyle başlayan yeniden canlanma ile Vitruvius'un güzellik için oranların uyuşumunu koşul gören ilkesi benimsenmiştir. Oranlar ilkesinin insan vücut yapısında bulunduğu gözlenmiş ve nihayetinde evreni tasarımlama anahtarının bu oranların matematiğinde saklı olduğu kabul edilmiştir.

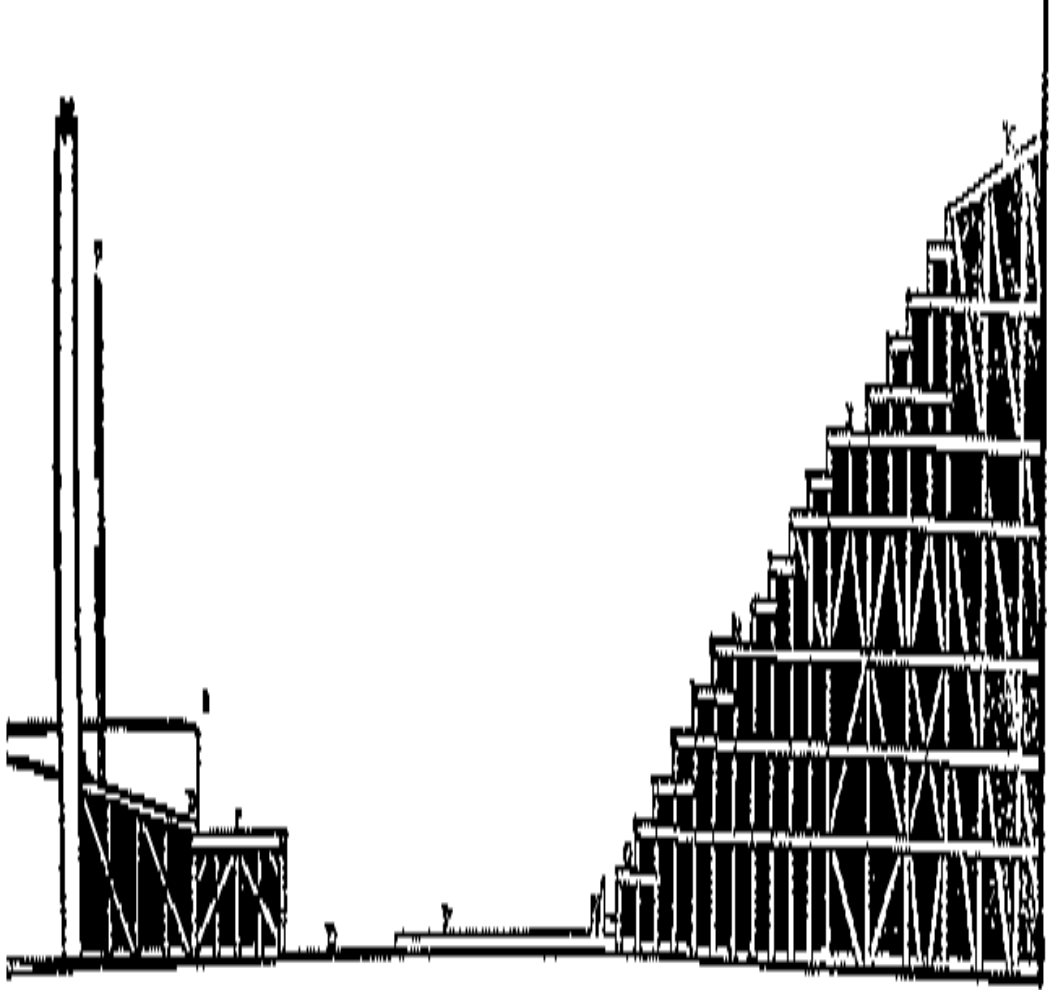
Rönesans'ın geçmiş ilkelerle bağlarının kopuşu ilk olarak resim sanatında karşılık bulmuştur. Diğer bir temel değişim mimaride klasiğe dönmek olmuştur. Bu dönemde tiyatro ve sahne mekânlarının da düzenlenmesinde geometri kurallarını uygulayan ressam ve mimarlar perspektif kurallarını saptamışlardır (Kollektif, 1990). Perspektif uzun bir zaman içinde gelişmiştir. Genel olarak perspektifin 1425 yılı dolaylarında, mimar Filippo Brunelleschi (1377-1446) ve ressam Masaccio (1401-1428) tarafından sistemli bir hale getirildiğine inanılmaktadır. Battista Alberti'nin Resim Sanatı adlı eseri bu konudaki ilk bilimsel incelemedir ve perspektifli çizimde uygulanabilecek pratik kuralları yaymıştır. Bunlar ile Rönesans sanatının beş ilkesi de formüle edilmiştir; kural, düzen, ölçü, tasarım, üslup. Bu kurallar ile formüle edilen perspektif, Rönesans döneminde, önceki dönemlerden farklı bir mekân kavrayışını geliştirmiştir. Fransız tasarımcı Jacques DeLoucherbourg'un da bu dönemde yaptığı çalışmalar önemlidir. DeLoucherbourg'dan önce, bir oyun için gerekli olan mekânlar değişik ressamlar tarafından boyanmıştır. Onun sayesinde aslına uygun mekân tasarımı

yaygın hale gelmiştir. Seyircinin hayal gücüne katkısı olması bakımından, mekân resmini sahne tabanından yükselen tablolarla bölmüş, böylelikle paralel panjurlar ve kanatlara daha bir derinlik ve gerçekçilik kazandırmıştır. Gerçeği aslına uygun bir biçimde yaratabilmek amacıyla, örneğin savaş, taarruz durumunda bir ordu ya da yolculuk eden gemi tasvirlerinde, geri planda minyatür figürler, dalga, yağmur ve uzaktan gelen silah sesi efektleri kullanmıştır. Sahne tavanına monte ettiği ışıklar sayesinde bir yenilemeye giden sanatçı, aynı zamanda nitelikli renk varyasyonları oluşturarak günün çeşitli saatlerinde oluşan hava durumlarını yansıtabilmek amacıyla ipek ve tül perde kullanmıştır. DeLoutherbourg'un sahneleme sanatına olan belki de en büyük katkısı, herhangi bir oyunda kullanılacak olan görsel malzemeyi bir bütün olarak ele alma yoluyla, desen bütünlüğü geleneğini başlatmış olmasıdır. Ancak Leonardo da Vinci (1452-1519) zamanına kadar mekândaki derinlik hissi, bakandan tüm yönlerde kavisli bir biçimde uzaklaşan, küresel bir biçimde olarak algılanmamıştır (Brockett, 2000). Bu yeni perspektif anlayışı, sahne sanatçılarına ve mimarlara, oyunda mekânlarını sınırlı bir alan içerisindeki tekli ya da çoklu kanvas fonlar üzerinde sunabilme imkânı vermiştir (Leacroft & Leacroft, 1985).

Perspektifli oyun mekânı için ilk belirgin örnek, Pallegrino da San Daniele'nin Ariosto'nun Sandık adlı oyunu için 1508'de Ferrara'da yaptığı dekordur. Bu dekorda tek tek evler boyalı bir fon perdesinin önüne yerleştirilmiştir. Bu düzenleme uzun yıllar için tipikleşmiştir (Brockett, 2000). Sahnedeki perspektif sorununu çözümlene yoluna giden en önemli kişi ise, İtalyan mimar Sebastiano Serlio olmuştur. Serlio'nun yaklaşım tarzı, neoklasik idealin aksiyon, yer ve zaman birliğini bir çevre tasarımında örgütleyen ilk bilinçli çaba olmuştur. Serlio'ya göre sahne üzerinde dekor görüşe uygun bir yolda, perspektif anlayışıyla yapılmalı ve boyanmalıydı (Nutku, 2000). Sebastiano Serlio'nun (1475-1554) fikirleri Architettura adlı eserinde özetlenmiştir. Bu eserin ikinci bölümü 1545'te yayınlanmıştır. Ayrıca bu eser, mimari üzerine yazılmış ve içinde tiyatroya bir bölüm ayıran ilk Rönesans çalışmasıdır.

Serlio, trajik, komik ve satirik sahneler için perspektifli tiyatro mekânlarının taslaklarını yapmıştır (Brockett, 2000). Serlio, Vitruvius'un yarım daire biçimdeki seyir yerini, orkestranın etrafına stadyum şeklinde bir oturma yeri inşa ederek dikdörtgen bir alana uyarlamıştır. Sahne, yöneticinin göz seviyesine göre yükseltilmiş ve perspektifli dekor, ideal manzara yöneticinin koltuğundan görülebilecek biçimde tasarlanmıştır. Aktörlerin kullanması niyetiyle yapıldığından sahnenin ön kısmının

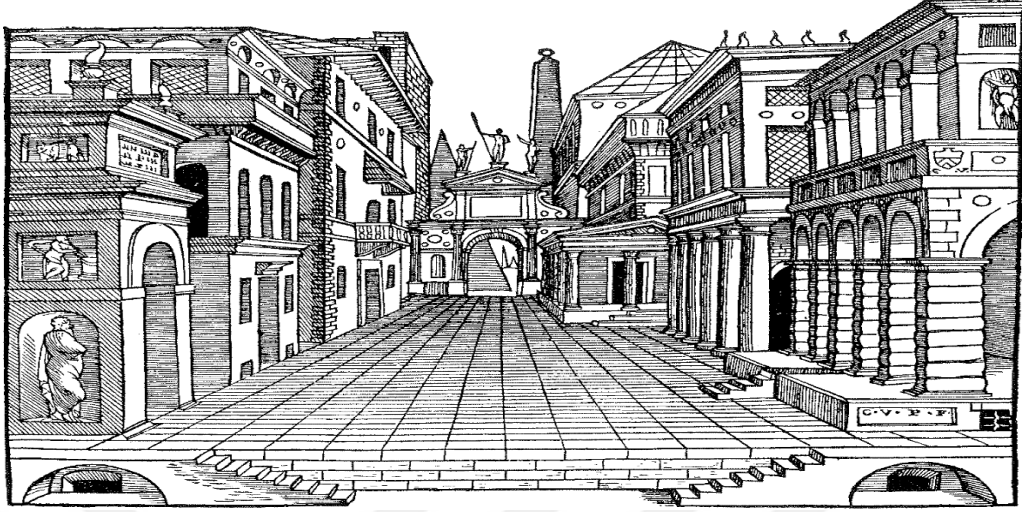
tabanı düz, bunun arka tarafı, uzaklık yanılması için, keskin bir açıyla yukarı doğru meyillidir. Bütün dekor bu eğimli bölüme yerleştirilmiştir (Brockett, 2000).



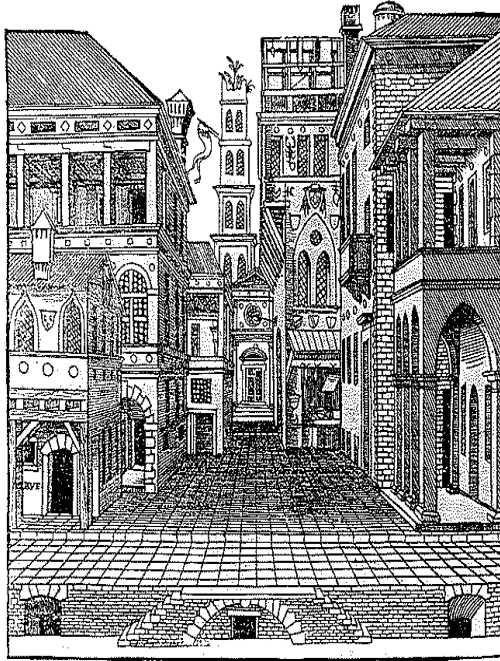
Şekil 2.11 : Serlio'nun Salon Sahnesinin Kesiti (Brockett, 2000).

Görüldüğü gibi oyun mekânındaki perspektifin vurgulanabilmesi için sahne mekânında da birtakım düzenlemelere gidilmiştir. Serlio, Vitruvius'tan uyarladığı üç sahne türünü tüm oyunların ihtiyaçlarını karşılamak için yeterli görmüştür. Bu üç mekânının her biri aynı temel zemin planına sahipti çünkü hepsi için dört takım

paravan ve bir fon perdesi gerekliydi. Seyirciye en yakın olan paravanlara birçok üç boyutlu detay verilmiştir.



Şekil 2.12 : Serlio'nun tragedya için önerdiği sahne (Brockett, 2000).



Şekil 2.13 : Serlio'nun (sırasıyla) komedy ve pastoral için önerdiği sahne (Brockett, 2000).

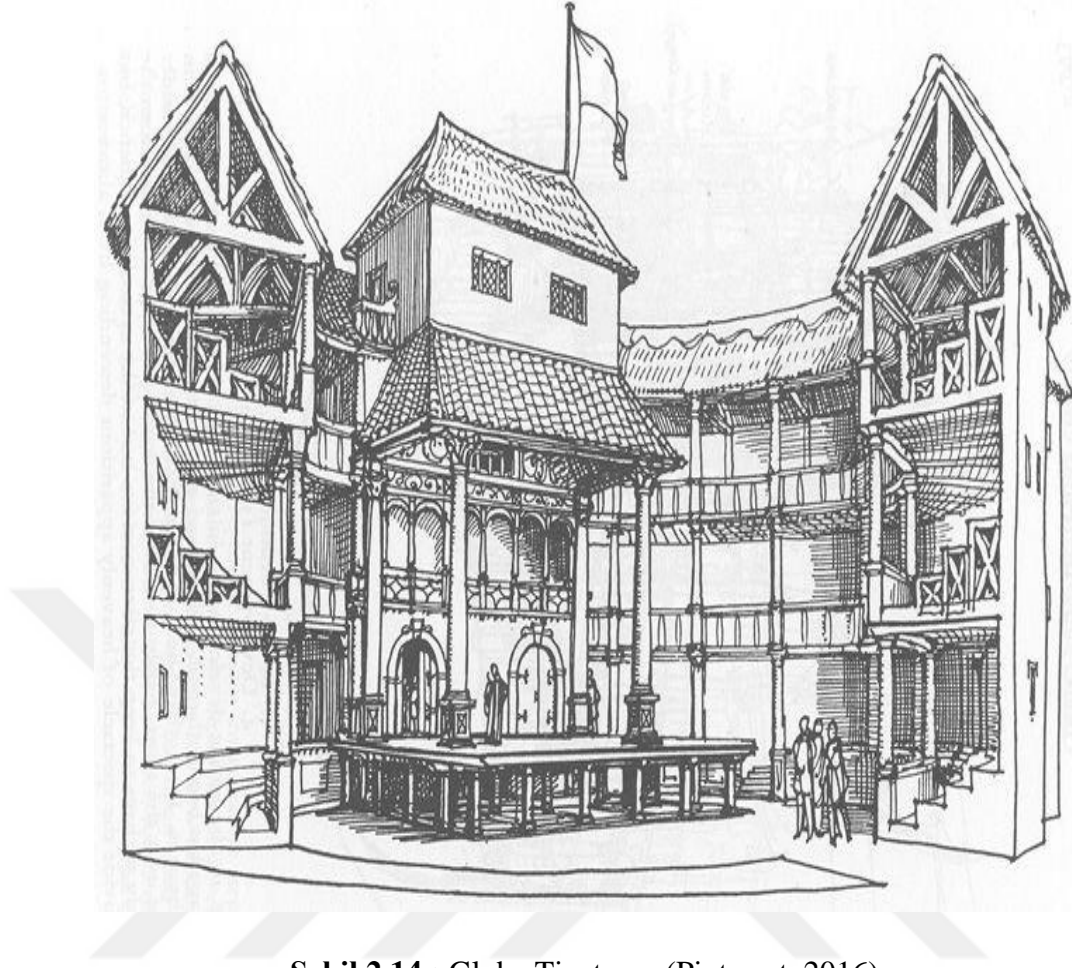
Rönesans'ın, oyun mekânına bu resimsel yaklaşımı Antik Çağ tiyatrosunun özelliklerinden proskenion ve üç kapılı skene ile birleşince ortaya, tiyatrodaki o döneme kadar olandan farklı ve önemli bir sentez çıkmıştır. Bu resmin ihtiyacı olan çerçeveye, yani sahnede dekoru oluşturan resimsi fona çerçeve olarak antik dekorun kemerli

kapıları getirilince ortaya çıkan sahne önü kemeri Rönesans Tiyatrosu için önemli bir özellik olarak çerçeve sahneyi oluşturmuştur. Çerçeve sahne ile sahne ve seyir yeri birbirinden ayrılmıştır. Böylece perspektif için gerekli olan göz ile nesne arasındaki akılcı ve tümsel bakış da mekânsal düzlemde karşılığını bulmuştur.

Oyuncu, oyun mekânını dolduran perspektifli resimler nedeniyle dekordan olabildiğince uzakta ve aynı zamanda seyirciden kopuk ve başka bir dünya içine çekilmiştir. Seyirci gerçekliği olan bir mekânda bir zaman diliminin canlandırılmasını izlemektedir ve oyuncu için seyirci ile bire bir ilişki ortadan kalkmıştır. Temsili tiyatronun en belirgin özelliği olan sahne önü kemeri seyirciye gerçek dünyadan bir zaman dilimi izleme duygusu verirken, oyuncu için seyirciyi ortadan kaldırmıştır. Bu dönemde oyun mekânının arkasını tamamen kaplayan fonlar ve boyanmış resimlerde perspektif kullanılmış, ancak yine de dekorların içinde değil önünde oynanması geleneği sürdürülmüştür (Yıldız, 2005).

Sahne çerçevesi gerçeklik ile yanılsama arasında dar ama yanlı olmayan bir alan oluşturmuştur. Bu alan, sahne yerindeki oyuncu kümesinin yarattığı aksiyonu seyir yerine dağılmadan aktaran bir geçit kapısı özelliği görmüştür. Bunu, sahneden seyir yerine inen basamaklar ve ya ramp gibi öğeler ise mekânsal düzlemde tamamlayarak oyun ve seyir yeri arasındaki sınırın esnekliğini ve akışkanlığını vurgulamıştır.

Bu dönemde çerçeve sahnenin dışında varlık gösteren bir diğer tiyatro mekânı, İspanyol avlu sahnelerdir. İspanyol avlu sahneler ile aynı dönemselle özelliğe sahip İngiliz avlu sahnelerinin gelişmesiyle de Shakespeare oyunlarına ev sahipliği yapan, İngiltere'nin ünlü Globe Tiyatro'su varlık göstermiştir.



Şekil 2.14 : Globe Tiyatrosu (Pinterest, 2016).

Hanların avlularına kurulan tiyatro mekânlarının üstü açık bir yapı vardı. Avlunun dört tarafı balkon ve pencereler ile çevrilmişti. Oyun mekânı olan sahne ise avlunun bir tarafına konmuş bir yükseltiden ibaretti. Bu yapıdan gelişen Globe Tiyatro'su üç katlı sahnesiyle dikkat çekmiştir. Yükseltiden ibaret olan sahne, ön sahneyi oluşturmuştur. Bu ön sahnenin gerisinde, döneme uygunluk gösteren üç kapı vardır. Yükseltinin üstündeki balkon, üst sahneyi meydana getirmiştir. Buranın üstünde de çatı bulunmaktaydı. Shakespeare oyunlarında çatı *cenit* olarak kullanılmıştır. Burası bir oyun mekânı olmaktan çok, gerektiğinde oyun kişilerinin gösterilmesi için kullanılmıştır. Ön sahne, sokak, taht odası, orman, savaş meydanı gibi mekânlar için kullanılmıştır. Üst sahne ise duvar üstü, sur, balkon ve kale gibi mekânlar için kullanılmıştır (Nutku, 2000).

Hasan Kuruyazıcı'ya göre Rönesans dönemi tiyatro mekânları Roma tiyatrosunun süslü skene duvarının bir yansımasıdır ve bunun sebebi, bu dönemde Roma tiyatro yapısından bahseden Vitruvius'un yazılarının keşfi olmuştur. Sahne gerisinde bulunan

kapılardaki perdeler açılınca, birer penceresi bulunan, küçük odalar görünmesi de bu dönemde karşımıza çıkan önemli bir gelişmedir. Bu oyun yerinde (Yunan tiyatrosundan sonra) ilk kez karşılaşılan bir durumdur. İlk kez sahneyi derinleştirmek, geriye doğru götürmek, arkasını da göstermek isteğinin belirmeye başladığı anlaşılmaktadır (Kuruyazıcı, 2003). Bu durum perspektif ile birlikte gelişen yeni bir sahne uzamı anlayışının başladığını da göstermektedir. Rönesans'tan önceki dönemlerde sahne mekânındaki devinime uygunluk gösteren geniş uzamların var edilmişken, bu dönemdeki uzam kullanımı önekilere göre daha dar bir alanı içine almıştır. Çünkü aksiyonun bir çerçeve içine alınmasıyla, sahne mekânındaki devinim de bir kalıba girmiştir ve sahne uzamı da neredeyse sadece perspektifli dekorlar aracılığıyla var edilir olmuştur.

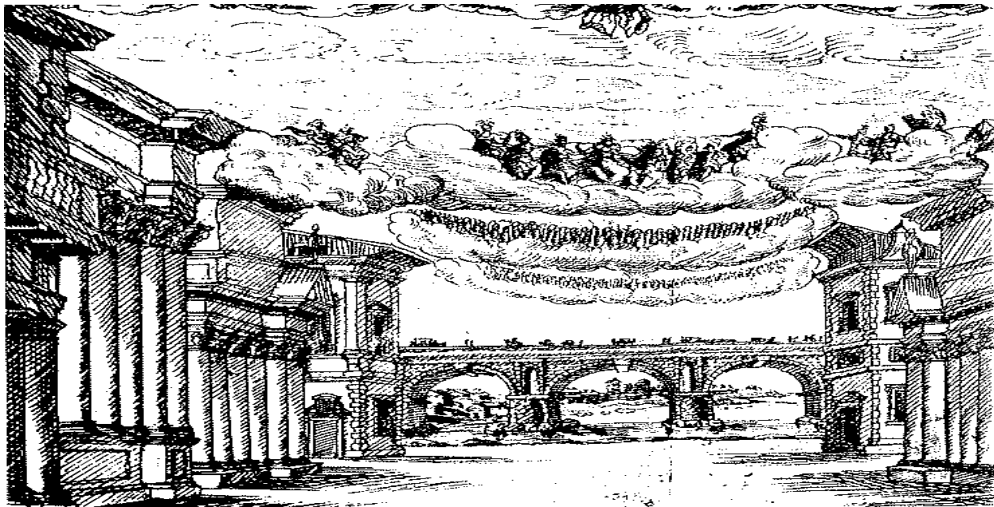
Örneğin günümüze kadar ayakta kalabilen en eski Rönesans tiyatrosu, 1580 ile 1584 yılları arasında Vicenza Olimpik Akademisi tarafından inşa ettirilen Teatro Olimpico'dur. Bu tiyatronun sahnesine, sanki sahne birkaç sokağın çıktığı bir şehir meydanıymış gibi bir izlenim vermek için sahne gerisine doğru bir uzam yaratacak perspektifli biçimde yapılmış ve her bir sahne kapısının arkasında yer alan, sokak manzaraları eklenmiştir. Her bir seyirci bu sokaklardan en az birini bütünüyle görmektedir. Bu manzaralar hâlâ sahnenin değişmeyen parçaları olarak durmaktadır (Nutku, 2000).



Şekil 2.15 : Teatro Olimpico'nun sahne gerisinin görüntüsü (Anon., 2017).

Diğer yandan, Rönesans dönemi uzam anlayışında, perspektifin görüntüyü tek bir noktada toplama özelliği ile sanki seçili bir anda sadece bir tek yerde bulunabilecek bir izleyici için yapılmış sahne uzamı oluşturmak mümkün olmuştur. Bu durum sonuç olarak, perspektif düzeninin Rönesans hümanizmi ile örtüştüğünü göstermiştir. Başka şekilde ifade edecek olursak, perspektif orta çağ sanatında gördüğümüz çoklu bakış noktalarını kullanmayarak tek ve sabit bir bakış noktasından bir uzam yaratmıştır. Bu, bireysel izleyiciye yenilenmiş bir bakış açısını yansıtmış ve bireyciliğin Rönesans hümanizminin önemli bir parçası olduğunu bize göstermiştir (Berger, 2014). Rönesans sanatının iki ana temasından biri olan klasik yaklaşım böylece neoklasik idealleri saptamış, gerçekçilik ve doğaya sadakat yaklaşımının sonucu da insanı çevresine yerleştirmiştir. Bu dönemde göz ile nesne arasındaki uzaklığı kavrayan tümsel bakış ile ilk kez Rönesans insanı bulduğu bu odak noktasının üstün konumundan geçmişe bakmış ve tarihsel perspektif içinde geçmişi değerlendirmiştir.

Örneğin bu dönemde İngiliz sahne tasarımcısı Inigo Jones'in, mask oyunları için yaptığı uygulamalar da dikkati çekmiştir. Jones'tan önce mask oyunları yaygın dekor (yani, salona yayılmış mansiyon benzeri yapılar) anlayışıyla sahnelenmiştir. Nitekim 1605 yılında Jonson'un *Karanlığın Maskı* oyunu için yaptığı tasarımda Jones, salonun bir tarafına bir sahne kurup tüm dekoru onun üstüne yerleştirmiştir. Ayrıca, mansiyonlar yerine kanatlı paravanlar ve fon manzarasından oluşan perspektifli dekor kullanmıştır (Brockett, 2000). Böylece simetrik bir biçimde kullandığı pano ve dekorlar ile odağı ortada toplayarak sahne uzamını tek bir noktada birleştirmiştir.



Şekil 2.16 : Jones'un Salmacida Spolia'nın V. Perdesi için yaptığı dekor (Brockett, 2000).

Sonuç olarak bu dönemde tiyatro ve sahne mekânlarının da düzenlenmesinde geometri kurallarını uygulayan ressam ve mimarlar perspektif kurallarını saptamışlardır. Bu sayede simgesel, soyut sahne mekânı yerini oyuncuyla doğru orantılı ve perspektif kurallarına göre inşa edilen mekânlara bırakmıştır. Böylece oyuncunun bedeni ve mekân arasında, geometriyle bütünleştirilen ve katı matematiksel kurallara bağlı bir ilişki kurulmuştur. Sebastiana Serlio'nun 1551'de yazdığı *Architettura* adlı kitabında, sahnede perspektif sorunu ilk defa bilimsel bir yaklaşımla ele alınmıştır. Serlio tiyatro yapısını tanımlarken yarım yuvarlak biçiminde bir seyir yeri ve dikdörtgen biçiminde bir sahneyi öneriyordu. Bu sahne üzerinde dekor görüşe uygun bir şekilde yerleştirilmiştir. Çerçeve sahne ile tiyatrodaki seyirci ve oyuncunun oluşturduğu mekânlar arasındaki ayırım daha da belirgin hale gelmiştir. Oyuncu, seyirciden kopuk, oyunun kurgusunun gerektirdiği mekân içine girmiş artık. Seyirci ise gerçekliği olan bir mekânda bir zaman diliminin canlandırılmasını izlemiştir ve oyuncu için seyirci ile bire bir ilişki, mekânsal düzlemde ortadan kalkmıştır.

Bu dönemde sahnenin çerçevelenmesi sonucunda bir kırılma yaşanmış ve seyircinin bakışına yeni bir odak yerleştirilmiştir. Seyirciye göre tek ve sabit bir bakış noktasından meydana gelen bir sahne uzamı yaratılmıştır. Böylece insan odaklı, insanın önemini vurgulayan ve insan çevresinde genişleyen bir uzam kullanımı karşımıza çıkmıştır. Rönesans sanatçıları sadece sabit bir noktadan gözükken nesnelere resmetmeye çalışmışlardır. Bu nedenle sahne uzamı sınırlı olarak algılanmış ve seyircinin görüşünü sınırlayacak bir kadrage ihtiyaç duyulmuştur. Böylece çerçeve, hem görsellik ve yanılısama yaratmaya, hem de bunun yaratılmasını sağlayan düzenekleri saklamaya yardımcı olmuştur. Sınırlı uzam kullanımı aynı zamanda, devinim ve aksiyonun da dağılmadan bir noktada toplanmasına sebep olmuştur.

2.5 Klasisizm

Klasisizmin doğduğu dönem, hümanist felsefe ve Rönesans'ın varlığını gösterdiği sosyal ve siyasi zamana rastlamıştır. Grek ve Latin edebiyatlarını örnek alan Klasisizm varlığını 18. yüzyılın sonuna kadar devam ettirmiştir.

“Klasisizme göre sanatın üç temel ögesi vardır: Akıl, sağduyu ve tabiat. Her eser güzelliğini akıldan alır. Sağduyuya uymayan bir anlatımın hiçbir anlamı ve değeri yoktur. Bu yüzden hiçbir şey gerçekten daha güzel değildir. İnsan ancak inandığı şeyden heyecan duyar. Tabiatta bulunan her şey sanatta da vardır. Bundan ötürü tabiatı taklit etmek gereği önemlidir. Zira yalnız gerçek olan şey taklit edilir. Gerçek olmayan hiçbir şeyin

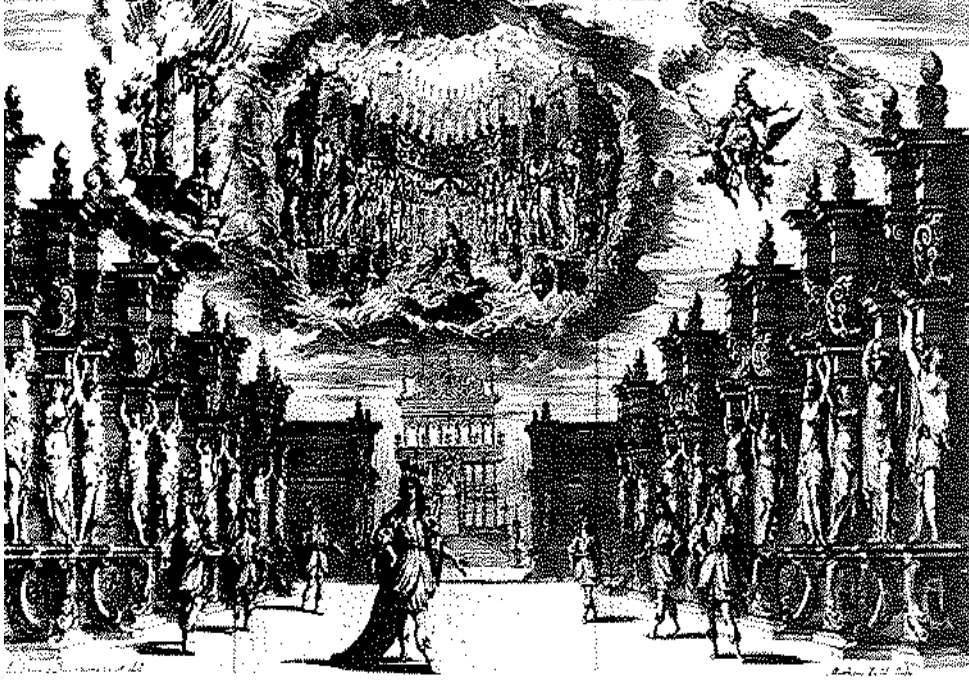
devamı olmaz. Neticede klasisizmi bir okul olarak kabul edersek bu okulun gayesi tabiatı uygun bir şekilde taklit etmektir.” (Gökberk, 2016).

Denge, simetri, uyum ve disiplin bu dönemin vazgeçilmez sanat anlayışı olmuştur. Tiyatrodaki egemen düşünceler, Rönesans ile de uyumlu olan Antik Yunan'daki düşünürlerin düşünceleri ile örtüşmüştür. İdealleştirme bu dönemin önemli bir özelliği haline gelmiş, insana bakış, katı, acımasız ve karamsar bir tavır almıştır. Bu durumun sonucu olarak ayrıntılara dikkat edilmemiş, olaylara ve kişilere idealar üzerinden bakılmıştır (Nutku, 2001). Örneğin bu dönemde öncelikli incelenmesi gereken konu, tanrısal bir varlık olarak insandır. İnsan konu edilirken, çocuklar, eksik ve sakat yaradılışlılar konu dışı bırakılmıştır. Fiziksel ve ruhsal olarak herhangi bir eksiği olmayan seçkinler üzerinde durulmuştur (Arıkan, 2011).

Bu döneme hâkim olan genel düşünce yapısından anlaşılabilirliği üzere klasik anlayışla oluşturulmuş oyunlarda düzenlilik, duruluk, belirginlik ve idealleştirme nitelikleri göze çarpmıştır. Bu üç özelliğin de aslında sezdirmediği gibi birbirini tamamlayan niteliklere sahip olan klasik oyun kişileri, çok fazla derinleştirilmemiş olmalarına rağmen, inandırıcıdır. Tek boyutlu işlenen karakterler genel özellikli; belli bir duygunun ya da dünya görüşünün temsilcisi olarak belirmiştir. Bu bağlamda oyun kişilerinin karışıklıktan uzak oldukça belirgin uzanımları vardır. Trajedi alanında Racine, Corneille, komedide Moliere, fabлда La Fontaine, deneme alanında Pascal ve La Bruyere; romanda ise Madame de La Fayette bu dönemin edebiyatındaki önemli temsilcileridir.

Dönemin geçerli kuralları beraberinde bazı sınırlılıklar da getirmiştir. Bu sınırlılıklar oyun mekânlarında tekrara düşülmesine sebep olmuştur. Örneğin kullanılan malzemelerin de sınırlı olmasından kaynaklı, kullanılan dekorlar çeşitli oyunlar da tekrar tekrar boyanarak kullanılmıştır. Tragedyalarda mutlaka, saray, tapınak, mağara mekânları mevcuttu, komedyalarda oda, salon, bahçe mekânları olmazsa olmaz hale gelmiştir. Operada ise abartılı balkonlar, gümüş tepsiye benzeyen ay tekrar tekrar kullanılarak idealleştirilenler arasına girmiştir (Nutku, 2000). Herhangi bir tiyatro topluluğu, sahnesini repertuarındaki her oyuna hazır hale getirmek için olası tüm mekân setleriyle donanımlı hale getirmiştir. Anlaşıldığı gibi bu dönemde genelleştirilmiş bir mekân tasarımı önem kazanmıştır. İtalyan sahne tarzı bu dönemde hemen her yerde benimsenmiştir. Çerçeve, perspektif mekân, hızlı sahne değişim mekanizmaları, gösterişli efektler her yerde kullanılır olmuştur. Görsel tasarım da

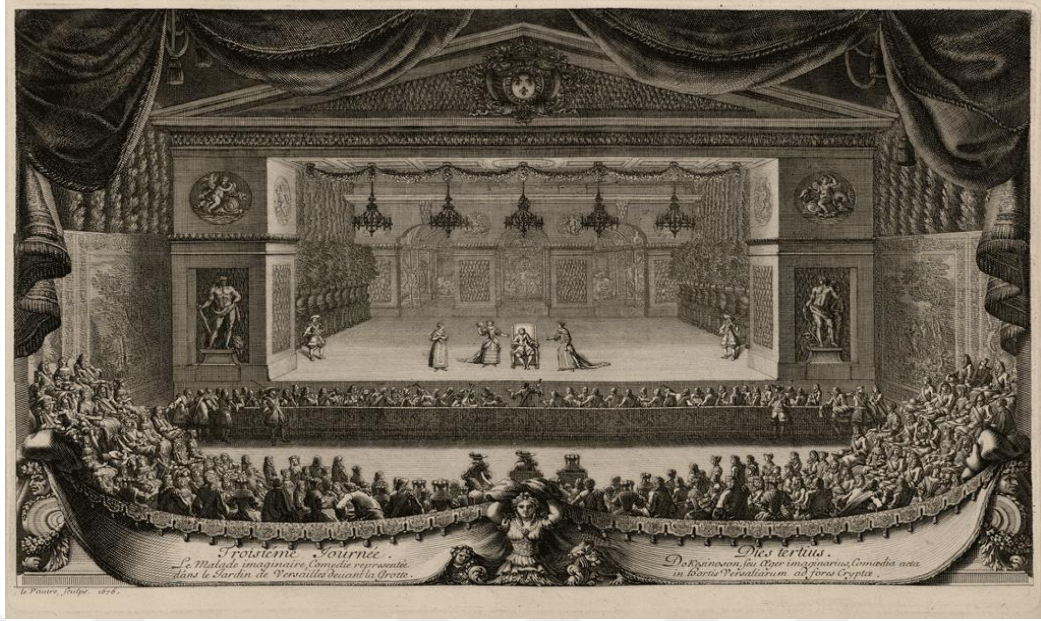
geleneksel çizgilerde devam ettirilerek, en basit tasarımda bile simetrik yapıda düzenlenen karşılıklı sıra binanın ortasından geçen bir sokak bulunmuş ve bu sokak genellikle geri planda yer alan uzak bir mekânla son bulmuştur. Mekânlar idealize bir tarzda betimlendiğinden, aynı mekân birçok değişik oyunda kullanılabilmiştir (Brockett, 2000).



Şekil 2.17 : Klasisizm döneminde tipik sahne tasarımı (Brockett, 2000).

Bu dönemde seyircide yaratılmak istenen yanılsama ve perspektifli oyun mekânları daha da benimsenmiştir.

“Küçük bir alanı büyükmüş gibi gösterebilme sanatı, göz açıp kapayana kadar geçen kısa bir zaman dilimi içerisinde büyük bir hızla ve ustalıkla değişen sahneler, her şeyden öte, geri planda görülen binalar, yanılsama bilimini en üst düzeye getirmişti. Görüş açısını ve hayal gücünü sınırlayan perspektif anlayışından, mekânın orta noktasından kaybolan görüş açısına geçmek ise, hayal gücünü meşgul etmek üzere yeni bir dünyaya açılan bir kapı gibiydi ve bu dünyanın gerçeklerini yücelterek yansıtabiliyordu.” (Brockett, 2000).

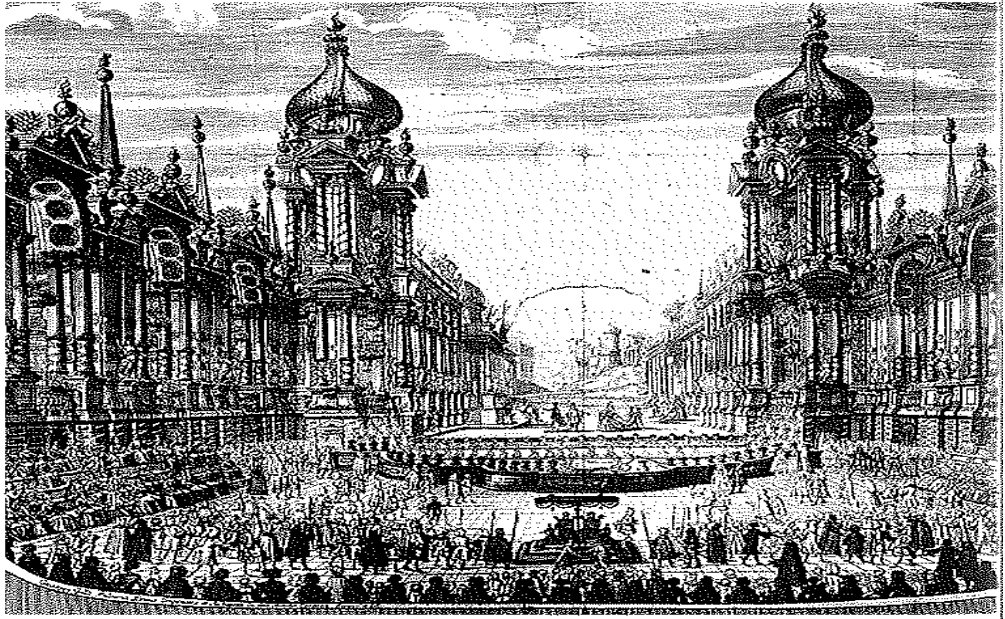


Şekil 2.18 : 1674 yılına ait, Moliere'in *Hastalık Hastası* oyununa ait bir resim (Pinterest, 2016).

Örneğin bu dönemin önemli oyun yazarlarından biri olan Fransız yazar Moliere'in oyunlarının yapısında ve tasarımlarında klasik barok tarzının etkileri görülmüş ve sahne mekânlarının tasarımlarında da simetrik ve sadelik göze çarpan bir özellik olmuştur. Aslında bu dönemde genel olarak komedy için *Chambre a Guatre portes* (dört kapılı bir oda mekânı) tipikti. Bu mekân tasarımı domestik mimarisi ile bir iç mekân göstermiştir. Moliere'in komedilerinde de oyun mekânları simetri duygusunu, sadeliği, kesinliği, odaklanmayı gerektirmiş ancak temel mekân burjuvaziyi temsil etmiştir. Dekorları ve iç mekân detayları için burjuva klasik ressamlarının geç 17. yüzyıl orta sınıf evlerinin içlerini gösteren resimlerini andırmıştır. Birçok Moliere oyununda oldukça az dekor (bir masa, birkaç sandalye, bir dolap, bir kapı genelde yeterli olmuştur) ve statik bir ışık kullanılmış ve de oyun mekânı boş bırakılmıştır. Bu şekilde Moliere oyunlarının önemli bir ögesi olan dramatik olay öne çıkartılmıştır.

Tragedyalar için de ayrıntılar belirtmeksizin yapılmış ve aksiyona uygun nötr ve resimsi bir mekân tasarımı hâkim olmuştur. Ayrıntılara dikkat edilmeden genel hatları ile oluşturan sahne mekânları örneğin aynı şehirde geçen tüm sahneler için hiçbir değişiklik yapılmadan kullanılmıştır çünkü bu mekânlar belirsizlikleri sayesinde aynı zamanda bir caddeyi, bir meydanı, bir dehlizi ya da saraya ait bir mekânı temsil edebilmiştir.

Bu dönemde üç birlik kuralı hiçbir zaman tümüyle benimsenmediği için bazı oyunlarda her perdede dekor değişmiş, bazılarında da bir öncelerinde gösterilen mekânın arkasındaki yeri göstermek için bir arka paravan veya perde açılmıştır. Aksiyon bütünlüğü bu yolla sağlanmak istenmiştir. Bu şekilde idealize edilmiş tipik sahne mekânlarının yaratılmış olmasının sebebi dikkati oyuncunun üzerinde yoğunlaştıran bir bakış açısının varlığından kaynaklanmıştır. Oyunun geçtiği mekanların boyutları da düşünüldüğünde doğal olarak dekorlar sembolize edilmiştir ve küçük boyutta yapılmıştır. Rönesans ile birlikte başlayan sahne tasarımcılığı, klasisizmin etkili olduğu dönemde de geçerli olmuştur. Bu dönem dekorlarında şart koşulan özellik uyum olduğundan, sahne tasarımcısının bu anlamda dikkatli olması gerekmiştir. Dekorasyona doğallık ve gerçeklik getirilmiştir. Dekor oluşturulan fon resimlerinin tamamını sahnede göstermeye çalışmak yerine (bu çaba gerçek boyutlu düşünülen dekorların sahne üzerinde çok küçük ve önünde oynayan kişilerin boyutlarına uygunsuz biçimde kullanılmalarına sebebiyet vermiştir) mimari bir yapının veya bir ağacın sadece bazı bölümleri dekorda kullanılmıştır. Bu şekilde bir tasarım, bu dönemde artık tamamen sahne üzerine çıkarak sahne-salon ayrımını yerleştiren bir tiyatro anlayışı için uzamın sınırlarını genişletmek açısından önemli olmuştur. Uzamın bu şekilde geniş bir alana yayılabilmesi sonucunda da sahne tasarımları büyük boyutlu ve gözle görülür biçimde zenginleşebilmiştir.



Şekil 2.19 : 1723 yılında Prag Kral Sarayı'nda tasarlanan sahne düzeni (Brockett, 2000).

Bu dönemde, perspektife göre resimlendirme tekniđi önceki dönemlere göre farklılık göstermiştir. Arka planda bulunan merkezdeki birleşme noktası yerine, yanlara da iki veya daha fazla birleşme noktası yerleştirilmiştir. Örneđin bu dönemin önemli sahne tasarımcılarından biri olan Bibiena sahne ortasına binalar, duvarlar, heykeller, bahçeler yerleştirerek manzara görüntülerini sahne yanlarına da kaydirmiştir. Böylece sahne uzamı tek bir noktadan bütün sahneye yayılmaya başlamıştır. Oyuncuların dramatik aksiyon içindeki sahne uzamında hareket kabiliyetleri de bu yolla artmıştır.

Sahne uzamının odak noktasının bu şekilde deđişmesi dekor ve seyir yerini hem görüş açısı hem de simetri olarak birbirinden ayırmış ve sahnenin seyir yerinin bir uzantısı olduđu algısını da yavaş yavaş ortadan kaldırmıştır. Böylece, önceleri seyir yerinin tam ortasından sahneye doğru uzanan hayali çizgiyi takip eden ve uzamı dolduran sahne gerisindeki sokak görüntüsü yardımı ile oluşturulan salon-sahne bađı da kopmaya başlamıştır. Sonuçta bir sahne, deđişik görüş açılarından tasarlanabilmiş ve geçmişteki düzenlemelere gereksinim duyulmamıştır (Brockett, 2000).

Bu yeni sahne uzamı ile hacimli görüntüsüne karşın, perspektif tekniđine göre tasarlanan bir sahne düzenlemesi, geleneksel merkezi bir sokađın yer aldıđı sahne düzenlemesine oranla daha az yer tutabilmiştir. Çünkü genişlik efekti, yanlarda tümüyle resmedilmemiş manzara görüntüleriyle verilmiştir. Açık sahnelerde oynanan oyunlarda bu manzara görüntüleri, sahnenin ön bölümündeki eylemle de uyumlanan ve neredeyse sonsuzluđa uzanan bir görüş açısı ile uzamı olabildiđine genişleten arka bölüm aracılıđıyla tamamlanmıştır.

Sonuç olarak bu dönemdeki oyun mekânları döneme hâkim olan idealleştirilmiş bakış açısı ile tasarlanmıştır. Bu sebeple genel olarak oyun türlerine göre hali hazırda var olan kalıp mekân tasarımları kullanılmıştır. Örneđin Tragedyalarda mutlaka, saray, tapınak, mağara mekânları, komedyalarda oda, salon, bahçe mekânları olmazsa olmazdı. Operada ise abartılı balkonlar, gümüş tepsiye benzeyen ay tekrar tekrar kullanılarak idealleştirilenler arasındaydı. Genel olarak oyunlarda oyununun tasarımında eđer karakterlerin evrenselliđi ve oyunun yapısı vurgulanmak isteniyorsa, dengeli, yalın ve neredeyse yarı soyut bir mekân tasarım yeterli olmuştur. Ancak eđer, karakterlerin sınıfı ve burjuva tavırları vurgulanmak isteniyorsa gerçekçi bir burjuva dekoru kullanılmıştır.

Sahne odağının genişlemesi sonucu sahnenin sadece derinlemesine doğru salonun bir uzantısı olduğu algısı kırılmaya başlamıştır. Bu durum sahnelerin her açıdan tasarlanabilmesine imkân tanımış ve sahne uzamının sınırlarını genişletmiştir. Sahne uzamının odak noktasının bu şekilde değişmesi dekor ve seyir yerini hem görüş açısı hem de simetri olarak birbirinden ayırmıştır. Böylece, önceleri seyir yerinin tam ortasından sahneye doğru uzanan hayali çizgiyi takip eden ve sahne uzamını dolduran sahne gerisindeki sokak görüntüsü yardımı ile oluşturulan salon-sahne bağı da kopmaya başlamıştır.

2.6 Romantizm

Romantizm klasisizme tepki olarak XIX. yüzyılın başlarında ortaya çıkan bir sanat akımıdır. Dönemin şair ve yazarları, klasik edebiyatın katı kuralcılığı, halktan kopukluğu, ilkçağ kaynaklarının yinelenen yorumu, orta çağın tümünden inkârı gibi sebeplerle yeni bir arayış içine girmişlerdir. İlk izleri İngiltere ve Almanya’da rastlanılan romantik akım, daha sonradan Fransa’ya ulaşmıştır. Bu dönemde;

- Klasisizm ile yerleşen katı kuralcılık ve şekilcilik son bulur.
- Yer ve zaman birliği kaldırılır.
- Sahne üzerinde duygulara, tutkulara ve içgüdülere genişçe yer verilir.
- Goethe ve Schiller tarafından geliştirilen Sturm und Drang (Fırtına ve Atılış) anlayışı ile bireycilik ve heyecanlı devinim vurgulanarak yaşamın şiirsel yanının ortaya konulmuştur (Arıkan, 2011).

Romantikler, gerçeğin mutlak bir varlık tarafından yaratıldığına inanmışlardır. Bu sebeple yaratılan her şeyin sonsuz gerçeğin içinde yer aldığını ve gerçeklik kavramının Klasisizm düşüncesindeki gibi görülür formda değil de sonsuz bir varoluş formunda olduğunu söylemişlerdir. Romantiklere göre her gerçekliğin kökeni bu mutlak forma dayandığı için de herhangi bir parçanın incelenmesiyle, bütün hakkında fikir elde edilebilirdi. Bu sebeple bir yaratının ne kadar az bozulursa o kadar gerçeklik içereceğine inanmışlardır. Yazarlar eserlerinde, vahşi doğayı, doğallıkları bozulmamış insanları ya da doğal bozmaya çalışan durumlara karşı başkaldıran insanları işlemişlerdir. Fakat romantik yazarlar gerçek mutluluğa ancak manevi dünyada ulaşabileceğine inanmışlardır ve bu sebeple bir tür imkânsızın peşine düşmüşlerdir. Ulaşılmak istenen hedef somuttan çok soyut kavramlara dayanan hedefler olmuştur. Romantik dönemde ideal toplum ve ideal devlet olguları da insanın yetersizliği

nedeniyle ulařılabilecek somut hedefler olmaktan çok neredeyse soyut kavramlara dönüşmüřtür. Bu durumun bir sonucu olarak birçok Romantik dönem oyun yazarı hayal güçlerini daha sınırsız kullanabilecekleri okuma tiyatrosuna yönelmişlerdir (Brockett, 2000).

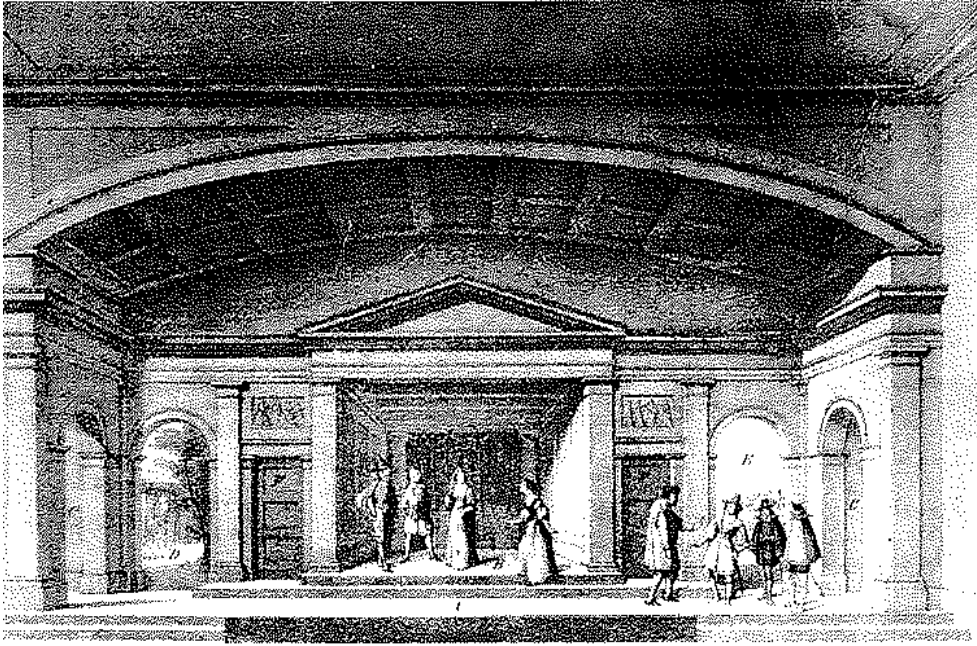


Şekil 2.20 : Gustave Doré, Les Saltimbanques (Pinterest, 2016).

Bir romantik dönem ressamı olan Gustave Doré'nin performans sanatçılarını resmettiği bu eserinde, idealar yerine bozulmamış bir gerçeklik ön plana çıkarılmıştır. Bu döneme kadar sanat ve felsefe yalnızca güzel olanla ilgilenirken artık güzelin yanında çirkinin iyinin yanında kötüyü de konu olarak almaya başlamıştır (Yıldız, 2005). Bunun sonucu olarak da Romantik dönemde her şey sanat konusu olabilmiş ve hiçbir konu ayrıcalıklı olarak görülmemiştir.

Bu dönemin coşkunluk ve aşırılığı vurgulayarak direkt duylara hitap eden tavrından etkilenerek, tiyatro anlayışı da vodvillere, müzikallere ve daha sonra da melodramlara doğru kaymıştır. Bu oyunlarda mekân kullanımı, estetik kaygı gütmenden ve de yer ve zaman birliği önemsenmeden görsel beğeni oluşturmak yönünde olmuştur. Oyun

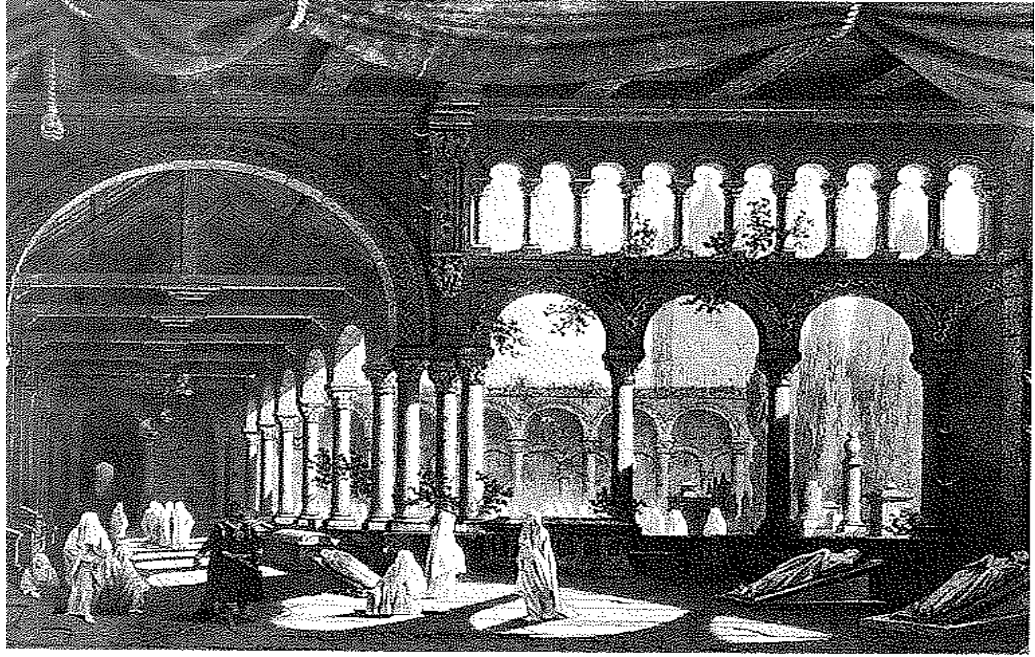
yazarları eserlerinde tiyatronun kendine has inandırıcılığını önemsedikleri için de *yanılsama* kavramı bu yüzyılda yoğun olarak karşımıza çıkan bir kavram haline gelmiştir. Görselliğin ve yanılsamanın öneminin artmasıyla da yazarlar eserlerinde daha karmaşık mekân düzenlemelerine ihtiyaç duymuşlardır. Sahne kanatları arasına kapı ve pencereler yerleştirilmeye başlanmış ve böylece kapalı dekora (box set) doğru ilk adım atılmıştır. Kapalı dekor düzenlemeleri ulaşılmak istenen bozulmamış gerçekliği daha iyi ortaya çıkarabilmek amacıyla daha küçük sahne mekânlarının tasarlanması ile görülmeye başlanmıştır. Bu düzenleme ile oyun alanının etrafı çevrilmeye başlanmıştır. Böylece sahne üzerinde daha sağlıklı bir iç mekân oluşturma imkânı doğmuştur. Mekân tasarımında sahne kanatları ve asma perdeler kullanılmaya devam ederken iki sahne kanadı arasına yerleştirilen kapı ya da pencereler bu kapalı iç mekân düzenlemesine hazırlık niteliğini taşımışlardır. Zaman içinde başka bölümlerin de bu tasarıma eklenmesiyle sahne mekânının çevresi tamamen çevrilmiştir.



Şekil 2.21 : Romantizm döneminde sahnelenen bir *On İkinci Gece* örneği (Brockett, 2000).

Görülen bu *On İkinci Gece* örneğinde sahne üzerine oyun alanını üç tarafından çevreleyen bir ön cephe monte edilmiştir. Bu ön cephenin her iki ucundan girişler, geri planda bir iç sahne alanı ve birtakım küçük açıklıklar oluşturulmuştur (Brockett, 2000).

Bu dönemde teknolojik gelişmelerin tiyatro sanatına etkisiyle, oyun mekânındaki yanlısamayı destekleyici, gerçekliği en üst düzeye çıkarmaya yarayan pek çok efekt kullanılmıştır. Örneğin melodramlardaki yer zaman birliğine de uyum göstermeyen tutarsız mekân geçişleri için geliştirilen hareketli panoramalar son derece önemlidir. Bu sayede olabildiğince uzun bir kumaşın üzerine devamlılığı olan bir manzara resmi boyanıyor ve bu kumaş, üstten, sahne tavanına monte edilmiş bir ray sistemine, yanlardan ise, dikey pozisyonlardaki silindirlere tutturuluyordu. Silindir döndüğünde, kumaş da sahnenin bir yanından diğer yanına doğru hareket ediyordu. Bu şekilde, çeşitli karakterler, gemiler, atlar ve atlı arabalar, mekân setlerinin aceleyle değiştirilmelerine gerek kalmadan seyircinin gözü önünde, bir yerden diğer bir yere hareket edebiliyordu. Ayrıca bu tasarım uygulaması mekân tasarımcılarının gökyüzü sınırlama uğraşlarından da vazgeçmelerini sağlamıştır ve sahne yanlısaması da daha tatmin edici bir hal almıştır. Panorama ile daha önce kullanılmakta olan dioramalar birlikte kullanılmaya başlanarak *ufuk perdesi* kavramı ortaya çıkmıştır (Brockett, 2000). Yapılan bu yenilikler göz önünde bulundurulduğunda özellikle tarihsel oyunlarda sahneyi gerçek bir mekân olarak gösterme çabalarının yaşandığı görülmektedir. Romantik dönemin bir başka özelliği de ön sahnenin yavaş yavaş ortadan kalkmasıdır. Her iki tarafında kapıları olan ön sahne zamanla küçülmüş ve yok olmuştur. Böylelikle sahne artık eskisine oranla küçük bir sahnedir (Arnott, 1981).



Şekil 2.22 : Robert le Diable isimli oyun için tasarlanan mekân, Paris Operası

Bu dönemde uzam sahne üzerinde görülebilen sahne uzamından daha çok oyun metninde farkına varılabilecek dramatik uzam düzeyinde kalmıştır. Görülen somut gerçeğin arkasındaki soyut sebeplere odaklanılan bu dönemde birçok yazar, dramatik uzamın odağına, insanın içinde bulunduğu parçalanmışlığı koyarak bu parçalanmışlığın nasıl ortadan kaldırılabilceğine dair çözümler aramış ve bu yolla toplumun özgürleştirilmesinin imkânlarını sorgulamıştır. Romantik Akım düşünürleri, asal gerçeğin tanrısal bir gerçek olduğunu söylemiş bu nedenle kahramanın savunmasız kaldığına inanmışlardır. Böylece gerçeği yücelterek, ulaşılmaz kılmışlardır.

Örneğin Goethe'nin, sahneye koyulması oldukça zor olan hatta sahnelenmesi için farklı uyarlamalarının yapıldığı *Faust* oyununun konusu, dünyadaki neredeyse tüm bilginin sahibi olan fakat doyuma ulaşamayan Faust'un, ihtiraslı bir şekilde gerçeği arama hikâyesidir. Faust karakteri oyunda, Tanrı'nın iradesi ve tasviri olarak belirmiştir. Faust'un şeytanla anlaşma yapmasından sonra ise, iyi ve kötünün dramatik uzamdaki çatışması karşımıza çıkmıştır.

Friedrich Schiller'in oyunu *Haydutlar*'da da oyunun *iyi kahramanı* olan Karl Moor, kardeşi Franz Moor tarafından tuzağa düşürülür. Karl sevgilisi Amelia'ya bir türlü ulaşamaz. Aslında bu ulaşamama durumu Romantik anlayışın karşı çıktığı ve ulaşılamaz olan *ideaların* göstergesidir bir bakıma. Amelia, *ideal olanını* dramatik uzamdaki karşılığıdır. Onun oyundaki ölümü aslında Romantik anlayışın gerçekteki zaferidir. Oyunun iyi karakterinin karşısına çıkan tüm bu engeller dramatik uzamda yüceltilmiş bir insanlığı var eder. Yenilgiyi kabul etmeyen, ideali ile birlikte ideali uğruna yok oluşu bir kurban olarak yaşamının sonlanması böylece Romantik dönem oyunlarına dramatik bir boyut kazandırmıştır.

Öte yandan dramatik uzamda yaratılan bu iyi kötü çatışması aracılığıyla iyi kahramanın karşısına çıkarılan bu *karşı karakter* ile Antik Yunan'dan beri süregelen kahraman algısının kırılışının da görürüz. Böylece *yiğitçe* bir başkaldırı olarak başlayan Romantik dram, ideal olanın, bayağı bir gerçekliğe yenilişi ile bir bakıma *kötümser* bir anlam kazanır. Dünyanın bu kötümser algılanışı, uzamda burjuva devriminin sonuçlarının yarattığı hayal kırıklığını var eder. Bu nedenle Romantik dram anlamlı ama kötümser bir insan gerçeğini, kaybolan mutluluğun aranıp bulunamayışı gerçeğini dile getirmiştir. Tiyatroda bu durum, Romantizm ile beraber öne çıkan *tiyatral ironiyi* temsil etmektedir.

Sonuç olarak soyut kavramlara önem vererek, fantezi ve düşsel oyunlar oynanmasını sonucunda Romantizm döneminde oyun mekânları resimlenmiş panolar ile kurulmuştur. Rönesans ile gelişmiş olan perspektif duygusuna bile dikkat edilmemiştir. Oyuncular da doğal olarak bu panoların önünde, yani dekorun içinde değil önünde oynamışlardır. Öte yandan sahne mekânının kapalı dekor ile iç mekân haline gelerek, Romantik mekân anlayışının sahnedeki karaktere, dolayısıyla da bu dönemin önemli bir ilkesi olan ferdiyetçiliğe vurgu yaparak evrenin merkezine insanı koyduğu da söylenebilir.

Romantik sanat, yapısı bozulmaya yüz tutmuş, karşıtlıkların, bozulabilecek olanın gösterisini sahneye taşımıştır. Klasik sanattaki düzen ve kontrollü muhafazakâr yapı, yerini organik bir yapıya çevirmiştir. Bu organik yapının sonucunda romantizmdeki uzam anlayışı; hayatın doğal akışını, düzen kaygısı gütmeyen bir organizma ölçeğinde sunarak daha çok dramatik uzam düzeyinde kalarak kendini oyun metninde hissettirmiştir.

3. WAGNER'DEN WILSON'A MEKÂN -UZAM-REJİ İLİŞKİSİ

3.1 Richard Wagner

Richard Wagner romantik dönemin olgun çağında opera dünyasına egemen olan büyük bir isimdir. 19. yy. müzik dünyasını da etkileyerek sahne sanatına getirmiş olduğu yenilikler bugün de hâlâ dünya tiyatrosunda etkisini göstermektedir. Operalarında masalsı ve mitolojik kaynakları kullanması, arya ve reçitatif arasındaki karşıtlığı azaltması, Wagner'e özgü drama türünün özellikleri olarak fark yaratmıştır. Wagner, Romantik anlayıştaki düşe yönelen tiyatronun ilkelerini saptamış ve modern türlerden *illüzyona* dayanan benzetmeci tiyatronun kuramcısı olarak kabul edilmiştir.

1850'de yaptığı *Opera ve Dram Sanatı* isimli incelemesinde *müzikli dram* türünden bahsetmiş ve bu türün öncü ilkelerini, Doğalcılık ve Gerçekçilik olarak belirlemiştir. Müzikli dramda Meyerbeer'in grand opera türünü Scribe'nin iyi kurulu oyun tekniğiyle kaynaştırmıştır. Böylece Wagner, müzik, şiir, plastik sanatlar ve sahne sanatlarının bir sentezini sunduğunu ileri sürerek, tüm sanatların birleştiği bu yeni türe *gesamtkunstwerk* (ortak sanat yapıtı) adını vermiştir. Bu yeni türde, metin yoğun, bağımsız ölçüde ve yaratıcı olmalıdır. Dizi sonlarındaki uyak, aynı zamanda müziğin uyumunu gözetmelidir. Vokal çizgideki açık uçlu melodi, orkestra eşliği ile desteklenmelidir. Müzik, belli motiflerin yinelenmesi ile bir tümelliği korumalıdır. Belli motifler, kimi karakterlerle, eşya, düşünce ya da olaylarla özdeşir. Leitmotif adı alan bu etiketler, tanıtım, hatırlatma motifleridir. Dinleyici belli bir karakter ile belli bir motifi operanın sonuna dek özdeş bilecek ve o karakterin yokluğunda dahi müziksel motifle karakteri çağrıştıracaktır. Bir bakıma yönlendirici müzik motifleridir bunlar. Leitmotif kavramıyla birlikte tiyatroya bir yenilik getirilerek, ses yoluyla dramatik bir güç sağlanmıştır. Sahne hareketi böylece ses tonlarının düzenine girmiştir (Nutku, 2008). Ayrıca ortak sanat yapıtı düşüncesiyle birlikte çağımızda bir yapıtın sahnelenmesinde ilk aşamayı oluşturan, tüm yapıtı özgü, soyut ve belirleyici bir sahne düşüncesi ya da *reji kavramı* dediğimiz ilk adım, tarihsel olarak ilk kez anlatım

bulmuştur (Candan, 2003). Wagner'in tüm kuralları uyguladığı müzikli dramı Nibelung'ın Yüzüğü adlı dizisidir. Sembolik düzlemi son derece kuvvetli olan eser için Wagner, sahne mekânını var ederken gerçekçilik anlayışıyla hareket ederek metne bire bir uyan bir tasarıma ulaşmıştır. Wagner aynı zamanda da çağının yanılısamacı, gösterişli dekor anlayışını kabul etmiştir (Candan, 2003).



Şekil 3.1 : L'Or du Rhin (alamy, 2017).



Şekil 3.2 : Nibelung'ın Yüzüğü (alamy, 2017).



Şekil 3.3 : La Walkyrie (alamy, 2017).

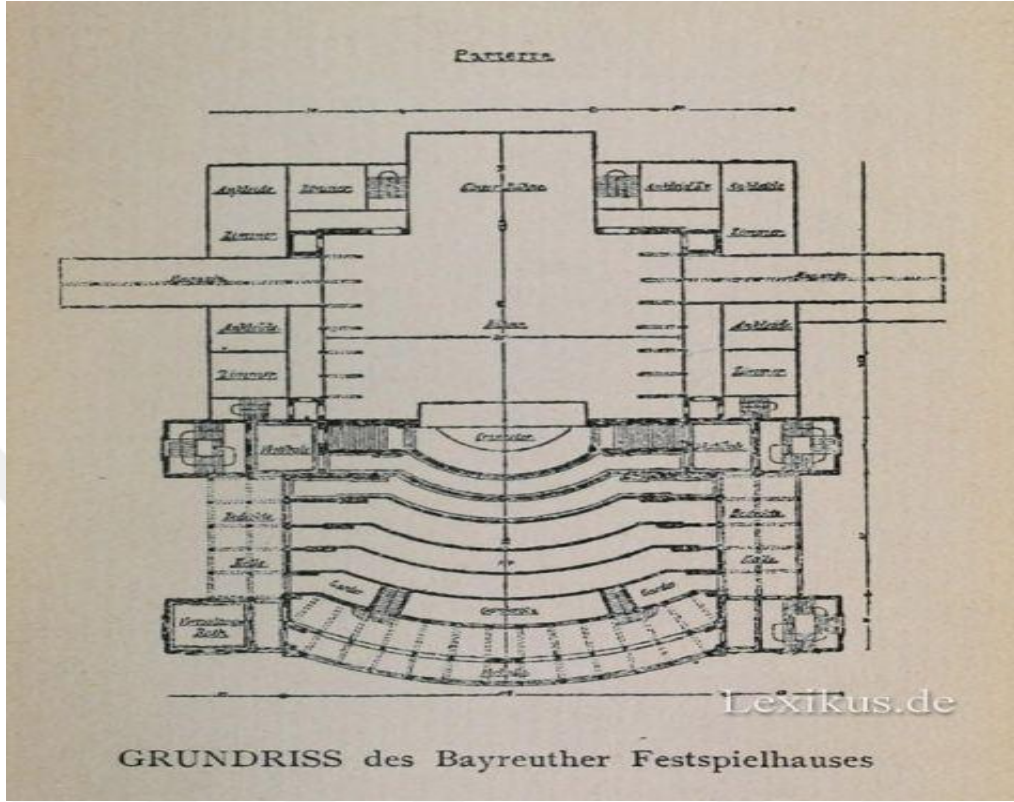
İkinci kısım olan La Walkyrie'nin dramatik metne birebir uyarak tasarlanmış olan sahne mekânı şu şekildedir:

“Perde açılınca Hunding'in kulübesi görülür. Dalgın, yorgun bir adamın oraya girdiği göze çarpar. Bu, sığınacak bir yer arayan Siegmund'dur. Bir kadın gelir. Bu da Sieglinde'dir. Bu, Siegmund'a acımaktadır. Onu teselli eder. Rahatını temine çalışır. Hunding görünür. Bu korkunç bir adamdır. Yabancıyı kim olduğunu söyletmeye zorlar. O, itiatle kendi hazin hayatını anlatır. Walsung'lar denilen kahraman fakat bedbaht bir ırktandır. Hunding, onu kendi düşmanlarına mensup olduğunu görür. Ona, kendi çatısı altında sadece bir gece kalmasına müsaade eder. Ertesi günü, şafak atarken, kendisini savaşa çağıracağını söyler ve Sieglinde'nin hazırlanmış olduğu içkiyi içer ve çekilip gider (Ertaylan, 1969).

Görüldüğü gibi Wagner, reji fikrini sahnede uygularken, müzik, dekor, oyunculuk, dramatik metin ve karakter bütünlüğünü gözeterek bir sanatsal yaratıma ulaşmıştır. Anlatılan öyküye uygun düşecek bir gerçeklikle oyunun geçtiği mekânı kurgularken, seyirci üzerinde baştan sona hiç kopmayacak bir illüzyon etkisi yaratmak istemiştir.

Wagner'in mekân uygulamaları tiyatro mimarisi üzerinde de etkili olmuştur. Fikirlerini uygulayabileceği, müzik-dramına ev sahipliği yapacak yeni bir tiyatro binası biçimi yaratmıştır. 1872'de yapımına başlanan, 1876'da açılan, Festspielhaus (Festival Tiyatrosu) kısa zamanda dünya çapında ün kazanmış ve mimari tasarımda birçok reformun ilham kaynağı olmuştur. Büyük bir kısmı önlük sahnenin altına yerleştirilmiş olan orkestra çukuru, görüş alanı dışındaydı. Bu özellik seyir yerinin

gerçek dünyası ile sahnenin ideal dünyası arasında *mistik bir kanyon* yaratılmasına yardımcı olmuştur. Bu etki gösterimler sırasında seyir yerinin karartılması ve sahnenin çift çerçevesi (proscenium arch) ile de pekişmiştir.



Şekil 3.4 : Wagner'in Bayreuth'taki Festival Tiyatrosu (Anon., 2016).

Sahne temelde eskiye sadık kalmıştır. Taraklanmış sahne zemini ve direkli araba sistemi korunmuştur. Asıl yenilik, gerçekçi sis ve duman efektleri yaratmak ve sahne değişimlerini gizlemek için buhar perdesi oluşturmak üzere deliklerden buhar salacak bir sistemin gerçekleştirilmesi olmuştur (Brockett, 2000). Bu sayede Wagner sahne üzerinde, müzikli dramlarının konusunu oluşturan mitolojik olaylara uygun mekânları yaratabilmiştir.

Bu tiyatro binası ile tiyatro mimarisinin, yapıt ve seyirci açısından nasıl bir önem taşıdığı gerçeğini ilk kez Wagner dile getirmiştir. Gerçek olan seyirci dünyası ile düşsel ve ülküsel olan oyun dünyası arasında olabildiğince kesin bir ayırım istemiştir. İzleyenlerin, sahne mekânını normalden daha uzak, sahnedeki oyuncuları da devleşmiş görsün istemiştir. Bundan ötürü, sahneyi yapay yanılısamayla salondan uzaklaştıran bir mimariden yana olmuştur.

Bu yanılsamayı da desteklemek için tiyatro tarihinde ilk olarak oyun sırasında salon ışıkları karartılmaya başlanmıştır. Buna koştut olarak sahne ışıklarının yön, renk ve yoğunluğu zenginleştirilmiştir.

Önceleri yukarı doğru kalkan sahne perdesi Wagner döneminde seyircinin, açılan perdenin ardındaki dünyaya doğru çekimini sağlamak için, iki yana ve köşelere doğru açılacak biçimde kaldırılmaya başlanmıştır. Böylece ilk görülen, sahne görüntüsünün odak noktası olmuş, seyirci kendini oyunun içine doğru çekilir halde bulmuştur.

Wagner'in benzetmeci yaklaşımı uzamda da yeni algılama biçimlerine yol açmıştır. Leitmotif kavramıyla birlikte karakterler ve hatta nesnelere uzamda müzik yoluyla var olmuşlardır. Dinleyicinin belli bir karakter ile belli bir motifi operanın sonuna dek özdeş bilmesi ve o karakterin yokluğunda dahi müziksel motifle karakteri çağrıştırmamasıyla ses yoluyla dramatik bir güç sağlanmış ve sahne hareketi böylece ses tonlarının düzenine girerek yeni bir dramatik uzam oluşturulmuştur.

Wagner Londra'daki liman tesislerinin üzerinde uyandırdığı etki altındayken şöyle demiştir: Alberich'in (Nibelung'un Yüzüğü) hayali burada gerçekleşmiş. Dünya hakimiyeti, eylem, çalışma, her yanda buhar basıncı ve sis (Safranski, 2013). Bu noktada Wagner'in Festival tiyatrosu yapılırken önemseydiği ve döneminin bir yeniliği olarak düşündüğü sis ve buhar perdesi sistemi oldukça önemlidir. Wagner, Alberich'in kötülüğünü gösterirken, sis ve buharı da kullanarak aslında sahne uzamında sanayi çağının kaosunu var etmiştir.

Görüldüğü üzere Wagner, dramatik uzam yaratmada sesleri kullandığı gibi sahne uzamı yaratırken de benzetmeci dekor ve sahne tekniğini kullanmıştır.

Sonuç olarak Wagner'in *birleşik yapıt* ve *tiyatro mimarisi* kavramları modern tiyatronun birçok öncüsüne esin kaynağı olmuştur (Brockett, 2000). Wagner *ortak sanat yapıtı* düşüncesini önermiş ve tiyatro tarihinde ilk kez *reji kavramını* ortaya çıkarmıştır. Sahne ve seyir yeri için kesin bir ayırım olması gerektiğini savunmuştur. Tasarladığı Festival Tiyatrosu ile tiyatro mimarisinin yapıt ve seyirci açısından ne kadar önemli olduğunu göstermiştir. Wagner'in tiyatro mekânı anlayışı iki türlü yaratımla sonuçlanmıştır. İlki sahne üzerinde, kurgusal mekânı dramatik metinle birebir, olabildiğince gerçekçi bir anlayışla oluşturmuştur. İkinci olarak kendi yapıtlarına da uygun bir tiyatro binası tasarlayarak hem sahne üzerinde hem de salonda gerekli illüzyonu sağlayabilecek donanımlara sahip bir tiyatro mekânı yaratmıştır.

Uzam anlayışında ise leitmoitf kavramıyla birlikte sahne hareketini ses tonlarının düzenine sokmuş ve dramatik uzamda karakter ve belli nesnelere tonlar aracılığıyla var etmiştir. Diğer yandan benzetmeci yaklaşımla dekor ve sahne tekniğini kullanmış ve sahne uzamında göstermek istediği olguları bu anlayışla var etmiştir.

3.2 Saxe-Meiningen Dükü II. Georg

Richard Wagner'in, opera binasını inşa ettiği dönemlerde, tiyatro alanında bir diğer yetkin isim Meiningen Oyuncuları'ydı. On sekizinci yüzyıldan itibaren Meiningen Dükalığı'nda tiyatro, varlığını göstermiş olsa da II. Georg'un 1866'da tahta çıkışına kadar pek de etkili olamamıştır. Saxe-Meiningen Dükü II. Georg, bu topluluğa hem yönetici hem de yönetmen olarak birçok yenilik getirerek katkı sağlamıştır. Tahta çıkar çıkmaz saray tiyatrosunun repertuarını yenileyerek, Grillparzer, Shakespeare, Schiller gibi manzum ve romantik yapıtlara ağırlık vermiştir. Yapımları tarihi açıdan döneminin en keskin yapımları olarak düşünülse de tarihi uygunluk Dük için bir amaç olmamıştır. Esas amacı seçtiği oyunların hakkını vererek daha önceki standartların önüne geçecek resimsel bir yanılmanın peşinden gitmek olmuştur. Bunun sonucunda da yapımlarıyla, öncelsiz bir gerçekliğe ulaşmıştır (Brockett, 2000).

Bu gerçekliğe ulaşmak için Dük oyun mekânındaki hareketli oyuncu ile dekor amaçlı kullanılan, bez üzerine yapılan boyalı resimler arasında bulunan uyumsuzluğu düzeltme yoluna gitmiştir. Bu amaçla, sahne üzerindeki oyuncu hareketlerine süreklilik getirmek için çalışmıştır. Hareket eden oyuncu ile statik dekor arasındaki uyum üzerinde çalışarak, oyuncunun dayanacağı, oturacağı eşyaların somut, blok dekor parçaları olması gerektiği üzerinde durmuştur (Ondan önce dekor resim olarak bez üzerine boyanırdı. Bir merdiven ya da tırabzan bile resim olarak yer almaktaydı). Dük'e göre Oyuncu ile dekorun birbirini tamamlaması zorunluymuştu, bu sebeple bez boyalı panolar yerine, estetik görünüşü daha iyi duruma getirecek olan *asimetrik dekor düzenine* yönelmiştir. Ressam olduğu için dekorları da kendi yapmıştır. Ayrıntılara çok dikkat ederek özellikle kalabalık sahnelerde o zamana kadar görülmemiş bir uyum ve dengeye yönelmiştir (Nutku, 2000).

Meiningen Dükü'nün getirdiği bu asimetrik anlayışla Rönesans'la gelen, simetrik mekân düzeni tamamen kaldırılmıştır. Sahne önünden, arkasına doğru, sahneyi tam ortasından kestiği varsayılan çizgiyi *ölü nokta* olarak kabul etmiş, oyuncunun burayı yalnız bir yandan öbür yana geçmek için kullanması gerektiğini savunmuştur. Dük'e

göre sahne üzerindeki yerleştirmede oyuncu bu ölü noktanın ya biraz sağında ya da solunda durmalıydı. Böylece oyun mekânı, somut dekor parçaları ve asimetrik yerleşimle birlikte daha doğala ve gerçekliğe yaklaşmıştır.

Örneğin oyuncularını yerleştirmede asimetriyi kullanan Dük, sahne üzerinde mızrakların, tuğlaların ve bunlara benzer aksesuarların da bugünkü askeri törenlerde olduğu gibi aynı yöne doğru paralel olarak değil, asimetrik düzeni tamamlayacak ve kalabalık etkisi yapacak biçimde çeşitli yönlerde doğrultulmuş olarak tutulması gerektiğini belirtmiştir. Şöyle demiştir sanatçı: “Bir oyuncunun rampa ışıklarının karşısında paralel bir duruşu olması yüz ifadesini ne kadar bozarsa, birkaç oyuncunun aynı biçimde duruşu bütün ifadeyi yok eder.” Dük’e göre oyuncu, mekân içinde paralel çizgilerle hareketten kaçınmalıydı: sahnenin bir yanından öbür yanına yürüyebilecekse sahne ağzına paralel olarak değil, çaprazlamasına yürümeliydi (Nutku, 2000). Dük’ün bu tür yenilikleri yapmasındaki amacı bir bakıma mekânı kalabalıklaştırmak olmuştur.

Oyunlarında büyük kitleler sahnedeymiş gibi etki elde edebilmek için çok sayıda oyuncu kanatlara doğru yerleştirilmiştir. Bu yolla seyirciye, çok sayıda oyuncu görülen mekânın dışında, görüş alanının dışında kalmış olarak düşündürülmüştür. Çapraz ve karşılıklı hareketlerle de kargaşa ve heyecan yaratılmıştır. Tüm bunlar, Dük’ün asimetrik mekân kullanımıyla birlikte sahnede varlık göstermiş ve bu tür mekân yaratımı, Dük’ü döneminin devrimcisi yapmıştır.

Dük, mekânsal bütünlük yaratmak amacıyla sahne zeminini de tasarımın bir parçası olarak ilk kullanan sanatçılardan olmuştur. Sahne zeminini kayalar, düşmüş ağaçlar, tümsekler, basamaklar ve yükseltilelerle kalabalıklaştırmıştır (Brockett, 2000). Sahne düzenine plastik olanaklar eklemek için, mümkün olduğunca, sahnenin zemini çeşitli seviyelere ayrılmıştır. Örneğin, Kleist’in Hermannsschlacht’ında (Arminius’un Savaşı) Romalı generaller Cermenlerin lideriyle ormanda görüşmeye geldiklerinde şefin kulübesine ulaşabilmek için tümseklerden, ağaç kütüklerinin üzerinden atlamak zorunda kalmışlardır. Bu yolla istila ettikleri dünyanın kırılğanlığını ve barbarlığını vurgulamıştır (Braun, 2013). Max Grube’nin belirttiği üzere aynı yapımda Romalı askerlerin ezici sayısal üstünlüğünü verebilmek için Meiningenliler sahneyi darlaştırma ilkelerini kullanmışlardır. Dekor olarak, sahnenin solunda, ihlamur ağaçlarının gölgesinde Cermenler için kutsal olan geniş bir tepe yer almıştır. Onun yanında sadece yerleşim yerine doğru inen küçük bir yol vardır. Sadece dört, adamın sığabileceği genişlikteki bu yol itiş kakış Romalı askerlerle doldurulmuştur; tepeyle

evlerin önündeki Cermenler de kalabalık bir halde onları izlemiştir. Orduyu dar yol boyunca sahnenin ön tarafından arkaya doğru yürütmek yönetmen açısından dâhiyane bir düşünce olmuştur (Kollektif, 1961).

Görüldüğü gibi natüralist yanılısama ilkesini korumak isteyen Dük, mekânı daraltmak, resme doğal bir çerçeve vermek suretiyle hayatın sahnenin sınırları dışında da devam etmekte olduğu duygusunu aktarmıştır. Aynı natüralist ilke, Dük'ü, arka planın nasıl resmedileceği sorunuyla karşı karşıya getirmiştir ve Schiller'in William Tell'inde derinlik ve perspektif yaratmak amacıyla geri planda bir kalede işçilerin çalışmakta olduğunu göstermek için takma sakallı çocuklar bile oynatmıştır (Braun, 2013).

Dük, dip panolarla, perspektifle oynayarak kurduğu sahne mekânıyla, seyircinin sahnede gördüklerinin tiyatro dışındaki gerçek yaşamın uzantısı olduğu algısını yaratarak sahne uzamının sınırlarını tiyatro binasının dışına taşımıştır. Gerçekçilik anlayışının içinde barındırdığı çevre etmenlerin dikkate alınması gerekliliğini gözeterek, gerçeği onu çevreleyen ortam içinde yansıtmıştır. Oyun kişilerinin ortamdaki şartlarla başa çıkmak zorunda kalmaları Dük için iyi bir malzeme olmuştur. Bu sayede dramatik uzamı, sahneye bir yenilik olarak getirdiği somut dekorlar üzerinden vermiştir. Örneğin, Kleist'in Hermannsschlacht'ında (Arminius'un Savaşı) Romalı generallerin Cermenlerin lideriyle ormanda görüşmeye geldiklerinde şefin kulübesine ulaşabilmek için tümseklerden, ağaç kütüklerinin üzerinden atlamak zorunda kalmaları, istila ettikleri dünyanın kırılganlığını ve barbarlığını vurgulamıştır (Braun, 2013).



Şekil 3.5 : Saxe-Meiningen Tiyatro Dükü'nün Heinrich Kleist'in Arminius savaşı için çizdiği taslak (Nutku, 2000).

Uzama bu Őekilde asimetrik somut dekor parçaları ve oyuncularla kalabalıklaŐtırmak, seyirciye bűyűk űlçűde tarihsel kesinliĐin verilmesine, sahnedeki resmin gerçekçiliĐe dayalı ifade gűcűnűn arttırılmasına ve kompozisyonda dramanın iç gerilimini aktaracak unsurların kullanılabilmesine yol açmıŐtır.



Őekil 3.6 : Saxe-Meiningen'in yűnettiĐi Shakespeare'in Julius Caesar tragedyası (Nutku, 2000).

Sonuç olarak, Saxe-Meiningen Dűk'ű ile tiyatro yapımında yeni bir çağ baŐlamıŐ ve Avrupa'daki bűtűn űnemli yűnetmenleri sonunda ikna ederek modern sahne zanaatının geliŐmesini olanaklı kılmıŐtır. Sahne űzerinde oyuncular, dekorları hatta aksesuarları asimetrik yerleŐtirerek kurguladıĐı mekânları kalabalıklaŐtırıp, seçtiĐi yapıtlardaki tarihi kesinliĐi vererek, gerçeklik algısı yaratmıŐtır. Oyuncunun dekorda nasıl gűrűneceĐini deĐil, dekor ve tasarlanan mekânın oyuncuya ne yaptıracaĐını űnemsemiŐtir. Bu sebeple, kurguladıĐı iŐlevsel ve doĐala yakın mekânlar ile dramatik eylemin, organik bir bűtűnlűk içinde sűrekliliĐi olan bir hareket űrűntűsű olduĐunu gűstermiŐtir. Tiyatronun ana iŐlevinin, eylemin hareketinin durdurulamaz gidiŐatını resmetmek olduĐunu savunmuŐ ve natűralist yanılsamacı tavrıyla beraber mekânda dekor bűtűnlűĐű saĐlayarak sahne űzerinde hem resimsel bir devamlılık hem de hareket sűrekliliĐi oluŐturmuŐtur.

Dűk'űn natűralist yanılsamacı tavrıyla kullandıĐı somut dekor parçaları sayesinde dramatik uzamda gerçekçi anlayıŐ hâkim olmuŐtur. Ayrıca dramatik uzamda yaratmak

istediği algıyı, oyuncularını panolar ve somut dekor parçalarının içine alarak da pekiştirmiştir. Yapıtlarındaki, eylemin devamlılığı vurgusu sayesinde yaratılan oyunun gerçek yaşamda da devam ettiği algısı, oyunun geçtiği sahnenin sınırlarını belirlemiş ve geniş bir sahne uzamı yaratmıştır. Kullandığı dip panolar, kalabalık ve sanki sınırların dışına taşacakmış gibi duran oyuncular hep bu sahne uzamını açan ve genişleten etmenler olmuştur.

3.3 André Antoine

Naturalist tiyatro yaklaşımını Avrupa’da yerleştirmeye çalışan en etkili isimlerden biri Fransız tiyatro yönetmeni André Antoine olmuştur. Antoine’nın tiyatro üzerine olan düşünceleri, Saxe-Meningen Dükü’nün ondan önce yapmış olduğu yeniliklerden güç almıştır. Ancak Dük’ün plastik sahne anlayışından daha ileri gitmiş ve Naturalist anlayış için gerekli olan sahne düzenlemesini getirmiştir, bunun sonucunda Antoine için sahne yalnızca estetik uyumun yaratılacağı bir yer değil aynı zamanda karakterlerin davranışlarına biçim veren bir çerçeve olmuştur (Nutku, 2003).

Değiştirmek istediği sahne anlayışını ve estetik algıyı şu şekilde eleştirmiş ve fikirlerinde sahnenin oyunculara gerekli yaratım alanını açmadığına dikkat çekmiştir;

“Tiyatromuz, bomboş bir salonun çıplak sahnesinde, aktörlere, dekorlar kurulmadan ilk yerlerini vermek gibi kötü alışkanlığı benimsediğinden beri, bizler, sürekli olarak dört veya beş klasik duruma, rejisörün beğenisine ya da sahne ressamının yeteneğine göre az çok özenle hazırlanmış, gene de hiç değişmeyen bir çerçeveye ister istemez tıklandık.” (Taşer, 2015).

Örneğin sahne üzerinde, rejisörün kurmuş olduğu dekorda birkaç kez gezip dolaşarak mekânda geçecek olan eylemleri hayalinde canlandırması gerektiğini savunmuştur. Oyun mekânı, oyunun dışındaki eylemde, perdeler arasında geçen zamanda bile, ilgililerin kullanacakları alışılmış nesnelere bezeyerek mantıklı ve anlamlı bir biçimde donatılmalıydı. Rejisörün böylece dekora can verebileceğini söylemiştir. Her şey seyirci hesaba katılmaksızın yerine konduğu vakit seyircinin göze son derece hoş görünen bir etki karşısında bırakılmış olacağını savunmuştur (Taşer, 2015).

Bu sebeple oyun mekânını olabildiğince gerçeğe yakın tasarlayan Antoine, tiyatrodaki *kesiksiz görüntü* yaratmanın gerekliliğine inanmış ve tiyatrodaki yerleştirmek istediği naturalist anlayıştan yola çıkarak, seyircinin sahnede gördüklerinin günlük, olağan hayata yakın bir doğallıkta olması gerektiğini savunmuştur. Bu etkiyi pekiştirmek için,

oyun başlayıp perde açıldığında salon tamamen karartılmalı, seyircinin ilgisi doğrudan doğruya sahneye çekilmeliydi. Oyuncu da seyirci etkisi altında kalmamalı, seyircinin heyecanını, beğenip beğenmeyişini görmezlikten gelmeliydi; yani sahnenin seyirciye açılan ağzını saydam bir duvar varsaymalıydı. Bu saydam duvara *dördüncü duvar* denildi (Nutku, 2000). Bu durum, sahne mekânının seyirciler hesaba katılmadan kurulmasının yanı sıra oyuncuların da seyircileri hesaba katmadan gerçekten seyirci tarafında bir dördüncü duvar varmış gibi mekânda hareket edip sahne üzerinde daha doğal tepkiler vererek varlık göstermelerine imkân vermiştir ve beraberinde sahnedeki yaratıma bir nevi özgürlük getirmiştir. Oyun mekânları tasarlanırken örneğin, odalar gerçek hayattaki gibi düzenlenmiş ve her şey bittikten sonra seyirci için hangi duvarın kaldırılacağına karar verilmiştir. Ev eşyaları gibi aksesuar ve dekor parçaları genellikle perde çizgisi boyunca yerleştirilmiş ve oyuncular seyirci yokmuşçasına davranmak üzere yönetilmiştir (Brockett, 2000).

Sahne üzerinde gösterilen yerin tıpatıp gerçeğe uygunluğu bazen aşırı bir tutumla bile ele alınmıştır; örneğin, 1888 yılındaki *Kasaplar* oyununda, doğalcı açıdan bir kasap dükkânını sahnede göstermek için tiyatrosuna yakın olan bir kasap dükkânını olduğu gibi sahneye taşımıştır (Nutku, 2000).

Antoine'in oyunların mekânları için sergilediği bu gerçekçi tutum, sonrası için her oyunun kendi dekorunu ve tasarımını gerektirdiği ilkesini yerleştirmiştir. Öneğin bir diğer yapıtı olan *Yeryüzü*'nde dramatik metindeki bütün doğal ayrıntılar düşünülerek bir oyun mekânı yaratılmıştır. Oyun, Fransa'da natüralizm akımının öncü yazarlarından biri olan Emile Zola'nın kitabından sahneye uyarlanmıştır. Oyunda insanın toprağa beslediği ve baş edemediği sahiplenme güdüsüyle birlikte bu arzu karşısında en sevdiğini bile gözden çıkarıp yok etmeye vardığı açgözlülüğü anlatılmıştır. Oyunun mekânı, kendisi henüz hayattayken sahip olduğu toprağı çocuklarına pay etmiş olan toprak işçisi Fouan Baba'nın evidir. Oyunun 1902 yılından kalan fotoğrafında görünen, oyun için tasarlanan mekânın gerçeğe yakın görüntüsü ve oyuncuların sahnede günlük yaşamdaki gibi duruşlarından yerdeki tavuklara kadar tüm ayrıntılar dikkat çekici ve önemlidir.



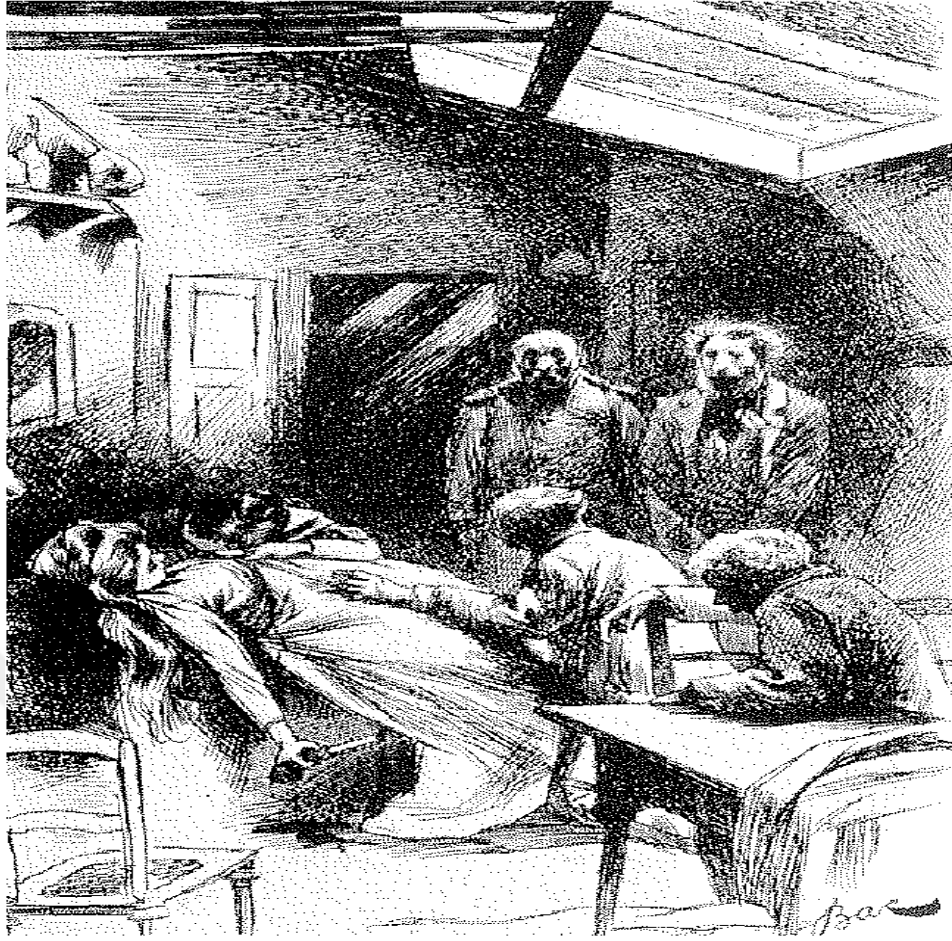
Şekil 3.7 : Théâtre Antoine’da sahnelenmiş olan *Yeryüzü* (Pinterest, 2016).

Antoine sahnede yarattığı gerçekliğin ayrıntılarını ortaya çıkarırken perspektifin nasıl kullanılması gerektiğine değinmiş ve bu sayede dekor ve ışığın, dramatik öge olarak önemini vurgulamıştır;

“Uzun bir süreden beri, sahne ressamlarımız, perspektifli olarak döşekler, masalar, şömineler çizip boyarlar, gelgelelim, şu son yıldan bu yana seyirciye gerçek-yaşam şeyleri gösterme uğrunda öylesine direndi ki, bu yüzden günümüz ressamları da aşırı bir çabaya kaptırdılar kendilerini. Mobilya üstüne mobilya yığıldılar ortaya ve de tam bir gerçeklikle çalıştılar. Fakat bu mobilyaların asla dekora uygun oranlarda olmadığını, kusursuz sahneye koymanın, perspektif kurallarınca hazırlanmış mobilyaları gerektirdiğini fark etmediler.

Işık tiyatronun camıdır, dekorun iyilik perisidir, sahnelemenin ruhudur. Sadece ışık, ustalıkla kullanıldığı takdirde, dekora atmosfer, renk, derinlik ve perspektif verir. Dramatik bir eserin derin anlamına yaptığı sihirli vurgulama ve olağanüstü eşlik, kazandırdığı önem dolayısıyla, ışık, seyirci üzerinde de doğrudan etki eder. Işıktan en iyi sonuçları almak için, onu cesaretle kullanmaktan ve yaymaktan korkmalısınız.” demiştir (Taşer, 2015).

Oyun alanındaki üretimi kapsayan dramatik uzamda gerçekçi anlayışın hâkim olması gerektiğini savunan Antoine bu uzamın, perspektif oluşturmak uğruna gereksiz yere, çokça doldurulmasına da karşı çıkmıştır. Dramatik uzamında var etmek istediği kesin ve net gerçekliği, dekoru destekleyecek ve aynı zamanda oyuncuya devinim serbestliği de sağlayacak ışık ile yapmak istemiştir.



Şekil 3.8 : Théâtre Libre’de sahnelenen İbsen’in Yaban Ördeği (Brockett, 2000).

Ayrıca Antoine’ın natüralist yaklaşımı, yapıtlarındaki dramatik uzamı etkileyen bir diğer etken olmuştur. Bu yaklaşımla birlikte *kesiksiz görüntünün* dramatik uzamdaki etkisi olarak oyun kişilerinin jestleri sahnenin yerleşimine uyarlanmıştır. Antoine’e göre uzamda var edilen sahne dekoru, giysisi ve aksesuarı tıpatıp yaşamın iz düşümü olmalıydı. Bu konuya eşyanın bütün ayrıntılarıyla kendisi olması ilkesini getirmiştir. Örneğin sahnede var olan ışık birebir kaynağından gelmeliydi; avize, gece lambası hatta güneş. Bu sayede dramatik uzamda sahnelerin resimlerini oluşturmuş, yapıtlarında bu resimler içindeki hareketin önemini vurgulamış ve sözle karşılık vermenin anlatımda en güçlü araç olduğu anlayışına karşı çıkmıştır.

Oyunun geçtiği sahne sınırlarını da günlük yaşamı yansıtacak biçimde sahne uzamında var ederek perspektifli dekor ve aksesuarlar arasında oyun kişilerinin hareket alanlarını bu perspektife doğal bütünlük ve akıcılık ile eşlik edecek şekilde tasarlanmıştır.

Sonuç olarak André Antoine Meningen Dük’ünün plastik sahne anlayışına doğalcılığı da ekleyip, dördüncü duvarın getirdiği sınırlılıkla birlikte sahne üzerinde yepyeni bir

mekân kullanıma gitmiştir. Doğalcı anlayışla, sahne mekânını her oyunun ihtiyacına göre şekillendirmiştir, olabildiğince gerçeğe uygun tasarlamıştır. Oyunların mekânlarını *kesiksiz görüntü* oluşturmak üzere tasarlamıştır ve bu yaklaşımından yola çıkarak sahneyi ve dolayısıyla üzerinde kurulan dramatik mekânı sınırlayarak olayların gerçekçi yaklaşımla ele alınmasına zemin hazırlayan *dördüncü duvarı* yaratmıştır.

Yapıtlarında hâkim olan kesiksiz görüntü anlayışı ile oluşturduğu perspektif sayesinde gerçek hayatın bir iz düşümünü sahneye aktarmıştır. Böylece dramatik uzamda gerçekçi tavrını korumuştur. Sahne uzamının sınırlarını da günlük yaşamın sınırlarına yakın tutmuş ve aksiyonu bu sınırlar içerisinde geçirmiştir.

3.4 Adolphe Appia

Adolphe Appia, bir sahne tasarımcısı ve tiyatro kuramcısıdır. Tiyatro sanatına getirdiği yeniliklerle modern ışıklamanın babası olarak anılmaktadır. Wagner'in *sentetik hareket tiyatrosu* düşüncesinden yola çıkarak yeni bir tiyatro estetiğine ulaşmış ve *yaşanan bir sanatın* ancak tüm sanat dallarının bir bütün olarak uyumla bir araya gelmesiyle yaratılabileceğine inanmıştır.

Ancak, Wagner'in *sanatların birleştirilmesi* düşüncesine, *birleşimci tiyatro* görüşüyle karşı çıkmış, *zamansal sanat* olarak şiiri ve dramayı, *mekânsal sanat* olarak resim, heykel ve mimariyi müziği de içine alarak birleştirmiş ve canlı oyuncuyu bu birleşimin kaynaştırıcı ögesi olarak almıştır (Çalışlar, 1993).

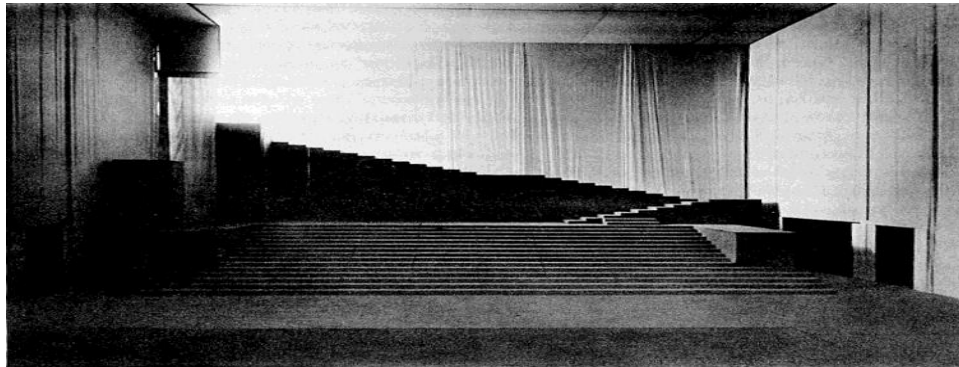
Bu birliktelikteki uyumu yakalayabilmek için yönetmenin yaptığı sahne tasarımının, hazırladığı ışıklama düzeniyle ve oyunculara verdiği hareketlerle (jest, mimik, reji ve hatta dans) bir olarak, ortak tek bir estetik algı yaratması gerektiğini savunmuştur. Appia, sahnedeki görünüşün temel ögesi olarak oyuncunun sahne üzerindeki devinimini kabul ederek, müzik disiplini ile denetlenen bir oyuncunun hareketlerinde zaman ve yer arasındaki ilişkiyi bulmayı hedeflemiştir. Ulaşmak istediği bu estetik uyum karşısındaki en büyük engel olarak iki boyutlu dekoru görmüş ve bu sorunu oyuncunun hareket alanını genişletecek, ufuksal zeminden düşey tasarıma bir değişim sağlayacak olan merdivenler, rampalar ve platformlar gibi üç-boyutlu öğelerle değiştirme önerisini getirerek aşmaya çalışmıştır (Brockett, 2000).

Appia'nın o günün dekor anlayışı açısından devrim niteliğini taşıyan düşünceleri, ışık kullanımı ile iyice somutlaşmıştır. Sahne üzerinin dört plastik ögesi olan dikey dekor, yatay zemin, hareketli oyuncu ve oyun mekânına ışıklama ile bir bütünlük kazandırmak için getirdiği öneriler modern tiyatronun ışıklandırma kuramına öncülük etmiştir. Sahnede ışığı değişik yön ve açılardan kullanarak hareket değişikçe ışığın da değişimini sağlayarak üç boyutluluğu vurgulamıştır. Işığın sürekli değişimi, çeşitli öğelerin bir bütün içinde erimelerine olanak vermiştir. Işık Appia için müziğin görselleşmesi anlamına gelmiştir. Işığın, atmosferi ve ritmin değişimini ifade edebileceğini ileri sürmesi, seyircinin sahnedeki olayın derindeki anlamı ile özdeşleştirilmesi sorununu da ışıkla çözmesini sağlamıştır. Bu, tiyatrodaki yeni bir illüzyon anlayışını getirmiştir (Candan, 2003).

Die Musik Und Die Inszenierung adlı yapıtında da hedeflerine ulaşabilmek için bir dizi düşünce geliştirmiştir;

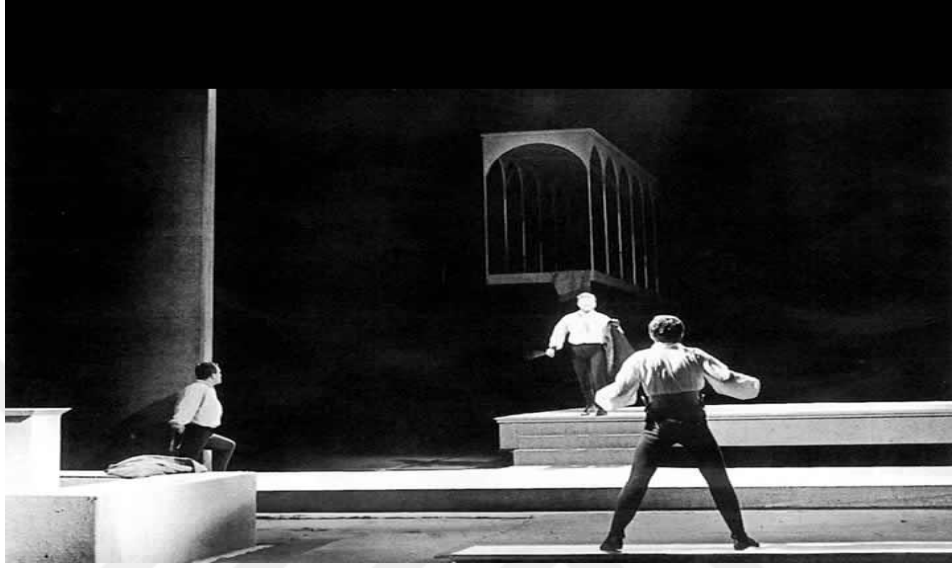
- Oyuncular ile dekoru sanatsal bir bütünlüğe ulaştıran ve seyircide duygusal bir tepki yaratan ışıklandırma.
- Müziğin görsel tamamlayıcısı olarak renkli hareketli ışığın yorumcu kullanımı.
- Oyuncuları spot ışığıyla aydınlatan ve sahnedeki hareket alanlarını vurgulayan bir ışıklandırma.

Bu düşüncelerden de anlaşıldığı gibi Appia yapıtlarında oyuncunun hareketine olanak sağlayan mekânı gerçekleştirmeyi ilke edinmiştir. Platformlar, ramplar, merdivenler aracılığıyla dekor ile zemini bağlamıştır ve bu yolla mekânı, hacim ve kitle açılarından ele almıştır. Bu yüzden oyuncunun dikey ve yatay hareketine olanak hazırlamıştır. Bunlar aynı zamanda görüntüde ritmik güçler oluşturmuşlardır. Ayrıca, sütunlar, drapelere, duvarlar, ayrıntıdan ayıklanmış ve üç boyutlu olarak kullanılmıştır (Şener, 1998).



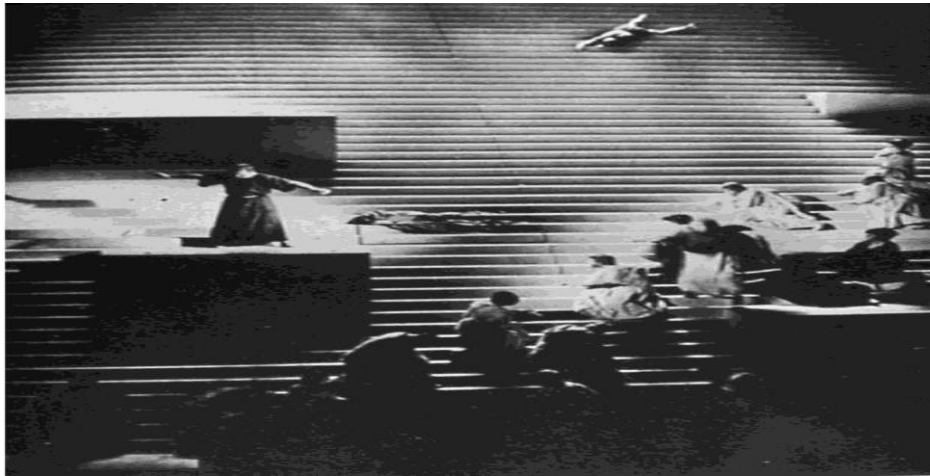
Şekil 3.9 : Appia'nın merdiven ve rampa tasarımlarından bir örnek (Pinterest, 2016).

Appia, Romeo ve Juliet oyununda, içinde en çok aksiyon ile oyuncu devinimi barındıran, Capulet ve Montague ailesi arasında geçen kılıç sahnesinde, tasarladığı basamaklar ve yükseltilelerle birlikte sahnenin çeşitli noktalarına hareketi taşıyarak hem aksiyon bütünlüğü ve devamlılığı katmış hem de mekândaki dramatik anlatıya bir derinlik getirmiştir.



Şekil 3.10 : Romeo and Juliet, 1963 (Pinterest, 2016).

Sophokles'in Oedipus Rex oyununda, Oedipus ve koronun mekânsal düzlemdeki ilişkisi yine basamak ve bölünmüş yükseltileler kullanılarak kurulmuştur. Bu şekilde kurulan oyun mekânı sayesinde, dramatik metinde verilmek istenen estetik algı ayrı bir boyut kazanmış ve oyunculara her sahne için daha esnek bir hareket alanı sağladığından aynı zamanda mekânın bütününe baştan sona bir devinim getirmiştir.



Şekil 3.11 : Svoboda, Oedipus Rex, 1963 (Pinterest, 2016).

Appia sahne kuramında oyuncuyu öncelikli bir noktaya yerleştirmiştir. 1896'da Olimpik oyunları geleneğinin yeniden canlandırılması sonucunda tüm dünyada üç boyutlu, canlı, hareket halindeki insan bedenine karşı bir ilgi uyanmıştır. Bu ilginin sanata yansması sonucunda, heykelde Rodin, dansa Loie Fuller, Isadora Duncan gibi sanatçılar, bedene özgürce bir yaklaşım içine girmişlerdir.

Appia'nın, bu üç boyutlu, canlı ve devinim içerisindeki tasarım düşüncesindeki başlangıç noktası uzamdır. Sahne tasarımında ağırlık noktasını, uzamın ışık, hareket ve renk aracılığıyla biçimlendirilmesinde görmüştür. Appia'ya göre uzam, dramın eylemine uymalı, onu simgeselleştirmeli, hatta devingenliğiyle dramın devingenliğine katılmalıydı.

Appia'nın 1900'de yazıp 1904'te yayımladığı *Işık ve Uzam* başlıklı yazısında Siegfried'in ikinci perdesi üzerine bazı düşünceler yer almaktadır. Appia'nın tasarım düşüncesini en iyi özetleyen bu bölümde, oyuncunun önceliği özellikle belirtilir. Söz konusu olan bir orman sahnesidir. Bu ormanın gerçekteki gibi bir orman olmasından çok daha önemlisi, içinde bir insan, yani oyuncu olan bir orman olmasıdır. Burada istenen, Siegfried için tasarlanmış bir orman dekorudur:

“...sahnenin düzenlenişi yalnızca Siegfried'e göre olmalı ve ormanda yaprakların hafifçe hışırdaması Siegfried'in dikkatini yönlendirecek olursa, biz seyirciler, hareket halinde ışıklar ve gölgeler içinde yüzen Siegfried'e bakmalıyız, sahne arkasından harekete geçirilmiş dekor parçalarına değil.” (Candan, 2003).



Şekil 3.12 : Siegfried için tasarlanmış orman dekoru

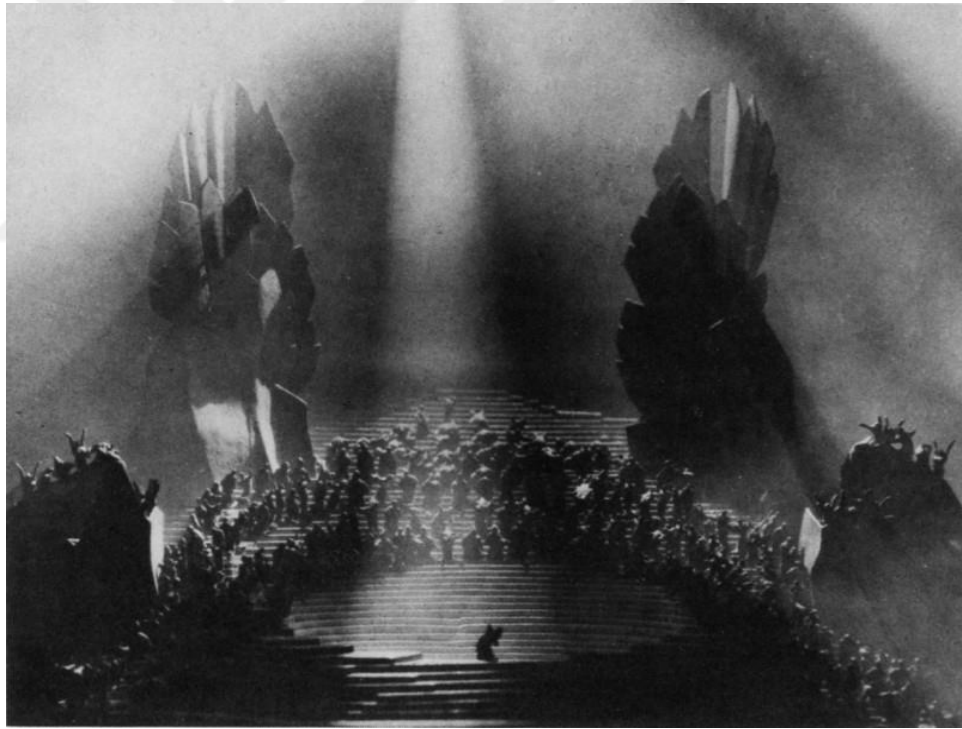
Yarattığı yeni uzam anlayışla “Sanatı göstermek yerine, sanatı nasıl yaşayabiliriz?” sorusuna karşılık bulmaya çalışmıştır. Appia’ya göre oyuncu, dekorun önünde değil, içinde yer almalıydı ancak bu yolla üç boyutlu oyuncu (insan) ile dekor arasında bir uyum olabileceğini savunmuştur. Bu sebeple, Siegfried oyunundaki gibi bir orman sahnesi gösterilecekse, bu seyirciye bakan yana ağaç taklidi dekor hazırlanarak yapılmamalıydı. Üç boyutlu bir mekân olan sahneyi iki boyutlu panolarla doldurarak sahne plastiği var edilemezdi. Oysa Appia için tiyatrodaki önemli olan ormana benzetilen yapay bir görüntü değil, orman düşüncesinin kendini sağlamak olmuştur. (Nutku, 2001).

Appia’nın belli bazı uzamsal biçimlerin çeşitli düzenlemelerde yinelenmesinden oluşan *Ritmik Uzamlar* başlıklı bir dizi soyut taslağı içeren yapıtında, sütunlar, küpler, basamaklar, eğimli yüzeyler ve perdeler yer almaktadır. Öncelik basamaklardadır. Appia soyut sahne düşüncesinden basamaklara bolca yer vermiştir. Çünkü tasarımcı, insan bedenine karşıt bir öge olan basamağın, sahne hareketine çoğul olanaklar tanıdığını düşünmüştür. Appia yanısamacı sahne tasarımına zemin oluşturan İtalyan sahne yapısına da böylece karşı çıkmıştır. Seyirci ile imgelem dünyasının ayrımını onaylamamış seyirci ile oyun alanı arasındaki ayrımın en aza indirgenmesi gerektiğini savunmuştur. İtalyan sahne yapısını, Grek tiyatrosundaki eylem alanının salt görüntüye dönüşmesi olarak görmüştür. “Sahne portalı, bizler için yazgılı olmayan gizemleri, içinden gizlice bakarak yakaladığımız koca bir anahtar deliğinden başka bir şey değil” demiştir (Candan, 2003). 1923’teki bir yazısında da “Müziğin istemine uyan beden, uzama hâkim olur ve buyurur. Eski zamanların alışkanlıklarına, köklü geleneklere aldırış etmez, bunların hepsi onun ölçüsüne göre olmalı, onun örneğini benimsemelidir. Her şeyin ölçüsü insan değil midir?” diye yazmıştır. Burada önemli olan, müziği yorumlamak değil, uzam sürelerine dönüştürmek olmuştur. Görüldüğü gibi Appia, oyuncunun bütün sahne olanaklarını kullanarak oyun alanına sonsuz hâkimiyet sağlaması için çabalamıştır.

Appia, yalın sahne düzeninden yana olup uzamı gereksiz sahici öğelerle doldurarak gerçeklik algısı yaratmaya çalışan sahne estetiğine karşı durmuştur. O’na göre yapıtın ruhunu ortaya koyacak yalın bir sahne düzeni yeterliydi. Yarattığı uzam sayesinde doğalcı ayrıntıların yerine, dikkati oyuncunun jestleri üzerinde toplamış ve dramatik gerilimi çıplak bir biçimde dışa vuracak tasarıma ulaşmıştır (Boyacıoğlu, 2004).



Şekil 3.13 : Lee Simonson, Saint Joan 1917 (Pinterest, 2016).



Şekil 3.14 : Norman Bel Geddes Dante's Divine Comedy 1921 (Pinterest, 2016).

Appia'nın her şeyi ışık ve gölge açısından değerlendirdiği için dekorları beyaz ve siyahtı. Işık altında üç boyutlu öğelerin bile düz görüldüğünü hesaba katarak biçimi, kitleyi ve plastiği vurgulayabilmek için karşıtlıklardan yararlanmıştı ve bu sayede uzamda derinliği yakalamıştı.

Sonuç olarak Appia oyuncuyu daha aktif, canlı ve devingen bir hale getirmeyi amaçlamış ve başarmıştır. Boyalı, düz ve sönük bir arka perde yerine, oyuncuların hareketlerini ortaya çıkaran bir oyun mekânı tasarlamıştır. Sentetik hareket tiyatrosu düşüncesinden yola çıkmış ve mekân içinde aksiyon sürecinin anlarıyla bu sürecin tümü arasında karşılıklı ve kapalı bir bütün oluşturmuştur. Bu süreçte ulaşmak istediği estetik uyum karşısındaki en büyük engel olarak iki boyutlu dekoru görmüş ve bu sorunu aşarak oyuncunun hareket alanını genişletmek için merdivenler, rampalar ve platformlar gibi öğelerle oyun mekânını kurmuştur.

Appia oyuncuyu dekor önünden, dekor içine çekmiştir. Bu, oyunlarında mekân algısından daha çok bir uzam algısının varlığını hissettirmiştir. Kullandığı merdivenler, ramplar, platformlar gibi üç boyutlu dekorlarla ufuksal zeminden düşey tasarıma bir değişim sağlayarak yeni bir uzam yaratmıştır. Yaptığı ışık tasarımlarıyla da sahne uzamında yeni bir perspektif anlayışı yaratarak, dikey dekor, yatay zemin, hareketli oyuncuyu ışıklama ile birleştirmeyi tasarlamıştır. Hareket, ışık ve renk aracılığıyla, uzamı dramın eylemine uydurup, simgeleştirerek, devingenliğini dramın devingenliğine katmıştır. Sahici dekor öğelerine karşı çıkması sonucunda yapıtın ruhunu yansıtacak oyun yerini tasarlamış ve bu oyun yerinde oyuncunun bedeniyle uzama hâkimiyet kurmasının gerekliliğini vurgulamıştır.

3.5 Konstantin Stanislavski

Konstantin Stanislavski bilimsel araştırmaya dayalı olarak oyuncunun eğitilmesine odaklanana bir tiyatro yönetmenidir. Bu bağlamda tiyatro tarihinde eğitimci-yönetmen tipini temsil etmiştir. Çalışmaları ile dönemin modernist ve pozitivist yaklaşımının da etkisiyle, anlaşılabilir olduğu iddia edilen oyunculuk ve yaratıcılık sürecini analiz etmeye başlamıştır. Bu analiz neticesinde yeni bir oyunculuk sistemi geliştirmiştir. Stanislavski, metni doğalcı bir yöntemle sahnede var etmeyi amaçlamıştır (Karabulut, 2014).

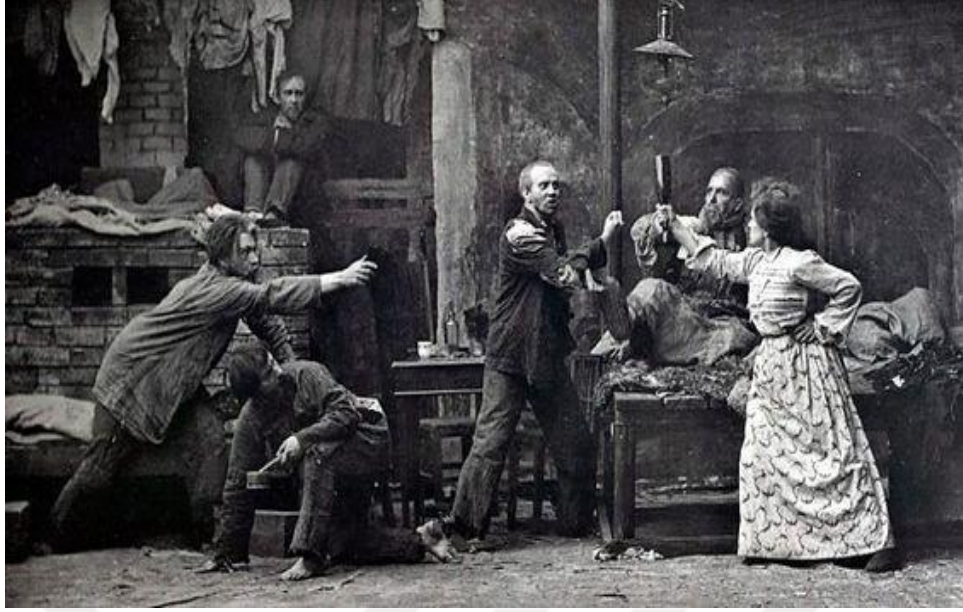
“Stanislavski’nin çalışmaları sonucu kurduğu sistem, çağdaş batı tiyatrosunun yaygın tiyatro anlayışı olarak son yüz yıla damgasını vuran ve günümüzde de dram sanatının uygulandığı tüm alanlarda (tiyatro, sinema, televizyon) gücünü koruyan gerçekçilik akımının çevresinde şekillenmiş ve gerçekçi oyunculunun ilke ve standartlarını belirlemiştir. Bu nedenle, Sistem, yüz yıla yakın bir süredir oyunculuk okullarında öğretilen en yaygın oyunculuk yöntemi olmuştur. Sahnede somut yaşam gerçeğini canlandırmayı hedefleyen gerçekçi tiyatro anlayışına göre, seyirciye, sahnede bir oyun değil, gerçek bir yaşam kesiti sunulmaktadır.

Bu ilke doğrultusunda, seyircide, tiyatrodaki olduğu unutturularak gerçek bir olay seyrediyormuş izleniminin yaratılması gerekmektedir. Gerçekçi tiyatro, seyircide uyandırmayı amaçladığı estetik yaşantıyı *yanılsama* (illüzyon) olarak belirlemiştir. Yansıtılan gerçeğin inandırıcı olması, sahnede yaratılan yaşam gerçeğine benzerlik yanılsamasına bağlıdır. Sahnenin sanki gerçekmiş gibi bir izlenim bırakması, sahnede olanların gerçekten oluyormuş gibi algılanması gerekir. Bunun için, oyunun yalnızca konusunun, kişilerinin, dilinin değil, görüntüsünün de gerçeğe benzemesine; bu doğrultuda dekorun, kostümün, makyajın, aksesuarın ve ışıklamanın gerçeğe benzer olmasına, gerçeği tıpa tıp yansıtmasına önem verilmiştir. Gerçekçi akım düşüncesi, sahne gösterisinde olduğu gibi oyunculukta da günlük yaşama benzerliğin korunmasını savunmuştur. Bu sebeple, dönemin alışılmış oyunculuk biçimine, sahnede kalıplaşmış konuşma ve davranış biçimlerine karşı çıkmıştır.” (Özüaydın, 2013).

Ulaşmak istediği sahne gerçekliğini seyircide oluşturulan inancın yarattığına inanmış bu yüzden de oyuncular tarafından sahne üzerindeki eylemlerin meşrulaştırılması gerektiğini savunmuştur. Kurduğu sistem ile yapıtlarındaki gerçekçi tavra oyuncuyu merkeze alan Stanislavski, bu amaç için oyuncunun önündeki tüm engelleri kaldırmak için çalışmıştır.

Sahnedeki her şeyi oyuncuyu rahatlatarak ona hizmet eder bir hale getiren Stanislavski, oyunlarının mekânlarını bu amaç doğrultusunda oyuncunun *sistem* aracılığı ile odaklanıp, gerçekçi bir tavırda rolünü oynayabilmesine imkân sağlayacak biçimde tasarlanmıştır. Bu sebeple oyun mekânının olabildiğince gerçeğine yakın ve de özgün olmasını isteyen Stanislavski, oyunun geçtiği mekân neresi ise oraya kadar gitmiş mekân araştırmalarına girmiş, aksesuar aramış, her öğenin aslına benzemesini istemiştir.

Örneğin Julius Caesar oyunu için Roma'ya gitmiş, Othello için sahne tasarımcısını Kıbrıs'a göndermiştir. İbsen'in Hedda Gabler oyunu için Norveç'ten yerel özellikler taşıyan ev eşyası getirtmiştir.



Şekil 3.15 : Moskova Sanat Tiyatrosu, Gorki, 1902, Ayak Takımı Arasında (Pinterest, 2016).

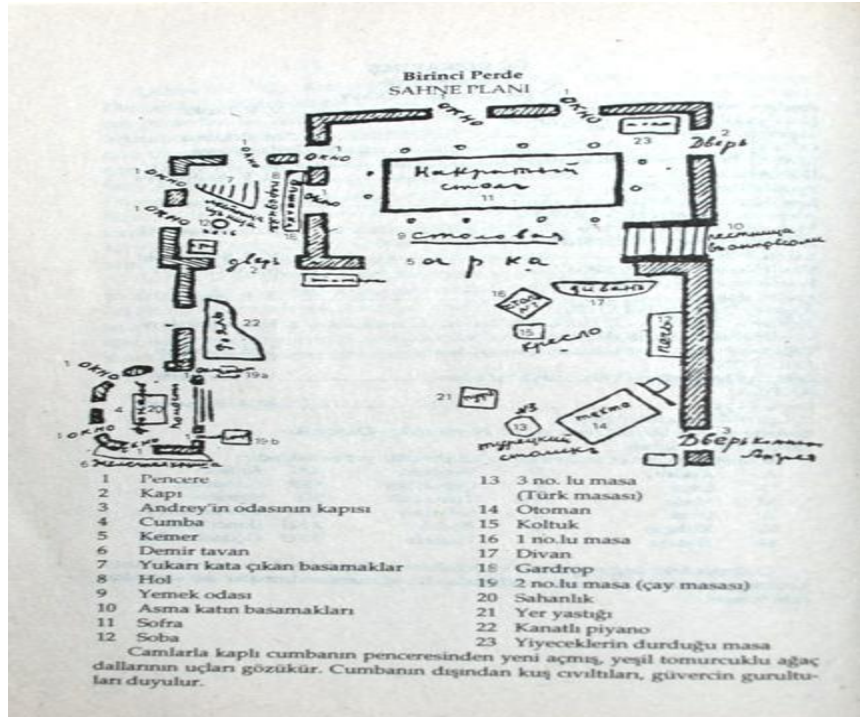
Stanislavski, *sistemi* salt doğalcı bir üslubun kurallar dizisini oluşturmak için kurmamıştır. Temel olarak, rol yapmanın kuramını yapmıştır. Sistem özünde; seyrediliyor olma kompleksi içinde olan oyuncuyu rahatlatmak ve olabilecek sorunları (aşırı oyunculuk, klişeler ve yapmacıklık ve teşhirciliğe vb.) ortadan kaldırmak üzerine kurulmuştur. Temel olarak, oyuncunun yaratıcı anlarındaki içsel yasalara bilinçli teknikler kullanarak ulaşmasını hedeflemiştir. Amaç, kontrol edilemeyen esin anlarını yani bilinçaltını kontrol edilebilir hale getirmek, yani bilinç düzeyine çıkarabilmektir. Yani oyuncunun yönetmen aracılığıyla bir kez içsel değerleri yerli yerine oturtmayı başardığında fiziksel olanın kendiliğinden ortaya çıkacağını savunmuştur.

“...Ancak sisteminin en önemli zaafı, fazlasıyla psikolojik olan bu yönelimin zaman zaman oyuncuda kendine dönme, gerilme, bitkin düşme ve hatta histeriye kapılma gibi etkiler yaratmasıydı. Oyuncu coşkularına kapılıp rolle olan mesafeli ilişkisini kaybedebiliyordu. Zamanla Stanislavski oyuncu için ne hissettiğini söylemenin ne yaptığını söylemekten çok daha zor olduğunu fark etti. Bu dönemde Stanislavski modern bilimden yardım almaya başladı ve İvan Sechenov, İvan Pavlov gibi refleksler üzerinde çalışma yapan fizyologlardan etkilenerek ve coşkular ile fiziksel jestler arasında kopmaz bir bağ bulunduğu gerçeğinden yola çıkarak Sistem'ini yeniden yorumlamaya girişti. Artık oyuncunun çalıştığı süreçleri psikolojik ve fiziksel olarak ayırmaktan vazgeçmeye ve "psikofiziksel eylem" kavramını kullanmaya başlamıştı. Yeni yaklaşıma göre mademki bu iki süreç birbirine sıkı sıkıya bağlıydı ve psikolojik olan ve fiziksel olan karşılıklı olarak birbirlerini harekete geçirebiliyorlardı, öyleyse psikolojik olanın karanlık dünyasını merkeze almaya neden gereksinim duyulsundu?

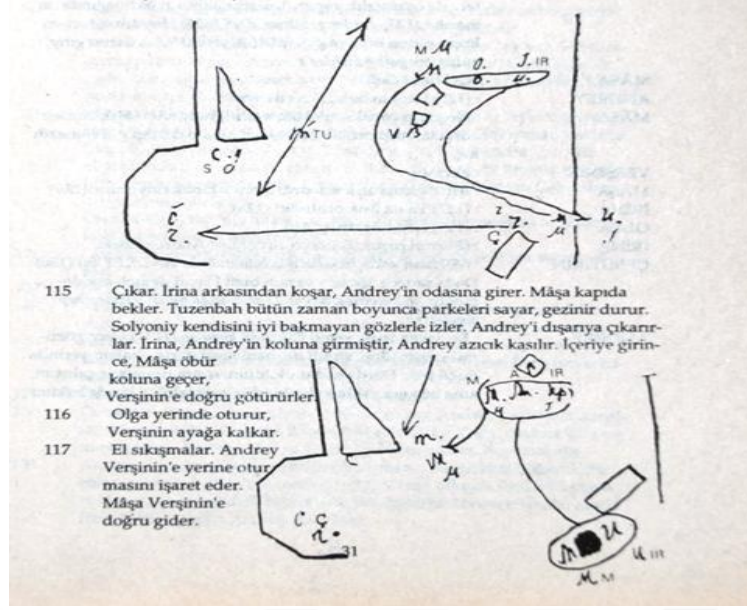
Oyuncu ve yönetmen somut, kontrol edilebilir ve kolayca düzenlenebilir olan fiziksel jestlerden yola çıkarak da içsel olanı harekete geçirebilir ve psikofiziksel eylemi (ya da diğer bir deyişle "organik eylem") gerçekleştirebilirlerdi. Bu düşünsel (d)evrim Fiziksel Eylemler Yöntemi'nin yolunu açmış oldu.” (Güllü, 2006).

Bu sebeple de Stanislavski oyuncu için *fiziksel eylemler yöntemini* kolaylaştırıcı somut dekor ve gerçekçi yaklaşımla kurulan oyun mekânlarına, çalışmalarının her aşamasında önem vermiştir. Örneğin *Üç Kız Kardeş* oyunu için yapılmış olan sahne planındaki iç mekân tasvirinde, oyuncuların nasıl gerçeğe yakın bir mekânda oyunu oynadıkları görülebilmektedir. Yapılan bu oyun mekânı planından, sahnedeki tüm aksesuar ve dekorların yerleri detaylarıyla öğrenilebilmektedir. Bir diğer dikkati çeken nokta, mizansenlerin, yani her oyuncunun nerede konumlanacağını saptanmış olmasıdır. Oyundaki herhangi bir repliği söyleyen bir oyuncu, nereye gideceğini rejî notlarına bakarak öğrenebilmektedir yani oyuncuların aksiyon akışına dair verileri bu planda görülebilmektedir.

Notlara bakan bir oyuncu söylediği repliği hangi aksiyonla söyleyeceğini bilir, yönetmen ise oyuncuyu nasıl çalıştırması gerektiğini belirler (Sezgin, 2009). Rejî defterinde, oldukça detaylı bir şekilde mizansen ve aksiyon çizgisi bulunması sonucunda oyuncunun mekân ile teması sağlanarak psikofiziksel eylemi gerçekleştirmesi sağlanarak içsel olanı harekete geçirmesine imkân sağlanmıştır.



Şekil 3.16 : Üç Kız Kardeş oyununu 1.Perde Sahne Planı-1 (Stanislavski, 1995).



Şekil 3.17 : Üç Kız Kardeş oyununu 1.Perde Sahne Planı-2 (Stanislavski, 1995).

Stansilavski'nin kurmuş olduğu oyunculuk sistemi, mekân kullanımındaki bu gerçekçi yaklaşım sayesinde dışsal kalıplara dayalı, göstermeci oyunculuk biçimlerini reddedebilmiş ve oyuncunun sahne üstündeki tüm davranışlarının sahici olması gerektiğini vurgulayabilmiştir. Oyuncunun, duyguları *göstermesi* değil, *hissetmesi*; sahnede, oynadığı karakterin yaşadıklarını, dışsal bir taklide dayalı değil, sahici deneyimler olarak yaşaması; duygularının, *mış gibi*, sahte değil, yapmacık değil, gerçek olması gerektiğini yani oyuncunun sahnede *oynaması* değil *yaşaması* gerektiğini yaptığı bu gerçekçi oyun mekânlarıyla söyleyebilmiştir (Özüaydın, 2013).



Şekil 3.18 : Moscova Sanat Tiyatrosu, 1902, Tolstoy, Karanlığın Gücü (Pinterest, 2016).



Şekil 3.19 : Moskova Sanat Tiyatrosu, 1899: Çehov, Vanya Dayı. Stanislavski (Astrov) & Lilina (Sonya) (Pinterest, 2016).

Stanislavski'ye göre tiyatral ifade, gündelik hayat deneyiminin sahneye taşınmasıdır. Sahnenin gerçekliği ve gündelik hayatın gerçekliği birbirinden farklıdır. Fakat gündelik hayattaki deneyimler sahneye aktarılırken, orijinal bir deneyim olarak değil, tekrarlanan ve yeniden yaratılan bir deneyim olarak aktarılır. Bu bağlamda, Stanislavski'nin ortaya koyduğu oyunculuk sistemiyle role yaklaşan oyuncu kişisi, gerçek kimliğinin dışında bir *karakter* kimliği yaratmış ve yarattığı karakter olarak, dramatik uzam içinde yeniden varlık bulmuştur. Böylece uzam metindeki yazılı anlatım ile sahnedeki canlandırma arasındaki ilişkiyi belirlemiş ve seyirci ile oyuncu arasındaki bağı kurmuştur. Gerçek hayatın taklidi ile sahneden, seyircilerin gerçek yaşamdaki ilişkilerine uzanan bir dramatik uzam yaratmıştır. Bu bağlamda oyuncunun rolünü yaratması sahnedeki uzamı kavramasıyla mümkün hale gelmiştir. Oyuncu kişisi karakterini yaratırken kullandığı *coşku belleği* tekniği ile geçmişi şimdiye taşıyarak belleği uzamın bir parçası haline getirmiştir. Oyun metnindeki *durumun* öznesi haline gelen karakter aracılığı ile uzam, eylem-olay dizisi boyutunda görülebilir, somut hale gelmiştir.

Oyuncunun iç aksiyonunu var eden psikoloji, uzamsal bir yapı olarak bedeni kullanmıştır. Bu sayede oyunda hemen kavranamayacak ayrıntılar, karakterin eylemde

bulunduğu ya da eylemsiz kaldığı anlar ve ortamlar, uzamsal dinamikler göz önünde bulundurularak role dönüştürülmüştür. Örneğin Stanislavski için çok önemli bir yere sahip olan A. Çehov'un oyunlarından *Martı*'da Treplev'i intihara götüren umutsuzluğun temeli, dramatik uzamda Rusya'nın içinde bulunduğu ortamın karmaşıklığı olarak karşımıza çıkmıştır. Bir diğer Çehov oyunu olan *Üç Kız Kardeş*'teki bir türlü gidilemeyen Moskova, karakterlerin iç dünyasını anlatan bir dramatik uzam oluşmuştur (Çetindoğan, 2012).

“Bir rolün ya da bir oyunun bilinçli düzeyleri, yerkürenin dış kabuğunu oluşturan kum, kil, kaya vb. şeylerden oluşan üst düzeyler ve katmanlar gibidir. İnsan ruhunun derinliklerine inildikçe, düzeyler daha da bilinçdışı bir hale gelir ve en derinde, dünyanın çekirdeğinde, erimiş lav ve ateşi bulduğunuz yerde, görünmez insan içgüdüleri ve arzuları fokurdar. İşte burası bilinçdışının ülkesidir, burası hayat veren kaynak, burası esinin gizli kaynağıdır. Bunların farkına varmazsınız ama tüm varlığınıza hissedersiniz.” (Stanislavski, 1999).

Stanislavski benzetmesini yaptığı gibi, sahne üzerinde kurduğu gerçeklikle (yer kürenin dış kabuğunu oluşturan katmanla gibi) bu gerçekliğe hayat veren bilinçaltı arasındaki bağı dikkat çekmiştir. Bu ilişkiyi kurarken yarattığı dramatik uzam sayesinde somut gerçeği var eden, ardındaki gizli kaynağı göstermeye çalışmıştır.

Sonuç olarak, Stanislavski'nin sahne tasarımlarında hâkim olan mekân anlayışı gerçekçi yaklaşımla illüzyon yaratan bir sahne anlayışı olmuştur. Yönetmenlik anlayışında oyuncu merkezli olmuş ve oyuncunun rolünü oynaması önündeki engellerin kaldırılması gerekliliğini savunmuştur. Bu sebeple oyuncusunu rahatlatan gerçekçi mekânları yaratmıştır. Bunun sonucu olarak da oyuncuların mekân içindeki hareketlerinde de gerçeklik ve doğallık hâkim olmuştur. Gerçeğe uygun devinimler ile gerçek ilişkileri barındıran aksiyonları yaratmıştır. Stanislavski'ye göre tiyatral ifade, gündelik hayat deneyiminin sahneye taşınması olmuştur. Yeniden yaratımla birlikte özgünlüğe önem veren Stanislavski, tek tip dekor yerine oyunun kendine özgü atmosferini yaratan ev içi mekânlar kullanmaya başlamıştır. Aksesuarlarda, sahne gereçlerinde doğal ayrıntılar önem vermiştir. Sahne anlayışında, dördüncü duvarı çağrıştıran ilginç, değişik açılardan oda kesitleri bulunduğu gözlemlenmiştir. Sahneyi doğala indirgeyerek aynı zamanda seyrediliyor olmanın telaşı içindeki oyuncuyu rahatlatan bir mekân uygulaması olarak da dikkat çekmiştir.

Stanislavski'ye göre sahnede ortaya koyduğu bu gerçek, katmanlardan oluşmuştur ve hakikati veren ise en alt katmandır. Seyircinin somut olarak göremediği bu katman, bütünüyle hissettiği bir gerçeklik olarak dramatik uzamda var edilmiştir. Kurduğu

sistemle, karakterini yaratan oyuncu kişinin kendinden role doğru giderken çözümlendiği katmanlı yapı yani sanatçının *kutsal beni*, dramatik uzamda rolü açığa çıkaran bir düzlem yaratmıştır. Bu düzlemde oyuncu oyun metin aracılığı ile karakterin dramatik uzamdaki kodlarını çözmüş ve bu kodlar aracılığı ile de dıştan içe bir yaklaşımla kendini var etmiştir. Bu ilişkiyi kurarken yarattığı dramatik uzam sayesinde somut gerçeği var eden, ardındaki gizli kaynağı göstermeye çalışmıştır. Oyuncunun iç aksiyonunu var eden psikoloji, uzamsal bir yapı olarak bedeni kullanmıştır. Bu sayede oyunda hemen kavranamayacak ayrıntılar, karakterin eylemde bulunduğu ya da eylemsiz kaldığı anlar ve ortamlar, uzamsal dinamikler göz önünde bulundurularak role dönüştürülmüştür.

3.6 Max Reinhardt

Max Reinhardt, XX. yüzyıl Avrupa tiyatrosuna yenilikçi ve devrimci yaklaşımıyla imzasını atan bir tiyatro yönetmenidir. Bu anlayışını sürekli, yeni tarzda oyunlar deneyerek pekiştirmiştir. Tiyatroya, yönetmen Otto Brahm'ın sahneye koyduğu Natüralist yapıdaki oyunlarla başlamıştır. Sonraları buna karşı bir yapıda kendi topluluğunu kurarak çok farklı türlerde oyunlar sahnelemiştir. Klasik Yunan oyunları, Realist-Natüralist oyunlar, Alman Dışavurumcu tarzda oyunlar, psikolojik dram türünde oyunlar, sembolist oyunlar, kabareler ve Shakespeare'in oyunlarını yönetmiştir. Bu bağlamda Reinhardt'ın özelliği her oyuna özgü anlatımı, üslubu ve mekânı gerektiren birbirinden farklı sahnelemeleri içermesi olmuştur (Toprak, 2006). ve farklı tür oyunlar için farklı tiyatro yapıları gerektiğini düşünmüştür:

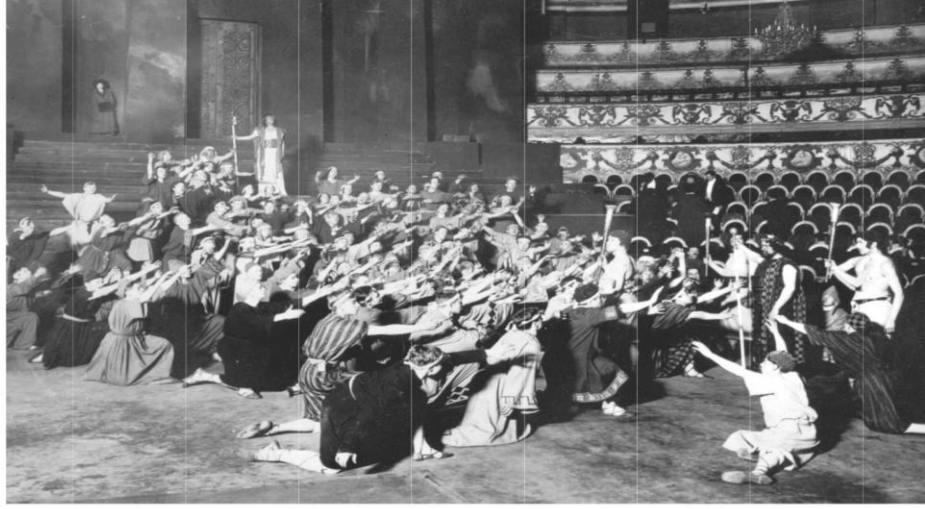
- Klasikler için görkemli yapımların bulunduran bir büyük sahne.
- Yüzyıl başlarının psikolojik dramları için küçük bir tiyatro.
- Kitle seyircisini hedefleyen açık hava oyun mekânları.

Her oyun için en elverişli oyun mekânını aramış ve bulmuştur. Örneğin *Venedik Taciri'ni* Venedik'te bir kanal köprüsünde, Karl Volmoeller'in orta çağ müze oyunu biçiminde yazdığı *Mucize'yi*, Londra ve New York'ta kilise içlerinde, *Kral Oedipus'u* Münih'te Schumann sirkinde, arena tipi bir sahnede sahnelemiştir (Candan, 2003).

Klasiklerin sahnelenmesi için uygun gördüğü tiyatro mekânını şu şekilde açıklamıştır:

“Aslına bakılırsa, bir üçüncü tiyatro daha olması gerekir. Bu konuda çok ciddiyim. Gözümün önüne getirebiliyorum; muazzam efektleri olan, büyük sanat için çok geniş bir tiyatro; bir festival tiyatrosu; günlük

hayattan kopuk, bir ışık ve törensellik yuvası; Yunan ruhunu taşıyan, ama sadece Yunanlar için değil, bütün çağların büyük sanatları için; perdesi ve dekoru olmayan, bir amfiteyatro şeklinde; merkezinde, seyircinin ortasında oyuncunun olduğu, tamamen kişiliğin saf efektine bağlı olarak, tamamen söze odaklanmış; kendisi de halka dönüşmüş olan, seyircinin oyunun akışının içine çekildiği, onun bir parçası olduğu bir tiyatro mekânı.” (Esslin, 1977).



Sophocles, *Oedipus Rex*, St. Petersburg, Circus Ciniselli, 1911. Dress rehearsal.

Şekil 3.20 : Oedipus Rex (Pinterest, 2016).



Vollmoeller, *The Miracle*, Circus Busch, 1914. Mary Dietrich as Megildis.

Şekil 3.21 : The Miracle (Pinterest, 2016).

Psikolojik dramları için düşündüğü küçük ölçekli oyun mekânlarındaki gösterileri, teatral bir eylemden çok, ritüel dönemlere özgü toplu bir eylem ve mistik düzeyde bir bütünleşmeyi içerecek biçimde tasarlamıştır. Bu, daha sonra Grotowski'nin (daha

küçük bir toplulukla yaptığı) parateatral uygulamalarında da görebileceğimiz gibi törensi bir yaşantının gerçekleşmesidir. Reinhardt'ın açık hava mekânlarında gerçekleştirdiği sahnelemeleri ise tiyatro sahnesinin yapısal öğelerini barındırmaz. O oyuna uygun düşen doğal mekânları seçmeyi öncelik olarak belirlemiştir. Bu tercih, seyircinin kitlesel katılımına izin vermiş, tiyatro sahnesinin yarattığı mesafeleri, sınırları ortadan kaldırmış, oyunla seyircinin bütünleşmesine olanak tanımıştır (Toprak, 2006). Açıklıkta oynanan oyunda sahne çerçevesi ve orkestra çukuru yoktur ve açıktaki seyirci, sahnedeki oyuncunun yanı başındadır. Böylece bu mekânlarda sahneye koyduğu oyunlarda seyirciler, onun tiyatrosunun oyuncularını ve figüranlarını haline gelmiş; duyguları yalın, bazen ilkel, ama büyük ve güçlü olmuştur (Nutku, 1975).



Şekil 3.22 : 1926, Goldoni'nin İki Efendinin Uşağı (Anon., 2016).

Bütün bu mekân tasarımlarında Reinhardt'ın ısrarla gerçekleştirdiği şey, oyunlarla seyircileri kaynaştırmaktır. Onun için, oyuncular çoğu kez seyircilerin arasında, seyirciler de oyuncuların ortasında yer almıştır. Reinhardt Seyirci konusunda şöyle demiştir:

“Önemli olan yalnızca sahneyi seyirciye yaklaştırıp sahneyi genişletmek değil, sahneyi ve seyirciyi birbirinden ayıran, gelenek olmuş bütün engelleri ortadan kaldırmaktır. Seyirci kendini hiçbir zaman dışarda kalmış olarak hissetmemelidir. Tersine, seyirci tiyatro olayının tam ortasında, derinden derine onu duyar durumda olmalıdır. Bunun için, perde

kalkmalıdır tiyatrodan. Oyuncu yapabildiği kadar seyircinin arasında olmalıdır. Dekor seyircinin arasına kadar uzanmalıdır.” (Nutku, 1975).

Reinhardt’ın 1905’te sahneye koyduğu *Bir Yaz Gecesi Rüyası* tasarımları arasında önemli bir yere sahiptir. 21 Mayıs 1905 tarihli *Die Zeit* gazetesinde Felix Salten, bu uygulamada öz ve biçim açısından bir yenilik olduğuna değinmiştir ve bu uygulamadaki orman yorumu ile Shakespeare’in anlamının ortaya çıktığını, daha önce görülen alışa gelmiş mekanik çalışmalardan sonra bu anlamlı ve lirik gösterinin aynı zamanda gerçeklere de ayna tuttuğunu belirtmiştir. Salten’e göre, “Bu orman konuşuyor, şarkı söylüyor, dans ediyor, seyredeni büyüleyen bir görünüşü getiriyordu” (Nutku, 1975). Yani Reinhardt yaptığı oyun mekânı ile seyirciyi etkileyen ve içine çekebilen, oyunun da yapısı ve ruhuna uygun bir sahne tasarımı yaratmıştır.

Oyun mekânına baktığımız zaman zeminin ortadan kalktığını ve bütünüyle orman olan bir sahne görürüz. Hiç kimse artık salt oyuncu olarak görülmemiş ve her şey değişmiştir, zemin toprak olmuş, her şey ormana dönüşmüştür.



Şekil 3.23 : Bir Yaz Gecesi Rüyası-1 (Pinterest, 2016).



Şekil 3.24 : Bir Yaz Gecesi Rüyası-2 (Pinterest, 2016).



Şekil 3.25 : Bir Yaz Gecesi Rüyası-3 (Pinterest, 2016).

Sahne tasarımımda o dönemin tekniklerinden yararlanılmış ve döner sahne gibi yenilikler kullanılmıştır. Böylece döner sahne sayesinde oyun mekânı iki zıt alana bölünmüştür.

“Sahneye boyalı değil de plastikten yapılma inandırıcı ağaçlar konmuş; alt taraf, boyanmış zemin örtüsüyle değil, bayağı çimen gibi görünen, çiçeklerin arasında ayağın içine battığı bir şeyle kaplanmış; bu arada etrafa çalılar serpiştirilmiş ve hepsinin ortasında, iki tepenin arkasında küçük gölün aksi var.

Şimdi, (döner sahneye yerleştirilmiş) bütün bu orman yavaşça dönmeye, yeni perspektifler sunmaya, doğadan yeni imgeler göstermeye başlıyor. Sahne döner ve değişirken etrafta cüceler ve periler koşturuyor, ağaçların arkasına saklanıp küçük tepeliklerin arasında beliriyorlar. Yüzlerindeki yeşil peçeler ve yaparıktan taçlarıyla bu yaratıklar, görüntüleri itibarıyla ormanın parçası gibiler. O ana kadar genellikle fantastik bale ya da opera giysileri içinde görünmüş olan Puck, sadece çimenle örtülmüş ve sonunda gerçek bir cüce olmuş, ormanın yeşilliğinde bir çocuk gibi yuvarlanıp kahkahalar atıyor.

Bu bir devrimdi. Oyuncuyla sahne dekoru arasında böyle bir bütünleşme hiçbir zaman görülmemişti. Daha önce ve hiç bu kadar haklı nedenlerle sahne düzeni oyunda oyuncu kadar önem arz etmemişti. Yeni ve yoğun bir hayatı modern tiyatroya sokan yeni bir itki bu.” (Fuerst & Hume, 1967).



Şekil 3.26 : Bir Yaz Gecesi Rüyası-4 (Pinterest, 2016).

Reinhardt'ın farklı oyun türlerine göre farklı sahneleme anlayışları geliştirmesi, tasarımlarındaki sahne uzamının hemen her oyunda değişkenlik göstermesine sebep olmuştur. Klasik ve psikolojik dram türü oyunlarda daha kapalı bir sahne uzamı kullanırken açık sahne biçiminde tasarladığı oyunlarda daha geniş bir sahne uzamı kullanmıştır. Bu bağlamda oyunun hareket akışına göre uzamın biçimlendirilmesi gerekmiştir. Örneğin Bir Yaz Gecesi Rüyası'nda bahsi geçen ormanı betimleyen sahne

uzamı, düş ile gerçek arasındaki geçişlerin ve oyun eyleminin rahat akışını sağlamış, aynı zamanda izleyicinin gözleri önünde oyuna özgü bir dünya yaratmıştır (Candan, 2003). Gösterinin bir yaşantı oluşturmaya yönelik düzenlemesi de bu etkiyi arttırmıştır. Sahne uzantılarının seyircinin içine girmesi, oyunu seyircinin arkasına alma, oyunla seyirciyi kaynaştırma amaçlıdır. Bazen de seyirciyi oyunun ortasına alma yönündeki düzenlemeleri de sahne uzamı aracılığı ile oyuncu-seyirci ayrımını ortadan kaldırıp, teatral eylemin bir yaşantı oluşturması yönündeki uygulamalardır. Bu uygulamalarda ona göre önemli olan yalnızca sahneyi seyirciye yaklaştırıp, genişletmek değil, sahneyi ve seyirciyi birbirinden ayıran gelenek olmuş, bütün engelleri ortadan kaldırmak olmuştur. Seyircinin kendini hiçbir zaman dışarıda kalmış olarak hissetmemesi gerektiğini savunarak seyircinin, tiyatro olayının tam ortasında, derinden derine onu duyar durumda olması gerektiğini belirtmiştir. Bunun için perde tiyatrodan kalkmalı demiştir. Sahne uzamını kullanarak oyuncunun yapabildiği kadar seyircinin arasında olması ve dekorun seyircinin arasına kadar uzanması gerektiğini söylemiştir.

Reinhardt kendi tarzında, oyuna en uygun atmosferi yaratmayı hedeflediği için her seferinde oyun metnine tamamıyla sadık olan bir dramatik uzam yaratmıştır. Bu uzama yaklaşımı gerçekçi tarzdadır. Bu sebeple gerçeğe yakın dekorlar kullanmış, gerekli yerlerde etkiyi arttırmak için kalabalık bir oyuncu kadrosuyla sahnelerini tasarlamıştır. Dramatik uzamda ulaşmak istediği bu tiyatro anlayışı Antik Yunan tiyatrosunun seyircide oluşturmak istediği etkiyle benzerlik gösteren bir özelliktir. Bu yolla Reinhardt, istediği coşku ve görkemi verebilmek, kullandığı kalabalık oyuncu kadrosunu akıcılıkla yönetebilmek için her oyuna uygun atmosferi yaratan bir renk üzerinde karar kılmıştır. Bu sebeple ışık, onun oyunlarındaki dramatik uzamın yaratılmasında önemli bir rol oynamıştır. Bu yığın düzeninde ışıklama Hollanda'lı ressam Rembrandt'tın yapıtlarında görülen biçimde kullanılmıştır. Önemli bölümler daha iyi aydınlatılmış, öbür bölümler loşlukta gösterilmiştir. Kalabalıktaki insanların bir bölümü parlak, bir bölümü hafif, başka bir bölümü de loş ışıklar altında gösterilmiş kalabalığı kuran her kişinin giysi renkleri üzerinde de büyük bir dikkatle durulmuştur (Nutku, 1975). Bu yolla Reinhardt, yığını bir tek anlamda kapsarken aynı zamanda şiddetli kontrastlar yaratarak topluluk içindeki kişiler üzerinde tek tek durmuş, bu yolla dramatik uzamda onların kişiliklerini kendilerine özgü nitelikleri ile ortaya çıkartmıştır.

Sonuç olarak Reinhardt sahne plastiğine önem vermiş ve farklı oyun türleri için farklı biçimde oyun mekânları tasarlamıştır. Bu bağlamda sahnenin teknik imkânlarını sonuna kadar kullanmıştır. Yapıtlarının ortak özelliği olarak statik sahne anlayışına karşı, seyirciyle sahne arasındaki etkileşimi fiziki olarak da duygusal olarak da arttıracak oyun mekânlarını tasarlamıştır. Teknik olanakları sınırsızca kullanmış, tiyatro mekânındaki sahne ve seyirci ilişkisini zenginleştirmiştir. Sahnenin, seyircinin içine girdiği ya da oyuncu-seyirci ayrımının ortadan kalktığı oyun mekânları tasarlamıştır. Bu yolla tiyatroyu salonların dışına çıkarmış, bir açık mekân olayına dönüştürerek toplu bir eylem halini almasını sağlamıştır. Bu bağlamda Reinhardt'ın tiyatro mekânları, sirkler, açık alanlar, şatolar, katedraller olmuş ve onun sınır tanımaz düşüncesini ortaya koymuştur. Bu anlayışla Reinhardt Antik Yunan tiyatrosundaki gibi bir tiyatroyu amaçlamıştır. Reinhardt'ın tiyatro mekânında giriştiği özgür denemeler, aynı zamanda teknolojik yeniliklerin tiyatroya bir anlatım aracı olarak sokulmasıyla da ilgili hale gelmiştir.

Sahne tasarımında her oyuna uygun atmosferi yaratma çabası Reinhardt'ı her defasında yeni biçim arayışları ve yeni uzamsal ilişkiler yaratma gerekliliğine itmiştir. Her oyununa özgü yarattığı sahne uzamlarıyla, aksiyonun ve eyleminin rahat akışını sağlamış ve oyuna özgü bir dünya yaratmıştır. Yapıtlarında genel olarak sahne uzamını seyircilere dek uzatarak bu yolla sahne estetiğine seyircileri de katmıştır. Özellikle ışığın etkisiyle de dramatik uzamda yeni bir algı yaratmış, sahnede Rembrandt usulü kontrastlar oluşturarak bu dramatik uzamda oyunun odağını değiştirmiştir. Seyirci bu uzamdaki her şeye böylece daha kolay odaklanabilmiştir.

3.7 Vsevolod Meyerhold

Meyerhold, yaptıkları ile sahneleme anlayışını derinden etkilemiştir. Konstrüktif sahne düzenini, biyomekanik oyunculuğu yaratmış, tiyatrodaki fütürist, simgeci ve grotesk sahneleme biçimlerinin öncülüğünü yapmıştır (Nutku, 2003). Göstermecilik anlayışı savunmuş, doğalcı tiyatroya ve yanlısamacı sisteme karşıtlığını ortaya koymuştur (Candan, 2003).

Tiyatrodaki alışlagelen sahne-seyirci ilişkisini değiştirerek natüralizmden beri süregelen sahneleme anlayışının iki boyutlu yapısını değiştirmek istemiştir. Yapıtlarında ön sahne ile temsilin merkezini seyirciye yakınlaştırmıştır. Bu arayış sadece biçimsel değil, değişen toplumsal ve siyasal koşulları açıklayamaz hale gelen natüralist sanatın

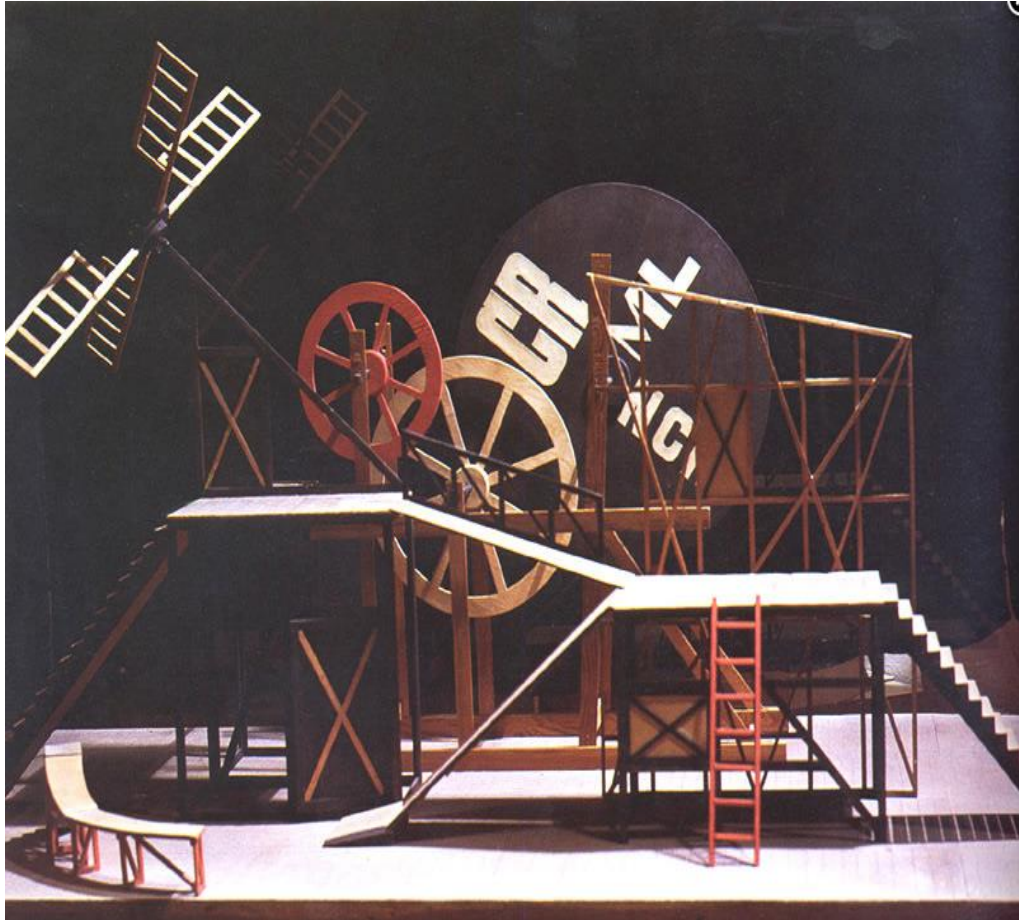
gerçeklik anlayışına karşı sanatın tanımını yeniden yapmaya da yöneliktir. Bu sebeple çalışmalarında 18. ve 19. yüzyıl tiyatrosunun kusursuz yanlısına arayışında yitirdiği gelenekleri yeniden canlandırmayı hedeflemiştir. Kaynakları, Çin, Japon, Hint kültürlerinin üsluplaşmış tiyatrolarından, geniş halk kitlelerine seslenen Orta çağ panayır tiyatrolarına uzanmıştır. En gerçek ortamını ise grotesk öğelerle yoğrulmuş bir sahne dilinde bulmuştur (Candan, 2003).

Seçtiği sahne mekânları ve yaptığı tasarımlar için Meyerhold: “Tiyatro binalarından çıkmak istiyoruz. Yaşamın içinde oynamak istiyoruz –en iyisi fabrikalarda ya da makinaların barındığı salonlarda- o yüzden dekorlarımızda metal konstrüksiyonu olan fabrika içlerini betimlemeyi öngörüyoruz.” demiştir.

Meyerhold’un ileriki çalışma yöntemleri ilk kez 30 Aralık 1906’da oynanan Aleksandr Blok’un (1880-1921) *Fars*’ını sahneleyişinde görülmüştür. Meyerhold *Fars*’ta sahne mekânında bazı değişiklikler yapmış, alışagelmış kulisi ortadan kaldırmış, sahnenin duvarlarını lacivert bir bezle kaplamıştır. Boş sahne mekânının ortasında küçük bir tiyatro binası vardır; tiyatro binasının üstü kapalı olmadığı için panoların sofitaya çekilmesi seyirciye gösterilmiştir. Oyunun ana aksiyonu ön sahneye kaydırılmış, dekor seyirci önünde değiştirilmiştir. Bu oyunun gösteriminde suflör seyirciye görünen bir yerde ışığı yakıp yerine geçmiştir. Böylece yanlısamanın tamamen kaldırılması hedeflenmiştir. Bu uygulama, onun gizemli stilizasyonu bırakıp *maske ve fars* ile *grotesk*’e geçişini vurgulamıştır. Sanatçının bu yeni yönelişi, 1907’de, Leonid Nikolayeviç Andreyev’in (1871-191) *İnsan Yaşamı* adlı oyununu Komisarshchenskaya Teatr’da sahnelediğinde daha da pekişmiştir. Bu yapıyı öne çıkaran özellikler şunlardır: Karakterlerin *içinde eridiği gri, dumanlı bir mekân*; yepyeni bir ışıklandırma estetiği, dekorun en aza indirildiği bir sahne, dekor parçalarını, aksesuarı, giysileri, makyajı ve karakter niteliklerini kesinleştiren pozların abartıldığı bir estetik, sürekliliği olan dramatik gelişim yerine, atlamalı episodik gelişim (Nutku, 2003). Ama en can alıcı nokta, sahne mekânının yeni ve daha esnek bir tarzda kullanılışı olmuştur. (Braun, 2013) Tüm bunlar alışlagelmış sahne yanlısamasını kırmak için yapılmıştır.

Meyerhold’a konstrüktivist sahnesel çözüm fikri, Ekim 1921’de 5x5=25 konstrüktivist sergisini gezdikten sonra gelmiştir. Ona göre dekor, temsil görevlerinden kurtulmalı ve bir anlam ifade etmemelidir; sadece yararlı olmalı, oyuncuların işini kolaylaştırmalıdır. Teatral konstrüktivizme doğru ilk adımlar Nisan 1922’de Ibsen’in *Nora* (Bebek Evi) oyununun beşinci ve son versiyonunda ortaya çıkmıştır.

Meyerhold'un öğrencileri ve oyuncularını temsil günü, tiyatrodaki sağda solda duran eski dekor parçalarını alarak, sahnede ters çevirmiş ve sadece oyunu kolaylaştırmak amacıyla konmuş farklı stillerde mobilyalardan bir kaos yaratmışlardır. *Nora*'dan üç gün sonra, *Muhteşem Boynuzlu*, sahnesele konstrüktivizmin temellerini atmıştır. Dekor yerine, oyuncu için sıçrama tahtası işlevi gören, hafif, işlevsel, kolay taşınabilen bir sahne makine-aygıtı konmuştur. Meyerhold için konstrüktivizm kuramsal bir inanç sorunu değil, Meyerhold'un oyuncuya yönelik sürekli kaygısını gösteren bir çalışma aracı, aynı zamanda natüralizme karşı bir silah, bir mücadele yolu haline gelmiştir. (Berktaş, 2009) *Muhteşem Boynuzlu*'da konstrüktivist sahne mekân tasarımı için Lyubov Popova (1889-1924) ile çalışılmıştır. Hareketli panolar, rampalar, platformlar, üç hareketli çark ve merdivenler kullanılarak sahne mekânında tasarımla devasa mekanik bir oyuncuğa dönüştürülmüş bir değirmen izlenimi uyandırılmıştır. Oyuncular biyomekanik ritimlerle devinirken, değirmenin çarkları oyuncuların zamanlamasını tamamlamak için dönmüştür. Bu yapımla geçmişçiliğin soytarısıyla, gelecekçiliğin mekanik ritmini bir potada kaynaştırmıştır (Brockett, 2000).



Şekil 3.27 : *Muhteşem Boynuzlu* için yapılan sahne tasarımı (Pinterest, 2016).



Şekil 3.28 : Muhteşem Boynuzlu (Pinterest, 2016).

Oyuncuların hareketlerine zemin oluşturan farklı yükseltiler, merdivenler, kaydıraklar, hareketlere devingenlik katmıştır. Bu dinamik oyun mekânında oynanan oyunun içeriği, karı-koca-aşık'tan oluşan ilişki dolantılarıdır. Ancak hareketin uyum ya da karşıtlık içinde ilerleyiş temposu, sergilenmekte olan sıradan insan tutkularını saçma boyutuna yerleştirmiş, duyguların alay uzaklığından betimlenmesini sağlamıştır (Candan, 2003). Hareket, Meyerhold'un sahneleyişinde temel ilke olmuştur. Oyuncular yatay olduğu gibi dikey hareketlilik içinde de bulunmuşlardır. Işık efektleri, takip spotları, müzik, her şey, bu olağanüstü devingenliğe katkıda bulunmuştur. Candan mekânın bu şekilde işlevsel hale gelmesini şöyle açıklamıştır; “Bu, tempo ve ritmin yarattığı bir hareket senfonisidir –en iyisi ve doğrusu buna bir motor çalışma denebilir.- Hiçbir zaman tekdüze olmayan, harika bir ölçü, mantık ve uyum içinde birbirini içine girip-çıkan modern üretim süreçleri.” (Candan, 2003).

Hauptmann'ın *Schluck und Jau* adlı oyununda saray kadınlarını ramp ışıklarının önüne sırayla oturtmuş, hepsinin tepesine birer kameriye kondurmuştur. Kadınları, ellerinde devasa dikiş iğneleri, upuzun bir kurdele üzerine işleme yaparken göstermiştir. Kraliçe'nin yatağı da devasadır, üzeri saçaklı bir dam ile gölgelenmiştir. Böylece Meyerhold, *yaşamın anlarına mutlak bağımlılık* ilkesini reddetmiş ve fotoğrafik kesinlikten arınmış mutlak gerçeğin ne olduğunu bulup çıkarmayı araştırmıştır.

Tiyatronun imgesel gerçekliğinin hakkını vermeyi sahne mekânının sınırsız olanaklarını kullanıp tiyatral anlayışı, doğalcıların ayrıntılı fotoğraflık gerçekliği karşısına koymak istemiştir. Kendi imgelemi, simgeler ve stilizasyon tekniğinin yardımıyla yaşadığı dönemi soyutlamak, görüntüleri abartarak kara mizahı getirmek istemiştir.



Şekil 3.29 : Schluck und Jau (Pinterest, 2016).

Meyerhold'un erken dönem çalışmalarından sayılabilecek, 1910'da Petersburg'daki Alexandrinsky Teatr'da sahnelediği Molière'in *Don Juan*'ı büyük bir coşkuya neden olmuştur. Meyerhold bu çalışmada çeşitli yenilikler yaparak; perdeyi tamamen kaldırmış, böylece geniş bir ön sahne ekleyerek asal aksiyon buraya alınmış, gösteri süresince salon ışıkları söndürülmemiş ve oyuncuların rollerini yaşamalarını değil, göstermelerini istenmiştir.



Şekil 3.30 : Don Juan (Anon., 2017).

Meyerhold sahne mekânında ön perdeyi kullanmayarak tasarladığı diğer oyunlar olan *Hayaletler* ve *Cain* oyunlarında da mekânda birlik ögesini öne çıkarmıştır. Yaptığı tasarımlara Poltava Tiyatrosu'nun sahne yapısının son derece uygun olması da işleri kolaylaştırmıştır, yerden aydınlatmaları kaldırmak ve orkestra çukurunu sahneyle aynı seviyede bir zeminle kapatmak kolay olmuştur; ortaya çıkan bu platform da salonun içlerine kadar uzanan bir sahne önü (forestage) oluşturmuştur.

Sembolizmi savunan tiyatro eleştirmeni Georgy Chulkov, bu mekân tasarımları için;

“Meyerhold'un tasarladığı sahne düzeni, üsluplaştırılmış bir basitliğe sahipti ve olabilecek en makul düzeydeydi: sahnenin bütün enini kaplayan geniş basamaklar, muazzam sütunlar ve genel olarak arka plandaki haşın ve sessiz tonlar, trajedinin kendisi sert ve keskin tarzının yarattığı izlenimlerle görsel izlenimlerin kaynaşmasını kolaylaştırdı... Sonda, muhteşem Algista'nın etrafında kalabalığın geçirdiği şehvet yüklü cinnet gerçek tiyatronun sihriyle süzölmüştü. Görünen o ki, bu noktada yazar kutsal çizgiyi geçmek, 'yerden aydınlatmayı yok etmek' istemiş: sahnedeki basamakları salonun içine uzatmakla, böylelikle de trajedinin seyircilerin arasında son bulmasını sağlamakla (...) bunu başarmak mümkün olmuş.”

diyerek, Meyerhold'un klasik sahne mekân yapısının nasıl değiştirdiğini anlatmıştır (Braun, 2013).

Meyerhold sahne uzamının kullanımında çağının yenilikçi akımlarıyla fikir birliği yaparak boyanmış, yanılısamacı dekorlar yerine üç boyutlu öğelerden oluşan bir uzamı yeğlemiştir. Bu yaklaşım onun benimsediği *stilizasyon* kavramının bir sonucudur. Bu bağlamda sahnedeki gerçekliği basitleştirilmiş bir biçimde, fazlalık olarak gördüğü ayrıntıları eleyerek, asli unsurlara indirgemiş ve sahne uzamını bu yolla temsil etmiştir. Seyirciyi tekdüze bir bakış açısına bağlı kalmaktan kurtarmak için sahne-salon ayrımını yok edici uzlaşımlara, özellikle Uzakdoğu tiyatrosundan ödünç alınmış *hanamichi* gibi seyirci içinden geçen sahne yolu benzeri mimari buluşlara yer vermiştir. Çünkü Meyerhold için seyirci-sahne, yazar-oyuncu-yönetmen üçlüsünden sonra dördüncü yaratıcı katılımcıdır. Bundan ötürü seyirciyi alabildiğince etkin kılmak istemiştir. “Yıkıp yok ettiği sadece ramp ışıkları, yırtıp attığı sadece perde değildi. Meyerhold tiyatroyu yaşamdan ayıran sınırı ortadan kaldırma çabasındaydı,” demiştir çağdaş eleştirmen Kozintsev (Candan, 2003). Yarattığı bu konvansiyon tiyatrosu, üç boyutlu bir uzam vererek ve doğal, heykelsi bir plastik kullanarak, oyuncuyu dekordan kurtarmıştır. Stilizasyon ile oyuncuya doğal, heykelvari plâstikliğini kullanabileceği üç boyutlu bir alan yaratmıştır. Bu sayede sahne donanımlarını bir kenara atabilmiş ve

oyuncunun tüm sahnelemeden ve özellikle teatral donatılardan özerk (tüm dışsal süslerden özerk) olarak rolünü yorumlayabileceği yalın tasarımlar yapabilmiştir.

Bu bağlamda Meyerhold sahne tasarımlarını, klasik gerçekçiliğin tüm ayrıntılarından arındırılmış, oyun ve seyir alanları arasındaki unsurlardan vazgeçip, tüm oyun boyunca aynı kalan ancak birkaç gereçle değişiklikleri yansıtan boş bir uzama dönüştürmüştür. Buna karşılık birtakım yükselteler, vinçler, merdivenler vs. ile sahnede gereken devinimi sağladığı bilinmektedir (Eryılmaz, 2010). Bu da uzamda devinimin ve sürekli hareketin, Meyerhold'un değişmez ilkelerinden olduğunu göstermektedir.

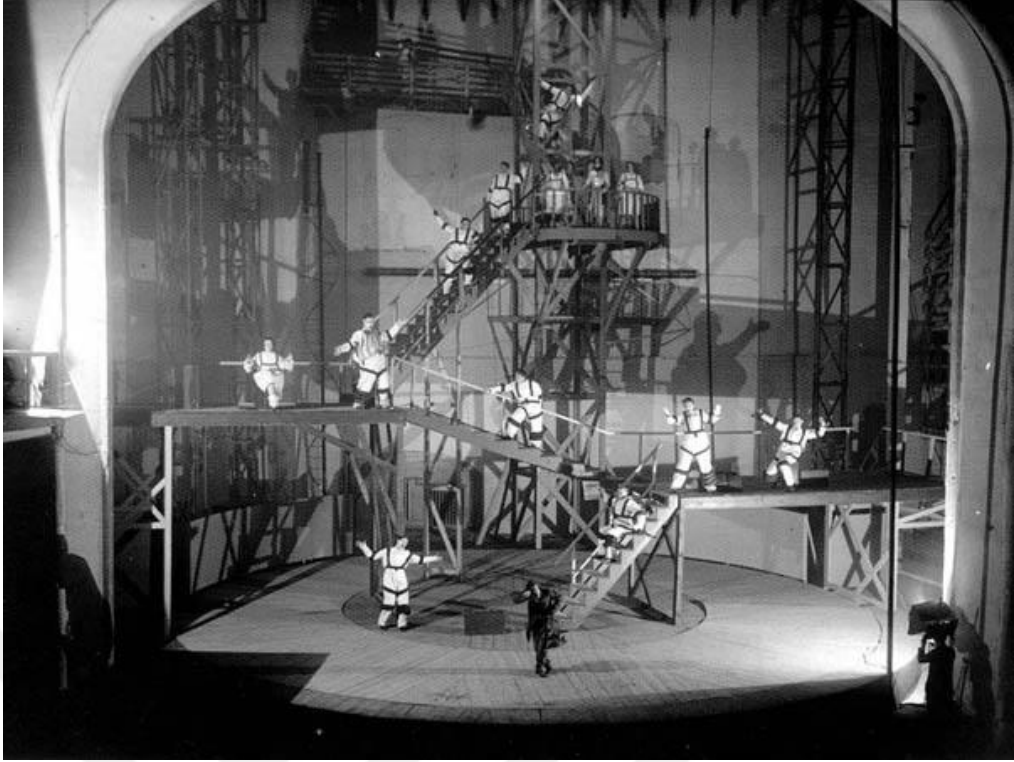
Meyerhold tiyatro sorununun sadece yazar ya da oyuncu etrafında odaklanmadığını, sahne uzamında da yeni bir düzenleme gerektiğini kavramıştır. Tiyatro- Stüdyo 'da beraberindeki genç ve etkin ressamlar grubuyla (Sapunov, Sudeykin, Denisov, Repman, Ulyanov) tam bir deneme çalışmasına girişmiştir (Berktay, 2009). Bu bağlamda *Tintagiles'in Ölümü* Tiyatro-Stüdyo açısından bir köşe taşıdır. Bu oyunun dekorlarını hazırlayan Sapunov ve Sudeykin, natüralizmin simgesi haline gelmiş maketlere karşı isyan ederek, onların yerine taslak çizimlerini ve sahnesel empresyonizmi önermişlerdir. Bu empresyonizme, stilizasyon ilkesi de eklenmiştir. Natüralist tiyatro sahnelerinin saçma eşya kalabalığı yerini, yeni tiyatrodaki çizgilerin ritmik hareketine ve renklerin uyumuna bağlı bir yapıyı görüntülerde kullanma gerekliliğine bırakmıştır. Dekorlarda da ikon ressamının tekniğini kullanmak gerekmiştir, çünkü o sırada dekordan tamamen vazgeçme aşamasına henüz gelinmemiştir ve plastik harekete, temel öneme sahip bir iç konuşmayı aktarmayı hedefleyen basit bir anlatım aracı değeri verildiğinden, bu hareketlerin dağılmasına olanak bırakmayacak bir dekor çizilmiştir. Hedef, seyircinin tüm dikkatini hareketlerde yoğunlaştırmasıdır. *Tintagiles'in Ölümü*'nde bir tek dekoratif fon kullanılmasının nedeni budur. Basit kumaştan bir fon önünde prova edilen bu trajedi çok güçlü bir etki bırakmıştır, çünkü jestlerin resmi çok güçlü şekilde vurgulanmıştır. Fakat oyuncular uzamı ve boşlukları olan bir dekor içine yerleştirilince, piyese yok olmuştur. Dekoratif pano düşüncesi buradan çıkmıştır. Ama bu tekniği kullanarak yapılan bir dizi denemeden sonra (*Rahibe Beatrice, Hedda Gabler, Bitmeyen Masal*), plastik hareketlerin dağıldığı ne altlarının çizilebildiği ne de kesince belirlenebildikleri bir uzamda geliştirilen dekorların uymadığı bir piyese, dekoratif panonun da uymayacağı ortaya çıkmıştır. Meyerhold'a göre Giotto'nun tablolarında hiçbir şey çizgilerin uyumunu bozmaz, çünkü tüm yaratımını natüralist bakış açısına değil

dekoratif bakış açısına tabi kılmıştır. Ama eğer tiyatro natüralizme geri dönmekten sakınmak istiyorsa, aynı şekilde dekoratif bakış açısından da (Japon tiyatrosunda uygulandığı biçimi dışında) uzak durmalıdır (Berktaş, 2009). Görüldüğü gibi Meyerhold oyuncunun dekor önündeki bir kabartma olarak değil de gövdesi, kolları, bacakları ile uzam içinde devinen bir birim olarak ele alınması gerekliliğini savunarak modern tiyatronun uzam kullanımı anlayışını etkilemiştir. Dolayısıyla tiyatronun görevi gerçeğin tıpkısını göstermek değil, onun tiyatral bir yansımalarını yaratmak olmalıdır sonucuna ulaşmış ve naturalist tiyatronun dekor anlayışına karşılık, değişmesi gereken sahne uzamı fikrinden stilizasyon ilkesini çıkarmıştır. Stilizasyon ilkesiyle Meyerhold, bu kavramın konvansiyon fikrine ayrılmaz bir biçimde bağlı olduğunu belirtmiştir. Meyerhold'a göre bir dönemi ya da olayı stilize etmek, tüm anlatım araçlarıyla bu dönemi ya da olayın iç sentezini aktarmak, bir sanat yapıtının gizli özgür çizgilerini yeniden üretmek anlamına gelmektedir (Brockett, 2000).

Meyerhold, sahne uzamı sorunuyla da sınırlı kalmamış; bu yeni sahne uzamına (ön sahneye) uyacak yeni bir oyunculuk tekniği aramıştır (Berktaş, 2009). Meyerhold ve sanatçıların stüdyo çalışmaları sonucunda Stanislavski'nin psikolojik oyuncululuğu yerine sahne resimlerine, harekete ve diksiyonda ritme önem vererek oyuncunun plastiği üzerine durulduğu görülmüştür. Oyuncunun plastik hareketlerinin konuşma örgüsünden daha önemli olduğu belirtilmiştir. Nitekim, birkaç yıl sonra da Meyerhold tiyatronun temelini harekette ve sözsüz oyunda bulmuştur:

“Hareket kavramı sanatsal biçimin yasalarına sıkı sıkıya bağlıdır. Hareket tiyatral ifadenin en güçlü aracıdır. Hareketin rolü, öteki tüm tiyatro öğelerinden daha önemlidir. Tiyatro, sözlerden arıtılırsa, kostüm, ışıklar, panolar, hatta salon olmasa, ama yalnızca ustaca hareket eden oyuncular olsa, tiyatro yine tiyatro olarak kalırdı. Seyirci, oyuncunun düşüncelerini ve amacını onun hareketleri, tavırları, mimikleri yoluyla anlayabilir.”

diyen Meyerhold, tiyatroyu, oyuncunun bir mimara gereksinim duymadan, kendi başına yapabileceği bir sanat olarak görmüştür (Nutku, 2003). Oyuncuların konstrüksiyonun çeşitli öğelerini kapı, balkon, masa, sandalye gibi nesnelere yerine kullanırken aynı zamanda bir dizi akrobatik hareket sergilemeleri sonucunda, uzamın konstrüktivist dinamizmiyle, oyuncunun biyomekanik enerjisi örtüşmüştür. Çünkü insan vücudu ve onu çevreleyen aksesuarlar, masalar, iskemleler, yataklar, dolaplar üç boyutludur; bu nedenle, oyuncunun temelini oluşturduğu tiyatro resminin değil plastik sanatın buluşlarına dayanmalıdır (Berktaş, 2009).



Şekil 3.31 : The Bathhouse (Pinterest, 2016).



Şekil 3.32 : The Dawn (Pinterest, 2016).

Sonuç olarak konvansiyon tiyatrosunun oyuncu ile aynı düzleme yerleştirilen dekorları ve aksesuarları yok etmek isteği, sahne yükseltisini reddetmesi, oyunculuğu diksiyon ve plastik hareket ritmine bağlaması, dansın yeniden doğuşunu çağrılması ve seyirciyi olaydan etkin bir yer almaya sürüklemesi, Meyerhold için antik tiyatronun yeniden doğuşu demektir. Antik tiyatro, mimarisi gereği, çağdaş tiyatronun gereksinimi olan her şeyin bulunduğu bir tiyatrodur: Dekor yoktur, uzam üç boyutludur ve heykelsi plastik zorunludur (Berktaş, 2009). Bu bağlamda Meyerhold, gündelik gerçekliğin ötesinde ya da ardındaki şiirsel, metafizik ruh durumunu açığa çıkararak, resimsel iki boyut yerine heykelsi üç boyutluluğu içeren ve seyircinin düş gücünü kanatlandıran, seyirciyle oyuncunun mistik kaynaşmasını hedefleyen bir tiyatronun, geleceğin tiyatrosu olacağını düşünmüştür. Sahne üstünde geliştirdiği teknikler başlangıçta bu amaca yönelik olmuştur (Nutku, 2003).

Meyerhold'un mekân içinde gerçek bir sahne dili geliştirmesine konstrüktivist arındırma yardımcı olmuştur. Önce hareketsiz olan konstrüksiyon bir müddet sonra hareketleriyle eyleme katılmaya başlamıştır. Eski tiyatronun statik sahne mekânının, resimsel dekorların, sahne yükseltisinin, perdelerin, aksesuarların seyircide yarattığı edilgin şaşkınlık tavrı yok edilmek istenmiştir. Bu sebeple mekân, oyunda etken bir hale gelerek eylemde dekoratif değil dinamik bir rol üstlenmiştir. Konvansiyonel tiyatro, oyuncu için üç boyutlu bir mekân yaratarak ve doğal heykelsi bir plastik sunarak onu statik dekordan kurtarmıştır ve aksiyon içinde sınırları genişlemiş bir devinim alanı sunmuştur.

Meyerhold'un konvansiyonel mekân anlayışına bağlı olarak gelişen mekânın stilizasyonu sonucu yeni bir sahne uzamı ortaya çıkmıştır. Sahnenin bir tablo olarak düşünülmesi bağlamında mizansen stilizasyonu yaratılmıştır. Örneğin uzun mesafe koşulduğunu anlatmak için oyuncuların daire şeklinde tasarlanan bir yol üzerinde koşması gibi mizansenler sonucunda oyuncuya doğal, heykelvari plâstikliğini kullanabileceği üç boyutlu bir alan yaratılmıştır. Fiziksel aksiyon belli bir ritim içine girerek oyuncu ritmini de stilize edilmiştir.

Ön sahne ile oyunun merkezinin seyirciye yakınlaşması sonucunda oyunun geçeceği sahenin sınırları genişleyerek sahne uzamının sınırlarını değiştirmiştir. Meyerhold, Natüralizmin getirdiği iki boyutlu sahneleme yerine plastik uzaklık sağlayacak yeni sahneleme tarzları bularak sahne uzamını üç boyutlu bir uzama dönüştürerek oyuncuyu dekorda boğulmaktan da kurtarmıştır. Sahne olanaklarını sonuna kadar

kullanıp, natüralistlerin ayrıntılı gerçekliğinin karşısına imgesel gerçekliği koyarak sahne uzamını daha esnek bir tarzda kullanma imkânı elde etmiştir. Sahnede, ona göre gereksiz olan her şeyi atarak, oyun boyunca aynı kalacak sadece bazı mecbur sebeplerle değişecek boş bir uzam yaratmıştır. Ayrıca Meyerhold, yarattığı bu yeni uzama uyacak yeni bir oyunculuk tekniği de geliştirerek biyomekanik oyunculuk tekniğini üretmiştir. Bu bağlamda hareket, Meyerhold'un sahneleyişinde temel ilke olmuştur. Oyuncular yatay olduğu gibi dikey hareketlilik içinde de bulunmuşlardır. Oyun alanındaki üretime hep birlikte katkı sağlayan oyuncular dramatik uzamın birer parçası haline gelmişler ve bu uzamı birlikte var etmişlerdir.

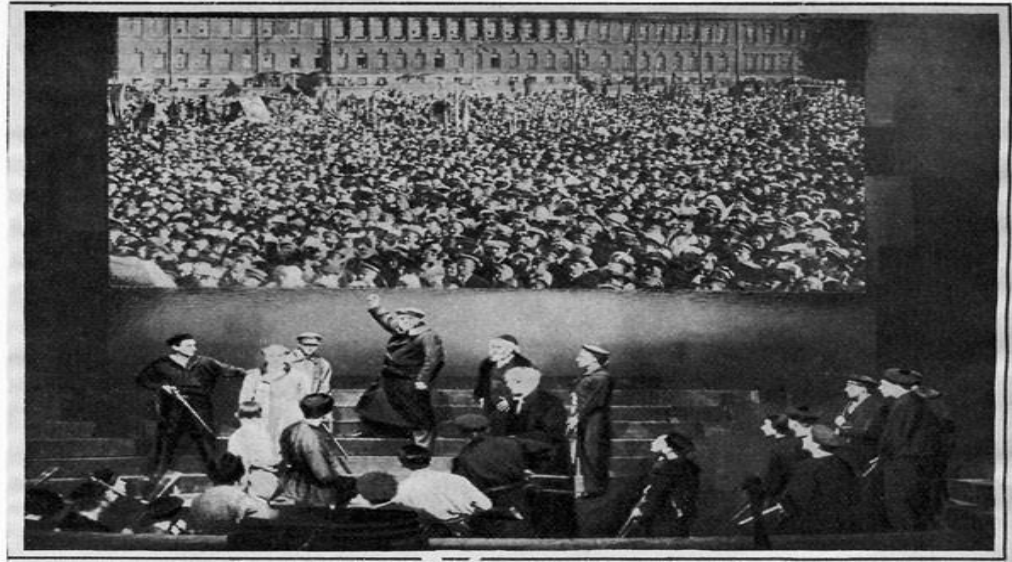
3.8 Erwin Piscator

Dışavurumculuğun düşüşe geçmesiyle, genellikle *epik tiyatro* olarak adlandırılan daha militan bir yaklaşım yükselmiştir. Bu yaklaşımın ilk önemli pratisyeni, Almanya'da 1920'de Proleter Tiyatrosu'yla, 1921'den 1924'e kadar da Merkez Tiyatro'da çalıştıktan sonra 1924 ile 1927 arasında işçi sınıfından seyirci için standart oyunlar yapma anlayışının karşısında bir *proleter tiyatrosu* yaratma çabasının yürütüldüğü Volksbühne'nin başına getirilen Erwin Piscator'dur (Brockett, 2000).

İki dünya savaşı arasında güçlenen ve etkisini bir ölçüde günümüz dünya tiyatrosunda sürdüren siyasal amaçlı tiyatro düşüncesinin ilk kuramcısı sayılabilen Piscator, sahne üzerindeki doğalcılığın fazlasıyla öznel ve sığ, fazlasıyla aldatıcı ve yararsız, genellikle açısı dar, pısrık, yaşanana, dünyada olup bitene ve toplum sorunlarına ilgisiz olduğuna karar vermiştir. Jessner'in, Meyerhold'un ve Tayrov'un göstermecî yapımlarını örnek almıştır. Ancak, dışavurumculuğun kaçışlar ve çılgınlıklarla dolu, kapalı kopuk hedeflerine, karşıdır ve bu nedenle komünal duyguları yeşertecek bir tiyatro hayal etmiştir (Nutku, 2003). Seyircinin niteliğini yeniden saptayarak tiyatroya siyasal ve toplumsal bir görev yüklemiştir. Tiyatronun, orta sınıf seyircinin düşünce, alışkanlık, gelenek ve beğeni sınırlarını aşarak daha geniş kitlelere, özellikle emekçi kesimine yönelik bir sanat olmasını öngörmüştür. Bunun başarılabilmesi için yazarlıkta, sahneye koyuculukta, oyunculukta bilinen kalıpların aşılması gerekmiştir. Bu bağlamda Piscator, sahne ile emekçi kesiminden oluşan seyirciyi bütünleştiren bir *total tiyatro* düşüncesini savunmuştur. Piscator'a göre seyirci, sahnede bir gerçeğin taklidi ile değil, kendisi ile karşı karşıya gelmelidir. Tiyatronun koşullandığı geleneksel estetik ölçütlerini klişelerin, tiyatrosal tavırların, tiyatroya özgü düşlemenin

tamamen kaldırılması ve güncel olanın doğrudan sahnede yaşanması, seyircinin bu gerçeklere ve gerçeklerin kaynağı olan kendi çevresine yeni bir gözle bakmasını her şeyi yeniden ve en doğru biçimde algılamasını sağlayacaktır. Böylece tiyatrodaki bir kez daha çevre ögesi sahneye getirilmiş, fakat gerçekçi akımda olduğu gibi bir arka plan, bir ortam olarak değil, işlevsel bir öğe olarak kullanılmıştır (Şener, 1998).

Piscator, tiyatronun geleneksel sahneleme teknikleri ve mekân anlayışını, inandığı siyasi gerekler doğrultusunda alması gereken yeni iskelete göre değiştirmiştir (Fuat, 2010). Tiyatronun siyasal bir görev üstlenmesi, biçimde ve anlatım yöntemlerinde değişiklik yapılmasını gerektirmiştir. Daha önce sahnede başlatılmış olan deneyler bu amaç doğrultusunda geliştirilmiştir. Bu bağlamda statik sahne mekânıyla yetinmemiş, sinemadan yararlanma yoluna gitmiştir. Kimi zaman sahneye projeksiyonla resimler yansıtılmış, kimi zamanda sahnede film oynatmıştır. Böylece tiyatro oyunlarına dramatik mekânda hız ve hareket kattığı gibi, tiyatrodaki mekânın anlatım gücünü de çoğaltmıştır. Örneğin Alfons Paquet'nin *Fahnen* (Bayraklar) adlı metni, politik içeriği yoluyla güncel tartışmalara odaklanması ve ilginç sahneleme kurgusu ile beğeni toplarken, sahne mekânının inşai görünümü, yansıtmanın sürekli kullanımı ve bir anlatıcının varlığı gibi epik müdahaleler içermesi o zamana kadar tiyatroya yabancı olan sahneleme araçlarının gündeme getirmiştir (Duyan, 2012).



Şekil 3.33 : Bayraklar (Anon., 2017).

Film ya da başka tekniklerin tümü, bireylerin tek tek yazgılarını derinliğine ve kapsamlı ele alarak, ideolojik bir anlayışa yöneltmeyi ilke edinmiştir. Bütün bir sahne mekânını olaya katarak çerçeve sahneyi parçalamaya zorlayan belli bir dünya

görüşünden yola çıkarak kullanıldıklarında, Piscator'un sahneleme amaçlarına uygun düşmüş (Aydođdu, 1997). Bu uygulama, geleneksel tiyatrunun sınırlarını zorlayarak başlı başına bir reji katkısı halini alarak sahnelemenin üç boyutlu yapısını tamamlayacak önemli bir öge olarak belirmiştir. Dolayısıyla projeksiyon bezlerinden oluşan bu yatay mekânsal sınırlar, yalnızca teatral bir element değil, aynı zamanda mekân sınırlarını çizen devinimsel ve oyuna dahil mekânsal birer veri olmuştur. Dahası, iki boyutlu bir projeksiyon yüzeyinden değil, salonu sarmalayan üç boyutlu bir projeksiyon mekânından bahsedilmektedir (Duyan, 2012).

Örneğin “Fırtına Kabarması” oyununda da çok sayıda projeksiyonun kullanılması, hareketli bir dekorun varlığı gibi öğeler, seyirciyi etkilemek için kurgulanmış bütünün önemli teknik parçaları olarak sıralanabilir. Oyunda kullanılmış yürüyen sahne duvarı da Piscator tarafından tiyatrunun dördüncü boyutu olarak tanımlanır (Willett, 1978).



Şekil 3.34 : Fırtına Kabarması (Pinterest, 2016).

Piscator için sahne mekânının yalınlaştırılmasındaki temel ilke, aksiyona açıklık getiren, vurgulayan ve destekleyen bütünüyle pratik bir oyun yapısı oluşturmak olmuştur. Çerçeve sahnenin sınırları parçalanarak sahne üzerinde kendine yeten bir dünya oluşturmuştur (Aydođdu, 1997).

Tiyatroda teknik yeniliklerin, sahne mekanizmasının böylesine önem kazanması mekânı şöyle etkilemiştir:

- Sahnenin sınırları genişlemiş, sokağı tiyatroya getirmek mümkün olduğu için, drama ile gazete dünyasının gerçek olayları arasında bağlantı kurulmuştur.
- Tiyatro mekânını sınır olmadan kullanılmıştır.
- Yüzyılın mekanik karmaşası ve teknik incelikler sonucunda değişen gerçek yaşam mekânlarına sahne üzerinde nesnel bir karşılık bularak çağdaş toplumun teknolojik nitelikleri yansıtılmıştır (Şener, 1998).

Kullandığı özgün teknikleri ve konstrüktif sahne tasarımına ilişkin bu yorumlar, Piscator'un tiyatroyu mekânsal kavrayışı bakımından da önem taşır. Natüralist bir sahne yerine, sahne olduğunu belli eden, hareketli, yer yer sembolizme açık ve mekânsal sürprizleriyle dramaturjinin önemli bir parçası olan mekân anlayışı, onun siyasi etiğiyle de uyumlu görünmüştür. Piscator'a göre, her tür malzeme, güncel ve siyasi olarak gerçekliği yansıtan bir çerçeve içinde yeniden yoğrulabilmelidir.

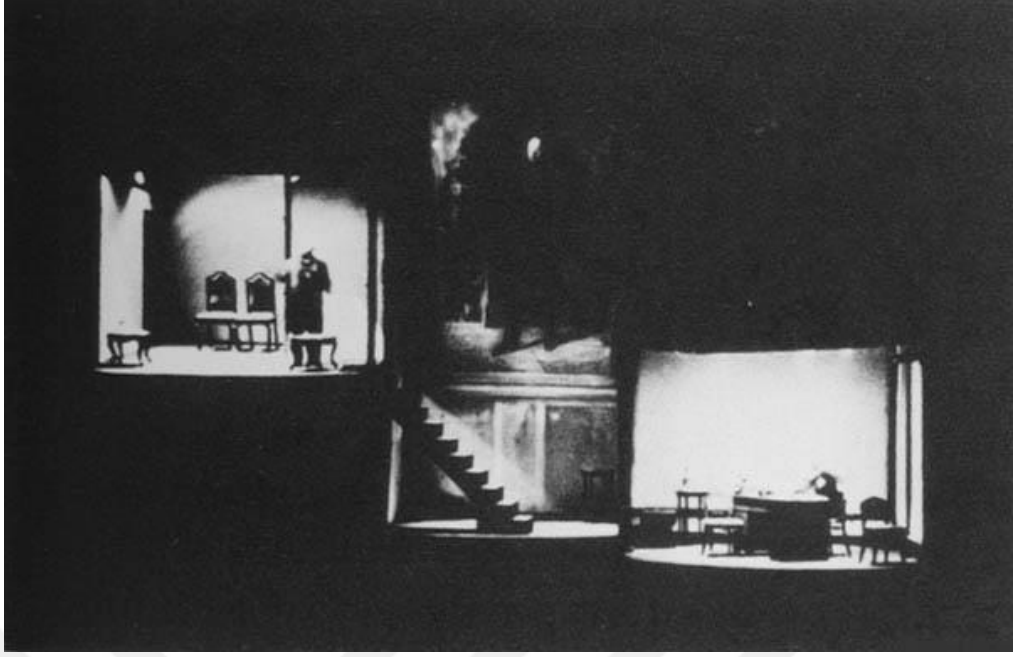
Özellikle politik dozu çok yüksek “Kızıl Revü” oyununda (1924) klasik tiyatro tekniklerini sorgulamış ve yeni yöntemleri mekânsal olarak da teknik olarak da yeni bir mekânı gerektirmiştir. Piscator, sahne ve seyirci sınırlarının silikleştiği, durağanlığı temsil eden çerçeve sahnenin yerine politik olarak da ilerici olanı barındırmaya elverişli devinimsel bir mekân modeli ile çağdaş tiyatro biçimlerine ulaşmayı amaçlamıştır (Duyan, 2012). *The Paterson Strike Pageant* ve *Herşeye Karşın!* Oyunlarında ise izleyici ve oyuncuların bütünleştiği ve ortak bir amaç doğrultusunda yaratılan coşkulu bir sahne mekânının oluştuğu anlaşılmaktadır. Yarattığı tasarı ile Piscator'un da belirttiği gibi gerçekle oyun arasındaki mekânsal sınır belirsizleşmiştir: “Tiyatro gerçeklik olmuştu ve artık oyun seyirciyle yüz yüze gelen bir sahne olayı olmaktan çıkıp, büyük bir toplantıya, bir büyük savaş alanına, dev bir gösteriye dönüşmüştü.” demiştir (Piscator, 1985). *Her şeye Karşın!* oyununda belgesel filmler canlı performansla bir bütünlük sağlayacak şekilde ilk defa kullanılmış ve ilk kez film sahnedeki canlı eylemle organik bütünlük içinde kaynaştırılmıştır (Aydoğdu, 1997).



Şekil 3.35 : Her Şeye Karşın! -1 (Anon., 2017).



Şekil 3.36 : Her Şeye Karşın! -2 (Anon., 2017).



Şekil 3.37 : Her Şeye Karşın! -3 (Anon., 2017).

Hareketli basamaklar, rampalar sahne devinimini hızlandırmıştır. Sahnede oyun alanı olarak *pratikabl* adı verilen, bir yanında eğimli bir düzlemin ve merdivenlerin, diğer yanında ise çeşitli yükseltilerin bulunduğu üstü düz ve şekilsiz yapılar oluşturulmuş, çeşitli oyun alanları düz platformlara, girintilere ve koridorlara yerleştirilmiş ve bu yapı da döner bir sahnenin üzerine yerleştirilmiştir (Aydoğdu, 1997). Sonuç olarak da tüm sahnelerin mekânsal bütünlenmesi ve oyun akışının hızlandırılması olanaklı kılınmıştır.

Piscator, dia ve film kullanarak görüntü öğesini güçlendirmiş ve perde ile sahnenin iş birliğinde film başat öğe haline gelmiştir fakat oyuncular film perdesinin önünde küçük, durağan ve yapay kalmıştır. Bu sebeple kullandığı özgün teknikler ve konstrüktif sahne tasarımı yeni bir oyunculuk tarzını da gerektirmiştir. Piscator'un kurduğu bu hareketli düzene, oyuncu akrobatik hareketlerle, köşeli jestlerle ayak uydurmuştur. Böylece özgür istemi olan, kişilikli birey yerine istatistik bir figür olarak insan görüntülenmiştir (Şener, 1998).

Piscator'un yapıtlarında film *tiyatronun dördüncü boyutu* haline gelmiştir (Braun, 1969) ve aslında oyun, sinemada sunulan konunun bir yan dalı gibi kalmıştır. Sahnede oynanan oyun, filme yeni bir boyut getirmiş, buna karşın film sahnedeki oyunun temposunu hızlandırarak uzamın sınırlarını genişletmiştir (Şener, 1998). Bu sayede olayların ardında yatanların açığa çıkarılması için aksiyonun sınır genişlemiş ve oyun

kendi dramatik çerçevesinin ötesinde de bir süreklilik kazanmıştır. Gösteri-oyun'dan didaktik-oyun oluşturulmuştur.

Piscator'un yapmak istediği, maddecilik felsefesi üzerine kurulan, yeni oluşan bu tiyatro biçiminde, belgesel tarzdaki filmler aracılığıyla uzamı bu denli genişletmenin bir başka sebebi de tarihsel sahne dilinde, yaşamsal sahnelerin özümsererek oyun kişilerinin rastlantısal kaderlerinin ötesine geçmeye çalışmak olmuştur. Bunu gerçekleştirmenin yöntemi, sahnedeki olaylarla tarihteki etkin büyük güçler arasındaki bağlantıyı ortaya koymaktır.

Örneğin, *Bayraklar* oyununda, oyunun başında işçi liderlerin, tröst yöneticilerinin ve polis şeflerinin kişiliklerinin yansıtıldığı bir prolog yer almış ve bu sırada bu kişilerin resimleri de projeksiyonla arka fona yansıtılmıştır. Sahnelerin birbirleriyle bağlantısını sağlamak için, başlıkların sinemadaki gibi perdeye yansıtılmıştır. Böylece yerleşmiş dramatik aksiyon kalıpları yerine olayların gelişimi epik üslupla gösterilmiştir. Uzamı genişleten bu kullanım sahnedeki olayın genişletilmesinin bir biçimi olmasını yanı sıra, oyunun perde arkasının aydınlatılması amacını da gütmüştür. Sahnenin her iki yanında yer alan, Piscator'un üzerine oyunun mesajını vurgulayan yorumlar yansıttığı perde, daha sonraki oyunlarda geliştirilen ve yetkinleştirilen bir didaktik ilkeyi sergilemiştir.

Her Şeye Karşın oyununda ise çerçeve sahnenin sınırlarını kıran bir uzam yaratılmış ve temel ilke olarak aksiyona açıklık getiren, vurgulayan ve destekleyen bütünüyle pratik bir oyun yapısı oluşturulmuştur. Oyunda kullanılan belgesel filmde, savaşın gerçek çekimleri, savaş sonu Avrupa'nın bütün taçlı kafalarını göstermiştir. Alev makinalarının saldırıları, parçalanmış insanlar yığını, yanan kentler vb. görüntüler savaşın tüm dehşetini bütün çıplaklığıyla sergilenmiştir. Canlı sahnelerden filme geçildiğinde oluşan anlık şaşkınlık çok etkileyici olmuştur. Bu oyunda yaratılan dramatik uzam sayesinde canlı sahneler ve filmin birbirlerinden aldıkları dramatik gerilim güçlenmiştir. Aksiyon yeni bir canlılığa ulaşmıştır. Örneğin, savaş harcamaları için sosyal demokratların oy kullanmasının (canlı sahne) ardından gelen savaşta ilk ölüyü gösteren film, yalnız sürecin politik doğasını açıklamakla kalmamış, aynı zamanda çarpıcı insani bir etki oluşturarak ve estetik algıyı da güçlendirip sanatsal bir tavır yakalamıştır (Piscator, 1985). Yaratılan uzam böylece oyunun didaktik anlatımına olanak sağlamış ve oyun metninin seyirciye verilmesi zor taraflarını, epik tarzla sunabilmiştir.

Hoppala Yaşıyoruz oyununda yaratılan uzam aracılığıyla, oyun ve film ögesini daha da kaynaştırabilmenin yolları aranmıştır. Toplumsal düzeni simgeleyen, birbiri üstünde ve yanında pek çok oyun alanı olan çok katlı bir yapı üzerinde tanıtıcı film oynatılmış ve dolayısıyla bu yapı büyük bir perde olarak görülmüştür. Filmden ilk cümleye geçerken uygun bölümde kare biçiminde bir delik açılarak hapishane sahnesinde, filmden 1 nolu hücreye (canlı sahne) geçiş yapılmıştır. Böylece hem sınırları hem de algı biçimleri farklı olan sahne uzamları yaratılarak film ve sahne en yetkin biçimde kaynaştırılmıştır. Burada en önemli kaygı bireyin kaderini genel tarihsel ögelerden çıkararak, oyunun karakteri olan Thomas'ın kaderiyle savaş ve devrim arasında dramatik bir bağ sağlayabilmek olmuştur. Bu temel düşünceye değinen oyunun dayanak noktası, filmin teatral ve işlevsel açıdan daha da önem kazanmasını sağlayarak dramatik uzamda günümüz dünyasının, sekiz yılını parmaklıklar arkasında geçirmiş yalıtılmış bir adam üzerindeki etkisinin var edilebilmesini son derece gerekli kılmıştır.

Rasputin oyununda, dinamik film aksiyonun gelişmesinde rol oynamış ve canlı sahneler için bir karşılık yaratmıştır. Canlı sahnenin ancak açıklamalar, diyaloglar ve aksiyonla zaman harcadığı yerde, film oyun içindeki durumu birkaç dizi görüntüyle aydınlatmıştır. Birliklerin isyanı – bırakılmış silahlar; devrimin patlaması – hızla giden bir araba üzerindeki kızıl bayrak vb. gibi görüntüler sahne ile seyirci arasına gerili perde kullanılarak sahneler arasına ya da sahneler üstüne simultane olarak yerleştirilmiştir. Çariçenin, Rasputin'in hayaletine öğütler için yalvarırken, başkaldıran birlikler Zarskoje Selo'ya doğru yürüyüşe geçmelerinin görüntüsünün film olarak verilmesi, eski tiyatrodaki bir habercinin raporuyla birlikte içeri daldığı noktadır ki bu yolla sahneye tarihsel bir boyut kazandırılır. İşlevsel açıdan son derece açık ve net olan bu film, aksiyona bir koro tavrıyla eşlik etmiştir. Oyunda “dünya demokrasisi için savaşıyoruz” repliği duyulduğunda seyirci perdede ağır endüstri fabrikalarının dumanlar saçan bacalarını ve fırınların ormanını izlemiştir. Sahne uzamında yaratılan bu satirik karşıtlık savaşın gerçek doğasının en uç sonuçlarını ortaya koymuştur. Bu, Yunan tiyatrosunda gerçekçi ilke ile idealist ilkenin birbirinin yerini almasına denk gelir. Antik karakter sahnesinin antik koro ile yer değiştirme biçimidir ve böylece Piscator tiyatrosunda film çağdaş koro olmuştur.

Sonuç olarak Piscator, tiyatronun geleneksel sahneleme teknikleri ve mekân anlayışını, inandığı siyasi gerekler doğrultusunda alması gereken yeni iskelete göre değiştirmiştir. Statik sahne mekânıyla yetinmemiş, sinemanın dinamik gücünden yararlanma yoluna gitmiştir. Kimi zaman sahneye projeksiyonla resimler yansıtmış, kimi zamanda sahnede film oynatmıştır. Böylece tiyatro oyunlarına dramatik mekânda hız ve hareket kattığı gibi, tiyatroda mekânın anlatım gücünü de çoğaltmıştır. Sahne mekânını yalınlaştırarak, aksiyona açıklık getirmiş, metni vurgulayan ve destekleyen bütünüyle pratik bir oyun mekânı oluşturmuştur. Natüralist bir sahne yerine, sahne olduğunu belli eden, hareketli, yer yer sembolizme açık ve sürprizleriyle dramaturjinin önemli bir parçası olan mekân tasarımı, nihayetinde onun siyasi etiğiyle de uyumlu bir hal almıştır.

Piscator'un sahneleme teknikleri, geleneksel tiyatronun sınırlarını zorlayıp başlı başına bir rejî katkı halini alarak, sahnelemenin üç boyutlu yapısını tamamlayıp yeni bir uzam anlayışı getiren önemli öğeler olarak karşımıza çıkmıştır. Projeksiyon bezlerinden oluşan yatay düzlemdeki sınırlar, aynı zamanda sahne uzamının sınırlarını belirlemiştir. Bu uzamın sınırları projeksiyon perdesinde film oynarken farklı, oynamazken farklı bir boyutta karşımıza çıkmıştır. Bu anlamda, sadece iki boyutlu değil, salonu sarmalayan üç boyutlu bir projeksiyon yüzeyinden bahsedilmektedir.

Piscator, belgesel tarzdaki filmler aracılığıyla sahne uzamını bu şekilde daha önce kullanılmayan bir tarzda genişleterek tarihsel sahne dilinde, yaşamsal sahnelerin özümşenerek oyun kişilerinin rastlantısal kaderlerinin ötesine geçmeye çalışmıştır. Bu sayede olayların ardında yatanların açığa çıkarılması için aksiyonun sınır genişlemiş ve oyun kendi dramatik çerçevesinin ötesinde de bir süreklilik kazanmıştır. Dramatik uzamda da sahnedeki olaylarla tarihteki etkin büyük güçler arasındaki bağlantı ortaya koyulmuştur.

3.9 Bertolt Brecht

Bertolt Brecht, başta Meyerhold ve Piscator'un uygulamalarından yol çıkarak kendi tiyatro kuramını geliştiren bir tiyatro kuramcısı, oyun yazarı ve yönetmendir. Eleştirel toplumcu gerçekçi tiyatro olarak epik tiyatroyu kuramsallaştırmıştır. Aristotelesçi olmayan tiyatro ve dramaturgi anlayışını temellendirmiştir. Brecht'e göre zamanla, tiyatro sanatında süregelen doğalcı anlayış, gerçekliğin derinindeki süreçleri kavramaya yanaşmayıp, onu salt görünüşü içerisinde kavramaya çalışmıştır. İnsanı

yalnızca çözümsel bir yöntemle ele alması nedeniyle, gelişen toplumsal dinamik karşısında yetersiz kalmıştır. Alışıl gelmiş geleneksel yapı çağın sorunlarına uzak kalmış ve dönemin burjuva tiyatrosu olarak sayılan gerçekçi anlayıştaki tiyatro etkisini yitirmiştir. Bu tiyatro anlayışıyla yapılan oyunların yapay, zorlama ve duyular dünyasının dar sınırları içinde kaldığı için seyirciyi uyuşturmaktan öteye gidememiştir. Bu durumun sonucu olarak da uyuşukluk içindeki seyirciyi kiliseye günah çıkartmaya ya da politik bir toplantıya gider gibi tiyatroya giden ve savaş sonrası durumu kanıksamış, düşünmekten yoksun bir topluluk olarak nitelemiştir (İpşiroğlu, 2000). Bu düşünce politik temellere dayanan toplumcu gerçekliğe basamak olmuştur (Onur, 2005). Böylece izleyenin sahne üzerindekiyle empati kurarak, gördükleriyle büyülenip, onları gerçekmiş gibi izlemesine neden olan yanılsamacı tiyatro anlayışının karşısına epik tiyatroyu çıkarmıştır ve bu tiyatroyu dramatik tiyatronun aksine *canlandırıcı* değil, *anlatan* tiyatro olarak tanımlamıştır. Epik tiyatrodaki kurgulanmış yanılsamacı estetik yapının yerine seyirciyi şaşırtacak eleştirel bir bakış açısı yerleşmiştir. Şaşıran seyircide uyanan ilgi de Brecht'in düşünce yönteminin en tipik özelliği haline gelmiştir.

Brecht'in tiyatrosunda yazar, gördüğü ya da duyumsadığı dünyanın benzeri bir dünyayı canlandırmaya çalışmamış, benzetmeci tiyatro geleneğinden bağımsız olarak, kafasında kurduğu, tasarladığı bir dünyayı anlatmıştır izleyiciye. Epik tiyatronun seyircinin gördükleriyle özdeşleşmesini önlemeye ve onu düşünsel olarak uyutacak her türlü dramatik hileye karşı en büyük silahı ise seyirciyi sürekli uyanık tutacak ve ona gördüklerini sorgulatacak olan *yabancılaştırma etkisi* olmuştur.

Alman kültür tarihçisi ve estetik kuramcısı Walter Benjamin epik tiyatronun ilişkiler düzlemini şöyle açıklamıştır:

“Bu tiyatronun izleyicisi için sahne *dünyayı simgeleyen mekân* (diğer bir deyişle büyümlü bir alan) değil, kullanışlı bir sergi alanı, sahnesi içinse izleyici hipnotize edilmiş denekler yığını değil, talepleri karşılanması gereken ilgili kişiler topluluğudur. Gösteri virtüözce bir yorum değil, metnin sıkı bir denetimi, metin de gösterinin kazanımlarının yeni formülasyonlar olarak üzerine işlendiği bir enlem-boylam çizelgesidir. Oyuncusu için yönetmen artık yaratması gereken etkiye ilişkin komutlar değil, karşısında tavır alacağı tezler getiren biri, yönetmeni için oyuncu rolle özdeşleşmesi gereken bir taklitçi değil, onun dökümünü yapmak zorunda olan bir görevlidir.” (Benjamin, 2007).

Brecht ürettiği ilk oyunlarla sürekli bir karamsarlık içinde olmuştur ancak devam eden dönemlerde karamsar tutumuyla ortaya çıkan nihilizmi boğabilmek için bir disipline ve olumlu sonuçlara götürecektir bir inanca gereksinim duymuştur. Piscator'dan etkilenen Brecht, bu çözümü politik bağlanmayla sağlamıştır. Parçası olduğu büyük politik tarihsel hareketi tiyatronun bir olanağı haline getirmeyi başarmıştır.

“Brecht Marksist, estetik ve eleştirinin kuramcısıdır. Egemenlerin asıl hazmedemediği de tiyatroyu ayakları üzerine oturtan Brecht'in eleştirel kuramıdır. Aristoteles'ten günümüze uzanan üç bin yıllık katharsis kavramını tespit ediyor, katharsisin çağımız tiyatrosu için artık sağlıklı bir estetik kavram olmadığını saptamasıyla katharsise karşı yeni bir estetik kavram ortaya atıyordu. Yani Brecht üç bin yıllık tiyatro değerlerine sahip çıkmakla beraber katharsisi reddedip bunun yerine seyirciyi bilinçlendirmeye yönelik yabancılaştırma kavramını getiriyordu.” (İnsancıl Dergisi, 1998).

Bu bağlamda, Aristotelyen anlayışla birlikte katharsis kavramını da reddeden Brecht, oyunlarındaki mekânları yanılısamacı bir anlayışın uzantısı olarak dünyayı simgeleyen gerçekçi mekânlar olarak değil, oyunun genel tavrını ileticektir, konuya hizmet edecek *kullanışlı* mekânlar olarak tasarlamıştır. Bu yaklaşımını şöyle anlatmıştır;

“Kimi sahne tasarımcıları, seyircilerin kendilerini gerçek yaşamdaki gibi gerçek bir mekânda bulunuyormuş sanısına kaptırmalarını sağlayacak bir oyun mekânı yaratmayı onur sorunu yaparlar. Oysa aslında, seyircilerin kendilerini iyi bir tiyatrodaki bulduklarını hissetmelerini sağlayacak bir düzenleme ile kurmaları gerekirdi sahnelerini. Çünkü tiyatronun görevi seyircilere belli bir seyir tarzını öğretmektir. Tiyatronun, seyircilerin sergilenen olaylar karşısında gördüklerini teraziye vuran uyanık ve dikkatli bir tutum takınmalarını sağlamak, bu dikkat ve uyanıklıkla sahnedeki aksiyonun amacına uygun biçimde çarçabuk sınıflandırma yeteneğini onlara kazandırmak gibi bir amacı olmalıdır.” (Brecht, 2011).

Brecht'in karşı-Aristotelyen sanat anlayışında katıksız bir özdeşleşmeye karşı bir duruş ve gösterinin seyirci üzerinde yarattığı illüzyonun kırılması hedeflendiği için, özdeşleşmeye dayalı oyunlarda salt *dış dünya* olarak düşünülen ve olduğu şekliyle kabul edilen oyun mekânı, Brecht'in oyunlarında yalnızca kalıp ve değiştirilemez bir çerçeve demek değildi. Örneğin Brecht'in karşı çıktığı anlayıştaki klasik sahneleme örneklerinde, oyunun ilk sahnesinden son sahnesine kadar aynı oyun mekânı kullanılmış ve oyuncuların hiçbir hareketi ilgili mekânı değiştirememiştir. Sonucunda insanların dış dünyayı değiştiremeyeceği izlenimi uyandırılmıştır ki bu da epik diyalektik anlayışa tamamen terstir. Bu sebeple epik oyunlarda mekân değişimi vardır. Her türlü illüzyon ve sahne hilesi de yasaktır. Dekor da seyircinin gözü önünde değiştirilmiştir (Nutku, 2007).

Bu durumun bir sonucu olarak da dekor ve sahne tasarımı anlayışı da değişim göstererek, insanın doğaya müdahale edebileceği ve dünyayı değiştirebileceği fikri, statik ve durağan bir mekân tasarımı yerine değişken ve dinamik bir oyun mekânı tasarımı da beraberinde getirmiştir (Sezgin, 2009). Oyun mekânı toplumsal değişime hizmet edecek biçimde illüzyondan arındırılmıştır. Oyun mekânı kurulurken dekor çalışmasında ne yaşam gerçeği olduğu gibi sahneye getirilmiş, ne de simgelerden yararlanılmıştır. Mümkün olduğunca az dekor kullanımı sayesinde mekânının yalnızca sahne olduğu durumu bir de dekor aracılığıyla verilmiştir. Sahnede yer verilen her şeyin bir şekilde oyuna hizmet etmesi gerekliliğini savunmuştur. Bu bağlamda Brecht yalnızca simgelerle dolu bir oyun mekânına da karşı çıkmış, nesnenin kendisi varken onu simgeleyen herhangi bir şeyin sahneye çıkarılmasını da anlamsız bulmuştur. Oyun mekânını taşınabilirliği kolay olan nesnelere ile tasarlama yoluna gitmiş ve dekor anlayışında *bütün* olayı en iyi anlatan *parçaları* sahneye koymuştur. Örneğin bir yıkıntıdan sökülmüş bir kapı toplumsal yönü içeren bir nesnedir. Kendine özgü bir yaşam öyküsü vardır. Sadece insanların bir yerden içeri girişlerini tanımlamaz. Kısacası dekorlara yalnızca oyuncuların pratik gereksinimleri düşünülerek yer verilmemiş oyunun anlamına ve dekorların oyun mekânında birbirlerine karşı konumlarına dikkat edilmiştir.

Brecht oyun mekânındaki ışığın da yanılsamacı tiyatro anlayışında olduğu gibi sahnede büyümlü bir atmosfer yaratacak şekilde değil, aksine gerçeklik duygusunu yıkacak şekilde kullanılmasını istemiştir. Bunun için de Brecht'e göre ışıklar seyircinin açıkça görebileceği bir konuma yerleştirilmeliydiler.

“İşıldakların açıkça sergilenmesi önemlidir, çünkü böylece onlardan, hoş gitmeyen yanılsamaların sahneye dolmasını engellemek için bir araç olarak yararlanılabilir. Ancak, böyle bir yola başvurmak, dikkatin oyun üzerinde yoğunlaştırılmasını pek etkilemez. Işıklandırma, ışıldaklar bilinçli bir şekilde görüş alanı içinde kalacak şekilde düzenlenirse, hemen o anda kendiliğinden olup biten, önceden provası yapılmayan gerçek bir sahneye tanıklık ederler. Yanılsamanın seyircide uyanması bir ölçüde önlenir ve seyirci sahnede bir şeyin sergilenmesi amacıyla birtakım hazırlıklar yapıldığını görür, özel koşullarda, mesela çok parlak bir ışık altında, bir olayın yinlendiğini anlar. Böylece ışık kaynaklarının sergilenmesiyle, eski tiyatronun onları seyirciden gizleme yöntemine karşı çıkılır.” (Brecht, 2011).

Bertolt Brecht'in yapıtlarında kullandığı yabancılaştırma tekniği ile seyircinin, gerçekliğin ideolojik ve felsefi yönden eleştirel incelemesini yapabilmesi ve gerçekliğin değişebilir olduğunu öngörmesi sonucunda dramatik uzamda eleştirel bir

mesafe yaratılmıştır. Dramatik uzamı, rol kişisi ve oyuncu arasındaki mesafeyi de açmak için kullanan *yabancılaştırmanın* amacı bu bağlamda, bütün toplumsal varoluşlardaki diyalektik süreci tanıyan, aktif ve politik olarak çalışıp meydan okumaya soyunan bir seyirci yaratmak olmuştur (Wright, 1998). Oyunlarını da bu amaç yönünde diyalektik düşünme biçimini yaratan uzamsal düzlemlerde tasarlamıştır. Bu açıdan bakıldığında Brecht'in *katharsis* kavramına karşı çıkması, dramatik uzam düzleminde sahne ile seyirci arasında oluşan özdeşleşmeyi kırarak seyirciyle bilinç düzeyinde bir alımlama süreci yakalamasına imkân tanımıştır (Temel, 2011). Seyirciye gerçekleri gösterme bilinçlendirme, değiştirme, dönüştürme amacını gütmüştür.

Bu durum, sonuç olarak diyalektik materyalizm ile doğrudan ilişkilidir ve Brecht'in oyunlarındaki dramatik uzamda insanın, toplumun ve olayların bitmemiş, tamamlanmamış olarak var edilmesine sebep olmuştur (Akıncı, 2017). Böylece Aristoteles tarafından tanımlanmış olan, tragedyadaki hatadan sonra sağlanan tanrısal uyum ve toplumsal denge (doğanın döngüsünü tamamlaması) Brecht tarafından bu yolla tamamen reddedilmiştir. Çünkü Brecht'e göre toplumsal ilişkiler ağı içindeki hiçbir edim bu değişimden bağımsız bir etkinlik içinde bulunamaz. Dolayısıyla hiçbir tarihsel olay da gelişimi durdurulmuş gibi gösterilemez. İdealist felsefe ile diyalektik tarihsel felsefe arasındaki bu fark, tiyatrodaki yazgısal olanla, yazgıların toplumsal ilişkiler ağı içinde değişebilirliğine dek giden bir tartışmayı körükler.

Brecht, episodik yapıda oluşturduğu oyunlarındaki bölüm başlıklarını, şarkıları, projeksiyonları bir yandan temsilin bir parçası olarak göstermiş diğer yandan tasarladığı kurmacanın iç iletişim dizgesini kırmış, dramatik biçimde kullanılagelmiş canlandırmaya dayalı anlatımı yapı bozumuna uğratmıştır.

“Örneğin Brecht'in Kafkas Tebeşir Dairesi adlı oyununda bir masal anlatılır. Masalın anlatılma gerekçesinin dış çerçevesini ön oyun belirlemektedir. Temsilin şimdisine ait ön oyunda, vadinin paylaşımı tamamlandıktan sonra, iç kurmaca, ozanın anlatacağı bir öykü olarak takdim edilir. Oyun içinde oyuna geçiş, bir tür tiyatro içinde tiyatro aracının kullanılmasıyla gerçekleşmiştir. Bir oyun oynanacaktır; bu bilgi zaten bir oyun olan ön oyunun kurmaca statüsünü yabancılaştırır. Çünkü iç oyun (öykü), ön oyunun oyuncularını seyirci düzlemine taşımaktadır. İç oyunda anlatılan öykü, klasik temsilin canlandırma aracından da yararlanır fakat Ozan'ın varlığı, kurmacanın kendi iç amaçlarına uygun gelişmesini engelleyecektir. Sahne başlıkları da temsilin kapalı kodlarını iptal etmektedir. Her şey açıktır ve her şey seyircinin gözü önünde sergilenir.”(Karacabey, 2003).

Böylece de dramatik uzamda bir yerde olayın daha önce yaşandığı ve geride kaldığı o an sergilenecek olan şeyin ise olayın bir tekrarı niteliği taşıdığı söylenmiş olur seyirciye. Böylece dramatik temsilde yalnızca iç iletişimin organik bir parçası olarak görülen canlandırma ve anlatma, epik tiyatrodaki üst bir düzenlemeye ait olarak görünen etkileme taktiğinin hizmetine girmiştir.

Sonuç olarak Brecht'in sahne tasarımlarında insanın doğaya müdahale edebileceği ve dünyayı değiştirebileceği fikri, statik ve durağan bir sahne mekân tasarımı yerine değişken ve dinamik bir oyun mekânı tasarımını beraberinde getirmiştir ve bu mekânı toplumsal değişime hizmet edecek biçimde illüzyondan arındırarak olduğu gibi göstermiştir. Bu bağlamda oyun mekânı kurulurken dekor çalışmasında ne yaşam gerçeği olduğu gibi sahneye getirilmiş, ne de simgelerden yararlanılmıştır. Oyunda rolü olmayan hiçbir şeye sahnede yer verilmemiştir. Mümkün olduğunca az dekor kullanımı sayesinde sahne mekânının yalnızca sahne olduğu durumu bir de dekor aracılığıyla verilmiştir. Aristotelyen anlayışla birlikte katharsis kavramını da reddeden Brecht, oyunlarındaki mekânları yanılısamacı bir anlayışın uzantısı olarak dünyayı simgeleyen gerçekçi mekânlar olarak değil, oyunun genel tavrını ileticek, konuya hizmet edecek *kullanışlı* mekânlar olarak tasarlamıştır.

Brecht'in katharsis kavramına karşı çıkması sonucunda dramatik uzam düzleminde ise sahne-seyirci arasında eleştirel bir mesafe yaratılmıştır. Uzamda açılan bu mesafenin yarattığı yadırgatıcı (ya da uzaklaştırıcı) etkinin, izleyiciyi kendi adına muhakeme yapmaya sevk etmesini öngörmüştür. En nihayetinde seyircisinin sahnede izlediği olaydan sonra *ben de böyle davranırdım* diyerek özdeşleşmesi yerine *ben de bu koşullar altında yaşasaydım* diyerek sorgulamasını istemiştir. Diyalektik materyalizm ile doğrudan ilişkili olan bu bakış açısı ile dramatik uzamda insanı, toplumu tamamlanmamış ve olayları bitmemiş olarak var etmiştir. Böylece Aristoteles tarafından tanımlanmış olan, tragedyadaki hatadan sonra sağlanan tanrısal uyum ve toplumsal denge Brecht tarafından bu yolla tamamen reddedilmiştir.

3.10 Antonin Artaud

Artaud, yaptığı tiyatro çalışmaları ile sürrealizm akımı içinde yer alan bir sanatçıdır. Aynı zamanda, savaş öncesi öncü tiyatro anlayışı ile günümüz modern tiyatro anlayışını birbirine bağlayan önemli bir halka, öncü tiyatro anlayışını ateşleyen bir kaynak olmuştur. Artaud, Avrupa tiyatrosu geleneğine karşı çıkarak tiyatronun

yeniden ilkel büyü törenlerindeki niteliklerine ve bu törenlerdeki etki gücüne kavuşturulmasını istemiştir. O'na göre tiyatro gerçek işlevini ancak böyle yerine getirebilecek, çok eskiden olduğu gibi toplumu iyi etme gücüne kavuşacaktır çünkü Artaud, tiyatronun toplumu değiştirme gücüne inanmış, bunun gerçekleştirilebilmesi için yeni bir tiyatro tasarısı sunmuştur ve bu tiyatroyu *kıyıcı tiyatro* olarak adlandırmıştır. Kendi sahne uygulamalarında gerçekleştiremediği bu tasarı günümüzde uygulanmaktadır.

Tiyatro ve İkizi başlığı altında derlediği kuramsal düşünceleri, tiyatro üzerine kurduğu düşüleri en iyi yansıtan kaynaktır (Candan, 2003). Artaud batı tiyatrosunun metne bağımlı yapısını reddetmiş, metnin yerini alacak, doğu tiyatrosunda (özellikle Bali tiyatrosunda) etkilerini gördüğü *metafizik* bir anlatıma yönelmiştir. Tiyatroya biçtiği nosyonda, birey tiyatronun kendine mekân ve bireye dayalı kangrenleşmiş batı tiyatrosu anlayışı yerini ilkel normlarda, etkileyen ve etkilenen beden anlayışına dayalı, *toplumsal* bir ritüel tiyatro anlayışına bırakmıştır (Kutlu, 2008). Bu sebele kıyıcı tiyatronun bir kitle gösterisi olmasını istemiştir. Müthiş kalabalıkların, heyecan içinde gerilip birbirine girdiğini düşleyerek, bu tiyatroda o zamanlar Artaud'a göre pek ender olarak görülen, halkın sokaklara döküldüğü bayramların, kalabalıkların şiirinden bir parça bulunmasını istemiştir (Artaud, 1993).

Artaud'nun dış dünya ile bilinçdışını şiddetle birbirine karıştırmayı, tiyatroyu hala hoş bir zaman geçirmenin bir yolu olarak görenleri şaşırmanın yanı sıra, tiyatro mekânlarını da radikal biçimde değiştirmiştir (Altınyıldız, 2014).

“Dekor olmayacak. Bu iş için hiyeroglif oyuncular, ayin kostümleri, fırtına da Kral Lear'i sakalıyla canlandıran on metre boyundaki mankenler, insan boyunda müzik aletleri, biçimi olan ve ne amaçla yapıldığı belirsiz nesnelere yeterli olacaktır.” (Artaud, 1993).

Görüldüğü gibi sahne mekânının yanında dramatik mekânda da alışılmışın dışına çıkarak yapıtlarının sürreal bir biçim almasını hedeflemiştir. Artaud, sahne ve salon ayrımının ortadan kalkmasını önererek sahneyi bir tarafa bırakıp oyunu herhangi bir yerde oynamayı teklif etmiştir. Alışılmış bir sahnenin olmayışı gösterinin, salonun her tarafında olmasını sağlayacaktır ve böylece eylem mekânın her yerine yayılacaktır. Bu nedenle salonun her yerinde özel mekânlar oluşturmak istemiştir.

Salonun üst kısmındaki her yerde koridorlar olacaktır ve bu gerektiğinde oyuncular birbirini salonun bir tarafından başka bir tarafına kovalayacaklardır. Bu da sahne mekânında oyuncuların bedene dayalı hareket imkânını arttıracak ve metnin anlamını genişletecektir.

Artaud'a göre sahne geçitsiz, bölümlere ayrılmayan bir mekân olacak, seyirci, gösteri ve oyun arasında dolaysız bir iletişim olacaktır. Seyirci merkeze oturtulacak ve oyun onun etrafını saracaktır. Özel oranlamalarla kurulacak bu yapıda hiç süsleme olmayacak ve seyirci dört bir yanında gerçekleşen gösteriyi dönen sandalyelerle izleyecektir. Sahneye verilen ışık ve efektleri seyirci de hissedecektir. Yine de gerektiğinde kullanılacak merkezi bir yer olacaktır. Sahne harekete tanıdığı mekân olanağı ile değerlendirilmelidir. Bu ortamda hareket, ses ve ışık yoğunluğu, renkler, haykırma, çarpışma, susma, yineleme kullanılacaktır. Tüm bunlar tıpkı rüyalandaki gibi kendine özgü iç düzeninde ele alınacak, evrenin yeni görünümünü bir şiddet gösterisi ile verecektir (Kutlu, 2008). Bu haliyle mekândan yola çıkarak metin sürreal anlatıma hizmet edecektir.

“Biz, sahne ve salonu ortadan kaldırıyoruz, onun yerine bölümlere ayrılmayan ve hiçbir geçidi olmayan, ayrıca, olayın tiyatrosu da olacak tek bir mekân olsun istiyoruz. Seyirci ile gösteri, oyuncu ile seyirci arasında dolaysız bir iletişim kurulmalı, seyirci, gösterimdeki olayın ortasında kalmalı ve oyun kendisini her taraftan bir ağ gibi sarmalıdır. Bu sarış salonun yapılış biçimine bağlıdır.

İşte bunun için, günümüzdeki tiyatro salonlarını bir yana bırakıp, bir hangar ya da tahıl deposunu alarak, onu bazı kiliselerin ya da kutsal yerlerin, örneğin Yukarı Tibet tapınaklarının mimarisine göre yeniden düzenleyeceğiz.

Bu yapının içinde, enine ve boyuna özel oranlamalar egemen olacak. Salon, hiç süsleme olmaksızın dört duvarla çevrilecek ve seyirciler, aşağıda, salonun ortasında, hemencecik çevresinde sergilenen gösteriyi izlemelerini sağlayacak dört tarafa dönebilen sandalyelerde oturacaklar. Gerçekten de alışılmış anlamda bir sahnenin olmayışı, gösterinin salonun dört bir yanında gerçekleşmesini sağlayacaktır. Oyuncular ve gösteri için, salonun her yönünde özel yerler oluşturulacaktır. Oyun, kireç boyalı, ışığı emmeye elverişli duvar diplerinde sahnelenecektir.” (Artaud, 1993).

Görüldüğü gibi Artaud, bütünüyle bir tiyatro mekânını düşündüğünde oyun metninin anlamı ve her bir metinle ulaşmak istediği hedefin yanında seyircisine sunmak istediği atmosferi daha ön planda tutmuştur. Tasarımlarıyla bir ayin ve ritüele dayalı sahne mekânları oluşturmak istemiştir.

Artaud tiyatroyu her şeyden önce gösteri üzerine temellendirmiş ve bu gösteriye katacağı şey yeni bir uzam anlayışı olmuştur. Bu uzamın olası tüm planlarda ve her

türlü yükseklik, derinlik, perspektif açılarından kullanılmasının gerekliliğinden bahsetmiştir. Bu demektir ki, Artaud uzamdaki tüm boşluklardan yararlanmayı istemiştir. Böylece uzamda ayak basılmadık boş yer bırakılmayacağı gibi, seyirciye de soluklanma zamanı kalmayacak, zihninde ya da duyarlılığında boş yer olmayacaktır. Bir başka deyişle, yaşamla tiyatro arasında, artık ne gözle görülür bir kopukluk ne de bir kesilme olacaktır (Yılmaz, 2013). Artaud bu durumu şöyle açıklamıştır;

“Bu şekilde biçimlenen, bu şekilde yapılan gösteri, sahnenin tasfiyesiyle bütün tiyatro salonuna yayılacak ve tabana inerek ince iskelelerden oluşmuş bir parmaklık gibi seyirciyi dört yandan sarıp sürekli bir ışık, imge, hareket ve gürültü yağmuruna tutacaktır. Dekor, dev mankenler boyutlarında büyütülmüş kişiliklerden, sürekli yer değiştiren nesnelere ve maskeler üstünde ışıldayan hareketli ışıkların yarattığı manzaralardan oluşacak ve uzamda kullanılmamış bir yer kalmayacağı gibi, seyirciye de nefes alacak vakit ve aklında ya da duyarlılığında boş bir yer bırakılmayacaktır. Yani yaşamla tiyatro arasında belli bir kesinti olmayacağından sürekliliği sağlama sorunu kalmayacaktır. Bir filmin herhangi bir sahnesinin çekimine şahit olan bir kimse ne demek istediğimizi çok iyi anlayacaktır.” (Artaud, 1993).

Ayrıca bu anlayışa hareketin dışında özel bir zaman fikri de eklemeyi tasarlamıştır. Belli bir süre içinde olabilecek en çok sayıda hareketle, olabildiğince çok fiziksel imgeyi ve bu hareketlere bağlı anlamları birleştirmiştir. İmgelerin ve hareketlerin yalnızca göz ve kulağın açık seçik zevklerine değil, ruhun daha gizli ve daha yararlı zevklerine de hitap etmesini isteyerek teatral uzamı yalnızca boyutları ve hacmi içinde değil, seyircinin daha derinlerinde kullanmayı amaçlamıştır. İmgelerle hareketlerin örtüşmesinin sonuç olarak varacağı nokta, nesnelere, sessizliklerin, haykırıların ve ritimlerin gizli anlaşması yoluyla, temelinde sözcüklerin değil imlerin bulunduğu gerçek bir fiziksel dilin yaratılması olmuştur.

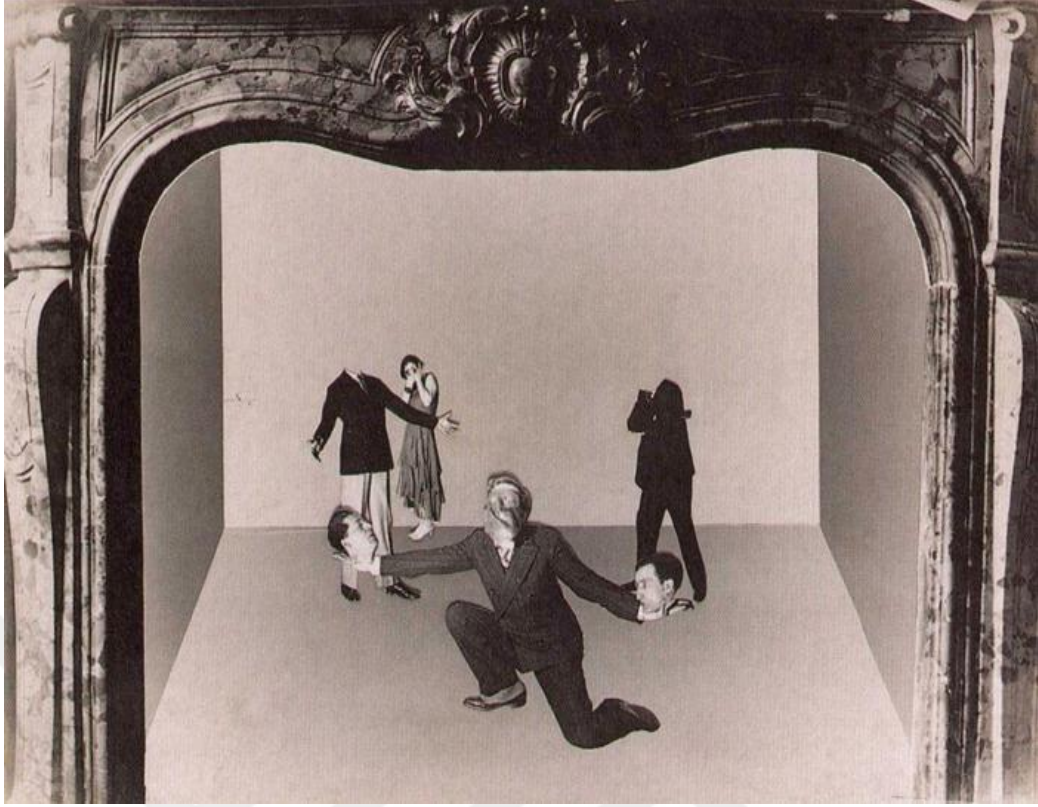


Şekil 3.38 : Dokuz tableaux vivants, canlı tablodan bir görüntü-1 (Anon., 2017).

Artaud tiyatrodaki fiziksel yani görüntülü bir dil yaratmak istediği için diyalog tiyatrosuna karşı çıkmıştır. Sahnenin somut bir alan olduğunu bu yüzden dilin görüntüye dayanması gerektiğini ve sahne dilinin insan bedeninin hem tek başına hem de nesnelere kurduğu koreografilerle oluşan bir şiirsellik içerdiğini söylemiştir. Böylelikle sahenin fiziksel diline; devinimlerin, tavırların, ses perdelerinin, bir sözcüğün özel bir söyleyişinin görsel diline olanak tanınacağını savunmuştur. Bunların anlamıyla göstergelere ulaşarak bu göstergelerden bir çeşit alfabe oluşturup bütün organlardan sahne uzamında tüm düzlemlerde yararlanılacaktır.

“...çünkü kendiliğinden anlaşılacağı üzere, tiyatro fiziksel yönüyle ve aslında tek gerçek anlatım olan *uzamda anlatımı* gerektirmesinden ötürü, sanatın ve sözün büyülü olanaklarının, yinelenen şeytan kovma ayinleri gibi, organik olarak ve bütünlükleri içinde kendilerini duyurmalarını sağlar. Bütün bunlardan, tiyatroya dilini geri vermeden, onun kendine özgü eylem gücüne yeniden kavuşturulamayacağı sonucu çıkıyor” (Artaud, 1993).

Böylelikle anlatım psikolojiden kurtulacaktır. Daha derin bir aklın algısı verilerek dile olan zihinsel bağlılık kırılacaktır; daha derin bir duyarlılık ve daha ince bir algıya erişilecektir (Kutlu, 2008). Böylece sahne uzamını bedene dayalı bu yeni görüntülü dil aracılığı ile doldurmak istemiştir.



Şekil 3.39 : Dokuz tableaux vivants, canlı tablodan bir görüntü-2 (Anon., 2017).

Artaud'nun sinemayla olan ilişkisi onun tiyatro alanında yapmak istediklerine bir anlamda katkı sağlamıştır. Christopher Innes, Avant-Garde Tiyatro adlı yapıtında, Artaud'nun sinemaya büyüsel bir güç vererek, gerçeği farklı bir yapıya dönüştüren sinematografik öğeleri sahne uzamına transfer etmeye çalıştığını söylemiştir (Innes, 2004).

“Sinemanın, filme kaydedildikleri anda her türlü etkisini, büyüsunü ve hayatietini kaybeden yani ziyan olan ışıklandırma, figürasyon gibi pek çok zengin teknik olanaklarını tiyatro sahnesinde kullanmak amacındayız.

Kullanılan hareketler ve imgeler, yalnızca gözün ya da kulağın dışı yönelik zevkine değil ruhun daha gizil ve daha elverişli zevkine de seslenecektir. Böylece tiyatrosal uzamı, yalnızca kendi boyutları ve oylumu içinde değil, deyim yerindeyse, kendi iç yüzü içinde kullanacağız.” (Artaud, 1993).

Görülüşü gibi Artaud'nun ulaşmak istediği sahne uzamı, jest ile düşünce arasında kalan bir uzam haline gelmiştir, geleneksel dili yıkmak istemiştir. Yaratmak istediği uzam aracılığı ile alışlagelen tiyatro dilinin, düşle gerçek arasında gidip gelen bir dil olduğunu söylemiştir. Dilde bilinçaltının ilkel kimliğini vermeye çalışmıştır.

Dil aracılığıyla sağlanan uzamlaştırma, yeni bir uzam kavramına ve özel bir zaman tasavvuruna yapılan bir çağrıdır. Bu uzamlaştırma, tümüyle dilin fiziksel-somut varlığına bağlıdır ve teolojik değildir.

Teolojik uzam, geleneksel-kavramsal dil tarafından tiyatro alanı dışındaki bir uzama işaret eder ve bu uzamı baskın kılan anlayışta görünür (Kılıç, 2008).

“... Bu uzamda oluşan dilin, yani seslerin, çılgınlıkların, ışıkların ve ses öykünmeleri dilinin bilincine varmış tiyatro, kişilerle, nesnelere gerçek hiyeroglifler oluşturarak ve bunların simgeselliğinden, tüm organlara göre ve tüm düzlemlerde birbirleriyle uyumlarından yararlanarak onu örgütlemeyi kendisine görev bilmelidir.” (Artaud, 1993).



Şekil 3.40 : Dokuz tableaux vivants, canlı tablodan bir görüntü-3 (Anon., 2017).



Şekil 3.41 : Dokuz tableaux vivants, canlı tablodan bir görüntü-4 (Anon., 2017).

Sonuç olarak Artaud oyunu mekândan bağımsızlaştırmıştır. Ritüel tiyatro anlayışıyla ilkel normlara dönülmesi gerektiğini savunarak bireyin bedenini sınırladığına inandığı mekânı reddetmiştir. Artaud, sahnenin ve seyircinin kalıplarını yıkmış. İzleyici yerini de sahneyi de ortadan kaldırmıştır. Seyirciyi de gösteriye dahil etmiştir. Seyirci ile oyuncu arasında bağlantı kurulmak istenmiştir. Seyirci dört etrafı duvarla çevrili olan bir alanda, salonun ortasında, oyunu her yerden seyredebilecektir. Artaud, sahnede mekânından dekoru da soyutlayarak boş bir mekân yaratma yoluna gitmiştir. Gerçek hayatla tiyatroyu birleştirip sınırları kırmak adına tek bir mekân yaratmak için salon ve sahneyi ortadan kaldırıp bölümlere ayrılmayan geçitsiz, izleyen ve izlenen arasında dolaysız iletişim sağlanacak, seyirciyi tamamen olayın ortasında bırakan yeni bir mekân anlayışına gitmiştir. Bu anlamda hangarları, boş alanları kullanmıştır.

Oyunun oynanması için ihtiyaç duyulan şeyin yalnızca boş bir uzam olması gerektiğini savunmuştur. Sınırları kaldırıp boş uzam yaratarak gerçek hayatla tiyatro arasındaki kopukluğu gidermek istemiştir. Oyuncuların her türlü perspektif, yükselti ve derinlikte uzamda basmadıkları yer kalmamasını sağlayarak her an devinim içinde ve başından sonuna seyircinin dikkatini yitirmeden izleyecekleri yapıtlar tasarlamıştır. Ayrıca Artaud'nun dilde yapmaya çalıştığı yenilik de tiyatro uzamına yeni bir boyut getirmiştir. İnsan gövdesinin gizemli anlatımlarını, var olmanın kozmik yaslarını, ayinlerin görkemliliğini, sanrıları, vahşeti sahnenin fiziksel dili olarak adlandırdığı bir

çerçevede tasarlamıştır. Jest, çılgılık, soluk, ışık, ses gibi öğeler bu dili sahne uzamında maddeleştirmiştir. Dil aracılığıyla yapılan bu uzamlaştırma, özel bir zaman tasavvuruna yapılan bir çağrı olmuştur ve kullanılan hareketler ve imgeler sadece gözün ya da kulağın dışı yönelik zevkine göre değil ruhun daha gizli ve daha elverişli zevkine de seslenmiştir. Artaud'a göre böylece tiyatrosal uzam, sadece kendi boyutları içinde değil, kendi iç yüzü içinde kullanılacaktır.

3.11 Jerzy Grotowski

Grotowski, yapımlarında oyuncu-seyirci ilişkisine odaklanarak bu ilişkinin ayrıntılı araştırmasına odaklanmıştır. Tiyatronun çeşitli sanatların birleşimi olarak görülmesine karşı çıkmış, tiyatronun sinema ya da televizyonla girdiği yarışa karşı çıkmış, aralarındaki gerçeklik kıyasını eleştirmiştir. Bu dönemde tiyatro, bazı çevrelerde, sürekli artan teknik inceliklerin ağırlığı atında yalpalamaktaydı. Sinemayla televizyonun cepheden yürüttüğü ticari rekabet karşısında yönetmenler, bir zamanlar lüks olan şeyleri bir gereklilik olarak görmeye başlamıştı. Grotowski ise tiyatroyu film ve televizyona yaklaştırmaya çalıştırmaktansa onların yapamadığı neleri tiyatro yapabilir sorusunu sormuştur. Tiyatroyu, oyuncunun kişisel sahne tekniği dışındaki alışılmış birçok teknikten (ışıklandırma, ses, makyaj, dekor gibi) bağımsız kılarak “Yoksul Tiyatro” kavramına ulaşmış, tiyatroyu *şimdiki zaman* sanatı olarak vurgulamış, sahne ve seyirci ilişkisini ortadan kaldırarak seyircinin sahne üstünde yer alıp aksiyonun bir parçası olmasına imkân sağlamıştır. Seyirci ve oyuncunun bu tarz bir araya gelişi ilksel tiyatroya dönüşün bir şekli olarak nitelenmiştir (Grotowski, 1991). Grotowski için tiyatronun en temel biriminde seyirci ile oyuncu arasındaki birleşme (komünyon) bulunmaktadır. Zaman içinde de tiyatro sanatının gerileme olasılığını kabul etmiş ve bu sebeple yapımlarında tiyatronun özündeki eski hakikatleri bularak ona yeniden can vermeye çalışmıştır.

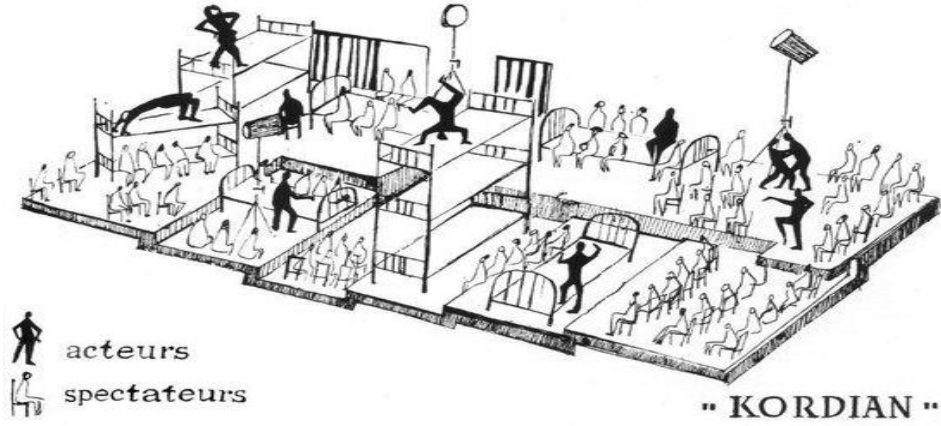
“Yüzyılımıza uygun yeni ifade araçları hiç yoktur. Oyunculuk, diksiyon, oyuncu seyirci ilişkisi, mimari –her şey hala Rönesans’ın Gentilluomini’sini ya da on yedinci yüzyılın Honnêtas Gens’ını tatmin etmek içindir. Bu çıkmazın ortasından yükselen bazı sesler reformlar gerçekleştirme, ilkel kendiliğindenliğe ya da popüler biçimlere dönme çağrısı yaptılar. Teatral üretim araçlarının araştırılacağı tiyatro laboratuvarları kurma çağrısı yaptılar. Ama çılgınlıkları sessiz kaldı: kâğıt üstünde kalan devrimler. Witacy ve Artaud, bu iki büyük kâhin, yalnızca edebi tarihe aittirler.” (Grotowski, 1991).

Grotowski'ye göre, elbette zengin tiyatroyla da estetik bir bütünlük elde edilebilirdi. Ancak Nutku'nun aktardığına göre bu kadar süs, zenginlik ve karmaşık yapı, gerçeği göstermede daha dolaylı bir yol tutar. Tiyatro, mekanik kaynaklarını ne kadar çoğaltırsa çoğaltsın, tekniği açısından yine de sinema ve televizyon ile yarışamaz. Bunun için de o *yoksul tiyatroyu* yeğ tutar. Ancak tiyatronun ne sinema ne de televizyon tarafından alt edilemeyecek gücü vardır: O da oyuncu-seyirci arasındaki yaşayan organizmaların etkileşimidir (Nutku, 2003). Grotowski'ye göre tiyatronun mekanik kaynaklarını ne kadar genişlettiği ya da özümsemiği hiç önemli değildir, teknolojik olarak film ve televizyona göre aşağıda kalacaktır.

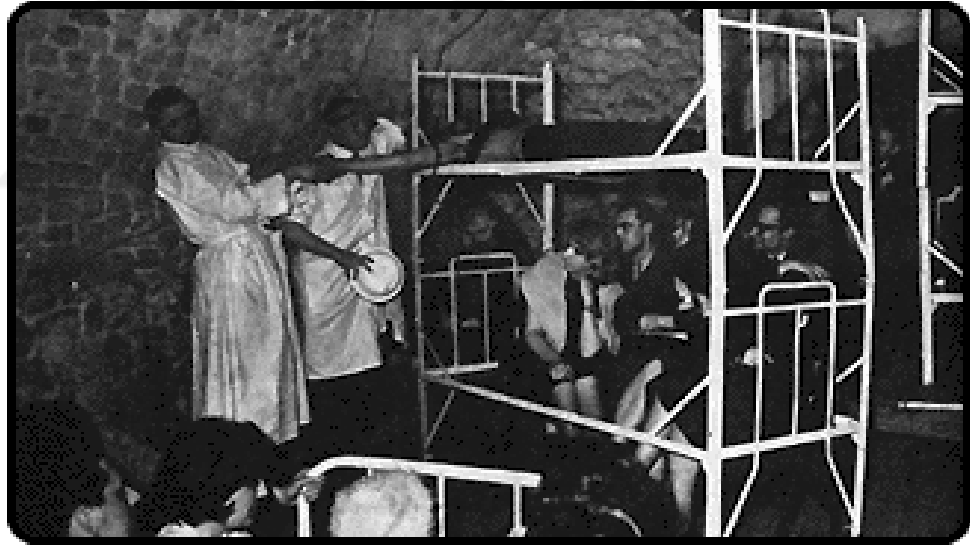
Sonuç olarak, tiyatrodaki yoksulluğu önermiştir. Sahne ve salon atölyesinden vazgeçmiştir, her prodüksiyonda, oyuncular ve seyirciler için yeni bir mekân tasarımını gerçekleştirmiştir. Böylece, oyuncu-seyirci ilişkisinde sonsuz sayıda çeşitleme olanaklı hale gelmiş oyuncular seyirciyle doğrudan ilişki kurarak ve ona oyunda edilgin bir rol vererek seyircilerin arasında oynayabilmişlerdir. Ya da oyuncular seyircileri bir mekân baskısı ve sıkışması ve sınırlaması duygumuna bağımlı kılarak, onlar arasında yapılar kurabilir ve onları böylece aksiyon mimarisi içinde kapsayabilir olmuşlardır (Akropolis). Ya da oyuncular seyircilere bakarken onları yok sayarak onların arasında oynayabilmişlerdir. Seyirciler oyunculardan koparılabilir halde –örneğin Sadık Prens oyununda seyirciler oyunu tahta bir perdenin arkasından sadece kafaları görünebilecek şekilde izlemişlerdir. Köklü bir eğitime uğratılmış perspektiften, seyirciler oyunculara bir ringdeki hayvanları seyredermişçesine ya da bir ameliyatı seyreden tıp öğrencileri gibi üstten bakmışlardır, üstelik bu kopuk, üstten bakış aksiyona mekân aracılığı ile yüklenen ahlaki bir ihlal anlamı kazandırmıştır. Bütün salon mekânı somut bir yer olarak kullanılmıştır; Faustus, bir manastır yemekhanesindeki son yemeğinde, bir barok ziyafetin konukları olan ve devasa masalarda hizmet edilen seyircileri ağırlar ve onlara yaşamından episodlar sunar. Önemli olan şey salon ile sahne ayrımının ortadan kaldırılması değildir ki bu yalnızca yalın bir laboratuvar durumu, araştırmaya uygun bir alan yaratır. Asıl sorun her bir gösteri tipine uygun seyirci-oyuncu ilişkisini açığa çıkaracak mekânsal düzenlemeleri bulmak ve varılan kararı fiziksel düzenlemelerle cisimleştirmek olmuştur (Grotowski, 1991).

Örneğin ihtişam, bireysellik ve romantizmle dolu olan bir oyun *Kordian*'da mekânı bir tımarhaneye dönüştürülmüştür. Bütün oda yataklarıyla ve diğer öğeleriyle bir hastane

haline gelmiştir. Oyuncular seyircilerle birlikte yatakların üzerinde oynamışlar ve oyuncular ya doktor ya da hasta rolünü üstlenip doktorlar seyircileri de hasta olarak kabul etmişlerdir.



Şekil 3.42 : Kordian-1 (Pinterest, 2016).

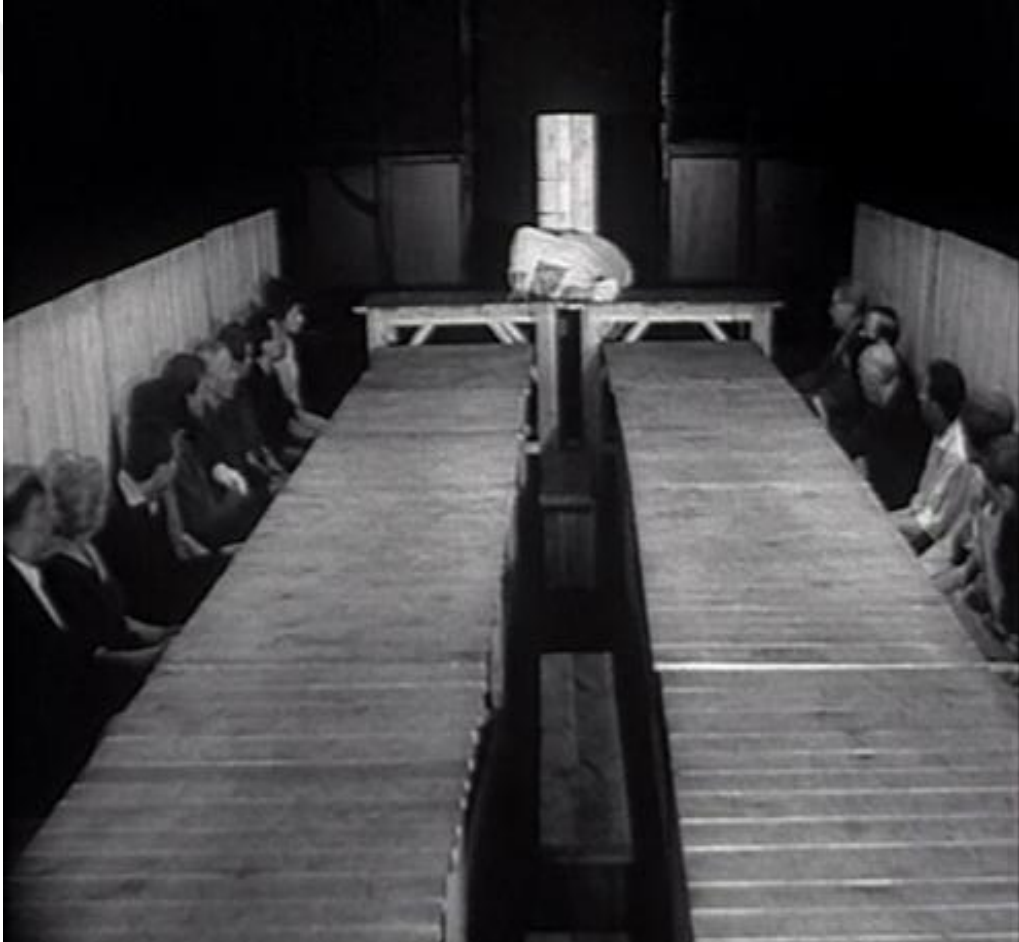


Şekil 3.43 : Kordian-2 (Pinterest, 2016) Slowacki'nin yapıtı (1962) *Kordian*'da seyirciler de oyunun kahramanlarıyla birlikte hastaları oynadı (Braun, 2013).

Grotowski *Kordian*'da yaptığı bu tasarımla sahne mekânını yok sayarak oyuncunun doğrudan seyirciye hitap etmesine, ona dokunmasına, her zaman onun etrafında olup, sık sık oluşturduğu sürpriz etkilerle onu şaşırtmasına imkân sağlamıştır. Bu yolla bir oyuncuyla bütün seyirci arasında bireysel teması ve bir grup oyuncuyla seyirci arasında kolektif teması oluşturmaya yarayan oyun mekânını elde etmiştir. Tüm bunların sonucu olarak da aksiyon bütünlüğüne ulaşmıştır.

Ulaştığı bu aksiyon bütünlüğüne *Dr. Faustus* oyunu ile nasıl ulaştığını şu şekilde açıklamıştır:

“Bu sorunu Marlowe’nun *Dr. Faustus*’unu sahnelediğimizde çözdük. İlk kez dolaysız ve kelimesi kelimesine uygun durumu bulduk. Seyircilerin dramatik işlevi ile seyircilerin seyirci olarak işlevi aynıydı. İlk kez otantik kendiliğindenliği gördük. Seyirciler, *Faustus*’un davetli konukları, *Faustus*’un aradığı insanlar olarak değerlendirildiler. Seyirciler uzun bir masanın etrafına oturdular ve *Faustus*, yaşamındaki diğer insanlarla birlikte, onlar için geriye dönüşlü bir prodüksiyon düzenlendi. Bu mutlak bir biçimde somuttu. Örneğin, şöyle diyordu: ‘Şimdi şeytanla ilk kez karşılaştığım sahneyi izleyeceksiniz. Bunun gibi bir koltukta oturuyordum ve bir şarkı dinliyordum.’ O anda bir şarkı duyulur ve bir kadın seyircilerin önünde içeri girer. İtiraf otantikti çünkü oyuncu gerçekten yaşamına dair çağrışımları harekete geçirmişti. Hem *Faustus*’un itirafını metinle dile getirmiş hem de kendisinin şiddetli ama disipline edilmiş itirafını gerçekleştirmişti.” (Grotowski, 1991).



Şekil 3.44 : *Faustus-1* (Anon., 2017).Marlowe’un *Dr. Faustus*’unda (1963) *Faustus*’un yaşamından bölümlerle anlattığı Son Yemeğe konuk olarak davet edildiler (Braun, 2013).



Şekil 3.45 : Faustus-2 (Anon., 2017).

Faustus oyununa mekânsal açıdan bakıldığında, oyuncu-seyirci (ya da sahne-salon) ilişkisinin tamamen organik bir bütünlük içinde olduğu görülmektedir. Alışılmış sahne mekânında aslında dekor olarak kullanılabilecek bir yemek masası, tasarladığı yeni dramatik sahne mekâmı içinde seyirciyi yalnızca izleyen değil aksiyona dahil olan bir hale getirmiştir. Seyircinin ortasında kurulan bu yeni oyun mekânı, hem dramatik metne son derece hizmet etmiş hem de oyuncunun aksiyonunu desteklemiştir.

Faustus oyununda da görüldüğü gibi Grotowski ve ekibinin esas ilgilendiği şey, oyuncunun sahne tekniğinin ve kişiliğinin tiyatro sanatının çekirdeği olduğu (varsayımıyla) oyuncu-seyirci ilişkisinin ayrıntılı şekilde oluşturulması olmuştur (Braun, 2013). Bu sebeple bu oyundaki *yemek masası* gibi oyun mekânı, dekoru yalnızca sürmekte olan olayın çevresindeki insanlar arasındaki ilişkileri örgütlemek anlamında kullanmaya itmiştir. Öyle ki mekânda bulunan her şey bir gereklilikten anlatımın ve oyuncunun ihtiyacına göre şekillenmiştir. Örneğin sandalyenin parmaklık, yerin deniz, masanın ev vs. olarak kullanılması oyuncunun yaratıcılığına bırakılmıştır. Işıklandırma bir etkilenme aracı değil aydınlatma amacı ile bir gerekliliktir (Arıkan, 2011).

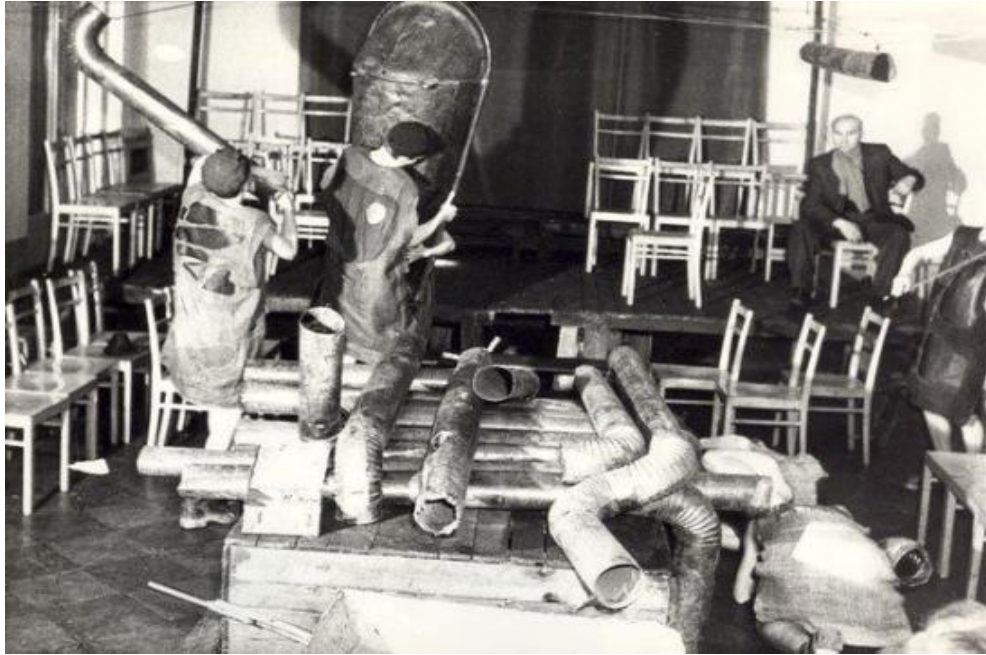
Yoksul Tiyatro kitabında, *Akropolis* oyunu anlatılırken, tasarlanan oyun mekânı *Dinamik Orkestrasyon Olarak Sahne Donatımları* başlığı altında şu şekilde anlatılmıştır;

“Sahne donatımlarından çok keskin bir biçimde bağımsız olmak Tiyatro Laboratuvarı’nın ana ilkelerinden biridir. Daha başlangıçta sahnede yer almayan bir şeyin oyuna sokulması kesinlikle yasaktır. Belli sayıda insan ve nesne tiyatrodaki bir araya getirilir. Oyunun durumlarından herhangi birini ele almaya yeterli olmalıdır.

Sözcüğün alışıldık anlamında oyun mekânı içinde ‘dekorlar’ yoktur. Dramatik aksiyondan koparılamayacak nesnelere indirgenmişlerdir (gereklilik). Her nesne oyuncunun alanına değil, dinamiğine katkıda bulunmalıdır; değeri değişik kullanımlarında yatar. Soba boruları ve metal hurda yığını dekor olarak ve görünüşün yaratımına katkıda bulunan somut, üç boyutlu bir metafor olarak kullanılır. Ama metaforun kökeni soba borularının işlevidir; aksiyonun gelişmesiyle daha sonra yerini arkalarında alacağı etkinlikten kaynaklanır. Oyuncular tiyatroyu terk ettiklerinde, arkalarında oyun için somut bir güdüleme sağlamış olan boruları bırakırlar.

Her nesne çok yönlü kullanıma sahiptir. Banyo küveti çok sıradan bir banyo küvetidir: içinde sabun ve deri yapmak için insan gövdelerinin işleminden geçirildiği bütün banyo küvetlerini temsil eder. Aşağı çevrildiğinde, aynı banyo küveti, önünde bir mahpusun ilahi söylediği mihrap olur. El arabaları günlük çalışma aletleridir; cesetlerin taşınması için tuhaf cenaze arabaları haline gelirler; duvara dayandırıldığında tahtları olurlar. Soba borularından birisi, Jacob’un imgeleminde dönüştürülerek onun grotesk gelini olur.” (Grotowski, 1991).

Bu şekilde bir nesne kullanımı sürekli değişen oyun mekânları yaratmıştır. Önemli olan ise, değişen oyun mekânlarına oyuncunun kesintisiz katılması (değişikliği yapan oyuncunu kendisidir) ile sağlanan kesiksiz aksiyon bütünlüğü ve buna izin veren mekân algısıdır.



Şekil 3.46 : Akropolis-1 (Pinterest, 2016).

Akropolis'te seyircinin aksiyona etkin katılımı hedeflenmemiştir. Yüksek platformlarda oturan seyircilerle krematoryum izlenimi uyandıran oyun mekânında oyuncular iki ayrı dünyadaymış (araf) gibi ele alınmışlardır. Seyirciler ürkütücü ve yadırgatıcı bir aksiyona tanık olmuşlardır (Grotowski, 1991).



Şekil 3.47 : Akropolis-2 (Anon., 2017).

Sadık Prens'te seyirci aksiyonun yer aldığı mekândan tamamen kopartılmış ve bir tür gözlemci konumuna getirilmiştir. Grotowski'ye göre sanılanın aksine seyircinin oyuna coşkusal katılımı belirli bir uzaklıkta, gözlemci konumunda olmasıyla mümkün hale gelebilecektir. Ve bunun tersi de doğrudur. Oyuncuyla seyirci arasındaki uzaklık azaltıldığında ve karşı karşıya bırakıldıklarında büyük bir yadırgatma etkisi ortaya çıkarmak daha kolaydır (Grotowski, 1991).



Şekil 3.48 : Sadık Prens-1 (Pinterest, 2016).

Laboratuvar Tiyatrosu'nun sondan bir önceki oyunu *Sadık Prens*'te (1965) seyirciye, ahşap bir çitle çevrili yüksek bir yerden, bir dikizcinin suçlu merakıyla sorgu sahnelerini seyrettiği bir drama izletilmiştir (Braun, 2013).

Grotowski, son yapımı olan *Apocalypsis Cum Figuris*'te Grotowski bütün bu sahne uygulamalarını tamamen bir yana atmıştır. Oyuncularla seyirciler (teatral yapının elverdiği ölçüde) yalansız dolansız, eşit şartlarda, birlikte, geniş boş bir mekândan ibaret olan oyunun oynandığı alana girmişlerdir, birileri verecek ve sunacak, diğerleri de alacak ve tanık olacaktır. Bu, Grotowski'nin, tiyatrosunun sınırları korunarak, oyuncuyla seyirci arasındaki bu oynak ilişkiyi manipüle etme takıntısında son nokta olmuştur ve *Apocalypsis*'te sahne mekanını oyuncuların eylemleri ve oyuncu-oyuncu-seyircinin sürekli değişen görelî pozisyonları yaratmıştır (Braun, 2013).



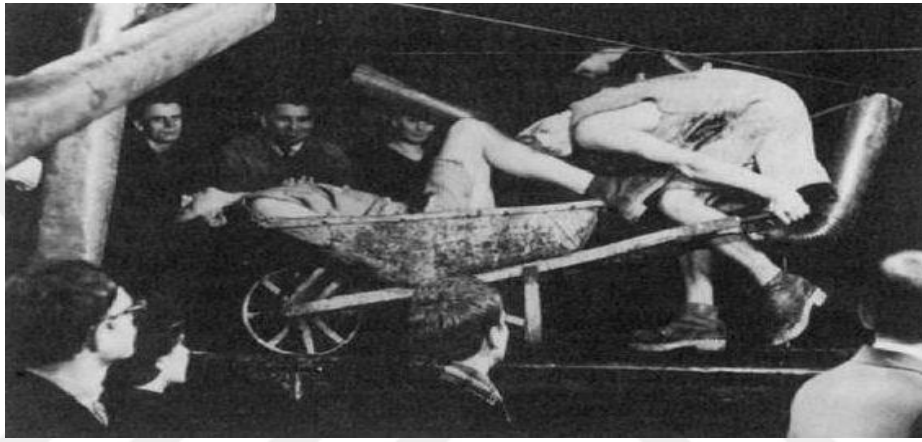
Şekil 3.49 : Apocalypsis-1 (Anon., 2017).



Şekil 3.50 : Apocalypsis-2 (Anon., 2017).

Grotowski yapımlarında seyirciyi sahne uzamının bir parçası haline getirmiştir. Örneğin *Kabil* oyununda seyirciler oyun alanda Kabil'in torunları olarak var olmuşlardır. Grotowski'nin oyuncu ve seyirci ayrımını ortadan kaldırması sonucunda dramatik uzamın sınırları seyirciyi de içine alıp oyuna katacak kadar genişlemiştir.

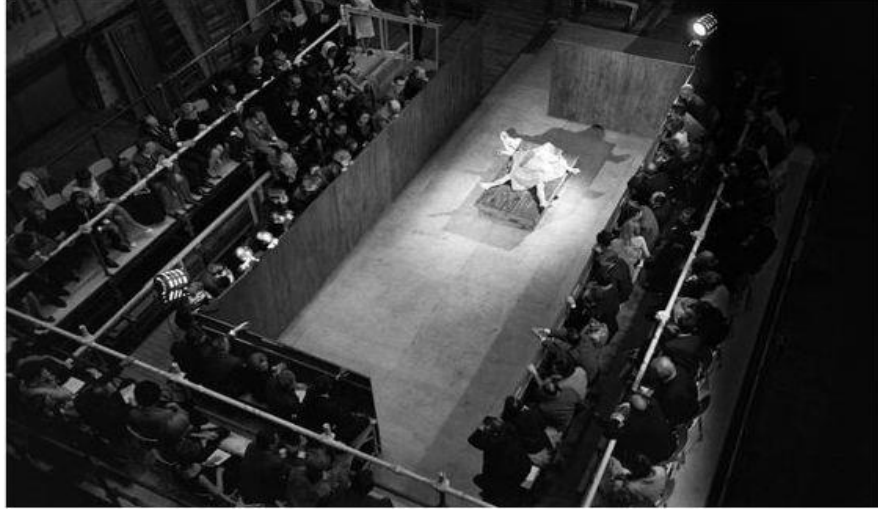
Dramatik uzamı genişletip aksiyonu bütün tiyatroya ve seyircilerin arasına dağıtan Grotowski *Akropolis* oyununun metninde yazılı olan olayların geçtiği Krakow Katedrali'ni sahne uzamında metafor kullanarak bir imha kampına benzeterek var etmiştir. Olgusal yorum ve metafor bir gündüz düşünde olduğu gibi karıştırılmıştır (Grotowski, 1991). Dramatik uzamda yarattığı bu gündüz düşünde oyuncular imha kampının *ölü olanları* ve seyirci ise onları düşlerinde var ederek düş gören *canlı olanlar* olarak yer almıştır. Böylece bir kez daha olayın aksiyon bütünlüğü sağlanmıştır. Ayrıca oyuncuların kullandığı nesnelere uzamda her seferinde değişen anlamlarda var edilerek git gide oyun içinde olgudan metafora geçiş sağlanmıştır.



Şekil 3.51 : Akropolis-3 (Pinterest, 2016).

Faustus oyununda ise atmosfer bir orta çağ manastırını çağrıştırmaktadır. Oyunun öyküsündeki arketip ise görünüşte keşişler ve konuklarıyla ilgilidir. Dinsel temanın temeli oluşturduğu bu oyunda Faustus'un ölmeden ve Tanrı tarafından lanetlenmeden önceki bir saati ve bu son bir saatte arkadaşlarına yapacağı itiraflar konu edinmiştir. Bu oyunda, dramatik uzamda seyirciler Faustus'un konukları olarak onun itiraflarını dinleyecek olan arkadaşlarına dönüşmüşlerdir. Sahne uzamı da bütün bir oyun yerini kaplayarak tüm alanı aksiyonun sınırlarına dahil etmiştir.

Sadık Prens oyununda ise aslında seyirci oyundan kopartılmış halde bilinçli bir şekilde oyun alanının dışında tutulmuştur. Bu uzaklık aslında dramatik uzamda onları aksiyonun gözlemcisi rolünde var etmiştir. Sahne ve seyirci düzenlemesi arenayla ameliyathane arası bir şeye benzemiştir. Bir kimsenin aşağıda gördüğü şey, eski bir Roma arenasındaki vahşi bir spor karşılaşması biçiminde düşünülmüştür (Grotowski, 1991). Bu yolla sahne uzamı bütün uzaklığa rağmen tüm salonu kaplayarak dramatik uzamda seyirciyi yine aksiyonda var edebilmeyi başarmıştır.



Şekil 3.52 : Sadık Prens-1 (Pinterest, 2016).

Sonuç olarak Grotowski, mekânsal kavramlarla ilgili araştırmalarından sonra her performans türüne uygun seyirci-oyuncu ilişkisini bulmanın ve bu kararı fiziksel düzenlemelerle somutlaştırmanın, her yapımın temel kaygısı olduğunu ileri sürmüştür (Braun, 2013). Oyuncu-seyirci ilişkisi açısından, sahne ve seyir yeri için her yeni oyunda hem seyirci hem de oyuncu için tamamen oyuna hizmet eden ve gereklilikten dolayı ortaya çıkan yeni bir mekân yaratma yoluna gidilmiştir. Bunun için seyircinin oyuna dahil edildiği yapımlar ya da oyun mekânı sayesinde seyircinin oyun atmosferine dahil edildiği yapımlar denenmiştir. Seyirciler için her yapımda yeni yollar arayışı, bu araştırmanın içine dahil edilmiştir.

Her yeni tasarımında sahne uzamını oyunun bulunduğu alanın son sınırına kadar genişleterek dramatik uzamda seyircilere etkin roller biçerek onları aksiyonun içinde oyuncularla birlikte var etmiştir. Son olarak bu durum oyunlarına kesiksiz bir aksiyon katmıştır, seyircisine şimdi ve burada deneyimi yaşatarak tiyatrodan başka bir yerde yaşayamayacağı deneyimler kazandırmıştır.

3.12 Peter Brook

Eylem ile kuramın birbirini bütünlediği çizginin eylem yanında yer alan, ama bir kuramcı olarak da tiyatroya katkısı olan yönetmen Peter Brook'un yüzyılın ikinci yarısında tiyatrodan denenebilecek her şeyi denediği söylenebilir. Çağın en büyük ustalarıyla ve oyuncularıyla birlikte çalışmış, iğneyle kuyu kazarcasına işler yapmış, büyük kitle tiyatrosu projeleri de gerçekleştirmiştir (Candan, 2003). Brook, Artaud'un tiyatro estetiğinden etkilenmiş, onun devamı sayılabilecek bir tiyatroyu idealize

etmiştir. Brook, Artaud'nun etkisiyle görünmezi görünür kılmayı, şiirsel ve aşkın durumu, şok efektleri, haykırışlar, masklar ve ritüelistik kostümler kullanarak yaratmayı, Appia'nın etkisiyle ışık değişimleriyle duygu yaratmayı hedeflemiştir. Grotowski'den de etkilenen Brook, evrensel tiyatro dili yaratmak amacıyla, oyunculukta beden dilini önce çıkarmıştır. Dekor ve aksesuarda da yalınlaştırmayı baş ilke olarak görmüştür (Özüaydın, 2006). Oyunlarında nesnelere birebir kullanmayarak, sembolist bir üslupla, izleyiciyi düşünmeye zorlamıştır. Onun oyunlarında basit sopalar nehre, yatağa ya da sığınağa dönüşmüştür. Sahnede imgeler dünyası kurarak izleyicinin hayal dünyasına inmiştir. Brook izleyiciyi bir yandan rahatlatmak istemiş ve onda kalıcı izler bırakmayı hedeflemiştir (Sevdi, 2010). Bu sebeple seyircinin de katılımına imkân sağlayan, mistik anlam taşıyan, törensel özellikleri olan oyunlara yönelmiş ve bu oyunları içinde barındıran tiyatroya *Kutsal Tiyatro* adını vermiştir. Bu tiyatro ile yüzyıllardır alışlagelen tiyatro eğilimini eleştirmiş ve onu yapmacıklıkla itham etmiştir. Eleştirilerinde tiyatronun oyuncuyu, onun ve sanatın kutsallığına, bilmeyenleri inandırmak için, çerçevelenmiş, döşenmiş, aydınlatılmış, boyanmış, yükseltilmiş bir sahanlığın üzerine, uzak bir köşeye koyduğunu söylemiştir (Brook, 2010). Bu sebeple gerçek ve gerçekdışı, hayatın görünen yüzü ve gizlenen yanları, soyut ve somut, öykü ve ritüel arasındaki ilişkide nerede durduğumuzu sorgulayan Brook, tiyatronun hangi koşullar altında doğrudan, dolaysız iletişimi sağlayabileceğini araştırmaya başlamıştır. 'Hangi koşullar altında bir grup oyuncunun teatral deneyimi, ortak hiçbir kültürel işaret ve anlama sahip olmayan izleyiciler tarafından anlaşılabilir ve paylaşılabilir?' sorusuna da cevap aramıştır (Innes, 2004). Böylece, sözlü dilin ötesine geçmenin ve seyirciyi sahnedeki eylemle daha doğrudan ilişkilendirmenin yöntemini aramıştır (Özüaydın, 2006). Çalışmalarında, kültürel ya da ırksal koşulları ne olursa olsun, insan deneyiminin en derin yanlarının bazılarının her izleyiciyi özdeş bir etkiyle sarsacak şekilde, insan bedeninin ses ve hareketleriyle açığa vurulabileceği gerçeğine ulaşmak istemiştir (Innes, 2004).

Peter Brook'a göre günümüz tiyatrosunun en zor sorunu seyirci sorunudur. Seyirci tiyatroya salt alışkanlıkla gidiyor, bu sanata karşı gerçek bir gereksinme duymuyorsa tiyatro yapmanın anlamı yoktur diye düşünmüştür (Şener, 1998). Bu sebeple tiyatronun kaynağına inerken izleyiciyi ritüelin katılımcıları olarak görmüştür. Kutsal olan, ortak yaratımda bulunmaktır inancını savunmuştur ve oyuncu, seyirci, yaratıcı ve yönetmenden oluşan, birlikte üretilen bütüncül bir tiyatronun peşinden gitmiştir.

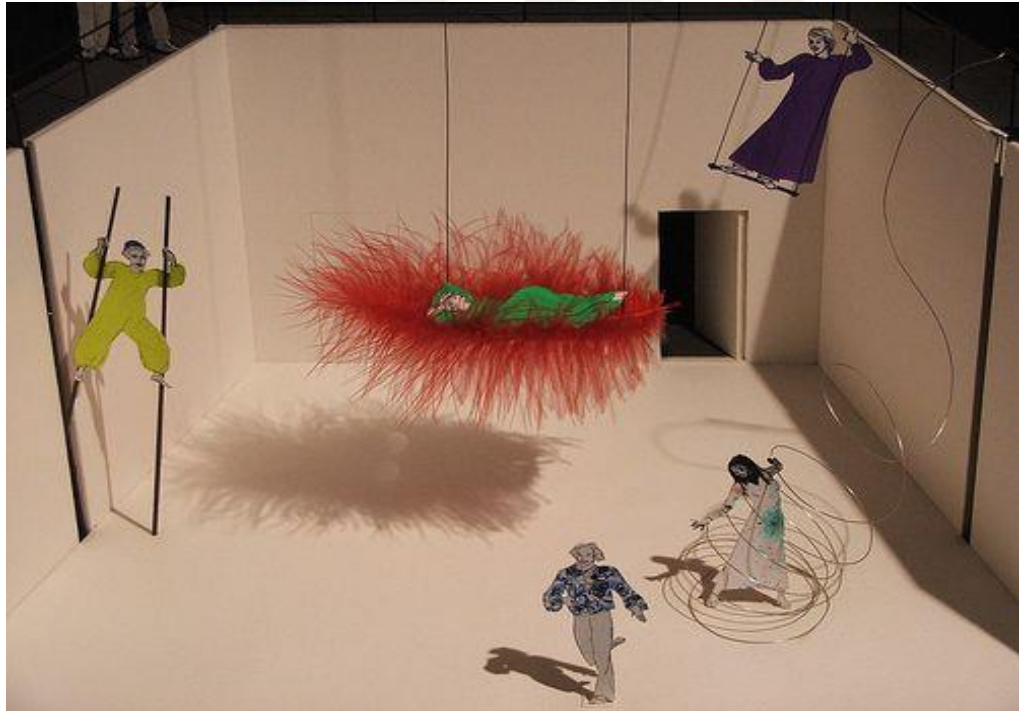
İzleyiciyi sarsmak için fiziksel temastan çekinmemiş en çarpıcı sahneleri izleyicilerin arasında oynatmıştır. Bazen de izleyiciyi ortaya, oyuncularını onların çevresine almıştır. Böylelikle izleyiciyle arasına fiziksel ve düşünsel uzaklık koymamıştır (Sevdi, 2010). Bu sayede sahne mekânında seyirci ve oyuncu arasında bir bütünlük sağlamıştır. Brook, kaba tiyatroyu anlatırken, mekân ve tiyatro arasındaki ilişkiden de şu şekilde bahsetmiştir:

“Günü kurtaran tiyatro, halkın beğenisini okşayan bir tiyatro olmuştur her zaman. Çağlar boyu pek çok kılık değiştirmiştir ama hepsinde ortak tek bir öge vardır –kabalık. Tuz, ter, gürültü, koku: Tiyatroda değil at arabalarında, yük vagonlarında, direkler üstünde oynanan bir tiyatro, ayakta duran, içki içen, masalarda oturan izleyiciler, içeriye yeni giren, oyunculara laf atan izleyiciler, arka odalarda, üst katlarda, ahırlarda oynanan tiyatro, bir gecelik duraklar, salona gerilen yırtık bir çarşaf, alelacele değişiklikleri gözlerden saklayacak eski püskü bir paravan–yalnızca tek bir genel deyim, *tiyatro* sözcüğü bunların hepsini ve aynı zamanda ışıltılı avizeleri kapsıyor. Yeni tiyatro inşa eden mimarlarla kaç kez beyhude tartışmalarım oldu, bunun iyi ya da kötü bina sorunu olmadığı inancımı onlara anlatabilmek için boş yere uygun sözcükler aradım: Güzel bir mekân hiç bir zaman bir hayat patlamasının ortaya çıkmasına yol açmayabilir, ama bakarsınız rasgele seçilen bir oyun mekânı olağanüstü bir buluşma yerine dönüşür; tiyatronun gizi budur işte, ama tiyatroyu bir sanat olacak biçimde düzenlemenin tek olanağı da bu mekânsal gizemi kavramakta yatar” (Brook, 2010).

Örneğin, her zaman seyirciyle doğrudan ilişki kurmanın yolunu aramış olan Brook, *Midsummer Night's Dream* (Bir Yaz Gecesi Rüyası) oyununda, seyirciyi ateşleyecek, onu oyuna dahil edecek en doğru mekânı yaratma çabası içine girmiştir. Aynı anda farklı birden çok görüntüyü seyircinin görsel algısına sunmak istemiş ve sahnede neredeyse her bir karakter için bölünmüş oyun mekânları yaratmıştır. Puck seyir yerini kuşatmış, Hermia neredeyse seyircilerin kucığına atlamış, oyun kişileri oyunun sonunda seyircilerin arasından geçerek salonu terk etmiş ve ‘eğer dostsak elini uzat bana’ sözlerini seyircilerle el sıkışarak canlandırmışlardır (Innes, 2004). Yaratılan oyun mekânındaki bu boşlukları seyircinin kendi iç dünyasında tamamlaması hedeflenerek seyircinin aksiyona bu yolla dahil olması beklenmiştir.



Şekil 3.53 : Bir Yaz Gecesi Rüyası (1970)-1 (Pinterest, 2016).



Şekil 3.54 : Bir Yaz Gecesi Rüyası-2 (Pinterest, 2016). İnsan bilincinde eşzamanlı akanları gösterebilmek için bölünmüş mekanlarda farklı aksiyonlar sergilemek (Innes, 2004).



Şekil 3.55 : Bir Yaz Gecesi Rüyası 1970 (Pinterest, 2016).

Brook'un, oyun mekânında seyirciye her şeyi sunmayarak, tüm ayrıntıları vermeden bazı boşluklar bırakarak bu boşlukları seyircinin tamamlaması beklemesinin altında yatan düşünce Meyerhold'un sahne-salon ayrımını ortadan kaldıran oyun mekânı düşüncesiyle paralellik taşır.

“Görünür dünyanın bir kabuk olduğunu biliyoruz –kabuğun altında kaynayan madde vardır, volkanın içine bakarsak görürüz. Bu enerjiyi nasıl gün ışığına çıkarabiliriz? Meyerhold'un biyo-mekanik deneylerini, salıncakta oynanan aşk sahnelerini inceledik, temsillerimizin birinde Hamlet, Ophelia'sını seyircilerin kucağına atıp kendisi bir ipe tepelerinde sallandı. Ruhbilimi yadsıyorduk, özel hayatın gizli alanındaki insan ile toplum hayatı alanındaki insan arasında su geçirmez görünen duvarı yıkmaya çalışıyorduk –yani davranışları gündelik hayatın fotografik kurallarıyla kayıtlı, oturacaksa oturan, kalkacaksa kalkan, dış görünüşteki insan ile derinlikli insan –yani genellikle kendi içindeki gizli anarşi ve şiirin ancak kendi sözcükleriyle anlatılabileceği insan- arasındaki duvarı” (Brook, 2010).

Brook'un tiyatro sanatında oyuncu ve seyirci arasındaki ilişkiye odaklanmış bu sebeple oyuncunun seyirci ile ilişkisi dışındaki her şey detay olarak kalmış ve gereklilik hallerinin dışında kullanılmamıştır.



Şekil 3.56 : Hamlet için yapılan sahne dizaynı (Anon., 2017).

Sahne mekânını, oyuncunun tümel bir fiziksel dünya ve öznel deneyimi içinde, özgürce hareket edebileceği bir *boş alan* olarak kavramsallaştırmıştır. Sahne mekânını bu şekilde özgür bırakmak *bütün açılardan simultan davranan insanı* göstermekle kalmamış, aynı zamanda izleyiciyi de kolektif olarak *total deneyimin* parçası haline getirmiştir (Innes, 2004). Brook bu durumu şöyle açıklamıştır:

“Çıplak bir sahnede gerçek bir oyuncu ile özlenen ilişki kurulduğu zaman biz izleyiciler sürekli olarak uzak çekimden yakın çekime geçer, dümen suyunu izler, dışına çıkar ya da sızarız –düzlemler çoğu kez üst üste biner.” (Brook, 2010)

Seyircinin geleneksel bakışını kırma yolunda diğer bir farklı oyun mekânı da 1975 yılında yaptığı, *İks* oyununda görülmüştür: İtalyan sahnenin merkezîyetçiliğini yıkmak isteyen yönetmen, sahne ile salonun kesinleşmiş sınırlarını kaldırıp her iki mekânı aynı düzlemde birleştirdiği gibi, oyuncularla seyircileri de bir açık biçim tiyatrosu düzenince yerleştirmiştir. Mekânın bir bölümü oyun alanına dönüşürken, seyirciler de bu alanın hemen kıyısında, oyuncuların karşısında yarım daire yaparak yere oturmuşlardır. Bu sayede sonuç olarak oyundaki yerinin bilincine varan seyirci, edilgen bir bakıştan çok etken bir görev üstlenmiş olarak oradadır artık. Ve her

anlamda devingen olmaya zorlanmıştır (Çamurdan, 2011). Burada söz konusu olan, yalnızca seyircinin bakışının harekete geçirilmesi değil, onun nitelik açısından da çok yönlü olması, koşullandırılmışlıktan kurtarılmasıdır.



Şekil 3.57 : İKS-1 (Anon., 2017).



Şekil 3.58 : İKS-2 (Anon., 2017).

Oyundaki boşlukları seyircinin tamamlamasını isteyen Brook'a göre uzamı da dekor değil, düş gücü doldurmalıydı; düş gücünün harekete geçmesi için ön koşulun dekordan arındırılmış bir sahne olduğunu söylemiştir (Brook, 2004). Bu yolla da gerçekçi tiyatro estetiğinin ayrıntılı ve gerçeğin kopyasını var eden sahne uzamını reddetmiştir (Özüaydın, 2006).

“Çehov uzamda var ettiği her olguyu gerçeklik algısı üzerinde temellendirerek söylemek istediği şudur: ‘Gerçek gibi görünmesini istiyorum.’ Ölümünden sonra, Çehov’un hiçbir zaman tanımadığı yeni bir tiyatro biçimi – açık sahne – ortaya çıktı. O zamandan bu yana pek çok prodüksiyon gösterdi ki, boş sahnede oyuncuların en aza indirgenmiş aksesuarlar ve mobilyalarla kurduğu üç boyutlu, sinemasal ilişki, Çehovyen anlamda çerçeve sahnenin tıklım tıklı fotoğraf gibi dekorlarından çok daha gerçek görünmektedir.

Boş bir uzamın içkin ve kaçınılmaz yönlerinden biri de dekor olmamasıdır. Bunun daha iyi olduğunu söylemek istemiyorum, çünkü bir yargıda bulunmuyorum, sadece açık olanı söylüyorum: Boş bir uzamda hiçbir dekor bulunamaz. Eğer dekor varsa uzam boş değildir ve izleyicinin aklı çoktan donatılmıştır. Çıplak bir alan bir öykü anlatmaz, dolayısıyla her bir izleyicinin düş gücü, dikkati ve düşünce süreci özgür ve sınırlanmamış olur.” (Brook, 2004).

Brook’un tüm bu yaptıkları ile seyirciyi aksiyona katma isteğinden aslında anlaşılan seyirciye sahneden yardım gelmesi gerektiğine inandığıdır. Çünkü bu sayede oyuncu ve seyirci arasında birliktelik kurulmuş olur. Brook’un seyirci ile kurduğu ilişki, 1966 yılında sahnelediği *U.S.* oyununda daha net görülür. Bu oyunda, Vietnam’da sakat kalanları temsil eden oyuncular başlarına kese kâğıdı geçirmişler, seyircilerin arasında inleyerek, acı çekerek, güçlkle yürümüşler ve bir yandan seyirciden yardım istemişlerdir. Oyundaki amaç İngiliz halkının savaşa duyarsız kalmasını vurgulamak ve seyirciyi düşünmeye zorlayacak bir etki yaratmaktır. Oyunun finalinde, kâğıttan bir kelebeğin törenle yakılışından sonra seyirci bir karara zorlanmıştır. Seyirci ya kalacak ya da terk edecektir (Innes, 2004).



Şekil 3.59 : U.S. / 1966 (Anon., 2017).

Bu oyunla birlikte Brook “Deneysel tiyatro her zaman tiyatro binası olmaktan çıkıp gündelik bir odaya ya da meydan sahnesine dönüşür.” düşüncesini geliştirmiştir (Brook, 2010). Sahne uzamında seyirciyi katılımcı olarak var edip, gördüğü olayın izleyicisi olmaktan çıkartıp olaya müdahale edecek kadar olayın parçası haline getirmiş. Burada yapmak istediği tiyatronun kökeninde yattığına inandığı *seyirciyi dönüştürme* görevini tamamlayabilmektir.

Brook, Seneca’nın Oedipus oyununu sahnelerken de koroyu seyir yerinin etrafına yerleştirilmiş ve sahne uzamında kutsal ayinin bir parçası olarak kullanmıştır. Koro, uluyarak, inleyerek ve göğsüne vurarak seyirciyi uyarmış bu sayede seyirciyi ayinin parçası yapmıştır. Brook da tıpkı Artaud ve Grotowski gibi, özellikle vahşet sahnelerinin seyircinin yanı başında, seyirciyle yüz yüze oynanmasını savunmuştur. Brook hakiki ritüeli sahnede yaratmanın peşinden gitmiştir. Bu sebeple özellikle de oyundaki cinsel öğeleri sahnenin ortasında, tıpkı bir ritüeldeymiş gibi gerçekleştirmeye çalışmıştır.

Brook, başka bir çalışması olan The Tempest (Fırtına) oyununda ise, sahneyi seyircilerin ortasına kurmuş ve uzamı tamamen boş bırakmıştır. İzleyicilerin oturduğu alana, farklı yüksekliklerde, hareket edebilen koltuklar koymuştur. Oyuncular bu

yükseltilere çıkıp koltukları sarsmış ve türlü akrobatik hareketler yaparak izleyiciyi de eylem düzeyinde aksiyona katılıma zorlamıştır. Ancak bu çalışma tamamlanamadan rafa kaldırılmıştır (Mert, 2013).



Şekil 3.60 : Fırtına için hazırlanan sahne (Anon., 2017).



Şekil 3.61 : Fırtına-1 (Anon., 2017).



Şekil 3.62 : Fırtına-2 (Anon., 2017).

Bir mit tiyatrosu örneği olan *Mahabharata*'da ise Brook, fil başlı tanrı Ganesha'yı izleyiciyi temsil edecek şekilde yorumlamıştır. Ganesha (oğlan) insan görümlü tanrı Krishna'ya dönüşmeye çalışır. Bu dönüşüm sırasında oğlan “o sensin, o ateş, o görünmeyen ne varsa her şeyin yüreği” der. Brook burada tanrıyla insanın yer değişimini göstererek izleyicide içsel bir yolculuk yapmayı amaçlamıştır. Böylelikle her izleyici içindeki tanrıyı keşfedecek ve bir değişim başlayacaktır (Gürel, 1999). Avignon'daki ilk dokuz saatlik oynanışında yer olarak Rhône nehri kıyısında çanak biçiminde bir düzlük seçilmiş, düzlüğün arkasında yükselen kayalık, seyircinin dönük olduğu yanda, bir sahnenin ger fasadı gibi kullanılmıştır. Kostüm ve gereçlerde olağanüstü indirgemeci bir yaklaşıma gidilmiştir. En gerekli olanın dışında hiçbir donanım ayrıntısı bulunmamıştır. Bu yalınlık, sahne uzamında seyircinin düş gücüne açık olacak anlatım saflığının bir parçası olmuştur (Candan, 2003).



Şekil 3.63 : Mahâbhârata-1 (Anon., 2017).



Şekil 3.64 : Mahâbhârata-2 (Anon., 2017).



Şekil 3.65 : Mahâbhârata (Anon., 2017).

Sonuç olarak Peter Brook, yapıtlarında izleyicisini özgür bırakmak isteyen bir yönetmen olarak yapımlarında evrensel bir dili yakalamak istemiştir.

Yapımlarıyla anlatmak istediklerine, kendi tarifiyle iç ve dış mekânı olabildiğince ayrıntılı olarak tasvir eden *Çehov'yan bir gerçeklikle* değil de boş bir sahnede, en aza indirgenmiş dekorlarla kurulan üç boyutlu sinemasal bir ilişki ile kurulan sahne mekânı aracılığıyla ulaşmayı amaçlamıştır. Açık biçim tiyatrosu düzenince sahne ve seyir yerini tek bir düzlemde bir araya getirip her iki alanı tek bir düzlemde birleştirmiştir, böylece İtalyan sahnenin merkezîyetçiliğini yıkan bir yönetmen olmuştur.

Evrensel dile ulaşmak isteyen Brook bu sebeple de uzamı dekorun yerine düş gücünün doldurması gerektiğini savunmuştur. Seyircinin özgür olup, düş gücünün harekete geçmesini, dekordan arındırılmış bir sahnenin sağlayacağına inanmıştır. Sahnede dekorun varlığıyla uzamın çoktan önyargılarla dolu olacağına ve bu sebeple seyircinin aklının çoktan donatılmış olacağına dikkat çekerek sonuç olarak sahnede boş uzamı tercih etmiştir.

3.13 Robert Wilson

20. yüzyıl sonlarına gelindiğinde minimalist resimden müziğe, post-modern koreografiden reji sanatına kadar sanatın hemen her alanında biçim kaygısı öne çıkmıştır. Yaratıcılıklarında bu ortak kaygıya yer veren sanatçılar, aynı zamanda sanatlar arasındaki sınırları ortadan kaldıran işler üretmiştir. Tiyatro yönetmeni olarak, bu gelişime örnek olan Robert Wilson, *yeni biçimselcilik* tanımıyla bilinen akımın en önde gelen temsilcisidir (Candan, 2003). Wilson yapımlarında, seyirciyi mistik ve tinsel bir atmosfere davet ederek tek bir imgeye takılıp kalınan, zamanı askıya alan durağan bir tablo sunar. Oyunlarında zaman kavramı içinde oynamalar yaparak yavaşlatıp, hızlandırıp onu bir tür *süre deneyimine* dönüştürür. Bu deneyimin oluşmasında sahnenin her yerine eş zamanlı yayılmış göstergeleri kullanır. Işığın yardımıyla oyuncular da birer imgeye dönüşerek oyunun dili, içerikten yoksun *readymade* bir nesne halini alır. Kelimeler, sadece sesleri ve müzikal değerleri için kullanılmış ve içerik anlamdan yoksun bırakılmıştır. Farklı ses ritimlerinden ve yapılarından kolaj oluşturulmuştur. Bu sayede Wilson, sözel olanı terk ederek, hareketleri, mimikleri ve nesnelere var eden görsel bir *dil* yaratmıştır (Demirkol, 2013).

Yarattığı bu dil sayesinde sözcüklerin, işitsel biçimlerinden hareketle, geleneksel anlamlarından bağımsız *grafik* bir mantık geliştirmiştir. Örneğin Katmandu sözcüğü, Cat(Kedi) ve Cat-man-ru (Kedi-Adam-Ru), Fat-man-ru (Şişman-Adam-Ru), sonra da Fat man (Şişman adam) olur. Wilson için sözcükler canlıdır. Sürekli büyür ve değişir (Innes, 2004). Bu sayede peyzaj metin kavramını kullanır ve neredeyse sözcüklere birer karakter boyutu kazandırarak onları sahnede canlı hale getirir. Wilson’ın imge tiyatrosundaki bu peyzaj metin kavramı, ideal bir tiyatronun işitsel ve görsel hayal gücünü hareket geçirmesi gerektiği düşüncesine karşılık gelir (Aksoy, 2012). Lehman’a göre bu peyzaj metin kavramıyla birlikte tiyatrodaki yeni bir tür oluşmuştur;

“Peyzaj uygulaması becerisine dayanan ve bunu teşvik eden yeni bir performans türünün ortaya çıktığını tecrübelerime dayanarak iddia ediyorum. Bu türün yapısı, çatışma ve belli bir son çizgisi halinde değil, çok değerli mekânsal ilişkiler halinde oluşturulmuştur” (Lehmann, 2006).

Lehman’ın da belirttiği gibi peyzaj metin kavramıyla sahnedeki aksiyonun eylem öğeleri ve eyleme dayalı çatışma azaltılarak, içe kapalı görüntü dizeleriyle estetik yoğunluk kazanan bir mekân biçimi oluşturulmuştur. Bu bağlamda tasarımlarını imgeler ile oluşturan Wilson’un, ilk dönem çalışmalarındaki oyun mekânları görsel ve işitsel algıya öncelik veren bir yaklaşımı benimsemiştir (Aksoy, 2012). Işığın yardımıyla oyuncularını da birer imgeye dönüştüren oyun mekânı, sürreal bir anlam kazanmıştır.

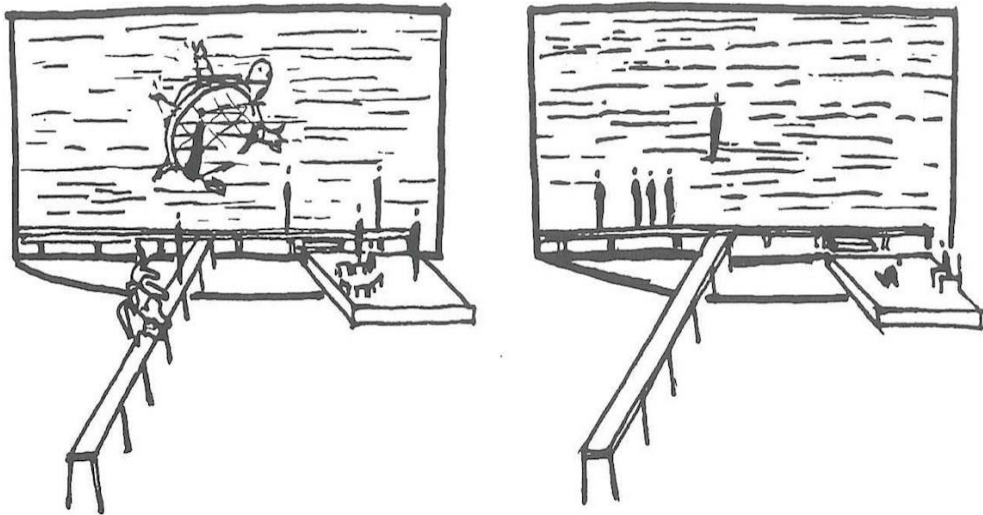


Şekil 3.66 : Lady from the Sea (wilson, 2017).

Wilson tiyatrosunda ışığın kullanımıyla yaratılan oyun mekânının atmosferinde hafızanın ürünü olan metinden gelecek süslemelere ve dekora yer yoktur. Sahnede görülen her şey öncelikle göze hitap etmektedir. Wilson, oyuncularını da ışıkla birlikte oyun mekânının parçası haline getirerek, *tableaux vivant* (yaşayan resim) oluşturur (Morey & Pardo, 2002).

Wilson'un tiyatrosunun önemli bir özelliği söz ve mekân arasındaki uyumsuzluktur. Bu tür karşıtlıklar gösterimlerin her aşamasına yerleştirilmiştir. Örneğin Müller'in Quartet'inin 1986'da Stuttgart'da Wilson tarafından sahnelenen gösteriminde Laclos'un Tehlikeli İlişkiler (*Liaisons Dangerous*) metninden birkaç monolog alınmıştır. Oyunda, yaşlanmış olan iki şehvetli aristokratın, atom savaşının hava bombardımanı sonrasında sığındıkları yerde uzak geçmişlerini anımsayışları, özgün oyunun şatafatlı Barok dekoruyla karşıtlık oluşturacak çıplak bir postmodernist minimalist mekânın içine yerleştirilmiştir. Zamansal çerçeveler arasındaki, dışsal bağlam ile sunum arasındaki gerilim, içeriğe karşıt bir rol dağılımına da taşınmış ve konuşmalarla hiçbir ilgisi olmayan görsel eylemlerle biçimlendirilmiştir. Estetik anlamda yaratılan bu uyumsuzluk ile oyun mekânı düzleminde seyirciye olaylara *uzaktan bakış yetisi* kazandırılmak istenmiştir.

Mekânsal düzlemdeki bu gerçeküstücü ilişkisizlik ve karşıtların çelişkisi *The CIVIL warS: a tree is best measured when it is down* (İç savaşlar: bir ağaç en iyi devrildiğinde ölçülür) oyununun gösterimiyle de karşımıza çıkmıştır (Innes, 2004).



Şekil 3.67 : The CIVIL warS için sahne taslağı (Demirkol, 2013).

Wilson yarattığı oyun mekânlarını, sadece resimsel ve görsel terimlerle ifade ettikten sonra tiyatrosunu tanımlamak için *otistik tiyatro* terimini geliştirmiştir (Innes, 2004). 1970 yılında, metnin ışık ve hareketten daha önemli olmadığına altını çizen bir iş çıkararak *sessiz opera* olarak tanımladığı, yine sürreal bir oyun mekânının hâkim olduğu *Deafman Glance*'ı yaratmıştır (Demirkol, 2013). *Deafman Glance*'den (Sağır Adamın Bakışı) itibaren Wilson'un hedefi, izleyiciye kendi sonuçlarını çıkarmaları için yer bırakabilmek amacıyla oyun mekânındaki her tür kapanmadan ya da belli bir yorumu kabul ettirmekten kaçınmak olmuştur (Innes, 2004).



Şekil 3.68 : Deafman Glance-1 (wilson, 2017).

Wilson bu oyunda otistik oyuncu Knowles ile çalışmış ve otizmi, çağdaş yaşamın getirdiği baskılara verilen ve gittikçe yaygınlaşan psikolojik bir tepki olarak görmüştür:

“Her geçen gün daha fazla insan kendi içine kapanıyor... Bunu herkesin bir arada bulunduğu, ama kimsenin kimseye bakmadığı metrolarda gözlemleyebilirsiniz. Bütün yaptıkları işaretleşmek. Bunu yapmak zorundalar çünkü üzerlerinde aşırı bir baskı var... Hayatta kalmanın tek yolu bu.” (Innes, 2004).



Şekil 3.69 : Deafman Glance-2 (wilson, 2017).

Bu oyunda, oyuncuların bütün jestleri *kusursuz bir yavaşlıktadır* (Wilson da her fırsatta oyuncu seçerken, sahnenin bir ucundan bir ucuna belirli bir süre içinde ve o süreyi geçmeden ulaşabilen oyuncularla çalıştığını dile getirmiştir) ama bu jestler buldukları *donmuş zaman diliminde*, oldukça pürüzsüz ve neredeyse doğal bir biçime dönüşür. Sahnede dansçıların otomatikleşen tavrı ve oyuncuların yarattığı grotesk atmosfer, seyircide soğukluk ve uzaklık algısı yaratır (Brecht, 1994).

Deafman Glance oyununda, Otistik Knowles'in, konuşulan dili, iletişim amacı dışında kullanması da yönetmene dildeki seslerin müziksel anlatım değerini öne çıkartma düşüncesini vermiştir. Bu yaklaşımın sonucu olarak da Wilson oyuncularına sadece fiziksel hareket düzenini vermiş, anlamlar açıklamalar üzerinde durmamıştır. Oyuncular genellikle konuşmadan, oyun mekânında bir takım fiziksel hareketler yapmışlardır (Birkiye, 2007). Bu bağlamda Wilson, oyundaki hareketleri belirlerken, hareketlerin etrafındaki alanları bile es geçmemiştir. Bu durum onun oyun mekânına eksiksiz bakış açısıyla yaklaşmasının sonucu gelişen bir refleks haline gelmiştir. Wilson, tiyatrodaki salonun her alanının varoluşla doldurulmasından yanadır. Hareketlerin etrafındaki alanlar seyircinin her bir jesti seçebilmesini sağlamıştır. Boş

bir odada küçük bir noktanın bile etrafındaki boşlukla o odayı doldurabileceğini söylemiştir (Cole, 1992).

Oyuncuların fiziksel hareketler ile otomatikleşen tavır ve yarattıkları grotesk atmosfer, seyircide soğukluk ve uzaklık algısı yaratmıştır. Oyuncunun içsel zaman algısı ve sahnedeki fiziksel mücadelesinin, seyircinin doğrusal zaman algısını kırmaya yol açmıştır. Wilson, bu *zamanı* güneşin doğduğu, bulutların hareket edip değiştiği, günün batmaya başladığı bir dilimle örnelemiştir. Sahnede olanların dışında, seyircinin başka şeylere uzanmasını, başka durumları anımsamasını amaçladığını belirtmiştir. Bu durumun sonucu olarak yaratılan dramatik uzamda seyirciye düşünecek zaman ve alan açılmıştır.

Wilson'ın seyirciyle diyalogunu sağlayan bu yapının altında yatan şey, zaman ve uzam ilişkisidir. Wilson, uzamı yatay bir çizgi, zamanı da dikey bir çizgi olarak kabul edip tasarımlarını bu iki kavramın kesiştiği noktada oluşturduğunu dile getirmiştir. Zaman olmadan uzamın da var olmayacağını altını çizmiştir (Safir, 2011). Diğer yandan, yapımlarında ne zaman ne de uzam alışlagelmiş kurallara bağlı değildir. Işığın yardımıyla oluşturulan sürreal oyun alanlarında oyuncular imgelere dönüşmesi uzamı parçalara ayırmıştır. Zamanın ve uzamın parçalılığı, imgeye ve nesneye dönüşmüş metinde biçim bulmuştur.

Belirtildiği gibi, Wilson'ın imge tiyatrosundaki peyzaj metin kavramı, ideal bir tiyatronun işitsel ve görsel hayal gücünü hareket geçirmesi gerektiği düşüncesine karşılık gelir. Görsel ve işitsel hayal gücünün harekete geçirilmesi de her anlamda hem dramatik hem de sahne uzamının sınırlarının aşılmasıdır. Uzamın sınırlarının aşılması sonucunda da zamana bağlı olarak gelişen kurmacanın dışında bir teatral dünya yaratmıştır (Aksoy, 2012).

Wilson, ilk işlerinde koreograf George Balanchine, Martha Graham ve Merce Cunningham'dan etkilenmiştir. Bu üç koreografin ortak özelliği uzamın derinliğini artırmak için *soyutluğa* başvurmalarıdır. Onların koreografisinde, yorumlanacak bir hikâyeyi takip etmek yerine, Wilson'ın da sahne mimarisinde ilgisini çeken zaman ve uzam bağlamında hareket etmeleridir. Cunningham'ın kompozisyonlarında dansçılar dışarıdan dayatılan bir 'içerik' yerine kendi bedenlerini dinleyerek sahnede var olmuşlardır. Cunningham'dan etkilenen Wilson, seyirci için uzamın farkındalığını artırmak adına, koreografileri tüm alana yaymıştır. Hareketlerin çoklu ritmi sahnenin

dokusunu oluşturmuştur. Hareketler, zaman ve devinimi barındırmıştır (Demirkol, 2013). Postdramatik tiyatrodaki işitsel uzam olarak kabul gören bu işlem Robert Wilson için de mimetik gerçekliği temsil etmek yerine izleyicilerde uzam birliği algısı yaratmayı amaçlamıştır (Biçer, 2010).

Wilson'un yapıtlarındaki biçimciliğin yarattığı estetik uzaklık, Wilson'ın dramatik uzamda uyumsuzluk ve uygunsuzluk düzlemi oluşturmasına imkân vermiştir. Örneğin, *Einstein Kumsalda* insanoğlunun kalıplanmış düşüncelerine, hareketlerine, bakış açılarına ve metalaşmış sanatına karşı bir başkaldırıyı yansıtmıştır. Her ne kadar, değişler ve hareketler günlük olağanlığı getiriyorsa da mikrofon aracılığıyla ve sözcüklerle hareketler arasındaki uyumsuzlukla estetik uzaklık elde edilmiştir (Nutku, 2003). Uzamı ve zamanı manipüle edişi, görsel, işitsel sanatları ve gösteri sanatlarını harmanlaması, rastlantı ve kolaj tekniklerine başvurması, dili anlam yaratmak için değil de sadece ses ve hatırlatıcı olarak kullanışı, hepsi de tiyatrodaki, müzikte, görsel sanatlarda ve dansa daha önce gerçekleştirilen deneysel işlemlerle yakın ilişkisini göstermektedir. *Einstein on the Beach*'ten söz ederken Wilson şunu öğütlemiştir;

“Hikâyenin ne olduğunu düşünmek zorunda değilsiniz, çünkü zaten bir hikâye yok. Sözcükleri duymaya çalışmak zorunda değilsiniz, çünkü zaten sözcükler bir anlama gelmiyor. Sadece sahne tasarımının tadını çıkarmaya çalışın, zamanda ve uzamda var edilenleri, müziği, uyandırdığı duyguların resimlerini dinleyin.” (Carlson, 2014).

Einstein on the Beach'te Wilson, görsel grafiklerle seyirciye şimdi ve burada deneyimi yaşayacak aralık sunmuştur. Wilson, tabloları oluştururken de uzamın yatay, zamanın da dikey bir çizgi olduğunu kabul ederek yola çıkmıştır. Bu yatay ve dikey çizgileri oluşturmada ışık kadar, dans da etkilidir. Oyuncular ve dansçılar öncelikle bedenleriyle sahnede var olduklarından ve her bir koreografi yatay ve dikey çizgileri oluşturma odaklı olduğundan Wilson otomatikleştirilmiş hareketleri tercih etmiştir (Demirkol, 2013).



Şekil 3.70 : Einstein Kumsalda (wilson, 2017).

Einstein Kumsalda, bütünüyle Wilson'un zaman ve uzamı bağdaştırdığı dördüncü boyut üzerine özgür çağrışımlardan oluşmuştur (Candan, 2003). Oyunda zaman, uzam, ışık, enerji, hız, hareket bir şekilde oyundaki danslara, ışık kullanımına ve imgelere yayılmıştır. Resim, oyuncuların hareketleri, sadece birkaç notanın söylenerek oluşturduğu müzik birbirinden bağımsız olarak var olmaya çalışarak postdramatik bir yapı oluşturmuştur. Anlam önemini yitirdiğinden, kelimelerin gerçek anlamı yerine seslerine vurgu yapılmıştır. Oyunun ilk bölümü, Wilson'ın tüm oyuna ve diğer oyunlarına yaydığı konuları ve bakışını bir araya toplamıştır. Wilson'ın zaman, zamanlama ve uzam üzerine yaklaşımı, tren sahnesinin geneline incelikle işlenmiştir. Dikey çizgiler (ışık, platform, Sutton), yatay çizgilerle (tren, oyuncuların kolları ve bacakları, platformun üstündeki yol) sahne grafiğini oluşturmuştur. Müzik, dil, dans her biri hem ayrı bir imge hem de ayrı bir katman olarak iç içe yer almıştır. Karakterler kaldırılmış, sadece fiziksellik ve bedenin vurgulandığı dansçılar yer almıştır. Oyunun katmanları da böylece, eşzamanlı ve birbirinden bağımsız olarak sunulmuştur. Böylece dramatik uzamda, oyundaki tüm imgeler adeta özgürlüğüne kavuşmuştur.

Sonuç olarak görüldüğü gibi, Robert Wilson oyunculuk alanında getirdiği değişikliklerin yanı sıra, özellikle metne yaklaşımda, oyunda geçen zaman, sahne dekoru ve ışık kullanımında büyük yenilikler getirmiştir. Resim, müzik, dil, dans ve mimarinin birleşiminden çok katmanlı bir sahne olayı yaratmaya çalışan yönetmen, her ne kadar tüm öğelerin eşit derecede önemli olduğunu vurgulasa da yapıtlarında görsellik ağır basmıştır.

Wilson'ın yapıtlarında oyun mekânındaki biçim anlayışına sürrealist özellikler hâkim olmuştur. Mekânı aracılığıyla seyirciyi manipüle ederek görsel ve işitsel sanatları harmanlamış, rastlantı ve kolaj tekniklerinden yararlanmış, dili anlam yaratmak için değil, ses ve hatırlatıcı bir öğe olarak kullanmıştır. Seyircisine, sözcüklerin bir anlama gelmediğini, sadece sahne tasarımının, mekânda yapılmış mimari düzenlemelerin uyandırdığı duyguların tadının çıkarılmasını salık verip, onlara resimleri dinleyin demiştir. Wilson'un tiyatrosunda ışık kullanımıyla yaratılan oyun mekânlarında her şey öncelikle göze hitap etmektedir

Dili, ses ve hatırlatıcı öğe olarak kullanmış ve bu yolla mimetik gerçekliği temsil etmek yerine dil aracılığıyla dramatik uzam yaratmıştır. Yarattığı bu uzamda da bir tür seyirci birliği oluşturmuştur. Oyunlarında sözcükler ve hareketler arasında uyumsuzluk yaratarak uzamda estetik uzaklık elde etmiştir. Bu yolla seyirciye düşünme alanları yaratmıştır. Zaman olmadan uzamın olamayacağını söylemiştir. Uzamı yatay, zamanı da dikey bir çizgi olarak kabul ederek yapıtlarını bu iki çizginin kesiştiği noktada var etmiştir. Böylece zaman ve uzam alışılmış kurallara bağlı olarak kullanılmamış, esneyebilmiş, yavaşlayıp hızlanmış ve sonunda süre deneyimine dönüşerek ve dramatik uzamda eş zamanlı olarak dağılmış göstergeler yaratmıştır.

Peyzaj metin kavramı ise sahnede Wilson'a boş bir uzam kullanma ihtiyacı doğurmuştur. Işığı ana karakter olarak kullanması da bu boş uzamı etkili kullanabilme isteğinden gelişmiştir. Işık olmadan, uzamın, uzam olmadan tiyatronun olamayacağına karar vermiştir. Uzam ve ışığın tanımları atmosferin yaratılmasında temel oluşturmuştur. Işıkla, uzamı ve imgeleri sürekli olarak birbirine dönüştürdüğünden, hem gerçeği yıkarak sürreal bir atmosfer sunmuş hem de imgelerin eşzamanlılığını sağlamıştır.



4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bir oyunu sahneye koyma işi olan reji, tiyatro tarihi boyunca çok farklı biçimlerde ele alınmıştır. Biçimdeki bu farklılık, sahneye koyulan oyun türlerinin dönemlere göre değişkenlik göstermesinden kaynaklandığı gibi oyunun sahnelendiği yer olan tiyatro mekânının ve bu mekânla beraber ortaya çıkan uzamın değişip dönüşmesinden de kaynaklanmıştır. Böylece tiyatro tarihinin başlangıcından bu yana değişen, dönüşen ve gelişen bir mekân-uzam-reji ilişkisi ortaya çıkmıştır.

Yönetmenin ortaya çıkışından önce reji, dramatik metne bağlı olarak, daha çok yazınsal bir uygulama ya da metni direkt sahneye aktarma, metni sahnenin *hazır kalıplarına sokma* olarak süregelmiştir. Genel bir ifadeyle, yazılmış olan metin sadece sahnede somutlaştırılmıştır. Bu hazır kalıplarına sokma işleminden, önceleri oyun yazarları sonraları ise rejisörler sorumlu olmuştur.

Yönetmenlik kavramının ortaya çıkışıyla uzamın etkinlik kazanması sonucunda klasik sahne uzamının yapısı çeşitlenmiş, uzamın dikeylik, yataylık, derinlik gibi boyutlarının araştırılıp kullanılmasıyla, sahnenin merkezîliği kırılmıştır. Tüm bunların sonucu olarak seyirci tarafından sahneye yöneltilen geleneksel bakış kırılmış, seyirciyi oyun alanında gezinmeye itilmiştir. Kutu sahnenin dışına taşan, çeşitli yapılarda, alanlarda, her yerde gerçekleştirilmeye başlanan tiyatroyla birlikte, seyirci de kutu sahnenin sınırlarını aşmış, tek yönlü bakış açısının yerini çok yönlülük almıştır. İtalyan sahnenin perspektife dayalı düz uzamının daha üç boyutlu bir uzama dönüşmesiyle sahnede gösterilen yerden, *ortama* geçiş sağlanmıştır ve kutu içinden bir türlü çıkamayan İtalyan sahnesi egemenliği, sahneleme düşüncesinin değişime uğramasıyla bozulmaya başlamıştır.

Antik Yunan döneminde, olayı dramatize eden koro tek algılanması gereken varlık ve olarak kabul edildiği için, oyun alanı koro merkez olmak üzere, yuvarlak bir biçimde mekânlaşmıştır. Sonraları oyuna ikinci ve üçüncü oyuncunun da katılması ve dramatik yapıdaki merkezin korodan, bu üç oyuncuya kaymasıyla, mekân kullanımını değiştirmiştir.

Oyunu artık bir yöne doğru oynama ihtiyacı doğmuştur. Oyun alanı arkasını skeneye yaslamıştır ve böylece tiyatro mekânının tam yuvarlak olan biçimi değişmiştir. Seyirciler de artık tiyatro mekânının dört değil üç tarafını çevrelemeye başlamıştır. Antik Yunan döneminde mekân daha çok oyunun performe edildiği alanı işaret ederken, uzam da oyunun öyküsünün gerçekleştiği bir alan olarak şekillenmiştir. Bu dönemde dramatik uzam üç birlik kuralına uygun olarak olayın zamanı ve yapılan eylem ile birlik sağlayacak şekilde oluşturulmuştur. Bu kuralı bozmamak için sahne üzerinde o an gösterilemeyecek olaylar ve olgular dramatik uzamda anlatı yolu ile seyirciye ulaştırılmıştır.

Roma döneminde oyun yeri ile seyirci mekânları birleşmiş ve tek parçalı bir duruma gelmiştir. Koronun etkinliğinin de azalması ile orkestra alanının bir kısmı kesilmiş, böylece sahne ve seyirci yakınlaştırılmıştır. Roma döneminde seyirci dramatik uzamdaki aksiyon bütünlüğüne yazarın sözleri aracılığı ile ulaşmıştır. Öte yandan dönemin gösterişe dayalı sanat anlayışı tiyatrodaki uzamın bu amaca hizmet ederek kimi zaman görsel algıya da yönelik doldurulmasına imkân sağlamıştır.

Mystery, miracle, morality (gizem, mucize, ibret) oyunları aracılığı ile dini öğreti yayıldığı ve kilise dışında tiyatro yapmanın yasaklandığı Orta Çağ'da, kilise içlerinde oynanan oyunlarda, tiyatro mekânının oluşumunda hazır halde bulunan kilise motiflerinden yararlanılmıştır. Kilise dışındaki simultane sahnelerde ise oyun metnine uygun, üç boyutlu ve gerçekçi anlayışla tasarlanan oyun mekânlarının varlığı görülmüştür. Gezici ya da sabit arabalı sahnelerde ise sade fakat oynanan metnin anlatımına imkân sağlayan oyun mekânları kurulmuştur. Orta Çağ'da uzam daha çok seyircinin algısında var olan dini öğretinin sahnedeki karşılığını verebilmek amacıyla kullanılmıştır. Oyuncuların dramatik uzamdaki hareketleri de hep bu gibi gerçek üstü olaylara seyirciyi ikna etmeye yönelik bir tavırda olmuştur. Sahne uzamı kutsal kitaplarda anlatılan olayların, sahnede gerçekleşmesine imkân sağlayacak biçimde genişletilmiştir.

Orta Çağ'dan Rönesans'a geldiğimizde ise perspektif kurallarının saptanmasıyla oyuncuyla doğru orantılı ve perspektif kurallarına göre inşa edilen mekânlar tasarlanmıştır. Böylece oyuncunun bedeni ve mekân arasında, geometriyle bütünleştirilen ve katı matematiksel kurallara bağlı bir ilişki kurulmuştur. Çerçeve sahne ile de tiyatrodaki seyirci ve oyuncunun oluşturduğu mekânlar arasındaki ayrım daha da belirgin hale gelmiştir. Rönesans döneminde sahnelerin çerçevelenmesi

sonucunda bir kırılma yaşanmış ve seyircinin bakışına yeni bir odak yerleştirilmiştir. Seyirciye göre tek ve sabit bir bakış noktasından meydana gelen bir sahne uzamı yaratılmıştır. Böylece insan odaklı, insanın önemini vurgulayan ve insan çevresinde genişleyen bir uzam kullanımı karşımıza çıkmıştır.

İdealleştirilmiş bakış açısının hâkim olduğu Klasisizm döneminde ise genel olarak oyun türlerine göre hali hazırda var olan kalıp mekân tasarımları kullanılmıştır. Örneğin tragedyalarda mutlaka, saray, tapınak, mağara mekânları, komedyalarda oda, salon, bahçe mekânları olmazsa olmazdı. Operada ise abartılı balkonlar, gümüş tepsiye benzeyen ay tekrar tekrar kullanılarak idealleştirilenler arasındaydı. Genel olarak oyunlarda oyununun tasarımında eğer karakterlerin evrenselliği ve oyunun yapısı vurgulanmak isteniyorsa, dengeli, yalın ve nerdeyse yarı soyut bir mekân tasarım yeterli olmuştur. Ancak eğer, karakterlerin sınıfı ve burjuva tavırları vurgulanmak isteniyorsa gerçekçi bir burjuva dekoru kullanılmıştır. Sahne odağının genişlemesi sonucu Klasisizm döneminde sahnenin sadece derinlemesine doğru salonun bir uzantısı olduğu algısı kırılmaya başlamıştır. Bu durum sahnelerin her açıdan tasarlanabilmesine imkân tanımış ve sahne uzamının sınırlarını genişletmiştir.

Soyut kavramlara önem vererek fantezi ve düşsel oyunlar oynanmasının sonucunda da Romantizm döneminde oyun mekânları resimlenmiş panolar ile kurulmuştur. Rönesans ile gelişmiş olan perspektif duygusuna bile dikkat edilmemiştir. Oyuncular da doğal olarak bu panoların önünde, yani dekorun içinde değil önünde oynamışlardır. Sahne mekânı kapalı dekor ile iç mekân haline gelmiştir. Romantik sanat yapısı bozulmaya yüz tutmuş, karşıtlıkların, bozulabilecek olanın gösterisini sahneye taşımıştır. Klasik sanattaki düzen ve kontrollü muhafazakâr yapı, yerini organik bir yapıya çevirmiştir. Bu organik yapının sonucunda romantizmdeki uzam anlayışı; hayatın doğal akışını, düzen kaygısı gütmeyen bir organizma ölçeğinde sunarak daha çok dramatik uzam düzeyinde kalarak kendini oyun metninde hissettirmiştir.

Yönetmenliğin ortaya çıkışıyla birlikte Wagner, rejiiyi bir kavram olarak yapıtlarında kullanan ilk yönetmen olmuştur. Wagner *ortak sanat yapıtı* düşüncesini önermiştir. Wagner'in tiyatro mekânı anlayışı iki türlü yaratımla sonuçlanmıştır. Birincisi, sahne üzerindeki kurgusal mekânı oyun metniyle birebir, gerçekçi bir anlayışla oluşturmak olmuştur. İkinci olarak kendi yapıtlarına da uygun bir tiyatro binası tasarlayarak hem sahne üzerinde hem de salonda gerekli illüzyonu sağlayabilecek donanımlara sahip bir tiyatro mekânı yaratmıştır. Uzam anlayışında ise leitmoitf kavramıyla birlikte sahne

hareketini ses tonlarının düzenine sokmuş ve dramatik uzamda karakter ve belli nesnelere tonlar aracılığıyla var etmiştir. Dekor ve sahne tekniğini benzetmeci yaklaşımla kullanmış ve uzamda göstermek istediği olguları bu anlayışla var etmiştir. Bu illüzyon içinde tiyatronun ana işlevinin, eylemin hareketinin durdurulamaz gidişatını resmetmek olduğunu savunan Saxe-Meiningen Dük'ü de yapıtlarını natüralist yanılısamacı anlayışla tasarlamıştır. Mekânda dekor bütünlüğü sağlayarak sahne üzerinde hem resimsel bir devamlılık hem de hareket sürekliliği oluşturmuştur. Oyuncunun dekorda nasıl görüneceğini değil, dekor ve tasarlanan mekânın oyuncuya ne yaptıracağını önemsemiştir. Bu sebeple, kurguladığı işlevsel ve doğala yakın mekânlar ile dramatik eylemin, organik bir bütünlük içinde sürekliliği olan bir hareket örüntüsü olduğunu göstermiştir. Dük'ün natüralist yanılısamacı tavrıyla kullandığı somut dekor parçaları sayesinde dramatik uzamda gerçekçi anlayış hâkim olmuştur. Ayrıca dramatik uzamda yaratmak istediği algıyı, oyuncuların panolar ve somut dekor parçalarının içine alarak da pekiştirmiştir. Yapıtlarındaki, eylemin devamlılığı vurgusu sayesinde yaratılan oyunun gerçek yaşamda da devam ettiği algısı, oyunun geçtiği sahnelerin sınırlarını belirlemiş ve geniş bir sahne uzamı yaratmıştır. Kullandığı dip panolar, kalabalık ve sanki sınırların dışına taşacakmış gibi duran oyuncular hep bu sahne uzamını açan ve genişleten etmenler olmuştur.

Meningen Dük'ünün plastik sahne anlayışına doğalcılığı da ekleyen Andre Antoine oyunların mekânlarını *kesiksiz görüntü* oluşturmak üzere tasarlamıştır ve bu yaklaşımından yola çıkarak sahneyi ve dolayısıyla üzerinde kurulan dramatik mekânı sınırlayarak olayların gerçekçi yaklaşımla ele alınmasına zemin hazırlayan *dördüncü duvarı* yaratmıştır. Dördüncü duvarın getirdiği sınırlılıkla birlikte sahne mekânını her oyunun ihtiyacına göre şekillendirmiştir. Andre Antoine yapıtlarında hâkim olan kesiksiz görüntü anlayışı ile oluşturduğu perspektif sayesinde gerçek hayatın bir iz düşümünü sahneye aktarmıştır. Böylece dramatik uzamda gerçekçi tavrını korumuştur. Sahne uzamının sınırlarını da günlük yaşamın sınırlarına yakın tutmuş ve aksiyonu bu sınırlar içerisinde geçirmiştir.

Bu mekân içinde oyuncuyu daha aktif, canlı ve devingen bir hale getirmeyi amaçlayan Appia, boyalı, düz ve sönük bir arka perde yerine, oyuncuların hareketlerini ortaya çıkaran bir oyun mekânı tasarlamıştır. Sentetik hareket tiyatrosu düşüncesinden yola çıkmış ve mekân içinde aksiyon sürecinin anlamlarıyla bu sürecin tümü arasında karşılıklı ve kapalı bir bütün oluşturmuştur. Bu süreçte ulaşmak istediği estetik uyum

karşısındaki en büyük engel olarak iki boyutlu dekoru görmüş ve bu sorunu aşarak oyuncunun hareket alanını genişletmek için merdivenler, rampalar ve platformlar gibi öğelerle oyun mekânını kurmuştur. Appia oyuncuyu dekor önünden, dekor içine çekmiştir. Bu, oyunlarında mekân algısından daha çok bir uzam algısının varlığını hissettirmiştir. Kullandığı merdivenler, rampalar, platformlar gibi üç boyutlu dekorlarla ufuksal zeminden düşey tasarıma bir değişim sağlayarak yeni bir uzam yaratmıştır. Yaptığı ışık tasarımlarıyla da sahne uzamında yeni bir perspektif anlayışı yaratarak, dikey dekor, yatay zemin, hareketli oyuncuyu ışıklama ile birleştirmeyi tasarlamıştır. Hareket, ışık ve renk aracılığıyla, uzamı dramın eylemine uydurup, simgeleştirerek, devingenliğini dramın devingenliğine katmıştır. Sahici dekor öğelerine karşı çıkması sonucunda yapıtın ruhunu yansıtacak oyun yerini tasarlamış ve bu oyun yerinde oyuncunun bedeniyle uzama hâkimiyet kurmasının gerekliliğini vurgulamıştır.

Yönetmenlik anlayışında oyuncu merkezli olan Stanislavski de oyuncunun rolünü oynaması önündeki engellerin kaldırılması gerekliliğini savunmuştur. Bu sebeple oyuncusunu rahatlatan gerçekçi mekânları yaratmıştır. Bunun sonucu olarak da oyuncuların mekân içindeki hareketlerinde de gerçeklik ve doğallık hâkim olmuştur. Gerçeğe uygun devinimler ile gerçek ilişkileri barındıran aksiyonları yaratmıştır. Stanislavski'ye göre tiyatral ifade, gündelik hayat deneyiminin sahneye taşınması olmuştur. Yeniden yaratımla birlikte özgünlüğe önem veren Stanislavski, tek tip dekor yerine oyunun kendine özgü atmosferini yaratan ev içi mekânlar kullanmaya başlamıştır. Aksesuarlarda, sahne gereçlerinde doğal ayrıntılar önem vermiştir. Sahne anlayışında, dördüncü duvarı çağrıştıran ilginç, değişik açılardan oda kesitleri bulunduğu gözlemlenmiştir. Sahneyi doğala indirgeyerek aynı zamanda seyrediliyor olmanın telaşı içindeki oyuncuyu rahatlatan bir mekân uygulaması olarak da dikkat çekmiştir. Stanislavski'ye göre sahnede ortaya koyduğu bu gerçek, katmanlardan oluşmuştur ve hakikati veren ise en alt katmandır. Seyircinin somut olarak göremediği bu katman, bütünüyle hissettiği bir gerçeklik olarak dramatik uzamda var edilmiştir. Kurduğu sistemle, karakterini yaratan oyuncu kişinin kendinden role doğru giderken çözümlendiği katmanlı yapı yani sanatçının kutsal beni, dramatik uzamda rolü açığa çıkaran bir düzlem yaratmıştır. Bu düzlemde oyuncu oyun metni aracılığı ile karakterin dramatik uzamdaki kodlarını çözmüş ve bu kodlar aracılığı ile de dıştan içe bir yaklaşımla kendini var etmiştir. Bu ilişkiyi kurarken yarattığı dramatik uzam sayesinde somut gerçeği var edeni, ardındaki gizli kaynağı göstermeye çalışmıştır. Oyuncunun

iç aksiyonunu var eden psikoloji, uzamsal bir yapı olarak bedeni kullanmıştır. Bu sayede oyunda hemen kavranamayacak ayrıntılar, karakterin eylemde bulunduğu ya da eylemsiz kaldığı anlar ve ortamlar, uzamsal dinamikler göz önünde bulundurularak role dönüştürülmüştür.

Sahne ve seyirci ilişkisini zenginleştiren Reinhardt ise, sahenin seyircinin içine girdiği ya da oyuncu-seyirci ayrımının ortadan kalktığı oyun mekânları tasarlamıştır. Bu yolla tiyatroyu salonların dışına çıkarmış, bir açık mekân olayına dönüştürerek toplu bir eylem halini almasını sağlamıştır. Bu bağlamda Reinhardt'ın tiyatro mekânları, sirkler, açık alanlar, şatolar, katedraller olmuş ve onun sınır tanımaz düşüncesini ortaya koymuştur. Bu anlayışla Reinhardt Antik Yunan tiyatrosundaki gibi bir tiyatroyu amaçlamıştır. Reinhardt'ın tiyatro mekânında giriştiği özgür denemeler, aynı zamanda teknolojik yeniliklerin tiyatroya bir anlatım aracı olarak sokulmasıyla da ilgili hale gelmiştir. Sahne tasarımında her oyuna uygun atmosferi yaratma çabası Reinhardt'ı her defasında yeni biçim arayışları ve yeni uzamsal ilişkiler yaratma gerekliliğine itmiştir. Her oyununa özgü yarattığı sahne uzamlarıyla, aksiyonun ve eyleminin rahat akışını sağlamış ve oyuna özgü bir dünya yaratmıştır. Yapıtlarında genel olarak sahne uzamını seyircilere dek uzatarak bu yolla sahne estetiğine seyircileri de katmıştır. Özellikle ışığın etkisiyle de dramatik uzamda yeni bir algı yaratmış, sahnede Rambrandt usulü kontrastlar oluşturarak bu dramatik uzamda oyunun odağını değiştirmiştir. Seyirci bu uzamdaki her şeye böylece daha kolay odaklanabilmiştir.

Konvansiyon tiyatrosundaki oyuncu ile aynı düzleme yerleştirilen dekorları ve aksesuarları yok etmek isteği, sahne yükseltisini reddetmesi, oyunculuğu diksiyon ve plastik hareket ritmine bağlaması, dansın yeniden doğuşunu çağırılması ve seyirciyi olaydan etkin bir yer almaya sürüklemesi, Meyerhold için Antik Yunan tiyatrosunun yeniden doğuşu anlamına gelmiştir. Bu bağlamda Meyerhold, gündelik gerçekliğin ötesinde ya da ardındaki şiirsel, metafizik ruh durumunu açığa çıkaran, resimsel iki boyut yerine heykelsi üç boyutluluğu içeren ve seyircinin düş gücünü kanatlandıran, seyirciyle oyuncunun mistik kaynaşmasını hedefleyen bir tiyatronun, geleceğin tiyatrosu olacağını düşünmüştür. Meyerhold'un mekân içinde gerçek bir sahne dili geliştirmesine konstrüktivist arındırma yardımcı olmuştur. Önce hareketsiz olan konstrüksiyon bir müddet sonra hareketleriyle eyleme katılmaya başlamıştır. Eski tiyatronun statik sahne mekânının, resimsel dekorların, sahne yükseltisinin, perdelerin,

aksesuarların seyircide yarattığı edilgin şaşkınlık tavrı yok edilmek istenmiştir. Bu sebeple mekân, oyunda etken bir hale gelerek eylemde dekoratif değil dinamik bir rol üstlenmiştir. Meyerhold'un konvansiyonel mekân anlayışına bağlı olarak gelişen mekânın stilizasyonu sonucu yeni bir sahne uzamı ortaya çıkmıştır. Sahnenin bir tablo olarak düşünülmesi bağlamında mizansen stilizasyonu yaratılmıştır. Örneğin uzun mesafe koşulduğunu anlatmak için oyuncuların daire şeklinde tasarlanan bir yol üzerinde koşması gibi mizansenler sonucunda oyuncuya doğal, heykelvari plâstikliğini kullanabileceği üç boyutlu bir alan yaratılmıştır. Fiziksel aksiyon belli bir ritim içine girerek oyuncunun ritmini de stilize edilmiştir. Ön sahne ile oyunun merkezinin seyirciye yaklaşması sonucunda oyunun geçeceği sahenin sınırları genişleyerek sahne uzamının sınırlarını değiştirmiştir. Meyerhold, Natüralizmin getirdiği iki boyutlu sahneleme yerine plastik uzaklık sağlayacak yeni sahneleme tarzları bularak sahne uzamını üç boyutlu bir uzama dönüştürerek oyuncuyu dekorda boğulmaktan da kurtarmıştır. Sahne olanaklarını sonuna kadar kullanıp, natüralistlerin ayrıntılı gerçekliğinin karşısına imgesel gerçekliği koyarak sahne uzamını daha esnek bir tarzda kullanma imkânı elde etmiştir. Sahnede, ona göre gereksiz olan her şeyi atarak, oyun boyunca aynı kalacak sadece bazı mecbur sebeplerle değişecek boş bir uzam yaratmıştır. Ayrıca Meyerhold, yarattığı bu yeni uzama uyacak yeni bir oyunculuk tekniği de geliştirerek biyomekanik oyunculuk tekniğini üretmiştir. Bu bağlamda hareket, Meyerhold'un sahneleyişinde temel ilke olmuştur. Oyuncular yatay olduğu gibi dikey hareketlilik içinde de bulunmuşlardır. Oyun alanındaki üretime hep birlikte katkı sağlayan oyuncular dramatik uzamın birer parçası haline gelmişler ve bu uzamı birlikte var etmişlerdir.

Tiyatronun geleneksel sahneleme teknikleri ve mekân anlayışını, inandığı siyasi gerekler doğrultusunda alması gereken yeni iskelete göre değiştiren Piscator ise statik sahne mekânıyla yetinmemiş, sinemanın dinamik gücünden yararlanma yoluna gitmiştir. Kimi zaman sahneye projeksiyonla resimler yansıtmış, kimi zamanda sahnede film oynatmıştır. Böylece tiyatro oyunlarına dramatik mekânda hız ve hareket kattığı gibi, tiyatrodaki mekânın anlatım gücünü de çoğaltmıştır. Sahne mekânını yalınlaştırarak, aksiyona açıklık getirmiş, metni vurgulayan ve destekleyen bütünüyle pratik bir oyun mekânı oluşturmuştur. Natüralist bir sahne yerine, sahne olduğunu belli eden, hareketli, yer yer sembolizme açık ve sürprizleriyle dramaturjinin önemli bir parçası olan mekân tasarımı, nihayetinde onun siyasi etiğiyle de uyumlu bir hal

almıştır. Piscator'un sahneleme teknikleri, geleneksel tiyatronun sınırlarını zorlayıp başlı başına bir reji katkısı halini alarak, sahnelemenin üç boyutlu yapısını tamamlayıp yeni bir uzam anlayışı getiren önemli ögeler olarak karşımıza çıkmıştır. Projeksiyon bezlerinden oluşan yatay düzlemdeki sınırlar, aynı zamanda sahne uzamının sınırlarını belirlemiştir. Bu uzamın sınırları projeksiyon perdesinde film oynarken farklı, oynamazken farklı bir boyutta karşımıza çıkmıştır. Bu anlamda, sadece iki boyutlu değil, salonu sarmalayan üç boyutlu bir projeksiyon yüzeyinden bahsedilmektedir. Piscator, belgesel tarzdaki filmler aracılığıyla sahne uzamını bu şekilde daha önce kullanılmayan bir tarzda genişleterek tarihsel sahne dilinde, yaşamsal sahnelerin özümsererek oyun kişilerinin rastlantısal kaderlerinin ötesine geçmeye çalışmıştır. Bu sayede olayların ardında yatanların açığa çıkarılması için aksiyonun sınır genişlemiş ve oyun kendi dramatik çerçevesinin ötesinde de bir süreklilik kazanmıştır. Dramatik uzamda da sahnedeki olaylarla tarihteki etkin büyük güçler arasındaki bağlantı ortaya koyulmuştur.

Piscator gibi Brecht'in sahne tasarımlarında insanın doğaya müdahale edebileceği ve dünyayı değiştirebileceği fikri, statik ve durağan bir sahne mekân tasarımı yerine değişken ve dinamik bir oyun mekânı tasarımı beraberinde getirmiştir ve bu mekânı toplumsal değişime hizmet edecek biçimde illüzyondan arındırarak olduğu gibi göstermiştir. Bu bağlamda oyun mekânı kurulurken dekor çalışmasında ne yaşam gerçeği olduğu gibi sahneye getirilmiş, ne de simgelerden yararlanılmıştır. Oyunda rolü olmayan hiçbir şeye sahnede yer verilmemiştir. Mümkün olduğunca az dekor kullanımı sayesinde sahne mekânının yalnızca sahne olduğu durumu bir de dekor aracılığıyla verilmiştir. Aristotelyen anlayışla birlikte katharsis kavramını da reddeden Brecht, oyunlarındaki mekânları yanılısamacı bir anlayışın uzantısı olarak dünyayı simgeleyen gerçekçi mekânlar olarak değil, oyunun genel tavrını ileticek, konuya hizmet edecek *kullanışlı* mekânlar olarak tasarlamıştır. Brecht'in katharsis kavramına karşı çıkması sonucunda dramatik uzam düzleminde ise sahne-seyirci arasında eleştirel bir mesafe yaratılmıştır. Uzamda açılan bu mesafenin yarattığı yadırgatıcı (ya da uzaklaştırıcı) etkinin, izleyiciyi kendi adına muhakeme yapmaya sevk etmesini öngörmüştür. En nihayetinde seyircisinin sahnede izlediği olaydan sonra ben de böyle davranırdım diyerek özdeşleşmesi yerine ben de bu koşullar altında yaşasaydım diyerek sorgulamasını istemiştir. Diyalektik materyalizm ile doğrudan ilişkili olan bu bakış açısı ile dramatik uzamda insanı, toplumu tamamlanmamış ve olayları bitmemiş

olarak var etmiştir. Böylece Aristoteles tarafından tanımlanmış olan, tragedyadaki hatadan sonra sağlanan tanrısal uyum ve toplumsal denge Brecht tarafından bu yolla tamamen reddedilmiştir.

Oyunu mekândan bağımsızlaştıran Artaud ise Ritüel tiyatro anlayışıyla ilkel normlara dönülmesi gerektiğini savunarak bireyin bedenini sınırladığına inandığı mekânı reddetmiştir. Artaud, sahnenin ve seyircinin kalıplarını yıkmış. İzleyici yerini de sahneyi de ortadan kaldırmıştır. Seyirciyi de gösteriye dahil etmiştir. Seyirci ile oyuncu arasında bağlantı kurulmak istenmiştir. Seyirci dört etrafı duvarla çevrili olan bir alanda, salonun ortasında, oyunu her yerden seyrebilecektir. Artaud, sahne mekânından dekoru da soyutlayarak boş bir mekân yaratma yoluna gitmiştir. Gerçek hayatla tiyatroyu birleştirip sınırları kırmak adına tek bir mekân yaratmak için salon ve sahneyi ortadan kaldırıp bölümlere ayrılmayan geçitsiz, izleyen ve izlenen arasında dolaysız iletişim sağlanacak, seyirciyi tamamen olayın ortasında bırakan yeni bir mekân anlayışına gitmiştir. Bu anlamda hangarları, boş alanları kullanmıştır. Oyunun oynanması için ihtiyaç duyulan şeyin yalnızca boş bir uzam olması gerektiğini savunmuştur. Sınırları kaldırıp boş uzam yaratarak gerçek hayatla tiyatro arasındaki kopukluğu gidermek istemiştir. Oyuncuların her türlü perspektif, yükselti ve derinlikte uzamda basmadıkları yer kalmamasını sağlayarak her an devinim içinde ve başından sonuna seyircinin dikkatini yitirmeden izleyecekleri yapıtlar tasarlamıştır. Ayrıca Artaud'nun dilde yapmaya çalıştığı yenilik de tiyatro uzamına yeni bir boyut getirmiştir. İnsan gövdesinin gizemli anlatımlarını, var olmanın kozmik yasalarını, ayinlerin görkemliliğini, sanrıları, vahşeti sahnenin fiziksel dili olarak adlandırdığı bir çerçevede tasarlamıştır. Jest, çılgılık, soluk, ışık, ses gibi öğeler bu dili sahne uzamında maddeleştirmiştir. Dil aracılığıyla yapılan bu uzamlaştırma, özel bir zaman tasavvuruna yapılan bir çağrı olmuştur ve kullanılan hareketler ve imgeler sadece gözün ya da kulağın dışı yönelik zevkine göre değil ruhun daha gizli ve daha elverişli zevkine de seslenmiştir. Artaud'a göre böylece tiyatrosal uzam, sadece kendi boyutları içinde değil, kendi iç yüzünde kullanılacaktır.

Mekânsal kavramlarla ilgili araştırmalarından sonra her performans türüne uygun seyirci-oyuncu ilişkisini bulmanın ve bu kararı fiziksel düzenlemelerle somutlaştırmanın, her yapının temel kaygısı olduğunu ileri süren Grotowski ise, oyuncu-seyirci ilişkisi açısından yeni bir mekân yaratma yoluna gitmiştir. Bunun için seyircinin oyuna dahil edildiği yapımlar ya da oyun mekânı sayesinde seyircinin oyun

atmosferine dahil edildiği yapımlar denenmiştir. Seyirciler için her yapımda yeni yollar arayışı, bu araştırmanın içine dahil edilmiştir. Her yeni tasarımında sahne uzamını oyunun bulunduğu alanın son sınırına kadar genişleterek dramatik uzamda seyircilere etkin roller biçerek onları aksiyonun içinde oyuncularla birlikte var etmiştir. Son olarak bu durum oyunlarına kesiksiz bir aksiyon katmıştır, seyircisine şimdi ve burada deneyimi yaşatarak tiyatrodan başka bir yerde yaşayamayacağı deneyimler kazandırmıştır.

Yapıtlarında izleyicisini özgür bırakmak isteyen bir yönetmen olan Peter Brook ise yapımlarında evrensel bir dili yakalamak istemiştir. Yapımlarıyla anlatmak istediklerine, kendi tarifiyle iç ve dış mekânı olabildiğince ayrıntılı olarak tasvir eden *Çehov'yan bir gerçeklikle* değil de boş bir sahnede, en aza indirgenmiş dekorlarla kurulan üç boyutlu sinemasal bir ilişki ile kurulan sahne mekânı aracılığıyla ulaşmayı amaçlamıştır. Açık biçim tiyatrosu düzenince sahne ve seyir yerini tek bir düzlemde bir araya getirip her iki alanı tek bir düzlemde birleştirmiştir, böylece İtalyan sahnenin merkeziyetçiliğini yıkan bir yönetmen olmuştur. Evrensel dile ulaşmak isteyen Brook bu sebeple de uzamı dekorun yerine düş gücünün doldurması gerektiğini savunmuştur. Seyircinin özgür olup, düş gücünün harekete geçmesini, dekordan arındırılmış bir sahnenin sağlayacağına inanmıştır. Sahnede dekorun varlığıyla uzamın çoktan önyargılarla dolu olacağına ve bu sebeple seyircinin aklının çoktan donatılmış olacağına dikkat çekerek sonuç olarak sahnede boş uzamı tercih etmiştir.

Yapıtlarında oyun mekânındaki biçim anlayışına sürrealist özellikler hâkim olan Wilson da oyun mekânı aracılığıyla ile seyirciyi manipüle ederek görsel ve işitsel sanatları harmanlamış, rastlantı ve kolaj tekniklerinden yararlanmış, dili anlam yaratmak için değil, ses ve hatırlatıcı bir öge olarak kullanmıştır. Seyircisine, sözcüklerin bir anlama gelmediğini, sadece sahne tasarımının, mekânda yapılmış mimari düzenlemelerin uyandırdığı duyguların tadının çıkarılmasını salık verip, onlara resimleri dinleyin demiştir. Wilson'un tiyatrosunda ışık kullanımıyla yaratılan oyun mekânlarında her şey öncelikle göze hitap etmiştir. Dili, ses ve hatırlatıcı öge olarak kullanmış ve bu yolla mimetik gerçekliği temsil etmek yerine dil aracılığıyla dramatik uzam yaratmıştır. Yarattığı bu uzamda da bir tür seyirci birliği oluşturmuştur. Oyunlarında sözcükler ve hareketler arasında uyumsuzluk yaratarak uzamda estetik uzaklık elde etmiştir. Bu yolla seyirciye düşünme alanları yaratmıştır. Zaman olmadan uzamın olamayacağını söylemiştir. Uzamı yatay, zamanı da dikey bir çizgi olarak

kabul ederek yapıtlarını bu iki çizginin kesiştiği noktada var etmiştir. Böylece zaman ve uzam alışılmış kurallara bağlı olarak kullanılmamış, esneyebilmiş, yavaşlayıp hızlanmış ve sonunda süre deneyimine dönüşerek ve dramatik uzamda eş zamanlı olarak dağılmış göstergeler yaratmıştır. Peyzaj metin kavramı ise sahnede Wilson'a boş bir uzam kullanma ihtiyacı doğurmuştur. Işığı ana karakter olarak kullanması da bu boş uzamı etkili kullanabilme isteğinden gelişmiştir. Işık olmadan, uzamın, uzam olmadan tiyatronun olamayacağına karar vermiştir. Uzam ve ışığın tanımları atmosferin yaratılmasında temel oluşturmuştur. Işıkla, uzamı ve imgeleri sürekli olarak birbirine dönüştürdüğünden, hem gerçeği yıkarak sürreal bir atmosfer sunmuş hem de imgelerin eşzamanlılığını sağlamıştır.

Görüldüğü gibi yönetmenin ortaya çıkışından önce mekân-uzam-reji arasındaki ilişki, içinde bulunulan döneme göre şekillenmiş, dönemin gerekliliklerine ayak uydurmuş ve her bir dönemin isteklerine cevap vermiştir. Her dönemde önemli gelişmeler yaşanmış ancak bazı dönemler bu ilişki açısından kilit noktası özelliği taşımışlardır.

Antik Yunan dönemindeki oyun mekânının seyirciye doğru uzandığı açık hava tiyatro mekânlarından, Rönesans'ın çerçeve sahnesine geçiş oldukça önemli bir kırılma noktası yaratmıştır. Bu geçişle birlikte yeniden inşa edilen tiyatro mekânlarında sahne-seyir yeri arasındaki girift yapı düz bir çizgiye indirgenmiştir. Sahne üzerindeki oyun mekânları da çerçeve ile sınırlı alan içinde deyim yerindeyse bir kutu içinde var edilmeye başlanmıştır. Mekânın sınırlarındaki bu değişim, sahnede oluşturulan uzam olan sahne uzamını etkilemiştir. Ona bir sınırlılık getirmekle beraber eklenen bu çerçeve içinde yeni yaratım süreçlerini de doğurmuştur.

Yönetmenliğin ortaya çıkışıyla birlikte, bu çalışmada incelenen her bir yönetmen bu çerçevede kendi yaratıcı fikirlerini uygulamış ve mekân-uzam-reji ilişkisine ayrı boyutlar kazandırmıştır.

Antoine, ortamın insan davranışlarını belirlediğini savunarak tasarımlarında hareket ve karakterlerden de önce ortam oluşturmak gerektiğine inanmıştır. Meyerhold'un parçalanmış alanlarda oluşturduğu sahnelemeleri konstrüktivizm anlayışını yerleştirerek kutu sahneden kaçınmaya yol açmıştır. Antonin Artaud'un uzamı bozmak, parçalamak düşüncesine varan devrimi reji bağlamında köklü değişikliklere yol açmıştır. Grotowski'nin her oyunu için farklı sahneleme denemeleriyle her seferinde yeni bir seyirci-oyuncu ilişkisi yaratması oldukça önemli bir dönüm noktası

olmuştur. Peter Brook'un bu seyirci-oyuncu ilişkisi arasında evrensel bir dil yaratma isteği onu *boş uzam* oluşturma fikrine yöneltmiştir. Bu fikir en sonunda Robert Wilson'un yapıtlarında peyzaj metin kavramı ve diğer öğelerle birlikte, göstergeler aracılığıyla *yeni biçimselciliği* yaratmıştır. Wilson bize, uzamsallığın ve görselliğin ön planda olduğu reji örnekleri sunmuştur.

Son olarak baktığımızda, tiyatro var olabilmek için hep bir mekâna ihtiyaç duymuştur. Bu ihtiyaç duyulan mekân, seyircilere ve oyunculara ayrı ayrı kendi bölünmüş mekânlarında hareket imkânı sağlayıp, karşılıklı ilişki düzleminde iki topluluğu birleştirmiştir. Oluşan bu tiyatro mekânı aynı zamanda içinde barındırdığı oyun mekânı ile bir oyunun rejisini etkileyen başat öğelerden biridir. Çünkü sahne, yönetmenin tasarım gücüne orantılı olarak, sınırsız anlatım gücü sağlayabilen oyun yeri olarak karşımıza çıkmıştır.

Oyun yerindeki bu tasarı Antik Yunan dönemi ile başlarda *mekânsal* boyutta kaldıysa da sahnenin gelişimine bağlantılı olarak uzam etkinlik kazanmış ve sahne üzerindeki üretim modern tiyatro ile günümüze doğru *uzamsal* boyuta gelmiştir. Belirtildiği gibi günümüzde tiyatro bir uzam yaratma sanatı olmuştur.

Sonuç olarak uzam ve mekân tiyatro tarihi boyunca hep bir ilişki içerisinde olmuş ve bu ilişki, sahnelemeye yönelik yenilikler doğurarak tiyatronun anlatım biçimini şekillendirmiştir. Bu bağlamda mekân-uzam-reji ilişkisi, tiyatroda bir yapıtın yaratım sürecinin kavranması bakımından önem arz etmiştir.

KAYNAKLAR

- Akıncı, S.** (2017). *Avangart'tan Çağdaş'a Tiyatro ve Uzam*, Ankara: *Sahne ve Müzik Eğitim-Araştırma e-Dergisi*.
- Aksoy, N.** (2012). Peyzaj Metin Kavramı ve Sahneleme Anlayışı. *Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi*, pp. 134-151.
- Altınıyıldız, N.** (2014). *Sürrealizm Mimarlık-Mekan Sanatı*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- And, M.** (1973). *Tiyatro Kılavuzu*. İstanbul: Milliyet Yayınları.
- Arıkan, Y.** (2011). *Açıklamalı Tiyatro Sözlüğü ve Kılavuzu*. İstanbul: Pozitif Yayıncılık.
- Aristoteles.** (2009). *Poetika*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Aristoteles.** (2014). *Fizik*. İstanbul: YKY.
- Artaud, A.** (1993). *Tiyatro ve İkizi*. İstanbul: YKY.
- Aydoğdu, Ü.** (1997). *Meyerhold ve Piscator'un Gerçekçi Tiyatroya Karşı Bütüncül Tiyatro Anlayışları*, Eskişehir.
- Bachelard, G.** (2013). *Mekânın Poetikası*. İstanbul: İthaki Yayınları.
- Benjamin, W.** (2007). *Brecht'i Anlamak*. 3 dü. İstanbul: Metis Yayınları.
- Berktaş, A.** (2009). *Tiyatro-Devrim ve Meyerhold*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Bıçer, A. G.** (2010). *Sarah Kane'in Postdramatik Tiyatrosunda Şiddet*. Konya: Çizgi Kitabevi Yayınları.
- Birkiye, S.** (2007). *Çağdaş Tiyatroda Kültürlerarası Eğilim: Peter Brook-Eugenio Barba-Robert Wilson*. Ankara: De Ki Yayınları.
- Boyacıoğlu, F.** (2004). Geleneksel Tiyatro ve Uyumsuzluk Tiyatrosu. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, pp. 204-219.
- Braun, E.** (1969). *Meyerhold on Theatre*. Londra.
- Braun, E.** (2013). *Yönetmen ve Sahne*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Brecht, B.** (2011). *Oyun Sanatı ve Dekor*. 1 dü. İstanbul : Agora Kitaplığı.
- Brecht, S.** (1994). *The Theatre of Vision*, Methuen Drama.
- Brockett, O. G.** (2000). *Tiyatro Tarihi*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Brook, P.** (2004). *Açık Kapı*. İstanbul: YKY.
- Brook, P.** (2010). *Boş Mekân*. İstanbul: Hayalbaz Kitap.
- Candan, A.** (2003). *Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi.
- Carlson, M.** (2014). *Performans: Eleştirel Bir Giriş*. Ankara : Dost Kitabevi.
- Cevizci, A.** (2014). *Felsefe Sözlüğü*. İstanbul: Say Yayınları.
- Cole, S. L.** (1992). *Directors in Rehearsal*. New York: Routledge.
- Çakır, T. M. A.** (2015). *Tiyatroda Dekor ve Sahne Tasarımı*. İstanbul: Tem Yapım Yayıncılık.
- Çalışlar, A.** (1993). *20. Yüzyılda Tiyatro*. İstanbul: TEM Yayıncılık.
- Çalışlar, A.** (1995). *Tiyatro Ansiklopedisi*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Çamurdan, E.** (2011). *Çağdaş Tiyatro ve Dramaturgi*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

- Çetindoğan, M. Ö.** (2012). Rol Yaratmada Uzamın İşlevi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi*, 11, pp. 107-122.
- Demirkol, Y.** (2013). *Robert Wilson Oyunlarında Postdramatik Anlatı Teknikleri*, İstanbul.
- Donahue, T. J.** (1993). *Structures of Meaning-A Semiotic Approach to the Play Text*. Fierleigh Dickinson University Press.
- Duyan, E.** (2012). *Walter Gropius ile Erwin Piscator'un Totaltheatre Projesi'nde Eleştirel Bir Araç Olarak Mimari Mekanın Olanakları*, İstanbul.
- Ertaylan, İ. H.** (1969). *Richard Wagner Hayatı ve Eserleri*. İstanbul: İş Bankası.
- Eryılmaz, H.** (2010). *1910-1930 Yılları Arasında Öncü Akımların Avrupa Tiyatru'nda Mekân Tasarımına Yansımaları*, Isparta.
- Esslin, M.** (1977). *Max Reinhardt-High Priest of Theatricality*. The MIT Press.
- Fuat, M.** (2010). *Tiyatro Tarihi*. İstanbul: MSM Yayınları.
- Fuerst, W. R. & Hume, S. J.** (1967). *Twentieth-Century Stage Decoration*. New York.
- Gökberk, M.** (2016). *Felsefe Tarihi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Gözcü, A. F.** (2012). *Immanuel Kant'ın Uzam Anlayışı*, İstanbul.
- Grotowski, J.** (1991). *Yoksul Tiyatro*. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.
- Güçbilmez, B.** (2016). *Zaman-Zemin-Zuhur*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Gürel, H.** (1999). Peter Brook: Bir Başarı Öyküsü. *Mimesis*, Sayı 7, p. 198.
- Hançerlioğlu, O.** (2015). *Felsefe Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Hasol, D.** (2016). *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü*. YEM.
- Heidegger, M.** (2008). *Varlık ve Zaman*. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Innes, C.** (2004). *Avant-Garde Tiyatro (1982-1992)*. Ankara: Dost Kitabevi.
- İpşiroğlu, Z.** (2000). *Tiyatroda Devrim*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Issacarooff, M.** (1981). *Space and Refence in Drama*. Duke University Press.
- Karayel, I.** (2010). Uzamı, Salt Mekân Anlamının Ötesine Taşıyan Bir Yazar: Beckett. *Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi*, 5, pp. 1-3.
- Kılıç, Ç.** (2008). Antonin Artaud ve Şiddet. *Journal of Yasar University*, pp. 1253-1270.
- Koç, Y.** (1994). Mekân ve Nesne. *Felsefe Arkivi/29*.
- Kollektif.** (1961). *Educational Theatre Journal, Vol 13*. The Johns Hopkins University Press.
- Kollektif.** (1997). *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, Cilt 3*. İstanbul: YEM Yayın.
- Kollektif** (2002). *The New Encyclopedia Britannica, Volume 28*. Encyclopedia Britannica Inc..
- Kuban, D.** (2014). *Mimarlık Kavramları, Tarihsel Perspektif İçinde Mimarlığın Kuramsal Sözlüğüne Giriş*. İstanbul: YEM.
- Kuruyazıcı, H.** (2003). *Oyun-Mekân İlişkisi Açısından Başlangıcından Günümüze Tiyatro Yapılarının Gelişimi*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları.
- Leacroft, R. & Leacroft, H.** (1985). *Theatre and Playhouse*.
- Lefebvre, H.** (2014). *Mekânın Üretimi*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Lehmann, H.-T.** (2006). *Postdramatic Theater*. London and Newyork: Routledge.
- McAuley, G.** (1999). *Space in Performance*. University of Michigan Press.
- Mert, C. K.** (2013). *20. YY. Öncü Tiyatro Çalışmalarında Ezoritik Etkiler*, İstanbul.
- Morey, M. & Pardo, C.** (2002). *Robert Wilson*. Barcelona.
- Morkoç, M.** (2013). *Sanat Nesnesi ve Mekân Üzerine Uygulamalar*, Ankara.

- Muhammed, R. K. & Karadaş, C.** (2008). Ebü'l-Muîn en-Neseff'iye Göre Allah ve Mekân. *T.C Uludağ Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 17/1, pp. 245-262.
- Nutku, Ö.** (1975). Yirminci Yüzyıl Tiyatrosuna İmzasını Atan Yönetmen: Reinhardt. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, pp. 63-100.
- Nutku, Ö.** (2000). *Dünya Tiyatro Tarihi, Cilt 1*. İstanbul: TEM Yayıncılık.
- Nutku, Ö.** (2001). *Dram Sanatı*. İstanbul: Kabcacı.
- Nutku, Ö.** (2003). *Oyunculuk Tarihi, Cilt 1*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Nutku, Ö.** (2003). *Oyunculuk Tarihi, Cilt 2*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Nutku, Ö.** (2007). *Bertolt Brecht ve Epik Tiyatro*. İstanbul: Özgür Yayıncılık.
- Onur, A.** (2005). *Bertolt Brecht*, Van: T.C Yüzüncü Yıl Üniversitesi.
- Özüaydın, N. U.** (2006). *20. Yüzyıl Tiyatrosunda Estetik Düşünce*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Özüaydın, N. U.** (2013). Stanislavski Sistemi ve Metot Oyuncululuğu'nun Aralarındaki Temel Farklar Açısından Karşılaştırılması. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 35(1), pp. 23-36.
- Pichel, I.** (1920). *On Building a Theatre*. New York: Theatre Arts Inc..
- Piscator, E.** (1985). *Politik Tiyatro*. İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Roth, L. M.** (2006). *Mimarlığın Öyküsü*. İstanbul: Kabcacı Yayınevi.
- Safir, M. A.** (2011). *Robert Wilson: From Within*. Paris: The Arts Arena.
- Safranski, R.** (2013). *Romantik: Bir Alman Sorunsalı*. İstanbul: Kabcacı Yayın Evi .
- Schubert, O.** (1955). *Das Bühnenbild*. München: Callwey.
- Sevdi, H. F.** (2010). *Çağdaş Tiyatroda Seyircinin Oyuna Doğrudan Katılımı*, Eskişehir.
- Sezgin, B.** (2009). *Avrupa'da Rejisörlük Kavramının Ortaya Çıkışı-"Stanislavski ve Brecht" Örnekleri Üzerinden Yönetmenlik Metodolojisinin İncelenmesi*, İstanbul.
- Sezgin, B.** (2009). *Avrupa'da Rejisörlük Kavramının Ortaya Çıkışı-"Stanislavski ve Brecht" Örnekleri Üzerinden Yönetmenlik Metodolojisinin İncelenmesi*, İstanbul: T.C İstanbul Kültür Üniversitesi.
- Sözen, M. & Tanyeli, U.** (2015). Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü. %1 içinde *Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi, p. 203.
- Sürmeli, P.** (2010). *Başlangıçtan Rönesans'a Batı Tiyatro Mimarisinin Gelişimi*, İstanbul.
- Şener, S.** (1998). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Şener, S.** (2008). Tiyatro Sanatında Zaman ve Mekân. %1 içinde *Zaman-Mekân*. İstanbul: YEM Yayın, p. 75.
- Taşer, Ç. S.** (2015). *Sahneye Koyma Sanatı*. İstanbul: Pegasus.
- Todorov, T.** (2014). *Poetikaya Giriş*. Metis Yayıncılık.
- Toprak, G.** (2006). *20. Yüzyılda Tiyatronun Kitselleştirilmesine Yönelik Düşünce ve Uygulamalar*, İzmir.
- Turner, J.** (1996). *The Dictionary of Art, Volume 30*. Ohio: Macmillan Publishers.
- Ubersfeld, A.** (1981). *L'Ecole du Spectateur*. Editions Sociales.
- Ubersfeld, A.** (1999). *Reading Theatre*. Toronto: University of Toronto Press.
- Üngür, E.** (2011). *Mekân Kavramının Disiplinler Arası Tarihsel Değişimi Üzerinden Mimarlık & Mekân İlişkileri*.
- Vitruvius.** (1990). *Mimarlık Üzerine On Kitap*. basım yeri bilinmiyor:Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı.
- Willett, J.** (1978). *The Theater of Erwin Piscator*. London.

- Wright, E.** (1998). *Postmodern Brecht*. Ankara: Dost Kitapevi.
- Yıldız, P.** (2005). Sahne ve Seyirci Etkileşiminin Tarihsel Gelişiminde Gösterge Bilimsel Açıdan Bir Analiz. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, pp. 425-442.

Internet Kaynakları :

- Alamy.** (2017). *www.alamy.com*. [Çevrimiçi]
Available at: www.alamy.com
[Erişildi: 3 Ağustos 2017].
- Anon.** (2016). *Lexikus*. [Çevrimiçi]
Available at: <http://www.lexikus.de/bibliothek/Bayreuth>
[Erişildi: 2 Nisan 2016].
- Anon.** (2016). *salzburgerfestspiele*. [Çevrimiçi]
Available at: <http://www.salzburgerfestspiele.at/history/1926>
[Erişildi: 15 Mayıs 2016].
- Anon.** (2017). *alfonspaquet*. [Çevrimiçi]
Available at: <http://www.alfonspaquet.de/buecher/prohezeiungen.html>
[Erişildi: 15 Eylül 2017].
- Anon.** (2017). *archivesnicolastreatt*. [Çevrimiçi]
Available at: <http://archivesnicolastreatt.net/worldpress/blog/tag/peter-brook/page/2/>
[Erişildi: 12 Ağustos 2017].
- Anon.** (2017). *artmuseum.pl*. [Çevrimiçi]
Available at: <http://artmuseum.pl/en/archiwum/archiwum-eustachego-kossakowskiego/37/page/2>
[Erişildi: 17 Mayıs 2017].
- Anon.** (2017). *blogs.princeton*. [Çevrimiçi]
Available at:
https://blogs.princeton.edu/graphicarts/2010/07/le_theatre_alfred_jarry_de_lho.html
[Erişildi: 12 Ağustos 2017].
- Anon.** (2017). *blogspot*. [Çevrimiçi]
Available at: <http://natadinmare.blogspot.com.tr/2014/03/gorme-yeri-tiyatro.html>
[Erişildi: 17 Mayıs 2017].
- Anon.** (2017). *culture.pl*. [Çevrimiçi]
Available at: <http://culture.pl/en/work/apocalypse-cum-figuris-jerzy-grotowski>
[Erişildi: 23 Ekim 2017].
- Anon.** (2017). *fitheatre.free*. [Çevrimiçi]
Available at:
<http://fitheatre.free.fr/gens/METTEURENSCENE/Brook/bioPeterBrook.htm> [Erişildi: 5 Şubat 2017].
- Anon.** (2017). *Flickr*. [Çevrimiçi]
Available at:
<https://www.flickr.com/photos/24014403@N02/2282743908>
[Erişildi: 26 Mayıs 2017].

- Anon.** (2017). *fresques.ina*. [Çevrimiçi]
Available at: <http://fresques.ina.fr/jalons/fiche-media/InaEdu05403/peter-brook-met-en-scene-le-mahabharata-au-festival-d-avignon.html>
[Erişildi: 3 Mart 2017].
- Anon.** (2017). *Hitit Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*. [Çevrimiçi]
Available at: www.ilafdergi.hitit.edu.tr
[Erişildi: 13 Ocak 2017].
- Anon.** (2017). *howlround*. [Çevrimiçi]
Available at: <http://howlround.com/spectacular-the-art-of-theatre-spectacle>
[Erişildi: 19 Kasım 2017].
- Anon.** (2017). *Maturidi Yesevi Otağı*. [Çevrimiçi]
Available at: www.maturidiyeseviotagi.com
[Erişildi: 3 Şubat 2017].
- Anon.** (2017). *partiallyexaminedlife*. [Çevrimiçi]
Available at: <https://www.partiallyexaminedlife.com/2015/03/18/not-school-report-grotowskis-akropolis/>
[Erişildi: 26 Nisan 2017].
- Anon.** (2017). *sites.google*. [Çevrimiçi]
Available at: <https://sites.google.com/site/ernstbush/ernst-bus-i-ego-vrema/soderzanie/politiceskij-teatr---2>
[Erişildi: 23 Ağustos 2017].
- Anon.** (2017). *TDK*. [Çevrimiçi]
Available at: www.tdk.gov.tr
[Erişildi: 17 Nisan 2017].
- Anon.** (2017). *theguardian*. [Çevrimiçi]
Available at: <https://www.theguardian.com/stage/2015/jul/29/peter-brook-mahabharata-battlefield>
[Erişildi: 20 Haziran 2017].
- Anon.** (2017). *tompiperdesign*. [Çevrimiçi]
Available at: <http://www.tompiperdesign.co.uk/nature-in-theatre-the-enduring-influence-of-brook/>
[Erişildi: 24 Mart 2017].
- Anon.** (2017). *vam.ac*. [Çevrimiçi]
Available at: <http://www.vam.ac.uk/blog/theatre-and-performance-2/peter-brook-a-life-and-work-in-pictures>
[Erişildi: 18 Ocak 2017].
- Anon.** (2017). *wikimedia.org*. [Çevrimiçi]
Available at:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Le_Mahabharata_Daniel_Cande_n47.jpg
[Erişildi: 22 Temmuz 2017].
- Anon.** (2017). *youtube*. [Çevrimiçi]
Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=TCB-oHnHly4>
[Erişildi: 23 Nisan 2017].
- Anon.** (2017). *YTU Sigma Dergisi*. [Çevrimiçi]
Available at: www.ytusigmadergisi.com
[Erişildi: 5 Mart 2017].

- Anon.** (2017). *yu51a5*. [Çevrimiçi]
Available at: <http://www.yu51a5.com/peter-brooks-zoom-on-hamlet/>
[Erişildi: 13 Aralık 2017].
- Ay, C.** (2012). *etiyatro*. [Çevrimiçi]
Available at: <http://www.etiyatro.net/index.php/tr/bati-tiyatrosu/ortacag-tiyatrosu>
[Erişildi: 6 Eylül 2017].
- Dergi, M.** (2011). *Mimesis Dergi*. [Çevrimiçi]
Available at: www.mimesis-dergi.org
[Erişildi: 5 Eylül 2017].
- Güllü, F.** (2006). *BGST*. [Çevrimiçi]
Available at: <http://www.bgst.org/kuram/sonia-moore-elinde-kucuk-bir-agac-daliyla-oyunculuk-egitimi-1>
[Erişildi: 6 Kasım 2017].
- Kutlu, Ö.** (2008). *Blogspot*. [Çevrimiçi]
Available at: <http://omerkutlu.blogspot.com.tr/2008/06/antonin-artaud-ya-da-imknsz-tiyatro.html>
[Erişildi: 16 Şubat 2017].
- Pinterest** (2016). *Pinterest*. [Çevrimiçi]
Available at: <http://www.pinterest.com>
[Erişildi: 20 Ocak 2017].
- wilson, r.** (2017). [Çevrimiçi]
Available at: www.robertwilson.com
[Erişildi: 16 Ağustos 2017].
- Yılmaz, H.** (2013). *Blogspot*. [Çevrimiçi]
Available at:
<http://dunyatiyatrotarihindensecmeler.blogspot.com.tr/2013/05/antonin-artaud-ve-vahset-tiyatrosu.html?view=mosaic>
[Erişildi: 25 Temmuz 2017].

ÖZGEÇMİŞ



Ad-Soyad : Hasan Can TÜRKKANI

Doğum Tarihi ve Yeri : 05.08.1987 / Kırıkkale

E-posta : turkkanihasan@gmail.com

ÖĞRENİM DURUMU :

- **Lisans** : 2010 / Kırıkkale Üniversitesi Mühendislik Fakültesi Makine Mühendisliği Bölümü