

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



**TİYATRODA MASKE KULLANIMI: İSTANBUL DEVLET TİYATROSU
PRODÜKSİYONLARINDA SON 10 YILIN ÖRNEKLERİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Vagif AZİZOV
(Y1312.210011)**

**Drama ve Oyunculuk Anasanat Dalı
Sahne Sanatları Programı**

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. MÜNİP MELİH KORUKÇU

Eylül, 2017



T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ

Yüksek Lisans Tez Onay Belgesi

Enstitümüz Drama ve Oyunculuk Ana Sanat Dalı Sahne Sanatları Tezli Yüksek Lisans Programı Y1312.210011 numaralı öğrencisi **Vağif AZIZOV**'un "TİYATRODA MASKE KULLANIMI: İSTANBUL DEVLET TİYATROSU PRODÜKSİYONLARINDA SON 10 YILIN ÖRNEKLERİ" adlı tez çalışması Enstitümüz Yönetim Kurulunun 12.05.2017 tarih ve 2017/10 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından **Prof. Dr. Mehmet BİRKİYE** ile Tezli Yüksek Lisans tezi olarak onaylanmıştır.

Öğretim Üyesi Adı Soyadı

İmzası

Tez Savunma Tarihi :12/09/2017

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

2) Jüri Üyesi : Prof. Mehmet BİRKİYE

3) Jüri Üyesi : Yrd. Doç. Dr. Nazım İlğur ÖZÜAYDIN

Not: Öğrencinin Tez savunmasında Başarılı olması halinde bu form imzalanacaktır. Aksi halde geçersizdir.



YEMİN METNİ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “Tiyatroda Maske Kullanımı - İstanbul Devlet Tiyatrosu Prodüksiyonlarında Son 10 Yılın Örnekleri” adlı çalışmanın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki 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. (12/09/2017)

Vagif AZIZOV







Aileme,



ÖNSÖZ

Maskeler izleyicilerin kendi seslerini ve hayal gücünü dinlemelerine ve izleyicilerin beden dilini metin olmadan işleyebilmesine olanak sağlayarak karakterlerin alt metinlerine odaklanmalarına izin verir. Bu tez çalışması, "Tiyatroda Maske Kullanımı – İstanbul Devlet Tiyatrosu Prodüksiyonlarında Son 10 Yılın Örnekleri" başlığını taşımaktadır. Geçmişten bugüne tiyatro tarihine bakılacak olursa görülecektir ki birçok tiyatro geleneğinde jest ve mimik maskeler aracılığıyla temsil edilmiştir. Antik çağlarda maske, ölümlülerin tanrısal makamlara erişmesi için kullanılırdı. Ancak bu amaçla gerçekleştirilen ritüeller zamanla dramatik formlara dönüşmeye başladı ve maske bu dramatik formların değişmez bir ögesi olarak kendine yer buldu. Maske ritüelden tiyatroya bir yolculuk gerçekleştirdi. İlk olarak Antik Yunan tragedya ve komedy formalarında görülen maske kullanımı tarihsel süreç içinde birçok dramatik formda yer alarak günümüze kadar ulaşmıştır. Araştırmamızın konusu da bu maskelerin eski çağlardan bu yana kullanımı hakkında bilgi vermek ve günümüz tiyatrosunda kullanıldığı oyunları belirlemektir.

Gerçekleştirilen bu çalışmada bana olumlu eleştirileri ile yol gösteren tez danışmanım Yard. Doç. Dr. Münip Melih Korukçu'ya, yüksek lisans boyunca derslerine merakla ve ilgiyle katıldığım Prof. Mehmet Birkiye'ye, Öğr. Gör. Ayşenil Şamlıoğlu'na, Doç. Dr. Selen Korad Birkiye'ye, bir uluslararası öğrenci olarak Türk akademik üslubunu ve dilini kavramak konusunda bana eşsiz yardımları dokunan Dr. Ender Korkmaz'a ve değerli eşi Nazan Korkmaz'a, tez konumu seçmemde bana ilham veren sınıf arkadaşım Hazal Altıntaş'a, tez yazım sürecinde sürekli olarak bana destek ve yardımcı olan sınıf ve iş arkadaşlarıma, Azerbaycan'da bulunmalarına rağmen kıymetli bilgi birikimlerini tarafımdan esirgemeyen hocalarıma ve lisans dönemi sınıf arkadaşlarıma, tarafımı İstanbul Devlet Tiyatrosu Arşivi'ne yönlendiren Utku Koca'ya ve bu arşivi kullanmakta tarafıma yardımcı olan Ahmet Ediz Baysal'a, bu çalışmada incelenen oyunların yönetmenleri olan Toby Wilsher'e, Levent Öktem'e, Müge Gürman'a, Ayşe Emel Meşçi'ye, Kazım Akşar'a, Gülebru Turna'ya, Musa Uzunlar'a ve oyuncular Suna Selen'e, Eylem Server Ünüvar'a ve dualarıyla her zaman yanımda olan sevgili aileme desteklerinden dolayı teşekkürü bir borç bilirim.

Eylül, 2017

Vagif AZIZOV



İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ.....	iii
İÇİNDEKİLER	v
ŞEKİL LİSTESİ.....	vii
ÖZET.....	ix
ABSTRACT.....	xi
1 GİRİŞ.....	1
2 LİTERATÜRDE MASKE: KAVRAM, GELENEKLER VE UYGULAMALAR	3
2.1 1.1.Kavramsal Olarak Maske	3
2.2 Maskenin Antik Ritüellerdeki Kullanımı Ve Antik Tiyatro Geleneklerindeki Yeri	7
2.2.1 Maske ve Ritüel.....	7
2.2.2 Antik Yunan Tiyatrosunda Maske Kullanımı	12
2.2.3 Antik Roma Tiyatrosunda Maske Kullanımı	18
2.2.4 Afrika'da Geleneksel Maske Kullanımı	24
2.2.5 Asya'da ve Asya Tiyatrosu'nda Maske.....	28
2.2.5.1 Asya'da Geleneksel (Ritüel ve Antik) Maske Kullanımı	28
2.2.5.2 Hint Tiyatrosundan Örnek Bir Form: Kathakali	32
2.2.5.3 Japonya Ve Çin Tiyatro Formlarında Maske Kullanımı (Kabuki, No, Dixi)	34
2.3 Aydınlanma Öncesi Tiyatroda Maske Kullanımı.....	39
2.3.1 Commedia De'll Arte'de Maske Kullanımı	39
2.3.2 Elizabethyen Dönemde Tiyatroda Maske Kullanımı	42
2.4 Modern Tiyatroda Maske Kullanımı	44
2.4.1 Epik Tiyatroda Maske Kullanımı.....	44
2.4.2 Avante-Garde Tiyatroda Maske Kullanımı.....	46
3 İSTANBUL DEVLET TİYATROSU PRODÜKSİYONLARINDA SON 10 YILIN ÖRNEKLERİ.....	49
3.1 Kral Dairesi: Üç Nikâh, Üç Cenaze ve Bir Soygun	49
3.2 Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi	59
3.3 Antigone	64
3.4 Çehov Makinesi.....	67
3.5 Kuyruklu Yıldız Altında Bir İzdivaç	71
3.6 Hamlet	74
3.7 Hamlet Makinesi	76
3.8 Güneş Batarken Bile Büyük	82
3.9 Bersisa	84
3.10 Medea Kali	87
4 SONUÇ	91
KAYNAKLAR	99
ÖZGEÇMİŞ.....	103



ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 2.1: Buz Hokeyi Maskeleri	7
Şekil 2.2: Antik Yunan dönemine ait pişmiş kilden bir Diyonisos maskesi - Maske Louvre Müzesi envanterinde bulunmaktadır.	11
Şekil 2.3: Antik Yunan tiyatrosundan bir maske (Güner, 2006: 46).	16
Şekil 2.4: Terentius'un "Andros Güzeli" adlı eserinde kullanılan maskeler. (Brockett, 2000: s.79).....	22
Şekil 2.5: Roma dönemi gladyatör miğferi çizimi (Wisdom, 2001)	23
Şekil 2.6: Tutankhamun'un som altından mamul ölüm maskesi (Bağatur, 2013: 40)25	
Şekil 2.7: Bir Fayyum Portresi Örneği (Harris, 2014).....	26
Şekil 2.8: Afrika maske geleneğinden bir örnek (Güner, 2006, s.40)	28
Şekil 2.9: Arkeolojik çalışmalarda gün yüzüne çıkarılan M.S. 2. yüzyıla ait, "Şemsiye Çamı" ağacından mamul bir Japon maskesi (Holloway, 2013).....	31
Şekil 2.10: Noh Tiyatrosundan Bir Maske Örneği (Güner, 2006: 76)	36
Şekil 2.11: Arlecchino Maskelerine Klasik ve Modern İki Ayrı Örnek (Güner, 2006: 56).....	41
Şekil 3.1: Kral Dairesi, İstanbul Devlet Tiyatrosu, 2007.....	51
Şekil 3.2: Oyun Maskeleri	52
Şekil 3.3: Oyun Maskelerinden Örnekler	57
Şekil 3.4: Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi Oyunundan Makyaj Örneği....	61
Şekil 3.5: Antigone'den Maske-Makyaj Örneği	66
Şekil 3.6: Çehov Makinesi Oyunundan Maske-Makyaj Örneği.....	69
Şekil 3.7: Kuyruklu Yıldız Altında Bir İzdivaç Oyunundan Maskeler	73
Şekil 3.8: Hamlet oyunu, İstanbul Devlet Tiyatrosu, 2013.....	75
Şekil 3.9: Hamlet Makinesi oyunu, İstanbul Devlet Tiyatrosu, 2014.....	77
Şekil 3.10: Güneş Batarken Bile Büyük Oyununda Balo Maskeleri.	82
Şekil 3.11: Bersisa oyunu, İstanbul Devlet Tiyatrosu, 2016.....	85
Şekil 3.12: Medea Kali Oyunu'nda Perseus'un Maskesi	87



TİYATRODA MASKE KULLANIMI - İSTANBUL DEVLET TİYATROSU PRODÜKSİYONLARINDA SON 10 YILIN ÖRNEKLERİ

ÖZET

‘Tiyatroda Maske Kullanımı – İstanbul Devlet Tiyatrosu prodüksiyonlarında son 10 yıl örnekleri’ başlığını taşıyan, bu yüksek lisans tez çalışması iki bölümden oluşmaktadır; tarihsel süreci içerisinde, ‘maskenin ortaya çıkışı, anlamı ve önemi literatür taraması yapılarak ele alınmış ve tiyatrodaki maskenin kullanım amaçları, maskenin tiyatrodaki tarihçesi, tiyatro dalında maskenin kullanım çeşitleri gibi bilgilere yer verilmiştir. Birinci bölümde; Antik Yunandan günümüze maske kullanımı ve kullanılan maske çeşitlerinden bahsedilmekte. Sonraki yıllarda Roma dönemi, daha sonra makyajın yoğun olarak maske amaçlı kullanıldığı Doğu tiyatrosunun incelendiği Çin, Noh, Kabuki, Kathakali tiyatrosunda gelişimi, Afrika dönemi maske örnekleri, Rönesans dönemi Commedia del’Arte’de kullanım örnekleri, Türk Tiyatrosunda maskenin tarihsel gelişimi ve durumu, en son ise günümüz tiyatrosunda maske ile ağır sahne makyajları arasında ki benzerlikler de ele alınmıştır. İkinci bölümde ise; maskenin İstanbul Devlet Tiyatrosundaki son 10 yıl örnekleri ayrıntılı olarak incelenmiş ve maskenin kullanıldığı oyunları ele alarak nasıl sahnelendiğine vurgu yaparak, yönetmenlerin maske üzerinde anlatım biçimleri ortaya çıkarılmıştır. Sonuç olarak bu tez çalışmasında, Tiyatronun sembolü olan maske, görüldüğü üzere zaman ve mekândan bağımsız olarak tiyatrosunun içinde varlığını sürdürmekte ve her çağda kendine bir yer bulabilmektedir.

Anahtar Kelimeler: *Tiyatro, Maske, Makyaj, İstanbul Devlet Tiyatrosu, Tiyatro yönetmeni.*



THE USE OF MASKS IN THE THEATER - ISTANBUL STATE THEATRE PRODUCTION IN THE LAST 10 YEARS EXAMPLES OF

ABSTRACT

‘The use of masks in the theatre, Istanbul State Theatre production in the last 10 years examples of’ bearing the title of this thesis work consists of two parts; in the historical process, ‘the emergence of the mask, meaning and significance literature review was conducted and the use of masks in theatre the mask in the theatre History Department of theatre such as types of use of the mask information are included in. In the first part, from Ancient Greece to the present day, use a mask and mask used types are discussed. In later years the Roman period, and then examined for the Eastern theatre, where makeup is used as a mask for intensive purposes is China, where Noh, Kabuki, kathakali Theatre for development in Africa masks examples of era, Renaissance, Commedia del usage examples, historical development of Turkish Theater masks in the state, most recently the similarities between the mask in Contemporary theatre with heavy stage makeup are also discussed. In the second part; Istanbul State Theatre and the mask and the mask is used in the last 10 years, studied in detail examples of how that is playing games where the emphasis has handled of Directors, with the expression on the mask was revealed. As a result, in this thesis, the theater is the symbol of a mask, which is obviously independent of time and place, has been present in the theater, and find a place for himself in every age.

Keywords: *Theatre, masks, makeup, Istanbul State Theatre, theatre director.*



1 GİRİŞ

Günümüzün teknolojik olarak kendini aşmış filmlerinin ve televizyonunun renksiz gerçekçiliği içinde, hâlâ maskeye vereceğimiz bir rol vardır. Tam da atalarımızın gerçekten inandıkları gibi maske, takanın asıl portrelemek istediği şeyin kendisine dönüşüyorsa maske karakterinin bizden önce de gerçek olduğunu bilmeliyiz. Zira maske karakterleri geçmişi çok eksiye dayanan çoğunlukla efsane ve ritüel kökenli tarihsel bir olgudur. Maske bize şu anda bile heyecan vermektedir. Oyuncunun-çocukların oyun oynarken oynadığı karaktere dönüştüğüne inanıyoruz. Maske katı ve sessiz olduğu için de düşünce sürecini ve diyalogu izleyiciye onun vasıtasıyla iletmemiz gerekmektedir. Eğer maske oyuncularını jestleri ve fiziksel enerjilerini dikkatli kullanırlarsa, canlandırdıkları karakterlerin duygu ve düşüncelerini sanki kendimizinmişesine duyumsayabiliriz. İşte bu potansiyel, güçlü bir tiyatro oluşturur. Ayrıca güldürü tiyatrosu için de uygun bir araç olarak abartılmış yüz hatları ve özellikleriyle, gözlerimizin önünde hareket ediyormuş izlenimini doğurur. (Wilsher. Oyun broşürü: 2007)

Maskenin tiyatrodaki kullanımlarının çok boyutlu ve katmanlı olmasına karşın tiyatrodaki kullanımlarının ve yansımalarının incelenmesi akademik açıdan henüz kapsamlı bir şekilde ele alınmamıştır. Tiyatro çözümlemeleri genellikle tiyatro oyununun ana karakteri olan ve oyunun kahramanı olarak adlandırılan figürler üzerinden yapılmaktadır. Bu figürlerin kullandıkları maskeler ve maskelerin kahraman üzerindeki dönüştürücü etkisi ve ona kattığı yeni boyutlar gereken ilgiyi görmemiştir. Bu çalışma sözü edilen bağlamda bir başlangıç olma isteğinin ifadesidir.

İstanbul Devlet Tiyatrosu'nun son 10 yılda sahnelediği prodüksiyonlarda maske kullanımı nasıl gerçekleşmektedir, oyunlarda maske kullanımının işlevi nedir ve neyi amaçlamaktadır?

Bu araştırmanın amacı; öncelikle maske kullanımı hakkında bilgi verilerek, maskenin tiyatrodaki nasıl kullanıldığı ve neleri ifade ettiğini, ayrıca günümüz

tiyatrosunda kullanımı ile ilgili bilgi verilerek literatüre kaynak olabilecek bir çalışma ortaya çıkarmaktır. Araştırmamızın amacına yönelik çalışmalarda ulaşılabilecek bilgiler, araştırmamızın içerisinde bu bilgilere yer vererek maske kullanımı hakkında detaylı bir çalışma yapmak da hedeflerimizden biridir. Bu doğrultuda toplanan bilgiler çerçevesinde maske kullanımının en çok hangi oyun türlerinde kullanıldığı ve bunları kullanan rejisi ile oyuncuların neleri ifade ettiğini anlatmak da amaçlanmıştır. Çalışma içerisinde dünyanın birçok bölgesindeki tiyatrolara değinerek, bu tiyatrolarda kullanılan maske çeşitleri de belirtilecektir. Araştırmamızın asıl amacı ise elde edilen bilgiler doğrultusunda İstanbul Devlet Tiyatrosu'nda son 10 yılda sahnelenen oyunlarda maske kullanımının sıklığı, önemi ve başarısının incelenmesidir.

Dini törenler, tiyatro ve ya özel günlerde maske kullanımı eski çağlara dayanmaktadır. Tarihsel olarak önemli bir yere sahip olan maske kullanımı, tiyatro oyunlarında da sık sık kullanılmaktadır. Dünyanın pek çok bölgesinde geleneksel tiyatro formlarında kullanılan maskeyi incelemek çalışmamızın literatür için önemini vurgulamaktadır. Maske kullanımının ne için ve nasıl kullanıldığı, eski toplumlar ile günümüz toplumlarında nerede kullanıldığını ve dünyanın birçok bölgesinde hala sıklıkla ele alınmasının sebebini açıklamak çalışmamızı bu araştırma kapsamında oldukça önemli kılmaktadır.

İstanbul Devlet Tiyatrosunda maskenin hangi amaçla ve nasıl kullanıldığını, sahnelenen oyunlarda oyuncuların maske ile ne kadar iç içe olduklarını, çalışmanın inceleyeceği olması bu alanda çalışmamızın önemi ön plana çıkmasını sağlamaktadır.

Araştırmamızın yöntemi öncelikle maske nedir, tiyatro ve maske ilişkisi nedir, tiyatrodaki maskenin tarihsel gelişimi nedir gibi soruları sormaktır. Ardından literatür taraması, sonrasında İstanbul Devlet Tiyatrosu arşivine bakılarak bir takım bilgiler elde edilecektir. Bu bilgiler hem literatür için hem de çalışmamızın amacını gerçekleştirmek adına kullanılacaktır. Çalışma sırasında detaylı literatür araştırması yaparak çalışmanın ilk evresi tamamlanacaktır.

2 LİTERATÜRDE MASKE: KAVRAM, GELENEKLER VE UYGULAMALAR

2.1 1.1.Kavramsal Olarak Maske

Türkçeye Fransızcadan geçen maske sözcüğü sözlükte; "tanınmamak için yüze geçirilen örtü, yapma yüz, herhangi bir tehlikeye karşı korunmak için yüze geçirilen hususi cihaz" anlamlarına gelmektedir. Kelime birincil anlamının yanında mecazen "bir şeyin gerçek halini gizleyen unsur" ve "bir kimsenin çevresine karşı takındığı tavır" anlamlarına da gelmektedir (Temel Türkçe Sözlük, 1985: 831) "Maske" kelimesinin Türkçe anlamlarının tamamı yüzle ilgilidir. Maske; yüze takılmak, sürülmek, örtülmek suretiyle yüzü gizleyen ve özünde aldatıcılık-değiştiricilik işlevi olan bir nesnedir. Kişinin yüzünün ve duygularının mecazi olarak değiştirilmesidir (Demiriş, 2016: 29).

Bazı kaynaklara göre maske kavramı İngilizce "mask" sözünden türemiştir. Kelimenin kökeni Latince'den gelmektedir: Bu dilde "maskus" ve "masqa" kelimelerinin anlamı "kâbus" kelimesinin kökeni ile aynıdır. Muhtemelen bu söz Arapçadan Avrupa dillerine geçmiştir. Araplar soytarıya, karnavalda yer alan karakterlere "maskqara" (maskara) demişlerdir. Maskeler tipoloji itibarıyla 3 büyük grupta özetlenmiştir: 1. Oyun (tiyatro, karnaval) maskeleri; 2. Ritüel (tören, ayin, düğün, matem) maskeleri; 3. Üretim (işlevsel, profesyonel, savunma) maskeleridir. (Talibzade, 2015: 5).

Maske kullanımı insanlığın tarihi kadar geriye uzandırılabilir bir olgudur. Dolayısıyla şekli, işlevi, kullanım sıklığı ve kullanım amacı gibi özellikleri büyük bir çeşitlilik arz eder. Maske bir kabilenin avcılarının kendilerini doğada gizlemek için kullandıkları bir kamufraj, tarım toplumunda bir şamanın büyü aleti, savaş ortamında bir askerin zırhı ve düşmanını ürkütme amaçlı kostümü, bir cüzzamlının yüzünü diğer insanlardan gizlemek için kullandığı bir obje ya da modern dünyada bir sanayi işçisinin iş güvenliği bağlamında kullandığı bir cihaz olmaya kadar bağlamsal olarak birbirinden çok farklı işlevleri yüklenmiştir. Maskelerin değişik malzemelerden yapılan örneklerine de

rastlanabilir. Kil, seramik gibi maddelerden ve altın, demir, bronz gibi metallere maske üretilebilir. Ancak değişik maddelerden imal edilen tüm maskelerin ortak özelliği "ifade"dir. Zira kullanım amacı ve şekli ne olursa olsun maske, kişinin doğal yüz ifadesini örterek ona plastik ve yeni bir ifade kazandırır. Bu noktada maske doğal olana yönelik bir karşı çıkışı ve değiştirme girişimini de doğasında barındırır (Talibzade, 2015: 18).

Ancak kavramın ilk örneklerine bakıldığında maskenin birincil işlevinin yüzü gizlemek olduğu görülmektedir. İnsan toplulukları değişik amaçlarla yüzlerini gizlemek ya da yeni yüzler edinmek istemişler ve bu bağlamda her biri ayrı bir plastik ve dramatik değer taşıyan maskeleri üretmişlerdir. Bu plastik ve dramatik değer maskeleri insanlar için oldukça ilgi çekici kılmıştır. Maske ilk görüşte insanı etkileyen, gizlilik hissi uyandıran bir nesnedir. Maskeyi bu bağlamda tanımlamak gerekirse: "Yüze takılan, insan, hayvan ya da düşsel yaratık surati biçimindeki nesne"dir denilebilir (Sözen, Tanyeli 1986: 155).

Her ne kadar maskenin birincil işlevi yüzü gizlemekse de bu işlev, amaçları bakımından farklılıklar gösterir. Maske ilkel inançların sihirli törenlerinde, şamanların tedavi dansında esriyerek zamanın dışına çıkması için kullanılmıştır. Bu törenler zamanla dramatik bir form halini almıştır. Maskelerin görünümü de kullanıldıkları yere göre değişir. Akla gelebilecek her türlü materyalden üretilen maske; bir aktörü tüm diğer dramatik donanımlarını (kostüm ve aksesuar) tamamlayarak seyirciye sunar. Tüm bunlarla beraber maskeler, dramatik olandan bağımsız olarak da bir estetik değer taşımaktadırlar. Maske, başlı başına plastik sanatlara ait bir estetik öge teşkil eder (Talibzade, 2015: 27)

Talibzade'ye göre (2015) maske yüzün korunağıdır. Ancak maske her zaman fiziksel yüzü değil, çoğu zaman ruhu da koruyan bir nesnedir. İlkel toplulukların inançlarına göre koruyucu bir maske takılmadığında tinsel yüz yani ruh tehlikeye girebilir. Onlara göre ruh hastalarının yüzünde herhangi bir ifade olmaz. Maske ifadede bireyselliği koruyandır; kişiyle toplum arasında beyan edilmemiş bir anlaşmadır, uzlaşmadır. Maske koşullu bir yalandır. Toplumdaki ilişkiler ağında oyunun kurallarını belirleyen, inanılmış bir gerçekliktir. Sadece ruh hastaları toplumsal bir maske takmaz. Yani bunlar toplum dışı, maskesiz kişilerdir. Maske sosyal yapı ve kuruluşlara girişin kartvizitidir. Maske ilişkilerin düzenleyicisidir. Maske, yazılmamış sosyal bir kanundur. Maske insanın özel yaşantıları üzerine çizilmiş

perdedir, kılıftır. Maskenin toplumsal işlevi ilkel toplumlarda böyle olduğu gibi modern toplumlarda da büyük oranda değişmemiştir.

Yine Talibzade'ye (2015) göre maske, "ölüm" kavramı ile de iç içe geçmiştir. Birçok kültürde yüzleri çürüyerek yok olacak olan ölümlere, hayattaki yüzlerini temsil eden ve bu yüzlere benzetilen maskeler takıldığını belirtir. Birçok mumyanın yüzüne bu bağlamda maske takılmaktadır. Bu anlamda maske canlılar dünyası ile ölümler dünyası arasındaki bir köprü işlevi de görmüştür. Bu maskeler çoğu zaman oldukça değerli, ölünün sosyal statüsüne uygun maddelerden yapılmıştır. Zira bu bağlamda maske geleneği, sosyal rollerin ölümler dünyasında da devam ettiğine dair inancın bir göstergesi olmuştur. Yine ölümün en soğuk yüzlerinden birini temsil eden cellatlar da maske takmaktadır. Bu maskenin celladı, yani kişiyi katleden diğer şahsı gizlemek gibi pratik bir işlevi olsa da aynı zamanda ritüelistik bir karakteri olduğu da yadsınamaz. Cellat maskesi celladın insan yanını da öldürmekte, onu hayat alma gücüne sahip yarı tanrısal bir role sokmaktadır. Celladın insanlığı, insanlığının bir gereği olan merhamet ve acıma duyguları, cellat maskesinin arkasında öldürülmektedir. Cellat maskeyi taktığı andan itibaren can alan bir makine gibidir. Ancak maskeyi çıkardığında insan olmanın bir gereği olan toplumsal ve kişisel rollerine dönebilir.

İnsan, ürettiği maskeler aracılığıyla doğaya yansıtmayı düşündüğü varlıkları veya nesnelere ritüele dönüştürür. Atalar, tanrılar ya da doğaüstü yaratıklar maske ile yeniden yaratılır. Bunun yanı sıra maskenin diğer bir özelliği de günlük gerçeği gizlemektir. Mistikle bütünleşmenin yolu maskeli kişinin kişisel varlığının maske sayesinde ortadan kalkması ile mümkün olur. Maske sözcüğü "maskelenmek" anlamına gelen bir fiil olarak da kullanılır (John vd. ... 15). Dolayısıyla maske bir yeniden üretimin (reprodüksiyon) en temel aracıdır. Böylelikle doğanın bir parçası olan insandan doğaüstü, doğa dışı, doğaya ait olmayan yeni ve anlamsal varlıklar üretilir. Bu bağlamda irdelendiğinde maske, ilkel insandan başlayarak fizik dünyanın ve sosyal normların zincirlerini kırmak için kullanılan; kopulmak istenen gerçekliği yeniden üreten bir araçtır. Maske boyut değiştirme işlevi olan mistik ve sihirli bir alet gibidir.

Talibzade (2015) de maske aracılığıyla gerçekliğin yeniden üretilmesini ele alır. Ona göre maskeler, kişinin kendisini dönüştürme eğiliminin bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Yüzü bir nesne ile kısmen veya tamamen örterek yeni bir yüze,

kimliğini deęiřtirme kabiliyetine sahip olma özellięi ile tüm tarihsel dönemlerde var olmuřtur. Tarih boyunca, dünyanın farklı kültürlerinde, hemen hemen her toplum maskeleri benzer iřlev ve amaçlarla kullanmıřtır. Maskeler birinin kimliğini deęiřtirmek, birinden gizlenmek veya yaralanmaya karřı korunmak için kullanılabilir. Ama tüm bu sayılanların ortak özellięi "fizik gerçeklięi ve bu gerçeklięin anlam dizgelerini manipüle" etmektir.

Günümüzde maske hem geçmiř dönemlerdeki arketipsel iřlevlerini sürdürmekte hem de geliřen teknoloji ve deęiřen sosyal deęerler baęlamında yeni iřlevler kazanmaktadır. Örneęin sanayide yer alan *kaynakçılık* gibi mesleklerde maske fiziki bir koruma aracı kullanılmaktadır. Bu durum tıpta ve kimyevi iřlerle uğrařan meslek kollarında da devam etmektedir. Yine dięer bir örnek olarak günümüz Japonya'sında günlük hayatta tıbbi maske kullanmak pratik iřlevini büyük yitirmiř bir alışkanlıktır. Bařlangıçta kalabalık řehirlerde yařanabilecek grip gibi salgınlarından korunmak için kullanılan maskeler zamanla bir estetik ve toplumsal statü göstergesine evrilmiřtir. Bu baęlamda maskenin bir modası ve kozmetięi oluřmuřtur (Gordenker, 2014).

Günümüzde maske kullanımına rastlanılan alanlardan bir dięeri ise spordur. Özellikle Kuzey Amerika menřeli *Amerikan Futbolu* ve *Buz Hokeyi* oyunlarında maske önemli bir iřlev üstlenmektedir. Her iki sporda da yüzü darbelerden korumak amaçlı takılan maskeler özellikle hokey oyununda farklı bir iřlev de kazanmıřtır. Hokey oyununun kurallar bütünü dıřında kalan ancak aynı zamanda dramatik bir iřlevi olan kısmı da rakip takım oyuncularını arasında cereyan gösteren fiziksel dalařlar, kavgalardır. Bu kavgalar antik Roma dönemindeki gladyatör müsabakalarını andırmaktadır. Tıpkı Roma döneminin gladyatör dövüřlerinde olduęu gibi buz hokeyinde de maske rakibi korkutma ve gösterinin ilgi çekici bir parçası olma iřlevini üzerine almıřtır. Bu baęlamda sporcunun yüzünü korumak için kullanılan standart maskeler ařaęıda verilen örneklerde olduęu gibi çeřitli deęiřik ve özgün řekiller almıřlardır.



Şekil 2.1: Buz Hokeyi Maskeleri

2.2 Maskenin Antik Ritüellerdeki Kullanımı Ve Antik Tiyatro Geleneklerindeki Yeri

2.2.1 Maske ve Ritüel

Günümüz dramatik formlarının, sahne ve gösteri sanatlarının önemli öğelerinden biri olan maskenin dramaya geçişi ritüel kaynaklıdır. Bu bağlamda "tiyatroda maske kullanımının kaynağı antik inançlar ve bu inançlar dahilince icra edilmekte olan dramatik ritüellerdir" denilebilir. Yine denilebilir ki "Doğu ve Batı tiyatro kültürlerinin pek çoğunun başlangıcında maske vardır. Hakiki bir halk sanatı biçimi olarak maske; tanrıların, ruhların, mevsimlerin ve varlıkların kutsal kişileştirilmesinden öykü karakterlerinin laik temsiline uzanan bir araçtır" (Wilsher, Oyun broşürü: 2007).

Tarih öncesi kayaçlar, uçurumlar, mağaraların yüzeyi ve bardaklar üzerindeki çizimler, ilk kaydedilen maske örneklerini ve maskeli törenleri (ritüelleri)

gösterir. Bu çizimlerin maske kullanımının en eski örnekleri olup olmadığı kesin olarak bilinemez. Maske kullanımının daha da eskiye uzanan bir gelenek olması kuvvetle muhtemeldir (Rudlin, 1863: 65). Ancak şu bir gerçektir ki maskenin ritüelistik kullanımı dramatik kullanımından çok daha eskiye dayanmaktadır. Üstelik müstakil bir dramatik form, bir tiyatro meydana getirememiş birçok toplulukta ritüelde maske kullanımına rastlanmıştır.

Aristoteles'in de ifadesiyle tiyatronun temeli olan taklit ya da kişilik değiştirme eğilimi ilkel insanın, avının kılığına girmesi ve avlanmasını öyküleme çabalarıyla başlar. Maskeyi önceleyen ilk örneklerin de bu çabalarla birlikte ortaya çıktığı görülür. İlk olarak çeşitli kültürlerde yapılan dinsel törenleri yöneten kişi ya da kişilere kutsal kimlik kazandırmak amacıyla yüzlerinin çeşitli bitkisel boyalarla boyanması, maske anlamını taşıyan bir anlayışın göstergesidir. (Cioran, 2017: 102).

Yukarıda da zikredildiği gibi maskenin ritüelistik kullanımına birçok ilkel kabileden rastlanır. Atalar kültürüne ait ritüeller; Amerika, Afrika ve Polinezya yerlileri arasında da oldukça yaygındır. Örneğin "Hopi" Kızılderilileri, halâ kabilenin etkin bir üyesi olduğunu düşündükleri ölüleriyle ilgili törenler düzenlerken maske de kullanırlardı. Maske ataları taklit etmek, canlandırmak için takılırdı. Bu maskeli ayinlerde ölümlerle iletişime geçilir ve onlara yağmur yağdırma, ekinleri büyütme gibi görevler verilirdi. Bir seyirci topluluğu önünde oynanması cihetiyle dramatik bir form olan bu törenler aynı zamanda ekonomik bir işlevi de yerine getirmekteydi. Bu törenlerin kabilenin sürekliliğine katkı sağladığına inanılıyordu. (Thomson, 1996: 129)

Maske Kızılderili kültürlerinde de yer alırdı. Toplumun genelinden ayrılan kültist grup çeşitli ayinlerde maskeler kullanırdı. Bu ayinler topluluğun diğer üyeleri önünde ya da gizli olarak yapılabilirdi. Maskeler genellikle hayvanları ya da kutsal varlıkları temsil ederdi. Çoğu zaman ritüelin anlamını yalnızca gizli bir cemiyet karakteri taşıyan kültist grubun üyeleri bilirdi. (Thomson 1996: 216) Bu bağlamda maske toplumdaki sıradan birey ile bilgelerin kastsal ayrımını da imliyordu. Maske; ataların ruhları, hayvanlar veya doğaüstü güçlerle iletişime geçebilen ayrıcalıklı insanlara has bir olguydu.

Sayılanlardan da görülebileceği üzere ruhların (ölülerin ve doğaüstülerin) dünyasına girmek için maskeler kullanılır ve maskeli ritüeller yapılırdı. Maskeli törenlerin ve maskenin fizik dünyayı tersine çevirebildiği düşünülürdü. Böylelikle fizik dünyada görünmez olan ruhlar maskelerde vücut buluyordu. Gündelik hayatta görünen kişi görünmez olmaktadır. British Columbia'da bir "haida" (totem) sanatçısı olan Robert Davidson, maske ve ruh arasındaki ilişkiyi şu sözleriyle ifade etmiştir: “Yeni bir maske, dans veya figür yarattığımda bunları ruhların dünyasına taşımanın bir yolunu bulmuş oluyorum. Maskeler ruhumuzun parıltısından ürettiğimiz nesnelere. Maskeli danslar, hayalleri ve insanları bir araya getiren ve anıları canlandırmaya yarayan; bireysel hedefleri ve grup hedeflerini birbirine bağlayan anlamlara sahiptir” (John vd. ... 30).

Eski Afrika'da ekin ve hasat döneminde yapılan ritüellerde, tapınak açılışlarında, erginleme, evlenme ve cenaze törenleri gibi zamanlarda çeşitli maskeler kullanılırdı. Böylelikle ölümler dünyası ile iletişime geçilir ve onların tören vesilesi olan olayı (erginleme, evlilik ya da cenaze) kutsaması sağlanırdı. "Afrika toplumlarında gizli dernek, komiteler ya da köylerin yaşlılar kurulları vardır. Bunlar topluluk şefinin yönetimi altında o topluluğun düzenini sağlamayı üstlenmişlerdir" (Topuz, 1992:23). Bu grupların üyeleri (kültistler) inandıkları güçlerin, tanrıların, ruhların etkisi altında bulduklarına inanırlardı. Bu kültlere göre bütün varlıklar birer ruh taşıyordu ve üstelik ölüm bir yok oluştan ziyade ruhlar dünyasına bir geçişten ibaretti. Dolayısıyla bu ruhlar gündelik hayata müdahalede bulunurlar, iyilik ve kötülük yaparlardı. Dolayısıyla ruhların dünyasına giriş aracı olan maske Afrika'nın kabilelerince etkin olarak kullanılırdı. Her kabilenin kendi maskeleri bulunurdu. Yine kabiledede düzenin sağlanmasına yönelik uygulamalarda maske saygın ve korkutucu, aynı zamanda kutsal bir obje olarak yasa uygulayıcısı tarafından takılırdı. Maske tek başına bir değer taşımaz ancak kullanıcısıyla var olurdu (Kaptan, 1999: 100, 101)

Talibzade'ye (2015) göre maske donuk, hemen hemen ölü bir yüzü temsil etmektedir. Bu yüzden Mısırlılar söz konusu bu maskeleri mumyalarda kullanırlardı. Mısırlılar vücuttan ayrılan ruhun geri geldiğinde kendi yüzünü eskisi gibi bulmasının ruhun şaşkınlığını önleyeceğine inanırlardı. Bu yüzden kişinin hayattaki yüzüne benzeyen maskeler üretirlerdi. Bundan dolayıdır ki

antik Mısır defin törenlerinde gerek mummyada ve gerekse ölünün ruhunu yolcu eden rahiplerde çeşitli maskeler bulunurdu.

SayıSız örnekten görülebileceđi gibi maske hemen hemen bütün antik toplumlarda benzer bir işlev görüyordu. Ancak ilkel dinlerin ritüellerinde kullanılan maskenin ritüelden koparak salt dramatik bir değere evrilmesi Antik Yunan'da gerçekleşmiştir. Antik Yunan dünyasındaki ilk kültlerde, genellikle tanrıları temsil etmek için yapılan grotesk maskelere rastlanmıştır. Isparta'da İ.Ö. 7. ve 6. yüzyıllar arasında Artemis Orthia tapınağında yapılan kazılarda pişmiş topraktan mamul çok sayıda koyun, keçi, insan ve satyr maskelerine rastlanmıştır. Bunlar büyük ihtimalle tanrıça için yapılan ritüellerde kullanılan tahta maskelerden kopyalanmıştır. (Cioran, 2017: 102).

Şüphesiz ki bugün tiyatro adı altında sayabildiğimiz dramatik formların kuramsal ve pratik kökeni Antik Yunan'daki Diyonisos tapınımlarına uzanmaktadır. Gizemli kültlerdeki tanrı ve tanrıçalara özellikle Diyonisos'a ilişkin bu ritüellerde maske, temsil ettiği tanrının görüntüsü olarak algılanır, saygı görürdü. Ancak maskenin bir insan tarafından yapıldığı herkesçe bilinirdi. Maskeyi takan da bunu bilir ama maskeyi taktığı tören boyunca o, tanrıyı temsil ederdi. Onun insan olduğu gerçeđi unutulurdu. Maskeyi takan kişi bir anlamda maskenin içindeki tanrı olurdu. Burada işleyen süreç mantık süreci olmaktan öte bir "inanma" süreci, her şeyin bir canlandırma mantığıyla algılandığı zihinsel bir deđişim süreciydi. (Cioran, 2017: 102). Bu anlamda maske ritüelin büyüsel yanının önemli bir parçasıydı. Maskeyi takan kişi, çođu zaman bir rahip ya da rahibe kendi benliğinden koparak maskesini taktığına inandığı tanrı ile yekvücut oluyordu. Cioran'ın bahsettiđi bu inanma süreci daha sonra Aristoteles'in kuramsallaştıracığı *Katharsis* deneyiminin de temelinde bulunuyordu.

Maske, Diyonisos kültünün önemli imgelerinden biriydi. Örneğin Korint-Lesbos'ta yerleşik balıkçıların ağlarına takılan zeytin ağacından bir maskenin varlığına inanılır ve bu maskenin kutsal bir emanet olarak saklandığı düşünülürdü. Orfeus kültü inananlarına göre bu maske Diyonisos'un kesik başıydı. Başka bir yoruma göre ise bu maske, Diyonisos kültünün önemli figürlerinden biri olan ve Bakkhalar tarafından parçalanan Orfeus'un kesik başıydı. (Thomson 1996: 182) Maske, Yunan şehirlerinde icra edilen *Dionizya* ayininin de öğelerinden biriydi. Özünde büyük bir festival olan bir ayin

ilkbaharın başlangıcında icra edilirdi. Festivalin ilk gününde Dyonisos'un bir tasviri olduğuna inanılan resim alınarak Attika ve Boiotia arasındaki bir köy olan Eleutherai'ye götürülürdü. Daha sonra bu tasvir Atina'ya getirilir ve şehirde teşhir edilirdi. Bu sırada Dyonisos tasvirini görmeye gelen ve aralarında şehrin eşrafının da bulunduğu kitle güzel giysiler ve maskelerle Dyonisos tasvirine saygı duruşu ve tazimde bulunurlardı. (Thomson 1996: 196) Yine Neksos'ta Dyonisos Bakheus ve Dyonisos Meilikhios'a ait maskeler bulunuyordu. Bu idol-maskeler asma kütüğü ve incir ağacından yapılmıştı. Attika bölgesinde bulunan İkaria'da Dioniso adlı mevkide M.Ö. 6'ncı yüzyıla tarihlenen mermerden mamul bir maske bulunmuştur (İndirkaş, 2014: 50). Sayılan bu örneklerin tamamı özünde dini birer obje, bir idol (put) karakteri arz ediyordu. Tanrıların hikayelerinin anlatıldığı ya da tanrılarla iletişime geçilen ritüellerde bu maskelerden faydalanılıyordu. Bu anlamda maskelerin efsaneleri ve diğer sosyal törenleri etkilediği de söylenebilir. Ritüelde bir ibadet ögesi olan maskeler tiyatrodaki dramatik bir öğe olarak yeniden üretilmiştir. Maskeler, efsanelerin yeniden üretilerek hayat bulmasına yardımcı olmuştur. (Talibzade, 2015: 27)



Şekil 2.2: Antik Yunan dönemine ait pişmiş kilden bir Dyonisos maskesi - Maske Louvre Müzesi envanterinde bulunmaktadır.

Görülebileceği üzere Antik Yunan tiyatrosunun temelinde bulunan Dionisos tapınımları ve Dithiramboslarda maske, ritüelin asli öğelerinden biridir. Maske, ölümlü dünyalıları ölümsüz Olimpos Tanrılarının dünyasına sokmaktadır. Bu

açından bakıldığında maske insanı yücelten, onu gerçekliğin basitliğinden tanrısal dünyanın ilahi yüceliğine çıkararak bir işlev kazanmaktadır. Platon'un felsefi dizgesi üzerinden bir anlatım oluşturmak gerekirse maskenin *taklit* olan *doğayı* hakikat olan *idea* seviyesine yükselttiği söylenebilir. Dolayısıyla maske, nakıs (kusurlu - eksik) olan insan doğasını hakikat boyutuna eriştiren dini-doğaüstü bir objedir. Birçok ilkel kültürde maske doğaüstü boyuta açılan bir kapı iken Antik Yunan kültürlerinde maskeye, doğal olanı tanrılaştıran ve insanı *kemale erdiren* bir işlev de yüklenmiştir.

Maske Antik Roma ritüellerinde de kullanılmıştır. Her yılı Haziran'ın 13'üncü günü düzenlenen ve tanrıça Minerva şerefine icra edilen Quinquatrus bayramlarında flüt çalan atlı süvariler, bu gösterileri esnasında maske de takmışlardır. Roma cenaze törenlerinde de maskenin özel bir yeri vardır. Roma soyluları daha önce ölmüş olan atalarının yüzlerine benzetilmiş (bu yüzlerden modellenmiş) maskeleri evlerinde saklardı. Aileden bir birey vefat ettiğinde bu maskeler sandıklardan çıkarılarak ailenin daha genç üyeleri tarafından takılırdı. Böylelikle daha önce ölümlerine göçen büyük ataların henüz ölmüş olan aile bireyinin cenazesine katılması sağlanırdı. Böylelikle ailenin geçmişi yad edilmiş ve atalar hatırlanmış olurdu (Demiriş, 2014: 30,31)

2.2.2 Antik Yunan Tiyatrosunda Maske Kullanımı

Antik Yunan dilinde "maske" anlamına gelen "prosophon" kelimesi "gözün önünde olan" anlamını taşır. Bu kelimenin diğer bir anlamı ise "yüz"dür. (Güner, 2006: s.45) Antik Yunan tiyatrosunda maske kullanımı M.Ö. 545-525 arasında Aiskhylos'un dönemine kadar dayanır (Bennett, 2012). Tragedya sahnemelerinde ilk maske takan aktörün İkarialı şair Thespis olduğu kabul edilir. Thespis aynı zamanda koroya solisti ekleyen ilk kişiydi. Tragedya formunda bu türden yenilikler yapan Thespis şarap tortusundan ya da alçıdan imal edilmiş üzerinden çiçekler sarkan bir maske takmıştır. Thespis'in maskeleri daha sonra alçıyla kaplanmış keten, boyanmış mantar ya da tahtadan da imal edilmiştir. Bu maskelerin özelliği tek renkte ya da renksiz aynı zamanda oldukça kaba olmalarıydı. Bu maskelere keten ipliklerinden ya da gerçek insan saçından saç da yapıştırılırdı. Thespis'in öğrencisi Phrynikhos Tragedya'da kadın maskesini uygulayan ilk aktör olmuştu. Ancak kadın ve erkek maskeleri arasındaki fark tamamen renk farkıydı. Daha açık renkteki maskeler genelde

kadını temsil ederdi. Koyu renkli maskeler ise erkek karakterler için kullanılırdı. Maskelerdeki bu kaba sabınlığı ve karışıklığı gideren Aiskhylos olmuştur. Aiskhylos, arkaik devrin grotesk maskelerini terk etmiş yerine daha anlamlı yüzleri imleyen *ağır başlı* maskeler getirmiştir (İndirkaş, 2014: 54)

Mitchell'e (1995) göre antik ritüeller ile tragedya maskesi arasında doğrudan bir gelişim izleğinden söz edilemez. Çünkü tragedyanın kökenini teşkil eden Dithirambos'ta maske kullanımı yoktur. Dionisos tapınımlarında kullanılan maskeler de tragedyaya geçmiş değildir. Ona göre tragedyada maske kullanımı büyük oranda Thespis'in kişisel dehasının bir eseridir. Dionisos kültürünün ürettiği maskeler ile tragedya maskesi arasında dolaysız bir diyalektik bağ yoktur. Mitchell'in bu yaklaşımında haklılık payı bulunabilir. Zira ağırbaşlı Apollon tapınımlarının bir parçası olan Dithirambos ritüelinden türeyen tragedyanın komediyi doğuran Dionizyak ayinlerle doğrudan bir bağlantısı yoktur. Ancak ihmal edilmemesi gerekir ki tragedyaya maskeyi sokan Thespis'in gerek komedyadaki gerekse de Dionizyak ayinlerdeki maske uygulamalarını görmüş olması hemen hemen kesindir. Thespis, başka bir dramatik forma bu estetik öğenin (maskenin) tragedyada da işlevsel olacağını düşünmüş olabilir.

Atina Agorası'nda bulunmuş, Aiskhylos dönemine ait olan bir şarap kabındaki betimleme, tragedya maskelerindeki ifadenin değişmekte olduğunu örnekler. Bir kadına ait olan maske; cepheden, dudakları hafif aralık, burun hatları aşağı doğru, yüzünde dingin bir ifade ile betimlenmiştir. Genç bir erkek çocuğun elinde bulunan bu maske, oyuncudan bağımsız olarak betimlenen en erken örnektir. (İ.Ö 470-460). Thomas Webster, maskenin başındaki eflatun bant nedeniyle bir maenadı temsil ettiğini ve bir komedi maskesi olduğunu savunsa da genel kanı saçların kısa kesilmiş olması nedeniyle yas tutmakta olan bir kadına ait tragedya maskesi olduğudur (İndirkaş, 2014: 55).

Aiskhylos'un form kazandırdığı maske alanında bir devrim oluşturmuştur. Aiskhylos maskeyi boyayarak objeye duygu ve ifade katmıştır. Maskenin göz içi beyaza boyanmış ancak göz bebeği boş bırakılarak aktöre görüş alanı bırakılmıştır. Maskenin çene kısmında bırakılan açıklık temsil edilen karaktere göre şekillendirildiği gibi aktörün sesinin temiz bir şekilde seyirciye ulaşması için yine boş bırakılmıştır (Mitchell, 1985: 12).

Antik Yunan tiyatrosunun bilinen tarihi ařađı yukarı iki buçuk yüzyıllık bir dönem kapsamaktadır. Bu dönem, Atina'da Büyük Dyonisos Şenliđi'nde tragedya türünde oyunlarla birlikte komedya türünde yapıtların da sergilenmesine yasal olanak tanındığı M.Ö. 486 yılında başlar (Duckwarth, s.1 nak. Yüksel, 1990: 557). Antik Yunan söz konusu olduđunda maske kullanımının en yaygın olduđu dramatik formlardan biri de "komedya"ydı. (Şener, 2006: 50) Yunan komedyası bilinen son büyük ozanı Menandros'un ölümünden yaklaşık kırk yıl sonra M.Ö. 250'de noktalanmıştır. Bu süre içinde komedya önemli iki evreden geçmiştir: Eski Komedya ve Yeni Komedya... Eski Komedya, Atina'nın Pelepones Savaşları'nda kesin yenilgiye uğradığı M.Ö. 405 yılında sona erer ve seksen iki yıllık bir süreyi kapsar. Yetmiş yıllık bir Orta Komedya döneminden sonra, Büyük İskender'in Yunan dünyasına egemen olduđu M.Ö. 336 yılında, seksen altı yıl sürecek olan Yeni Komedya evresi başlar. Komedyanın bu iki evresinde iki ayrı yüzyılın ve birbirinden başka iki dünyanın özellikleri yaşanmış, komedya içeriđi ve biçimiyle her iki evrede de içinde bulunduđu dünyayı yansıtmıştır. (Yüksel, 1990: 557)

Eski Komedya'da iki türlü maske kullanımına rastlanırdı. Bunlardan ilki gerçek insanların yüzünü temsilen yapılan maskelerdi. Kleon, Euripides ya da Sokrates gibi gerçek bir kişinin yüzü maskeye yansıtılırdı. Ancak maskede bu kişilerin birkaç tipik özelliđine yer verilir, detaylı bir benzetme çabasına girilmezdi. Maskede yer verilen tipik özellikler de genelde dikkat çeken yüz özellikleri olurdu. İkinci tür maskeler ise kurgusal karakterler için tasarlanan maskelerdi. Bunlar diđer maskelere nazaran oldukça abartılı olurlardı. Bu karikatüristik maskeler oldukça deforme edilmiş, komikleştirilmiş yüzler şeklindeydi. Kocaman, şekilsiz bir ađızları olurdu. Bu maskelerin hayvan, kuş ya da böcekbaşı şeklinde yapılanları da bulunurdu (Mitchell, 1985: 13)

Yeni Komedya, Atina'nın M.Ö. 4'üncü yüzyıldaki gündelik yaşamını gerçekçi bir biçimde dile getirir. Sahnedeki Oyuncular gerçek yaşamda olduđu gibi konuşur ve davranırlar, giysileri günlük kıyafetlerdir. Maskeleri ise gerçekçi bir anlayıřa göre yapılmıştır. Olay dizisi oyunun tümüne sindirilmiştir. Koro, sadece beş bölümden oluşan oyunun bölüm aralarında oyundan bađımsız şarkılar söyler. Sahnede dramatik bir yanılsama yaratılması amaçlanmaktadır (Brockett, s. 100, 101). Ancak, oyun kişilerinden birinin seyirciye zaman zaman

seslendiği ve yanılısamanın bozulduğu da görülmektedir. (Eski Komedyanın seyirciye seslenme geleneği kökünden söküp atılamamıştır). (Yüksel, 1990: 565)

Aristoteles, Poetika'sının komedyaya ayırdığı bölümünde komedyaya maskının gülünç ve çirkin bir yüzü imlediğini ancak asla acıyı temsil etmediğini ifade eder (Aristoteles, 20). Bu bağlamda tragedyada acı çekenleri ve yüce tanrıları imleyen maskelerin komedyada gülünç olanı ve insaniliği ifade ettiği görülür. Aristoteles, komedyaya maskları sokanın belli olmadığını ama kuvvetle muhtemel bu ögenin Sicilya'dan geldiğini ifade eder. (Aristoteles, 21) Aristoteles'in komedyaya maskenin dışarıdan geldiğini ifade etmesi, komedyaya maskını tragedyada maskında ayırması iki dramatik form arasındaki farklılığı da vurgulamaktadır. Tragedyanın kökeninde *Dithirambos* şarkıları bulunurken komedyaya kökeninde *Komos* bulunmaktadır (Thomson, 1996) *Komedyaya* sözcüğünün kökeni olan *komos*, cümbüş (içkili eğlenti) demektir. Komos, bolluk tanrısı Diyonisos adına gerçekleştirilen bir ritüeldir. Müzik eşliğinde dans ederek, açık saçık sözleri olan şarkılar söyleyerek, seyirciler arasındaki kişilere ya da Atina'nın ünlü kişilerine alaycı bir yaklaşımla söz dokundurarak, maskaralık yaparak yol boyunca ilerleyen coşkulu "komos" koroları M.Ö. 501 yılında Diyonisos Şenlikleri'nin yasal bir parçası olmuştu. (Duckvorth, s. 21). Koro üyeleri daha sonra Eski Komedyanın korolarında da görüldüğü gibi hayvan kılığına bürünür, maske takarlardı. (Nicoll, s. 60). Ayrıca bir yarışma özelliği içerdiği öne sürülen bir çeşit Atina "komos"unun, "koronun girişi", "iki koro önderi arasında tartışma", "koronun halka seslenişi" ve "koronun şarkı söyleyerek çıkışı" bölümlerini içerdiği ve bu düzenin daha sonra Eski Komedyanın yapısına yansıdığı genellikle benimsenen açıklamalar arasında yer almaktadır. (Yüksel, 1990: 558-559)

Komedyanın temelinde bulunan Diyonisos tapınımlarında erkek cinsel organı (fallus) şeklinde objeler de bulunurdu. Fallus, Dionizyak ritüelden komedyaya da geçmişti. Bazı komedyaya oyunlarında oyuncular başlarına birer fallus geçirirlerdi. Bu türden maske kullanımına ilkel sahne gösterileri olan bu "fars"larda rastlanırdı. Farslarda kaba güldürü egemendi. Meyve hırsızlarının konuşma biçiminin ya da yabancı bir doktorun bozuk şivesinin abartmalı bir yanılısamasını içeren bu tür farmlar Antik Yunan toplumunda oldukça rağbet

görürdü. M.Ö. 6. yüzyıl Korint ve Dor vazolarındaki resimlerinde oyuncuların "fallus" taktıkları, abartılı giysileri içinde "şişkin" bir görüntü verdikleri görülür. Dor farslarıyla Attika Komedyası arasında olduğu varsayılan ilişki, Eski Komedyada ağırlıklı olarak yer alan fars ögesini açıklamaktadır. (Yüksel, 1990: 559)

Antik Yunan'da maskelerin dramatik estetik işlevinin yanında teknik bir işlevi de vardır. Ağız kısmı açık bırakılarak bir megafon şeklinde şekillendirilen ve metalle kaplanarak yansıtma özelliği artırılan maskeler aktörün sesinin de daha yüksek çıkmasını sağlardı. Böylece gürültülü bir kalabalık karşısında oynanan oyunlarda aktör sesinin duyulurluğu artardı (Güner, 2006: 45).



Şekil 2.3: Antik Yunan tiyatrosundan bir maske (Güner, 2006: 46).

Antik Yunan tiyatrosunda maskenin hem pratik hem de estetik işlevlerinin oluşu, maskenin dönem tiyatrosuna nasıl girdiği konusunda kuramcılarını bölmüştür. Mitchell'in (1985) ifade ettiğine göre bu konuda iki yaklaşım mevcuttur. İlk yaklaşım maskenin tiyatroya girişinin dönemin estetik anlayışının ve ihtiyaçlarının bir gerekliliği olduğu şeklindedir. Bu yaklaşıma göre maskenin öne çıkan yanı dramatik ve estetik işlevidir. Diğer yaklaşım ise maskenin

aktörlerin pratik ihtiyaçları üzerine tiyatroya dahil olduğu şeklindedir. Bu yaklaşımı savunan kuramcılardan Kitto'ya (1960) göre maskenin bir akör Thespis tarafından tragedyaya sokulduğu oldukça açıktır. Bu birkaç tiyatral ihtiyacı gidermeye yönelik bir buluştur. Antik Yunan'da oyunlar büyük meydanlarda sahnelenmektedir. Bu kalabalık meydanlardaki birçok seyirci aktörün yüzünü tam olarak görememektedir. Bunda kalabalığın ve mesafenin etkisi bulunmaktadır. Maskenin takılmasıyla beraber bu büyükçe objedeki mask ifadesi seyircilerin büyük bir kısmı tarafından görülebilmektedir. Üstelik maske kullanımı sayesinde bir aktör birkaç farklı karakteri canlandırabilmiştir. Yine aktörler kadın maskeleri takarak oyunlardaki kadın karakterleri de temsil etmişlerdir. Maske kullanımı metindeki karakter sayısının artmasına olanak sağladığından yazarlar tarafından da işlevsel bulunmuştur. Üstelik maske kullanımı seyirciler tarafından oldukça sevilmiştir.

İzleyici ile aralarındaki mesafe açısından, Yunan heykelleri ve maskeleri benzerlik taşır. Birinde, izleyici tapınağın zemininde durup yüksekteki portreleri görmeye çalışırken; diğerinde, sahnenin ardında duran koro elemanlarının yüzünü, en arka koltuklardan tanımlamak durumundadır. Her iki durumda da yüz özellikleri belirgin, anlaşılır olmalıdır. Büyük tiyatrolarda, en arkada oturan izleyicinin bile, sahneye çıkan tip hakkında, maskesi sayesinde bilgisi olur. Her ikisi de canlı, parlak renklerle boyanır. Aralarındaki fark ise tiyatro maskelerinde idealize edilmek yerine belirgin tip özelliklerinin vurgulanmasıdır. (Güner, 2006: s.47)

Antik Yunan Tiyatrosundan günümüze, asıl gösterilerde kullanılmış maske örnekleri ulaşmamıştır. Tüm kafayı kaplayan, deri, kumaş, tüy, ahşap gibi hafif ve geçici malzemelerle yapılan orijinalerin yerine kalıcı malzemelerden yapılmış sadık kopyaları bize fikir vermektedir. Bu kopyalar dekoratif etkileri nedeniyle çok çeşitli yerlerde kullanılmıştır. Maskeler şekillendirilirken günümüzdeki pappier-mache (kalıba kağıt basma) tekniğine benzer bir şekilde mermer heykellerden kalıp alarak şekillendirilmiştir (Güner, 2006: s.49).

Julius Pollux (M.Ö. 2. Yüzyıl) Antik Yunan tiyatrosunun geç döneminde sahnede kullanılan maskelerin bir listesini oluşturmuştur. Buna göre tragedyada 28, komedyada 44 maske tipi vardır. Ayrıca satirlerde ve diğer dramatik formlarda kullanılan 4 ayrı maske tipi daha mevcuttur. Tragedya maskeleri

genel olarak 4 alt gruba ayrılabilir. Bunların ilki *yaşlı adam*, ikincisi *genç adam*, üçüncüsü *erkek hizmetçi* ve dördüncüsü ise *kadın* maskeleridir. Her ne kadar komedyaya ait 44 maske de temel olarak bu 4 özelliği barındırıyor olsa da alt grupların her biri kendi içinde büyük bir çeşitlilik arz etmektedir. Örneğin yaşlı adam maskeleri arasında bulunan *sert baba* ve *babacan yaşlı adam* maskeleri birbirinden tamamen farklı, hatta zıt özellikler içeren örneklerdir. Kadın maske grupları altında bulunan *fahişe* maskesi gibi toplumun daha marjinal gruplarını temsil eden maskeler de bulunmaktadır. Ancak komedi maskelerinin en önemli özelliklerinden biri seyirci tarafından *eski bir ahbab* gibi tanınıyor olmalarıdır (Mitchell, 1985: 14)

Antik Yunan tiyatrosunda maske kullanımı üzerine buraya kadar verilen bilgilerden anlaşılmaktadır ki maske, tiyatronun bu ilk klasik örneğinin ayrılmaz bir parçasıdır. Uygulamalar ve bu uygulamalar hakkındaki görüşlerin tamamı değerlendirildiğinde Antik Yunan tiyatrosunda kullanılan maskenin hem pratik hem de estetik amaçlara hizmet ettiği görülmektedir. Görülmektedir ki maske kullanımı tiyatronun seyir değerini arttırmış ve kendinden sonraki tiyatro akımları için bir geleneğin başlangıç noktasını teşkil etmiştir.

2.2.3 Antik Roma Tiyatrosunda Maske Kullanımı

Antik Yunan medeniyetinin felsefi, ekonomik, askeri ve estetik gelişimi zaman içinde durmuş ancak antikitenin mirası eski dünyanın yeni hakimleri olan Romalılara geçmiştir. Bunun en önemli sebeplerinden biri de Roma'nın aynı zamanda Yunan topraklarına ve Anadolu'ya hakim olmasıdır. Üstelik Roma, sadece Yunan mirasını değil, sınırlarını Ortadoğu ve Mısır'a kadar uzatarak Asya ve Afrika'daki sanatsal geleneğin hala sürdüğü toprakları da hâkimiyeti altına almıştır. Bu da Roma'da çok yönlü ve derinlikli, Antik Yunan geleneğinin devamı ancak ondan bağımsız ve daha geniş yeni bir estetik anlayışı doğmasına sebep olmuştur. Brockett'e (2000) göre her ne kadar Roma tiyatrosu, Antik Yunan tiyatrosu mirasını devraldıysa da ikisi arasındaki benzerlik oranı oldukça düşüktür. Brockett, Yunan tiyatrosunun estetik kaygılarının daha önde olduğunu ancak Roma tiyatrosu söz konusu olduğunda önde gelen kaygının "eğlence" olduğunu ifade eder.

Tıpkı Antik Yunan geleneğinde olduğu gibi Roma geleneğinde de maskenin ritüelistik kökenleri bulunuyordu. Roma kültürünün dramatik özellik arz eden

ritüellerinde kullanılan maske, burada da tıpkı Antik Yunan kültürlerindeki gibi dini bir işlev ve anlam kazanmıştır (Demiriş, 2014: 29). Diğer yandan maskenin Antik Roma geleneğinde dini işlev kazandığı kullanımlarından biri de ölü maskeleridir. Bu maskeler "imago" adıyla anılmaktadır. Örneğin Roma toplumu için önemli şahısların da "imago"ları yapılmış ve bu maskeler gelecek kuşaklara nakledilmiştir. Roma'nın ünlü aileleri gerek kendi ailelerinin ve gerekse de diğer ailelerin cenaze törenlerinde aktörler tutar ve kendi atalarının maskelerini bu aktörlere taktırarak onların cenaze törenine katılmalarını sağlardı. Böylelikle yıllar önce öte dünyaya geç etmiş olan "imago sahibi" temsili de olsa diğer bir yakınının ya da sevdiğinin cenaze törenine katılmış olurdu. "Imago"lar cenaze törenleri dışındaki zamanlarda Romalıların evlerindeki "atrium"larda sergilenirdi. Böylelikle aile üyeleri ve aileyi ziyarete gelenler zaman zaman hanenin atalarını maskelerine bakmak suretiyle anarlardı. (Erasmus, 2008: 30, 62, 66). Bu açıdan bakıldığında Antik Roma'da maskenin Roma toplumu için önemli tarihi karakterlerin yüzlerini gelecek nesle aktarmak gibi bir işlevi de öne çıkmaktadır. Bu noktada maske ritüelistik ve estetik boyutları haricinde, tarihsel bir veri ya da evrak karakteri de kazanmaktadır. Diğer bir deyişle adeta önemli Romalıların tarihi fotoğrafları maske ile çekilmiştir ve gelecek kuşaklara aktarılmıştır. Bu Antik Yunan maske geleneğinde olmayan bir işlemdir. Zira Antik Yunan maskeleri fantastik pagan karakterlere (tanrılara ve çoğunlukla kurgusal karakterlere) aittir. Bu noktada Romalıların maske kavramını daha da dünyalılaştırdığı söylenebilir.

Horatius (M.Ö. 65-27), Latin tiyatrosunun "Fesceninne" şiirlerinden doğduğunu ifade eder. "Fescenine" şiirleri de tıpkı Diyonisos kültüründeki benzerleri gibi hasat zamanı söylenen; doğaçlama, müstehcen, ağzı bozuk atışmalardır. Horatius, "Fescenine" atışmalarının hasat ya da evlilik kutlamaları sırasında, maskeli "soytarılar" tarafından gerçekleştirildiğini aktarır (Mitchell, 1985: 16).

Antik Yunan dilinde maske için kullanılan "proshopon" kelimesinin Latince tam karşılığı "persona" sözcüğüdür. "Persona" kelimesi; "yüz, çehre, sima, figür ve görünüm" gibi anlamları ihtiva etmektedir. Ancak "persona" sözcüğü zaman içinde birincil anlam olarak tiyatro maskesini kast eden bir anlam kazanmıştır. Günümüze kadar ulaşan Roma eserlerinde "persona" kelimesinin en eski kullanımına Plautus'un "kaba güldürü" karakteri arz eden "Persa" adlı oyununda

rastlanmıştır. Kelimenin bu oyuna işaret ettiği anlam "kılık değiştirme"dir. Aynı dönemde eserler veren Terentius ise "persona" kelimesini "oyundaki karakterler" anlamında kullanmıştır. (Demiriş, 2014: 30-33).

Cicero'nun, "De Officiis" eserinin rollerle ilgili bölümünü yazarken stoiklerden Panaitios'un (İ.Ö. 185-110) bugün kaybolmuş olan "Peri Tou Kathekori Tos" eserinden ilham aldığı düşünülmektedir. Varsayımlara göre Panaitios rol anlamında "prosopon" kelimesini kullanmıştı ve Cicero bu Grekçe kelime yerine "persona" kelimesini kullanmayı uygun bulmuştu. Grekçede "prosopon" kelimesi, Homeros'un çağında "yüz, çehre" anlamında kullanılırken, "maske" ve "dramatik rol" anlamını M.Ö. 4. yüzyılda kazanmıştı, Kelime, felsefi metinlerde Helenistik çağdan itibaren seyrek olarak "yaşamda üstlenilen rol" anlamında kullanılmıştır. (Nutku, 1983: 185)

Roma tiyatrosuna maskenin hangi dönemde girdiği oldukça tartışılan bir konudur. Bazı tarihçiler Roma tiyatrosunda maske kullanımının oldukça geç bir dönemde başladığını, Antik Yunan maske geleneği ile Roma maske geleneği arasında tarihsel bir boşluk olduğu görüşündedirler. Antik Yunan ve Roma tiyatrosu üzerine bir çalışması bulunan Arnott (1971); gramerci Diomedes ve edebiyat eleştirmeni Donatus'un M.S. 4. yüzyılda yazdıkları eserlerde maske kullanımının Roma dönemi aktörlerinden Roscius (M.Ö. 126 - 62) ile başladığını söylediklerini aktarır. Aktör Roscius, gözlerindeki şaşılığını gizlemek için maske kullanmıştır. Roscius ile aynı dönemde yaşayan Cicero ise tiyatrodaki maske kullanımına itiraz etmiştir. Cicero'nun itirazının temelinde maskenin gözlerin dramatik kullanımını engellemesine dair bir şerh vardır (Mitchell, 1985: 15).

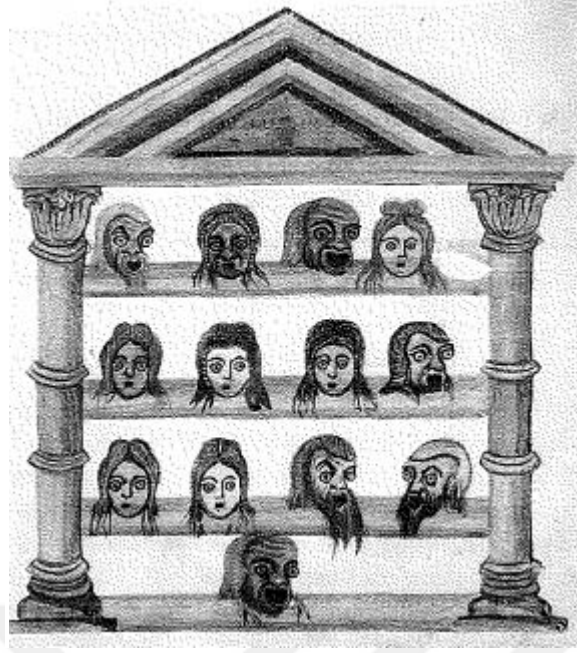
Brockett (2000) maskenin M.Ö. 1. yüzyılda Roma tiyatrosuna girdiği görüşüne karşı çıkmaktadır. Brockett, son dönemde yapılan araştırmaların daha eski dönemlerdeki Roma eserlerinde maskeden söz edildiğini, maskeye dair birçok referansın bu eserlerde yer aldığını ifade eder. Brockett'e göre bu durum aynı zamanda tarihsel bir zorunluluktur. Zira Roma'yı çevreleyen Ertrutia, Sicilya ve Yunan dramatik formlarında maske kullanımını her dönemde oldukça yaygındır. Komşuları ile yakın ilişkileri olan Roma'nın dramatik sanatlarında maske kullanımını bilmiyor olması ilmî bir çıkarıma değildir. Brockett'e göre "Romalıların Yunan tragedya komedyasının ve tragedyasının, Atellan farsının

ve Etrüsk dansçılarının standart bir parçasını (maskeyi) yadsımış olmaları olası gözükmemektedir".

Gerçekten de maskenin bir dönem Roma tiyatrosunda tamamen kullanımdan kalktığını söylemek tarihsel açıdan oldukça zordur. Roma kültürü, etrafı ile devamlı etkileşim içinde olan ve yeniliklere açık bir kültürdür. Romalıların, Yunan dramatik formlarını kendi bünyelerine kattıkları halde maskeyi dışarıda bırakmaları oldukça zayıf bir ihtimaldir.

Roma tiyatrosunda maske kullanımının başkaca bir sosyal ve hiyerarşik işlevi de bulunmaktaydı. Roma tiyatrosu oyuncularını Antik Yunan'da olduğu gibi saygın ve zengin kişiler değillerdi. Romalı aktörler büyük oranda köle sınıfına aittiler. Özünde bir köle olan aktörün yüzünün bir kahramanın ya da tanrısal bir varlığın yüzüyle bütünleşmesi Roma toplumu açısından kabul edilemez bir şeydi. Çünkü Roma sosyal tasavvurunun en tepesinde kahraman atalar ve tanrısal varlıklar varsa en dipte de köleler bulunmaktaydı. Kölelerin yüzünü, saygın ataların ve tanrısal varlıkların yüzü olarak göstermek bu yüce karakterlere bir hakaret sayılırdı. Bu yüzden köle kökenli Romalı aktörlere maske takılırdı. Böylelikle "bu kölelerin" yüzünün Roma toplumu açısından kutsal olan karakterlerin yüzü ile özdeşleşmesinin önü alınırdı (Mitchell, 1985: 17).

Roma döneminde kullanılan maskeler ketenden yapılmaktaydı. Bu keten malzemeye aktörün başını tamamen kaplayacak bir takma saç tutturulmuştu. Pantomim maskelerinin ise ağız kısımları kapalıydı. Böylelikle aktörün bedensel deviniminin daha öne çıkması amaçlanıyordu. M.S. 2. yüzyıl Roma tiyatrosuna dair bilgiler veren Lucianos, Roma dönemi pantomim maskelerinin Antik Yunan dönemi tragedyaya maskelerine nazaran daha oldukça abartısız ve doğal göründüklerini ifade etmektedir. Yine zaman içinde ortaya çıkan bir uygulama da ikiyüzlü maskeler olmuştu. Bu maskelerin bir tarafında gülen yüz, diğer tarafında ise ağlayan yüz temsili bulunurdu. Böylelikle oyuncular, oyun karakterinin değişen duygusal durumlarını maske ile ifade etme imkânı kazanmışlardı (Brockett, 2000: 79).



Şekil 2.4: Terentius'un "Andros Güzeli" adlı eserinde kullanılan maskeler. (Brockett, 2000: s.79)

Yine Antik Yunan'da olduğunun aksine maskeler sadece saygın ataları ve tanrısal varlıkları temsil etmezdi. Özellikle Roma dönemi komedyalarında tipik karakterleri imleyen birçok maske bulunurdu. Yani diğer bir deyişle Roma tiyatrosunda kullanılan maskelerin önemli bir bölümü çeşitli tipleri ifade eden standart maskelerdi. Oyundaki karakterlerin yaşına, cinsiyetine, ten rengine ve kişilik özelliklerine göre standart maskeler bulunurdu. Maskelerdeki tipik özellikler oyun karakterinin zayıf ve dalga geçilebilir yönlerine vurgu yapardı (Mitchell, 1985: 18).

Roma döneminde maskelerin etkin olarak kullanıldığı bir diğer seyirlik gösteri ise Gladyatör dövüşleriydi. Gladyatör dövüşleri; seyircinin karşısında gerçekleşmesi, kendine has başlangıç ve bitiş formlarına sahip olması, "sahne"deki performansçıların (gladyatörlerin) çeşitli kostümler ve maskeler takmaları itibarıyla özünde seyirlik (dramatik) bir formdu. Gladyatör miğferlerinin birincil amacı her ne kadar gladyatörün yüzünü darbelerden korumak olsa da bu miğferlere verilen şekiller onlara aynı zamanda rakibi korkutmaya ve izleyicileri eğlendirmeye yönelik bir maske kimliği de kazandırıyordu.



Şekil 2.5: Roma dönemi gladyatör miğferi çizimi (Wisdom, 2001)

Roma döneminde maske kullanımı devam etmiş ancak maskenin Antik Yunan tiyatrosundaki kullanım amacı ve işlevleri Roma'da çeşitli değişikliklere uğramıştır. Şüphesiz ki bu değişikliklerin en önemlisi Roma dönemi maskesinin, Antik Yunan maskesinin estetik kaygılarını ötelemesi ve maskenin daha ziyade dramatik tüketim metası hüviyetini kazanması olmuştur. Roma döneminde tiyatro imparatorluğun değişen ihtiyaçları doğrultusunda yeni işlevler kazanmıştır. Belki de Yunan kültüründe daha sınırlı bir kesime hitap eden tiyatro Roma döneminde daha geniş bir seyirci kitlesi bulmuştur. Roma tiyatrosunda, özellikle komedilerde şekillenen maske kullanımının Comedia De'll Arte'ye kadar bir yolculuğu olacağı söylenebilir. Özellikle maskede kullanılan malzemelerin değişimi ve Comedia De'll Arte maskelerini etkilemiş olmalıdır. Zira Antik Yunan tiyatrosunun sert malzemelerden yapılmış maskeleri, bu dönemde yerini keten gibi daha yumuşak malzemelerden yapılmış maskelere bırakmıştır.

2.2.4 Afrika'da Geleneksel Maske Kullanımı

Afrika kıtası Kuzey'de Mısır-Fas hattıyla başlamak üzere güneyde Cape Town'a kadar oldukça büyük bir coğrafyayı kapsar. Bu bağlamda Antik Mısır'daki maske geleneği de esasen Afrika coğrafyasına ait bir olgudur. Antik Mısır gerek coğrafi olarak gerekse de siyasi olarak hem Antik Yunan hem de Antik Roma medeniyetleri ile sıkı sıkıya bağlıdır. Ancak ilginç bir şekilde Mısır medeniyeti, dramatik formlar söz konusu olduğunda kuzey komşuları gibi üretimde bulunmamışlardır. Bununla beraber Mısır kültüründe tarihi M.Ö. 2600'lere kadar dayanan dramatik ritüeller bulunmaktadır. Gerek Ramesseum papirüsünde resmedilenler gerek III. Senusret dönemindeki dini oyunları gösteren kaynaklar ve gerekse de Edfu Tapınağı'ndaki Horus festivaline ait çizimler Mısır'da da ritüelistik dramanın varlığını ortaya koymaktadır (Brown, 2001: 94, 537; Breasted, 1907: 663).

Eski Mısır'da halka yönelik icra edilen dramatik formların en önemli örneği Osiris misterileridir. Bu oyunda Osiris'in Seth tarafından öldürülmesi ve daha sonra Osiris'in tekrar diriltilmesi duygulu bir şekilde dramatize edilmekteydi. Bu oyunlarda yer alan aktörler büyük ihtimalle rahiplerdi. Bu aktör rahipler oyun esnasında bağlı oldukları tanrısal varlığı temsil eden çeşitli maskeler takarlardı (Reymond, 1969: 104).

Eski Mısır firavunlarının kültürü maske ile iç içe geçmiştir. Firavunlar yaşadıkları dönemde tanrısal bir görünüm kazanmak için genelde maske veya makyaj kullanmışlardır. Yüzü örten bu maske veya makyajın temel özelliği tanrısallık iddiasındaki firavunların yüzündeki insansılığı azaltmak ve onları olağanüstüleştirir. Bu maksatla firavunlar yüzlerine altın suyu sürmüşler ve altından mamül maskeleri tercih etmişlerdir. Firavunlar makyaj ve maske kullanımındaki temel amacı insanları etkilemek adeta onları hipnotize etmektir (Talipzade, 2015: 24).

Mısır firavunlarının maske alışkanlığı sadece bu dünyaya ait bir olgu değildir. Firavunların mumyalanmış cesetleri de yüzlerine çeşitli maskeler takılarak gömülmüştür. Mısır firavunları için maske, ruhun öte dünyaya geçişini garanti altına alan bir nesnedir. Aynı zamanda öte dünyada da bir statü göstergesidir. Bu yüzden vefat eden şahsın dünyevi rütbesi arttıkça maskesinin imal edildiği

malzemenin deęeri de o denli artmaktadır. Örneęin firavun Tutankhamun'un ölüm maskesi som altından mamuldür (Baęatur, 2013: 41).



Şekil 2.6: Tutankhamun'un som altından mamul ölüm maskesi (Baęatur, 2013: 40).

Mısır'ın Roma tarafından işgali ile birlikte Mısır ölü maskeleri de M.S. 1. ve 3. yüzyıllar arasında ciddi bir deęişim dönüşüm geçirmiştir. Firavunlar döneminde imal edilen 3 boyutlu maskeler yerlerini temsili heykelciklerin yüz kısmına çizilen ve ölüünün yaşamındaki halini portreleyen resimlere dönüşmüştür. Bu uygulamalar Fayyum portreleri olarak anılmaktadır (Bayer, 2007). Fayyum portreleri bir anlamda Roma'daki ölüm maskesi (imago) geleneğini anıştırmaktadır. Tıpkı Roma'da olduęu gibi Mısır'da da ölüm maskesi geleneęi daha doğalcı bir tarza bürünmüştür.



Şekil 2.7: Bir Fayyum Portresi Örneği (Harris, 2014)

Kara Afrika'da ise maske geleneği oldukça zengin ve Mısır'dan farklı bir karakter arz etmektedir. Kara Afrika sanatı mistik inançları temel alan ve özünde kendisine kutsiyet atfedilen bir olgudur (Güner, 2006: s.). Bu anlamda Afrika'da sanat ile kutsal olan iç içe geçmiştir.

Kara Afrika'da yaygın olan inanç Animizmdir. Animizmde her şeyin bir ruhu olduğuna, ataların ruhlarının hala yaşadığına ve evrendeki her varlığın doğal güçleri olduğuna inanılır. Bu ruhlar, insanları gözetleyerek, yaptıkları iyilik ve kötülüklerle toplumsal yaşamı denetlerler. Animizmin peygamberleri ve kitapları yoktur. “Bilgisiz ve güçsüz insanın doğa karşısındaki ilkel tepkilerinden ortaya çıkmıştır (Topuz, 1992: 14).

Maskeler farklı Afrika kabile geleneklerinin önemli bir parçasıydı. Kendilerine kutsiyet atfedilen maskeler ritüelistik karakter arz ediyor ve aşiret kültürünün ayrılmaz bir parçası sayılıyorlardı. Afrika maskeleri genelde bölge ağaçlarından elde edilen ahşap malzemelerden imal edilmekteydi. Maske yapımında kullanılacak olan ahşap parça önce kurumaya bırakılıyordu. Ağaç çatlamışsa, bu

parça maskeyi yapmak için uygun sayılmıyordu. Ahşap maskeleri oymak için "azde" adlı bir alet kullanılmaktaydı. Maske yapımında metal, ahşap, kumaş gibi malzemeler de kullanılmaktaydı. Afrika maskelerinin tarihi paleolitik çağlara kadar uzanılabilir. Sözü edilen maskeler Afrika kültürünün öncülerindedir. Antik dönemde maskeler birçok farklı törende kullanıldı (Kaptan, 1997: 23).

Afrika maskeleri, ruhları, tanrıları, güçleri canlandırırken doğayı esas alırdı. Ama amaç, doğayı taklit etmek değil; doğanın verilerinden yararlanarak, doğadan başka, tamamen kurgusal bir imge; gerçekliğin başka bir biçimini yaratmaktı. Maskelerde belirli insanlar ve kişisel özellikler betimlenmese de yüzün genel özellikleri kullanılmaktaydı. Başka bir deyişle yüzün geometrik kurgusundan yararlanarak, doğa yeniden yaratılıyordu. Bu yeni biçimde doğaya bağlılık yalnızca portreye inandırıcılık katacak kadardır. Afrika maskelerinin en soyut örneklerinde bile karşımıza çıkan, amorf değil; net bir geometri içinde üsluplaşmış, sistematik bir yapıdır. Başın genel yapısından kaynaklanan temel geometrik biçim üzerinde; ağız, göz, burun gibi özellikler geometrik bir üslup içinde anlatılır. Genel geometrik yapı portrede net ışık planları ile gösterilir. (Güner, 2006, s.40)

Maskeler kabile ritüellerinde rahipler-şamanlar tarafından kullanılırdı. Maske takan rahip kendi gerçekliğinden sıyrılarak alternatif bir evrene geçiş yapardı. Bu trans halinde görülen halüsinasyonlar rahibi öte dünyadan mesaj alan bir medyum haline getirirdi (Topuz, 1992). Tabiidir ki ruhların dünyasına giriş rahibin kendi yüzüyle değil maskede cisimleşen ve ruhlar aleminde saygınlık taşıyan ulu bir yüzle olabilirdi. Bununla beraber tıpkı Antik Yunan'da da görüldüğü gibi tarımla ilgili ritüellerde de maske kullanılırdı. Örneğin Yukarı Volta bölgesinde yaşayan "Bobo" adlı halk antik dönemlerden bu yana tarım mevsimini karşılamak için maskeli törenler düzenlemektedir (Bağatur, 2013: 41).

Animist kültürün maskelerinin kullanım alanı sadece "atalara tapma, ruhları ve tanrıları canlandırma" ritüelleri ile sınırlı değildir. Sayılanlar haricinde "initiation" (topluma kabul) törenlerinde de maske kullanılır. "Ergenlikten çıkış ya da olgunlaşma olarak da nitelendirilebilecek initiation törenlerinden önce, kabilenin gençleri, onları toplumsal yaşama hazırlayan bir eğitimden geçerler.

Toplumdan uzak yapılan bu gizli eğitimden sonra maskelerin sırlarına erişip takmaya hak kazanılır" (Güner, 2006, s.38).



Şekil 2.8: Afrika maske geleneğinden bir örnek (Güner, 2006, s.40)

2.2.5 Asya'da ve Asya Tiyatrosu'nda Maske

2.2.5.1 Asya'da Geleneksel (Ritüel ve Antik) Maske Kullanımı

Asya kıtası geniş anlamda Batı'da Anadolu'dan başlayıp Doğu'da Japonya'ya, Güney'de Hint Okyanusu'ndan Kuzey'de Sibiryaya ve Kuzey Kutup Dairesi'ne kadar uzanan geniş bir coğrafyadır. Bu coğrafyada yaşayan sayısız etnik grup geleneksel hayatlarında maske kullanmışlardır. Ancak bunlardan bazıları belirgin olarak dramatik bir karakter arz ettiği gibi kullanımları kendi diyalektiği içinde gelişim göstermiştir. Bu örneklerden biri Hint dramasıdır. Hint geleneksel dramasının Budizmle ilişkili olarak M.S. 2. yüzyılda geliştiği kabul edilir. Hint dramasının bilinen en eski örnekleri Kanishka kraliyet sarayının şairi Avagosha'ya aittir. Buda'nın doğum günü kutlamalarında maskeli danslar yapıldığı da bilinmektedir. Bu türden dramatik gösteriler Hint ve Tibet Budist geleneğinde ortaktır ve maske bu gösterilerin en önemli öğelerinden biridir. Ancak Hint draması zamanla Hinduizm tarafından sahiplenilmiştir. Hinduist Hint dramasında maske, gözle görülür bir gelişme kaydetmiştir (Üstündağ, 2011: 21)

“Efsaneye göre, Hindistan'da dans ve dramanın kurallarını, tanrı Brahma, bilge Bharata yaymıştır insanlara. Geçmiş çok eskilere giden, ancak tarihi ve yazarı hakkında belirsizlikler olan Natyaçāstra, Hindistan'da dans, tiyatro ve müzik üzerine tüm en eski bilgileri bir araya getiren bir kitap olarak bilinir. Bu kitapta, maske yapımına dair kurallar anlatılmaktadır. Ritüeller içinde maskenin ne zaman kullanıldığı bilinmez; ama tarihleri eskilere dayanan ve günümüzde Kerala bölgesinde, maske ve makyaj-maske uygulaması görülen birçok geleneksel tiyatro bulunmaktadır” (Üstündağ, 2011: 123).

Hint tiyatrosunun daha gelişmiş bir modeli olan "Kathakali"nin kökeninde bulunan antik dramatik formlardan biri de "Teyyam"dır. Teyyam her ne kadar dini kökenleri bulunan bir form olsa da başlı başına kendi dramatik değeri de bulunmaktadır. Teyyam, esasen hastaları iyileştirmek; doğumu, ölümü ve evlilikleri kutsamak ve topluluğa bereket getirmek için yapılan dans formlarından oluşmaktadır. Teyyam oyuncularını belirli bir kasta mensup ailelerden oluşmaktadır Teyyam'da katı, aktörün yüzünden ayrı bir maske yoktur. Ancak oyuncunun yüzü tamamen makyajla kaplanmaktadır. Afrika ritüellerinde olduğu gibi Teyyam oyunlarında da oyuncular dans ederek trans haline geçerler. Buna karşın oynanılan Teyyamların belirli bir akış şeması ve koreografisi vardır. (Üstündağ, 2011: 44-46) Teyyam oyuncularını için önemli olan yüz makyajı ile duygu ve anlam yaratmaktır. Yüz makyajlı oyuncu zamanla mimiklerini kullanmaktan vazgeçerek vücut hareketleriyle oyunu anlatmaya başlamıştır. Ellerin "mudra" denilen simgesel bir dili vardır (Üstündağ, 2011: 128).

Geleneksel Çin tiyatrosunun kökenine inildiğinde, birçok Asya tiyatrosunda görüldüğü gibi karşımıza dinsel ayinler çıkmaktadır. Bu ayinlerde maske önemli bir unsurdur. Öte yandan dinsel kaynaklı olan maske kullanımının kökeninde de Şamanist ritüellerin önemli bir yer tuttuğu izlenmektedir (Cioran, 2001: 40) Çin inanç sisteminde "dans eden Tanrı" figürü hep maskeli olarak tasvir edilmiştir. Dolayısıyla maskenin tarihi Çin'de oldukça eski dönemlere kadar uzanmaktadır. Örneğin Zhou Hanedanı döneminde (M.Ö. 1100 - 770) gerçekleştirilen "yeni yıl ve yeni mevsim" ritüellerinde; ayı postuna bürünerek, 4 yıldızlı maske takarak evleri gezen ve şeytanları kovan mızraklı karakterler bulunmaktadır. Han Hanedanı döneminde (M.Ö. 206 - M.S. 220) maske kullanımı oldukça yaygınlaşmış ve önem kazanmıştır. Yine bu dönemde de yeni yıl kutlamaları gibi dinsel olgularda maske kullanılmıştır. Felaketleri kovmak amacıyla

gerçekleştirilen "Ta-No" (Büyük No) ayini dönemin en önemli ayinleri arasındadır. "Ta-No" oyununun başkişisi 4 metal göze sahip bir maske takmaktadır. Oyunun başkişinin taktığı bu maskenin kötülükleri kovma işlevine sahip olduğu düşünülmektedir.

Kadim Çin metinlerinde maske "k'i" ya da "k'i t'eou" sözcükleri ile ifade edilmiştir. Bu iki kelimedenden "k'i t'eou" tam olarak maske anlamına gelmektedir. Bu ifade aynı zamanda "hortlak kafası" demektir. Bu kelimenin içindeki "k'i" ifadesi hortlak anlamıyla beraber "kara yüzlü ve 4 gözlü" bir canavarı da ifade etmektedir. "Ta-No" ayinin başkişisinde de 4 gözlü bir maskenin bulunması bu kelimenin anlamıyla koşutluk arz etmektedir (Üstündağ, 2011: 95, 96).

Japonya'da bulunan ilk maske örnekleri neolitik çağa tarihlenmektedir. Ataka'da bulunan ve Orta Jomon dönemine (M.Ö. 3000-2000) ait olan ve istiridye kabuklarından yapılmış bir maske oldukça ilgi çekici bir örnektir. Son derece stilize bir karakter arz eden bu maske soyut bir üslupla tasarlanmıştır. Ağız ve gözleri sadece deliklerle ifade edilmiştir. Yüksek Jomon döneminde (M.Ö. 2000-1000) yapılan maskeler ise kil ve ahşaptan imal edilmiştir. Bu dönemde yapılan maskeler yüze takılmak amacıyla imal edilmiştir. Son Jomon döneminde (M.Ö. 1000 - 300) imal edilen maskelerde ise boyut küçülmüştür. Bu dönemde imal edilen maskeler ya alnın üst kısmına takılmış ya da tılsım olarak kişilerin üstünde taşınmıştır. Ancak bu dönemden sonra M.S. 7. yüzyılda Çin ve Kore etkisiyle Japonya'ya giren Kagura maskeleri ortaya çıkana değin Japon maske geleneği bir kesintiye uğramıştır (Üstündağ, 2011: 163, 164).



Şekil 2.9: Arkeolojik çalışmalarda gün yüzüne çıkarılan M.S. 2. yüzyıla ait, "Şemsiye Çamı" ağacından mamul bir Japon maskesi (Holloway, 2013)

Asya halklarından olan Şamanist Altay Türklerinin av törenlerinde maskenin önemli bir işlevi vardı. Altay Türklerindeki avcılar, ava çıkmadan önce öldürecekleri hayvanların maskelerini takardı. Bu uygulama sadece pratik ve büyüsel bir anlam taşımıyordu. Avcı avıyla empati kurmak, onu anlamak ve ikinci aşamada onunla iletişime geçmek için avının kılığına giriyordu. Altay Türkleri; bu yolla avcının, tıpkı kendileri gibi bir kabile olduğuna inandıkları hayvanın kabilesini girdiğini düşünüyorlardı. Avcı, maske yoluyla avın kabilesine sızacak ve avlayacağı hayvanı "av olmaya ikna edecekti". Altay Türkleri, maske ritüeli gerçekleştirilmeksizin çıkılan avları özünde cinayet sayıyorlardı. Bir hayvanın ritüel ile "razı edilmeden" öldürülmesi onlar için hemen hemen bir insanın öldürülmesi ile eşdeğer bir suçtu. (Arıcı, 2009: s.89)

Asya'nın zengin maske geleneğinin modern dramatik formlara dönüşmesi hayli zaman alacaktır. Asya'nın mistik ritüellerinde yer alan maske ise Hindistan'da Kathakalli, Japonya'da Kabuki ve No, Çin'de Dixi gibi tiyatro formlarında oldukça önemli bir yer alacaktır.

2.2.5.2 Hint Tiyatrosundan Örnek Bir Form: Kathakali

Her ne kadar Avrupa'nın Aydınlanma Çağı'nın yaşadığı dönemde Asya dramatik ve estetik olarak yeni tiyatro formları üretmemişse de özellikle Batılılaşma eğiliminin görüldüğü dönemde geleneksel sahne formları modern bir perspektifle yeniden üreilmeye başlanmıştır. Bu bağlamda göze çarpan yeni formların en önemlilerinden biri Hindistan'da ortaya çıkan Kathakali tiyatrosudur. Kathakali tiyatrosu Asya Antik dramatik formlarından Teyyam'ın devamı olarak nitelendirilebilirse de esasen birçok Antik Hint drama formunun varisidir (Üstündağ, 2011: 44, 45).

Büyük oranda 17. ve 18. yüzyılda gelişen Kathakali'de maske, makyajdan ve çeşitli aksesuarlardan oluşmaktadır. Bu yüzden her bir gösterim öncesinde maskeler yeniden üreilmektedir. Dolayısıyla oyuncular sabit bir maska sahip değildir. Bununla birlikte her bir maske saatlerce süren uğraşından sonra tamamlanabilmektedir. Bu bağlamda her bir sahnelemeden önce çoğu zaman oyun süresinden daha uzun bir maske üretimi gerçekleşmektedir. Diğer bir deyişle Kathakali tiyatrosunun bir ön ritüeli varsa bu da maske yapımıdır (Üstündağ, 2011: 44) .

Kathakali tiyatrosunda her karakterin netleşmiş kanonik bir makyajı vardır. Bu tiyatrodaki aksesuar kullanılmaz. Sahneye her zaman bir tabure koyulur: oyuncu onunla istediği gibi davranabilir. Taburede oturup dinlenmek, belli sahnelerde onun üstüne çıkmak, bazense bu tabureden saltanatın tahtı veya tacı gibi yararlanmak mümkündür. Kathakali oyuncuları "therassila"yı (duvarı) yeni kahramanlar sahneye çıkarken kullanırlar (Babkina, 17: 1965).

Kathakali tiyatrosunun karakterleri üç büyük kategoriye ayrılır: "*Satvik, Racazik, Tamazik. Satvikler*"... Bunlar asil, hünerli, iyiliksever, cömert, şövalye hükümdarlar ve tanrılardır. Makyaj tarzına uygun şekilde bu kahramanlara "*yeşil kahramanlar*" da denilmektedir. Bu makyaj tarzına "*Paçha*" veya "*Paçça*" denir. Paçha, Malayalam dilinde kullanılan bir kelimedir ve yeşil rengi ifade etmektedir. Oyundaki "*Bhima, Hindra, Krişna ve Rama*" karakterleri Paçha tarzı makyajla sahneye çıkarlar. Bunların dudakları kalın koyu kırmızı, kaş ve göz etrafları ise koyu siyah renge boyanır. Bu karakterleri canlandıran oyuncuların alınlarında paçhanın üstünden sarı renge boyanmıştır. Alınlarındaki noktanın

içinde ait oldukları kastın sembolü mutlaka gösterilir. Bu, "*naman*" denilen özel ve karmaşık bir dini semboldür. Yüzün makyajı tamamlandıktan sonra oyuncunun çene kemiği hizasında, bir kulağından diğer kulağına kadar avuç büyüklüğünde beyaz renkli "*çutti*" takılır. Sadece Şiva ile Brahma'nın makyajının rengi açık turuncudur. Bu makyaj tarzının adı ise "*Pajuppa*"dır. Diğer özelliklerine bakıldığında bu iki karakter de Paçha karakterleriyle aynıdırlar. Her bir oyuncunun makyajı kendine has bir şapka ile tamamlanır. (Babkina, 18: 1965).

Kathakali tiyatrosunda kesinlikle peruk kullanılmaz. Paçhalar ve Pajuppalar sahneye büyük, gösterişli, üç katlı "*kiritam*" denilen hafif, ağaçtan yapılmış, boncuk, ayna parçaları, metal kırıntılarıyla süslenmiş bir taç ile çıkarlar. Aralarında sadece Krişna'nın tacı biraz küçük ölçektedir. Bu taca da "*Muti*" denilir. Taçlı kahramanlar kulaklarına süslü küpeler takarlar. Bu taçların arkası kutsallık halesini belirten tabak şeklinde göz alıcı bir diskle tamamlanır. Paçhalar genellikle beyaz pantolon ve kırmızı kaftan giyerler. Bu tipler arasında tanrı Krişna yine farklıdır. Tanrı Krişna'nın kaftanı koyu mavi renktedir. Racezikler anti-kahramandırlar. Ravana, Duryodhan, Kiçaka gibi tipler de bu kategoridedir. Bu kahramanların makyajına "*Kathi*" denir. Bunların da makyajının ana rengi yeşildir. Kathiler de başlarına göz alıcı "*Kiritam*" giyerler. Bu tiplerin de çenelerinde "*Çutti*"ler takılıdır. Asillik, sadakat, sevgi, temiz kalplilik gibi özellikler Raceziklerin karakterine de yabancı değildir. Fakat onların yeşil makyajı kırmızı şeritlerle kesilir. Bu şeritler Raceziklerin alınlarından, yanaklarına kadar uzanan bıyık hizasında ve burunlarının üstündedir. Bu kırmızı şeritlerden dolayı bu makyaja "*Kathi*" denilmektedir. Malayalam dilinde bu kelime bıçağı ifade etmektedir. Kathilerle paçhalar arasındaki bir diğer fark ise alınlarında ve burun uçlarında "*çuttipuva*" (veya çuttippo) denilen kabuğundan çıkarılmış soğan içine benzer, yuvarlak beyaz küreciklerin (Liana bitkisinin soğanından hazırlanan) olmasıdır (Babkina, 1965: 20-22).

Kathakali tiyatrosunda makyaj rengi özel öneme sahiptir. Brahmanlar ve kşatrilere kırmızı, vayşiler ve şudralar lacivert renkli makyaj kullanıyormuşlardır. Bazı tanrılara beyaz, diğerlerine ise sarı renkli makyaj öneriliyordu. Makyajın rengi karakterin mesleğini, ailesini ve psikolojik durumunu belirliyordu

(Kotovskaya, 55: 1982). Bu bağlamda Kathakali tiyatorosunun makyaj maskeleri Antik Yunan ve Roma komedyasında maskenin üstlendiği sosyal tipler oluşturma işlevine de hizmet ediyordu.

2.2.5.3 Japonya Ve Çin Tiyatro Formlarında Maske Kullanımı (Kabuki, No, Dixi)

Japon geleneğinin en önemli tiyatroları "*Noh*" ve "*Kabuki*"dir. Müzik ve dansın iç içe geçtiği lirik drama olarak tanımlayabileceğimiz Noh tiyatrosu maske kullanan ve oldukça ağır hareket ederek özgün bir devinim ortaya üreten erkek oyuncular tarafından oynanmaktadır. Gösteriden önce takılması bile dinsel bir ritüeli andıran Noh tiyatrosu maskesi ağaçtan imal edilip daha sonra doğal boyalarla renklendirilmektedir. Bu maskeler ancak çok uzun yıllar bu tiyatro üzerine çalışan oyuncular tarafından kullanılabilir. Bu özelliği Noh maskesinin mesleki ve sosyal bir statü göstergesi anlamını kazandığını düşündürmektedir. Japonya'da maskeli tiyatro denince akla ilk gelen dramatik form "*Noh*" tiyatrosudur. "*No tiyatrosu kendinden önceki tiyatrolardan etkilenmiş ve M.Ö. 14. yy.da gelişmiştir. İlk ortaya çıkışından bu yana da geleneksel anlatımından hiç ödün vermemiştir*" (Üstündağ, 1997: 126).

Maske Noh tiyatrosunun enerjik çekirdeğidir. Bundan dolayıdır ki bu tiyatro formu tüm dünyada bir maske tiyatrosu olarak bilinmektedir. Noh tiyatrosunun maskeleri MASKE-ROL kısmında sınıflandırılır ve 5 gruba ayrılır:

- 1) İhtiyar maskeleri;
- 2) Erkek maskeleri;
- 3) Kadın maskeleri;
- 4) Tanrı, ruh, korkunç yaratık maskeleri;
- 5) Özel karakterler için hazırlanmış maskeler.

Günümüzde Noh tiyatrosunda 86 farklı isimde maske kullanılmaktadır. Her oyuncu genellikle birkaç maske kullanır. Oyuncu, piyes için seçtiği maskeye uygun şekilde kendi tipinin karakterini anlamlandırır. Bu tiyatrodaki maske, örneğin Commedia De'll Arte maskelerinin aksine, derin bir ifadeyi barındırmaktadır. Maske, kahramanın mahiyetini, iç anlamını ifade edendir. Maske canlandırılan tipin temsili değil ta kendisi, gerçek yüzüdür. "*Yugen*"

denilen gizli düşünceyi, anlamı, ruhun sırlarını ortaya çıkarmak için bir yoldur. Noh maskeleri perukla birlikte kullanılmaktadır. 3 peruk türü vardır: "*Katsura, Tare ve Kasira*". *Katsura* kadın maskeleri içindir, kısa peruk, kulakların üstünü ve boynu yaka örtüsüne kadar kaplar. *Tare* tanrı karakterlerinin giydiği peruk türüdür. Bu perukla oynayan oyuncular başlarına mutlaka şapka veya taç giyerler. *Kasira* peruğu tabana kadar uzanan bir saç şeklidir. Siyah *Kasira* erkekler, kırmızı - korkunç suratlılar için beyaz ise yaşlılar içindir. Peruk geniş, dekoratif, süslerle işlenmiş şerit aracılığıyla kafaya sıkıştırılmaktadır (Anarina, 51: 1984).

Noh'da çok ince işçilikli ahşap yontu maskeler kullanılmaktadır. Ahşaptan mamul bu maskeler hem ana karakterlerde hem de yan rollerde kullanılır. Noh maskeleri üstün güzellik ifadesi ve güçlü bir ifade aracı olarak kabul edilir. Orta yaşlı ve günümüzde yaşayan erkek rolleri hariç tüm roller maskelidir: Kadınlar, erkekler, doğaüstü varlıklar, hayaletler, ruhlar, şeytanlar, kutsal yaratıklar... Bu yüzden Noh tiyatrosu maskeleri çok çeşitlidir (Güner, 2006: 76). Japon tiyatro bilimcileri X-XV. yüzyılların Noh maske ustalarından 10 kişinin ismini net bilmektedir: Nikko, Miroku, Yasya, Bunce, Tatsuyemon, Syakucuru, Himi, Eti, Kousi, Tokuvaka. Noh tiyatrosu tarihinde, hakkında en çok bilgi bulunan ustalar bu sayılanlardır. Japon tiyatro tarihçileri bu maskelerin de tıpkı Roma dönemindeki Imago (ölü maskeleri) gibi yaşayan insanların yüzlerinin birebir kopyası olduğu düşünülmektedir. Özellikle rahip-ustaların yüzlerinin bu maskeler için model olarak kullanıldığı kanaati güçlüdür. Bu bağlamda Noh tiyatrosu maskesinin de tıpkı Imagolar gibi tarihi anlamda belgesel bir değeri vardır. XVI. yüzyılda maske üretimine devam eden toplam 6 "*hekkak*"ın isimleri bilinmektedir: Coami, Syünvaka, Tiquisa, Fukurai, Khurai ve Sankobo. XVII. yüzyıldan bugüne sanatın bu alanında uzmanlaşmış bazı aileler, nesil nesil faaliyet göstermişlerdir. Bu doğrultuda en ünlü isim Eticen ailesine mensuptur. Maske yapımı Japonya'da, tabii ki özel bir sanat üslubu olarak kabul edilir. Bu sanat küçük ayrıntılarına kadar meslek literatüründe şekillendirilmiştir (Anarina, 58: 1984).

Kabuki ise 17. yüzyılda kadınlar tarafından kurulmuş olan bir Japon tiyatro formudur. Daha sonraki yıllarda erkek oyuncuların da rol aldığı Kabuki halka hitap eden bir tiyatro olup Noh tiyatrosuna göre daha hızlı bir anlatımı vardır.

Kabuki tiyatrosunda sadece hayvan rolleri için maske kullanılmaktadır. Oyuncular diğer karakterleri maskeyi andıran "*Kumadori*" adlı bir makyajla oynamaktadırlar. Kabuki'de en dikkat çekici ve görkemli makyaj olan "*Kumadori*" aynı zamanda bir aragato (güçlü, sert) bir karakterdir Kuma: çizgi, kırışık; Toru: takip etmek demektir. Kumadori, Kabuki'nin en önemli rollerinden biridir, zaten Kabuki'de rolün dramatik önemi ile birlikte makyajın göz alıcılığı da artar. En canlı renklerde makyajlar ise doğaüstü varlıklara uygulanır (Güner, 2006: 113).

Japonya'da oynanan diğer oyun türleri ise Şinto dramalarıdır. Şinto mitolojisinde evrenin yaratılışı Kaguraların doğmasına neden olur. (Şinto efsanesi: Güneş tanrıçası "Amateraso'nun gökyüzünden dünyaya inişi ve sonradan oyuşan karışıklıklarla ilgilidir.) Bu efsane ile ilgili tiyatrolar geçmişten günümüze kadar oynanarak gelir. Oyuncular ağaçtan yontulan çeşitli maskeler takarlar. Maskelerin bazıları korkutucu özellikler taşırken bazıları gençlik, güzellik, saflık gibi konuları işler (Üstündağ, 2011: 127).



Şekil 2.10:. Noh Tiyatrosundan Bir Maske Örneği (Güner, 2006: 76)

Japonya'da dramatik formların gelişimi tıpkı Hindistan'da olduğu gibi Batı'ya göre geç bir dönemde gerçekleşmiştir. Bunda Japonya'nın denizlerle çevrili ve görece uzak bir ada coğrafyası olmasının da etkisi büyüktür. Ancak özellikle Noh tiyatrosundaki kullanımları ile Japon maskeçiliği önemli bir gelişim göstermiştir. Bununla beraber hemen hemen aynı dönemde gelişen Kabuki tiyatrosu makyaj maske anlayışını geliştirmiştir. Daha seçkin ve feodal yapının üst tabakalarına hitap eden Noh tiyatrosu ahşaptan oyma ve ince işçilik

içeren maske yontuculuğuna yönelmişken, daha çok halk kitlelerine hitap eden Kabuki oyunları göz alıcı ve zengin bir makyaj uygulamasını seçmiştir. Bu anlamda Japonya'da maske ve makyaj sosyal bir anlamda sosyal statü ifade eden olgular haline de gelmiştir.

Modernleşme sürecine giren Çin'de ortaya çıkan tiyatro formları yine dinsel ayinlerden etkilenen bir başka maskeli tiyatro olarak karşımıza çıkmaktadır. Dixi tiyatrosunda simgesel olarak farklı anlamlar taşıyan renklerde imal edilen büyük maskeler kullanılırken son derece stilize hareketler içeren Pekin Operası'nda ise tıpkı Kathakali tiyatrosunda olduğu gibi maskeye benzeyen ağır bir makyaj uygulanır. *"Özellikle Jing (boyalı yüz) diye adlandırılan yüz makyajı, gerçek bir maske görünümündedir. Pekin Operası'nda yüze takılan maske ender olarak kullanılmaktadır. Bu ender kullanım içinde genellikle hayvanlar maskelerle simgelenirler"* (Üstündağ, 2011,s.109).

Çin tiyatrosunun temelinde dinsel temalar yatar. Ayrıca tiyatrodaki Şamanizm'in etkisi önemli ölçüde hissedilir. Çok eski zamanlarda şeytanı ve kötülükleri kovmak amacıyla yapılan danslar geldiğinde Buhda ile ilgili törenlere dönüşmüştür. Halen birçok yörede dinsel amaçlı maskeli danslar da yapılmaktadır. Çin tiyatrosu gösterilerinde, temalara göre (Çin tarihi, mitoloji) güzel ve etkileyici ahşap maskelerin kullanıldığı göze çarpmaktadır. Bu da babadan oğula geçen yontuculuk zanaata önem verilmesinden kaynaklanır. Böylece, bu mesleğin tarihsel süreç içinde kalıcı olması da sağlanır (Kaptan, 1997: 18).

Çin tiyatrosunda kullanılan maskeler, geleneksel kurallara uygun olarak boyanır. Üzerine simgesel motiflerle birlikte küçük aynalar yerleştirilir ve saçlar eklenir. Böylece oyuncular belirli bir ifadeye sahip olarak ya da *"stil sahibi"* bir şekilde oyuna çıkarlar. Maskenin çene kısmı oyuncunun repliklerini söyleyebilmesi için ağız hizasına getirilir. Böylece, konuşan maskeler oluşur. Birçok tiyatrodaki ağız kapalı maskeler konuşmayı engellese de bu örnekte maske konuşturulur. Diğer tiyatrolarda konuşan maskeler ya yüzün yarısını kaplar ya da ağız açık olarak yapılır (Kaptan, 1997: 18).

Çin tiyatrosunda gelenek, her rol için belli yürüyüş tarzı, jest, mimik, makyaj, kostüm belirlemiştir. Özellikle makyaj üslubu konusunda, bu dönemin Çin

tiyatrosunda makyajların Japon Kabuki tiyatrosunda olduğundan daha rengârenk ve göz alıcı olduğunu belirtmek gereklidir. Çin'de her makyaja bir kitap ayrılmıştır ve bu kitaplar gizlenerek saklanmaktadır. Fakat bilindiği üzere, Çin'de 50-60 civarında makyaj türü vardır. Yüze uygulanan makyajın simetrik veya asimetrik tarzda yapılması da belli anlamlar içermektedir. Buna göre asimetrik olarak makyaj olumsuz, simetrik makyaj ise pozitif karakteri göstermektedir. "Şen", "Dan" ve "Cou" için makyajlar diğerlerine oranla daha basittir. "Çou" makyajında gözlerin etrafında beyaz kelebek biçiminin uygulanması mutlaktır. "Dzin" rollerinin makyajında renk çeşitliliğinden daha çok bileşik bir kompozisyon oluşturulur. "Dzin" karakterleri için siyah, beyaz kırmızı esas renkler, altın, gümüş, mor, yeşil, sarı ve mavi ise ek renkler olarak kabul edilir. Genellikle makyajda beyaz ve siyah renklerin bileşimi karakterin olumlu özelliklerine işaret eder. Eğer beyaz fonda siyah çizgiler veya kırmızı üzerinde beyaz lekeler bulunursa karakterin seciyesi (davranış alışkanlıkları) olumsuz duruma düşer. (Serova, 33: 1990).

Pekin operasında yüz boyama geleneği olgunluk dönemini yaşar. Operada savaşla ilgili sahneler artınca, general ve savaş ağası tiplerinin karmaşık yüz boyamalarının sayısı da artar. Yüz boyama ile oluşturulan karakterler kadim dönemlerde (M.Ö. 8. yüzyılda) "*Jing*" olarak adlandırılır (Kaptan, 1997: 18).

19. yüzyılda önem kazanan Çin operasının repertuarında tarihi, mitolojik ve Budha'nın yaşamına dair konular işlenir. Bu operada da en önemli özelliklerden biri erkeklerin kadın rollerini başarıyla oynamasıdır. Daha sonraları tiyatrocu kadınlar kadın rollerine çıkarlar. Operada şarkıların yanı sıra dans ve akrobasi de boyalı yüzlerle mükemmelliğe erişir (Kaptan, 1997: 18).

Asya tiyatrosunda maske kullanımı genel olarak iki akıma yönelmiştir. Bunlardan ilki geleneksel maske kullanımını estetik ve işlevsel olarak oldukça ileri taşıyan ve geliştiren anlayıştır. Noh tiyatrosu bu anlayışa önemli bir örnek teşkil eder. Diğer yandan makyajı bir maske olarak ele alan ve sıradışı makyajlar ile kavrama yeni bir boyut katan yönelimler de meydana gelmiştir. Kathakali, Kabuki ve büyük oranda Dixi tiyatrosu bu akımı devam ettirmişlerdir. Bu akımlarla beraber makyaj oyuncunun doğal ifadesini güçlendiren bir olgu olmaktan çıkmış, tıpkı ahşap ya da başka sert malzemelerden mamul maskeler gibi ifadeyi tek tipleştirmiş ve yapay bir yüz

oluşturmuştur. Bu yapay yüzler yepyeni bir dramatik estetik anlayışının ifadesidir. Modern tiyatrocuların birçoğu, örneğin Peter Brook, Asya'da gelişen bu türden maske kullanımlarından oldukça etkilenmiştir.

2.3 Aydınlanma Öncesi Tiyatroda Maske Kullanımı

2.3.1 Commedia De'll Arte'de Maske Kullanımı

Ortaçağ'da kilisenin ve skolastik zihniyetin hâkimiyeti tiyatronun gelişimini de etkilemiştir. Hıristiyanlık bağlamında hakim olan ketum idareler tiyatroyu yasaklama yoluna gitmişlerdir. Tiyatro, zamanını Tanrı'ya yalvararak geçirmesi gereken insanoğlunu bu uğraşından koparan ve tutkuları besleyen bir eğlence olarak görülmüştür (Şener, 2006: 69-71). Bu dönemde yine dikkate değer dramatik formlar olarak öne çıkan ibret oyunlarında (miracle ve mystery) maskenin etkin ya da belirleyici bir rolü olmamıştır. Bilakis, maske Hıristiyan teoloji açısından pek de kabul edilen bir olgu değildir ve pagan (putperest) kültüre ait olarak görülmektedir. Ortaçağ'da kesintiye uğrayan tiyatrodaki maske kullanımının aydınlanma öncesinde tekrar canlandığı dramatik formlardan biri Commedia De'll Arte olmuştur. Commedia De'll Arte tuluat ve doğaçlama tekniğine dayalı 16. yüzyıl İtalyan halk tiyatrosu geleneğinin bir biçimidir. Commedia De'll Arte'nin sözcük anlamı “*usta işi oyun*” demektir. Burada “*usta*” sözcüğü ile oyuncu kastedilmektedir. Commedia De'll Arte Avrupa'da yaklaşık iki yüz yıl egemen olmuş, birçok ülkenin tiyatro geleneklerini etkilemiştir. (Nutku, 1995:73).

Commedia De'll Arte'nin kökeninin 16. yüzyılın ikinci yarısında görülen tek kişilik gösteriler olduğu düşünülmektedir. Commedia De'll Arte antik formlar olan Atellan Farsı ile Mimus oyunlarından özellikler taşımaktadır. Ortaçağ jonglör ve soytarı geleneğinin de bir uzantısı olduğu söylenen Commedia Dell'arte'nin ilk oluşum evresi, Ruzzante ve Calmo gibi oyuncuların belli bir “*zanni*” tipi içinde Güney İtalya'daki karnaval günlerinde oynadıkları farslardır. (Çalışlar,1995:126) Doğaçlamaya dayalı bu gösterilerin oyuncularını, yazılı metne bağlı olarak oynayan diğer oyuncularından daha farklı bir ustalığa sahiptirler. Doğaçlama, Commedia Dell'arte'yi tanımlayan en önemli karakteristik özelliğdir. Dolayısıyla bu oyun biçiminde oyuncular aynı zamanda

oyununda yazarıdır. Üstelik bu “yazma” işini oyun esnasında yaparak çok yönlü bir sanat ortaya koymaktadırlar (Karaboğa&Özçıtak, 1994: 227).

Commedia De'll Arte'nin gelişimi skolasizmden hümanist aydınlanmaya giden yolun yapı taşlarından biridir. Arte tiyatrosu, insanın dünyaya ait yanlarını yeniden vurgulamış ve bunun eğlenceli yanlarını tıpkı antik komedyada olduğu gibi ortaya koymuştur. Bu bağlamda maskenin sahnelere geri dönüşü de Arte tiyatrosuyla gerçekleşmiştir. Arte tiyatrosu, kilisenin ibretlik oyunlarının aksine, günlük hayata ait aşk, çekişme, zorla evlendirme gibi konuları işlerken oluşturduğu tiplerde maskeyi etkin olarak kullanmıştır (Mitchell, 2005: 27, 28).

Arte tiyatrosunda yer alan tipler çeşitli standart formlara sahiptir. Bu standart formlar da kostüm ve maske gibi unsurlarla beraber tipe has sahne devinimleriyle belirlenmektedir. Arte tiyatrosunda standart olarak on farklı karakter bulunmaktadır. Bu karakterlerden beşi maskeli, beşi ise maskesizdir (Mitchell, 2005: 27, 28). Arte tiyatrosunun maskesiz karakterleri sahnenin gülünç olan tipleridir. Bu maskeler çoğunlukla deriden mamul, ağız kısmı olmayan ve sadece gözü kapatan öğelerdir (Nutku, 1993: 143). Commedia De'll Arte maskelerinde deri ile beraber keten de kullanılmaktaydı. Maskenin vurgulanması istenen bölümü keten bantlarla çevrilirdi. Ketenle çevrilen bu alanlar maskelerde komik ve alay edilebilir yüz özelliklerini vurgulayan abartılardır. "*Pantalone*" maskesi ince ama kanca şeklinde uzun bir burna sahiptir. "*Gratiano*" maskesi ise daha küt bir burun taşımaktadır. "*Kapitone*" maskesinin belirgin özelliği maskeye iliştirilmiş olan kaytan bıyıktır. "*Lazzi*" karakterinin burnu abartılı bir biçimde büyütülmüştür. Tiplerin yüzlerindeki benler ve çıbanlar ya da kafalarındaki saçlarda bu abartılı maskelerde vurgulanan komedi unsurları arasındadır (Mitchell, 1985: 31; Güner, 2006: 53).

Commedia Dell'arte oyunlarında temel tipler komik kişilerdi. Oyunlardaki bu iki gurup arasındaki en belirgin özellik ciddi tiplerin maske kullanmazken komik tiplerin maske ile oynamalarıydı. Komik tiplerin kullandıkları maskelerin diğer bir özelliği yüzlerini tamamen örterek sesi boğan bir maske olmak yerine, ağız açıkta bırakan sadece burun ya da çeneyi kapatan yarım maskeler olmasıydı. Bu özelliği ile Commedia De'll Arte maskeleri sesi boğmadan jest ve mimikleri daha belirgin kılmaya elverişli maskelerdi (Karaboğa&Özçıtak, 1994: 231).

Komik tipler kendi içerisinde yaşlılar, gençler ve uşaklar olarak üç guruba ayrılabilir. Yaşlı tiplerin en önde gelenleri Pantalone ve Dottore tipleridir. Bunların yanı sıra yine Cassandro, Coviello, Cola, Pasquariello, Tartaglia vb. tipler de yaşlı tipler arasında yer alır. Genç tiplerin en önemlileri ise Capitano ve Scaramuccia ikilisidir. Yine de bu türün en önde gelen tipleri hiç şüphesiz uşaklardır. Arlecchino, Pulcinella, Birighella başta gelen uşak tipleridir. Yanı sıra yine Scapino, Mezettino, Pedrolino, Trufaldino, vb. erkek uşaklardan ayrı olarak Servetta, Colombina, Berta, Rosetta, Pimpinella, Arlechina vb. gibi kadın uşaklar da yine Commedia Dell'arte oyunlarındaki diğer uşak tipleridir. Bu tiplerin tamamı standart maskeler ile oynanmaktadır (Nutku, 1993:146).



Şekil 2.11: Arlecchino Maskelerine Klasik ve Modern İki Ayrı Örnek (Güner, 2006: 56)

Commedia Dell'arte oyunlarında maske olmazsa olmaz bir detaydır. Commedia Dell'arte tiyatrosunda oyun kişileri; maske ve kostüm özellikleri ile karikatürize edilmiş, gerçeğin ötesinde görünüş olarak “grotesk” tiplerden oluşmaktadır. Her ne kadar ciddi tipler maske kullanmasalar da kişilerin yörelerine göre seçilmiş kıyafetler; belirli bozulmalara uğramış, stilize edilerek komikleştirilmiştir. Maske kullanan oyun kişilerinde de yine bu kıyafet deformasyonu daha da abartılı bir biçimde kullanılarak kişiler karikatürize edilmiştir. Bu abartılı bozum sadece kılık kıyafet ve maskelerle de sınırlı kalmaz. Commedia Dell'arte oyunlarında oyuncular yürüyüşleri, jest ve hareketleri ile de karikatürümsü bir görünüm çizerler. Oyun kişilerinin bir başka özelliği ise kalıplaşmış oyun kişilerinden oluşmasıdır. Oyunlarda zaman, mekân ve konu değişirken oyun kişileri hep aynı

isimlerden oluşur. Yine bu oyun kişileri konuya göre mesleki durumları değişiklikler gösterse de davranış biçimleri değişiklik göstermez (Cinisli, 2015: 328).

Her ne kadar aynı aktör canlandığı aynı karakter için aynı maskeyi tüm oyunlarda kullansa da farklı aktörlerin canlandıkları karakterler için birbirinden farklı maskeleri olurdu. Örneğin bir oyuncunun devamlı kullandığını "Lazzi" maskesi ile başka bir kumpanyadaki oyuncunun "Lazzi" maskesi birbirinden farklı olurdu. Böylelikle ünlü oyuncular maskeleri ile tanınırlardı. Diğer bir deyişle ünlü Arte oyuncularının bir kısmı kendi yüzleriyle değil ancak maskeleriyle bilinirdi (Mitchell, 1985: 29).

Maske takan Arte oyuncularının öne çıktığı diğer bir beceri ise pantomim ve jestlerdi. Her ne kadar Arte oyuncusu yarım maske kullansa da bu maske oyuncunun mimik kullanımını kısıtlıyordu. Bu yüzden canlandırılan tiplerin ifadesinde bedensel devinim önem kazanıyordu (Mitchell, 1985: 29) .

Arte tiyatrosunda kullanımı ile maske, uzun bir aradan sonra tekrar sahneye dönmüştür. Bu dönemdeki maskeler Antik Yunan dönemindeki maskelere kıyasla oyunculuğu daha öne çıkaran dramatik öğelerdi. Zira yarım maske oyuncunun mimiklerini belirli bir oranda serbest bırakıyordu. Üstelik oyuncunun yüzünü yarın insan yarı maske grotesk bir ifadeye büründürüyordu. Diğer yandan Arte tiyatrosu maskesi tıpkı Roma döneminde olduğu gibi Tanrılara ait olanı değil insana ait olanı imliyordu. Bu bağlamda gelişmekte olan hümanist anlayışla koşutluk arz ediyordu. Anlatılan özellikleriyle Commedia De'll Arte maskesi, gelecek çağlardaki tiyatro anlayışlarını da etkileyecekti.

2.3.2 Elizabethyen Dönemde Tiyatroda Maske Kullanımı

İtalyan oyuncular tarafından İngiltere'ye getirilen komedy formu 16. ve 17. yüzyıllarda adada popülerlik kazanmıştı. Dönemin İngiliz halk tiyatrosuna da etki eden İtalyan komedi geleneği, Rönesans dönemi İngiliz saray eğlencelerini ise daha yaygın bir şekilde etkilemişti. İlk olarak VIII. Henry ve sonrasında I. James sarayında uygulanan İtalyan sahneleme teknikleri Kraliçe Elizabeth döneminde de popülerliğini korumuştur (Mitchell, 1985: 33).

Ortaçağ'ın nihayete erdiği dönemde İngiliz tiyatrosu kıta Avrupası'nın skolastik baskısından azade bir şekilde kendi gelişim çizgisini izleyebilmişti. Bu yüzden kıta Avrupası'nda kilisenin ibret oyunlarından başka hiçbir dramatik formun sahnelenmediği dönemlerde İngiltere'de seküler ve profesyonel bir tiyatro akımı gelişmişti. Seküler tiyatronun ön gelişim döneminde maske kullanımı sahnenin ayrılmaz bir parçasıydı (Kennard, 1932: 64). Bu dönemde maskeye alternatif olarak makyaj kullanımı da rastlanan olgulardandı. Ancak bu dönemdeki makyaj uygulamaları günümüzdeki natüralist uygulamalar şeklinde gerçekleştirilmeyordu. Makyaj ile oyuncunun yüzü adeta maskeleniyor ve ifadesi sabitleştiriliyordu (Gillespie,1984: 202).

Elizabetyen dönem İngiliz tiyatrosunun temel özelliklerinden biri de sahnelenen oyunların geçmişteki örneklere kıyasla daha karmaşık bir dramatik yapı ihtiva etmesiydi. Bazı oyunlarda o kadar çok karakter bulunuyordu ki bir oyuncu aynı oyunda birden fazla karakter canlandırmak zorunda kalabiliyordu. Farklı karakterlerin aynı oyuncu tarafından performe edilmelerini sağlamak için maske önemli bir çözüm aracıydı. Oyuncu canlandığı her karakter için farklı bir maskeyle sahneye çıkıyor ve rolünü oynuyordu. Bu bağlamda maskenin pratik bir kullanımı da vardı. Zira bu dönemdeki tiyatro kumpanyaları genelde kalabalık bir kadroya sahip olmadıklarından maske bir çözüm aracı olarak telakki ediliyordu. Örneğin Shakespeare'in "*Bir Yaz Gecesi Rüyası*" oyununda Thisbe karakterini oynadığı halde ikinci bir rolü üstlenmek zorunda kalan aktör, ikinci rolünde sakalını gizlemek için bir maske kullanıyordu. Üstelik Shakespeare öncesi dönemdeki "*Hamlet*" sahnelemelerinde hayalet karakteri de maske ile canlandırılıyordu (Creizenach, 1916: 400-402).

Ancak bu dönemde maske kullanımını tartışılır hale getiren gelişmeler de oluyordu. İngiliz tiyatrosunda İtalyan komedyasının aksine tipler yerine karakterler giderek öne çıkıyordu. Oyun karakterlerinin öne çıkması karakter oyunculuğunu daha önemli bir hale getiriyordu. Bu bağlamda aktörler hem daha fazla mimik kullanımına ihtiyaç duyuyor hem de giderek popüler hale geliyorlardı. Popülerliğin marka haline getirdiği aktörler kendilerinin ayırt edici en önemli özellikleri olan yüzlerini de dramatik akışa katmak istiyorlardı. Kendilerini "*jest ve mimiklerin efendisi*" olarak gören aktörler yüzlerinin maske arkasında kalmasını istemiyorlardı. Üstelik Elizabetyen dönemin aktörü aynı

oyun içinde birden fazla ruh haline giren karakterleri oynuyordu. Maskeler ise genelde tek ifadeye sahipti ya da değişken ruh hallerini yansıtmakta aktörü kısıtlıyordu. Kısacası Elizabetyen dönem tiyatrosunda tipten karaktere doğru bir gidiş yaşıyordu ve bu yeni anlayış maske kullanımını tartışılır hale getiriyordu (Mitchell, 1985: 34, 35)

Elizabeth döneminde maske kullanımının rastlandığı diğer bir form ise Mask Oyunları'ydı. Mask tiyatrosu dramatik bir form olmaktan ziyade "*salon dansı içinde bir bölüm*"dü. Mask oyunları sarayda oynanırdı. Bu oyunların kostümleri ve dekorları sarayda bu iş için istihdam edilen personelce yapılırdı. Elizabeth döneminde daha önceki dönemlere nazaran az sayıda Mask Oyunu oynanmıştır. Bununla beraber Mask Oyunlarındaki bazı karakterler, özellikle insan doğasının uçlarını temsil edenler maske kullanmıştır (Mitchell, 1985: 35-38).

Ortaçağ karanlığında iyiden iyiye unutulmaya başlayan maske geleneği Commedia De'll Arte ve Elizabeth dönemi tiyatrosu ile beraber tekrar canlanmıştı. Bundan sonra tiyatrodaki maske geleneği bir kesintiye uğramayacak ve çok çeşitli formlarda sahnedekini yerini alacaktı. Yine de bu dönemde kullanılan maske antik dönemlerdeki maske kullanımından çeşitli farklılıklar arz ediyordu. Bunların en önemlisi artık maskenin bireyselliği yok eden işlevinin tartışılması ve bu doğrultuda maske anlayışının yaşadığı değişim ve dönüşüm süreciydi.

2.4 Modern Tiyatrodaki Maske Kullanımı

2.4.1 Epik Tiyatrodaki Maske Kullanımı

Erwin Piscator'un ortaya koyduğu Politik Tiyatro kuramını estetik olarak bir sonraki aşamaya taşıyan Brecht, temel olarak oyuncu üzerinden şekillendirdiği tiyatro kuramını Epik Tiyatro olarak tanımlamaktadır. Epik tiyatro, Piscator'un Politik Tiyatrosu'nda altı çizilen politik farkındalığı daha da geliştirerek oyuncunun ve seyircinin oyunun da farkında olmasını amaçlar. Aktör her zaman rol yaptığının bilincinde olmalı, rolünü "Gestus"lar ile temsil etmeli, rol karakteri ile özdeşleşmemelidir. Ha keza seyirci de dramatik metinle özdeşleşerek duygusal tecrübeler yaşamak yerine metnin arka planındaki üretim ve sömürü ilişkileri üzerine bir farkındalık geliştirmelidir. Brecht'in tiyatro teorisi onun bilimsel ve akılcı fikirlerinin de bir yansımasıdır. Brecht bu

farkındalık ve bilimsel yaklaşımı korumak için seyircinin dramatik olanla özdeşleşmemesini bilakis ona yabancılaşmasını amaçlar (Mitchell, 1986: 63).

Brecht'in maske kullanımını 1904 yılında sahneye koyduğu II. Edward oyunuyla başlar. Ancak bu ilk uygulama makyaj vasıtasıyla oluşturulan bir maskedir. Bununla beraber Brecht, maskenin "yabancılaşma"ya hizmet ettiğini keşfeder. Bu yüzden sanat hayatı boyunca birçok oyunda maskeye yer verir (Valeria&Smith, 1984: 135).

Brecht zaman içinde Doğu tiyatrosundaki maske kullanımlarından da etkilenmiştir. Brecht, maskedeki sabit ifadenin duyguyu dolayısıyla özdeşleşmeyi kısıtlandığını düşünmüştür. Doğu tiyatrosundan esinlenerek Epik Tiyatroya kazandırılan maskeler sayesinde oyuncu, duygularını kuramın öngördüğü kadar yansıtabilecektir. Zira maske bundan fazlasını imkânsız kılmaktadır. Üstelik maske ifadesi ile dramatik anlatımın zıt düştüğü durumlar "yabancılaşma" etkisini daha da arttırmaktadır (Harrop&Eppstein, 1982: 156). Bu açıdan bakıldığından Brecht tiyatrosundaki maske kullanımının aktörün bireyselliğini ve dolayısıyla subjektifliğini yok ettiği görülür (Mitchell, 1986: 68).

Brecht, kimi zaman değişen duyguları sembolize etmek için aynı karaktere birden fazla maske taktırmıştır. Bu anlamda maske duygusal değişimin "Gestus"u olmuştur. Yani Brecht tarafından kullanılan maskeler politik ve ahlaki davranışların birer formudur (Smith, 146).

Brecht, 20. yüzyılın ilk yarısına doğru "Setzuan'ın İyi Kadını" oyununu sahneye koyar. Brecht'in Doğu Tiyatrosu ve sokak tiyatrolarına olan ilgisi onu bu oyunda maske kullanmaya yöneltir. O da toplumsal rolleri maskelerle tipleştirmeyi tercih etmiştir. "Setzuan'ın İyi Kadını"nda başrol oyuncusu, karakterin ekonomik konumunun ona dayattığı koşullar sonucu düştüğü insanlık dışı durumu yansıtmak için maske takmıştır. Brecht'ten başka Meyerhold ve Yeats gibi yazarlar da maske kullanımına yöneldiler. Yeats için maske tipleme aracı değil, alternatif bir kişiliktir. Bir zırh gibi korunma aracıdır (Hodgson, 207).

Epik Tiyatroda maske kullanımı büyük oranda Brecht tarafından kuramsallaştırılan "yabancılaşma"nın sağlanması amacıyla gerçekleşmiştir.

Özellikle Doğu Tiyatrosu maskeleri Epik Tiyatronun estetik amaçlarına hizmet edecek şekilde yeniden şekillendirilmiş ve onlara yeni işlevler yüklenmiştir. Aslına bakılırsa Antik dönemden bu yana maske kullanımını belli bir oranda "yabancılaşma" sağlamıştır. Bununla beraber Brecht bu amacını bütüncül bir anlayışla ortaya koymuş ve maskeye kuramsal bir yer vermiştir.

2.4.2 Avante-Garde Tiyatroda Maske Kullanımı

Çağdaş bir yaklaşım olarak Epik tiyatrodaki maske kullanımı modern tiyatrodaki maskenin ne denli önemli bir işlev üstelenebileceğini bir kez daha göstermiştir. Tabii ki deneysel ve yenilikçi dramatik formlar arasında maske kullanımını sadece Epik tiyatroya mahsus değildir. Epik tiyatro maskeyi büyük oranda sahnelere geri getirmiştir. Ancak maske, deneysel karakter ihtiva eden diğer birçok yapıtta da kendine yer bulmuştur.

Örneğin Ekspresyonist (dışavurumcu) tiyatrodaki oyun kişilerinin kimliği çoğunlukla geri plana bırakılırdı. Tıpkı Antik Yunan komedyası veya Comedia De'Il Arte'de olduğu gibi karakterler yerine tipler öne çıkıyordu. Örneğin "Adam", "Çocuk", "Mühendis" gibi tek bir yönüyle imlenen tiplere yer veriliyordu. Böylelikle spesifik bir birey yerine bir sosyal grubun tipik özellikleri öne çıkarılıyordu. Maske, bireyselliği yok etme özelliği sayesinde ekspresyonistlerin de ilgisini çekmişti. Bu anlamda Yvan Goll maskeyi "değiştirilemez, kaçılmaz kader" olarak tanımlamıştır. Goll, sosyal kesimlerin imajinatif dışavurumlarını maskeler üzerinden betimlemiştir (Styan, 1981: 5)

"Vahşi tiyatro"nun kuramcısı Antoine Artaud da tiyatrosunda maskeye özel bir yer verenler arasındadır. Artaud, oyuncusunu metafizik maskeler oluşturmaya yönlendirir ve oyuncu duyumsal yorumlarıyla maskeleri çeşitlendirir. Örneğin Atelier oyununda oyuncu dev bir Çin geleneksel maskesi takan bir iş adamını canlandırır (Mitchell, 1984: 60).

Jean Genet'in "Siyah: Bir Palyaço Şovu" adlı oyununda da maske kullanılmıştır. Genet, beyaz bir kadının ölümünden dolayı yine beyazların mahkemesinde yargılanan siyahlara adamlara beyaz maske giydirmiştir. Oyun, ritüelistik bir kurguda "Beyaz Mahkeme'nin" beyaz maske giymiş siyahlara yönelik karar verme sürecini işlemektedir. Oyunda maske, baskının ve kimlik yok etmenin bir aracı olarak öne çıkarılmıştır (Bennett, 2011: 71).

Bugünkü tiyatro grupları içinde maske ve makyaja belki en çok yer veren örnek Arienne Mnouchkine'in kurduğu Le Theatre du Soleil (Güneş Tiyatrosu)'dir. Antik Yunan metinlerinden Agememnon'un, Arienne Mnouchkine tarafından bir maske olarak yorumlanmıştır. Sanatçı, oyunu Hint Kathakali tiyatrosundan yararlanarak görselleştirmiştir. Makyajda gözler vurgulanmış ve yüzler Hint tiyatrosundaki "chutti" benzeri sakallarla çerçevelenmiştir. Kostümlerin oyuncularını devleştiren kütlesi bütün sahneye hakimdir (Güner, 2006: 23).

Maske, Avante-Garde tiyatro formlarında da kendine önemli bir yer bulmuştur. Maske doğrudan doğruya ifadeyi değiştiren ve ona yeni estetik boyutlar kazandıran bir olgu olduğu için özellikle yabancılaşma arzusunda ve natüralizme karşı çıkış arayışlarında etkin olarak kullanılmıştır.

Sonuç olarak görülmektedir ki maske insanlık tarihinin ilk dönemlerinden bu yana hemen hemen dünyanın her yerindeki topluluklarda bir karşılık ve uygulama alanı bulmuş bir aksesuardır. Ancak bir aksesuar olmanın ötesinde çoğu zaman fizik dünyanın sınırlarını aşan, insanı metafizik dünyanın varlıkları mesabesine çıkararak bir mucize olarak telakki edilmiştir. Bu bağlamda maske, hem dini-ritüelistik bir anlam yüklenmiş hem de sosyal hiyerarşide bir ayrıcalığın işareti haline gelmiştir. Yani maske kavramı tiyatroya girmesinden çok önce bir "gösteren" olarak kendi dışında birçok anlam kazanmıştır. Maskenin imal edildiği malzemenin niteliğinde bulunmayan soyut anlamlar kazanması onu canlı bir metafor haline getirmiştir. Bu metafor, iş dramatik formlara gelince oldukça kullanışlı, hem pratik hem de anlamsal imkanlar sunmuştur.

Antik Yunan tiyatrosu Dyonisos geleneğinden aldığı maske kullanımını dramatik forma dahil ederek maskeyi hem bir tiyatro aksesuarı hem de dramatik metnin anlam katmanlarının bir parçası haline getirmiştir. Maske, tıpkı ritüellerde olduğu gibi sıradan bir insanı (tiyatrodaki aktörü) olağanüstü kahramanların ve varlığına inanılan tanrıların temsili haline getirmiştir. Maskenin bu işlevsel ve anlamsal zemini, olgunun Antik Yunan'dan başlayarak günümüz dramatik formlarına değin tiyatrodaki bir yer bulmasını sağlamıştır. Maske Roma tiyatrosunda eğlencenin, Elizabetyen tiyatrodaki karakter stilizasyonunun, Asya tiyatro formlarında görsel zenginliğin ve modern tiyatrodaki epik ve felsefi efektlerin ayrılmaz bir parçası olmuştur. Maskenin

sunmuş olduđu işlevsel ve anlamsal zenginlik Türk tiyatrosunda da değerdendirilmiş ve birçok prodüksiyonda maske kullanımına yer verilmiştir.



3 İSTANBUL DEVLET TİYATROSU PRODÜKSİYONLARINDA SON 10 YILIN ÖRNEKLERİ

İstanbul Devlet Tiyatrosunda son 10 yılda toplamda 120 oyun sahnelenmiştir. Bu oyunların on sekizi çocuk oyunu, iki oyun ise gençlik oyunu olduğu için yapılan çalışmanın kapsamının dışındadır. Çocuk oyunları ve gençlik oyunları dışarıda tutulduğunda toplam 3 oyunda spesifik olarak anlaşıldığı anlamda maske kullanıldığı görülmektedir. Bunlar: “**Kral Dairesi: Üç nikâh, Üç cenaze**” (2007), “**Kuyruklu Yıldız Altında Bir İzdivaç**” (2013), “**Güneş Batarken Bile Büyük**” (2014) isimli oyunlardır. Bu oyunların dışında pek çok oyunda makyaj kullanılmıştır fakat maske amacı ile kullanılan makyajlı oyunları ele aldığımızda “**Üstat Harpogan’a Saygı ve Destek Gecesi**” (2010), “**Antigone**” (2011-2012), “**Çehov Makinesi**” (2012), “**Hamlet Makinesi**” (2014), “**Medea Kali**” (2016) adlı oyunlar karşımıza çıkmaktadır. Ek olarak da “**Hamlet**” (2013), “**Bersisa**” (2016) incelenip bu bölümde toplamda on oyun ele alınacaktır.

3.1 Kral Dairesi: Üç Nikâh, Üç Cenaze ve Bir Soygun

Oyun 2007 yılında İngiliz tiyatro sanatçısı Toby Wilsher tarafından yazılmıştır. Bir perdeden oluşmaktadır. 6 Kasım 2007 yılında prömiyer yapan oyun, 8 erkek 4 kadın oyuncu içermektedir. Çevirmenliğini ve Reji asistanlığını Selen Korad Birkiye üstlenmiştir. Oyun 1 saat 15 dakika sürmektedir. (Oyun broşürü, 2007)

Mehmet rolünde Fikret Urucu, Sultan rolünde Elif Erdal, Ali rolünde Uygur Özçelik, Bayan Öztürk ve polis Arzu Oş, Bay Öztürk ve polis Celal Örnek, Gelinin annesi bayan aslan ve polis Deniz Bolışık, Damadın babası müfettiş Bay Aslan Fatih Sarı, Baldız ve polis Sibel Akdeniz Demirtaş, Fotoğrafçı ve polis Emrah Bozkurt, Polisler Mustafa Demirsar, Reşit Arslan, Cengiz Akyüz oynamaktadırlar. Oyunun dekor tasarımını BurhanYılmaz, Kostüm Mihriban

Oran, Işık Yakup Çartık, Dans düzeni Erdal Uğurlu ve Mask tasarımını Toby Wilsher üstlenmiştir. (Oyun broşürü, 2007)¹

“Kral Dairesi: Üç nikâh... Üç cenaze” oyunun ilk sahnesi divanda bir kadın ve bir erkeğin baygın halde uzandığı sahne ile başlamaktadır. Fonda cenaze müziği çalınmaktadır. Bunların ölü olduğu düşünülmektedir. Sonradan ışıkların yanması ile yerdeki bellboyun ölü olduğu; uzandığı ve eliyle çiçek tuttuğu ve başının üstünde masanın dik olduğu görülünce daha da kesinleşmektedir. Zaten sonradan kendilerinin ölü olduklarının söylenmesi ve maskeli bir kişinin onların ölü olup-olmadığını kontrol etmesi her şeyi netleştirmektedir. Maskeli adam iki siyah çantayı götürerek sahneden çıkmaktadır. Ve bu zaman bu üç ölü konuşmaya başlamaktadır. Normal hayatta fars olarak yaşamaktadırlar.

Oyunda, Sultanahmet’te Panorama otelin sahibi Mehmet, eşi Sultan ve bellboy Ali’nin bir gün bilgisayarın bozulmasından dolayı, balayına çıkan üç farklı çifte yanlışlıkla Kral Dairesi odasını aynı gece (2 Ekim 2007) rezerve etmeleri anlatılmaktadır. Kral Dairesi, geniş salon, bir yatak odası, lavabo ve büyük balkondan ibarettir. İşleri karıştırmışlardır ve karışıklığı halletmeye

¹ Oyunun yazarı, yöneteni ve maske tasarımı Toby Wilsher; İngiliz kökenlidir. 1981 yılında Middlesex Polytechnic’in Gösteri Sanatları bölümünden mezun olmuştur ve mezun olduğu yıl görsel tiyatro olan Trestle Theatre Company’yi kurmuştur. Bu yıllar içerisinde kendisinin yazdığı, yönettiği, tasarımı yaptığı bazı oyunlar kendi ülkesinde ve yurt dışında büyük ilgi ile karşılanmış ve ödüller almıştır. Şimdiye kadar 120 oyun ve 30’dan fazla prodüksiyon kurgulanmıştır. Yönettiği oyunlar dünyanın 31 ülkesinde oynatılmıştır. Toby Wilsher kolejlerde ve İngiltere’nin başkenti Londra’daki Actor’s Centre’da eğitim vermektedir. Toby Wilsher’ in Türkiye’deki ilk durağı “Sersemler Evi” oyunu ile geçmektedir. Devlet Tiyatrosu 2004 yılında “Sersemler Evi” oyunu sahnelemek için Türkiye’ye davet etmiştir ve oyun başarılı geçmiştir. Toby Wilsher:

“Bu oyunu Türk izleyicisi için yeniden yaratma fırsatı da, beni çok tahrik etmişti. Oyunun dekoru da Türkiye’ye uyduruldu, sesler, müzikler, efektler değişti, aksesuarlar farklılaştı, doğal olarak kostümler de değişti. Türk adetleri ön plana çıkarken, kentin turistik yansımaları da oyuna sızdı. Ama oyunun kurgusu temel bir değişim geçirmedi, çünkü kanımca, dünyanın her tarafında insanlar aynıdır ve bu oyun insan üzerine kurgulanmıştır” (Wilsher. Oyun broşürü; 2004)¹

çalışmaktadırlar. Bu üç kişi, her şeyde anlaşıyor gibi gözükseler de bazı konularda anlaşma sorunu yaşamaktadırlar. En çok da Sultan ve Ali anlaşmamaktadır.



Şekil 3.1: Kral Dairesi, İstanbul Devlet Tiyatrosu, 2007

Bu üç çift bir birbirlerini görmeden hemen bir şey yapmak zorundadırlar. Ali hemen devreye girer ve bu üç çifte servis yapılmaya başlanır. Asıl olaylar bundan sonra başlayacaktır. Üç farklı çiftin geçireceği bir günün çok farklı, adrenalin dolu olacağı ve Mehmet, Sultan, Ali için ise çok yorucu geçeceği anlaşılmaktadır. Amors açıdan masa başında Mehmet, Sultan ve Ali tartışmalı şekilde toplantı yapmaktadır. Karar verip hazırlıklara başlarlar. Salonda perdeli yatak hazırlayıp bu üç çifti karşılaştırmayacaklardır. Üç çift sarhoş halde sahneye girerler. İki çift yatak odasına ve banyoya geçerler. Sonuncu gelen çift ise sarhoş halde salondaki yatağa uzanırlar. Mehmet, Sultan ve Ali gittikten sonra üçüncü çiftin numara yaptıkları belli olur. Çantalarından çalıntı eşyaları çıkarıp balkona geçerler. Diğer iki çift ise farklı aralıklarla hazırlanmış perdeli yatağa geçerler. Daha sonra hırsız çift ellerinde çanta ile sahneye dâhil olmaktadır. Çantaların içinde paralar vardır. Onlar da perdeli yatağa geçerler. Olaylar bu odada ve çantanın içindeki paralar etrafında gelişir.

Olaylar silsilesinin sonunda polisler de oyuna dahil olarak bu çiftleri birer birer götürürler. Sahneye Mehmet, Sultan ve Ali gelirler. Hiç kimsenin olmadığını görüp ortalığı toparlamaya başlarlar. Fakat sonra siyah çantalarda para olduğunu görüp tedirginlik yaşarlar. Maskeli adam polisleri içeri çağırır ve bunları tutuklamalarını emreder. Mehmet, Sultan ve Ali polisleri atlatırlar. Rahat nefes alacaklarını düşünürlerken beklenmedik bir anda maskeli hırsız beliriverir ve adı geçenleri silahla arkadan vurur. Hırsız, siyah çantayı götürüp sahneden çıkar. Mehmet, Sultan ve Ali son anlarını iyi değerlendirmektedirler. Beraber dans ederler. Başta olduğu gibi Mehmet ve Sultan divana oturur Ali ise yere uzanır ve son nefeslerini verirler.



Şekil 3.2: Oyun Maskeleri

Bu oyunda maskenin kullanılması öncelikle İstanbul Devlet Tiyatrosu 2007 yılı sezonunda gerçekleştirilen yeni bir teatral açılım denemesidir. Selen Korad Birkiye (2007) bu teatral açılıma şu şekilde işaret etmiştir.

“Oyunda konuşabilen üç karakter olacağı için, Wilsher Ağustos ayı boyunca diyaloglarla bezeli metin üzerinde çalıştı. Metni gönderdikten sonra, ortaya çıkan oyunu İDT sanat Yönetmeni Osman Wöber’e gösterdim. Ancak Wöber kafasındaki projede söze yer olmadığını, yeni teatral açılımlar denemekten yana olduğunu söyleyince, ikinci ve üçüncü metinler yazıldı”. (Korad Birkiye. Oyun broşürü; 2007)

Oyunun türü trajik komedidir. Oyunun yazarı ve yönetmeni Toby Wilsher'in tiyatro kariyerinde maske ve postur çalışmalarında bulunmuş olması oyundaki maske kullanımına önemli katkılarda bulunmuştur. Oyundaki maskeli karakterler perdenin açılışı ve kapanışı sırasında söyledikleri birkaç replik hariç

tamamen sessiz oyun oynamaktadırlar. Maske bir anlamda oyuncularını sessizleştirmekte ve beden dilini (jestler) imgesel düzlemde ifade aracı haline getirmektedir. Üstelik oyun tıpkı Comedia De'Il Arte oyunları gibi metinsiz, sadece skalalara sahip olan bir yapıttır. Bu anlamda maske ve jestlerle oluşturulan oyun metni doğaçlanarak gelişmektedir. Bu durum her oyunu özgün bir dramatik metin haline getirmektedir. Aslına bakılırsa oyun maske kullanmak itibarıyla da Commedia De'Il Arte'ye benzemektedir. Ancak Commedia De'Il Arte'nin oyuncunun ağzını açık bırakan maskelerinin aksine bu oyunda kullanılan maskeler tüm yüzü kaplamaktadır. Her ne kadar bu maskeler tüm yüzü kaplaması ve şekil itibarıyla Antik Yunan dönemi maske kullanımı ile koşut olarak algılanabilecekse de Antik Yunan maskelerinin oyuncunun sesini yükseltme işlevine karşın "Kral Dairesi" oyununda maskenin aynı zamanda sessizlik anlamına gelmesi iki kullanım arasında bir ayrım doğurmaktadır.

“Kuşkusuz bu serüvende, her biri belirli bir tipe denk gelen ve maskelerle surete bürünen karakterlerin önemine işaret etmek gerekir. Kral Dairesi, sözü indirgenmiş, maskeler ve beden devinimleri ile ilerleyen ve tiplerle yol alan bir tiyatro anlayışının iyi örneklerinden bir tanesi...Oyuncuları enerjisi, Wilsher'i ise zekâsından dolayı kutlamak gerek”.(<http://blog.milliyet.com.tr/istanbul-da-bir-draldaireisi/Blog/? BlogNo=79674>) 09.02.2017.

Oyunda verilen önerme ise “İnsanlar hayatları boyunca maskelerin arkasına gizlenir ve herkes gibi ilişkiler kurar ama öldükten sonra maskeleri çıkarıp itiraflara başlar” şeklindedir. Oyunun teması ise: yaşadığımız evrende insan, tipinin damgasını ister istemez taşıyor olmasıdır.

“Yalnızca beden dili, mimik ve maskelerle bir olayı anlatmayı başarmak sıkı bir çalışma gerektirmektedir. Maske ve beden kullanımı bu yönetmenin imzası olmalı. Bununla da yetinmemiş üç ana karaktere maske olmaksızın sahnede var etmiş. Wilsher şöyle açıklıyor “Sahnede izlediğimiz şey bir müzikal, fars ya da başka tür bir oyun olabilir ama artık hepimiz projelerimizi görsel bir çağda yaşadığımızı bilerek geliştirmeli ve oynamalıyız”(http://www.gazetetrakya.com/Haber/Kral_Dairesi_kahkahalara_bogacak/109225.html) 09.02.2017

“Kral Dairesi: Üç Nikâh, Üç Cenaze ve Bir Soygun” oyununda Mehmet, Sultan ve Ali karakterleri dışında tüm oyun kişilerinin yüzünde maske kullanılmaktadır. Mehmet'in yüz ifadesi ve mimikleri: Yaşlı ve müdür olduğu için müşterilerin yanında olgun ve biraz da kendisinden emin olduğunu gösterir.

Ama özünde sade tavırlı biridir. Sultan'ın yüz ifadesi: Müşterilerin yanında hoş görünlü ama özünde zor anlaşılan biridir. Ali'nin yüz ifadesi: Çalışkan, müşterilere hizmet eden ve masum bir bellboy görünümlüdür. Ama bellboy olduğu için ezilen, bazen de her işi halletme becerisi olduğu için vazgeçilmez olan biridir. Bu oyunda her bir karakterin kendi karakterlerine özgü jestleri vardır. Böylelikle karakterler jestler üzerinden stilize edilmektedir.

Dramatik akış büyük oranda jestler üzerine kurulmuştur. Mehmet, Sultan ve Ali karakterleri daha çok bedenlerini kullanır ve farklı dans teknikleri uygularlar. Dengeli ve dramatik kurguyu destekleyici nitelikte dansların yanı sıra hareketli danslar da görülmektedir. Müzikler farklı ritimleri taşısa da danslar geleneksel Türk danslarından farklıdır. Koreografiler oluşturulurken modern danstan da yararlanılmıştır. Hareketlerin tümünde modern dansa ve bedensel hareketlere ait nüanslar görmek mümkündür. Özellikle modern dans tekniklerinin öne çıktığı bazı sahnelerden bahsetmekte fayda vardır. Toby Wilsher oyuncularla koreografi kurarak kendi ustalığını göstermektedir. Bunu daha çok aksiyonlu sahnelerde, perde arkasındaki yatakta, fener ışığı sahnesinde ve sondaki ana karakterlerin ölüm anını uyumlu koreografi görülmektedir.

Toby Wilsher, üç ana karakter olan Mehmet, Sultan ve Ali dışındaki oyuncularla makyaj yerine maske kullanmıştır. Bunu canlıları ölü insanlardan ayırt etmek için ve ölü insanlarla karşılaştırıldığında ortaya çıkan manzarayı farklı göstermek amacıyla yapmıştır. Kullandığı maske ise kendisinin tasarımcı olarak içinde olduğu "Trestle Tiyatrosu'nda geliştirilmiş bir maskedir. Saç tuvaletine çok dokunmamış ve karakterler için rollerine gereken saç tuvaleti kullanılmıştır.²

² Kostüm olarak Mehmet için gri takım elbise, mavi gömlek, kırmızı kravat siyah ayakkabı; Sultan için kırmızı takım elbise, beyaz gömlek, kırmızı ayakkabı; Ali için kırmızı bel boy takım elbisesi, siyah pantolon siyah ayakkabı seçilmiştir. 1.çiftte damat kahverengi takım elbise, gelin beyaz gelinlik, damadın babası beyaz gömlek siyah pantolon siyah ayakkabı, damadın annesi lacivert renkli kapalı giyinmiştir. 2.çiftte damat beyaz gömlek siyah takım elbise ve siyah papyon, gelin beyaz gelinlik, gelinin babası beyaz pantolon, beyaz gömlek kahverengi ceket, gelinin ablası beyaz takım elbise giymiştir. 3.çiftte damat gri renkli takım elbise, gelin ise beyaz gelinlik giymiştir. Polisler siyah gömlek ve siyah pantolon giymektedir.

“Gösteriye, çok bilindik bir fars hikâyesinin maske ile oynan biçimi demek daha doğru olacak. Bu şekli ile de “mask kullanan tiyatronun” hem konusu hem de uygulandığı yönünden yeni bir “teatral” biçim olmadığı da kesin. Sanki her oyun maskelenerek yeni bir şey ortaya çıkarılmış gibi bir yanlış bir izlenim veriliyor. Oysa mask kullanılan oyunların gerek içerik gerekse biçim açılarından, “bütünsel” olarak farklı olması gerekir” (<http://mahfuzmeddah.blogcu.com/ismarlama-oyun-ya-da-kral-dairesi-ya-da-uc-nikah-uc-cenaze/3182905>) 11.02.2017

Maskeli kişiler konuşmamakta, bedensel hareketlerle anlatım yapmaktadırlar. Yani oyun sözsüz oyun olarak kabul edilebilir.

Wilsher'in yaklaşık 30 yıllık maske ve sözsüz oyun tecrübesi oyundaki özgün ifadenin temelinde yatan birincil nedendir. Wilsher, günlük hayata dair bir anlatıyı sözel ortamdan geriye çekmekte ve maske ile jestler aracılığıyla deneysel ve özgün bir dramatik dil oluşturmaktadır. Wilsher için anlatıdaki ikilemler özellikle önemlidir. Oyundaki yardımcı karakterlerin maskesiz olmalarına ve vokal kullanmalarına karşın "ölü" olduklarını ifade etmeleri bu ikilemin altını çizmektedir. Ayrıca seyircilerin maskeli üç genç çiftin duygularına odaklanmaları ve anlamalarının sağlanması istenilmektedir. Bu yüzden anlatılanların çoğu metin yerine eylemle yürütülür. Bu nedenle maskeler eylemin egemen olmasına izin verir. Çünkü beden dili ile net ve karakterlerin kendilerini metnin üzerinden açıklaması için harekete son vermesine gerek görülmemektedir.

Üç çiftin salona birbirilerini görmeden gelmesi ve bunu fark eden üç otel çalışanının müzikal senkronla servis yapması, 3. maskeli çiftin müzik eşliğinde hırsızlık planı yapması, üç otel çalışanının kuşbakışı masada gerçekleştirdikleri toplantı, ayık maskeli ve sarhoş maskesiz oyuncuların birlikte dans etmesi, sonra hareketli müzik altında perdeli yatak hazırlanması ve oyunun en çok akılda kalan sahnesi olan perde arkasında üç çiftin uyumlu olarak müzik eşliğinde fener ışığı ile ilişkiye girme sahnesi ve daha sonrasında sabah uyandıklarında şok olmaları, polislerin mizansen kaçma sahnesi ve en nihayetinde ana karakterlerin maskeli hırsız tarafından silahla vurulduktan

Sondaki maskeli oyuncuda ise uzun kahverengi kot ceket (Oyun içerisinde ise maskeli çiftler için pijama, gecelik ve bornoz) kullanılmıştır.

sonraki dans ederek ölüme teslim olma sahnesi, Toby Wilsher' in reji bakışı ve tekniğini seyirciye sunmaktadır. Maskeli kadın çiftlerin sabah aynı yatakta uyandıklarında birbirine baktıktan sonra hemen yorganın altına bakarak bayımları, Doğu kültüründe kadının bakireliğinin bozulmasına dair anlam dizgesini imlemektedir. Ancak bu türden anlam dizgelerinin tamamı jestler ile ifade edilmektedir.

“Neden oyunda maske kullanımını tercih ettiniz” sorusuna Wilsher şöyle bir açıklama getirmektedir:

"DT İstanbul için bu oyunu yazdığımda, yıllardır maskelerle çalışıyordum, bu yüzden 'neden' sorusu bir caz müzisyeninin neden caz çalıyor sorusu gibidir. Benim yaptığım buydu, seyirciye maskelerle mesajımı ulaştırıyorum. Maskeler bir kısıtlamadır, sahnede yapabileceğiniz ve yapamadığınız şeyleri sınırlar. Bu, yazar / yönetmenin, izleyici için hikâyeyi tasvir etmeyi ve onları anlamasını sağlamada çok yaratıcı olması gerektiği anlamına gelir. Bu problemleri aşmanın tadını çıkarıyorum".

Wilsher ilk kez 17 yaşındayken bir maske oyunu izlediğini ve bu oyunun kendisi üzerinde büyük bir etki bıraktığını söyler. Tiyatrocu bir aileden geldiğini ve umutsuzca bir oyuncu olmak istediğini, ancak dilinde hafif bir konuşma engeli olduğunu belirtir. Bu nedenle, henüz erken yaşta mime ilgi duymuş ve maskelerle tanışınca vokal kullanmaksızın da bir oyuncu olabileceğini anladığını ifade eder. Özellikle seyircinin algı sürecine eğilen Wilsher, bu süreçte hayal gücünün etkinliğini izlemekten haz duyduğunu da eklemiştir. Wilsher'e göre günümüz bireyi için metin tiyatrosu sıkıcı bir deneyimdir. Buna karşın jestler üzerine kurulu bir dramatik aksiyon daha ilgi çekicidir. Üstelik jestler, sözlerle kıyaslandığından insan algısını daha fazla uyarmaktadır.

Wilsher, üzerinde çalıştığı ve sahnelediği her oyunda “neden maskeler?” ve “neden metin?” sorularını her defasında sormaktadır. Konuşan oyuncular maskesiz, beden dilini ve vücudunu kullanan oyuncular maskelidir. "Kral Dairesi oyununda maskeleri kullanmamın bir sebebi de insanların iç ve dış dünyada farklı olduğunu göstermektir" demiştir.

Bu oyunda maskenin rolü nedir? Maskeler, hikâyenin gerçekleştiği karakterleri oynar; oysa öykü maskesiz karakterlerce anlatılmaktadır. Bu da maskesiz

oyunculara dramatik akışa etki edemeyen birer anlatıcı işlevini yükler. Oyun daha çok bir fars karakteri arz eder. Oyunda çok sayıda kimlik karışıklığı sorunu, yanlış anlamalar ve sürekli krizler gösterilmektedir. Maske, adeta bir Buster Keaton filmi izlemek gibi çok hızlı çalışılmasını sağlamaktadır, çünkü karakter konuşmaya ve duygularını açıklamaya gerek duymadan kendini çok hızlı bir şekilde gösterebilmektedir. Maskeler aynı zamanda genç bir oyuncunun farklı roller oynamasına, kadınların erkek rolünde oynamasına ve tam tersine izin vermektedir.



Şekil 3.3.: Oyun Maskelerinden Örnekler

Dikkate alınması gereken bir başka unsur müziktir. Maske tiyatrosunda müzik ve ses genellikle önemlidir. Müzik duygular üzerinde çalışır ve seyirci açısından oyuncu için farklı bir anlam ifade etmektedir. Bu açıdan maskeye çok benzemektedir. Dolayısıyla maskeler ve müzik gerçekten iyi bir şekilde çalışır, sessizlik dramatik bir ses, bu yüzden dikkatle kullanılmalıdır. Müzik ve maskeler birlikte müzikli bir film gibi çalışmakta, bir ruh hâlini vurgulamakta, gerginlik yaratmakta, bazen duyguları bir araya getirmektedir.

Nihayetinde Kral Dairesi'ndeki maskeler öykü için araç olarak, eylemi gerçekleştirmekte ve oyunu oluşturan kriz dizilerine tepki vermektedirler. Onlar kuklalar gibi, kaderlerinin kontrolü dışında, olayların gerisinde kalmışlardır. Günahkâr dedektif de eylemi yerine getirmektedir. Kuklaların ustalığı ise kadedir.

Bu oyunda, yönetmen ilk sahnede dedektif kostümünde olan karakterin yüzünde plastik maske kullanmıştır. Hareket ve tavırlarından, ölü halde olan üç otel çalışanına dokunmasından katil olduğu anlaşılmaktadır. Yüzündeki maske tasarımı katil olduğuna vurgu yapmaktadır. Oyunun 10. dakikasında damat ve gelin kostümünde ilk çift gelir. Yönetmen bu çiftin yüzünde plastik maske kullanmıştır. Yüzlerindeki maske tasarımından ve utangaç hareketlerinden, birbirlerine ilk dokunmalarındaki tepkilerinden ve içi altın ile paralarla dolu olan çantayı sıkı sıkı korumalarından çok şeyden haberi olmayan ve masum kişiler oldukları anlaşılmaktadır. İlk çiftin maskelerinden ve beden hareketlerinden anlaşıldığı üzere, Toby Wilsher orta sınıfın durumunu ve tavırlarını anlatmak amacı ile maske kullanmaktadır. Oyunun 21. dakikasında sahneye yine damat ve gelin kostümünde 2.çift gelir. Bu çiftin de yüzünde maske vardır. 2.çiftin yüzlerindeki plastik maske tasarımından, elbiselerinden ve havalı hareketlerinden açık görüşlü bir çift oldukları anlaşılmaktadır. Bunu ise Wilsher rejisi olarak modern tipli insanları anlatmak amacı ile maske kullanmaktadır. 3. yani sonuncu çift, oyunun 31. dakikasında sahneye dâhil olur. Bu çift de damat ve gelinlik kostümündedir, yüzlerinde ise plastik maske kullanılmıştır. Yüzlerindeki plastik maske tasarımı normal gözüксе de her yeri gözetleyen ürkeklikleri ve bu doğrultudaki hareket ve tavırlarından endişe yaratacak insanlar oldukları anlaşılmaktadır. Toby Wilsher diğer çiftlerden farklı olarak bu çifti sıkıntı, problem çıkaracak tipler olarak seyirciye anlatmak amacı ile plastik maske kullanmaktadır.

Sonuç olarak bu oyuna dikkatle bakıldığında, oyunda otel çalışanları dışında 15 tane plastik maske kullanılmıştır. Bu plastik maskelerden üç çiftte 6 tane, yan karakterlerde ise 9 plastik maske kullanılmıştır. Plastik maske kullanmasının amacının farsın yerleşik biçimini kullanılarak daha çok aksiyona yüklenmek olduğu görülmektedir. Plastik maske oyunda bazen bir kısıtlama oluşturmuştur. Maskesiz kişilerin farklı olmasının nedeni onların ölü olmaları ve sadece ölüyken konuşabilmeleri olarak formüle edilmiştir. Oyundaki esas amaç insanların hayattayken aynen yüzlerine maske takmış gibi, diğer maskeli kişilerle ilişkiye girmekte olduğunu anlatmaktır.

3.2 Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi

Oyun 2004 yılında Türk tiyatro sanatçısı Civan Canova tarafından yazılmıştır. İki perdeden oluşmaktadır. 26 Kasım 2010 tarihinde prömiyer yapan oyun, 5 erkek ve 3 kadın karakter içermektedir. Oyun 1 saat 40 dakika sürmektedir. (Oyun broşürü, 2010)

Harpagon rolünde Seda Yıldız, Nefertiti rolünde Şebnem Dilligil, Suzi rolünde Özden Çiftçi, Raci rolünde Zühtü Erkan, Selami rolünde Şahin Çelik, Fuzuli rolünde Umut Demirdelen, Hemşire rolünde Selin Altay, Sırrım rolünde Ümit Bülent Dinçer oynamıştır. Dekor tasarımını Behlöldane Tor, Kostüm tasarımını Medine Yavuz, Işık tasarımını Önder Arık üstlenmiştir. (Oyun broşürü, 2010)³

Oyunun ilk perdesi, beyaz giysili hemşire ve tekerlekli sandalyedeki hasta rollerindeki oyuncuların sahneye gelişi ile başlamaktadır. Fonda müzik sesi vardır. Bir anma gecesi olacaktır ve sahne değişir, sahneye elinde baston olan yaşlı bir kadın (Suzi) gelmektedir. Üzerinde beyaz bir gecelik vardır. Dansa benzer hareketler yaparak makyaj yapmaktadır. Ardından sahneye Roj gelir. Üzerinde beyaz gömlek, siyah ceket ve kahverengi pantolon vardır. Roj' un elinde baston vardır ve çok yaşlıdır. Suzi biraz konuştuktan sonra Harpagon, “tatlım” diyerek içeri girer. Daha sonra yüzü makyajla yaşlandırılmış ve bu

³ Civan Canova oyunun adının “Üstat” sözünden yola çıkılarak yazıldığını söylemektedir. (Oyun broşürü). Yaşam ustalarının hayatta her zaman tiyatro üstatlarından daha çok hayat tecrübesi olduğunu vurgulamaktadır. Bu oyunda tiyatronun üstadını hayali bir kahraman olarak anlatmaktadır. O kahraman da hayatın yaşam üstatlığını sembolize etmektedir. Hayatı bitmek üzere ve bedende olan son hücrelerin, ben hala ölmedim, direniyorum diyerek haykırmaya çalışması olarak saymaktadır. Oyunda bunu anlatmaya çalıştığı görülmektedir. Üstat sözü oyunda bunu anlatmaktadır. Hayali kahraman olan Harpagon, kendisine bir “saygı ve destek gecesi” düzenlenen ve oyunun üzerinde gelişmekte olduğu kişidir. Üstatlara, hayatı doyunca yaşamış ve veda etmek niyetinde olan tüm üstatlara saygı ve destek olarak vurgulanmaktadır. Oyun dikkatle izlenince alt anlamında mesaj olarak bu düşüncenin esas alınmış olduğu görülür. Civan Canova oyunu, seyirciye daha kolay mesaj vermek ve haz duyduğu için yarattığı kahramanı tiyatroyla bağdaştırmak için kurgulamaktadır. Kendisinin sanat ailesinden geldiğini ve yıllarını tiyatroya, sanata verdiği için bunun kendi dünyasına daha yakın ve daha çok cazip geldiğini söylemektedir.

anlamda ifadesine bir maske ögesi katılmış olan Selami karakteri sahneye gelir. Ardından ise Fuzuli Bey ve Sırrım sahneye girerler. Fuzuli Bey de yaşlı birisidir. Sırrım ise onlara nazaran daha gençtir. Aralarında tartışırken sahneye bastonuyla Nefertiti gelir. Nefertiti diğerlerine göre modern görünümlüdür. Bu grup Sırrım'ın sahne sanatlarında sınavı olduğunu ve Hamlet'i oynayacağını öğrenip aralarında tartışmaya başlarlar. Hiçbiri Sırrım'ın Hamleti oynayacağını kabullenmek istemezler. Özellikle Roj, Hamlet'i kimseye kaptırmamaya kararlıdır. Oyunun ikinci perdesinde ise Selami kral, Nefertiti de kraliçe kostümü giymiştir. Suzi ise Ophelia rolündedir. Roj, Hamlet kıyafetinde olup hep birlikte sahne provasını yaparlar. Sonra sahne değişir ve bu karakterlerin öğrendikleri sırlarla diyaloglar devam eder. Nefertiti eski kocası Harpagon'un evlenecek olmasına dair sırrını Harpagon'un düşmanları olan Selami ve Suzi ile paylaşır. Sırrım ve Nefertiti sevgili olduklarını söylerler ve paraları alıp kaçarlar. Son olarak sahnede Selami ve Suzi yalnız kalır. Bu ikisi yan yana yatıp siyah bir örtüyü üzerlerine örterler. Sahneye önce ışık vurur sonra bir mezar misali ışık da söner.

Civan Canova "Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi" oyununda neden Hamlet oyununu seçtiği sorusuna "tiyatrocuların Hamlet eserini çok iyi bilmesinden dolayı bu oyunu seçtiği" cevabını vermiştir. Shakespeare'i tüm tiyatrocular iyi bilir çünkü Shakespeare, tiyatronun olmazsa olmazlarından biridir. Onun için Hamlet'i seçtiğini ifade eder. Hamlet gerçekten de dünya genelinde tüm tiyatrocuların hâkim olduğu ve çok iyi bildiği oyundur. Hangi tiyatrocuya sorulursa sorulsun çoğu kesinlikle "Hamlet" in en bilinen tiyatro oyunu olduğunu söyleyecektir. Tabi Macbeth, Gülünç Kibarlar ve Tartuffe, Julius Ceaser oyunlarını unutmamak gerekir. Canova, herkes tarafından daha çok bilindiği için Hamlet'i seçtiğini söylemektedir. Bir yapıtın arka planını anlatırken seyirciye de yabancılaşmak istemediğini ifade etmektedir⁴.

⁴ Oyunu Yöneten Levent Öktem, Devlet Tiyatroları'nda 'Üstat Harpagon'a saygı ve destek gecesi' oyunundan başka "Hayaletler Sonatı", "Gölge Ustası", Tiyatro Kutu' da "Antigone" oyunlarını da yönetmiştir. (Oyun broşürü, 2010)



Şekil 3.4.: Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi Oyunundan Makyaj Örneği

Oyunun türü buruk bir komedidir. “Üstat Harpagon’a Saygı ve Destek Gecesi” eski tiyatrocuların dostlarına saygı ve desteklerini beyan etmek için toplanan yıllarını tiyatroya vermiş tiyatro oyuncularının arasında geçen olayları anlatan bir metindir. Hamlet oyununu oynamak için yıllarca tozunu yuttuğu tiyatro sahnelerine geri dönen bu sanatçılar halen içlerinden atamadığı gençlik hırsları, hayalleri birbirlerine karşı kinlerini sahnede yansıtır. Birbirine karşı laf atmaları, didişmeleri, yüksekte konuşmaları, birbirlerini kabullenmemelerini anlatmaktadır. Metinde karakterlerin yüzünde makyaj olmadığı görülürken bir tek Suzi’nin yaşlı olduğu için kendisini Ophelia rolüne hazırlamak için abartılı makyaj kullandığı yazılmaktadır. O sahnedeki Suzi ve Roj arasında geçen diyalog:

Suzi: Olmuş mu makyajım?

Roj: Olmamış.

Suzi: Ne olmamış?

Roj: Yanakların kıpkırmızı. Dudaklar da öyle.

Suzi: Ama ben Ophelia’yım! İşittin beni değil mi? Ophelia’yım artık! En güzel günlerim sütnine ve halayık rolleri arasında mekik dokumakla geçti.

Suzi'nin yüzünün tamamında beyaz tonlarının ağırlıklı olduğu bir makyaj vardır. Yanaklarına ve dudaklarına ise kırmızı makyaj yapılmıştır.

İçlerinde en yaşlı ikinci kişi Nefertiti'dir. Yaşlı olmasına bakmayarak genç gibi davranmaktadır. Yaşlılığını gizlemeye çalışsa da bunda başarılı olamamaktadır. Onun da yüzünün tamamında beyaz makyaj kullanılmıştır. Gözlerinin çevresi lacivert, yanakları ve dudakları kırmızı tonla canlandırılmıştır.

Roj karakterinin yüzünde beyaz, yanaklarında ise kırmızı renk kullanılmıştır.

Selami'nin yüzünün tamamında ve sakallarında beyaz ton, yanaklarında ise çok az kırmızı renk makyaj yapılmıştır.

Fuzuli beyin yüzünün tamamında ise yaşlı makyajı kullanılmıştır.

Ama Levent Öktem'in oyunun sahnelenmesinde Sırrım ve Hemşire dışında diğer oyuncuların yaşlı görünmeleri ve figür oldukları için beyaz ağırlıklı makyajdan yararlandığı görülmektedir.

Oyunda 35 sahne vardır. Ana olay birbirlerine karşı düşman gibi davranmalarıdır. Kişileştirmelere bakılacak olursa: Korkut (Harpagon - 145), Bağdagül (Nefertiti - 142), Suzinak (Suzi - 138) , Raci (Roj - 139), Selami (Selami - 144), Fuzuli (Fuzuli - 144), Sırrım (genç), Hemşire (genç) şeklindedir.

Oyun kişileri figür olarak yorumlanmıştır. Figürler, yaşlarını almış kişilerdir. Bu figürleri yaşlı soytarılara benzetebiliriz. Bu figürler oluşturulurken Tim Burton'un animasyonlarından esinlendiği görülmektedir. Bu figürlerin tasarımında zengin bir hayal gücüne de işaret edecek şekilde palyaço makyajı kullanılmıştır. Oyun içerisinde Hamlet sahnesi olduğu için o sahne ile alakalı daha abartılı makyaj kullanılmıştır. Yazar, bu çağda insanların giderek yaşamlarına yabancılaştıklarını ve insanların birer palyaço haline geldiğini anlatmağa çalışmış. Bu palyaçoların kimisi palyaçoluklarının farkında, kimisi değil. Makyaj kullanımındaki amaç ise, karakterlerin klounik, yaşlı palyaçolara dönüşmesini göstermektir. Oyuncuların yüzlerinde daha ağırlıklı beyaz makyaj kullanılmasını ise, beyaz rengin palyaço rengi olmasından kaynaklanmaktadır. Yazar, bunların artık gerçek kişiler olmadığını, kendimizin bile gerçek olmadığını sorgulatmaya çalışmıştır. Yani bunların etli, kanlı değil de daha kapsamlı olması vurgulanmıştır. Oyunda Sırrım ve Hemşirenin yüzünde makyaj

kullanılmamasını ise gerçekçi olduklarına bağlayabiliriz. Oyun kişileri ikiye ayrılmıştır, tiyatrodaki yaşayıp ölenler ve dışarıdan, günlük hayatın içinden gelen normal insanlar. İki farklı dünya görülmektedir. Genel olarak oyunun tümünde karakterlerin yüzlerinde aynı amaçla makyaj kullanılmıştır. Oyun kişileri animasyon figürleri olarak düşünüldüğünden oyunun tamamında yüzlerinde aynı makyajla oynamaktadırlar.

Oyunun birinci sahnesinde Suzi karakterinin yüzünde karışık renkli bir makyaj kullanılmıştır. Buradaki makyaj Suzi'nin yaşlandığını kabul etmemesine ve hala Ophelia rolünü oynayacak kadar enerjik hissettiğini imlemektedir. Roj karakterinin yüzünde daha belirsiz bir makyaj bulunmaktadır. Bu da karakterin başrol oynadığını vurgulamaktadır. Sırrım'ın yüzündeki makyaj onun yaşlılığını vurgulamaktadır. Nefertiti'nin yüzünde kullanılan makyaj ise onun hiç kimseyi beğenmemesine, herkese laf atmasına, kendisinden emin ve egolu biri olduğuna işaret etmektedir.

Sonuç olarak Üstat Harpagon'a saygı ve destek gecesi oyununda, beş karakterin yüzünde birbirine fazla benzemeyen bir makyaj kullanılmış olup buradaki amaç ortaktır. Buradaki makyaj dramatik alanda kişileştirmeye hizmet etmektedir. Kullanılan makyaj daha çok beyaz ton ağırlıklı ve farklı renk şekillerinden yapılmıştır. Görüldüğü üzere oyunu yöneten Levent Öktem, karakterleri yaşlı palyaço ve figürlere benzetmeye çalışmıştır. Oyun karakterleri ne kadar yoğun bir makyaj taşıyorlarsa o derecede yaşlı bir karakteri canlandırmaktadırlar. Bu yüzden makyaj ve oyuncunun hareketliliği arasında ters bir ilişki vardır. Daha yaşlı oyuncuların sahne devinimi de o denli yavaştır. Karakterlerin geçmişe dayanarak birbirine karşı tavırları, egoları, bir birilerini beğenmemeleri ön plana çıkarılmıştır. Bir tek Hamlet sahnesinde hareketlilik görülmektedir. Burada Roj ve Harpagon kılıçla dövüşürler. Levent Öktem, kullandığı makyajı karakterler arasında çatışma yaratmak için değil de daha çok kişileştirme etkisi yaratmak için kullanmıştır.

Oyundaki beyaz baz renkli makyaj kullanımı her ne kadar Kabuki tiyatrosundaki makyaj kullanımını çağırırsa da iki uygulama arasında tam bir koşutluktan söz etmek mümkün değildir. Zira Kabuki'de makyajın sahne devinimine bir etkisi yokken "Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi" oyununda makyaj yaşla ve dolayısıyla bedensel hareketlilikle ilişkilendirildiği

için oyuncunun sahne devinimini ve oyunculuk ritmini de etkilemektedir. Hattı zatında modern bir oyunun klasik uygulamalarla tam bir koşutluk arz etmesini bekleek dramatik gelişim açısından tutarlı değildir. Yine de oyundaki makyaj kullanımının Kabuki'den esintiler taşıdığını ileri sürmek makul olacaktır.

3.3 Antigone

Oyun, M.Ö 440 yıllarında Antik Yunan dönemi oyun yazarı Sofokles tarafından yazılmıştır. Tek perdelik bir oyun olarak sahneye konulmuştur. 3 Ocak 2012 yılında prömiyer yapan oyun, 8 erkek 5 kadın karakter ve 17 koro kişisi içermektedir. Oyun 1 saat 40 dakika sürmektedir. (Oyun broşürü, 2012)

Teiresias rolünde Ali Sürmeli, Kreon rolünde Atilla Olgaç, Antigone rolünde Gözde Okur daha sonra Taies Farzan, İsmene rolünde Selin Tekmen, Korobaşı rolünde Suna Selen, Muhafız rolünde Murat Sarı, Haimon rolünde Barış Bağcı, Haberci rolünde Kerem Gökçer, Eurydike rolünde Tuğçe Şartekin Karasu, Nedime rolünde Fatma İnan ve Korocular oynamaktadırlar. Dekor ve Kostümü Elene İvanovna, Işık tasarımını Önder Arık üstlenmiştir. (Oyun broşürü, 2012)

Oyunda anlatılan olaylar ise kısaca şöyledir: Antigone, Kral Oidipus'un kızıdır. Oidipus'un oğulları Eteocles ile Polyneikes, şehrin yönetilmesi konusunda anlaşmazlık yaşayarak birbirlerini öldürürler. Ardından dayıları Kreon kral olur. Kreon, iki kardeşten savaşta ülkesini savunan Eteocles'in kahraman sayılması ve bir törenle gömülmesini ister. Taht kavgası için yabancılardan aldığı yardımla yurduna saldırmış olan Polyneikes'in ise ölüsünün kurda kuşa yem olması için açıkta bırakılmasını emreder. Anlamsız bir gurur sonrası Kreon tarafından verilen bu emir, toplumun adetlerine aykırıdır. Bununla birlikte halkın memnuniyetsizliğini dillendirmeye ve Kreon'a karşı çıkmaya cesareti yoktur. Fakat Antigone, cezası ölüm bile olsa kardeşlik vazifesini yerine getirmekte kararlıdır. Çünkü o, "her ölünün gömülmeye hakkı olduğuna" inanır. Kız kardeşi İsmene'nin onu durdurmaya çalışmasına rağmen ağabeyini gömen Antigone, diri diri gömülerek öldürülme cezasına çarptırılır. Kreon'un oğlu olan nişanlısı Haimon, Antigone'u kurtarmaya çalışır ancak babasını ikna edemez. Kreon'un ölümlere saygı göstermesi gerektiğini söylemek için Kâhin Teiresias gelir. Ancak Kreon devletin yasalarına uymadığı gerekçesiyle Polyneikes'i gömmeyeceğini tekrar söyler. Antigone, kendisini kapatıldığı kör mahzende

asar. Haimon haberi almıştır ve nişanlısının yanına gider. Habercilerin olayı Kreon'a anlatmasıyla o da mahzene koşar. Haimon'a yalvararak ölüleri gömeceğini söyler fakat Haimon, kılıcını indirdiği anda babasının eliyle kılıcı bağrına saplayarak intihar eder. Oğlunun acısına dayanamayan annesi Euridike de kendi canına kıyar. Oyunun sonunda Kreon sahnede yalnız kalır ve üzülmeye her şey için pişman olduğunu söyler. Kreon'u götürürler. Koro şarkı söylemeye başlar.

Oyundaki en ağır makyaj Teiresias'ın yüzünde kullanılmıştır. Elinde baston üzerinde ise eskimiş uzun bir kostüm vardır. Bu makyaj bir maske karakteri taşımaktadır. Özellikle kendisinin şahit olduğu yıkımları vurgulamak için maske-makyajda kan ve toprak rengi kullanılmıştır. Tıpkı Kabuki tiyatrosunda olduğu gibi bu makyajın altında da beyaz baz renk bulunmaktadır. Yani kırmızı ve kahverengi makyaj beyaz zemin üzerine yapılmıştır. Bu bağlamda beyaz makyaj karakterin hayat ile ölüm arasında durduğu yeri imlemektedir.

“Kâhin Teiresias'ın kostümü modernize edilmemesi ve makyajlarla kişilerin soyutlanması; Teiresias'ın sırtındaki kartal ölüsü lanetin süreğenliliğini simgeler. Tragedyaların felsefi alt yapısını simgelerle sahneye yansıtan bu usta çalışmaya ışık tasarımıyla eşlik eden Önder Arık'ın çalışması ise geçmiş ile şimdiki zaman arasındaki lanetli bir devri gölgelerle, doygun kızıl renklerle besleyip adeta bir başka zaman diliminin kapısını aralamış.” (Emre, 2012)

Oyunda 2500 yıllık bir trajedi anlatılmaktadır. İnsanların topraktan geldiği, oyuncuların saçlarına serpiştirilen kil vasıtasıyla imlenmektedir. Antik Yunan tiyatrosu döneminde kilden maskelerin kullanıldığı ve maskelere iliştirilen saçlara da kil tozu serpiştirildiği bilinmektedir. Bu bağlamda iki uygulama arasında bir koşutluk söz konusudur. Oyundaki tüm oyuncuların makyaj bulunmaktadır. Tüm kostümlerde de "topraktan gelme" olgusunun vurgusu olarak kil kalıntıları bulunmaktadır. Oyunda makyaj ve kostümler arasında bir bütünlük bulunmaktadır. Makyaj ve kostüm adeta bir maske teşkil etmektedir. Zira bu ikisi, tıpkı bir maske gibi tiyatral ifadeyi oluşturmaktadır. Makyaj ve kostüm uyumu dramatik olarak imlenenin seyirciye aktarımında "olmazsa olmaz" bir araç olarak ele alınmıştır. Eureka'sın yüzündeki makyaj onun yaşlılığını anımsatmaktadır. Bu karakterde uygun bir makyaj kullanılarak antik efekt de elde edilmiştir. Diğer yandan da modern bir görünüm oluşmuştur. Makyajın oyuncular için herhangi bir zorluk yaratmadığı görülmektedir. Son

sahnedeki muhafız karakterlerinde ise makyaj yoktur. Üstelik bu karakterler modern takım elbiseler giymekte ve kravat takmaktadırlar. Oyun ekibi ile yapılan röportajda bunun muhafız karakterleri üzerinden günümüzle bir bağ kurma, muhafızları modern seyirci ile ortak bir nokta olarak makyajsız olarak sahneye sunma maksadı taşıdığı anlaşılmıştır. Kostüm seçimi de bu bağlantıyı somutlaştırmaktadır. Bu uygulama sürekli olarak geçmiş ve günümüzü birbiriyle karşılaştırmak ve bir bağ oluşturmak amaçlı yapılmıştır. Diğer karakterlerde beyaz ve mavi ağırlıklı makyaj kullanılmasındaki amaç ise bu iki rengin antik kazılarda sıkça rastlanılan iki renk olmasından ileri gelmektedir.. Genel olarak ise makyaj kullanımında sentez yapıldığı anlaşılmaktadır. Korobaşı halkı temsil etmektedir ve halkın sözcüsüdür. Bu yüzden onun makyajı daha sade tutulmuştur.



Şekil 3.5: Antigone'den Maske-Makyaj Örneği

Sahne karakterlerini öne çıkarmak ve anlaşılabilir olmayı arttırmak için antik Yunan tiyatrosunda kullanılan maske yerine modern çağımızın maskesi olan makyajın kullanıldığı oyun ekibince ifade edilmiştir. Oyunun dekoru da modern ve antikle iç içe geçmiştir. Makyaj kullanımının hikâyenin günümüzde de gerçekliğini koruduğunu anlatmak ve seyirciye bunu hayal ettirmekte kolaylık

sağladığı görülmektedir. Genel olarak makyaj, kostüm, dekor ve afişte; toprak çamur kireç ve kan renkleri kullanılmıştır. Yüzyıllarca yaşadığı söylenen bir karakter hayatın her rengini, acısını, mutluluğunu yaşamıştır. Yüzünden artık yaşlı bir ağacın her bir kabuğu gibi yaşanmışlık akmaktadır. Oyunun ana karakterlerini, günümüz ile ilişkilendirilmek için, ifadelerini olabildiğince belli etmek maksadıyla ve saray içerisinde yaşananlarla dışarıdaki halkı ayırt etmek amacıyla makyaj farkları kullanılmıştır. Saray ahalisinden Eurydike bu anlamda standart dışı bir makyaja sahiptir. O da zaten oğlunun ölümü ile toprakla ilişkilendirmiş ve saraydan ayrılmıştır. Oyundaki Koro halkla ilişkilendirilmiştir. Halkın hala toprakla ilişkisi olduğu anlaşılmaktadır.

Sonuç olarak Antigone oyununda yönetmen Kenan Işık, Kral Kreon dışında Antigone, İsmene ve Haimon'un yüzünde az; Teiresias'ın, Eurydike'nin ve Koronun yüzlerinde ise daha ağır makyaj kullanmıştır. Kullanılan makyaj, saray halkından ayrı olarak toplumu temsil ettiği için dramatik alanda makyaj kişileştirmeye hizmet etmektedir. Oyunda makyaj bir çeşit maske olarak kullanılmıştır. Görüldüğü üzere oyunu yöneten Kenan Işık, karakterlerin ve halkın yüzünde, topraktan, kilden geldikleri şeklinde vurgu yaparak, antikle ve moderni sentezleyip kişileştirme amaçlı beyaz makyaj kullanmıştır.

3.4 Çehov Makinesi

Oyun 2008 yılında Romanyalı tiyatro yazarı Matei Visniec⁵ tarafından yazılmıştır. İki perdeden oluşmaktadır. 13 Mayıs 2012 yılında prömiyer yapan oyun, 12 erkek 7 kadın karakter içermektedir⁶. Oyun 2 saat 30 dakika sürmektedir. (Oyun broşürü, 2012)

⁵ Romanyalı tiyatro oyun yazarı Matei Visniec 1956'da doğmuştur. Başkent Bükreş'te felsefe eğitimi almıştır. Dostoyevski, Kafka, Lautreamont ve Poe'nin eserlerinden daha çok etkilenmiştir. Edebiyatın totalitarizminin yıkma gücüne ve kültürel direnişe inanmaktadır.

⁶ A.P.Çehov rolünde Uğur Polat daha sonra Fatih Sönmez, Bobik rolünde Hakan Vanlı, Vanya Dayı rolünde Levent Öktem, V.V.Solyony rolünde Şahin Çelik, Anfisa rolünde Tülin Oral, Y.A. Lopakhin rolünde Erkan Taşdoğan, L.A. Ravnevskaya rolünde Ayça Bingöl, Anna Petrovna rolünde Sanem Öge-Dolunay Soysert, N.L.Tusenbach rolünde Fatih Sönmez, Yolcu rolünde Arda Baykal, Firs rolünde Toygun Ateş, İ.N.Arkadina rolünde Gözde Çetiner, K.G.Treplev rolünde İsmet Vural- Alper Saldıran, Doktor Chebutkin rolünde Erkan Taşdoğan, Doktor Livov rolünde Alper Saldıran- İsmet

Dekor tasarımı Zeki Sarayoglu, Kostüm tasarımı Şirin Dağtekin, Işık tasarımı Akın Yılmaz, Dramaturg - Görüntü tasarımı ve Koreografi Müge Gürman tarafından üstlenmiştir. (Oyun broşürü, 2012) Oyun yazarı Visniec, Müge Gürman'ın rejisinden duyduğu memnuiyeti şu sözlerle ifade etmiştir.

“Oyun yönetmeni Müge Gürman’ın oyunu çözümlemedeki gücüne hayran kaldım. Bugüne kadar oyunlarımı sahneleyenler içinde eserin kalbine gitmeyi başarmış ender yönetmenler arasında.” demiştir. (Visniec. Oyun broşürü; 1998)

Matei Vicniec, A.P.Çehov’u absürd tiyatro ile ilişkilendirir ve bunun için Çehov Makinesi oyununu absürt tarzda yazdığını ifade eder. “Çehov Makinesi” oyununda Çehov’un yazdığı eserlerdeki bazı karakterlerle karşılaşılır ve bu karakterlerin tamamı Çehov’la iletişime geçerek kendisiyle konuşurlar. Oyun karakterleri ömrünün son demlerini yaşayan Çehov ile karşılaşır. Her karakter, Çehov'un kendilerini yaratım sürecine yönelik eleştirel okumalarını ifade ederler. Adeta bir sorgulamayı andıran diyaloglar şiirsel bir yapı ihtiva ettiği gibi güldürü ögesi olarak da öne çıkmaktadır. Özellikle "gizem ve yalnızlık" temaları karakterlerin en çok sorguladıkları alanlarında başında gelmektedir. Her bir sorgulama kendi içinde "anahtar" karakteri taşıyan anlamlar üretmektedir. Bu anahtarlar Çehov'un anlam dünyasının kapısını aralamaya yarayacak çözümleme zeminleri oluşturmaktadır. Visniec'in temel yaklaşımı Çehov tiyatrosunu grotesk ve absürdün öncülü olduğu şeklindedir. Bu bağlamda dramatik kurgu bu öncül karakteri çözümleme amacı taşımaktadır (Oyun broşürü, 2012)

Oyundaki makyaj kullanımı göze çarpmaktadır. Makyaj kullanımı maske karakteri taşımakla beraber mimiklerin işlevselliğini de koruyacak bir şekilde tasarlanmıştır. Özellikle beyaz makyaj kullanımı bu işlevselliği üstlenmiştir. Böylelikle mimikler ve yüz ifadeleri hem plastik bir maske ile engellenmemiş hem de ışık-makyaj kontrastı ile daha belirgin hale getirilmiştir. Bununla beraber oyunda bazı karakterlerde daha koyu renk bir makyaj kullanılarak insan doğasının zıtlıklarına (beyaz-siyah) işaret edilmiştir. Oyunda maske-makyaj taşıyan kişiler Çehov'un tarafından yazılan kurgusal karakterlerdir. Çehov

Vural, Doktor Astrov rolünde Cengiz Şanlı, Olga rolünde Didem Ertan, Masha rolünde Aslı Öz Saraç, İrina rolünde Pınar Tunçegil oynamıştır.

karakteri ise yalın bir sahne makyajına sahiptir ve bu makyajın bir maske özelliği bulunmamaktadır. Ancak soyut ve hayal ürünü olan karakterlerin beyaz makyajlarının üstüne verilen gölge efektleri ve renklendirmeler ile burun, ağız ve göz çukurları vurgulanmıştır. Bu anlamda maske-makyaj hayal ve gerçeği birbirinden ayıran dramatik bir öğe olarak öne çıkmıştır. Bu anlamda beyaz renk seçimi ve verilen maske efektleri dramaturjik bir açılımı ortaya koymaktadır. Örneğin oyun karakterlerinden Anna Petrovna hemşire kıyafetini imleyen beyaz bir kostüm giymektedir. Ancak asıl metin böyle bir özelliği bulunmamaktadır. Bu Çehov'un hayallerinin dramatize edilmesinden kaynaklanan bir groteskleşmeyi göstermektedir. Klounesk üslupla da çalışıldığı gözden kaçmamaktadır. Klounesk üslupta da makyaj önemlidir. Çünkü klounesk üslup da aslında grotesktir. Oyuncunun, gerçek karakterini temsil eden yüzünü saklamak maske kullanımının esaslarından biridir. Oyunda soyut karakterler de olunca kanlı, canlı günlük tipleri saklamak için de makyaj kullanımına ihtiyaç duyulmuştur. Oyunda yer alan mumya ve ruhları temsil eden karakterlerde de beyaz renk makyaj kullanılmıştır. Söz konusu bu karakterler olduğunda beyaz renk ölümü temsil etmektedir.



Şekil 3.6:. Çehov Makinesi Oyunundan Maske-Makyaj Örneği

Oyunda on bir sahne vardır. Her sahnede Çehov'un yazdığı oyunlardan farklı bir karakter gelir ve Çehov'un hayal dünyasında belirirler. Oyun zaten Çehov'un hayatının son bir ayını anlatmaktadır. Oyundaki "Passerby (yoldan

geçen)" karakteri diğer karakterlerden farklı olarak sadece bir kere değil diğer sahnelerde de Çehov'a eşlik eder. Oyun klounesk üslupla çalışıldığı için Passerby'i ayrı bir kloun gibi diğerlerinden ayırmıştır. Dramaturgi olarak da oyun diğerlerinden ayrıdır. Oyunda Çehov'un yüzünde fazla makyaj kullanılmamasının nedeni kendisinin gerçek diğer kahramanların ise hayal ürünü olmasıdır. Çünkü Çehov yazar olarak oyundadır ve diğerleri onunla hesaplaşmak için gelmiştir. Oyundaki maske-makyaj kullanımı hayal ve gerçeği ayırt etmekten başka bir işlev üstlenmemiştir. Bu durumda soyut karakterlerin grotesk bir temada ele alınmasından kaynaklanmıştır. Bu türden bir makyaj seçimi sayesinde oyuncuların ifadelerinin daha öne çıktığı görülmektedir. Oyundaki tüm karakterler kendi oyunlarından bağımsızlaşarak Çehov'un karşısına soyut bir karakter olarak çıktıkları için makyaj da kostümle bütünleşmiştir. Reji, oyunu Çehov'un hayalini hayal ederek sahnelemiştir. Karakterler soyut olduğu için buradaki tipler kendi oyunlarına da bağlı değildir.

3 doktor sahnesi daha çok klounesk bir sahne olarak işlenmiştir. Bobik karakteri de oyundaki diğer karakterlerden farklılık arz eder. Bobik, Yalta müzesinin bekçisidir. Biraz da gerçek bir karakterdir ancak yazılmamış bir karakterdir. Oyunda Çehov'la arasındaki diyalogda şöyle söylemektedir: "Siz beni hiç bir zaman büyütmediniz". Sanki Çehov'u tanıyormuş gibi hikâyeyi anlatır, bunu yaşamış gibidir ve diğerlerinden farklı olduğu görülmektedir. Oyunda 3 farklı "olağan" vardır. Birinci asal karakter Çehov'dur. Diğerleri Bobik ve müzedeki diğer karakterlerdir. Sonuncu ise Passerby'dir. Passerby'in görünüşünün diğerlerinden farklı olduğu görülmektedir. Passerby karakterinde diğer karakterlerden daha belirgin bir grotesk makyaj kullanıldığı görülmektedir. Diğer yandan koyu makyajla sahneye çıkan karakterler karabasanlardır. Düşlerdeki figürler kendi estetiğini arz etmektedir. Karabasanlar düşteki, kâbustaki kişilerdir.

"Çehov Makinesinde Grotesk, en çok metinde, oyunculukta, rejide ve kostümde göze çarpıyor. Daha oyun öncesi fuayedeki fotoğraflarda oyuna ait kostüm, makyaj ile oyuncuların jest ve mimikleri sizi karşılıyor. Mezarlarından çıkmış zombiler/ölüler gibi beyaz allıklar sürülmüş yüzleri, gotik tarzda kostümleri var." (Aykılıç, Mimesis-dergi, 08.03.2017)

Sonuç olarak Çehov Makinesi oyununda, yönetmen Müge Gürman, Çehov karakteri dışında 16 karakterde beyaz tonlu makyaj kullanmıştır. Gürman'ın,

genellikle tüm oyunlarında grotesk çalışmalar yaptığı ve bu türden oyunlar sahnelediği görülmektedir. Bu oyunda da kullandığı makyaj, makine ve koreografi çalışmayı bir bütün hale getirerek sentezlemiştir. Çehov karakterini canlı biri olarak değerlendirmiş, diğer karakterleri ise Çehov'dan ayırt ederek daha çok yüz mimiklerini kullanmalarına öncelik vermiştir. Kullanılan makyaj soyut, karabasan, kâbus, hayal karakterler şeklinde olup oyunun hızlandırılmasıyla, aksiyonun hareketlenmesiyle beraber daha çok kişileştirmeye hizmet etmektedir. Görüldüğü üzere Müge Gürman oyuncuların yüzlerinde grotesk etki yaratarak kişileştirme amaçlı beyaz tonlu makyaj kullanmıştır.

3.5 Kuyruklu Yıldız Altında Bir İzdivaç

Oyun, 1912 yılında Türk roman yazarı ve gazeteci Hüseyin Rahmi Gürpınar tarafından yazılmıştır. İki perdeden oluşmaktadır. 19 Aralık 2013 yılında prömiyer yapan oyun, 7 erkek 11 kadın karakter içermektedir. Oyun 2 saat sürmektedir. (Oyun broşürü, 2013)

İrfan rolünde Şamil Kafkas, Bekir rolünde İsmail İncekara, Ferdane rolünde Sevinç Niş, Dadı rolünde Lale Ertiş Gençtürk, Emeti rolünde Filiz Kılıç, Bedriye rolünde Ahenk Demir, Emine rolünde Selda Özler Taşdemir, Feriha rolünde Merve Ünal, Mebrure rolünde Dilek Demir oynamıştır. Dekor tasarımını Şirin Dağtekin Yenen, Kostüm tasarımını Medine Yavuz, Işık tasarımını Enver Başar üstlenmiştir. (Oyun broşürü, 2013)

1910 yılının Mayıs ayında Halley Kuyruklu Yıldızı'nın dünyaya çarpacağı söylentisi yayılır. Bu haber dünyada olduğu gibi İstanbul'da da bir panik yaratır. Kenar mahallelerdeki cahil kadınlar da bu işi kendi anlayışlarına göre yorumlarlar. Romanın kahramanı olan İrfan Galib'de bu mahallede oturmaktadır. Zengin bir ailenin oğlu olan İrfan, batı ilimlerini tahsil etmiş, geniş fikirli fakat tuhafıkları olan bir gençtir. Yolda peçeli bir kadın görür. Onun çok güzel ve bilgili bir genç kız olduğunu hayal ederek peşine takılır. Birçok tesadüften sonra, bu güzelle ilgili hayaller kurar. Acemice bir konuşma girişiminden sonra kadın tarafından terslenir. Bu olay onu büyük bir kadın düşmanı yapar. Kadınların zayıflığı ile ilgili makaleler yazar. Kadınları korkutarak küçük düşürmek için Halley Kuyruklu Yıldızı ile ilgili konferanslar

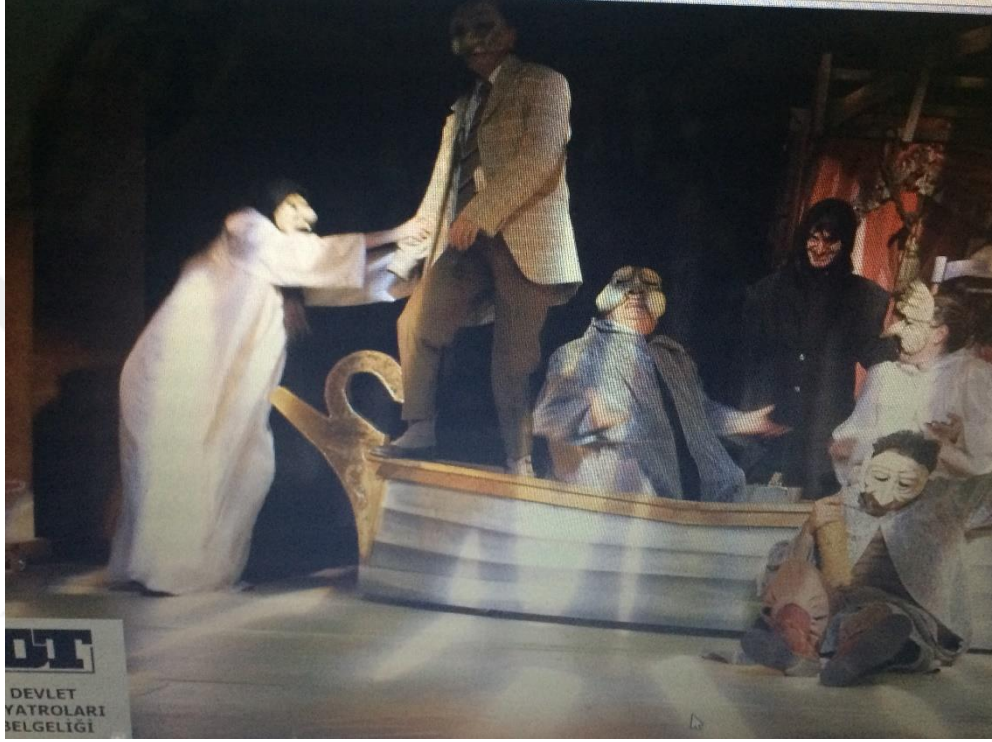
düzenlemeye karar verir. Anatomi, astronomi, fizik karışımı tuhaf konferansına, bir de kuyruklu yıldızın çarpmasıyla kopacak olan kıyameti tasvir eden korkunç rüya ekler. Bir süre sonra maceraperest bir kadından mektup alır. İrfan bu mektuba coşkun ve duygulu bir cevap yazdıktan sonra konferansının ikinci bölümünü hazırlar. Ev halkını, mahalle esnafını kıyametin kopacağına inandırmıştır. Herkes birbirine itiraflarda bulunarak helalleşir. İkinci konferansta İrfan'ın kıyamet sahnesini tasvir ettiği sırada, önceden hazırladığı küçük oyun sahnelenir. Etrafta patlayan çatapatlar, fişekler, yukarı katta devrilen masa ve dolaplar, kadınları çılına çevirir. Bu sırada tanımadığı hayranı ile mektuplaşması sürmektedir. Onun hakkında çok kötü şeyler öğrenmesine rağmen kadına evlenme teklif eder. Kadının bu evlilik için bir şartı vardır (Yalçın, 2014).

‘Kültürlü ve zengin biri olan İrfan Galip, Halley Kuyruklu Yıldızı'nın dünyaya çarpacağı söylentileri üzerine mahallesinin kadınlarına bununla ilgili bir konferans verir. Kendisine uygun Türk kızı olmadığını düşünen İrfan Galip'in amacı, seviyesini çok düşük bulduğu kadınlarla eğlenmektir. Ancak Konferansı takip eden kadınlardan birinden aldığı bir mektup, bu uçarı gencin fikirlerini tamamen değiştirir. İrfan Galip, mektubun sahibi, yüzünü hiç görmediği Feriha Davud'a âşık olur. Evlilik teklifine aldığı yanıt ise alışılmışın dışındadır. Feriha Davud, İrfan Galip'in teklifini kabul etmek için enteresan bir şart öne sürecektir.’ (Oyun broşürü, 2013)

Oyunun dördüncü sahnesinde İrfan'ın evinin bahçesinde bir kayık bulunduğu görülmektedir. Bu sahnede İrfan, Emsal, Gazeteci, Anesto, Bekir, Dadı, Ferdane, Yuvan, Kasap, Manav, Yenge, Emeti, Bedriye, Feriha, Kadın ve Yaşlı teyze vardır. Oyunun rejisi, bu sahnede karakterlerin hepsinde aynı naylondan yağmurluk şeklinde kostüm, yüzlerinde ise "masquerade" maskesinden biraz büyük bir maske kullanmıştır. Daha sonra yüzü maskeli kişiler bir kayık kullanarak sahneye gelir. İrfan gazeteyi bağırarak okuyarak: Kafkasya'nın güney taraflarına yağmur gibi gökten taşların düştüğünü söyler. Gazeteci, 'Hazar Denizi'nde patlamayı yazıyor. Denizin kırmızı isli bir alev çıkararak bir maytap gibi göründüğünü yazıyor. Gemilerin alevlerin ortasında çıra gibi yandığını yazıyor' der. Hepsi telaşlıdır ve sığınmak için yer aramaktadırlar. Sahnede İrfan'ın, Gazetecinin, Anesto'nun, Bekir'in, Dadı'nın ve Ferdane'nin üzerlerinde naylondan kostüm, yüzlerinde ise maske vardır. Şimşek efektli ses gelir. Daha sonra Yuvan ve Kasap da gelir. Onların da yüzlerinde maske,

üzerlerinde naylon vardır. Hep birlikte şarkı söylerler. Ardından Yenge gelir. Onun da yüzünde maske, üzerinde naylon vardır. İrfan: ‘Yangın artık yaklaşmıştır’ der ve kayığı da alarak herkes sahneden çıkar.

“Kuyruklu Yıldız Altında Bir İzdivaç” oyunu kendi içinde benzer duygularla yola çıkmaktadır. Mesela oyunda rüya sahnesi önemlidir. Rüyalarda kendinle yüzleşebilmek ya da kendinden kaçmak teması işlenmiştir.



Şekil 3.7:. Kuyruklu Yıldız Altında Bir İzdivaç Oyunundan Maskeler

Sonuç olarak "Kuyruklu Yıldız Altında Bir İzdivaç" oyununda yönetmen Kazım Akşar, oyunun 4.sahnesi olan kayık sahnesinde, 16 karakterde (İrfan, Emsal, Gazeteci, Anesto, Bekir, Dadı, Ferdane, Yuvan, Kasap, Manav, Yenge, Emeti, Bedriye, Feriha, Kadın ve Yaşlı) plastik maske kullanmıştır. Bu sahnede rejî, fırtınayı anlatmak için bazı karakterleri kayıkta, bazılarını ise ayakta ağır bedensel hareketler yaparak kurgulamıştır. Fırtına sahnesini canlandırmak için sahneyi karartıp, sis ve duman kullanmıştır. Karakterlerin yüzünde plastik maske, üzerlerinde ise deniz naylonu vardır. Kullanılan maske oyunda rüya sahnesinin canlandırılmasına yani gerçekliğin kırılmasına hizmet etmektedir. Görüldüğü üzere oyunun yönetmeni Kazım Akşar, metinden farklı olarak rejî tekniğini kullanarak, rüya sahnesini canlandırmak için gerçekliği kırarak yabancılaşma amaçlı plastik maske kullanmıştır.

3.6 Hamlet

Oyun 1599-1601 yılında İngiliz oyun yazarı William Shakespeare tarafından yazılmıştır. Sahnelenen oyun bir perdeden oluşmaktadır. 26 Aralık 2013 yılında prömiyer yapan oyun tek kişilik bir kurgu ile sahnelenmiştir. Oyun 1 saat 35 dakika sürmektedir. (Oyun broşürü, 2013)

Hamlet rolünde Bülent Emin Yarar oynamıştır. Dekor- Kostüm Tasarımını Hakan Dünder, Işık Tasarımını Cem Yılmaz üstlenmiştir. (Oyun broşürü, 2013)

Sahne yüzük kutusu dekorundadır. Sahnede Hamlet vardır. Yerde oturmaktadır. “Var olmak mı, yok olmak mı? Yaşamak mı ölmek mi? İşte bütün mesele budur” der. Ardından “Ölmek uyumaktır aslında, yaşamayı cehenneme çeviren düşüncedir” der. Kendi düşüncelerini söylemektedir. Sonra "Hamlet" diyerek kendini takdim eder ve sahne kararır. Ardından Hamlet'in bilindik hikâyesi tek kişilik oyun dramaturjisinde oynanır. Oyunun son sahnesinde Hamlet, Kralın eski soytarısı Yorick'in kafatasını eline alır. Onunla hatıralarını konuşmaktadır. Sonra, Hamlet mavi perdeyi ellerine alıp ağlayarak Ophelia'yı anlatmaktadır. Perdeleri gömer. Işık değişir. Hamlet başına tacı koyup, eline de kılıcını alıp Laertes'e konuşmaktadır. Sahne kararır. Kılıç sesleri gelmektedir. Son sahne. Sahne açılır. Hamlet sahnededir. Laertes'i öldürdüğü anlaşılmaktadır. Elveda mutsuz Kraliçe'm der. Annesinin, Kralın hazırladığı zehirli içki içerek öldüğünü söylemektedir. Hamlet, Kralı kendi elleriyle öldürdüğünü söyler. Hamlet yaralı haldedir. “Artık gidiyorum, hikâyemi herkese anlatın” der ve sahne kararır.



Şekil 3.8: Hamlet oyunu, İstanbul Devlet Tiyatrosu, 2013

“Oyun içinde ustaca oyun yöneten, sergileyen, yaşayan; soytarıyla soytarı, saraylıyla saraylı, en akıllı kadar akıllı, kusursuz bir deli olabilecek kadar oyunculukla yoğrulmuş, öte yandan da bir oyuncunun nasıl olup da kılık, kimlik ve varlık değiştirdiğini kendi kendine soran kişi, Hamlet... Hamlet’in üslubu gibi, kişiliği de sürekli değişim halindedir ve bu kez de sahnedeki tek başınlığıyla olayların hem içinde hem dışında, olayları hem yaşayan, hem anlatan kişi olarak çıkar karşımıza. William Shakespeare’in en çok oynanan oyunlarının başında gelen Hamlet, aynı zamanda en çok konuşulan, en çok yazılan, en çok yorumlanan klasik bir eser ve her çağda irdelenen zorlu bir karakter olma özelliğini de sürdürmektedir.”
(Oyun broşürü, 2013)

Oyunda basit makyaj olarak kullanılmıştır. Oyunun bir sahnesinde palyaço burunu görülmektedir. Hamlet’in oyuncu arkadaşları olan Rosencrantz ve Guildenstern’e dair bir tiradı vardır ve bu oyuncuları sembolize etmek için kitabın içinden palyaço burnu çıkararak yüzüne takar. Kral için sahneleyeceği oyun hakkında konuşur. Oyunda duygu geçişleri vardır. Birçok karakter oynanılır, palyaço burnu ve maske gibi aksesuarlar karakterleri sembolize etmek için sahnede kullanılmıştır. Oyunda sahnede asılı olan kırmızı perde indiği zaman Polonius’u temsil edilmiştir. Mavi perde ise Ophelia’yı temsilen inmiştir. Sonuç olarak Hamlet oyununda, yönetmen Işıl Kasapoğlu “Hamlet” eserini kısıtlayarak tek kişi üzerinden sahnelemiştir. Oyunun yönetmeni Işıl Kasapoğlu, rejî tekniğini ve yılların biriktirdiği tecrübesiyle oyundaki olaylar akışını

Hamlet karakteri üzerinden yorumlamıştır. Oyunun bir sahnesinde kısa süreliğine Hamlet palyaço burunu kullanmıştır. Bu oyunda yönetmen Işıl Kasapoğlu, dramatik alanda oyuncularını sembolize etmek için yani kişileştirme amaçlı ‘‘Hamlet’’ karakterinin yüzünde kırmızı palyaço burunu kullanmıştır.

3.7 Hamlet Makinesi

Oyun 1977 yılında Alman oyun yazarı, şair ve yönetmen Heiner Müller tarafından yazılmıştır. Oyun bir perdeden oluşmaktadır. 10 Mayıs 2014 yılında prömiyer yapan oyun, 4 erkek 3 kadın karakter ve 15 koro kişisi içermektedir. Oyun 1 saat 10 dakika sürmektedir. (Oyun broşürü, 2014)

Hamlet rolünde Hakan Meriçliler, Ophelia rolünde Sema Kuray, Gertruda rolünde Neriman Uğur, Claudius rolünde Yıldırım Gücük, Anlatıcı rolünde Elif Nutku, Horatius rolünde Ayhan Anıl, Polonius rolünde Onur Serimer, Soytarılar, Mezarlıklar rolünde Turgay Şeker, Görkem Koyuncu, Murat Kapu, Sedat Can Güvenç oynamıştır. Dekor tasarımını Efer Tunç, Kostüm tasarımını Ayşegül Alev, Işık tasarımını Yakup Çartık, Besteci Okay Temiz, Koreografisini Ayşe Emel Mesçi üstlenmiştir. (Oyun broşürü, 2014)

Hamlet Makinesi, Shakespeare'nin Hamlet oyununun kurgusal zeminini ve karakterlerini kullanarak modern dünyanın sonuna göndermeler yapan deneysel bir dramaturgiye sahiptir. Modern Avrupa'nın oluşum sürecinde geçirdiği yıkımlar ve sosyal katmanların yaşadığı kayıplar orijinal Hamlet kurgusu üzerinden dramatize edilmiştir. Bu bağlamda hikâye ciddi bir değişikliğe uğramıştır. Bununla beraber oyunda video, ışık v.s. gibi modern sahne öğelerinden de yararlanılmıştır.



Şekil 3.9: Hamlet Makinesi oyunu, İstanbul Devlet Tiyatrosu, 2014.

“Heiner Müller’ in, Avrupa tiyatrosunda, yazarlık, dramaturgi ve performans alanlarında belirgin bir etki ve değişim yaratan ünlü eseri “Hamlet Makinesi”, post-dramatik tiyatronun başlıca örnekleri arasında yer alır. Oyun, Shakespeare’in başyapıtı Hamlet’ ten yola çıkarak, geçmişle hesaplaşma çabası üzerine kurulmuştur. Ele alınan geçmiş, artarda iki dünya savaşı geçiren Avrupa’nın kanlı tarihidir. Bu taşlaşmış geçmiş, komünist sistemi de içeren bir hayalet gibi Hamlet’ in karşısında yer alır. Geçmişten beslenen ve bireyi kuşatan sistem, farkındalığı arttıkça tutsaklaştığını anlayan bütün kadın ve erkekleri abluka altına almış, tuzağa düşürmüş, makineleşmeye zorlamaktadır. Makineleştikçe çok daha kolay sakatlanan bedenlerin ve bu bedenlere sıkışıp kalan ruhların acısını, oyun içinde oyun vurgusuyla, yer yer ironik bir üslupla sahneye taşıyan oyun, katmanlı yapısıyla seyirciyi de önyargılarından arınmaya, farklı bir serüvene katılmaya çağırmaktadır.” (Oyun broşürü, 2014)

Hamlet Makinesi oyunu orijinal metinden kısaltılarak 5 bölüm kurgulanmıştır. İlk önce cenaze töreni sahnesidir. Amcası kral Claudius ve annesi kraliçe Gertruda cenazenin arkasında gelmektedirler. İkinci bölüm 2 defa dünya savaşına girmiş toplum üzerinde kadın Avrupa’sı kurgulanmıştır. Üçüncü bölüm mezarcıların müzikal sahnesidir. Burada sistemin nasıl değiştiği anlatılmaktadır. Dördüncü bölümde Hamlet’i oynamayacağını, kendi bedeninin ihtiyaçlarını ödemek için insanların acı çekmesinden rahatsız olduğunu vurgulayarak makineye dönüşmek istediğini anlatmaktadır. Son bölümde ise Ophelia’nın tekerlekli sandalyede oturduğunu görmekteyiz. Burada Sofokles’in Elektra kahramanı olarak konuşmaktadır. Artık kadınlığını kaybettiğini, kadına has olan doğurganlığını da yitirdiğini söyleyerek, başkaldırışı ve ölümü de kabullenmektedir.

Oyunda Hamlet'in üzerinde siyah kostüm kullanılmıştır. Yüzünde hafif bir makyaj vardır. Oyunun tamamında aynı kostümle ve aynı makyajdır. Avrupa toplumunu temsil ettiği için koroyla aynı makyaj ve kostümlerdir. Hamlet geçmişle hesaplaşarak sisteme karşı olduğunu söylemektedir. Kendisinin topluma yabancılaştığını anlamıştır ve farkındalığın getirdiği yalnızlığı hissetmektedir. Cenaze sahnesinde öfkeli bir monolog okumaktadır. Öfkesinin amcasına değil daha çok annesine olduğu anlaşılmaktadır. Annesini bakireye çevirmek istediğini söyler ama bunun imkânsız olduğu kadar değişen sisteme de dur değerek haykırmaktadır.

Oyunda Ophelia ilk önce üzerinde kan lekesi olan uzun beyaz kostümdedir. Yüzünde hafif bir makyaj vardır. Ophelia burada Avrupa'yı temsil eder. Kadına verilen zarar ve kadının tutsaklığı Ophelia'da vücut bulmaktadır. Son sahnede Ophelia, Elektra'ya dönüşür.

Kraliçe Gertrude cenaze sahnesinde siyah uzun kraliçe kostümündedir. Yüzünde hafif beyaz makyaj kullanılmıştır. Sonraki sahnede üzerinde kırmızı uzun kostümde gelir. Kostümün üzerinde altın paralar vardır. Her adım attığında paraların sesi duyulmaktadır. Burada Kraliçenin gözünde ve dudağında siyah yüzünde ise beyaz makyaj kullanılmıştır.

Kral Claudius cenaze sahnesinde başında tac, yüzünde beyaz makyaj ve üzerinde harp kostümü ile görünmektedir. Kostümün üzerinde silah kurşunları kullanılmıştır. Bu kostüm gücü ve savaşı vurgulamaktadır. Sonraki sahnede Claudius üzerinde kan lekeleri olan bir kasap kostümünde gelir. Bir elinde kasap bıçağı diğer elinde ise ateş vardır. Gözünde ve dudağında siyah, yüzünün tamamında beyaz bir makyaj kullanılmıştır. Kan izleri yüzünde de gözükmektedir. Burada insanlar üzerinde deneyler yapan, onların bedenlerini kesip çıkaran sistem anlatılmaktadır.

Oyunda Horatio ve Polonius siyah uzun takım elbise giymektedirler. Polonius'un gözünde gözlük, Horatio'nun ise her iki elinde de şişe vardır. Şişede insan beyni ve gözü bulunmaktadır. Horatio ve Polonius'un yüzlerine beyaz makyaj yapılmıştır. Artık Horatio ve Polonius'un sistemin bir parçası haline geldiği ve organ mafyası oldukları anlaşılmaktadır.

Oyundaki dört mezarıcı sahnesinde reji buradaki mezarıcıları Shakespeare'in 4 soytarısıyla sentezlemiştir. Dördünün de üzerinde aynı siyah kostüm ve yüzlerinde aynı beyaz makyaj kullanılmıştır. Ellerinde enstrüman olmadan marş söylemektedirler. Sonra mezardan tarihte iz bırakmış iktidarların posterlerini çıkarıp kendi aralarında bu dönemleri dramatize ederler. Bazılarından uçak yapıp atarlar, bazılarını yırtarlar. Ama yırtmadıkları bir tek Stalin'in posteridir. O posteri silindir hale getirip silah gibi tutarak birbirlerine ateş ederler. Reji bu kurgulamayla yazardan yola çıkarak İkinci Dünya Savaşı'na ve Komünizme vurgu yapmaktadır.

Oyundaki koronun, reji mantığı dahilinde Avrupa toplumu olarak kurgulandığı anlaşılmaktadır. Hepsi halkı temsil ettikleri için aynı siyah kostümde ve yüzlerinde aynı beyaz makyajdadırlar. Tepkileri de aynıdır. Oyun içerisinde beraber korografi, dans ve mimik yaparlar.

“Topluluk Müller'in 1977 yılında yazdığı ve oyun yazımı tarihinde özel bir yeri olan bu önemli metni hareket tiyatrosu, ensemble oyunculuk, palyaço estetiği gibi farklı oyunculuk anlayışlarının etkisinde şekillenen eklektik bir üslupla ve deneysel bir çevre tasarımı eşliğinde sahneye taşıdı. Oyunda grotesk makyajlar, kostümler, tuhaf ama çok hoş danslar, keskin bedensel devinimler, jestler, ilginç mimikler ve müthiş etkisiyle canlı müzik kullanılmıştır.” (Mimesis-dergi, 16.02.2017)

Oyun post gerçekçi bir oyundur. Hamlet Makinesi oyunun genel konsepti çerçevesinde makyajın, maskın tiyatrodaki en büyük önemi bir karakter yaratmanın, bir makyajın oluşmasında seyirci ile oyuncu arasındaki iletişimin sağlanması yönündedir. Oyunda Hamlet sahnesinde, kişiliğin bilinçaltında oluşan bir karakter olduğu anlaşılmaktadır. Oyun rejisi bu anlamda oyuncular ve seyirci arasında bir uzam kurmayı öngörmüştür. Hamlet' in oyuncular sahnesi düşünüldüğünde artık günümüzün oyuncularının dünyayı yönettiği düşüncesine varılmaktadır. Oyunda boyunca makyajda abartıya kaçılmadığı görülmektedir. Seyirciye oyunu en güzel şekilde anlatmak amaçlı makyajın kullanıldığı olgusu elde edilmiştir. Oyunda doğrudan maske kullanımı yoksa da maske kullanımını anıttırır makyaj kullanımı vardır. Oyuncuların değişen duygu durumlarına göre sahneler arasında makyajları da değiştirilmektedir. Bu bağlamda oyundaki makyaj, Antik Yunan tiyatrosunda maskelere yüklenen işlevde olduğu gibi duygusal değişimleri vurgulamıştır.

Oyun ‘Ben Hamlet’tim sahilde duruyordum, dalgalar vır vır yapıyordu. Arkamda Avrupa’nın harabeleri’ diyerek başlar. Buradaki harabeler metafordur. Rejinin gerçek harabeler gösteremediği için kadın ve erkek oyuncuların gerçek yüzleri değil hepsinde toplumsal karakterin bir parçası olan, yani toplumun maskelediği, toplumun dayatmasıyla maskelenen kadın ve erkekler öne çıkmıştır. ‘‘Sizin yüzünüz güzel midir, sözünüz doğru mudur?’’ tiradının son bölümü ‘‘Siz kendinize yeni bir yüz yapıyorsunuz. Tanrı size yüz vermiş ama siz kendinize yeni bir tane yapıyorsunuz’’ şeklinde sonlanmaktadır. Bu replik kitlesel enformasyon ve medya araçları ile kişinin asli karakterinin maskelenerek topluma sahte kişilikler üretilmesini sembolize etmektedir.

Koroda da aynı tip makyajlar vardır. Müller, Brecht ve daha çok Meyerhold sentezinde grotesk bir makyaj göze çarpmaktadır. Karakterlerin gözlerinde siyah yüzlerinin tamamında beyaz makyaj kullanılmıştır. Bu da toplumsal karakterleri simgelemektedir. Rejinin bazı sahnelerde ‘‘Şarlo (Charlie Chaplin)’’ imgesini grotesk bir simge kullandığı da görülmektedir. Oyun tam olarak post-modern gerçekçilik olmasa da bile diyalektik Brehtyen bir üst noktaya işaret etmektedir denilebilir. Bazı karakterlerin makyajı diğer karakterlere nazaran daha farklıdır. Mesela Polonius’un yüzünde oldukça hafif bir makyaj kullanılmıştır. Hamlet, Horatius ve Polonius sahnesinde bu ikisi de yoldan iyice çıkmış artık gangsterleşmiş tiplerdir. Aralarındaki diyalogda ‘‘ne kaldıysa benden geri’’ sözü söylenir. Rejinin, adı geçen karakterleri organ mafyası olarak düşündüğü görülmektedir. Bu ikisi organ mafyası olup insanların beylerinden, gözlerinden para kazanmaktadırlar. Onun için Danimarka tımarhane, hapisane dediği zaman geliyorlar oradaki hapisaneden götürüp kesiyorlar. Şişelerin içinde gözler, beyinler vardır. Burada kapitalizmin unsurlarından organ mafyasını simgeleyerek makyaj yapılmıştır. Yani ‘‘temiz yüzler’’ değildir onlar. Karakterleri halktan ayırmak için Hamlet’te, Cladius’ta, Kraliçe Gertruda’da ve Ophelia’da az makyaj kullanılmıştır. Onlarda daha çok kostüme ağırlık verilmiştir. Oyun ikiye ayrılmıştır. Horatius’un tokat attığı sahne ve Hamlet’in ‘‘Artık ben gerçeğim’’ diyerek kılıçları bilemediği sahne. Oyunda en önemli diyalog budur ‘‘Danimarkalı Hamlet prens, sırtımda hayaletler taşıyorum. Bir hayalet dolaşiyor Danimarka’da. Diyerek gider sonra Elektra gelir. Dünya metropollerin kurbanları adına içimdeki tüm spermi dışarı akıtıyorum. Dünyayı içim alıyorum

ve onu bacaklarımın arasında boğuyorum'. Söylenen diyalogdur. 4 mezarcı sahnesini reji Shakespear'in 4 soytarıyla sentezlediği de gözden kaçmamaktadır. Önemli Shakespear dramından 4 soytarıyı alarak o 4 mezarcı ile iç içe geçirdiği görülmektedir. O sahnede soytarı makyajı kullanılmıştır. Oyundaki makyaj aynı amaçla kullanıldığı söylenile bilir. Oyunda kendi gerçek yüzleri kullanılsaydı bu kadar anlatılmaya bilinirdi. Hamlet sahnesinin provası üzerine gidildiği için bire bir Hamlet olmaması oyun üzerine gidildiği için ona ait tiyatro içinde tiyatro, oyun içinde oyun kavramına göre seçim yapıldığı görülmektedir. Makyaj olarak Meyerhold ve Breht yaklaşımı grotesk kullanıldığı anlaşılmaktadır. Oyunda stekato, kesik yapıldığı sahneler de farklı katkı sağlamıştır.

“Müller, “Hamlet Makinesinde Hamlet’i, Hamlet karakterini bilen, tanyan, Hamlet karakterini yaratan kültürün yetiştirdiği seyirciyi yargılamak, sarsmak, canımızı acıtmak için kullanıyor. Ayşe Emel Mesçi de, klasik “Hamlet” teki yarı düşsel yapıyı anların, kişilerin, durumların birbiri içinde çözülmesini, birbiri içinde erimesini, birbirlerini yadsıyarak kendilerini var edebilmelerini değişik düzlemlerdeki parçalardan oluşan yaşama koşut düşürüyor. Yazılı metinde Hamlet’ in aksine başkaldıran kadın olarak çizilen Ophelia karakterini, “Zorbalığın zincirlerini parçalayan kadın”, “Sokağa inen kadın” olarak daha da sivirliyor. Alışılmış reji anlayışını siliyor, imge ve metaforlarla seyircinin metinle kurabileceği ilişkiyi farklı yönlerle, farklı düzeylere, düzlemlere çekiyor.”
(<https://www.evrensel.net/yazi/73169/ayse-emel-mescinin-isi-hesaplamak-hamlet-makinesi>) 28.02.2017

Sonuç olarak Hamlet Makinesi oyununda yönetmen Ayşe Emel Mesçi, Hamlet karakteri dışında 9 karakterde ve koro karakterlerinin yüzlerinde abartıya kaçmadığı şekillerde makyaj kullanmıştır. Ophelia'nın yüzündeki makyaj onun Avrupa'yı temsil ettiğine, Kral Claudius' un, Kraliçe Gertruda'nın, Polonius' un, Horatius'un ve 4 mezarcının ise artık makinenin bir parçası yani makineye bağlı olduklarına, koronun ise topluma vurgu yaparak hizmet ettiğini amaçlamıştır. Görüldüğü üzere oyunu yöneten Ayşe Emel Mesçi, Breht ve Meyerhold yaklaşımı grotesk etki yaratmak amaçlı beyaz tonlu makyaj kullanmıştır.

3.8 Güneş Batarken Bile Büyük

Oyun 2012 yılında Tiyatro oyuncusu ve yönetmeni Kazım Akşar tarafından yazılmıştır. İki perdeden oluşmaktadır. 14 Ekim 2014 yılında prömiyer yapan oyun, 9 erkek 7 kadın kişi içermektedir. Oyun 2 saat 20 dakika sürmektedir. (Oyun broşürü, 2014)

Goethe rolünde Reha Özcan, Christiane rolünde Meral Bilginer, Aktör rolünde Atsız Karaduman, Schiller rolünde Hakan Güneri, Napaleon rolünde Engin Delice, Charlotte, Brigitte rolünde Ayla Baki Yücesoy, Von Stein rolünde Berrin Akhasanoğlu, Mareşal rolünde Mehmet Şahin, Rahip rolünde Gökalp Kulan, Bettina rolünde Cansu Gültekin, Cornelia rolünde Şeyda Terzioğlu oynamıştır. Dekor tasarımında Şirin Dağtekin Yenen, Kostüm tasarımında Nalan Alaylı, Işık tasarımında ise Önder Arık üstlenmiştir. (Oyun broşürü, 2014)



Şekil 3.10: Güneş Batarken Bile Büyük Oyununda Balo Maskeleri.

‘Johann Wolfgang von Goethe’nin alt sınıftan bir kadınla evlenerek Weimer’den ayrılması ve taşraya taşınması sürecini konu edinen oyun, yazarın Napoleon istilası altındaki ülkesinde geçirdiği dönem, özellikle hayatındaki kadınlar ile ilişkisi odağında ele alınırken biz yazarın gözündeki dünyaya, yaşamına, hatta evine konuk oluruz.’
(Oyun broşürü, 17.02.2017)

Oyunun dokuzuncu sahnesinde müzikli, eğlenceli sahne düzenlenmiştir. Bu sahnede Goethe’nin eski ve son sevgilileri Charlotte, Von Stein, Bettina

eşliğinde Mareşal ve subaylar vardır. Kadınlar subaylarla dans etmektedirler. Mareşal'den başka hepsinin yüzünde masquerade maskesi vardır. Kadınlar Goethe ile olan ilişkilerinden bahsetmektedirler.

Bettina'nın üzerinde sarı ve beyaz renklerin hakim olduğu bir balo kostümü vardır. Yüzünde ise yeşil renkte, sadece gözlerini kapayan bir masquerade (maskeli balo) maskesi kullanılmıştır. Von Stein karakteri beyaz ve kırmızı renkte bir balo kostümü giymektedir. Gözündeki masquerade maskesi karışık renktedir. Charlotte'nin üzerinde açık kırmızı renkte bir balo kostümü vardır. Yüzünde ise toprak temalı, renkli bir masquerade maskesi kullanılmıştır. Birinci subayın üzerinde koyu sarı renkte balo kostümü vardır. Yüzünde ise yeşil bir masquerade maskesi kullanılmıştır. İkinci subayın üzerinde koyu yeşil renkte balo kostümü vardır. Yüzünde ise açık mor renkte masquerade kullanılmıştır. Mareşal kendi harp kostümündedir. Reji Mareşal'in yüzünde herhangi bir maske kullanmamıştır. İçki içerek eğlenir ama dans etmez. Diğer karakterlerin aksine balo havasına girmez. Bu yüzden maske takmıyor olmalıdır.

Oyun yazarı Kazım Avşar ve rejinin maske kullanımındaki tercihleri natüralist bir perspektif ile gelişmiştir. Kullanılan balo maskeleri, dönemin balolarında kullanılan türden maskelerdir. Maskelerin başka bir anlam düzlemine işaret etmediği ya da antik geleneğe herhangi bir vurgu yapmadığı göze çarpmaktadır. Ancak maskeler sahne karakterlerine ikinci bir görünüş kazandırmıştır. Böylelikle ifadede çeşitlilik yakalanmıştır. Yine oyuncuların çeşitli yerlerde maskeyi çıkarıp takması, bazı sahnelerde diyalog karakterlerinin muhatap karakterin kimliğini bilmemesine karşın seyircinin o karakterin kim olduğunu bilmesi bir nevi "epik efekt" olarak değerlendirilebilir.

Sonuç olarak Güneş Batarken Bile Büyük oyununda yönetmen Kazım Akşar oyunun bir sahnesinde, 9. sahnede 3 esas karakter olan Von Stein'nin, Charlotte'nin, Bettina'nın ve 2 subay karakterin yüzünde masquerade maskesi kullanmıştır. Bu sahnede 2 subay asker sadece dansa eşlik ederler. Mareşal ise sadece konuşulanları dinlemektedir. Von Stein, Charlotte ve Bettina ise Goethe ile olan ilişkilerinden bahis etmektedirler. Oyunda kullanılan maske dramatik alanda o kadar da önem kazanmamıştır, sadece Goethe ile olan ilişkileri ele alarak estetikliye hizmet etmektedir. Oyunu yöneten Kazım Akşar, Goethe'den

yola çıkılarak, karakterlerin yüzlerinde masquerade maskesi şeklinde balo eğlencesini göstermek için estetik amaçlı maske kullanmıştır.

3.9 Bersisa

Oyun 2007-2015 yılında oyun yazarları Boğaç Babur Turna ve Gülebru Turna tarafından yazılmıştır⁷. İki perdeden oluşmaktadır. 15 Ocak 2016 yılında prömiyer yapan oyun, 10 erkek 7 kadın kişi içermektedir. Oyun 1 saat 50 dakika sürmektedir. (Oyun broşürü, 2016)

Matuf ve Bersisa rolünde Eray Cezayirli oğlu, Şeytan rolünde Can Sözeri, Derviş 1 rolünde Hakan Güngör, Derviş 2 rolünde Ozan Uz, İblis rolünde Onuryay Evrentan Atasalihi, Theodora rolünde M. Zeynep Aytekin, Zacharias Metehan Kuru, Hekim rolünde Zekayi Metin, Nedime Helena rolünde Büşra İlay Tiryaki, İmparator, Müze Müdürü ve Küçük şeytan rolünde Cenk Dinçsoy, Vazih bey, Adam ve Küçük şeytan rolünde Hayrettin Mutlu oynamıştır. Dekor Tasarımını Aytuğ Dereli, Kostüm Tasarımını Derya İnci, Işık Tasarımını Serhat Akın üstlenmiştir. (Oyun broşürü, 2016)

"Mevlevilikle ilgili sırları bulmaya talip olan bir akademisyen, Mâtuf Hoca, aradığının Mevlânâ Müzesi'ndeki bir yazmada saklı olduğuna inanmaktadır. Yazmayı bulmak için müzenin deposuna indiğinde kendisini zamanın ve mekânın dışında ama hakikatin içinde, bir

⁷ Oyunun yazarlarından biri olan Boğaç Babur Turna, Lisans ve Yüksek lisans eğitimini Ankara Üniversitesi D.T.C.F bölümünde aldı. İkinci defa yüksek lisansı Bilkent Üniversitesi Tarih Üniversitesi bölümünde yaptı. Bir dönem TRT şirketinde metin yazarlığı da yapmıştır. Sonra kısa süreliğine Ankara Devlet Tiyatrosu, Opera ve Geliştirme Vakfı'nda çalıştı. Eğitimci olarak da Bilkent Üniversitesi ve TOBB Üniversitesinde çalışmıştır. 8 yıldır çalışma hayatına Yunus Emre Enstitüsünde sürdürmektedir. Oyunu yöneten Gülebru Turna, Ankara Üniversitesi D.T.C.F Tiyatro Bölümünde eğitim aldı. 1991 senesinde Oyunculuk Anasanat bölümünden mezun oldu. Aynı Üniversite de 10 çalıştı ve araştırma görevlisi kadrosunda bulundu. Oyunculuk üzerine dersler verdi. 'Bir Oyunculuk Yaklaşımı Olarak Eric Morris Yöntemi ve Bir Model Uygulama: Arzu tramvayı oyununda Blanche karakteri' başlıklı yüksek lisans tezini savundu. Eğitimci dışında oyunculuk ve rejisi alanında asistanlık yaptı. İpek Bilgin, Nurşim Demir, Ergin Orbay, Nurhan Karadağ gibi sanatçıların asistanlığını yaptı. Tiyatro sanatçısı Yücel Erten'den öğrencisi olarak eğitim aldı. 26 yıldır Ankara Devlet Üniversitesi Dil-Tarih Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümünde çalışmaktadır. Bunlardan başka Devlet Tiyatrosu ve özel tiyatrolarda rejisörlük yaparak oyunlar sahneledi. Ayrıca serbest olarak oyun yazarı, senarist ve rejisör olarak sanat yoluna devam etmektedir. (Oyun Broşürü, 2016)

meselin ortasında bulur. Hz. Mevlânâ'nın naklettiği bu mesel artık yalnızca bir mesel değil hakikatin ta kendisidir, Bersisa'nın yolculuğu Mâtuf'un yolculuğu olmuştur. Bu yolculuk ona dün olduğu kadar bu gün de önemli olan sırlar fısıldayacaktır. Ey can, haberin var mı?" (Oyun Broşürü)



Şekil 3.11: Bersisa oyunu, İstanbul Devlet Tiyatrosu, 2016

Bu oyunda fantastik bir öge olan Şeytan, küçük şeytanlar ve İblis karakterlerini vurgulamak için özel kostümler, başlıklar ve başlıklara bağlı olan boynuzlar, karakterlere uygun ise sahne makyajının dışında özel makyaj kullanılmıştır. Oyun bir kaç gerçeklik katmanı ihtiva etmektedir. Bir tanesi var olup olmadığından çok emin olunamayan, zaman ve mekânda mucizevi seyahat eden dervişleri barındırmaktadır. Bu boyut oyunun fantastik boyutudur. Oyunun gerçek boyutunda ise üniversite hocası olan Matuf Bey vardır. Bu gerçek zemindir. Başka bir boyutta Matuf Bey'in, boyut değiştirdikten sonra kendini vücudunda bulduğu Bersisa karakteri vardır. Eski bir "mesel"e geçiş yapılmıştır. Bu anlamda oyunda 3 farklı zaman ve mekân katmanı vardır. Birde bütün boyutların içine girme kabiliyeti olan şeytanlar grubu vardır. Oyunun anlatıcısı dervişlerdir. Dervişler aynı zamanda şeytanların hikâyelerini de anlatmaktadırlar. Bütün bu katmanların birbirinden doğru bir şekilde ayrılabilmesi ve seyircinin aklında aynı zaman bulmacanın parçaları gibi doğru şekilde oturabilmesi için, ayrı stillerde kostümler ve makyajlar tasarlanmıştır. Şeytanların kostümleri de bu anlayışın bir parçasıdır. Onların ait oldukları özel

bir zamana özel bir boyuta ihtiyaç gösterilmiştir. Bunu ifade edebilmek için de özel tasarım kostümler ve makyaj kullanılmıştır. Oyunun içindeki Şeytan, Bersisa'nın boyutuna geçtiğinde o dönemin makyajına ve kostümüne bürünmüştür. Yani Şeytan, Bersisa'yı yoldan çıkarmak için boyut değiştirdiğinde başka bir tasarım ve makyaj kullanmıştır. Kostüm ve makyajın görsel niteliği dışında üstlendiği en önemli dramatik işlev bu karmaşık zaman, mekân ve karakter boyutları arasındaki ayrımların göstergelerini teşkil etmektir. İblis şeytanların zirvesindeki kişi olduğu için bu karakterde özel, ağır, parlak bir makyaj kullanılmıştır. Kostümüne uygun makyaj yapılmıştır. Oyunun ana karakterlerinden Şeytan hemen hemen iki buçuk saat boyunca sahnededir. Bu yüzden bu karakterin kostüm ve makyaj değişiklikleri minimal boyutta tutulmuştur. "Zahid" kostümünün içinde görünen şeytanın boyunluğu, parlaklığı, kendine ait bileklikleri ve hafif de olsa göz makyajı gibi ayırıcı özellikleri korunmuştur. Ancak her sahnede karakterin Şeytan olduğunu imleyecek haller yapılmıştır. Oyunda makyaj küçük şeytanların birlikte görüldüğü sahnelerde daha çok işlev kazanmıştır. Bu karakterlerde yapılan bütünlüklü makyaj oyunun bir boyutunu ifade etmektedir. Oyunda makyaj hepsinde aynı amaçla kullanılmıştır. Oyunda soyutlamaya gidilmiştir. Şeytan karakterinde alışıldık, akla gelen hatta arketip şeytan karakterine has kostüm, makyaj ve ifadeden kaçınılmıştır. Bunun yerine bir kaç şey birleştirilerek stilizasyona gidilmiştir. Doğrudan bir gönderme olmamıştır. Mesela Müslüman mitine, Hristiyan mitine, şeytanı ifade eden doğrudan bir gönderme yapmak yerine bunların tümünden süzölmüş bir bilgiye işaret edildiği için makyajda ve kostümde stilizasyona gidilmiştir.

“Doğu Romalı hekim, şifacı Bersisa'nın hikâyesi bu. Dürüstlüğü ve dilinden düşürmediği duaları vesilesiyle şifa verdiklerinin ünü ülkesinin her köşesine yayılan Bersisa, şöhretini tevazuuyla karşılıyor. Ta ki şeytan nefesine musallat olana dek. Ondan sonrası, insanın kemâlât mertebesinde bile ne kadar keskin bir bıçak üstünde kaldığını anlatmaktadır.”(<http://www.yenisafak.com/hayat/bu-yol-nereye-bersisa-2411042>) 29.03.2017

Sonuç olarak Bersisa oyununda yönetmen Gülebru Turna, İblis ve Şeytanların başında boynuz, yüzlerinde ise çizgili makyaj kullanmıştır. Oyun çok boyutlu olduğu için esas olan bir boyutta Mevleviliği araştıran Üniversite hocası Matuf Bey, diğer önemli boyut olan Matuf Bey'in Bersisa'nın vücudunda kendisini

bulması ele alıyor. Bersisa boyutunda, Bersisa'nı yoldan çıkaran Şeytan grubu vardır ki oyunun yönetmeni Gülebru Turna, dramatik alanda aksiyonu yükselterek, oyunu hızlandırarak ve çatışmayı alevlendirerek, makyajı maskevari bir şekilde kurgulamıştır. Fantastik öge olduğu için İblis ve Şeytan karakterlerini ögeye uygun şekillerde makyaj ve boynuz kullanmıştır. Yönetmen Gülebru Turna'nın, makyaj ve boynuz kullanmasının sebebi ise diğer karakterlerden farklı olarak bir kaç birleştirilmiş stilizasyonu kişileştirme amaçlı oyuna hizmet etmesini sağlamasıdır. Görüldüğü üzere Bersisa oyununda, makyaj ve boynuzlar, hem kişileştirmeye katkı sağlaması için hem de dramatik çatışmayı görsel olarak kuvvetlendirmesi için kullanılmıştır.

3.10 Medea Kali

Oyun 2003 yılında Fransız yazar Laurent Gaudé tarafından yazılmıştır. Bir perdeden oluşmaktadır. 28 Ocak 2016 yılında prömiyer yapan oyun, 1 erkek 1 kadın kişi içermektedir. Oyun 55 dakika sürmektedir. (Oyun broşürü, 2016)

Medea Kali rolünde Hülya Zeynep Utku, Perseus rolünde Musa Uzunlar, Jason rolünde Yusuf Can Sancaklı, Çocukların sesi rolünde Hülya Zeynep Utku oynamaktadırlar. Dekor tasarımını Aytuğ Dereli, Kostüm tasarımını Aslı Akıncı, Işık tasarımını Enver Başar üstlenmiştir. (Oyun broşürü, 2016)



Şekil 3.12: Medea Kali Oyunu'nda Perseus'un Maskesi

“Gorgonların en korkuncu, göz göze geldiği her şeyi taşlaştıran Medusa ve Hindu mitindeki yaratan ve yok eden, koruyucu ana Tanrıça Kali kadın arketipleriyle harmanlanarak Laurent Gaudé tarafından yeniden ele alınan Medea efsanesi... Argonot Jason, Yunan Mitolojisinde dünya iktidarının simgesi olan “Altın Post”u ele geçirmek için, Gürcü topraklarındaki Kolhis Krallığı’na gelir. Jason’a âşık olan kralın kızı büyücü Medea, güçleriyle onun “Altın Post”u almasına yardım eder; kardeşini öldürür ve baba yurdu Kolhis’i terk eder. Jason’un peşinden geldiği Korint’de yapayalnız kalan Medea, iktidar için Jason’un kralın kızıyla evleneceğini öğrendiğinde, intikam için çocuklarını öldürür. Oyun, bu andan sonrasını konu alıyordur. Yunan topraklarını terk etmiş olan Medea çocuklarının mezarına geri döner. Öfkesi hala dinmemiştir. Onların bu topraklarda gömülü olmalarına katlanamaz. Yolda, tanımadığı bir adam onu izlemiştir. Yaklaşmaya cesaret edemeden... Çünkü çocuklarını öldürdükten sonra Medea’nın baktığı her şey artık taşlaşıyordur, Medusa olarak. Ama sadece o da değildir, çünkü Medea Kali Kolhis ovalarının çok daha uzağından gelmektedir. Ganj nehrinin kıyılarında bir parya* olarak doğmuş ve daha sonra Tanrıça Kali’nin güçlerine sahip olmuştur. Kali, hem Ana Tanrıça, kendisine sığınan aşağılanmış, dışlanmış, ezilmiş, zulme uğratılmış, zayıf yavrularını çok şiddetli ve vahşi şekilde koruyan; hem Kanlı Kara Dişi, evrendeki zararlı enerjileri uzaydaki kara delikler gibi yutup içine alarak, karanlığı yok eden; hem de Savaşçı Tanrıçadır. Sadece ardındaki bu yabancıyı yaşamını sürdürmesine izin veriyordur, onun varlığını seviyor, onunla konuşuyordur. Bu yabancı belki de onun aşığı olacaktır, belki de en tehlikeli düşmanı?” (Oyun broşürü, 2016)

Medea Kali oyununun tamamında Medea’nın yüzünde makyaj, Perseus’un yüzünde ise maske kullanılmıştır. Medea’nın yüzünün yarısında karışık renklere, komplike bir makyaj bulunmaktadır. Gerçeküstü dokunuşlar taşıyan bir kostümü bulunmaktadır. Medea’ya da kanlı bir zırh, kanlı eller izlenimi veren bileklik, kurt kadın ayakları için tek toynaklı patikler, Hint tanrıçası Kali’nin halhal ve zillerini anımsatan aksesuar kullanılmıştır. Perseus’un üzerinde siyah, beyaz, kurşuni renkte bir zırh kostüm, yüzünde ise demirden imal edilmiş bir maske vardır. Maskesiz sahnelerde ise gözlerinin altına çizgi şeklinde siyah makyaj olduğu görülmektedir. Bu da onun yarı tanrı olduğunu vurgulamaktadır.

Oyunda bir karakter birkaç mitolojik karakteri ihtiva etmektedir. Bu bağlamda Medea karakteri aynı zamanda Medusa ve Hint tanrıçası Kali’yi iç içe barındırmaktadır. Doğal olarak bütün yaşanmışlıkları, oyun içerisinde anlatılan bütün anıları böyle birçok metinlilik içermektedir. Bu çok metinliliğin dramatik karışıklığa sebep olmasını engellemek üzere oyunun her kısmında makyajın ve kostümün değişik şekillerde serpiştirildiği görülmektedir. Örneğin "ay" imgesi

oldukça önemlidir Kali için, oyun içerisinde geçer. Mavi Ay'a parmaklarının ucuyla dokunmaktadır. Daha sonra yılan kol, Medusa'nın saçlarında verilir. Ama oyunda Medusa'nın kolları da yılan olarak verilmiştir. Medusa makyajı mitolojik karakterin yaşamış olduğu trajedileri ve kanlı serüvenleri anlatmak için ağız kısmına akan kan efekti verilerek tasarlanmıştır. Diğer yandan makyaj kadınsılığı ve yaşlılığı da yansıtacak dokunuşlara sahiptir. İlk bakışta yüzdeki makyajın renklerini anlamakta zorluk çekilse de Medea'nın renkleri olduğu için yılan desenli makyaj kullanılmıştır. Yılan pullarını andıran bu makyaj Medusa'nın karakterini simgelemek için kullanılmıştır. Perseus, mitolojik hikâyede Medusa'nın kafasını keserek onu öldürmüştür. Perseus'un yüzündeki maske ise Medea Kali'den korunma amacı ile kullanılmıştır. Oyunun sonunda maskesini çıkarır çünkü Medea'nın öfkesi çocuklarını Ganj'in sularına teslim ettikten sonra artık dinmiştir. Medea'nın öfkesinin yok olması Medusa'nın Medea üzerindeki hâkimiyetini sona erdirmiştir. Bu yüzden Medusa'nın baktığı kişiyi taşa çevirme gücü Medea'da zuhur edemeyecektir. Bu yüzden Medea, Perseus'un karşısına tek karakter olarak çıkabilir. Bu aşamadan itibaren Perseus'un maske takmasına gerek kalmamıştır. Perseus, kendisinden beklenildiği gibi Medusa'nın kafasını keser. Perseus'un yüzündeki maske baştan sona kadar vardır. Bir tek oyunun sonunda maskesini çıkarır. Perseus'un yüzünde ve kostümünde yarı tanrı karakterini taşıdığı için daha hafif bir makyaj kullanılmıştır.

Perseus'un yüzündeki makyaj, büyük oranda görselliğe hizmet etmektedir. Oyuncular üzerinde makyaj karakter amaçlı kullanılmıştır. Makyaj, kostüm ve ışık ile bir bütün oluşturmaktadır. Medea Kali'nin yüzünün yarısındaki makyaj ikiye ayrılarak onun bir tarafında güzel, diğer tarafında ise yaşanmışlıkların çirkinliği olgusuna vurgu yapmıştır.

“Kostümler Medea'nın çok katmanlı kişiliğini, savaşçı ruhunun yanı sıra dişil özelliklerini vurgularken, Perseus'un kostümü ve maski onun merak uyandıran biraz gerçekçi, biraz fantastik kimliğini başarıyla vurgulamıştır.”(<http://www.milliyetsanat.com/yazar-detay/sekin-selvi/insan-sevdigine-her-zaman-altin-post-u-sunmaz/7252>)
20.01.2017

Sonuç olarak Medea Kali oyununda, yönetmen Musa Uzunlar oyunun genelinde Medea karakterinin yüzünü ikiye ayırarak, kadının yüzünün bir tarafında güzellik diğer tarafında yaşamış olduğu çirkinliği sentezleyerek kişileştirme

şeklinde ağır bir makyaj kullanmıştır. Medea'nın tek ve esas amacı geri dönüp intikam olarak öfkesini dindirmektir. Öfkesini dindirdikten sonra Medusa özelliğini yani tüm gücünü kaybeder. Oyunda makyaj maskevari bir şekilde, dramatik alanda oyunun hızlandırılmasına, aksiyonun artmasına ve çatışmaya hizmet etmektedir. Yönetmen Musa Uzunlar, oyunda Medea, Medusa, Hint Tanrıçası Kali'yi sentezleyip, makyajı gösterge ile iç içe barındırmıştır. Persesus'un yüzündeki demir maske ise Medea Kali' den korunmak maksadıyla kullanılmıştır. Nitekim Musa Uzunlar reji tekniğini kullanarak, 3 mitolojik karakteri yani Medea, Medusa ve Kali'yi bir bedende kişileştirmiştir.



4 SONUÇ

Maske, Doğu ve Batı tiyatro kültürlerinin başlangıcında yer almaktadır. Hakiki bir halk sanatı biçemi olarak maske; tanrıların, ruhların, mevsimlerin ve varlıkların kutsal kişileştirilmesinden, öykü karakterlerinin laik temsiline uzanan bir araçtır. Bildiğimiz bütün popüler tiyatroların kökeninde de maske vardır. Makyaj ise tiyatrodaki anlatım bütünlüğünün bir parçasıdır. Makyajın bir prodüksiyon için sadece natüralist anlatımı destekleyen bir unsur mu, yoksa bir maske mi olacağı tamamen dramaturjik bir seçimdir. Bu bağlamda katı maddeler olmaksızın da maske-makyaj üretilebilmektedir.

Maske bir şeyi gizlerken diğer şeyi dışa vurur. Sadece maske üzerine kurulu rejî biçimleri bulunabilir. Diğer yandan maske, müzikallerde de sıkça kullanılır. Son dönem prodüksiyonlarında makyaj ve kostüm bütünlüğüne dayalı adeta bedensel bir maske tasarımının yaygın olduğu görülmektedir. Özellikle grotesk etkilenimler taşıyan oyunlarda bu türden bir uygulamaya rastlanabilmektedir.

Maske dramatik bir ihtiyaçtır. Özünde basit bir insan olan oyuncuyu tanrısal bir ulviliğe yüceltir. İnsan olmanın zayıflıklarını kapatır. Bu anlamda bir kamuflaj olarak değerlendirilebilir. Tanrılara yaklaşmak isteyen rahip de, hayvanlara yaklaşmak isteyen avcı da maske takar. Maske hem fizik hem de metafizikle bütünleşmenin yegâne aracıdır. Bu anlamda maske bir yalanı yaşatır. İnsan olmanın gerçekliğini gizlemeye yönelik bir girişimdir. Bu aynı zamanda bir güçtür. Diğer yandan insanın kendine yabancılaşmasını ve zayıflıklarını fark etmesini sağlayan epik bir öğedir. İnsanın zayıflıklarını fark ederek bu zayıflıkları kapama çabası sonsuz sayıda gerçek ve sosyal maskenin üretilmesine sebep olmuştur. Zamanla maskenin sahte gerçekliği, öz gerçekliğin yerini almış ve sahte ile asıl olan arasındaki ayrım ortadan kalkmıştır.

Farklı bir ülkeye giden seyyah rastladığı bir bireyin jestlerinden ve mimiklerinden onun hangi ülkeden geldiğini fark edebilmektedir. Çünkü muhatabın yüzünde bir maske vardır. Bu kültürel bir varlıktır. Onun hangi kültüre ait olduğunu ortaya koymaktadır.

Her kültürde maske çeşitli tavırları üzerinde barındırmıştır. Samuraylar savaşa giderken maske takmaktaydılar. Bunu da düşmanı korkutmak amacıyla yapıyorlardı. Her kültürün maske tarzları farklı olmuştur. Yüzdeki nesne çıkartıldığında bile bu nesne hala bir maskedir. Kültürel anlamda her birimizin maskesi vardır yani tavrımız, mimiğimiz vardır. Felsefede maske ihtiyaçtır, arzuları gizlemeye yarar. Arzuları gizlemek zayıflığı gizlemektir.

Tiyatroda maske kullanımı Antik Yunan'da başlamıştır. Günümüzde ise maske bir nesne olarak değil, mimik olarak kullanılmaktadır. Sert maskeler yerini ifadeye bırakmıştır. Günümüz tiyatrosunda daha çok mimik kullanılmaktadır. Grotowski kuramında; oyuncunun Hamlet karakterini oluşturması için kendisine bir maske bulması gerekmektedir. Bulacağı maske bir yüz maskesidir. Bir bakış oluşturmalıdır, bir mimik oluşturmalıdır. Karakteri daha iyi benimsemesi gerekmektedir. Psikolojide Lacan “Benlik, ayna benlik” der. Burada benlik olarak görünen, ayna benlik sadece yansıyan, toplumun istediği şekilde davranmaktır. Modern toplumun ideali bireyselliğin maskelerle yok edilmesidir. Toplumun ortaya koyduğu, onayladığı her şey idealdir. Ancak bu idealler de maskenin kendisi gibi sahtedir. Kişiye ait değildir. Toplum tarafından dayatılmıştır. "Benlik, ayna benlik" kavramı odur işte... “İd, ego, süper ego, idimist” farklı farklı kişilik katmanlardır. Kişi yapmak istediklerini toplumun genel yargılarına göre gerçekleştirir ya da isteklerini gerçekleştirmekten uzak durur. İstekler ve eylem bu anlamda uyumsuzdur. Tıpkı maskenin yüzü örtmesi ve ondan farklı olması gibi eylem toplumun değerleri tarafından belirlenmiş, bireysellik örtülmüş adeta maskelenmiştir. Toplumun kuralları öncelik taşımaktadır. Freud’un deyimiyle “Benliğimiz, çıplaklığımız gerçek olarak görülmelidir. İd, ego, süper ego maske olarak görülmelidir”. Süper ego maskedir. Felsefede maske “erdem erdemsizlik, mutluluk mutsuzluk” demektir. Güzel çirkin kavramı söz konusu olduğunda çirkinliğin zayıflık olduğu görülür ve bu kötüdür. Çirkinlik maskenin ile örtülür, güzelleştirilir. Bu anlamda güzel olan maskedir. Aristokraside herkes peruk takardı. Bu uygulama kendini olduğundan farklı, güzel ve gösterişli kılmak amacı taşımaktadır.

Maske Türk tiyatrosunun köy seyirlik oyunlarında da karşımıza çıkar. Küçük maskeler, küçük sembolizasyonlar daha çok köy seyirlik oyunlarında kullanılmıştır. Maske Türk kültüründe diğer bazı kültürlerle nazaran daha az

sıklıkla rastlanan bir ögedir. Bunun sebebi de Türklerin tarihsel gelişim çizgisi içerisinde, toplumsal diyalektiklerinin farklı dinamiklerle gelişmesidir.

Maske kullanımı özel çalışmalar gerektiren bir olgudur. Oyunculuk okullarındaki maske eğitiminin yeterli olduğunu söylemek zordur. Oyuncuyla maskenin buluşması hep oyuncuların özel ilgi alanlarına, kişisel gayretlerine ya da yönetmenlerin özel ilgi alanlarına kalmış gibi görünmektedir. Ama Doğu'da tiyatrosu söz konusu olduğunda maske oldukça yaygındır. Çünkü sembolik anlatımda, kadim anlatımda çok önemlidir. Bunun üzerine çok gidilmesi gerekiyor hem eğitimde hem de sahnede. Eğer kendi kaynaklarımıza yönelik hikâyeler anlatılacaksa, kendi araçlarımızı da araştırarak bugünüme nasıl getireceğimizi öğrenirsek çok iyi olur. Eski formlarla kullanamayız belki artık ama onları bugünkü formlarla sahnede nasıl buluştura biliriz, kendi hikâyelerimizi anlatmakta nasıl işlevsel hale getire biliriz bunların üzerine çalışılması ve sonuçlar elde edilmesi, bizim topraklarımızda kendimize ait bir tiyatro yapmak için çok önemli bir yerde duruyor.

Her ne kadar tarihsel gelişim sürecinde sözünü ettiğimiz biçimde farklı şekillerde kullanılıyor olsa da, günümüz çağdaş tiyatrosunda da bazı prodüksiyonlarda maske kullanımlarına rastlanmaktadır. İstanbul Devlet Tiyatrolarında son 10 senenin repertuarında (2007-2017 yıllar arası) 127 oyun sahnelenmiştir. Bu oyunların içeriliğine baktığımızda, Kral Dairesi: Üç Nikâh, Üç Cenaze ve Bir Soygun (plastik maske), Kuyruklu Yıldız Altında Bir İzdivaç (plastik maske), Güneş Batarken Bile Büyük (masquerade maske), Üstat Harpagon'a Saygı ve Destek Gecesi (beyaz ton ağırlıklı ve karışık renk makyaj), Çehov Makinesi (beyaz ton ağırlıklı makyaj), Hamlet Makinesi (beyaz ton ağırlıklı makyaj), Antigone (beyaz ton ağırlıklı makyaj), Hamlet (palyaço burnu), Medea Kali (karışık renk ağırlıklı makyaj ve demir maske), Bersisa (boynuz ve karışık ton makyaj) oyunlarında maske amaçlı plastik maske, masquerade maske (balo maskesi), palyaço burnu, boynuz, beyaz ton ağırlıklı ve karışık renk makyaj kullanımı olduğunu görürüz.

6 Kasım 2007 senesi sahnelenen “Kral Dairesi: Üç Nikâh, Üç Cenaze ve Bir Soygun” oyununa dikkatle bakıldığında, oyunda otel çalışanlarını temsil eden karakterler dışında 15 karakterde plastik maske kullanıldığı görünmektedir. Bu plastik maskelerden üç çiftte 6 tane, yan karakterlerde ise 9 tane plastik maske

kullanılmıştır. Yönetmenin oyunda plastik maske kullanmasının amacı ise "fars" formu kültürünün yerleşik biçimini kullanılarak daha çok aksiyona yüklenmektir. Plastik maske oyunda bazen bir kısıtlama oluşturmuştur. Maskesiz kişilerin farklı olmasının nedeni ise ölü olmaları ve sadece ölüken konuşabilmeleridir. Oyundaki esas amaç insanların hayattayken aynen yüzlerine maske takmış gibi, diğer maskeli kişilerle ilişkiler kurduğunu anlatmaktır.

26 Kasım 2010 senesi sahnelenen "Üstat Harpagon'a Saygı Ve Destek Gecesi" oyununda, birbirlerine az benzeyen ama aynı amacı taşıyan 5 karakterin yüzünde makyaj kullanılmıştır. Buradaki makyaj dramatik alanda kişileştirmeye hizmet etmektedir. Kullanılan makyaj daha çok beyaz ton ağırlıklı olup ve farklı renk şekilleri de içermektedir. Görüldüğü üzere oyunu yöneten Levent Öktem, karakterleri yaşlı palyaçolara ve çeşitli figürlere benzetmeye çalışmıştır. Oyunun genelinde karakterler yaşlarını imleyen makyajla bütünlük arz edecek şekilde yavaş ve ağır bir oyunculuk sergilemektedirler. Karakterlerin, geçmişe nazire yaparak birbirlerine karşı geliştirdikleri tavırları, egoları, birbirlerini beğenmemeleri ön plana çekilmiştir. Bir tek Hamlet sahnesinde hareketlilik görülmektedir. Bu sahnede Roj ve Harpagon kılıçla dövüşerek bir düello gerçekleştirirler. Levent Öktem, makyajı karakterler arasında aksiyona yönelik bir etki uyandırmaktan ziyade kişileştirme etkisi yaratmak için kullanmıştır.

3 Ocak 2012 tarihinde sahnelenen "Antigone" oyununda yönetmen Kenan Işık; Kral Kreon karakteri dışında Antigone, İsmene ve Haimon'un yüzünde hafif, Teiresias'ın, Eurydike'nin ve koronun yüzlerinde ise daha ağır bir makyaj kullanmıştır. Makyaj, halk ve saray karakterlerini ayırma maksadıyla kullanıldığı için kişileştirmeye hizmet etmektedir. Oyunda makyaj bir çeşit maske gibi kullanılmıştır. Görüldüğü üzere oyunu yöneten Kenan Işık, karakterlerin ve halkın yüzünde topraktan, kazıntıdan, kilden bir maske ile insanın topraktan geldiğine vurgu yaparak, antik ve modern sentezleyip kişileştirme amaçlı beyaz makyaj kullanmıştır.

13 Mayıs 2012 tarihinde ilk defa sahnelenen "Çehov Makinesi" oyununda yönetmen Müge Gürman, Çehov karakteri dışında kalan 16 karakterde beyaz tonlu makyaj kullanmıştır. Gürman'ın, genellikle tüm oyunlarında grotesk çalışmalar yaptığı ve sahnelediği görülmektedir. Bu oyunda da kullandığı makyaj, makine kullanımını ve koreografi çalışmasını bir bütün haline getirerek

sentezlemiştir. Çehov karakterini kanlı canlı biri olarak, diğer karakterleri ise Çehov'dan ayırt etmiş ve bu karakterlere daha çok yüz mimiklerini kullanmaya öncelik vermiştir. Kullanılan makyaj soyut; karabasan, kâbus gibi hayali karakterlerde olup oyunun hızlandırılmasıyla, aksiyonun hareketlenmesiyle beraber daha çok kişileştirmeye hizmet etmektedir. Görüldüğü üzere Müge Gürman oyuncuların yüzlerinde grotesk etki yaratarak, kişileştirme amaçlı beyaz tonlu makyaj kullanmıştır.

19 Aralık 2013 tarihinde ilk defa sahnelenen “Kuyruklu Yıldız Altında Bir İzdivaç” oyununda yönetmen Kazım Akşar, oyunun dördüncü sahnesi olan kayık sahnesinde 16 karakterde yani İrfan, Emsal, Gazeteci, Anesto, Bekir, Dadı, Ferdane, Yuvan, Kasap, Manav, Yenge, Emeti, Bedriye, Feriha, Kadın ve Yaşlı karakterlerde plastik maske kullanmıştır. Bu sahnede rejji, fırtınayı anlatmak için bazı karakterleri kayıkta, bazılarını ise ayakta ağır bedensel devinim ile kurgulamıştır. Fırtına sahnesini canlandırmak için sahneyi karartmış, efekt olarak sis ve duman kullanmıştır. Karakterlerin yüzünde plastik maske, üzerlerinde ise yağmurluk vardır. Kullanılan maske oyunda "rüya sahnesi"nin canlandırılmasına yani gerçekliğin kırılmasına hizmet etmektedir. Görüldüğü üzere oyunun yönetmeni Kazım Akşar, metinden farklı olarak rejji tekniğini kullanarak rüya sahnesini canlandırmak için gerçekliği kırmak amacıyla yabancılaşma amaçlı plastik maske kullanmıştır.

26 Aralık 2013 senesi sahnelenen "Hamlet" oyununda yönetmen Işıl Kasapoğlu, “Hamlet” eserini tek kişilik bir dramaturji üzerinden sahnelemiştir. Oyunun yönetmeni Işıl Kasapoğlu, kendine özgü rejji tekniğini kullanarak oyundaki olaylar akışını Hamlet karakteri üzerinden yorumlamıştır. Oyunun bir sahnesinde kısa süreliğine Hamlet palyaço burnu kullanmıştır. Bu oyunda yönetmen Işıl Kasapoğlu, Hamlet metnindeki karakterler olan tiyatro oyuncularını sembolize etmek için yani kişileştirme amaçlı olarak “Hamlet” karakterinin yüzünde kırmızı palyaço burnu kullanmıştır.

10 Mayıs 2014 tarihinde sahnelenen "Hamlet Makinesi" oyununda yönetmen Ayşe Emel Mesçi, Hamlet karakteri dışında 9 karakterde ve koro karakterlerinin yüzlerinde abartıya kaçmayan şekillerde makyaj kullanmıştır. Ophelia'nın yüzündeki makyaj onun Avrupa'yı temsil etmesine, Kral Claudius'un, Kraliçe Gertruda'nın, Polonius'un, Horatio'nun ve 4 mezarcının makyajı ise bu

karakterlerin artık makinenin bir parçası yani makineye bağı olduklarına işaret etmektedir. Koro ile de topluma vurgu yapılmış ve yüzlerindeki makyajla korunun halkı ifade etmesi amaçlanmıştır. Oyunu yöneten Ayşe Emel Mesçi, Breht ve Meyerhold yaklaşımı grotesk etki yaratmak amaçlı beyaz tonlu makyaj kullanmıştır.

14 Mayıs 2014 tarihinde sahnelenen "Güneş Batarken Bile Büyük" oyununda yönetmen Kazım Akşar oyunun dokuzuncu sahnesinde 3 esas karakter olan Von Stein'nin, Charlotte'nin, Bettina'nın ve 2 subay karakterin yüzünde "masquerade" (balo) maskesi kullanmıştır. Bu sahnede 2 subay sadece dansa eşlik ederler. Mareşal ise sadece konuşulanları dinlemektedir. Von Stein, Charlotte ve Bettina ise Goethe ile olan ilişkilerinden bahsetmektedirler. Oyundaki maske kullanımının herhangi bir anlamsal arka planı bulunmamaktadır. Büyük oranda görsel ve estetik amaçlı, Goethe'nin dönemini yansıtmak gayesiyle natüralist bir yorumun ürünü olarak kullanılmıştır. Oyunu yöneten Kazım Akşar karakterlerin yüzlerinde "masquerade" maskesi kullanmış ancak maskenin tiyatro geleneğindeki anlam ve işlevlerine herhangi bir gönderme yapmamıştır.

15 Ocak 2016 tarihinde sahnelenen "Bersisa" oyununda yönetmen Gülebru Turna, İblis ve Şeytanların başında boynuz, yüzlerinde ise çizgili makyaj kullanmıştır. Oyun zaman içinde zaman, mekân içinde mekân gibi teknikleri kullandığı için çok boyutlu bir yapıdadır. Oyun bir boyutta Mevleviliği araştıran üniversite hocası Matuf Bey'i, diğer bir boyutta ise n Matuf Bey'in Bersisa'nın kendisini vücudunda bulması ele alıyor. Bersisa boyutunda bu karakteri yoldan çıkaran şeytan grubu vardır. Oyunun yönetmeni Gülebru Turna, bu sahnede dramatik aksiyonu yükselterek, oyunu hızlandırarak ve çatışmayı alevlendirerek makyajı maske benzeri bir kurgunun ögesi olarak ele almıştır. Fantastik öge olduğu için İblis ve Şeytan karakterlerinde ögeye uygun şekillerde makyaj ve boynuz kullanılmıştır. Yönetmen Gülebru Turna'nın, makyaj ve boynuz kullanmasının sebebi ise diğer karakterlerden farklı olarak birkaç birleştirilmiş stilizasyonu kişileştirme amaçlıdır. Görüldüğü üzere Bersisa oyununda makyaj ve boynuzlar, hem kişileştirmeye katkı sağlaması hem de dramatik çatışmayı görsel olarak kuvvetlendirmesi için kullanılmıştır.

28 Ocak 2016 tarihinde sahnelenen "Medea Kali" oyununda yönetmen Musa Uzunlar, oyunun genelinde Medea karakterinin yüzünü ikiye bölmüştür. Yönetmen, Medea-Medusa karakterinin yüzünün bir tarafında güzellik, diğer tarafında yaşamış olduğu çirkinliği sentezleyerek kişileştirme işlevi üstlenen ağır bir makyaj kullanmıştır. Medea'nın tek ve esas amacı geri dönüp intikam olarak öfkesini dindirmektir. Öfkesini dindirdikten sonra Medusa özelliğini yani tüm gücünü kaybeder. Oyunda makyaj maskevari bir şekilde tasarlanmıştır. Makyaja yüklenen dramatik anlam oyunun hızlandırılmasına, aksiyonun artmasına ve çatışmaya hizmet etmektedir. Yönetmen Musa Uzunlar, oyunda Medea, Medusa, Hint Tanrıçası Kali'yi sentezleyip, makyajı gösterge ile iç içe geçirmiştir. Persesus'un yüzündeki demir maske ise Medea Kali'nin kötücül güçlerinde korunma amaçlı olarak kullanılmaktadır. Nitekim Musa Uzunlar rejji tekniğini kullanarak, 3 tarihi karakteri yani Medea, Medusa ve Kali'yi bir bedende kişileştirmiştir.

Yapılan çalışmanın sonuçlarından da görülmektedir ki maske günümüz tiyatro yönetmenlerince farklı dramatik ve düşünsel amaçlarla birçok değişik şekilde kullanılmaktadır. Çalışma kapsamında yer alan oyunlardaki her bir yönetmen kendi sahne estetiği, dramatik akış anlayışı ve vermek istediği mesaj bağlamında farklı karakterlerde ve tonlarda maske ve makyaj kullanma yoluna gitmiştir. Maske ve makyaj ele alınan oyunlardaki karakterlerin bir kısmında kişileştirmeye, bir kısmında korku-heyecan-hüzün etkisi oluşturmaya bir kısmında ise yabancılaşmayı sağlamaya hizmet etmektedir. Birçok karakterin kendini yansıtmayı, izleyiciye anlatmak istediklerini makyaj ile sunması ise rastlanılan özelliklerden biridir. Maske gerek hüznü gerek sevinci gerek heyecanı gerekse de korkuyu yansıtmakta tiyatro açısından gerekli bir malzemedir. Maske ile oynayan oyuncuların bu duyguyu izleyicilere yaşatması ise dramanın en önemli ayaklarından biridir. Bu çalışmanın ilerleyen dönemlerde birçok öğrenciye kaynak açısından yol göstereceği düşüncesi oluşmuştur.

İstanbul Devlet Tiyatrosu'nda son 10 yıldaki prodüksiyonlarında görüldüğü üzere maske daha çok kişileştirmeye, aksiyonun yükseltilmesine, oyunun hızlandırılmasına, yabancılaşmaya, estetik görselliğe ve çatışmanın ateşlenmesine hizmet edecek şekilde kullanılmıştır. Tiyatronun başlangıcından

bu yana önemli bir sahne ögesi olan maske, görüldüğü üzere zaman ve mekândan bağımsız olarak tiyatronun içinde varlığını sürdürmekte ve her çağın tiyatrosunda olduğu gibi günümüz tiyatrosunda da kendine yer bulabilmektedir.



KAYNAKLAR

- Akn, E.** "Tiyatro Salon Sorununu Çözdü: Televizyon!", Milliyet Sanat Dergisi. İstanbul: Milliyet Ofset Yayıncılık, sayı 383, 1 Mayıs 1996.
- Albrecht, Michael** *A History of Roman Literature from Livius Andronicus to Boethius* Cilt I, çev. Frances and Kevin Newman, Leiden 1997.
- Anarina Г.Н.** Японский театр Но. - М. Наука, 1984.
- Arnould, Hauser**, anatın Toplumsal Tarihi. Çeviren: Gölünü, Y. Ankara: Deniz Kitabevi, 2006.
- Arnott, Peter D.** The Ancient Greek and Roman Theatre (New York), Random House, 1971), p. 51
- Babkina М.П.** Потабенко С.И. Народный театр Индии. - М. Наука, 1965.
- Baudrillard, J.** Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm, Çev: Oğuz Adanır, 2.bs. İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2008: 279.
- Baudrillard, J.** Baştan Çıkarma Üzerine, Çev: Ayşegül Sönmezay, 2. bs. İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2005
- Bayer, Z.C.** "Antik Roma'dan XX. Yüzyıla Değin Portre",:// lebriz.com/pages/lst.aspx?lang=TR§ionID=12&articleID=137 (05.03.2013)
- Beare, W.** "Masks on the Roman Stage", *The Classical Quarterly*, Cilt 33, Sayı 3/4, 1939, s.139-146
- Bennett, M.**, The Masks of Commedia Del'Arte, Noh Theater and Classical Greece: The Cultural Meanings, Influences and Similarities, Parkland College, Parkland 2012, <http://spark.parkland.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1071&context=ah> 20.07.2017)
- Bennett, M.Y.**, Reassessing the Theatre of the Absurd Camus, Beckett, Ionesco, Genet, and Pinter, New York 2011, Palgrave Macmillan.
- Breasted, J.H.**, Ancient Records of Egypt Chicago 1906 Part One
- Brown, J.R.** The Oxford Illustrated History of Theatre, Oxford University Press, 2001
- Can, Hülya** "Aristoteles'te Katharsis Kavramı". Felsefe Dergisi, Sayı: 2, 2010: 63-70.
- Creizenach W.**, The English Drama in the Age of Shakespeare (London: Sedgwick and Jackson, 1916), p. 400.
- Csapo, E.**,
- Miller, M.C.** The Origins of Theater in Ancient Greece and Beyond: From Ritual to Drama, Cambridge University Press 2007
- Çalışlar, Aziz.** Tiyatro Ansiklopedisi. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları, 1995.
- Cioran, E.M.** Doğmuş Olmanın Sakıncası Üzerine, Çev: Kenan Sarıalioğlu 1. bs. İstanbul, Gendaş Yayınları, 2001: 40. Aktaran: Serdar Aydın, Algı Form ve Pornografi, 1. bs. İstanbul, Sel Yayıncılık, 2017: 92.
- Eldredge, S. A.** (1996). *Mask Improvisation for Actor Training & Performance: The Compelling Image*. Northwestern University Press.
- Erasmus, M.** Reading Death in Ancient Rome, Ohio, Ohio State University Press - Columbus, 2008.
- Festus de verborum signiHcatu**, edit. W. M. Lindsay, Teubner 1997. Fuhrmann, Manfred "Persona, Ein Römischer Rollenbegriff", *Identität*, Odo Marquard (edit.),

- Karlheinz Stierle (edit.), Münih 1996, s.83-106.
- Gluskina A.E.** Заметки о японской литературе и театре. - М. Наука, 1979.
- Golosofer Y.E.** Mifin mantiki. Bakı, 2006. – s. 84-85.
- Gordenker, A.** "Face Masks", *Japanese Times*, Tokyo, 2014. ([http://www.japantimes.co.jp/news/2014/11/21/referen ce/face- masks/#.WXMZhYhSDIU](http://www.japantimes.co.jp/news/2014/11/21/referen%20ce/face-masks/#.WXMZhYhSDIU), 22.07. 2017)
- Harris, A. F.**, 2014, <http://medievalmeetsworld.blogspot.com.tr/2014/10/fayum-friend.html> Erişim 30.07.2017
- Hodgson, T.** (1988), *Batsford Dictionary of Drama*, Batsford, London.
- Holloway, A.** World's Oldest Japanese Mask Unearthed, Ancient Origins, <http://www.ancient-origins.net/news-history-archaeology/world-s-oldest-japanese-mask-unearthed-00512> (Erişim: 30.07.2017.)
- Horn, Christoph** (edit.),
- Christof Rapp** (edit.), *Wörterbuch der antiken Philosophie*, 2008 (2. Baskı).
- Irvine, G.** (1994), "Japanese Masks: Ritual and Drama", *Masks: The Art of Expression*, Derleyen John MACK, British Museum Press, London.
- Karaboğa, K.** Kolektif, Maske kitabı. Habitus kitap, 2014.
- Kennard J. S.** *The Italian Theatre* (New York: William Edwin Rudge, 1932), p. 64.
- Kocabıyık, E.** Aynadaki Narkissos: Her Şey ve Hiçbir Şey Olarak Yüz, 2. bs. İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2010
- Korukçu, M.M.** (2016). *Oyun Analizi*. İstanbul, Mitos - Boyut Yayınları.
- Korukçu, M.M.** (2013). *Tiyatro ve Erotizm*. Kodeks Yayınevi.
- Kotovskaya M.P.** Синтез искусств: зрелищные искусства Индии. - М. Наука, 1982.
- Kryzhitsky K:** Экзотический театр: Ява, Индо-Китай, Турция, Персия, Корея. - Л. Академия, 1927.
- Lecoq, J.** (1987). *Le théâtre du geste: Mimes et acteurs*. Bordas.
- Lecoq, J.** (1997). *Le corps poétique: Unenseignement de la création théâtrale*. Actes sud-papiers.
- Levi-Strossk.** *Strukturnaya antropoloqiya*. - L. Nauka, 1985. - s.238.
- Levitas, M.** (2015). Fiziksel tiyatro sunumu. İAÜ yüksek lisans ödevi.
- Mehdi N.M.** Zor ve karmaşık durumların kulturolojisi. - B.Qanun, 2001. S.234-298.
- Mehrabian, A.** (1967). "The Solution of Inconsistent Communications"
- Mitchell, M.A.** "The Development of the Mask as a Critical Tool for an Examination of Character and Performer Action", Yayınlanmamış Doktora Tezi, Texas Tech University, 1985.
- Oktay, E.**, "Antigone", <http://www.yenitiyatrodergisi.com/elestiriler/antigone>, 2012.
- Özdemir, N.** *Gösterim Sanatları Terimleri Sözlüğü*, Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları, 1983, (çevrimiçi)
- Özdemir, N.** "Bedensel Mim ve Etienne Decroux". *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 20, 149-150. 2005.
- Patrice Pavia** *Slovar tiyatroya*. - M. 1991. - s. 171.
- Pekman, Yavuz**, *Çağdaş tiyatromuzda geleneksellik*, İstanbul, MİTOS-BOYUT Yayınları, 2002, 17-18.
- Reymond, E. A. E.** *Mythical Origin of the Egyptian Temple*, p. 104, 1969.
- Samson, Lily**, Ритмы радости: традиции индийских классических танцев / Текст Лили Самсон, фото Авинаша Пасрича. - Индия, 1987.

- Serova C.A.** Китайский театр и традиционное китайское искусство: XVI- XVII вв. - М. Наука, 1990.
- Seyıdov M.M.** Azərbaycan mifik tefekkürünün kaynakları. Bakı: 1983.– s. 99-101.
- Skansberg, C.** (1995). “Unutulmuş jestleri arayış, Jacques Lecoq okulu”. *Agon Dergisi*, 7, 176-183.
- Sorokin B.A.** :Китайская классическая драма XIII-XIV вв. - М. Наука, 1979.
- Şener, Sevda**, Oyundan Düşünceye, Gündoğdu yayımları, 1993 s.80.
- Talibzade, A.** “Min maska ve İslam Kültürü Semiyolojisi”. Bakı “Tahsil”,2015.
- Talibzade, A.** Doğu Tiyatro Tarihi. Bakı “Tahsil”, 2008.
- Topuz, Hıfzı** Kara Afrika Sanatı, İstanbul Anadolu Matbaası, 1992.
- Üstündağ, P.** (2011). Asya Tiyatrosunda Maske. İstanbul. Beta.
- Wilsher, T.** (2007). *The Mask Handbook: A Practical Guide*. Routledge.
- Wisdom, S.** Gladiators: 100 BC - 200 AD, Wisconsin, Osprey Publishing, 2001.
- Yüksel, A.** “Antik Yunan Tiyatrosunda Komedyanın Evreleri” Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih - Coğrafya Fakültesi Dergisi, cilt XXXIII, sayı 1-2, Ankara, 1990, s.557-569.
- Temel Türkçe Sözlük, Tercüman Yayınları, İstanbul, 1985

İnternet Kaynakları

- <http://tiyatromedresesi.org/kamplar/2016/matteo-destro-ile-fiziksel-tiyatronun-temel-ilkeleri-maske-calismasi/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Jacques_Lecoq
- <http://www.pandora.com.tr/urun/siirsel-beden-yaratıcı-tiyatro-egitimi/414103>
- <http://mimesis-dergi.org/2013/01/noroloji-antik-yunan-tiyatrosu-maskelerinin-ardında/>
- <http://www.bilgiustam.com/afrika-maskelerinin-tarihcesi/>
- <http://www.bakimliyiz.com/soru-cevap/98055-eskiden-maske-neden-kullaniliyor.html>
- <http://millifolklor.com/PdfViewer.aspx?Sayi=28&Sayfa=74>
- http://www.iicistanbul.esteri.it/iic_istanbul/tr/gli_eventi/calendario/laboratori-o-di-costruzione-delle-maschere-della-commedia-dell-arte.html
- <http://www.tiyatrokurslari.com.tr/tiyatronun-dogusu-ve-kavramlar.html>
- <http://etiyatro.net/index.php/tr/genel-bilgiler/tiyatronun-temeli>
- <http://events.ha.sjsu.edu/art/masks/Masksfram.html>
- <https://www.reddit.com/domain/m.friendfeed-media.com/search?q=theatre+mask>
- http://klasikfiloloji.com/Images/Uploads/MyContents/20161216_0809352647.pdf
- <http://ww.tdkterim.gov.tr/>
- http://makeup.lovetoknow.com/History_of_Theatre_Makeup
- <http://gugusdepan.com/http-gallery-sjsu-edu-masks-menu.html/>
- <http://www.academicjournals.org/journal/IJSA/article-full-text/144926455266>
- <http://www.anymask.com/historyofmask.html>
- <https://www.theguardian.com/fashion/costume-and-culture/gallery/2015/jun/19/the-art-of-asian-theatre-costume-in-pictures#img-4>
- <http://www.the-noh.com/en/world/mask.html>
- http://museum.msu.edu/exhibitions/virtual/mask/dialog/Masks_on_stage.html
- <https://www.google.com.tr/search?q=The+art+of+Asian+kabuki+theatre+costume+and+masks++in+pictures&tbn=isch&imgil=qMzK>

<http://rihtimdergi.com/maske-2/>
<https://tr.pinterest.com/explore/drama-masks/>
https://www.flickr.com/photos/l_j_a/5660787008/
<http://www.imgur.org/tag/alipoyrazo%C4%9Flu>
<http://blog.milliyet.com.tr/istanbul-da-bir-draldairesi/Blog/? BlogNo=79674>
http://www.gazetetrakya.com/Haber/Kral_Dairesi_kahkahalara_bogacak/109225.html
<http://mahfuzmeddah.blogcu.com/ismarlama-oyun-ya-da-kral-dairesi-ya-da-uc-nikah-uc-cenaze/3182905>
<http://cismaniizleyici.blogspot.com.tr/2011/02/ustat-harpagon-levent-oktem.html>
<https://tr.wikipedia.org/wiki/Sofokles>
https://tr.wikipedia.org/wiki/Kenan_I%C5%9F%C4%B1k
<http://www.yenitiyatrodergisi.com/elestiriler/antigone>
https://tr.wikipedia.org/wiki/H%C3%BCseyin_Rahmi_G%C3%BCrp%C4%
B1nar
<http://www.biyografi.info/kisi/kazim-aksar>
https://tr.wikipedia.org/wiki/William_Shakespeare
<https://www.evrensel.net/yazi/73169/ayse-emel-mescinin-isi-hesaplamak-hamlet-makinesi>
<http://www.yenisafak.com/hayat/bu-yol-nereye-bersisa-2411042>
<http://www.laurent-gaude.com/biographie/>
https://tr.wikipedia.org/wiki/Musa_Uzunlar
<http://www.milliyetsanat.com/yazar-detay/seckin-selvi/insan-sevdigine-her-zaman-altin-post-u-sunmaz/7252>
<http://www.semaverkumpanya.com/tr/isil-kasapoglu/>
<http://maskeloci.blogcu.com/maskenin-tarihcesi/770125>
http://klasikfiloloji.com/Images/Uploads/MyContents/20161216_0809352647.pdf

ÖZGEÇMİŞ

Vagif Azizov

Cumhuriyet Mah. Yıldız Cad. 12/13 Küçükçekmece/İstanbul

İletişim: 0507 098 20 07 E-mail: vaqif.aziz92@gmail.com



KİŞİSEL BİLGİLER

Doğum Tarihi; 27.01.1992, **Doğum yeri;** Bakü – Azerbaycan. **Boy** 175, **Kilo** 70,

Bildiği diller: Türkçe, Rusça, İngilizce. **Medeni durum:** Bekar

EĞİTİM BİLGİLERİ

- **Lisans:** Azerbaycan Devlet Güzel Sanatlar ve Kültür Üniversitesi'nin "Yönetmen sanatı" Fakültesi "Estrada ve Müzikal tiyatro yönetmeni" bölüm'ünün, "Estrada Yönetmenliği".
- **Yüksek lisans:** İstanbul Aydın Üniversitesi "Tiyatro Yönetmenliği".

TECRÜBELER

- 2011-2013 yılları boyunca Emektar artist-Devlet sanatçısı Perviz Memmedrzayev'in kurucusu olduğu "Plastik Dram Tiyatro Stüdyosu ". (yönetmenlik ve oyunculuk)
- 2013-2014 yılı ise Azerbaycan Devlet Akademik Milli Drama Tiyatrosu nezdinde yaratılmış, Ritmoplastika Stüdyosu. (oyunculuk)

KURS VE SERTİFİKALAR:

- 2011 yılı 9 Kasım' da Kazakistan Cumhuriyeti Almatı şehrinde düzenlenen A.Topkanov adına 1. Öğrencilerin gösterileri festivalinde sınıf oyunu Grad-Pri ödülüne layık görüldü, aynı zamanda oyunda oynanılan röle göre "En iyi aktör" sertifikası.
- 2011 yılı Aralık ayı, Üniversitenin sosyal hayatında daima aktif öğrenci olduğuna için Öğrenci İşçi Birliği tarafından "Teşekkürname" ödülü.
- 2012 yılı 16 Şubat' da Gençlik ve Spor Bakanlığı'nın "Gençlik Günü" ile alakalı düzenlenen törende "Gençlik Ödülü".
- 2012 yılı 30 Kasım' da Azerbaycan Cumhuriyeti'nde gerçekleştirilen II 'Çevre kirliliği' hakkında tiyatro yarışmasında "Simsar" tiyatro stüdyo takımı ile katılan "Müdahale" adlı oyun III yere layık görüldü.
- 2013 yılı 31 Mayıs't a Üniversite'de yapılan tez inceleme yarışmasında A.Vaqonun aynı adlı eserinin motifleri üzerine hazırladığı "Soşka" oyunu "En iyi tez".



