



T.C.

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANABİLİM DALI

**GELENEKSEL TÜRK TİYATROSUNDAN ÇAĞDAŞ BATI
TİYATROSUNA OYUN YERİ VE SEYİR YERİ BAĞLAMINDA
OYUNCU-SEYİRCİ İLİŞKİSİ**

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

MEHMET ALİ DÖNMEZ

BURSA – 2023



T.C.

**BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANABİLİM DALI**

**GELENEKSEL TÜRK TİYATROSUNDAN ÇAĞDAŞ BATI
TİYATROSUNA OYUN YERİ VE SEYİR YERİ BAĞLAMINDA
OYUNCU-SEYİRCİ İLİŞKİSİ**

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

MEHMET ALİ DÖNMEZ

**Danışman:
Dr. Öğr. Üyesi BANU ÇAKMAK DUMAN**

BURSA – 2023

ÖZET

Yazar Adı ve Soyadı : Mehmet Ali DÖNMEZ

Üniversite : Bursa Uludağ Üniversitesi

Enstitüsü : Sosyal Bilimler Enstitüsü

Anabilim Dalı : Sahne Sanatları

Tezin Niteliği : Yüksek Lisans Tezi

Sayfa Sayısı : 199

Mezuniyet Tarihi :

Tez Danışmanı : Dr. Öğr. Üyesi BANU ÇAKMAK DUMAN

Geleneksel Türk Tiyatrosundan Çağdaş Batı Tiyatrosuna Oyun Yeri ve Seyir Yeri Bağlamında Oyuncu-Seyirci İlişkisi

İnsanlığın ortak bir ifade biçimi olarak tanımlayabileceğimiz tiyatro, köklü bir geçmişe sahip olup, insanlık kadar eski tarihiyle pek çok değişim ve dönüşüm süreci yaşamıştır. Antik Yunan döneminde ilk kez dinsel törenlerden ayrılarak bir sanat formu haline gelen tiyatro, başlangıcında *seyirci ve oyuncu* arasında herhangi bir ayırım gözetmeksizin katılımcı bir forma sahipken ilerleyen dönemlerde seyircisini oyun yerinin dışında bırakan ve onu yalnızca izleyici durumuna getiren bir yapıya dönüşmüştür. Kuramsal ve pratik yapısıyla Batı Tiyatrosundan farklılaşan Geleneksel Türk Tiyatrosu ise *oyun yeri ve seyir yeri* arasındaki organik ilişkiyi hep korumuştur. Batı Tiyatrosunda bugün gelinen nokta itibarıyla ise tiyatrodaki, ilkel olanın arayışına yeniden girilmiş ve *oyun yeri ile seyir yeri* arasındaki ilişki yeniden gündeme getirilmiştir. Bu bağlamda bu çalışma içerisinde Geleneksel Türk Tiyatrosunun temel yapı taşı olan *oyun yeri seyir yeri* arasındaki organik ilişki incelenerek Batı Tiyatrosu ile karşılaştırılacak ve çağdaş dönemde Batı Tiyatrosunun yaşadığı dönüşüm tartışılacaktır. Geleneksel tiyatromuzla pek çok konuda ortaklaşan Çağdaş Batı tiyatrosu, oyun yeri ve seyir yeri bağlamında *oyuncu-seyirci* ilişkisi üzerinden incelenerek, tiyatromuzla buluşma noktalarına bakılacak ve Türk tiyatrosunun yapısal özellikleri referans alınarak *oyuncu seyirci ilişkisinin* önemi tartışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Tiyatro, Oyun Yeri, Seyir Yeri, Geleneksel Türk Tiyatrosu, Batı Tiyatrosu, Katılımcılık

SUMMARY

Author Name and Surname : Mehmet Ali DÖNMEZ

University : Bursa Uludag University

Institute : Institute of Social Sciences

Department : Performing Arts

Nature of Thesis: Master Thesis

Number of Pages : 199

Date of graduation :

Thesis Advisor : Dr. Instructor Member of BANU CAKMAK DUMAN

The Relationship Between Actor-Autor İn The Context Of Playground And Theater From Traditional Turkish Theatre To Contemporary Western Theater

Theater, which we can define as the common expression of humanity, has a deep-rooted history and has experienced many changes and transformations with its history dating back to humanity. The theater, which became a branch of art by separating from religious ceremonies for the first time in the Ancient Greek period, initially had a form without considering the actor and separation, but later turned into a structure. The thing that leaves the spectator out of the game and makes it just a spectator. Traditional Turkish Theater, with its theoretical and practical structure from the Western Theater, has always preserved the organic relationship between the theater and the audience. As of the point reached in the Western Theatre, the search for primitiveness in the theater has been resumed and the relationship between the play place and the viewing place has been restarted. In this context, the organic relationship of running a play, which is the basic building block of the traditional Turkish Theatre, will be examined and compared with the Western Theatre, and the Western Theater can be experienced in the contemporary period. It should be discussed. Contemporary Western theater, which shares many common points with our traditional theater, will be examined in terms of theater and audience, actor-spectator relationship, meeting points with our theater and its importance will be examined. The characteristics of the reflections of the Turkish theater should not be dealt with in motion.

Keywords: Theatre, Playground, Theater, Traditional Turkish Theatre, Western Theatre, Participation

ÖNSÖZ

Tiyatro, *oyuncu ve seyirci* arasında yapılan gizli bir anlaşmanın ürünü olarak doğmaktadır; en temelde izleyen ve izlenen olarak niteleyebildiğimiz bu iki taraf bir araya geldiğinde eşsiz bir deneyim paylaşır. Sahne üzerinde ya da oyun alanında var olan oyuncu, seyir yerindeki kişileri karşısına alarak performansını icra eder. Bunu yaparken de en doğru tercihin; seyircisi ile arasına hayali bir duvar koymayan, yeri geldiğinde ona laf atıp partnerleştiren, spontane bir anlayışla oyunun inşa sürecini seyircisi ile birlikte tamamlayan, onunla hemzemin bir ortamda eşit mesafede bulunan, enerjik, kolektif yapısıyla interaktif olanı daima canlı tutan ve kendi genetik kodlarımızda var olan anlayıştan yani yerelden yola çıkarak evrensel olanı yakalamaya çalışan tiyatro biçiminin olduğunu düşünmekteyim.

Başta dönmek gerekirse, tüm çalışma azmimi, gayretimi ve isteğimi; tiyatroyu meslek olarak seçme kararı aldığımında, tiyatroyu meslek değil ‘mesele’ olarak öğreten ustama borçluyum. Oyunculuk lisans eğitimim süresince ve sonrasında hep bu anlayış üzerinde durmaya gayret ettim. Çıktığım yolda dur durak bilmeden bu yolculuğumu besleyecek olan her şeyi deneyimlemeye, öğrenmeye ve paylaşmaya çalıştım. Beni bu çalışmaya itense, bu yolculuk sürecinde tanıştığım Karagöz ile Geleneksel Türk Tiyatrosunun ‘oyunsu’ yapısının ve ‘oyunbaz’ oyunculğunun kendi sanat anlayışına daha yakın olduğunu görmemdir. *Seyirci ve oyuncu* birlikteliğinin bu denli kuvvetli oluşu, seyircinin varlığını kabul ederek ve kendi kimliğini kaybetmeden oynama durumu, her oyunun bir önceki oyundan daha farklı hisler uyandıracakını bilerek sahneye çıkma heyecanı hem kendime seçtiğim bu alanın hem de bu çalışmanın yaratı sürecinin en temel ateşleyici sebebi olmuştur.

Eğitimim ve çalışma sürecim boyunca desteğini esirgemeyen bölüm başkanımız sayın Prof. Dr. Ayhan HELVACI’ya, çıktığım bu yolda bana en büyük desteği sunan, motivasyonum ve ümidim tükendiğinde beni yüreklendiren, ışığıyla beni daima aydınlatan tez danışmanım sayın Dr. Öğr. Üyesi BANU ÇAKMAK DUMAN’a, lisanstan yüksek lisansa derslerime giren hocalarıma, yazdıklarımı sayfa sayfa okuyup fikirleri ve eleştirileriyle bana desteğini sunan kız arkadaşım Nilay ÇALAMAK’a, öğrendiklerimi uygulamam için ev sahipliği yapan Arena Sahne Blackbox’a, bu çalışmanın oluşumunda büyük katkıları olan kıymetli dostlarım Cansu TEKOLUK ve Hazal AKYÜREK’e, desteğiyle beni hep ayakta tutan, hiç yalnız bırakmayan canım aileme ve hayatıma girip tiyatroya dair umudumu her daim dinç tutmamı sağlayan öğrencilerime teşekkürü borç bilirim.

Mehmet Ali DÖNMEZ

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	IV
SUMMARY	V
ÖNSÖZ	VI
KISALTMALAR	IX
GİRİŞ	1
1 GELENEKSEL TÜRK TİYATROSUNDA OYUN YERİ SEYİR YERİ İLİŞKİSİ 8	
1.1 Geleneksel Türk Tiyatrosu Türlerine Genel Bakış.....	8
1.1.1 Köy Tiyatrosu Geleneği	8
1.1.1.1 Şaman Törenleri	8
1.1.1.2 Köy Seyirlik Oyunları	12
1.1.1.3 Törenler	15
(1). Cem Törenleri.....	15
(2). Ahilik Törenleri	17
(3). Yaren Sohbetleri.....	18
1.1.2 Kent Tiyatrosu Geleneği	20
1.1.2.1 Karagöz	21
1.1.2.2 Ortaoyunu	23
1.1.2.3 Meddah	26
1.2 Geleneksel Türk Tiyatrosu Türlerinde Yapısal Özellikler	29
1.2.1 Soyutlama.....	29
1.2.2 Açık Biçim - Göstermecî Yapı.....	35
1.2.3 Yabancılaştırma.....	44
1.3 Geleneksel Türk Tiyatrosu Türlerinde Oyun Yeri-Seyir Yeri İlişkisi.....	48
2 KLASİK BATI TİYATROSUNDA OYUN YERİ SEYİR YERİ İLİŞKİSİ	55
2.1 Antik Yunan Tiyatrosu	55
2.1.1 Antik Yunan Tiyatrosu'na Genel Bakış	55
2.1.2 Antik Yunan Tiyatrosu'nda Oyuncu Seyirci İlişkisi.....	59
2.2 Roma Tiyatrosu	62
2.2.1 Roma Tiyatrosu'na Genel Bakış	62
2.2.2 Roma Tiyatrosu'nda Seyir Yeri – Oyun Yeri İlişkisi	65
2.3 Ortaçağ Tiyatrosu	67
2.3.1 Ortaçağ Tiyatrosu'na Genel Bakış	67

2.3.2	Orta Çağ Tiyatrosu'nda Seyir Yeri – Oyun Yeri İlişkisi	70
2.4	Rönesans Tiyatrosu	73
2.4.1	Rönesans Tiyatrosu'na Genel Bakış	73
2.4.2	Rönesans Tiyatrosu'nda Oyun Yeri Seyir Yeri İlişkisi.....	76
2.5	Klasik Dönem Tiyatrosu	79
2.5.1	Klasik Dönem Tiyatrosu'na Genel Bakış	79
2.5.2	Klasik Dönemde Tiyatroda Oyun yeri seyir yeri ilişkisi	83
2.6	Romantik Dönem Tiyatrosu	85
2.6.1	Romantik Dönem Tiyatrosu'na Genel Bakış	85
2.6.2	Romantik Tiyatroda Oyun Yeri Seyir Yeri İlişkisi	88
2.7	Realizm Akımı ve Tiyatrosu	90
2.7.1	Realizm Dönemi Tiyatrosu'na Genel Bakış	90
2.7.2	Realist Tiyatroda Seyir Yeri Oyun Yeri İlişkisi.....	97
3	ÇAĞDAŞ BATI TİYATROSUNDA SEYİR YERİ-OYUN YERİ İLİŞKİSİ	102
3.1	Modern Tiyatrodan Postmodern Tiyatroya Uzanan Çizgide Batı Tiyatrosuna Genel Bakış ve Oyun Yeri – Seyir Yeri İlişkisi	102
3.1.1	Tarihsel Avangartlar.....	102
3.1.2	Epik Tiyatro	113
3.1.3	Absürt Tiyatro	120
3.1.4	Postdramatik Tiyatro	126
3.1.5	In-Yer Face Tiyatro.....	137
3.2	Çağdaş Yönetmenlerden Birkaç Örnek	147
3.2.1	Bertolt Brecht	148
3.2.2	Jerzy Grotowski	155
3.2.3	Robert Wilson	161
	SONUÇ	173
	KAYNAKÇA	177

KISALTMALAR

a.g.e : Adı geen eser

C. : Cilt

S. : Sayı

s. : Sayfa numarası

ss. : Sayfaları arası

ev. : evirmen

haz. : Hazırlayan

vb. : Ve benzeri

Dedem Eđitmen Hacı Ali Dönmez'e...

GİRİŞ

Tiyatro, seyir yeri ve oyun yeri arasındaki ilişkiden doğan, insanlığın köklü bir sahne sanatıdır. İkel dönemlerden itibaren insanların duygularını ifade etmek, iletişim kurmak, kültürel aktarım sağlamak vb. amaçlarına hizmet etmesi için kullanılmıştır. Tarih öncesi dönemlere kadar uzanan, mekansal olarak mağaralarda başlayan, ilkel insanların av maceralarını maske ve hayvan postu kullanarak birbirlerine taklit yoluyla anlatmaları tiyatronun temelini oluşturmuştur. İkel dönemlerde ritüele dönüşen bu eylemler bütünü, katılımcı bir anlayışla, doğrudan ve birebir etkileşimle gerçekleşmektedir.

Geleneksel Türk Tiyatrosunun köklerini aldığı şaman ayinleri de bu dini ritüellerden biridir. Göçebe halde yaşayan Türkler, yerleşik hayata geçince tanıştıkları bu inanç sistemi aracılığıyla doğa ile uyum içerisinde yaşamaya çalışmışlardır. Tanrıya kurban sunmak, ibadet etmek gibi amaçlarla yapılan ayinler; taklit, dans, müzik, kostüm, aksesuar, maske, dekor ve makyaj kullanımını içinde barındırmasıyla teatral bir nitelik taşıırken, bununla birlikte soyut, açık biçim, göstermecî yapı gibi gerçekçilik anlayışını kıran özellikleriyle de Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun temelini oluşturmaktadır. Katılımcı bir anlayışta gerçekleştirilen bu ayinler, *seyir yeri ile oyun yeri* arasına herhangi bir mesafe koymadan seyircinin de katılımıyla gerçekleşmektedir. Herhangi bir gerçekçilik anlayışının olmadığı bu ayinler zamanla, toplumun parçası haline gelerek oyunlara dönüşmüş ve Geleneksel Türk Tiyatrosunun oluşum aşamasında önemli bir yeri olan 'Köy Seyirlik Oyunlarını' ortaya çıkarmıştır.

Açık biçim yapısıyla katılımcılık anlayışını devam ettiren bu oyunlar, *seyirci oyuncu* arasındaki organik ilişkiyi koruyan bir yapıya sahiptir. Açık biçim yapıya hakim olmasıyla göstermecî anlayışı beraberinde getiren bu oyunlarda da tıpkı şaman ayinlerinde olduğu gibi gerçekçilik anlayışı yoktur. Bu anlayışın olmaması oyunlara, mekânsal anlamda da herhangi bir yerde oynanabilme özgürlüğü getirmiştir. Seyircinin dahi dekor ya da aksesuar olarak kullanılabildiği bu oyunlarda oyuncu ile seyircinin birbirini tamamlayan birer partner niteliği taşıdığı görülür. Hem seyirci hem de oyuncu izleyen ve eyleyen kimliklerini unutmadan, oyun oynadıklarının bilincinde olarak oyuna katılmaları bu aşamada Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun en önemli özelliklerinden biridir.

Bu noktada gelişen süreçle birlikte ortaya çıkan yeni türler Kent Tiyatrosu geleneğimizi oluşturmuş ve ortaya çıkan Meddah, Karagöz, Ortaoyunu türleri ile ortak özellikler göstermiştir. *Oyun yeri ile seyir yeri* arasında kurulan organik ilişki üzerine temellenen bu oyunlarda, oyun süreci boyunca karşılıklı devam eden bir alışveriş durumu söz konusudur. Oyuncuların istedikleri gibi oyunu kesip seyircisine laf atabildiği, aynı zamanda seyircinin de istediği an oyuna müdahil olabildiği bu formlar, yine mekânsal olarak herhangi bir yerde oynanabilme özelliğine sahiptir. Gösterilenin bir ‘oyun’ olduğu duygusu daima hissettirilen bu oyunların göstermecî, açık biçim yapısı ve soyutlamaya dayanmasıyla gerçekçilik dışı bir anlayış hakim olmuştur.

Kökenini Dionysos şenliklerinde yapılan ritüellerden alarak ortaya çıkan ve Aristoteles’in Poetika’sı ile kuramsallaştığı bilenen Batı Tiyatrosu geleneğinde ise durum tam tersidir. Yani *oyun yeri ile seyir yeri* arasında kurulmak istenen bir gerçekçilik anlayışı söz konusudur. Dolayısıyla *oyun yeri ve seyir yeri* arasında organik bir ilişki görülmez, izleyici geleneksel tiyatromuzda olduğu gibi katılımcı değildir sadece seyreden pozisyonundadır. Dramın kaynağını taklit yani ‘mimesis’ olarak belirten Aristoteles’e göre yaşam gerçekliğinin sahne üzerinde yeniden yaratılması ve inandırıcılığın sağlanması gerekmektedir. (Aristoteles, 1987) Yüzyıllar boyu bu anlayışla şekillenen Batı Tiyatrosu geleneği Poetika’ya ve onun ölçütlerine sırtını yaslayarak sahne üzerinde gerçekçilik yaratma amacıyla hareket etmiştir. Bu bağlamda sahne üzerinde yaratılan dünyada gerçek yaşamın benzerini yaratmak asal amaçtır.

Antik Yunan’dan Realizm dönemine gelene kadar yaşanan süreçte Batı Tiyatrosu geleneği bu doğrultuda ilerleyerek sanat anlayışını şekillendirmiştir. Antik Yunan’da Aristoteles ile birlikte temelleri atılan bu anlayış, hemen ardından gelen Roma, Ortaçağ, Rönesans, Klasizm, Romantizm ve Realizm dönemlerinde yeniden gündeme gelmiştir. Batı Tiyatrosu geleneği her dönemde gerçekçilik anlayışını yeniden tartışmaya açmış ve sahne üzerinde yaratılan kurmaca gerçekliği ‘en gerçek’ yani gündelik gerçeğe en yakın olana ulaşmaya çalışmıştır. Bu sebeple Batı Tiyatrosu geleneğinde sahne üzerinde yaratılan kurmaca yapının ve oyun kişilerinin kendi gerçekliği hakimdir. *Seyir yeri ile oyun yeri* arasında zorunlu bir mesafe gerektiren bu durumda seyirci ister istemez oyuna katılamayacak ve oyunu sadece seyretmekle yetinecektir. Kapalı biçim olarak bilinen bu

yaklaşım Geleneksel Batı Tiyatrosunun *oyun yeri ile seyir yeri* arasındaki ilişkisinin en temel özelliğidir.

Aristoteles'in özdeşleşme diyerek tanımladığı *seyir yeri ile oyun yeri* arasında yaşanan empati Geleneksel Batı Tiyatrosunun gerçekçilik algısına hizmet etmektedir. Bu bağlamda sürekli güçlendirilmeye ve geliştirilmeye çalışılan *oyun yeri ile seyir yeri* arasındaki mesafeye dayanan gerçekçilik anlayışı Realizm döneminde zirveye ulaşmıştır. Bu dönemde sahnelenen oyunlarda sahnelemede gündelik gerçeğe en yakın kostüm, dekor, aksesuar; metinsel anlamda da karakter ve olay çizgisi kullanılmıştır. Hatta bu dönemin en önemli isimlerinden olan ve oluşturduğu oyunculuk sistemiyle Batı Tiyatrosunda Poetika kadar önem arz eden yönetmen Stanislavski, sahnelediği oyunlarda seyircide gerçeklik duygusunu yaratması için çeşitli yollara başvurmuştur. Yani kuramsal anlamda nasıl ki her dönem Antik Yunan ve Aristoteles'in ölçütlerine bir geri dönüş varsa oyunculuk alanında da Stanislavski ve onun oyunculuk sistemine geri dönüş yaşanmakta, yeni bir anlayış geliştirilmektedir. Bu sebeple iki isim de Batı Tiyatrosunda önemli iki kaynak olarak karşımıza çıkmaktadır. Stanislavski'nin sahne üzerinde yarattığı gerçekçilik illüzyonuna örnek vermek gerekirse, sahnede bir yemek yapıyorsa, o yemek gerçekten yapılmış ve salona o yemeğin kokusu yayılmıştır. (Fuat, 1984) Bununla birlikte gerçekçilik anlayışını zirveye taşıyabilmek için bu amaca hizmet eden oyunculuk anlayışı gelişmiştir.

Stanislavski'nin sarsılmaz bir şekilde kabul gören oyunculuk sistemi, Batı Tiyatrosu'nun gerçekçilik anlayışında tamamlayıcı bir etmen olmuştur. Sahne üzerinde yaratılmak istenen gerçekçiliğin inandırıcılığı, oyuncunun oynadığı karaktere olan inancına paralel olarak sağlanmıştır. Şu halde, Geleneksel Batı Tiyatrosunun geldiği nokta itibari ile sahne üzerinde inşa edilen kurmacalığın bile sanata dönüşebilmesi için hakiki olma şartı aranmıştır. Bu hakikatin sağlanması için de *oyun yeri ile seyir yeri* arasına koyulan mesafe ile seyirci; oyuna eşlik etmek yerine seyir ile yetinmek zorunda kalan, çıkarması gereken bütün mesajı hazır olarak teslim alan tüketici pozisyonunda kalmış ve üreticilikten, aktiflikten uzaklaştırılarak pasifleştirilmiş başka bir deyişle sindirilmiştir.

Batı Tiyatrosunda her dönemde gündeme gelen gerçekçilik anlayışı sürekli güçlendirilmeye çalışılsa da, bir taraftan da sürekli bir sorgulamaya tabii tutulmuştur.

Oyun yeri ile seyir yeri arasındaki özdeşleşmeci yaklaşım, seyirciyi kendi duyguları ve düşüncelerine göre değil, sahne üzerinde izlediği oyuncunun duygu ve düşüncelerine göre hareket etmeye zorlamış; seyirci ona göre ağlamış ya da gülmüştür. Seyircinin özgürlüğünü tekeline alan bu yaklaşım, Geleneksel Batı Tiyatrosunun en net tavrı olarak karşımızda durmaktadır. Ancak gelinen nokta itibariyle yüzyıllardır süregelen bu sarsılması güç yaklaşım ve gerçekçilik anlayışı sorgulanmaya başlanmış, özellikle pek çok sanat akımına ve hareketine yer vermiş olan 20. Yüzyılda nerdeyse yıkılmıştır.

Modern ve post modern dönemde Batı Tiyatrosunda, *oyun yeri ile seyir yeri* arasındaki kapalı biçim anlayıştan uzaklaşarak yeni biçim arayışlarına girilmiştir. Bununla birlikte rafa kaldırılan gerçekçilik anlayışının yerini yeniden oyunsuluk almıştır. Tarihsel avangartlarla birlikte başlayan sarsılma sürecinde seyirci üzerinde bir etki yaratabilmek, onu harekete geçirebilmek için; seyirci oyuncu arasında bir etki tepki ilişkisinin zorunluluğu doğmuştur. Böylece seyircisiyle arasına mesafe koyan ve gerçekçiliğe zorlayan dördüncü duvar kavramı rafa kaldırılmıştır.

Bu dönemde ortaya çıkan Tarihsel avangartlar, epik, absürt, postdramatik ve In-Yer Face tiyatro akımları seyircisi ile doğrudan fiziksel ya da duyusal olarak etkileşime geçerek, onun katılımcılığı için çaba sarf eden bir anlayış içerisinde olmuşlardır. Böylece Geleneksel Batı Tiyatrosunun seyircinin düşünmesine, katılmasına, ortaklaşmasına izin vermeyen, tüketici seyirci yaklaşımının yerine katılımcılığın, etkileşimin ve üreticiliğin olduğu yeni bir yaklaşım getirilmiştir. Çağdaş Batı Tiyatrosu için yeni olan bu yaklaşım Türk Tiyatrosu için oldukça tanıdiktir. Zaten bu yaklaşım benimsenirken çağdaş yönetmenler¹ Doğu Tiyatrosunun ve ilkel sanat anlayışının özellikleri üzerinden yola çıkarak modern bir yapı inşa etmeye çalışmışlar; tiyatrodaki aslolanın *oyuncu ve seyirci* birlikteliği olduğu düşüncesine yaklaşmışlardır. Örneğin ileride daha detaylı olarak değinilecek olan Jerzy Grotowski, tiyatro anlayışını sadece *oyuncu ve seyirci* ilişkisi üzerinden kurmuş, bu iki etmen dışındaki her şeyin tiyatrodaki fazlalık olduğundan

¹ Batı Tiyatrosunda çağdaş yönetmenlere örnek vermek gerekirse; Bertolt Brecht, Antonin Artaud, Andre Antoine, Jerzy Grotowski, Ariane Mnouchkine, Eugenio Barba, Peter Brook, Robert Wilson, Augusto Boal ve Pina Bausch gibi isimleri sıralamak mümkündür.

bahsetmiştir.² Dolayısıyla çağdaş Batı Tiyatrosu *oyuncu seyirci* ilişkisi bağlamında geleneksel tiyatromuzla buluşmuştur.

Bu bağlamda ‘Geleneksel Türk Tiyatrosu’ndan Çağdaş Batı Tiyatrosu’na Oyun Yeri-Seyir Yeri İlişkisi Üzerine Karşılaştırmalı Bir İnceleme’ isimli bu çalışmada *oyun yeri ile seyir yeri* arasındaki organik ilişkinin önemine dikkat çekilmeye çalışılacak, Çağdaş Batı Tiyatrosu’nun geldiği son noktadaki seyirci oyuncu birlikteliği anlayışının aslında yüzyıllardan beri Geleneksel Türk Tiyatrosunun temelini oluşturan en önemli yapı taşı olduğunu üzerinde durulacaktır. Bu sebeple Geleneksel Türk Tiyatrosundan başlayarak geleneksel ve Çağdaş Batı Tiyatrosuna, bu bağlam üzerinden detaylı bakılacaktır.

Bu doğrultuda çalışmanın birinci bölümünde Geleneksel Türk Tiyatrosu’nun oluşum aşamalarına ve yapısal özelliklerine odaklanarak *oyun yeri ile seyir yeri* arasında kurulan ilişki irdelenecektir. Bu bölümde, Geleneksel Türk Tiyatrosunun oluşum aşamaları olan Köy ve Kent Tiyatrosu içerisindeki; Şaman ayinleri, Köy Seyirlik Oyunları, Törenler, Karagöz, Ortaoyunu, Meddah türleri ve bununla birlikte Geleneksel Türk Tiyatrosunun yapısal özellikleri olan Soyutlama, yabancılaştırma, açık biçim ve göstermecî yapı kavramları üzerinde durularak *seyir yeri ile oyun yeri* arasındaki ilişkiye odaklanılacaktır. Çünkü bu ilişkiyi belirleyen söz konusu kavramlardır.

Çalışmanın ikinci bölümünde ise Antik Yunan’dan başlayarak Realizm Akımı’na kadar Geleneksel Batı Tiyatrosu’nun tiyatro anlayışı üzerinde durularak bu uzun klasik dönemdeki *oyun yeri ile seyir yeri* arasındaki ilişki ele alınacaktır. Bu noktada çalışmada amaçlanmak istenen bir tiyatro tarihi dökümü yapmak değil, *seyir yeri ile oyun yeri* arasındaki organik ilişkiye odaklanmak olduğu için akımlara kısaca değinildiğini belirtmekte yarar vardır.

Çalışmanın üçüncü bölümünde ise Çağdaş Batı Tiyatrosu başlığı altında Tarihsel Avangartlardan, In-Yer Face tiyatro anlayışına kadar geçen sürede Batı Tiyatrosundaki

² Grotowski, kendi tiyatrosunu ‘Yoksul Tiyatro’ olarak tanımlar ve büyük oranda *oyuncu-seyirci* ilişkisine odaklanır. Yazmış olduğu kitabında bu düşüncesini şu şekilde savunur; “Gereksiz olan her şeyi yavaş yavaş ellediğimizde, makyaj, özel kostüm ve senografi, ayrı bir gösteri alanı (sahne), ışık ve ses efektleri olmadan da tiyatronun var olabileceğini keşfettik. Algısal, dolaysız, “canlı” bir katılıma dayalı *oyuncu-seyirci* ilişkisi olmadan tiyatro var olamaz. Bu çok eski kurumsal bir gerçektir elbette.” (Grotowski, 2002, s.20)

modern ve modern sonrası tiyatro anlayışlarındaki *oyun yeri seyir yeri* ilişkisi ele alınacak ve bu anlayışları modellemesi açısından üç yönetmen ile örneklendirilecektir. Bu üç yönetmenin yaklaşımı ise detaylandırılacaktır.

Çalışma yürütülürken karşılaştırmalı bir yöntem kullanılarak, geniş bir konu olan tiyatro tarihinde, *oyun yeri ile seyir yeri* arasında kurulan ilişki odağa alınmış detaylı bir inceleme yapılmıştır. Hem Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun, hem Geleneksel hem de Çağdaş Batı Tiyatrosu'nun akım ve sanat hareketlerinin her biri başlı başına ayrı bir çalışma alanı olduğu ve çalışmanın sınırlarını aşarak çalışmayı odak noktasından uzaklaştıracağı için akımlar özetle anlatılmıştır. Aynı amaç doğrultusunda karşılaştırma sadece Türkiye ve Batı Tiyatrosu arasında sınırlandırılarak, Türk tiyatrosu ile pek çok benzer özelliği olan Doğu Tiyatrosu konu dışı bırakılmış, çalışmalara örnek teşkil etmesi için çok sayıda yazar ve yönetmen arasından çalışmanın amacına hizmet edecek bir tercih yapılmış ve önde gelen yönetmen ve yazarlara yer verilmiştir.

Bu noktada belirtmek gerekirse çalışmanın ilk bölümünde Geleneksel Türk Tiyatrosu türlerinin aynı yapısal özelliklere sahip olması, yöntem ve amaç doğrultusunda türlerin ortak bir paydada buluşması referans alınarak Geleneksel Türk Tiyatrosu türleri ayrı başlıklarda incelenip, *oyun yeri ve seyir yeri* bağlamındaki *oyuncu-seyirci* ilişkisi tek bir başlık altında değerlendirilmiştir. İkinci başlıkta Geleneksel Batı Tiyatrosunun geçirdiği değişim ve dönüşüm göz önünde bulundurulduğunda karşılaştırmalı bir yöntemden ziyade *oyun yeri seyir yeri* bağlamındaki *oyuncu seyirci* ilişkisi her dönemin kendi içindeki isterleri doğrultusunda değerlendirilerek her dönem için bir alt başlık altında ele alınmıştır. Çağdaş Batı Tiyatrosu anlayışının yer aldığı üçüncü başlıkta ise, Batı tiyatrosunun geçirdiği değişim, dönüşüm ve yeni arayışlar doğrultusunda *oyun yeri ve seyir yeri* ilişkisinin birbirine girift bir anlayış kazanması, katılımcılık anlayışının tercih edilen bir yöntem olarak görülmesi referans alınarak ortaya çıkan tiyatro akımları tek bir başlık altında hem genel özellikleri hem de *oyun yeri ve seyir yeri* bağlamındaki *oyuncu seyirci ilişkisi* çerçevesinde incelenmiştir. Dolayısıyla üç ayrı başlıkta tercihen üç farklı yöntem izlenmiştir.

Çalışmada amaçlanan, sahne ve seyirci arasındaki ilişkinin ortak bir ürünü olan tiyatrodaki *seyir yeri ile oyun yeri* arasında organik ilişki kurulmadan oyunun

tamamlanamayacađının ve Çađdaş Batı Tiyatrosu'nun son dönemde kurmaya çalıştığı bu ilişkinin Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun temelinde yüzyıllardır olduđunun, bu biçimin yeni bir anlayış olmadığı ve benimsenmesi gerektiđinin kanıtlanmasıdır. Bu amaçla yapılan literatür taramasında konu ile ilgili herhangi bir çalışmaya rastlanılmaması, bu alandaki boşluğu gidermek için kapsamlı bir araştırma yapılmasını ve bu çalışmanın yürütülmesini gerekli kılmıştır.

1 GELENEKSEL TÜRK TİYATROSUNDA OYUN YERİ SEYİR YERİ İLİŞKİSİ

1.1 Geleneksel Türk Tiyatrosu Türlerine Genel Bakış

1.1.1 Köy Tiyatrosu Geleneği

Türk Tiyatrosu'nun gelişim sürecine bakıldığında ilk olarak karşımıza Köy Tiyatrosu Geleneği çıkmaktadır. Öncelikle Orta Asya'da atlı göçebe yaşam tarzı süren Türkler, Şaman inancının etkisinde, teatral nitelikli törensel gösterimler icra etmiştir. Ardından Anadolu'ya göç edip yerleşik hayata geçmişlerdir. Göçebe yaşam tarzından yerleşik düzene geçerek geçimini tarım ve hayvancılıkla sağlamaya başlayan Anadolu insanı, Şamanist inancın uzantısı olarak yaptığı ritüelleri tekrarlamaya devam etmiştir. Doğanın belirli bir düzeninin/ritminin olduğunun farkına varan ve bu düzenin/ritmin kendinden güçlü olduğunun da bilincine erişen köylüler; onunla eşitlenip, bütünleşmek adına var olan döngüyü kendilerince taklit ederek törenlere ve ayinlere yönelmişlerdir. (Ünlü, 2006: 63) Eski inancın devamı olarak önemli günlerde yapılan ritüeller, bu törenler ya da ayinlerde taklit ögesinin de kullanımıyla birlikte zamanla kutsallıktan sıyrılarak eğlence amaçlı da yapılmasıyla oyunsu bir hal almıştır.

Böylelikle köy tiyatrosu geleneğini; Şaman törenleri, eğlence amaçlı oynanan Köy Seyirlik Oyunları ve ibadet amaçlı oynanan ya da kutsallık içeren Törenler olarak üç ayrı başlıkta incelemek mümkündür. Bu sebeple bu başlık altında Köy Tiyatrosu Geleneğini oluşturan Şaman törenleri, Köy Seyirlik Oyunları ve Törenlere değinilecektir.

1.1.1.1 Şaman Törenleri

Geleneksel Türk Tiyatrosunun oluşum sürecine bakıldığında ilk olarak Şaman ayinleri karşımıza çıkmaktadır. Orta Asya'dan gelen Türkler yerleşik hayata ve tek tanrılı inanç

sistemine geçmeden önce gökteki tanrı ile iletişimlerini *şaman* denilen kişilerle sağlamışlardır.

TDK'ya göre “büyü yapan, gelecekte haber verdiğine, ruhlarla ilişki kurarak hastalıkları iyileştirdiğine inanılan kimse, kam.” (sozluk.gov.tr: 2022) anlamına gelen *şaman* sözcüğü “Hindistan Pali dilinde ‘ruhlardan esinlenen kişi, budhacı rahip’ anlamına gelen *Sramana* sözcüğü, Mançu dilinde ‘oynayan, zıplayan’ anlamına gelen *saman* sözcüğü, Yakutlar’da *oyun*, Moğollar’da *bügü*, *bögü* (*buge*, *bü*) ve *udagan* (*karş. Buryatça udayan, Yakutça udoyan: kadın şaman*), Türkçe-Tatarca *kam* (*Altayca kam, gam, Moğolca kami*), Kırgız ve Kazaklar’da *bakşı*” (Akın, 2010: 2) sözcükleri ile ifade edilmektedir.

Şamanizm’in bir din olup olmadığı konusu ise araştırmacılar tarafından sürekli tartışılmıştır. Kimine göre bir din olan Şamanizm, kimine göre bir inanç biçiminden farksız değildir. Örneğin, 1853 yılında Fin bilim insanı Castren, Şamanizm’in din olarak kabul edilmesini savunurken, Edward Tylor Şamanizm ve Animizm arasında bağ kurarak sadece inanç sistemi olduğunu öne sürmüştür. (Reşit, 2021: 16) Tylor’a ek olarak, *Oyun ve Bügü* isimli kitabında Metin And, çok geniş bir coğrafyaya yayılan Şamanizm’in yalnızca Orta Asya ve Sibiryaya özgü olmadığını, Müslüman ya da Hristiyan şamanlardan da söz edilebileceğini belirterek, Şamanizm’i din olgusu dışında esrime yoluyla somut sonuçlar alma tekniği olarak açıklamıştır. (And, 2012: 89)

Bu noktada Animizm kavramına bakmakta yarar vardır. Çünkü Şamanizm bu olgu üzerine şekillenir. Göçebe ve boylar halinde yaşayan Türkler; doğa ile uyumlu ve iç içe yaşamışlardır. Bu sebeple “*Türk boylarının töresinde evrendeki her şeyin, nesnelere, hayvanların, bitkilerin, ağaçların dağların, taşların, güneşin, ayın, yıldızların canı vardır.*” (Ünlü, 2006: 49) Yani Animizm inancına göre insan doğadaki hiçbir şeyden üstün değildir. Bu eşitlikçi bakış açısı göçebe insanların doğanın; ateşin, suyun gücünü ve şiddetini bilmelerinden kaynaklanır. (Ünlü, 2006: 50) Bu sebeptendir ki göçebe topluluklar doğa ile iyi geçinmeye çalışmakta ve canlı/cansız hiçbir şeye zarar vermemektedirler.

Her şeyin ruhu olduğuna inanan ancak yaşamak için de öldürmek zorunda olan insanoğlu, doğaya karşı kendini sorumlu hissettiği için bu ruhlarla iletişime geçip yükünü hafifletecek kişilere ihtiyaç duymuştur. (Reşit, 2021: 18) Bu ihtiyaçla birlikte ortaya çıkan Şamanlar, yaptıkları ayinlerde doğada var olan bütün ruhlarla iletişime geçerek hem uyum içinde yaşamının hem de gündelik hayatı kolaylaştırmanın yolunu aramışlardır.

Şamanlar, gerçekleşmesi mümkün olmayan durumları gerçekleştirdikleri için ‘büyücü’, insanların sağlıklı olmasını sağladıkları için ‘şifacı’ ya da ‘hekim’ olarak da anılmaktadır. (Kuvvet, 2019: 18,19) Bu şekilde birden fazla sıfatlarının olması, bir şamanı topluluk içerisinde hem saygın hem de önemli bir konuma taşımaktadır. Ancak şamanların sihirbaz, hekim ya da büyüden farkı; yaptıklarını bir esrime şeklinde yapmalarıdır.

“Oynamak, sıçramak, coşmak ve dans etmek gibi eylemleriyle ritleri yöneten diğer sihirbaz ve büyüçülere benzese de Şaman; vecd halini seyircilerine yansıtan biri olarak onlardan ayrılır. O, içinde bulunduğu topluluğun dini törenlerini yöneten, ruhların ele geçirdiği bir büyücü değildir, aksine ruhlarla iletişim kurmayı başaran bir ölümlü olarak doğa ve tanrısal olan karşısında aciz bir din adamından farklı bir konumdadır.”
(Akın, 2010:4)

Metin And, yapılan bu ayinlerin teatral bir nitelik taşıdığını belirtmektedir. Şamanların ruhlarla arasında geçenleri taklit, dans, müzik, kostüm, aksesuar, maske, dekor, ışık, makyaj gibi tiyatro etmenleri ile aktarması; doğaçlama yaparak dramatik bir çatı oluşturmaya çalışması (And, 2012: 385) bu tespiti haklı kılar. Şaman, ruhlarla iletişime geçerken doğadaki hayvanların ya da çağırdığı ruhun veya onun hayvanının ses ve biçimini taklit eder. Yaşadıklarını büyüsel bir şekilde anlatır: *“Gökte beş ruhum var; bunlar beni kırk bıçakla kesiyor, bedenime kırk çivi saplıyorlar.”* (Akın, 2010:4) Ayrıca büyüsel olanı yaratabilmek ve insanları etkileyebilmek için kullandığı en önemli aksesuarlardan biri davuldur. Davul, hem esrime etkisini artırmak, hem ruhlarla iletişime geçmek hem de yaratılan ritimle tanrılara ve ruhlara seslenen şarkıları söylemek için kullanılır. (Reşit, 2021: 101) Joseph Campbell, *İlkel Mitoloji* isimli kitabında şamanların hayranlık duyulacak aktörler olduğundan bahseder;

“Bu şarlatanların bazıları mükemmel aktördürler. Hastanın yanında dikilir veya diz çöker, gözlerini acıyan noktaya diker, yüzlerine korku dolu bir ifade gelir. Bizlerin göremediği bir şeyi görebildiği açıktır. Tutumu

yavaş olabilir veya sorun açan kötülüğün kaçmasından korkar gibi birden saldırabilir. Elleriyle kötü varlığı hastanın gövdesinden çekip çıkarmaya çalışır –bu genellikle göğüstür- ağzını dayayıp burayı şiddetle emer. Bazen bu mücadele bir saatten uzar, sonra yinelenmesi de gerekebilir. Bazen de joon (şaman) hastanın yanından elleriyle ağzında bir şey tutuyormuş gibi yaparak ayrılır”. (Campbell, 1992:265)

Şaman'ın, seyircinin mutlak katılımıyla yapılan ayinlerde söz, müzik ve hayvan hareketlerinden doğan dans figürlerinin kullanımıyla tek kişilik bir gösteri sergilediği söylenebilir. Bu özellikleri ile şaman törenleri, ilerideki bölümlerde bahsedileceği gibi, çağdaş tiyatrodaki karşımıza çıkacak olan sözsüz, tek kişilik ve harekete dayalı tiyatro biçimi ile de benzerlik göstermektedir. Metin And, *Oyun ve Bügü*'de bir şaman ayinini şu şekilde anlatır;

“Güneşin batmasından sonra şaman bir kayın ağacı ormanında kendisine uygun yer arar. Ağaçların seyrek olduğu bir alanda yurt kurar, ortasına bir ağaç gövdesi dikerek buraya göğün yedi katını belirten işaretleri koyar.(...) Girişinde, üzerine at kılından bir düğüm atılmış bir sopa toprağa sokulmuştur. Bir doru at seçer, bunun üzerine bir ağaç dalı koyar. Bu atı yurda kapatır ve davulunu tütümler. Böylece ruhları yardımına çağırır ve onların davulun içine girmesini ister. (...) birkaç adım ötede kaz biçiminde bir korkuluk vardır. Şaman bunun üzerine bir at gibi biner, uçuyormuş gibi kollarını kanat gibi çırpar ve şarkı söyler. Aynı ağızdan kaz onu yanıtlar. Böylece kaçan ruhun izlenmesi ve yakalanması canlandırılır. Şaman, kimi kovalayan, kimi kaçıdır. Kışner, çifte atar, soluğu kesilir, yeryüzüne getirince artık at kurban edilecektir. Derisini ve kemiklerini bir sırığa asar.(...) ikinci gece (...) Şaman davuldaki ruhlara kurban etini sunar ve şarkı söyler. (...) Davulunu tütümler, bir gece önceki gibi gene ruhları davulun içine girmeye çağırır. Bunların her gelişlerinde, onların varlığını bir kuş gibi öterek, gök gürültüsü gibi gürleyerek, rüzgâr gibi vızıldayarak taklitle belirtir. (...) ağacın gövdesinin çevresinde birçok kez dolaşır, (...) sonra göğe yükselme başlar. (...) Bağırır, davuluna vurur ve bütün davranışlarıyla yükselmenin çetinliğini belirtir. Ağaç gövdesinin ve ateşin çevresinde dolanır, gök gürültüsünü taklit eder, sonra üzerine at örtüsü yayılmış bir sıranın üzerine çıkar, bağırarak ırlar. Her kertikte yeni öğeler ortaya çıkar. İkinci katta, şaman yıldırımın gürültüsünü taklit eder, üçüncü katta kaz yardımına gelir ve onun üzerine biner. Kimi kez yorulur, dinlenir (...) dokuzuncu kata erişebilen büyük şamandır ve burada Tanrı ile söyleşir ve bitkin yıkılır. Kendinden geçme noktasına gelmesine karşın özdenetimini yitirmez.” (And, 2012:90-91)

Yapılan alıntıdan hareketle Şaman'ın gösterisinin soyut, simgesel, gerçekçi olmayan bir tiyatro anlayışına sahip olduğu söylenebilir. Doğada herhangi bir açık alanda yapılan

Şaman gösterisi her ne kadar tek kişilik bir gösteri niteliğinde olsa da vecd halindeki izleyicilerin esrikleşerek katılımcıya dönüşmesiyle toplu katılımın esas olduğu bir gösteri formuna dönüşür.

Toparlamak gerekirse, göçebe topluluklarla birlikte ortaya çıkan inanç biçimleri, ruhlarla iletişime geçme ihtiyacını tetikleyerek şamanların doğmasına zemin hazırlamıştır. Farklı kimliklerle de anılan Şaman, yukarıdaki alıntılarda da görüldüğü üzere kutsal bir ayin sırasında teatral bir gösteri sunmaktadır. Gerçekliğin olmadığı ancak yanılısama yoluna gidilerek gerçeklik duygusunun yaratıldığı ayinlerde Şaman; yaptığı yolculuğu ayrıntılı bir biçimde betimleyerek seyircilerini etkilemeye, ayinin içine çekmeye çalışmaktadır.

Yerleşik hayata sonradan geçen Türklerin, Anadolu'ya yerleştikten sonra bu ayinleri yinelemeleriyle ritüellere dönüşerek köylerde oynanan Köy Seyirlik Oyunları'nın oluşum aşamasında ki en önemli kaynaklardan biri olmuştur. Bu sebeple bir sonraki başlıkta Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun önemli bir basamağı olan Köy Seyirlik Oyunlarına değinilecektir.

1.1.1.2 Köy Seyirlik Oyunları

Ahmet Kutsi Tecer, köy seyirlik oyunları hakkında yaptığı incelemesinde bu oyunları; *"isminden de anlaşılacağı gibi, köylerde ve köylüler tarafından yapılan temsili mahiyette oyunlar"* (Tecer, 1940:4) olarak tanımlamıştır. Metin And da bu oyunların işlevselliği ve kökenine değinerek; kırsal bölgelerde, köylerde, daha çok tarih öncesine uzanan bolluk, eriştirme, canlandırıcılık, atalara tapınım gibi işlevsel kuttörenlere bağlı bir tiyatro (And, 1985: 43) geleneği olarak yorumlamıştır. *Köy Seyirlik Oyunları* isimli kitabında Nurhan Tekerek ise, bu oyunların hangi durumlarda oynandığına değinerek bir tanımlama yapmıştır:

"Köylü oyunları, ekinlerin ekildiği, hayvanların çifileştiği zamanlarda ya da hasat mevsiminde, kıtlık ya da kuraklık zamanlarında veya mevsim dönümlerinde, düğünlerde bayramlarda, kısacası köy halkı için önem

taşıyan belirli zamanlarda, "oyun çıkarma", "oyun yapma" geleneğinden yola çıkarak yansılacağı oyunlardır..." (Tekerek, 2008: 23)

Yukarıdaki tanımlamalardan anlaşılacağı üzere Köy Seyirlik Oyunları; doğa döngüsünün bolluk ve bereket getirmesi amacıyla yapılan ritüel temelli oyunlardır. Konularının hemen her oyunda aynı olduğu bu oyunlarda, kız kaçırma, evlenme ve ölüp dirilme temalarıyla doğanın; kışın ölüp yazın dirilmesi ya da insanın ölüp yeniden doğması arasında koşutluk kurulur. (Ç. Duman, 2018: 17) Örneğin Gaziantep yöresinde oynanan ve ölüp dirilme oyunlarından olan *Arap Oyunu*'nda Arap, bedeninin görünen yerlerini siyaha boyar, siyah post giyer ve tüfeği vardır. İhtiyar (Dede) ise beyaz sakallıdır ve yüzünü una bulamıştır. Kız kılığına giren erkek oyuncu, yaylaya göç etmek için iki kişiden yapılan atın üzerine biner. Arap kıza sarkıntılık eder ve İhtiyar ile bu yüzden kavga ederler. Arap, İhtiyar'ı öldürür. Kız ağıt yakar, seyirci de bu ağıda katılır. Seyircilerden biri İhtiyar'ın ağzına para koyar, ihtiyar dirilir ve hep birlikte sevinçle halay çekerler. (Tekerek, 2008: 42)

Köy Seyirlik Oyunları içerisinde bir başka örnek de Kız kaçırma oyunlarına verilebilir. Bu oyunlar Ölüp Dirilme Oyunları ile birlikte ele alındığı gibi sadece Kız Kaçırma Oyunları olarak da işlenebilir. Bu oyunlarda kız kaçırılır ve tekrar bulunur. Kızın kaçırılıp bulunması bolluk-bereketi simgeler. Başka bir deyişle kızın kaçırılması doğanın ölümü, bulunmasıyla da canlanması anlamına gelir. Oyunların kanavaları genel olarak aynıdır. Dede iki gelin kızla dans eder ve seyirciler gelinleri kaçırrır. Dede Araplardan kızları ister. Araplar kızları kaçırılanları bulup döver, kızları geri getirirler ve oyun hep birlikte sevinçle yapılan dansla biter. (Tekerek, 2008: 44)

Yaşam-ölüm, eski-yeni, iyi-kötü gibi zıtlıklar üzerine kurulu olan ve çatışmasını bu şekilde yaratabilen Köy Seyirlik Oyunları, kalıplaşmış yapıları olmasına rağmen oynandıkları topluma ya da bölgeye göre küçük farklılıklar gösterebilir. Çünkü her toplumun/bölgenin doğa ile ilişkisi, inanç ya da yaşayış biçimi farklıdır ve dolayısıyla bu farklılık insanların doğanın döngüsünden beklentisini de şekillendirmektedir. Bu sebeple Köy Seyirlik Oyunları, bulunduğu toplum ile sıkı ilişki içerisinde ve ondan bağımsız düşünülmemektedir.

Doğayla sıkı ilişki içinde olan köylünün, doğadaki değişim ve gelişimlere göre kendi hayatını dengede tutmaya çalışması amacıyla oynanan bu oyunlar, uzun yıllar boyunca sürekli tekrarlanmış ve kalıplaşmış bir yapıya bürünmüştür. Bu yapı da kuşaktan kuşağa değişmez bir şekilde günümüze kadar gelmeyi başarmıştır. Çünkü köylü, alışkanlıklarından kolay vazgeçemediği gibi değişimi de tehlikeli bulmaktadır ve alıştığı, bildiği yaşam anlayışı ona göre en güvenilir olandır. Dededen toruna geçen, toplum içinde kuşaktan kuşağa aktarılan oyunların günümüze kadar değişmeden gelebilmesinin temel sebebi köylünün bu tutuculuğu ve kent hayatından kopuk yaşaması ile mümkün olmuştur. (Korkmaz, 2019: 23)

Köy Seyirlik oyunları ritüel kökenli bir yapısı olduğu için görevseldir ve katılım zorunludur. (Tekerek, 2008: 28) Ancak insanın teknoloji yardımı sayesinde doğa üzerinde üstünlük sağlamaya başlamasıyla bu oyunların kutsallığı ve zorunluluğu yerini tercihe ve eğlenceye bırakmıştır. Toplu katılımın olması ve kolektif yapı içerisinde gerçekliğin aranmadığı oyunların açık biçim göstermecî yapıda oynanması; *seyirci ve oyuncu* arasında kuvvetli bir bağ yaratmaktadır. Boş olan her alanda oynanabilen, herhangi bir sahne mimarisine ihtiyaç duymayan oyunlarda, seyirci bütün köylülerden oluşmaktadır. Oyuncular da tıpkı seyirciler gibi köylülerden oluşmakta ve profesyonellik aranmamaktadır. Eğer seyircilerden biri oyunun gidişatına/kanavasına hakimse oyuna katılabilmekte ve oyuncu olabilmektedir. Genellikle erkek oyunu olan oyunlarda kadın rollerini yine erkekler oynamaktadır. Kadınların oynadığı oyunlarda ise –erkekler bu oyunları izleyemez, sadece kadınlar kendi aralarında çıkarabilir- erkek rollerini yine kadınlar canlandırmaktadır. Bu noktada kılık değiştirme, taklit ve canlandırma gibi özellikler göze çarpar. Kadın kılığına girecek olan erkek en basit haliyle bir etek ve eşarp ile kadın olabilmekte, erkek kılığına girecek olan kadın ise bir pantolon, tespih, isten yapılmış sakal ya da bıyıkla erkek olabilmektedir. Kadın kılığına giren erkek sesini incelterek, erkek kılığına giren kadın da sesini kalınlaştırarak karşı cinsi taklit etmeye çalışmaktadır. Anlaşılacağı üzere oyunlarda kostüm ve aksesuar konusunda önemli bir stilizasyon ve soyutlama vardır. Örneğin oyunlarda dekor kullanılmazken, hayvan taklitlerinde sadece hayvanın postu, ses taklidi ve beden hareketleri önemli olmaktadır. Aksesuarlar ise kullanım çeşidine göre; bıçak, çekiç, fincan gibi; gerçek, elinde yoksa tüfek yerine sopa tutarak; yalancı ve sandalye yerine oyuncu, taş yerine seyirci gibi; canlı

olarak üçe ayrılabilir. (Tekerek, 2019: 33,34) Oynanan oyunların kalıplaşmış kanavaları olsa da metinsiz ve doğmaca oynanmaktadır ki zaten bu oyunlarda eylem sözden daha önemlidir. (Ç. Duman, 2018: 28) Köy Seyirlik Oyunları bu özellikleri ile Şaman törenlerinin yapısıyla da benzerlik gösterir.

Toparlamak gerekirse, Şaman törenleri ile benzer yapısal özelliklere sahip olan ve ritüel kökenlere dayanan Köy Seyirlik Oyunları insanların doğanın gücü karşısında kendi hayatlarını düzenlemek için yaptıkları oyunlardır. Kuşaktan kuşağa değişmeden gelen ama zamanla eğlence aracı haline gelen bu oyunlar boş olan her yerde oynanabilir ama genellikle yazın meydanlarda kışın evlerde oynanır. Böylece köylünün kolektif bir bağ ile içinde bulunduğu toplulukta hem insan ilişkileri artarak sosyalleştiği hem de eğlenebildiği bir ortam yaratılmaktadır.

1.1.1.3 Törenler

Köy tiyatrosu geleneğinin diğer bir ayağını törenler oluşturmaktadır. Köy seyirlik oyunlarından farklı olarak bu oyunlarda dramatik bir çatışma olmasa da, belirli günlerde yapılması, törene ait özel bir mekanın olması, toplu katılımın zorunlu ve ritüelistik bir temeli olması, kostüm aksesuar gibi özel araç gereçlerle birlikte, müzik ve dansı da bünyesinde barındırmasıyla teatral bir özellik taşır. Cem törenleri, Ahilik Törenleri ve Yaren Toplantıları da belirli günlerde oynanan büyüsel ve törensel oyunlar olarak Köy Tiyatrosu geleneği içinde değerlendirilebilir. (Tekerek, 2008: 61)

(1). Cem Törenleri

Alevilerin toplu olarak yaptıkları temel ibadet biçimlerine ‘Cem’ denir ve ‘toplanma, birlik olma’ anlamına gelen Arapça kökenli bir kelimedir. Cem törenleri, Alevilerin toplu olarak ibadetlerini yapabildikleri ve onlar için kutsal sayılan cemevlerinde yapılmaktadır. Köylerde ise köy odalarında ya da buna talip olan herhangi birinin evinde yapılır. Törenlerde yapılan her eylemin bir anlamı ve manası vardır. Bu yüzden Cem törenleri

yılın farklı dönemlerinde, farklı amaçlarla yapılır ve bu durum konu ve içerik olarak birbirinden farklı cem türlerini doğurmaktadır. (Gökdağ, Poyraz, 2020: 9)

“Cem törenleri tören alanına geliştiren, kapıdan girişten topluca yeme-içmeye ve uğurlamaya dek düzenlenmiş bir dizi simgesel ibadeti içeren tutum ve davranışları oluşturur.” (Tekerek, 2008: 75)

Yapılan alıntıda da belirtildiği gibi ritüelistik ve törensel olan, ilk olarak kapıda başlamaktadır. Kapı eşiği kutsaldır ve basılamaz. Çünkü eşik maddi ve manevi dünyayı birbirinden ayıran bir çizgidir. Bu çizgiden geçen herkes artık eşit, bir ve kardeştir. Eşiği geçen bütün cemaatin yüzü dedeye (ayini yöneten kişi) dönük olacak şekilde yarım daire biçiminde oturulur. ‘Halka namazı’ ismi verilen bu oturma düzeninde ortada kalan alan ayinin yapılacağı alandır. Cem törenlerinde katılımcı törenin başından sonuna dek manevi bir eşik atlamaya çalışır ve bitiminde bir arınmışlık duygusu vardır. (Gökdağ, Poyraz, 2020: 12) Bu duyguya ulaşmak için dans ve müzik önemli bir araçtır. Müzik, cem için vazgeçilmez bir parçadır ve ayinlerin iskeletini oluşturmaktadır. Ayine katılanlar müzik eşliğinde semah (dans) dönerek esrime bir duyguyla coşkunluğa ulaşır. Yani müzikle dansın bir aradalığı ve esrime hali şaman törenleri ile ortaktır ve ilkel ritüellerin bir yansıması olarak görülebilir.

Cem törenleri kaynağını ritüellerden aldığı için herhangi bir yazılı metni bulunmamaktadır. Zaten daha önce de belirtildiği gibi ayin içerisinde eylem sözden daha önemlidir. Ancak ayinin belli bir ilerleyiş kanavası vardır ve bu kanava değişmeyen dualar ve deyişlerle örülüdür. Ancak konudan sapmamak şartıyla doğaçlamaya da müsaade edilir.³ Bu doğaçlama ise hak yolunda inançtan doğan ve içten taşan bir durumdur. Cem törenlerinde kostüm ve aksesuar kullanımına da yer verilmektedir. Bu aksesuarlar post, mum, seccade, değnek vb. gibi aksesuarlar olduğu gibi duvarda asılı

³ Ebru Göktağ ve Esen Poyraz’ın aktardığına göre Cem törenlerinde biçimsel olarak farklılıklar olabilmektedir. Bunlardan biri de doğaçlama yapılmasıdır. Değişmeyen dualar ve deyişler üzerine kurulan Cem ayinlerinde, bazı bölgelerde özünü kaybetmeden doğaçlamaya müsaade edilmektedir. Gökdağ ve Poyraz’ın Cem ayinlerinde yaptıkları görüşmelerden bu konuda hakkında örnek verir. “Seyit Battal Gazi Ocağı dedesi Tuncay Uslu İle gerçekleştirdiğimiz görüşmede; “ben genelde duaları da doğaçlama yapmaya çalışıyorum. Yani herhangi bir metne bağlı olmadan, o metni beni kısıtlayacağını düşünüyorum. Çünkü hakka içinden nasıl geliyorsa öyle dua edildiğini düşünüyorum. Genelde de dualarımı doğaçlama yapmaya çalışıyorum” (T. Uslu, kişisel görüşme, 07 Nisan 2019) demiştir. Sücaaddin Veli Ocağı dedesi Mehmet Demirtaş “...her şeyin ritüelle değil de doğaçlama olarak yapılmasında fayda var diye görüyorum. Çünkü ritüelin ibadete çevirmek için illa doğaçlama olması gerekir. Artık onun içinden kaynaması gerekir” (M. Demirtaş, kişisel görüşme, 07 Nisan 2019)” (Gökdağ, Poyraz, 2020)

duran Hz. Ali ve on iki imamın fotoğrafı da olabilir. (Gökdağ, Poyraz, 2020: 16) Ancak kullanılan kostüm ve aksesuarlar gerçekçi bir anlatıma hizmet etmez soyut ve simgeseldir.

(2). Ahilik Törenleri

“Ahi, Arapça’da ‘kardeşim’ anlamı taşımakla birlikte, Anadolu’da yaygınlaşan bir kurumun üyelerine verilen isimdir. Aynı sözcüğün terim olarak da Türkçede eli açık, cömert, konuksever ve yiğit anlamına gelen “akı” sözcüğüyle anlam benzeşi içinde olduğu söylenir.” (Tekerek, 2008: 79) Ahilik teşkilatı 13. ve 14. yüzyıllardan 19. yüzyıla kadar Selçukludan Osmanlı’ya, Balkanlardan Kırım’a kadar Türklerin hayatında önemli bir yer edinmiş esnaf örgütlenmesidir. Kendi içinde hiyerarşik bir disiplini olan Ahilik Teşkilatı, kendine has töresiyle esnaf ve zanaat ahlakını koruyup kollayan, katılımcılarına iyi, adaletli, eli açık ve erdemli olmayı öğreten yapısıyla yüzyıllar boyunca varlığını korumuştur. (Tekerek, 2008: 79) Ancak M. Akman, ahiliğin sadece esnaflar arasında kalmayıp toplumun bütün unsurlarını kapsadığını belirtmiştir. Çünkü ahiler hem Osmanlı Devleti’nin siyasi, sosyal ve ekonomik açıdan düzenlenmesini sağlayan hem de halkın sorunlarını çözmeye çalışan bir topluluk olmuşlardır. (Akman, 2006: 2) Bu sebeple ahi teşkilatı sadece esnaflara değil, halka da fayda sağlayan, eksiklerini gideren, destek olan bir örgütlenmedir.

Ahi topluluklarında ustası tarafından usta olabileceğine, dükkan açıp çırak yetiştirebileceğine kanaat getirilen çırağa ustalık töreni yapılır. Bu törenin belirli kuralları vardır ve bütün ahilerin toplu katılımı ile yapılır. Tören için ahi teşkilatından gün alınır, o gün usta adayı berbere gidip traş olur, hamama gidip temizlenir ve temiz kıyafetlerle ustasının yanına giderek onunla birlikte iki rekat namaz kılar. Ardından ahi meclisine gidilir ve meclislikilerin rızası alınarak dua eşliğinde peştamal bağlanır. Bu tören yine dua ile sonlandırılır. Ahilerin törenlerde giydiği belirli kıyafetleri vardır ve asla aynı renk değildirler. Bu renkler dini temellidir ve kaynağını dört halifeden almaktadır. Çünkü Hz. Ebubekir lacivert, Hz. Ömer yeşil, Hz. Osman beyaz ve Hz. Ali’nin siyah renkte elbise giymişlerdir. (Tekerek, 2008: 83-87)

Toparlamak gerekirse belirli bir disiplini olması, toplu katılımın esas alınması, hiyerarşik yapısıyla bir yöneticisinin olması ve buldukları mekanın ya da geleneklerinin kutsal sayılması Ahilik teşkilatının ritüel kökenli köy tiyatrosuyla ortak özellikler taşıdığını açıkça göstermektedir.

(3). Yaren Sohbetleri

Yaren sohbetleri ya da yaren geleneğini, kentlerde yapılan Ahi teşkilatının köy ve kasabalardaki küçük örnekleri olarak görmek mümkündür. (Tekerek, 2008: 88) Kendine ait özel mekanı olan ahi teşkilatlarının köydeki yansıması köy odaları ya da misafirhaneleridir.

Bu odalar, köylülerin kendi arasında para toplaması ya da ekonomik durumu iyi olan birinin bütün masrafları karşılamasıyla inşa edilir. Örneğin kendi kişisel deneyimlerimden hatırladığım kadarıyla doğup büyüdüğüm Konya'nın Akşehir ilçesine bağlı Bozlağan Köyü'nde, köy odası yaptırmak için bir akşam köy kahvehanesinde toplandı. Köyün ileri gelenlerinin yaptıkları konuşmanın ardından herkesten para toplandı ve yine köylünün içerisinde görevlendirmeler yapılarak inşaata başlanma kararı alındı. Çocukluğumdan hatırladığım; seçilen köylülerle birlikte bu tek gözlü köy odasının inşaatında çalışarak bu imecenin bir parçası olmam ve kış aylarında babamla birlikte oraya gidip sohbetlerine katılmamdır. Kapısı hiç kilitlenmeyen bu odalarda Ahi geleneğinde olduğu gibi misafire büyük önem verilir. Köye bir misafir geldiğinde bu odalarda ağırlanır, karnı doyurulur, gerekirse bir iki gece kalır ve bunlar için herhangi bir ücret ödemedi çekip gider. Ya da köyde herhangi bir şekilde evsiz kalan kişi/aile ev bulana kadar köy odasında geçici olarak yaşayabilir.

“Kışın tüm soğuşunda, ayazında, doğanın yas giysilerini giyindiği bir mevsimde, hayvanların da çiftleşip doğurmayı beklediği bir dönemde, yani köylülerin ekin işlerinin bittiği bir altı aylık zaman diliminde yapılır bu sohbet toplantıları. Köylü ve kasabalı da, töresel ve törensel bu türden bu türden eğlenceli sohbet toplantılarıyla eşlik eder doğanın suskunluğuna.”
(Tekerek, 2008: 89)

Yukarıdaki alıntıda Nurhan Tekerek'in de bahsettiği gibi, yaren toplantıları doğanın öldüğü gündən, yeniden dirileceği güne kadar köylüler tarafından hoş vakit geçirmek amacıyla yapılır. Cem törenleri ve ahilikte olduğu gibi yaren sohbetlerinde de kutsal bir hiyerarşik yapı vardır ve bir yönetici tarafından yönlendirilir. Fakat bu yapı her ne kadar kutsal olsa da dini içerikli değildir. Katılan ve bu hiyerarşide görev alan herkes gündelik hayatında başka mesleklerde çalışmaktadır. Dolayısıyla kimse profesyonel oyuncu değildir. Kış gecelerinde erkekler bu sohbetlerde bir araya gelerek çeşitli oyunlar oynarlar. Buradan da anlaşılacağı üzere yaren sohbetleri erkek egemen bir eğlence kültürüdür. (Durmaz, 2012: 56) Bu oyunlar sürekli oynanan, yazılı metni olmamasına rağmen değişmeyen ve kalıplaşmış oyunlardır. Ancak oyunların içeriği aynı olsa da farklı yörelerde oynanış tarzı olarak farklılıklar gösterebilmektedir. Eğer yaren sohbetlerine misafir gelirse, misafirin onayına bakmaksızın oyunun içine alınır ve onunla oyun oynanır. Bu oyun şiddet ya da cinsel içerikli de olabilir.

Bu noktada yeniden kişisel deneyimlerime dayanarak konu hakkında örnekleme yapmam yerinde olacaktır. Konya'nın Akşehir ilçesinde üç yıl önce bir yaren sohbetine misafir olarak, 'yaren geleneğine' tanık olma ve oyunlarına dahil olma fırsatım oldu. Oynamak yerine izlemek istediğimi belirtsem de 'Yiğitbaşı' tarafından böyle bir talebin karşılık bulmayacağı hatta aksi halde ceza bile verilebileceği açıklandı ve böylece oyuna katılma zorunluluğu doğmuş oldu. Ayrıca bir yaren geleneğine göre misafir olarak gelen kişinin ilk oyununda ya dayak yemesi ya da şarkı söylemesi gerektiği de belirtildi. Bir hafta sonra yaren ekibi ile birlikte büyük bir kültür merkezinde gösteri yapıldı. Onların özel kostümlerinden bana da verildi ve birlikte sahneye çıkıldı. Yarenler Yiğitbaşı tarafından davet edildiği anda sahneye gelip 'v' şeklinde oturuldu ve Yiğitbaşı kimlerin ismini söylerse onlar ortaya çıkıp sahnede bulunan orkestranın çaldığı müzikle oynadı. Gösteri Kur-an'ı Kerim okunması ile başlayıp yine dua ile bitti ve gelen seyirciye un, şeker ya da bakliyat şeklinde hediyeler dağıtıldı.

Ciddi ve disiplinli bir şekilde gerçekleştirilen yaren sohbetlerinde oyunlar oynanması, kostüm giyilmesi, canlandırma yapılması, dua edilmesi, edep ahlak gibi konularda öğretiler sunulması, toplantıların şarkı ve dansı bünyesinde barındırması onların teatral nitelikli olduğunu gösterir. Tüm bu yönleriyle yaren sohbetleri büyüsel-törenselleşmiş seyirlik

oyunlarla birçok ortak noktaya sahiptir ve köy tiyatrosunda önemli bir yeri bulunmaktadır.

Toparlamak gerekirse Cem Törenleri, Ahi Törenleri ve Yaren Sohbetleri, gönüllülük esasına dayanarak toplu katılımın esas olması, belirli günlerde, belli kalıplarla sürekli tekrarlanması nedeniyle Köy Tiyatrosu geleneğimizde önemli bir yere sahiptir. Bu törenlerin bir yönetici tarafından yönetiliyor olması, belirli bir hiyerarşiye göre düzenlenmesi ve disipline edilmesi, duaların yapılması, dans ve müziğin törene eşlik etmesi, kostümlerin giyilip canlandırmaların yapılıyor olması ve seyircinin aktif olarak toplu katılım sağlaması, özel araç-gereç kullanımının olması, oyun içinde oyun öğesinin olması, gerçekliğin dışında soyutlamaya dayanması gibi özellikleriyle Köy Seyirlik Oyunları ile pek çok ortak noktası bulunmaktadır. (Tekerek, 2008: 95)

Şaman ayinleri, Köy Seyirlik Oyunları ve Törenler ile şekillenen Köy Tiyatrosu geleneğinin kentlere taşınmasıyla da yeni ve farklı türler ortaya çıkmıştır. Bu noktada ortaya çıkan yeni türlere bakmak ve Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun gelişim sürecini kronolojik olarak inceleyebilmek için bir sonraki başlıkta Kent Tiyatrosu geleneğine ve türlerine değinilecektir.

1.1.2 Kent Tiyatrosu Geleneği

Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun gelişim sürecinin ikinci basamağında Kent Tiyatrosu geleneği bulunmaktadır. 19. Yüzyılın sonlarına dek devam eden Kent Tiyatrosu; Osmanlı İmparatorluğu döneminde gelişen Karagöz, Meddah ve Orta Oyunu türlerini içinde barındırır. Saray içinde ve çevresinde yapılan şenliklerde, kutlamalarda yer alan oyunlar, daha sonra halkın içine karışmış ve onlarla birlikte şekillenmiştir. Kent Tiyatrosu türleri, Osmanlı'nın kozmopolit yapısının bir yansıması olması ve toplumsal bir panorama çizmesi açısından önemli olduğu gibi içinde bulunduğu dönemin dinamiklerini yansıtması açısından da değer taşımaktadır. Oyunlar hem halkın eğlence aracı hem de yaşanan sorunları mizah yoluyla eleştirebildikleri tek alandır.

Bu bağlamda bu başlık altında Kent Tiyatrosu Türleri olan; Karagöz, Meddah ve Orta oyununa değinilecektir.

1.1.2.1 Karagöz

Kent tiyatrosunun önemli bir parçası olan Karagöz'ü Cevdet Kudret "bir gölge oyunu" diyerek tanımlamıştır. Karagöz oyunu, deriden yapılan (insan, hayvan, eşya, bitki vb.) figürlerin bir ışık kaynağı yardımıyla beyaz perde üzerine yansıtılması üzerine kuruludur. (Kudret, 2013: 9) Kaynağı çok eskilere dayanan gölge oyununun, Anadolu'ya tam olarak ne zaman geldiği konusunda net bir bilgi olmasa da çeşitli söylentiler ve görüşler bulunmaktadır.

Evliya Çelebi, Karagöz ve Hacivat'ın iki haberci olduğu ve Anadolu'da sık sık karşılaşip etrafindakileri eğlendirdiklerini (Alver, 2020: 106), Georg Jacob Karagöz'ün bir gölge formu olarak Çinlilerden Moğollara, oradan da Türklere geçtiğini (Sevin, 1968: 5), Metin And; gölge oyunun ülkemize 16. yy'da Mısır'dan geldiğini (And, 2014: 39), Aslıhan Ünlü ise Karagöz'ün Uzak doğu gölge tiyatrosundan Araplar aracılığı ile Anadolu'ya geçtiğini belirtmiştir.(Ünlü, 2006: 93) Ancak halk arasında en çok kabul gören görüş, Sultan Orhan döneminde bir cami inşaatında Karagöz'ün demirci, Hacivat'ın da duvarcı olarak çalışırken aralarında geçen nükteli konuşmalarla caminin inşaatını yavaşlatmaları sebebiyle idam edildikleri görüşüdür. Bu görüşe göre idam edilen ikilinin ardından büyük üzüntü duyan Sultan'ın acısını dindirmek amacıyla, karagözcülerin piri olarak bilinen Şeyh Küşteri, deriden yaptığı figürleri (ya da ellerine giydiği pabuçlarını) bir perdenin arkasında oynatıp onların şakalarını tekrarlayarak padişahı avutmuştur. (Kudret, 2013:12) Bu sebeple Karagöz perdesinde figürlerin oynatıldığı yere 'Küşteri Meydanı' ismi verilmiştir. Bu tarihten itibaren Karagöz oyunu pek çok mekanda oynatılmaya başlanmış ve kahvehane kültürü ile bütünleşmiştir.

Oyunun başkışisi Karagöz; cahil, kaba saba, okuma yazma bilmeyen halk kesimini temsil ederken, Hacivat; karagözün tam tersi şekilde öğrenim görmüş, medrese diliyle konuşan, her şeyden biraz bilen, kendini aydın zanneden bir yarı aydındır. (Kudret, 2013:21,22) Karagöz oyunlarındaki temel güldürü; Karagöz'ün, Hacivat'ın sözlerini sürekli yanlış anlamasından doğan hareket ve söz komiğinden çıkmaktadır.

“Karagöz’deki komik varlık pek az espriden, en çok sestten, hareketten doğar. Ses, hareket komiğinin kahramanı Karagöz’ün kendisidir. Harekete gelince, Karagöz’ün altı yerinden eklemlenmiş olan gövdesi bu hareket komiklerini yapmak için pek uygundur.” (Baltacıoğlu, 1969: 624)

Karagöz oyunları değişmez bir biçimde dört bölümden oluşur. Bunlar; mukaddime, muhavere, fasıl ve bitiş bölümleridir. (Ünlü: 2006: 94) Konularını içinde yaşadığı toplumun günlük yaşantısından ya da gelenek ve göreneklerinden alırken yazılı bir metin anlayışı bulunmamaktadır. Dolayısıyla bu oyun türünde de kalıplaşmış belirli bir kanava ve oyun akışı vardır. Oyunlar büyük oranda küfür, müstehcenlik ve cinsel içerikli şakalar barındırmakta hatta pornografiye varan durumlar yaratılmaktadır. Örneğin zenne (kadın) figürleri göğüsleri açık bir şekilde perdeye gelmektedir. Bu sebeple Karagöz oyunları çocuklara değil yetişkinlere oynanan oyunlardır.

Karagöz oyunlarında aynı zamanda toplumsal bir panoroma çizilmektedir. Anadolu’nun ve özellikle İstanbul’un dini, etnik, kültürel açıdan kozmopolit yapısı sergilenir. Bu amaçla toplum içerisinde var olan her zümrenin bir temsilcisi, karakter özelliği sivriltilerek ve karikatürize edilerek kullanılır. (Ünlü: 2006: 94) Örneğin Yahudi tipi paragöz, Laz tipi geveze, Kayserili tipi kurnaz özellikleri ile ön plana çıkmaktadır ve her tipin kendi yöresine ya da özelliğine yönelik müzikleri bulunmaktadır.

Oyunun başkışilerinden Hacivat, oyunun başında perdeye gelerek bir gazel okumaktadır. Perde gazeli, dünyanın geçiciliğini, dış görüntülere aldanmayıp onun arkasındaki gerçeğin görülmesi gerektiğini anlatan bir şiirdir. (Kudret, 2013: 16) Dolayısıyla bu oyunların kutsal ve tasavvufi bir bakış açısı vardır. Ayrıca İslami inançtaki tasvir ve gerçekçilik yasağından dolayı figürler gerçeklik algısı yaratamayacak biçimde iki boyutludur. Çünkü bu anlayışa göre asıl gerçek tanrısal niteliktedir ve mutlak gerçeklik Allah’ın gerçeğidir; gerek Karagöz’ün sunduğu gösterim gerekse dünya, geçici bir görünümünden -suretten- başka bir şey değildir. (Ç. Duman, 2018: 19) Tanrısal gerçekliğin oyunda bu denli var olması Karagöz oyunlarının dini ve kutsal yönünü de ortaya çıkarmaktadır. Ayrıca oyunlarda gerçekliğin olmaması oyunların seyirci ile olan ilişkisini güçlendirmekte ve organik bir bağ yaratmaktadır. Karagöz seyircisi, oyuna gelirken ne izleyeceğini değil ve nasıl oynatılacağını merak ettiği için gelmektedir. Doğmaca yaşanan komiklikleri, perdeye sataşma ve laf atabilme imkânını yaratması seyirci için heyecan

verici bir durumdur. Dolayısıyla Karagöz oyunlarında seyircinin varlığı yadsınmaz aksine kabul edilir.

Karagöz oyunlarında, oyunu oynatan kişiye ‘Hayali’ denir ve Hayali, bütün oyunu kendisi icra eder. Hayali bir Karagöz oyununun hem yazarı, hem oyuncusu, hem oynaticısı hem de yönetmenidir. Oyunun bütün performansı Hayali tarafından gerçekleştirilir. Dolayısıyla Karagöz oyunları tek kişilik bir gösterimdir.

Toparlamak gerekirse Karagöz, toplumun dini inancını, gelenek ve göreneklerini, toplumsal farklılıklarını içinde barındırmasıyla içinde bulunduğu topluma ait bir sanat biçimidir. Dramatik bir metin anlayışının olmamasıyla birlikte gerçeklik anlayışını kıran iki boyutlu figürlerin de kullanılıyor olması seyircinin hayal gücünü harekete geçirir. Bu nedenle Karagöz oyunları, *seyir yeri-oyun yeri* arasındaki mesafeyi azaltarak seyirci ile oyun tipleri arasında organik bir ilişki kurmaya çalışmaktadır.

1.1.2.2 Ortaoyunu

Cevdet Kudret ortaoyununu; dört tarafı seyircilerle çevrili bir meydanda, yazılı bir metni olmadan yalnızca belli bir kanava üzerinden, canlı oyuncularla oynanan doğmaca bir oyun (Kudret, 2007: 11), şeklinde tanımlarken, Selim Nüzhet Gerçek; Karagöz’ün perdeden inerek vücut bulmuş hali (N. Gerçek, 2021: 105) şeklinde tanımlamıştır. Ancak Enver Töre, Gerçek’in tanımlamasının tam tersini iddia ederek; oyunlarının kurgusunun ve şahıs kadrosunun birbirine yakın olması ortaoyununun Karagöz’den doğmadığını aksine ortaoyununun zamanla Karagöz’ü şekillendirdiğini (Töre, 2009: 2207) iddia etmiştir. Çünkü Töre’nin belirttiğine göre; gölge oyununun semboller ve tasavvufi derinliği ortaoyununda yer almamaktadır. (Töre, 2009: 2203)

Cevdet Kudret, ortaoyununun bu isimle ancak XIX. yüzyılın başlarında anılmaya başladığını ve kesin biçimini bu dönemde aldığını belirtmiştir. (Kudret, 2007: 47) Ancak tarihsel olarak nasıl ortaya çıktığı konusunda kesin bir bilgi bulunmamaktadır. Yazılı bir belgesi olmadığı için rivayetten öteye geçmeyen bir söylentiye göre; Kanuni Sultan

Süleyman devrinde, Süleymaniye Bimarhane'sinde akıl hastalarını avutmak için, 'curcunabaz ve acibü's-şekil cüceler' refakatinde oynanan oyunlar ortaoyununun başlangıcıdır. (Türkmen, 1991: 3) Metin And'a göre ise ortaya çıkışı ve gelişimi Karagöz, kukla, dans, meddah ve hokkabazlık gibi diğer türlerle ilişkilidir. (And, 1969: 177) Yapılan yorumları ve görüşleri bir araya toplayan Dilaver Düzgün de konu hakkında farklı görüşlerin yapıldığına dikkat çekmektedir;

"Ortaoyununun kaynağı ve adı ile ilgili çeşitli görüşler vardır. Bunlardan en yaygını, oyunun, halk arasında oynandığından bu adı aldığı yolundadır. Bunun yanı sıra yalnızca yer açısından değil, oynandığı zaman bakımından da bu adın verilmiş olabileceği, başka gösteriler arasına konulmuş oyun anlamına geldiği de savunulur. Ortaoyununun Comedia del'arte'ye benzerliğinden yola çıkarak İtalya'dan Venedik ve Cenevizliler yoluyla geldiğini, buna Arte oyunu denildiğini ve bunun giderek ortaoyununa dönüştüğünü öne süren kaynaklar da vardır." (Düzgün, 2000: 65)

Ortaoyununun ana eksen kişileri Kavuklu ve Pişekar'dır. Bunlar, gölge oyunundaki Karagöz ve Hacivat'ın yerini alırlar. Kavuklu, tıpkı Karagöz gibi kaba saba, söyleneni yanlış anlayan, cahil, hiçbir iş tutturamayan biriyken Pişekar da tıpkı Hacivat gibi okumuş, tane tane ve medrese ağzı ile konuşan, Kavuklu'ya her zaman iş bulan bir tiptir. Oyunu daima Pişekar başlatır ve her oyun mutlaka müzikle başlayıp bitmektedir. Ortaoyununda yer alan tiplerin hepsi Karagöz'deki tiplerle aynıdır ve kişilik özellikleri benzerlik gösterir. Bütün tipler toplumun belirli bir zümresini temsil etmekte ve o zümrenin özellikleri sivriltilerek karikatürize edilmektedir.

"Ortaoyunu kişileri kalıplaşmış birtakım 'tip'lerdir. Bunlar kılıkları, davranışları ve konuşma biçimleriyle hemen tanınırlar; daha meydana girerken, çalınmaya başlayan kendilerine özgü musikiyle belli olurlar. Her tip, bağlı bulunduğu toplum zümresinin bütün özelliklerini kendinde toplamıştır. Sözelimi, Laz geveze ve aceleci, Acem mübalağacı, Yahudi korkak ve para düşkünü, v.b dir. Hepsinin belli durumlar karşısında belli davranışları vardır; oyunların konuları ne olursa olsun, aynı tipler aynı davranışları tekrarlarlar; insan olarak kendilerine özgü davranışları yoktur. Hepsi kendi çevrelerine göre genelleştirilmiş varlıklardır; yani 'somut' değil 'soyut' kişilerdir" (Kudret, 2007: 65,66)

Seyirci, Karagöz’de perdede izlediği kendi gerçekliğini, ortaoyununda canlı kanlı oyuncularından izlemektedir. Günlük konuların ele alındığı ve tiplerin komikleştirilerek oynandığı bu oyunlarda seyirci kendi gerçekliğini izlerken asla aşağılandığı duygusuna kapılmamaktadır. Çünkü; “*seyirci sahnede gülünenin kendi gündelik gerçeği olduğunu pekala bilmekte, bir yandan da sahnede alay konusu olan kişinin kendisi olmadığına adeta şükretmekte, böylece bir bakıma rahatlamaktadır.*” (Pekman, 2002: 20)

Ortaoyunu, adından da anlaşılacağı üzere dört bir yanı seyircilerle çevrili alanda oynanmaktadır. Bu oyun alanına ‘palanga’, oyuncuların giriş çıkış yaptıkları koridora ‘kapı’, koridorun dış tarafında oyuncuların eşyalarının olduğu yere de ‘sandık odası’ ismi verilmektedir. Seyirciler ve oyuncular yere çakılmış kazıklar üzerine gerilmiş halatlar ile ayrılmaktadır. Çalgıcılar ise seyircilerin hemen önünde, onların görüşlerini kapatmayacak şekilde bir hasırın üzerine bağdaş kurup yere otururlar. Ortaoyununda dekor ve kostüm en aza indirilmiş biçimdedir. Dekor, ayrı büyüklükteki iki panodan – ya da paravandan oluşmaktadır. Bunlardan ilki daha çok ev, bahçe duvarı, hamam, köşk vb. olarak kullanılan ‘yeni dünya’, diğeri ise fotoğrafhane, telgrafhane, gözlemeci dükkanı, atölye vb. olarak kullanılan ‘dükkan’dır. (Nutku, 2000: 202) Dolayısıyla oyunlarda, gerçekçi bir anlayış yoktur ve her şey soyut ve semboliktir.

Ortaoyununun oyunculuk anlayışında tipte uzmanlaşma vardır. Buna göre, bir oyuncu ölene ya da oyunculuğu bırakana kadar tek bir rol üzerine eğilebilmektedir. Günlük hayatlarında başka mesleklerle geçimini sağlayan oyuncular, usta-çırak ilişkisine göre yetişmektedir. Yetişen oyuncular daima ustanın gözetiminde ve denetiminde olurlar. Bu sebeple doğaçlama anında söylediği şeylerden sorumlu tutulurlar.

Ortaoyunu, tıpkı Karagöz’de olduğu gibi doğmaca ve metinsiz bir tiyatrodur. Belirli bir kanavaya sahip olan oyunların konularının ise pek çoğu Karagöz repertuarından geçmiştir. Ancak birkaç istisna oyun vardır ki onlar geçmemiştir, çünkü onlar hayal perdesi imkânlarına göre kurgulanmış olup ortaoyununda uygulanamayacak oyunlardır. Ortak olan oyunların yapısı ve bölümlenmesi de ufak tefek farklılıklar dışında hemen hemen aynıdır. (Türkmen, 1991: 96) Ayrıca Karagöz oyunlarında olduğu gibi Ortaoyunu da parçalı bir yapıya sahiptir.

Toparlamak gerekirse, ortaoyununun nasıl ortaya çıktığı konusunda net bir bilgi olmasa da genel olarak kabul gören görüş; Karagöz perdesinin vücut bulmuş hali olduğudur. Orta oyununun en belirgin özellikleri Karagöz ile benzerlik göstermekte ve Orta oyunu, parçalı yapısı, doğaçlamaya dayanması, konularını gündelik yaşamdan alması, şarkı-dans-güldürü öğelerini barındırması, kalıplaşmış tiplerle hareket ve söz komiğinin yakalanması gibi özellikleriyle kent tiyatromuzu oluşturan en önemli türlerden biridir.

1.1.2.3 Meddah

Kent Tiyatrosu'nun bir diğer önemli türü de meddaktır. "*Meddah en kısa tanımıyla hikaye anlatma sanatıdır*" (Tekerek, 2001: 13) ve aynı zamanda meddah, "*insanoğlunun "anlatma ve anlama" ihtiyacının kendi tarihsel dönemindeki yansıması*" (Reşit, 2021: 58) şeklinde yorumlamak da mümkündür.

Ayşen Lytko, meddah sözcüğünün Arapça kökenli olduğunu, 'profesyonel anlatıcı' manasına geldiğini ve Arapça madaha (övmek-methetmek) fiiline dayandığını belirtmiştir. (Lıtko, 1995: 28) 'Meddah' kelimesi ise XVII. yüzyıldan itibaren kullanılmış, öncesinde ise bu işi yapan halk hikâyecilerine Türkler 'ozan', Acemler 'kıssahan-sehnamehan' (Tekerek, 2001: 13) demişlerdir. Selim Nüzhet, kıssahanları ve meddahları birbirinden ayırarak kıssahanları söylemek üzerine yazılmış hikâyeleri okuyanlar; meddahları da doğmaca hikâyeler söyleyenler olarak tanımlamıştır. (N. Gerçek, 2021: 14) Ayrıca S.Nüzhet, Şark'ın dinlemeyi, Garb'ın konuşmayı sevdiğini belirterek meddahlığın bir Şark sanatı olduğunu da iddia etmiştir. (N. Gerçek, 2021: 12) Gerçekten de hikaye anlatıcılığı ile temellenen Meddah, yaygın bir teatral gelenektir.

Özdemir Nutku, meddahların nitelikleri bakımından dörde ayrıldığından söz eder;

"1. Üstün yetenek ve söz ustalıklarıyla Hazreti Peygamber ve Ehl-i Beyt'ini öven, onlarla ilgili söylentileri, hikâyeleri ve menkıbeleri manzum olarak söyleyenler. 2. Büyüklerin şiirlerini ve başkalarının manzum olarak yazdıkları sözleri okuyanlar ve halka yararlı olanlar. (...) Bunlara ravî denilir ve melodik sayılırlar. 3.Bu sınıfa giren meddahlar, meddahlığın yanı sıra, halka yararlı olan başka işler de yaparlar. (Sakalık gibi) 4.

Dağınık bir takım şiirler öğrenmiş olanlar. Bunlar şiirleri kapı önlerinde okurlar ve bir kasîdeyi dilenerek satarlar. Bu gruptakiler meddah görünümünde de olsalar, meddah topluluğu içinde sayılmazlar.” (Nutku, 1997: 47)

Meddah hikayeleri dört bölümden oluşmaktadır ve bunlar; başlangıç, açıklama hikaye ve bitiş olarak sınıflandırılır. (Ünlü, 2006: 88) Karagöz ve ortaoyununda olduğu gibi doğmacaya ve metinsiz olan meddah gösterilerinde de kalıplaşmış bir takım sözler bulunmaktadır. Her oyunun başında, hikayedeki kişilerin gerçeklikle ilgisi olmadığını belirtmek ve herkes tarafından kabul edilebilir bir hale getirmek için ya da benzerlik gösteren kişilerin alınmaması için; *“İsim isme, kisib kisbe, semt semte benzer, geçmiş zaman söylenir, yalan gerçek vakit geçer”* (Nutku, 1997: 104) kalıbıyla söze girilmektedir. Hikaye bitiminde ise çıkartılması gereken kıssadan hisse özetlenerek yine kalıplaşmış bir cümle ile bitirilir; *“Bu kıssadır bir mecmua kenarında kaydolmuş, biz de gördük söyledik. Sâkiye sohbet kalmazmış bâki. Her ne kadar sürç-ilisân ettikse affola, inşallah gelecek sefer daha güzel bir hikâye söyleriz.”* (And, 1985:224,225) Böylece meddah hikaye içinde -varsa- söylediği kaba sözlerinden özür dileyerek ‘biz de gördük söyledik’ sözüyle bu durumu hikayenin özüne yükler ve kendisinin de sadece bir tanık, bir aracı olduğunu açıklayarak suçu kendi üzerinden atar. Bir sonraki oyunun yerini ve saatini de söyleyerek gösterisini bitirir.

Meddah, gösterileri için herhangi bir özel alan ya da sahneye ihtiyaç duymaz. Genellikle kahvehane ya da mesire alanı gibi açık alanlarda gösteri yapan meddah için asıl önemli olan gösteriyi yaptığı alanın hikayenin içerisine nasıl dahil edildiğidir. Kahvede müşteri olduğundan, hem içeridekiler hem de dışarıdakiler dinleyebilsinler diye pencerenin önüne bir sedir konulur ve meddah bu sedirin üzerinde bir iskemleye çıkarak hikayesini anlatır. (Nutku, 1997: 69) Seyirciler de meddahı *“dinlerken onun çevresine (yükseletin altına) oturur çay, kahve, şerbet içerler kavun, karpuz yerler ve nargile höpürdetirdi.”* (Nutku, 1997: 68)

Meddah, hikayesini anlatırken sahnede hiç dekor yer almaz. Ancak kullandığı bazı aksesuarları vardır. Bunlar meddahın temel aksesuarı olan; baston ve mendildir. Bu iki aksesuar meddahın elinde farklı şekillerde ve amaçlarda kullanılır. Bu farklılığın skalası meddahın hayal gücüyle ilgilidir. Elindeki bastonu hem oyunun başında, başladığına

dikkat çekmek için yere vurarak kullanır hem de kapı sesi, mızrak, sopa, tüfek, boru, nargile, müzik aleti ve bunun gibi meddahın hayal gücüne dayalı olarak değişebilen sonsuz sayıda katı cisimlerin bir parçası olarak kullanabilir. (Sekmen, 2008: 43) Ya da başka bir deyişle sopa jestleri vurgular ve ses efekti çıkarır; mendil ise ses bastırır ve şekillendirir ayrıca başlık olarak da kullanılır. (Litko, 1995: 34) Ayşen Litko, bu aksesuarların kaynağından ve bazı meddahların ek aksesuar kullandıklarından bahseder;

“İslam alanında değnek Peygamberi ve islam dinine hizmetine hazır olma sembolü olan tuğ ve süngüden kaynaklanır. Makreme ilk meddahın bellerine bağladıkları şeddendir. Değnek Pişekarın pastavı gibi ritüelinden kalan phallus ile de simgelenebilir. Makreme eskiden padişaha boyun eğme simgesidir. Meddah bir kusurda bulunursa "değneğiyle dayak yiyip mendiliyle de boğazının sıkılacağı" anlamını taşıdığı anlaşılır.(...) Meddah Aşkî Efendi farklı başlıkları giyer, Erol Günaydın çocuk rolünü oynarken ağzına emziği koyar, Behçet Mahir'in elindeki sigara, gösterisine yardımcı da olur. Bazı anlatıcılar büyük keten parçasında çizilen resimlere dayanarak hikayelerini anlatırlar.” (Litko, 1995: 34)

Meddah, hikayesini anlatırken konuyu bir anda kesip işlediği tema ile ilgili ya da bambaşka bir konuya değinir. Örneğin, Küçük Ali, ‘Dünya Güzeli’ hikayesinin bir yerinde keserek seyirciye pilav tarifi verir; nasıl piştiği, pirincin türü, biçimi, ne kadar su da beklediği aşamalarıyla anlatır. (Nutku, 1997: 61) Bu sayede seyirci ile arasına belli bir mesafe koyarak hem düşünmesine zaman verir hem didaktik bir üslupla öğretici bir şey söyler hem de hikayeyi renklendirerek daha da uzun tutabilir.

Meddah hikayesinde geçen bütün tipler orta oyunu ve Karagöz’deki tipler ile benzerlik gösterir. Bütün tipler meddah tarafından aksesuarlar yardımıyla taklit ederek canlandırılır. Şive, hayvan, doğa ya da nesnelerin her türlü seslerini meddah taklit eder, gerekirse fiziksel olarak da bunu destekler. Hem tek kişinin birden fazla tipi ya da olayı canlandırması hem de dekor ve aksesuar kullanımıyla soyut anlatıma başvurması meddahlığın gerçekçi olmayan bir tiyatro formuna sahip olduğunu gösterir. Meddahlık sanatının temel özelliğinin taklit olduğunu belirten Ayşen Litko, meddah tiyatrosunun fakir tiyatro olarak tanımlanabileceğini ve hiç yoktan var edilen tiplerin sadece jest, mimik ve sözden oluştuğunu belirtir. (Litko, 1995: 32)

“Meddah, anlattığı olayın nasıl bir yerde geçtiğini, yaşattığı şahısların şeklini ve şemalini tarif etmeğe mecbur olduğu gibi, yüzünü gözünü buruşturarak, bir takım tavırlar takınarak sözlerini canlandırmaya, sesi ile temsil ettiği şahsın şivesini taklit ederek, sözlerine gerçek ifadeyi vermeğe mecburdu.” (Oral, 2003: 26)

Toparlamak gerekirse, Meddah; konularını günlük hayattan, halk hikayelerinden ya da destanlardan alarak, metinsiz ve doğmaca bir şekilde, dekor, kostüm kullanmadan sadece belirli aksesuarların yardımıyla taklit yoluna başvurarak anlatım yapan kişi ya da oyuncudur denilebilir. Kahvehane ya da mesire alanı gibi halka açık yerlerde seyircisi ile buluşan meddah, Ortaoyunu ve Karagöz’deki bütün tipleri kendi bünyesinde toplayıp anlatımını, baston- mendil gibi basit aksesuarlar ve ses taklitleriyle destekleyerek seyircinin duygu durumuna göre hikayesini gerek uzatıp gerek kısaltarak bir anlatı sunar. Bu anlatı da meddahın ustalığına göre her oyunda farklılaşabilir.

Bu noktada Geleneksel Türk Tiyatrosunun tüm türlerinde ortak olarak görülen ve seyirci-oyuncu ilişkisini doğrudan etkileyen önemli yapı özelliklerine değinmekte yarar vardır. Bu sebeple bir sonraki bölüm bu konuya ayrılmıştır.

1.2 Geleneksel Türk Tiyatrosu Türlerinde Yapısal Özellikler

1.2.1 Soyutlama

Geleneksel Türk Tiyatrosunun önemli yapısal özelliklerinden ilki; soyutlamadır. Soyutlama, en genel anlamıyla somut yaşam gerçeğini taklit etmekten kaçınmadır. Nurhan Tekerek, soyutlama kavramını tarihsel ve anlamsal olarak şu şekilde açıklar;

"Kuramı ve uygulamalarıyla bir estetik görüş olarak, modernitenin temel yöntemini oluşturan soyutlama düşüncesinin kaynağı olarak ilkeller ve Doğu toplumları gösterilir. Bu düşünce, gerçeği, zahiri (görünen) ve Batini (görünenin ötesi) olarak iki farklı bağlamda yorumlar. Dolayısıyla görünenin aldaticılığından yola çıkarak, var olan her şeyin bir de Batini yanı olduğuna (ve ona ulaşmanın) tasavvur gücüyle mümkün olabileceğine inanır. Doğu'yla Batı arasında bir köprü olduğu gibi, pek

çok kültürün de içinde harmanlandığı Anadolu kültüründe de bu inancı ve düşünceyi bulmak mümkündür. Gerek Orta Asya kültüründen, gerek İslam'ın farklı yorumlarından, tasavvufi-sufiyâni ahlak öğretisinden ve Osmanlı kültüründen kaynaklanan bu düşünme biçimi, Anadolu halkının yaşam tarzına yansıdığı gibi folkloruna, edebiyatına, resmine, mimarisine, sazına-sözüne ve elbette oyun geleneğine de yansımıştır.

(...)

Soyutlama (Osmanlıca'da: Tecrit, Fr. Ve İng.'de Abstraction) : Belirli bir tasarımın ya da kavramın bir ögesini (bir niteliğini ya da bağıntısını) bütün öteki öğelerinden ayırarak tek başına göz önüne almaya dayanan zihin işlevidir. Soyutlama, gerçeklik içindeki tasarımı bakımından ayrılması imkânsız olan bir öğeyi, düşünce yoluyla ayırıp tek başına irdelemektir. Soyut kavram ise, "Varoluşunu bir başka şeye borçlu olan ve ancak düşünmede ve zihinde bir başka şeyle ilişki içinde, nesne ya da nesnelere niteliği olarak düşünülen şeyin kavramına denir" ve bu kavrama sürecine de soyutlama denir." (Tekerek, 2008: 95-99)

Tekerek, soyutlama kavramını açıklarken aynı zamanda Platon'un görüşlerine de değinerek Doğu felsefesi ile olan benzerliğine dikkat çeker. Platon'un idea felsefesini; idea ve görüntüler arasındaki ilişkiyi, sanatçı, benzeten-yaratan ilişkisinden yola çıkarak örnekler. Buna göre; marangozun ya da bir başka ustanın yaptığı şeye gerçek diyen yanılır, çünkü onlar bizlere gerçeği değil, gerçeğe benzeyen bir kopyayı yaparlar. Aslı olan gerçek ise idea dünyasındadır. Bu sebeple dış gerçek aldattıcıdır ve görünenin benzerini yapmanın derinliği yoktur. Esas olan; öz olanı, Batını olanı kavramaktır. (Tekerek, 2008: 98) Bu düşünce doğu tiyatrosu ve geleneksel tiyatromuzda soyutlamanın dayanak noktasıdır.

Tekerek'in belirttiğine göre; "*varlığın dış görünüşten kurtarılması, başka deyimle, tabiatın artık bir görünüş varlığı olarak kavranmak istenmemesi bütün soyut sanatın ya da sanatta soyutlamanın çıkış noktasıdır.*" (Tekerek, 2008: 100) Soyutlama ile görünen gerçek bilinçli olarak kendi görüntüsünden ve gerçekliğinden sıyrılarak, stilize bir şekilde ifade edilmektedir. Bu yolla somut gerçeklikten de kaçılır. Köy seyirlik oyunlarının köy meydanlarında ya da herhangi bir boş alanda ve bu oyunları köylünün köy koşullarında

bulabildiği basit araç-gereçlerle oynaması; (Tekerek, 2007: 67) dekorun, nesnelerin, kostümlerin stilize edilerek en basite indirilmesiyle soyutlamaya gidilir ve ayrıntılar seyircinin imgelemine bırakılır. Ayrıntıları ve detayları seyircinin hayal dünyasına bırakması, gerçeğin özde aranması gerektiğini açıklayan perde gazelleri, seyirciye oynananın oyun olduğunun anımsatılması, taklit kullanımı, düş ve gerçeğin iç içe ve yan yana verilmesi, zaman ve uzam akışında gerçeğin dışına çıkılması, dilin mantığının uydurma ve yanlış anlaşılmalara bozulması, güldürü gibi özellikler soyutlama düşüncesinden kaynağını alır ve onunla sağlanır. (Tekerek, 2001: 210)

Daha önce de söylenildiği gibi Şaman'ın gösterisindeki anlatımı tamamen soyut ve simgeseldir. Dolayısıyla soyutlama, kostüm ve aksesuar yoluyla Şamanlar tarafından da sıkça kullanılan bir yöntemdir. Şaman, kullandığı kostümü, davulu ve sopayı kendi istekleri doğrultusunda değil, rüyasına giren ruhun emrine göre yaptırır. Atalar kültürünü, ölüp-dirilmesini, yaşam ve bereketi işaret eden kemik parçalarının, animizm inancının uzantısı niteliğinde hayvan tüylerinin, küçük kuklaların asılı olduğu kostümü ile ruhlar dünyasına yapacağı yolculukta karşılaşacağı durumlarda kullanabileceği silahları ve araçları sembolize eder. (Ünlü, 2006: 231) Şamanın trans haline geçmesine yardımcı olan, ruhları çağıran ya da kötü ruhları kovmasına yarayan en temel aracı ise davuldur. Her türlü duygu davul aracılığı ile verilir. Şaman, yaptığı yolculuğun aşamalarını, Tanrı katına gidişini ve yine oradan çıkışını farklı ritimlerle yansılamaya çalışır. Ancak davulun işlevi bununla sınırlı değildir. Farklı yörelere göre kullanım şekli çeşitlendirilebilir. Örneğin Asya'da at önemli sayıldığı için Şaman, davulunu bazen at, tokmağını da kırbaç olarak kullanır ve davulu çaldığı anda ata binip göğe yükseldiği varsayılır. Bazen de nehirden geçmek için davul kayık, tokmak da kürek olarak kullanılabilir. (Eliade, 2018: 205) Şamanın esrime halindeyken farklı formları taklit etmesi, hayvan seslerini ya da ruhları yansıtması, davul gibi yardımcı araçları farklı biçimlerde kullanması, kostümü aracılığı ile sembolist bir anlatım sunması, kostümündeki kuklaları kullanması, gösterimin soyutlamaya dayalı olduğunun göstergesidir.

Bolluk-bereket getirmek ve doğa ile barış içinde yaşamak için oynanan Köy Seyirlik Oyunları'nda da soyutlamanın aksesuar, kostüm, taklit ve canlandırma yoluyla yapıldığını söylemek yanlış olmaz. Köylü, kullandığı araç gereçleri en basit ve stilize bir şekilde simgeleştirerek, doğaya atfettiği düşüncesini göstermeye ve yansılamaya çalışır.

Örneğin oyuncunun üzerine aldığı kara post karayı, ak post akı, yeniyi simgeler. Hacı'yı yansılayan bir oyuncu başına bir sarık takar, eline de ipe dizilmiş patateslerle yapılmış bir tesbih alır. Erkekler Gelin'i yansılarken entari, şalvar gibi kostümler giyer ve ayrıca bıyıklarını kesmezler. Böylece komik bir unsur olarak güldürüyü de elde ederler. Kadınlar da, kendi aralarında oynadıkları oyunlarda erkek kılığına girmek için kasket ve ceket kullanırlar. Hayvan taklitlerinde de köpek ve tilki olmak için bir kuyruk; koyun ya da ayı olmak için birer post yeterlidir. Eşkıyayı belirtmek için ceketi ters giymek, jandarma, bekçi, hacı, kadı gibi kişileri canlandırmak için birer kasket ya da şapka, doktor için ipten yapılmış bir stetoskop onların kimliklerini verebilecek birer simgedir. Hayvan taklitlerinde önemli olan, oyuncunun aynı zamanda hayvanı tavrıyla, hareketleriyle ve sesiyle taklit etmesidir. (Tekerek, 2019: 41) Oynanan oyunlarda gerçekliğin olmayışı, görünenin ardındaki geçekliğe simgeler yoluyla ulaşılmaya çalışılması, gerçekliğin bilerek çarpıtılması ve ayrıntıları izleyenlerin hayal dünyasına bırakılması soyutlamanın varlığının göstergesidir.

Kent tiyatrosu geleneğimize bakıldığında, Karagöz oyunlarında Hacivat'ın perdeye gelerek; dünyanın gelip geçiciliğini ve dış dünyaya aldanmayıp onun ardındaki gerçeğin görülmesi gerektiğini anlattığı tasavvufi şiir olan perde gazelleri soyutlamaya önemli bir örnektir.

“Kainatta bizim gördüklerimiz, yegane gerçek varlık olan Allah'ın bir zuhur alemi olan bu alemdeki hayalleridir. Bu geçici varlıklar, tıpkı Karagöz perdesindeki hayaller gibi Büyük Hakikat'ın gölgeleridir. Büyük Hakikat ise, bütün geçici hayallerin arkasında, onların vasıl olmaya çalıştıkları, ebedi alem'dedir.” (Sevilen, 1969: 3)

Alıntıdan hareketle, tasavvufi düşünce ile Platon'un idea düşüncesinin örtüştüğü söylenebilir. Çünkü; *“perdede görünen, görünenin görüntüsüdür.”* (Tekerek, 2001: 41) Yani kesinlikle gerçeğin kendisi değildir. Ayrıca Karagöz perdesinin dünyayı, oynatıcının yaratıcıyı/tanrıyı ve tasvirlerin insanları yansıtmaları; kullanılan figürlerin iki boyutlu, gerçeklikten uzak ancak düşünsel ve felsefi alt yapısının oluşu da yapılan bir başka soyutlamadır. Baltacıoğlu, 'düş perdesi' şeklinde tanımladığı Karagöz perdesinin soyut bir dünya olduğunu ve her şeyin sonsuz bir biçimde kabul edilebilirliğinin mümkün

olabileceğini belirtmiştir. (Baltacıoğlu, 1969: 623) Sabahhatin Kudret Aksal ise Karagöz oyunlarının us dışılığına dikkat çeker ve oyun kişilerinin gerçek olmadığını belirtir;

“Bence Karagöz’ün en güzel tanımı onun bir başka adındadır: Düş Oyunu. Seyircisine gerçek dışı bir acun sunar o, bir öyküyü düpedüz anlatmaz da, öykünün keskin çizgilerini belirler. Yapısıyla olsun, konularıyla olsun us kurallarının dışındadır. Kişileri de gerçek kişiler değildir. Soyutlanmış kişilerdir, bir başka deyimle tiplerdir.” (Aksal, 1977: 291)

Bu noktada Banu Çakmak Duman, somut yaşam gerçeğinin soyut bir yaklaşımla verildiğini belirtir. Ç. Duman’a göre; özellikle Karagöz perdesindeki tasvirleri gerçek kişiler olarak düşünmek imkânsızdır. Bunlar yaşayan insanların simgesel tasvirleri olarak doğrudan soyutlamaya örnek gösterilebilir. Ayrıca bu soyutlama sadece görüntüde değil karakter düzleminde de mevcuttur. (Ç. Duman, 2018: 23)

Buna göre Karagöz perdesinde görülen bir diğer soyutlama özelliği de oyun kişilerinde görülmektedir. Bu durum aynı zamanda Ortaoyununda da benzerlik gösterir. Kent Tiyatrosu türlerinde yer alan oyun kişilerinin en önemli özellikleri tip olmalarıdır. Belli durumlar karşısında belli tepkiler veren, değişmez ve durağan yapıları olan bu tipler, karikatürize edilmiş, sivriltilmiş, kusurları ve zaafı belirginleştirilmiş tiplerdir. Kendi kişilikleri silinmiştir ve geçmiş ya da gelecek kaygıları yoktur yani zamansızdırlar. (Tekerek, 2001: 58) Başka bir ifadeyle ayrıntılardan arındırılmış yani soyutlanmışlardır. Çünkü amaç, kişilerin yaşadığı olaylar değil soyutlama yoluyla tipler üzerinden toplumsal bir gerçeğin sergilenmesidir. Bu sebeple toplumun farklı zümrelerini temsil eden stilize edilmiş tiplerin hepsi perdede ya da meydanda bir araya gelir. Tekerek, keskin çizgilerle karikatürize edilen tiplerin özelliklerini şu şekilde açıklar;

“Karagöz ve Kavuklu’nun bazen yalınlığı-saflığı-gerçekçiliği, kimi zaman cahilliği-kurnazlığı-fırsatçılığı, Hacivat-Pişekar’ın düzeni koruyan tavri-bilgiçliği-ağdalı konuşmaları, Yahudi’nin kurnazlığı-yaygaracılığı, Tiryaki’nin uyurgezerliği-miskinliği, Çelebi’nin mirasyediliği-züppeliği, Zennelerin dolapçılığı-aşifteliği, Acem’in palavracılığı, Türk’ün algılama güçlüğü-budalılığı gibi tip özellikleri aynı zamanda kişilerin toplumsal gestuslarıdır. Bu gestuslar, o tiplerin içinde bulunduğu ekonomik-toplumsal-kültürel-etnik koşullarının oluşturduğu en belirgin özellikleridir. Dolayısıyla karikatürize edilmiş, figür boyutunda bu tipler her zaman aynı biçimde ve kendilerinden beklenildiği gibi davranırlar.

Ayrıntılardan arınmış, genellemesine işlenmiş tiplerdir.” (Tekerek, 2001: 209)

Kişileştirmelerde yapılan bu soyutlama sebebiyle oyun kişileri kesinlikle gerçekçi çizilmemiş olur. Soyutlama anlayışı gerçekliği ve yanılısamayı kıldığı gibi aynı zamanda oyunsuluğu ortaya çıkarır ve yabancılaştırmaya giden yolu açarak dekor ve aksesuar kullanımında karşımıza çıkar. (Ç.Duman, 2018: 23)

Kent tiyatrosu türleri olan Meddah ve Ortaoyununda da tıpkı Köy Seyirlik Oyunları’nda olduğu gibi stilize ve soyut bir aksesuar-dekor kullanımı vardır. Buna göre dekor ve aksesuar kullanımında da gerçeğe uygunluk aranmaz ve yanılısama sağlanır. Seyirciden beklenen, gördüğü şeyleri varsayması ve kendi imgeleminde tamamlamasıdır. Bu bağlamda soyutlama yoluyla sıradaki başlıklarda anlatılacak tekniklerden hem yabancılaştırma hem de göstermeci bir anlayışın zemini hazırlanmış olur.

Meddah, gösterisi boyunca değnek/baston ve mendil/makreme dışında başka bir aksesuarı olmadan, oturduğu taburesinde seçtiği konuya göre taklit ve canlandırmalarla seyircisine bir hikaye anlatır. Makreme meddahın terini sildiği, bu arada da dinleyenlerin tepkilerini ölçtüğü, bir kadını oynarken başörtüsü yaptığı, yemek yemeyi taklit edecekse boynuna bağladığı bir mendildir. Baston ise dikkat çekmek için yere vurarak başladığını haber vermek, kapı çalma sesi çıkarmak ya da at, süpürge, tüfek, saz gibi farklı biçimleri yansılamak için kullanılır. (Ünlü, 2006: 234) Meddahın bu iki aksesuarı da soyutlama düşüncesi ile temellendirerek en stilize şekilde farklı biçimlerde kullanması sıradaki başlıkta açıklanacak olan, göstermeci yapının varlığını ispat eder. Bunun yanı sıra meddah, hayvan, doğa ve insan seslerini taklit ederek anlatı içerisinde onları canlandırır. Bu noktada güldürü öğesi de ön plana çıkmış olur.

Ortaoyununda ise dekor, aksesuar, kostüm, müzik kullanımında da tıpkı meddahta olduğu gibi soyutlama anlayışı hakimdir. Dekor; her türlü varsayma açık olan ve her oyunda değişmeden kullanılan yeni dünya ve dükkandır. Her türlü mekanı yansılamada kullanılan bu iki parça dışında herhangi bir dekor kullanılmaz. Yani “*somut mekan yeni dünyada soyutlanır.*” (Ç.Duman, 2018: 23) Her tip sahneye gelirken çalınan müzik, yine oyuncular tarafından seyircinin önünde çalınır. Herhangi bir ses efekti kullanılacaksa da oyuncu o

sesi kendi ağızıyla yapar. Böylece soyutlama yoluyla yine sıradaki başlıkta açıklanacak olan, göstermecî yapının temelleri atılmış olur.

Toparlamak gerekirse, Geleneksel Türk Tiyatrosu'nda var olan soyutlama düşüncesi; görüneni kendi görüntüsünden uzaklaştırarak gerçeklik anlayışını yıkar. Hem düşünsel anlamda hem de teknik anlamda kullanılan soyutlama anlayışı gerçekliğin boyutunu değiştirerek seyirci ile organik bir bağ yakalamasını sağlar. Çünkü gösterilen ile anlatılan aynı değildir ve seyirci bunu kendi imgeleminde var etmek zorundadır. Böylece oyun yeri-seyir yeri arasında bir sınırlandırmanın olmaması seyircinin kendini bizzat oyunun ve anın içinde bulmasına imkan vermektedir. Taklit, canlandırma, aksesuar, kostüm, dekor, oyuncu, dil vb. özelliklerde soyutlamaya gidilmesi ile birlikte yabancılaştırma, göstermecî yapı ve açık biçim gibi özelliklere de zemin hazırlanmaktadır. Bu sebeple bir sonraki başlıkta açık biçim-göstermecî yapıya değinilecektir.

1.2.2 Açık Biçim - Göstermecî Yapı

Soyutlama düşüncesiyle ile temellendirilen Geleneksel Türk Tiyatrosu türleri Açık Biçim Göstermecî Yapı anlayışına sahiptir. Toplu katılım ile var olan ritüelistik kökenli köy ve kent tiyatrosu oyunlarının seyirlik olması, coşkun bir atmosferde soyutlamaya dayanarak oynanması ve halk kültürünü yansıtmaları gibi özellikler bu türleri, *oyuncu ve seyirci* birlikteliği ile temellenen, *oyun yeri ve seyir yeri* arasına herhangi bir engel ya da mesafe koymayan açık biçim-göstermecî tiyatro anlayışına yaklaşmıştır.

Metin And'ın "*Samimi, yalansız, dolansız tiyatro olmak üslubu*" (And, 1969: 233) şeklinde tanımladığı Açık biçim Göstermecî tiyatro anlayışını; Cevdet Kudret '*yanıltmasız tiyatro*' (Kudret, 2007: 85), Aziz Çalışlar ise 'göstermecî, Aristotelesci ve yanılısamacı olmayan epik tiyatro' şeklinde tanımlar ve bu yapının özelliklerini şu şekilde açıklar;

"Kesitlerden bir bütün oluşturan Açık Biçim'de çokluk ve çeşitlilik yoluyla ampirik bütünsellik kurulur, eylemde yer ve zaman çokluğu yer alır. Eylem tek değildir, düz bir çizgi izlemez, çeşitlilik ve karşıtlık içinde gelişir.

Olaylar yan yana dizilir ve kendi içinde süreklilikten yoksundur, bitişe doğru gitmezler. Bu nedenle, serim-düğüm-çatışma uğrakları, yer-zaman birliği olmadığı gibi, eylem ile bütünlük arasında da doğru orantı yoktur. Oyunun sahneleri tek başlarına vardır, eylemden bağımsızlaşmış uğraklardır. Oyun, dış eylemle değil, iç eylemle belirlenir. Anakonu, her sahnede bir başka görünümüdür; tek tek her sahnenin bir özelliği, anakonunun özelliklerinden biridir. Oyun kahramanı, oyunun eksenidir; eylem, oyun kahramanının davranışlarıyla belirlenmez; tam tersine, dış dünya, kahramanın davranışlarını belirler. Oyun kişileri, eylem-yer-zaman bölünmesi ve çeşitliliği içinde yer alır; hiçbir oyun kişisi başkası için var olmaz, kendisi için vardır. Oyun dili, kesiklik, çeşitlilik ve çokluk gösterir; dil kuruluşu çok yönlüdür. Dil, oyun kişisini bütüne bağlayan ya da onun bütünlükle ilintili düşüncelerini dile getiren doğrudan bağ değildir; tam tersine, kişinin bütünden bağımsızlaşmasını sağlar, kendini kesitleştirir, üçüncü kişi haline getirir. Oyun içinde şiir, müzik, akrobasi gibi çeşitlilikler yer alır; sahneleme kurgu tekniği uygulanarak; (...) izleyiciye doğrudan seslenme ve şarkılar yoluyla sahnede olup bitenlere ilişkin bilgi verilir, yorum yapılır. (...) oyuncular, oyun oynadıklarını izleyiciye duyururlar. Sahne tasarımı, sahne giysisi, ışıklandırma, donatımlık, sahne etmenleri izleyiciye bilgi vermek, yanılısamayı yıkmak için kullanılır. (...)" (Çalışlar, 1993: 7,8)

Yukarıdaki alıntıdan yola çıkarak Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun oyun biçimi olan Açık biçim göstermecili yapının Aristoteles'in tiyatro anlayışına karşıt biçimde olduğunu söylemek yanlış olmaz. Bu noktada Aristotelesçi anlayışın özelliklerine ve Metin And'ın 'kapalı' ve 'açık' tiyatro anlayışlarını karşılaştırmasına bakmakta yarar vardır.

" 'Açık' ve 'kapalı' kavramlarını bir de Aristocu ve Aristocu olmayan tiyatro anlayışları bakımından değerlendirebiliriz. (...) Aristocu olan özellikler parantez dışına, Aristocu olmayanlar parantez içine alınmıştır: Baş kişi oyun kahramanıdır (baş kişi gözlemcidir), oyunu yürüten action'dur (oyunu yürüten gözlemdir), action'dan gözleme gidilir (gözlem action'a paraleldir), dram ile olaylar dizisi birdir (olaylar dizisi anlatıcının yorumlarıyla tamamlanır), olaylar dizisinde nedensellik, neden-sonuç bağlantısı vardır (olaylar dizisinde nedensellik bağlantısı yoktur), seyirci belirlenir, şartlanır (seyirci oyunu tartışmaya itilir), zaman akışı action'la birliktedir (zaman çizgisi bilinç ölçüsüne vurulur), sürekli bir dış action (tablolar, durumun gösterilişi), bir olayın bir parçası verilir (olayın tümü verilir), yer ve zamanda birleşme (yer ve zamanda yayılma, ayrılma), oyunun ağırlığı kişiler arasındaki ilişkidir (ağırlık birey üstü ve dışı olaylardadır), action seyirciyi duygulandırıp, özdeşleştirecek biçimde oyuna yaklaştırır (action seyircilerin önüne getirilir)." (And, 1970: 27)

Geleneksel Türk Tiyatrosu türlerinde *oyun yeri-seyir yeri* arasındaki organik bağı güçlendirmek için kapalı biçim tiyatro anlayışından uzaklaşdığı gibi gerçekçiliğin de dışına çıkılır. Başka bir deyişle gerçeğe benzemeyip onu gösteren tam da bu yüzden göstermeci bir anlayış hakimdir ve bu durum Geleneksel Türk Tiyatrosu türlerinde gerçekçiliği kıran temel özelliklerden biridir. Göstermeci yapı ile birlikte seyircide ‘gerçek’ duygusu yaratabilecek her şeyin önüne geçilir. Cevdet Kudret bu bağlamda şunları dile getirir:

“Göstermeci-yanıltmasız” tiyatrodaki, gösterilen oyunun bir oyun, oyuncunun oyuncu, oyun yerinin de oyun yeri olduğu; bunların, herhangi bir yanıltma ile gerçek sanılmaması gerektiği sezdirilir. Sözelimi, oyun yeri olarak seçilen avlu, meydan, sokak herhangi bir dekorla kapatılıp başka bir kılığa sokulmaz; işi biten oyuncular seyircinin gözünden saklanmazlar, oyun yerinin bir yanına çekilip otururlar; oyun sırasında zaman zaman seyirciye de seslenirler; yani bu yoldaki tiyatrodaki seyirci yanıltma yoluna gidilmez. Oyuncular temsil ettikleri kişilere benzemeye, birtakım duyguları yaşatmaya çalışmaz, o kişileri ve duyguları gösterirler. Bu çeşit oyunlarda seyirciler olaylara ve kişilere duygusal yönden bağlanıp kendilerini kaptırmazlar; gördüklerini yan tutmayan bir gözle izler ve bir gözlem durumunda kalarak, gösterilenleri akıl yoluyla yargırlar. Bu bakımdan, gerek oyuncular gerek seyirciler oyuna ve oyun kişilerine yabancılaşmış olurlar.” (Kudret, 2007: 85)

Yapılan alıntıdan hareketle Geleneksel Türk Tiyatrosu türlerinde gerçekçi bir anlayış olmadığı ya da açık biçim göstermeci yapı yoluyla gerçekçiliğin dışına çıktığı söylenebilir. Başka bir deyişle Batı Tiyatrosunun benzetmeci ya da gerçekçi tiyatro anlayışının karşısına Geleneksel Türk Tiyatrosu’nda açık biçim göstermeci yapı anlayışı koyulur.

Aristoteles’in yazdığı Poetika, benzetmeci tiyatro anlayışının en önemli referanslarından biri olmuştur. Aristoteles bu eserinde sanatı taklit olarak nitelendirir ve tragedya ile gerçek arasında bir ilişki kurar. Ona göre tragedya yaşamı taklit eder ancak yaşamın genel ve tipik, evrensel, akla uygun ve olası yanını ele alır. Aynı zamanda onu olduğu gibi değil olması gerektiği gibi düzelterek yetkinleştirip yansıtır. Bunu yaparken de sanatçı her ne kadar hayal dünyasını kullansa da gerçeğe olan benzerliğini korumalıdır ve nihai olarak tragedyanın yarattığı acıma ve korku duyguları ile seyirciyi duygusal yönden boşaltarak arınmayı yani katharsisi sağlamalıdır. Bütün bunlar tragedyanın yaratacağı duygular

sayesinde *seyir yeri-oyun yeri* arasında kurulan özdeşleşme ile mümkündür. Özdeşleşme ise hem oyuncu ile rol, hem de *oyuncu seyirci* arasında kurulan bir bağıdır.

“Aristoteliyen estetik, başkahramanın başından geçen olayları seyircinin özdeşlik içine girerek izlemesini ve mutlak doğrular olarak kabul etmesini ister. Bu anlamda seyirciden beklenen, bir tür öğretmen olan ‘başkahraman’ ile özdeşlik kurması ve dünyayı onun gibi algılayarak olası hatalarından vazgeçmesidir.”
(Sezgin, 2013: 10)

Yapılan alıntıdan hareketle seyirci, özdeşleşme sayesinde oyuncu ile duygusal bağ kuracak ve katharsise yani arınmaya ulaşacaktır. Bu noktada yaşamsal gerçeklikle bağ kuran, özdeşleşmeye dayalı benzetmeci tiyatro oyunlarında eylem, yer ve zamanda bir bütünlük, kesintisiz bir akış vardır. Neden sonuç ilişkisi üzerinden ilerleyen olaylar dizgesinde sahneler parçalı yapıda değildir ve asıl konu bütün sahnelerde varlığını sürdürür. Amaç seyirciye aktarılan duygu ve düşünceleri, seyircinin yaşamasını sağlamaktır. (Şener, 2010: 27,28) Benzetmeci tiyatro anlayışı bu şekilde yanılısamayı yaratır ve seyirciyi, sahnede görünenin gerçek olduğuna inandırmayı hedefler. Bu bakımdan Geleneksel Türk Tiyatrosu ile farklılaşır. Özetle, geleneksel tiyatromuzun yaslandığı açık biçim-göstermeci yapı, sözü edilen, gerçekçi, kapalı biçim-bezetmeci tiyatronun tam karşıtıdır.

Toplu katılımın esas olduğu Şaman ayinlerinde açık biçim-göstermeci yapı anlayışını görmek mümkündür. Zaten ‘ayin’ kavramı özünde katılım olgusunu barındırır. Tanrılarla iletişim kurabilen ve ruhlara rehberlik eden Şamanların esrime şekilde yaptığı gösterilerinin teatral öğeler barındırdığına daha önce değinilmişti. İzleyenlere inandırıcılık sağlamak adına tanrılarla ilişki kurduğu süreci canlandırmak için ses, beden, aksesuar, şarkı, dans gibi araçlarla ilüzyon yaratsa da; şaman törenleri aksesuar kullanım tekniği ve seyirciyi de ayine katılımcı yapması gibi özellikleriyle açık biçim-göstermeci yapı içerisine dahil olur. Soyutlama yoluyla çok yönlü aksesuar kullanımı bu yapıyı oldukça güçlendirir. İzleyenler şamanın gösterisine coşkuyla katılır ve gerekirse onunla birlikte dans edip şarkı söylerler yani gösteri içerisinde görev alırlar. Bu sebeple bütün katılımcılar yapılan ayinin genel olarak kanavasını ya da oyunun kurallarını bilirler.

Çünkü yönetici yani şaman her an birine rol verebilir ya da rolünü değiştirebilir. Ayin sürecinde bütün katılımcılar bu bilinçle orada bulunur.

Göçebe yaşam tarzından yerleşik düzene geçen ve İslam inancını kabul eden Anadolu halkının belirli günlerde doğa ile bütünleşmek, bolluk bereket ve aynı zamanda eğlenmek için oynadığı oyunlarda da açık biçim göstermeci yapı anlayışını görmek mümkündür. Öncelikle İslam inancıyla tanışan Anadolu halkı, bu dünyanın gelip geçici, aslonanın tanrısal gerçeklik olduğuna inandığı için oynanan oyunlarda soyutlamaya dayalı göstermeci anlayış hakimdir. (Ç. Duman, 2018: 16) Bu sebeple gerçekliğin tanrısal olanda arandığı bir toplum yapısında oynanan oyunların gerçekçi olmayıp göstermeci yapıda ve Aristoteles'in benzetmeci tiyatro anlayışının zıttı bir anlayışta olduğunu söylemek yanlış olmaz.

Simge ve motiflerle donatılan oyunlarda kostüm ve aksesuar kullanımı konusunda soyutlamaya dayalı göstermeci yapı anlayışı hakimdir. Kullanılan araç gereçler, köylünün kendi imkanlarıyla köyden bulduğu malzemelerden oluşur. Bu araç gereçlerde gerçeklik anlayışı ya da gerçeğine benzetme amacı güdülmez. 'Soyutlama' bölümünde daha detaylı anlatılan kostüm ve aksesuar kullanımı; en stilize şekilde yapılır. Örneğin erkekler kadın olmak için etek ya da başörtüsü giyerken, kadınlar erkek olmak için kasket ya da ceket giyerek durumu yansılayabilirler. Böylece hem soyutlama yoluyla göstermeci bir durum yaratılmış olur hem de seyirci kendisine gösterilen durumu kendi imge dünyasında tamamlar. Bu sayede güldürü ve komiklik unsuru da yaratılmış olur.

Oyuncularının gönüllü olduğu, seyircisi ve oyuncusunun aynı mahalleden ya da köyden olan insanlardan oluşan Köy Seyirlik Oyunları'nda toplu katılım esastır. Oyunlar genelde bütün köylünün katılımıyla gerçekleştirilir ancak bazı durumlarda kadınlar ve erkekler birbirinin oyunlarını izleyemezler. Yine aynı şekilde müstehcen bir oyun oynanıyorsa çocukların izlemesine müsaade edilmez. Dramatik anlamda bir metnin olmadığı ve doğaçlama şekilde oynanan bu oyunlarda, toplu katılımın esas olması ve nesilden nesile geçen oyun anlayışı sebebiyle katılımcılar oyunların kanavalarına ve kurallarına hakimdir. Ancak yine de oyuna gidip gülünçlükleri izlemeyi, gerektiğinde oyuna sataşmayı ya da laf atmayı tercih ederler. Aynı zamanda oyunlarda aktif olarak da kullanılırlar. Örneğin değirmenci oyunlarında bir kişi rıza göstermese dahi eşek olarak

kullanılır. Bir başka oyuncu tabure ya da dekor parçası olarak kullanılır. Kendisine çok ağır şakalar yapılan hatta canı yakılan seyirci yine de bu durumdan şikayetçi olmaz ve diğerleriyle birlikte o da eğlenir. (Ünlü, 2006: 32) Bu sebeple kostüm ve aksesuarın benzetmeci anlayışı güdülmeden farklı biçimlerde kullanıldığı hatta insanların dahi dekor parçası olarak dahil olduğu bu oyunlar göstermeci yapı açık biçim anlayışına sahiptirler.

Köy Seyirlik Oyunları için herhangi bir belirli mekan ya da çerçeve sahne gerekmemektedir. Boş olan her yerde bu oyunlar oynanabilir, her yer sahnedir. Ancak genellikle yazları köy meydanlarında kışları evlerde ya da köy odalarında oynanır. Oyun nerede oynanırsa oynansın seyirciler oyunu çevreleyerek izlerler. Dolayısıyla *seyirci ve oyuncu* arasına herhangi bir mesafe girmediği için seyirci istediği an oyuna müdahil ya da katılımcı olabilir. Bu da Köy Seyirlik Oyunlarının açık biçim anlayışını destekler niteliktedir.

Oyuncusu ve seyircisi aynı olan Köy Seyirlik Oyunları taklit, canlandırma, oyun içinde oyun, tiyatrosallık, soyutlama, seyirci-oyuncunun iç içe olması, dans, müzik, toplu katılım ile oynanması vb. gibi özellikleriyle açık biçim göstermeci yapıdadır. Bu noktada açık biçim göstermeci yapı ve *seyir yeri-oyun yeri* arasındaki ilişkinin daha net anlaşılabilmesi için Nurhan Tekerek'in olay dizgesini belirttiği *Dede Oyunu* bu duruma örnek olarak verilebilir:

“Hazırlık babında toplu dans yapılır. / çoban ya da beyaz sakallı Dede iki karısı (Esmâ ile Fato) köye yerleşmek üzere gelir. / Dede ya da Çoban Muhtar'dan ev ve iş ister. / Çoban Muhtar aracılığı ile ev ve iş bulur. / Koyunları otlatmak üzere karılarını Muhtar'a emanet ederek gider. / Seyircilerden biri gelinlerden birini (Fato'yu) kaçıtır. / Çoban işten dönünce Fato'yu bulamayınca ağıt yakar ve onu aramaya koyulur. / Fato bulunur./ Fato'nun bulunuşu toplu dans ile kutlanır./ Çoban (Dede) aniden ölür./ Kadınlar ağıt yakar./ Seyredenlerden birinin yansıladığı Hoca'nın duasıyla ya da suyla dirilir./ Bu kez Fato ölür./ Yine ağıt yakılır./ Hocanın duasıyla ya da Fato'nun ağzına su dökmek suretiyle Fato dirilitilir. / Dirilme sevinçle karşılanır ve hep birlikte dans edilir./ Halay çekerek ve maniler söylenerek ev ev dolaşılır ve yiyecek toplanır./ Yiyecekler hep birlikte yenir.” (Tekerek, 2008: 107)

Yapılan alıntıdan hareketle, yazılı metni olmadan belirli bir kanavayla doğmaca şekilde oynanan Köy Seyirlik Oyunlarındaki simgesel anlatım, birliktelik, müzik, dans, gelenek

ve inanç gibi kavramların önemini vurgulamak mümkündür. Bolluk bereket getirmesi için mevsim dönümlerinde, hasat zamanlarında ya da kışın oynanan bu oyunlar farklı yörelerde oynansa da amaç ve işlev bakımından aynı oldukları için oynama şekilleri de benzerlik gösterir. Yukarıda alıntılanan *Dede Oyunu* da tıpkı bu şekilde yazılı metin olmadan kuşaktan kuşağa oynanarak aktarılmış ve ölüp-dirilme, ağıt, dua, dans ve müzik kullanımı ile gelenek ve inanç kavramlarını bir arada kullanmıştır.

Geleneksel Türk Tiyatrosunun ikinci basamağını oluşturan Kent Tiyatrosu türleri olan, meddah, ortaoyunu ve Karagöz’de de açık biçim göstermeci yapı özelliği net bir biçimde görülmektedir.

Kent tiyatrosunda önemli bir yeri olan, genellikle kahvehanelerde ya da mesire yerleri gibi açık alanlarda halkla buluşan ve anlatı üzerine biçimlenen meddahlık her an her yerde oynanabilmesi, dekor, kostüm, ışık kullanmaması, komiği söz ve taklit üzerinden yaratmasıyla birlikte seyirci ile ilişkisi bakımından açık biçim göstermeci yapıdayken; hikayelerinde giriş gelişme ve sonucu olması, merak unsurları barındırması, dinleyen/izleyenlerle duygudaşlık kurma çabasıyla da benzetmeci-yanılmacı tiyatro anlayışına yaklaşmaktadır. (Tekerek, 2001: 15) Meddahlar, seyircinin ilgisini çekebilmek ve oyun boyunca bu ilgiyi kaybetmemek için anlattıkları rollerle özdeşleşmeci bir ilişki kurarlar ama yine de bu tür için kapalı biçim-benzetmeci yapıda olduğu söylenemez. Seyirlik olması, aksesuar kullanımı ve taklitler yoluyla canlandırma yapması onun açık biçim göstermeci yapı anlayışını kaybetmemesini sağlar.

“Yanılsamacı ve göstermeci öğelerin hikayeye hizmet edecek şekilde bir arada kullanımı, meddahın oyuncu kişiliğinin belki de en hüner isteyen yanıdır. Meddahın, özellikle hikaye anlatıcısı olarak seyirciyle arasına mesafe koyduğu zamanlarda göstermeci bir tiyatro formundayken; oyuncu olarak anlattığı hikayeyi canlandırmasında, taklidini aldığı kişilerin ve olayların inandırıcı olmasına çalışmasından dolayı, ekseriyetle benzetmeci öğeleri kullandığından bahsedilebilmektedir.” (Sepetçi, 2020: 92)

Yapılan alıntıya ek olarak denilebilir ki, seyirci anlatı boyunca özdeşlik kurduğu meddahın hikayesini istediği an kesme ya da ona yön verme özgürlüğüne de sahiptir. Burada meddaha düşen görev seyircinin nabzını iyi tutmak ve doğmaca şekilde hikayeyi

yönlendirebilmektir. Çünkü anlatı süresince seyircinin hikayedeki kişilerin tarafını tuttuğu, duruma göre meddaha rüşvet vererek hikayeyi istedikleri tarafa doğru çevirmesini istedikleri hatta pek çok kez kavga çıktığı ve bu kavga anında ölümlerin bile yaşandığı da bilinmektedir. (Şen, 2020: 55) Böylece seyirci ile iç içe olan Meddah, soyutlamaya dayalı stilize aksesuar kullanımı, az araçla çok şey anlatması, ses ve bedensel taklitlerle canlandırma yapması, ağız ve şive kullanması bakımından açık biçim göstermeci yapı anlayışına sahiptir demek yanlış olmaz.

Tasavvufi nitelik taşıması dolayısıyla soyutlama anlayışının en belirgin görüldüğü tür olan Karagöz ve Orta Oyununda da açık biçim göstermeci yapı anlayışını görmek mümkündür. Ancak Köy ve Kent Tiyatrosu türleri arasında seyirci ile doğrudan ilişki kurmayan tek tür Karagöz'dür. Oyun figürlerini seslendiren ve oynatan hayali, hayal perdesi aracılığı ile seyircisine ulaşabilir. Dolayısıyla kendisi görülmez, sadece sesi duyulur.

Karagöz ve Ortaoyununda da diğer türlerde olduğu gibi dramatik bir metin olmayışı, belirli bir kanava üzerinden doğaçlamaya dayalı bir anlayışı getirdiği gibi aynı zamanda neden sonuç ilişkisine bağlı, sıkı dokulu, bütünlüklü bir olay dizgesi yerine kalıplaşmış cümlelerden ve durumlardan oluşan, gevşek doku parçalı bir yapıyı beraberinde getirmektedir. Bu durumda oyun metinleri oyuncunun ve seyircinin durumuna göre uzar, kısalır ya da yer değiştirebilir. Dolayısıyla seyircinin tepkisine göre oyunda yapılan değişiklikler göz önüne alındığında, oyunların seyirci ile olan ilişkisi yadsınamaz.

Orta oyununda oyun yeri-seyir yeri arasına bir mesafe koyulmayışı, soyutlamaya dayalı oyun duygusunun ortaya çıkarılması ve seyircinin oyuna dahil edilmesi açık biçim göstermeci yapıyı belirgin kılar. Tıpkı meddahta olduğu gibi Karagöz ve Orta oyununda da yansılama amacı güdüldüğü için canlandırmalar yapılır. Bu da taklit yoluyla gerçekleştirilir. Amaç gerçek bir kimliği üstlenip birebir yansıtmak değil, onu çağrıştırmaktır. Mimesis; *seyirci ve oyuncu* için gerçekliğin hareket motoruyken taklit; *seyirci ve oyuncu* için yansılamanın, oyun oynadığının hatırlatıcısıdır. (Ç. Duman, 2018: 22) Böylece izleyen de oynayan da oyun oynadığını bilir. “Gerçekten yapılabilecek hareketler bile gerçeğe uymayacak biçimde yapılır. Örneğin birine para kullanılacak

yerde, yalnız para sayımı hareketiyle yetinilir.” (Tekerek, 2001:80) Taklit ve oyun oynama bilincinin bir arada olması benzetmeci yapı yerine göstermeci yapı anlayışının varlığını göstermektedir.

Karagöz’de ise Orta oyununda olduğu gibi canlı oyuncular olmasa da yapısı itibari ile soyutlamaya dayandığı için kaçınılmaz olarak göstermecidir. Oyunlarda oyun kişilerinin deriden yapılan iki boyutlu tasvirler olması, koca bir dağın figür boyunda ya da Karagöz’ün evinden küçük olması gibi soyutlama yoluyla gerçekliği kırılan görüntüler göstermeci yapı özelliği taşır.

Nurhan Tekerek’in, soyutlamaya dayalı anlayışı ve güldürü ögesi olarak kullanımını örneklemek için Sait Faik’ten yaptığı alıntılama, göstermeci yapı açık biçim anlayışı içinde örnek olarak verilebilir;

“Beni bir gün Naşit’i, sahnede Kürt kıyafetiyle mangal karıştırır, kahve pişirir, çubukla tütün içerken görmüştüm. Ortada ne mangal, ne maşa, ne ateş, ne çubuk, ne cezve, ne fincan vardı. Ama, Naşit sanki bütün saydıklarım önündeymiş gibi hareketler, mimikler yapıyordu. Seyircilerden pek hödükler müstesna, hemen hepsinin gülmekten yerlere yatıp katıldıklarını gördüm, bendeniz de hâşâ huzurdan, sancılandım, hatta biraz patiskayı da ıslattım.” (Tekerek, 2001: 36)

Toparlamak gerekirse genellikle kahvehanelerde, mesire yerleri gibi açık alanlarda yani kalabalığın olduğu her yerde oynanabilen Geleneksel Türk Tiyatrosu türlerinde güldürü, taklit, canlandırma, oyun içinde oyun ve dekor, kostüm gibi unsurlarda soyutlama göstermeci yapıyı; bütün türlerde toplu katılımın esas olması, ortaoyunu ve meddahta seyircinin oyun alanını çevrelemesi, gevşek doku parçalı yapının varlığı, *seyirci ve oyuncunun* bir aradalığı, seyircinin istediği an oyuna müdahil olabilmesi, *seyir yeri ve oyun yeri* arasına mesafe girmemesi açık biçim özelliğini öne çıkarmaktadır. Aynı zamanda soyutlama yoluyla gerçekliği kırmak adına kullanılan bu yapı ile, benzetmeci-kapalı biçim anlayıştaki özdeşleşmenin tam tersi olan yabancılaştırma yöntemine zemin hazırlanır. Öyle ki soyutlama, açık biçim ve göstermeci yapı zaten yabancılaştırma ile açığa çıkar. Bu sebeple bir sonraki başlıkta Geleneksel Türk Tiyatrosu’nun önemli yapı özelliklerinden bir diğeri olan yabancılaştırma tekniğine değinilecektir.

1.2.3 Yabancılaştırma

Geleneksel Türk Tiyatrosu türleri temelini soyutlamadan alan açık biçim göstermeci yapıda olduğu için kaçınılmaz olarak yabancılaştırma kavramı ile iç içedir. Gerçekçilik anlayışının aranmadığı oyun türlerinde seyirciye de oynananın oyun olduğunu hatırlatmak ve özdeşliği kırmak için kullanılan bu yöntemi kavramsal olarak kullanan ilk isim Epik Tiyatro kuramını oluşturan Bertolt Brecht'tir. Aristoteles'in benzetmeci tiyatro anlayışına karşı çıkan Brecht'in bu kavramı tanımlarken doğu tiyatrosundan yararlandığını söylemek mümkündür. Brecht'in düşüncesinden hareketle bu kavramı açıklamak gerekirse; özdeşleştirme temeline dayanmayan, oyun kişilerine yönelik tutumun bilinç düzeyinde gerçekleştiği yani seyircinin oyun kişisi ile empati kurmadan kendisini oyunun dışında hissetmesi şeklinde açıklanabilir. (Brecht, 2001: 13)

Özdemir Nutku, Geleneksel Türk Tiyatrosu'nda seyircinin gösterilen durumla ve oyun kişileri ile duygusal bağ kurmasını engellemek için kullanılan bu yöntemin en yalın haliyle; metinde, oyun düzeyinde, dekorda ve sahne ile seyirci arasında kullanıldığını belirtmiştir. (Nutku, 1976: 248) Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun en önemli özelliklerinden biri olan yabancılaştırma, bütün türlerin ortak özelliğidir ve *seyir yeri-oyun yeri* arasındaki duygusal bağı kırmak için kullanılır.

Yabancılaştırma kavramı açık biçim-göstermeci yapı ve soyutlama ile ilişkilenen Köy tiyatrosu geleneğinde dekor, aksesuar ve oyuncu kullanımında karşımıza çıkmaktadır. Daha önce söylenildiği gibi aksesuarda gerçek, yalancı ve canlı⁴ kullanımının olması gerçekliğin dışına çıkılarak göstermeci yapıda kullanılan aksesuarlarla seyircinin zihnindeki gerçeklik algısını kırıp yabancılaştırmaya yol açmaktadır. Ayrıca kadın rollerini erkeklerin oynaması gerçeklik algısının yıkılışını ve yabancılaştırma unsurunu kuvvetlendirmektedir. Böylece seyirci gerçek olmadığını bilerek izlediği oyun ile arasında duygusal bir bağ kuramayacaktır. Toplu katılımın zorunlu olduğu ve herhangi

⁴ Yeniden belirtmek gerekirse; Nurhan Tekerek, aksesuar kullanımını üçe ayırmış ve bıçak, çekiç, fincan gibi; gerçek, elinde yoksa tüfek yerine sopa tutarak; yalancı ve sandalye yerine oyuncu, taş yerine seyirci gibi; canlı olarak tanımlamıştır. (Tekerek, 2019: 33,34)

bir belirli mekanda oynanma zorunluluğu olmayan Köy Tiyatrosu türlerinde seyircilerin aynı zamanda birer oyuncu olması, hayvan kılığına girilmesi, kostüm kullanımında stilize ve soyutlamadan yararlanılması da yabancılaştırmaya örnek olarak verilebilir.

Meddah anlattığı hikayelerde seyircinin ilgisini kaybetmemek için çeşitli duyguları kullanarak seyirci ile arasında özdeşlik kurulabilir. Ama yine de meddah için benzetmeci tiyatro formu olduğunu söylemek doğru olmaz. Çünkü meddah, anlattığı hikayeyi hiçbir zaman kesintisiz bir şekilde anlatmaz. Zaman zaman hikayeyi keserek başka konulara ve yan öykülere başvurur. Hatta hikayenin arasında yemek tarifi verdiği ya da fıkra anlattığı da bilinmektedir. (Pekman, 2002: 26) Ayrıca bazen hikayeyi keserek kendini eleştirdiği ve anlattıklarında abartıya kaçtığını belirterek doğrudan yabancılaştırma yaptığı da olur. Böylece özdeşlik kurduğu seyircinin hikaye içerisinde kaybolmasını engeller ve durumdan uzaklaştırarak gözlemci bir bakış açısında tutar. Özdemir Nutku'nun 'Kız Ahmet'ten verdiği örnek, bu duruma örnek olarak gösterilebilir.

“Kız Ahmet'in, hikâye arasındaki episodları bağlarken birden olayın dışına çıkması ve anlattıklarını eleştirir biçimde, olaya dinleyiciyi de yabancılaştırması çok ilginçtir. Böyle bir örneğe Kız Ahmet'in anlattığı “Lüleci Ahmed” hikayesinde rastlarız. Meddah, Lüleci'nin anlattığı bir fıkraya (fıkranın ne olduğunu açıklamadan) beşikteki bebeğin bile “Hi! Hi!” diye güldüğünü söyledikten sonra şöyle sürdürür sözlerini: “Bu yalan böyücek ise, cüz'i ufaldalım. O vaktin dehrinde, deveciler padişaha arzuhal verirler, soyle ki: “Aman efendim, aziz başın için olsun şu Lüleci Ahmed kulunuzu bu civardan geçmenin men'ine ferman buyurun, zira develerimiz onu gördükçe gülererek yere çarpılmalarından kömürlerimiz toz olup para itmez oluyor.” Bunu dahi yazdım, amma evvelki yalandan bir fark yok ise de yazmış bulundum, okuyan ve dinleyen de canı isterse inansın, yani zor ile değil, bunlar cilve-i siyveden ibarettir. Gelelim Lüleci'ye bakalım ne yapacak.” (Nutku, 1997: 60)

Mustafa Sekmen ise meddahın kullandığı yabancılaştırma yöntemlerini şu şekilde belirtir;

“Durup para toplamak / Araya farklı bir hikaye sokmak / Fıkra anlatmak / Yemek tarifi vermek / Oyunla doğrudan ilişkisi olmayan açıklamalar vermek / Belli bölümleri tekrar, farklı tempoda anlatmak / Çay, sigara ve dinlenme için ara vermek / Seyirciye soru sormak / Şarkı, türkü söylemek.” (Sekmen, 2010: 32)

Meddahın, anlatımda kullandığı yabancılaştırma yöntemi aksesuar kullanımında da görülür. Yukarıdaki bölümlerde bahsedildiği gibi aksesuar olarak sadece baston ve mendil kullanan meddahın, soyutlama ve göstermeci yapı aracılığıyla bu iki parçayı her türlü biçimde kullanır. Nesnelere kendi gerçekliğinden sıyrılarak farklı biçimde kullanılması yani seyirciye ima yoluyla bir anlatı sunulması, gerçekliği kırarak yabancılaştırma sağlar. Çünkü nesne gerçek görünümüyle sunulmadığında seyircinin hayal gücü devreye girer. Bu durum orta oyununda da karşımıza çıkmaktadır. Burada, dekor ve aksesuar kullanımı en ekonomik ve stilize şekildedir. Seyirci, dekor olarak kullanılan yeni dünya ve dükkanın sürekli çeşitli mekanlara dönüştüğünü görür ve bu duruma yabancılaşır ama yine de bunu yadırgamaz. Pişekar'ın kullandığı pastav yani başka bir deyişle şakşak da bu yabancılaştırmaya eşlik eder. Çünkü pastav, kullanılması gereken bütün aksesuarların yerini alır. Örneğin kırbaç olur ata biner, yelpaze olur serinletir, kapı sesi olur, merdiven çıkmadaki ayak sesi vb. şekillerde kullanılır. (Nutku, 1976: 257)

Karagöz'de ise kullanılan her şey deriden yapılan iki boyutlu figürler olduğu için Karagöz'ün dünyasıyla özdeşlik kurmak zaten mümkün değildir. Figürler üzerinden yapılan bu yabancılaştırma söz üzerinden de vurgulanır. Örneğin 'Ferhad ile Şirin' oyununda Hacivat'ın tarafına bir köşk, Karagöz'ün tarafına da dağ konulur. Hacivat bilenen hikayeyi anlatmaya başlar ancak Karagöz evinin önündeki dağı moloz yığını şeklinde tanımlar ve alaya alır. Böylece koskoca efsane hem gülünçleşir hem de oynatan kişinin metinle dalga geçmesiyle; seyirci, metin ve kendisi arasında bir yabancılaşma olur. (Pekman, 2002: 30) Gerçeklik bu şekilde sekteye uğrattılır.

Söz üzerinden yapılan yabancılaştırmaya orta oyununda da rastlanır. Dramatik metin anlayışı yerine doğmacanın olması metne yabancılaşmayı doğurmaktadır. Doğmacanın olması, ana kanava sabit olsa da oynanan oyunların farklılaşmasını ve dolayısıyla uzaklaşılan metine yabancılaşmayı sağlamaktadır. Ayrıca oyunlarda Kavuklu ve Pişekar bir yerden bir yere gitmek için saatlerce hatta günlerce yürürler. Ancak bu yürüyüş oyun alanında atılan üç turdan ibarettir. Örneğin *Büyücü Hoca* isimli oyunda oyun alanında dönerken Pişekar seyirciye 'Bak etraftaki bostanlara. Aman yarabbi, bu ne güzellik!', 'Şu denizin letafetine bak doyulur mu?' derken, Kavuklu'nun 'Harman beygiri gibi daire

içinde dönüp duracak mıyız onu söyle!’ (Kudret, 2007: 209,210) demesiyle hem betimleme hem de yabancılaştırma yapılmaktadır. *Bahçe* oyununda da Kavuklu ve Pişekar ev bakmaya giderken oyun alanında o kadar çok dönerler ki Kavuklu ‘... biz yola çıkalı belki yarım saat oldu, hala eve gelemedik’ (Kudret, 2007: 214) diyerek seyirciyi mevcut duruma yabancılaştırır. Genellikle üçüncü turun sonunda Kavuklu’nun ‘deminden beri dönüyoruz, yine aynı yere geldik’ anlamına gelen bu tür sözler söylemesi seyirciyi hem duruma yabancılaştırır hem de bu yolla güldürüyü sağlamış olur. Yavuz Pekman’ın, Cevdet Kudret’ten alıntılacağı oyun metninde Pişekar hem kendi, hem vatman, hem de tramvaydır. Gerçekçi kişileştirilmeye yer verilmeyen anlatımda, hareketler de gerçekmiş gibi yapılır hatta oyun kişileri, yaptıkları şeyin sahnede dört dönmekten başka bir şey olmadığını söyleyerek kendileriyle dalga geçerler. Bu da hem oyuncunun hem seyircinin yabancılaşmasını sağlar. (Pekman, 2002: 29) Böylece güldürü öğesinin yabancılaştırma ile birlikte verildiği söylenebilir.

Orta oyununda oyuncuların yaptığı bu durum ‘oyun bozma’ olarak da adlandırılır. Oyun bozma; seyirciye her şeyin oyun ve varsayım olduğunu hatırlattığı için doğrudan yabancılaştırmayı sağlayan en önemli etkenlerdendir. Kavuklu’nun oyun alanıyla dalga geçmesi, yeni dünya ya da dükkanın ısrarla birer paravan olduğunu söylemesi, tabureye çıkarak dağa çıktığını yansılayan oyuncuya onun bir tabure olduğunu belirtmesi gibi yapılan oyun bozma gerçelik algısını kırarak yabancılaştırma yaratmaktadır. *“Her an bir tiyatro seyredildiğini hissettiren bu açıklamalar yanılısamayı (illüzyon’u) ortadan kaldırarak seyircinin sahne üzerindeki olaya salt duygusal yoldan katılmasını önler.”* (Nutku, 2009: 10)

Yazılı metnin olmadığı tiyatro anlayışında oyuncu, benzetmeci anlayışta olduğu gibi bir rolü canlandırmaz, sadece gösterir. Bu sebeple rol üzerinden seyirciye bir duygu yaşatmaya da çalışmaz. Yalnızca durumu, kişileri ve duyguları gösterir. Oyuncular, seyircileri yok saymadıkları için istedikleri zaman seyirciye seslenirler ve bu şekilde seyirci ile organik bir bağ yakalarlar. Böylece hem oyuncu, hem seyirci; oyuna ve oyun kişilerine yabancılaşmış olacaktır. (Kudret, 1973: 86)

Toparlamak gerekirse soyutlama, göstermeci yapı ve açık biçim yoluyla gerçekliğin bozularak seyirciye oyun olduğu bilincinin sürekli anımsatıldığı Geleneksel Türk Tiyatrosu'nda; dekor, aksesuar, ışık ya da oyun alanı gibi teknik unsurlarla yabancılaşma yapılır. Bu sayede hem oyuncu hem de seyirci sürekli oyun oynandığının bilincinde olur. Böylece benzetmeci anlayıştaki özdeşleşme kurulamaz ve oyun yeri-seyir yeri arasındaki bağ farklı biçimlenir. Bütün bu teknikler *oyuncu-seyirci* arasındaki ilişkiyi doğrudan şekillendirir. Bu nedenle bir sonraki başlıkta Geleneksel Türk Tiyatrosu'ndaki oyun yeri-seyir yeri ilişkisine detaylı bir şekilde değinmekte yarar vardır.

1.3 Geleneksel Türk Tiyatrosu Türlerinde Oyun Yeri-Seyir Yeri İlişkisi

Gerek Köy gerekse Kent Tiyatrosu türleri soyutlamaya dayanan açık biçim ve göstermeci yapısı sayesinde seyirci ile doğrudan ilişki içindedir. Seyircinin kendi gerçekliği ve oyuncunun sahnede yarattığı gerçeklik arasındaki mesafeye dayanan bu ilişki; Batı tarzı benzetmeci ve yanılsamacı tiyatro anlayışında *seyir yeri ile oyun yeri* arasında kurulan duygudaşlık sayesinde azalırken; gerçekliğin sekteye uğratıldığı ve soyutlamaya dayanan göstermeci yapı sayesinde artmaktadır. (Pekman, 2002: 23) Dolayısıyla geleneksel tiyatromuzda benzetmeci tiyatronun kurgu, eylem, karakter, metin gibi özelliklerinin olmaması göstermeci yapının soyut ve yabancılaştırıcı etkisine dayanması bu ilişkiyi daha da güçlendirmekte ve *seyir yeri ile oyun yeri* arasındaki duygudaşlığı engellemektedir.

Göstermeci tiyatronun açık biçimle el ele olması; eylemde yer ve zaman çokluğu ile birlikte çeşitliliğin ve karşıtlığın olması, olayların süreksizliği ve kesintilere uğratılabilmesi, serim-düğüm-çatışma ya da eylemde birliğin olmaması, kişilerin tiplerden oluşarak oyun ekseninin bir kahramanın üzerine kurulmaması, tiplerin sadece kendileri için varlıklarını sürdürüyor oluşu, oyun yapısının parçalı yapı gevşek doku ile şekillenmesi, kurgunun müzik, dans ve akrobasi gibi unsurlarla sağlanması; kostüm ve aksesuarın yanılsamayı kırmaya yönelik oluşu nedeniyle *seyirci ve oyuncu* arasında kuvvetli bir bağdan söz etmek mümkündür. (Çalışlar, 1993:7-8) Şöyle ki göstermeci tiyatronun bu gibi özellikleri sayesinde *seyir yeri-oyun yeri* arasında; Batı tarzı gerçekçi anlayışta olduğu gibi özdeşleşmeye dayalı hayali dördüncü duvar gibi bir engel

oluşmamakta ve aksine *oyuncu ve seyirci* arasında özdeşleşme kırılarak yani hayali duvar yıkılarak daha organik bir bağ yaratılmaktadır. Organik bağdan kasıt, seyircinin varlığını kabul etmek demektir. Çünkü Batı Tiyatrosunda seyirciyi yok sayan, ona gerçekmiş algısı yaratan bir oyun sunulur. Bu algıyı güçlendirmek ve seyirci ile olan iletişimi kesmek adına oyun yeri-seyir yeri arasına bir engel yani soyut bir dördüncü duvar koyulur ve bu sayede oyun yeri-seyir yeri birbirinden ayrılarak seyircide yanılısma yaratılır. Geleneksel Türk Tiyatrosu ise bunun aksine hiçbir engel kullanmayarak, seyircinin varlığını da kabul edip yanılısma yaratmadan oyun yeri-seyir yeri arasında organik bağ kurar.

Yukarıdaki başlıklarda söz edildiği gibi Anadolu halkının yerleşik hayata geçmeden ve İslamiyet'le tanışmadan önceki inanç sistemlerinden biri olan Şamanizm'de, tanrı ile insanlar arasında ilişki kuran ve onlara rehberlik eden şamanın yaptığı gösteriler teatral unsurlar barındırmaktadır. Tanrıya kurban sunmak ve ibadet etmek için açık alanlarda yapılan bu gösteriler gerçekçi olmayan göstermecî yapıda, soyut ve her şeyin seyircinin hayal gücüne bırakıldığı gösterilerdir. Seyirci bu gösterilerde ya da ayinlerde gerek duygu gerekse hayal gücüyle kimi zaman esrikleşme yoluyla şamana ortak olur. Böylece miti bilmenin de etkisiyle gösterinin izleyicisi değil katılımcısı konumuna gelir. Dans ve devinimlerle evrensel düzenin; soyut ve simgesel yollarla taklit edilerek yansıtıldığı ayinlerde izleyenler hem yaşanan şimdinin farkında hem de öykünün mitsel zamanı içindedirler. (Çakmak, 2016: 7) Dolayısıyla şamanın başlattığı, seyircinin de dahil edilerek dans ve şarkılarla eşlik edebildiği bu ayinlerde *oyun yeri ve seyir yeri* arasında herhangi bir engel ya da mesafe söz konusu değildir. Seyirci burada izleyici değil katılımcıdır.

Köy seyirlik oyunlarında ve törenlerde de aynı durumu görmek mümkündür. Yerleşik hayata geçen ve İslamiyet'le tanışan Anadolu halkı üzerinde Şamanizm'in etkisi devam eder. Doğayla barışık olmak ya da bolluk ve bereket için, doğanın ölüp yeniden dirildiği belirli günlerde, N. Karadağ'ın 'oyun yapma' ya da 'oyun çıkarma' olarak nitelendirdiği bu oyunlarda toplu katılım esastır. Soyutlamaya dayalı açık biçim ve göstermecî yapı ile sağlanabilen toplu katılım, *seyirci ve oyuncu* arasındaki bağı ortaya çıkarırken, benzetmecî yapıdaki izleyen-oyunayan ayrımını barındırmaz.

“(…) Açık Biçim-Göstermecî Tiyatro tarzında olması ve bu tarzın en ayırıcı özelliği olan oyuncu-oyun-seyirci organik bağı, oyunsuluk-tiyatrosallık, tören ya da eğlence atmosferinin getirdiği oyuncu ve seyirci arasındaki alış veriştir. (...) köy seyirlik oyunlarının seyircisi, tam bir katılımcı ve dinamik bir seyircidir denilebilir. Gerektiği yerde oyuna ve oyunculara müdahale eder, atışır, tartışır, şakalaşır. Söyleşiye katılır, öneride bulunur, oyuna katkı koyar. Gerektiğinde değirmen olur, gerektiğinde gelinleri kaçıran külhanbeyleri olur, bazen hayvan taklidine çıkar, kimi zaman taş olur sınırı yansılar.” (Tekerek, 2008: 138)

Yukarıdaki alıntıdan hareketle köy seyirlik oyunlarında *oyun yeri seyir yeri* ilişkisine giden yolda gerçekçilik anlayışının olmadığı ve bu oyunların soyutlama yoluyla varsayımlar üzerine kurulu olduğunu da söylemek yanlış olmayacaktır. Toplu katılımın olması; toplu yaratımı ve topluca yenilenmeyi doğurmaktadır. Bu sebeple oyunlar genellikle köy meydanları, köy odaları, dam, avlu, tarla gibi ‘boş alan’da oynanır. (Tekerek, 2008: 105) Bu da oyun yerinin yeterliliği, daha fazla katılımcının olması ve böylece daha çok ilişkinin kurulması demektir. Dekor kullanılmayan oyunlarda kostüm ve aksesuarın da gündelik gerçeklikle bir ilgisi olmayışı, Tekerek’in belirttiği gibi, seyircinin oyuna dekor olarak da dahil edilebileceğini gösterir. Çünkü seyirci her şeyin bir oyun olduğunun bilincindedir. Kendi gerçekliğinden uzaklaşarak oyunun gerçekliğine kapılmaz; çünkü soyutlama ve yabancılaşma ile oyunun da gerçekliği kırılır.

“Oyunlar, köylünün kendi olanaklarıyla biçimlenmiştir. Oyuncuları ve seyircileri içine alacak genişçe bir alan, oyunların oynanmasına yeterli olmuştur. Köylü, oyunun oynanacağı zamanı ve yeri önceden bilir ve istediği zaman bilet, sıra, gürültü etmeme, yer bulamama gibi sorunları olmadan oyun seyretmeğe, oyuna katılmağa gelir. Oyuncular ise hazırlıklarını önceden yapmış köyün yetenekli kişileridir. Metin, prova, ezber, gişe gibi dertleri yoktur. Genellikle önceden bilinen oyunu seyircileri ile birlikte oluştururlar. Bu oyunlarda, müzik, dans, oyun eşyası, giyim ve makyaj önem kazanmıştır. Salon, sahne, dekor, ışık, efekt gibi öğeler genellikle kullanılmaz.” (Karadağ, 1978: 191)

Oynanan oyunların değişmeyen dramatik bir metne sahip olmaması doğmacayı doğurmakta, bu da *seyirci ve oyuncu* arasında kurulan bağa göre oyunun şekillenmesine yol açmaktadır. Bu oyunlarda ana kanava daima sabittir ve seyircinin tepkisine ya da oyuncunun durumuna göre her seferinde oyun yeniden birlikte inşa edilir. Oyunların

dinamik yapısını oluşturan etmenler ise müzik ve dansdır. Hem başta hem de sonda oyuncular ve seyirciler hep birlikte şarkı söyleyip dans ederler. Başta ve sondaki bu birliktelik öz ve biçim açısından önemli bir etki gücüdür. (Karadağ, 1978: 144) Dolayısıyla bu noktalarda da seyirci oyuncu ilişkisinden söz etmek mümkündür.

Köy seyirlik oyunları kutsal ya da eğlendirici özelliğinin yanı sıra aynı zamanda insanları birbirine yakınlaştıran ve toplumsal bağları kuvvetlendiren bir özelliğe de sahiptir. Oyunların ancak toplu katılımı ile var olabilmesi oyuncuyu da seyirciyi de aynı kılmaktadır. Profesyonelliğin aranmadığı oyunlarda oyuncunun da köylülerden herhangi biri olması, maddi kazanç beklemeden sadece eğlenmek için bu işi yapması, gündelik hayatında kendi işiyle ilgilenmesi yani oyuncunun da köylünün ta kendisi olması, kendini olayın merkezinde bulmasına sebep olur. Başka bir deyişle köylü, oynanan oyuna zaten yabancı değildir, bu sebeple oyuna istediği gibi müdahale ederek oyunu bozmakta, oyuncuya fikir vermekte yani dahil olabilmektedir. Bu durumda seyirci izleyen değil, bizzat oyunun içinde bulunan kişidir ve oyuna müdahildir. Şaman ayinlerinde olduğu gibi bir esrime ya da kendinden geçme durumu yoktur. Hem seyirci hem de oyuncu hep birlikte oyun oynadığının bilincindedir. (Çakmak, 2016: 8) Bu şekilde gelişen *oyuncu seyirci* arasındaki organik bağ Geleneksel Türk Tiyatrosunun en çarpıcı özelliğidir.

Kent tiyatrosu türleri olan Meddah, Karagöz ve Orta oyununda da *seyir yeri oyun yeri* arasındaki sıkı ilişkiden bahsetmek mümkündür. Gerçeklik anlayışının soyutlama ve yabancılaştırma ile kırıldığı bu türlerde de; “*oyuncular özdeşime dayalı tiyatro oyuncularının tersine hiç çekinmeden seyirciyle diyalog kurdukları için oyunun akışı sıklıkla kesintiye uğrar.*” (Tekerek, 2001: 29) Dolayısıyla seyirci, izlediğinin oyun olduğu bilincini hiç kaybetmez. Göstermecî yapı sayesinde özdeşleşmenin kırılması ile izlenilenin oyun, görünenin oyuncu ve mekanın da oyun alanı olduğu bilinci hep hakimdir. Bu sebeple hiçbir şey gizlenmez ya da yok sayılmaz. *Oyuncu ve seyirci* birbirlerinin varlığından haberdar ve karşılıklı alışveriş halindedir. (And, 1985b:408-409) *Seyir yeri-oyun yeri* arasındaki ilişki bu üç türün kahvelerde, meydanlarda, mesire yerlerinde yani kalabalığın çok olduğu her yerde seyirci ile iç içe oynanması ile kuvvetlenir. (Tekerek, 2001: 35)

Daha önce de söylenildiği gibi Meddah, sopa ve mendil kullanarak anlattığı hikayelerinde taklit ve canlandırmaya başvurması, gerçekçi olmayan soyut bir anlayışta olmasına karşın seyircisinin ilgisini çekmek ve merak uyandırmak için onu belli duygu durumlarına sokarak benzetmeci anlayışa yaklaşır. Ancak anlattığı hikayeyi sürekli kesip farklı konulara değinerek ya da seyirciye soru sorarak benzetmeci anlayışın getirdiği özdeşleşmeyi kırar ve seyircisine; izlediğinin bir oyun ya da gösteri olduğunu hatırlatır. Yani ‘oyun’ duygusu seyirciye yine hissettirilir. Seyircinin meddahın etrafını çevrelemesi, *seyir yeri oyun yeri* ilişkisini önemli ölçüde etkileyen bir başka etmendirdir. Meddah, hikayesini o günkü seyircinin durumuna, ruh haline göre seçip her oyunda farklı bir amaca ya da yaratıma giderek şekillendirirken, seyirci de meddahın anlattığı hikayeye istediği an dahil olabilme özgürlüğüne sahiptir. Ancak bu noktada meddaha çok iş düşmektedir. Seyirci ile temas edebilmesi için sesini, bedenini, mekanı ya da anlatısını ustaca kullanmalıdır. Böylece seyirci istemsiz ama bilinçli bir şekilde meddahın yolculuğuna eşlik edebilecektir. Daha önce belirtildiği gibi, seyirciler hikaye ile o kadar bağ kurar ki istedikleri gibi sonlanması için rüşvet dahi teklif ederler. Sonuç olarak “*seyircinin içinde, yalansız bir tiyatro gerçeğine hizmet eden bu oyunlarda seyirci ve oyuncu arasında organik bir bağ vardır.*” (Tekerek, 2003: 40)

Orta oyunu ve Karagöz’ün yapısal olarak birbirine benzemesi, seyirci ile olan ilişkisini de ortaklaştırmaktadır. “*Karagöz ve Ortaoyunu seyircisi için oyun oyundur, oyuncular da oyuncu. Bu bakımdan oyunla kaynaşma, onun havasına kendini kaptırma, kişilerle özdeşleşme ilişkisini bulamayız.*” (And, 1985: 219) Ancak aradaki en büyük fark şudur ki; Karagöz, bir perde oyunuyken orta oyunu meydana oynanan bir oyundur. Dolayısıyla ortaoyununda *seyir yeri oyun yeri* arasında kurulan bağ Karagöz’e göre daha güçlüdür.

Özetle, dört tarafı çepeçevre seyirci ile biçimlenen ortaoyunu, diğer türler gibi belirli bir kanava üzerinden doğmaca oynanır. Doğmaca oynanması *seyir yeri oyun yeri* arasında doğrudan ilişki yaratır. Çünkü seyirci dramatik metni olmayan ancak kalıplaşmış bu oyunları zaten bilmektedir ve oyuna aksaklıkları, doğmaca durumları, hareketleri izlemeye ve eğlenmeye gitmektedir. Ortaoyunun başlangıç bölümü olan Curcuna kısmında tıpkı köy seyirlik oyunlarında olduğu gibi *seyirci ve oyuncular* hep birlikte dans

edip oynarlar. Dans ile başlayan oyun daha sonra taklitlerle devam eder ve böylece seyirci oyuna ısındırılmış olur. (Kudret, 1973:55-56) Yani *oyun yeri seyir yeri* arasında herhangi bir mesafe ya da engel bulunmamaktadır. Soyutlamaya dayalı göstermecî yapının olmasıyla birlikte az dekor ve aksesuarla oynanan oyunlarda oyuncunun istediğine göre meydana seyirci alınır ve dekor olarak kullanılır. Ağaç, masa, sandalye, tabure, sokak lambası vs gibi dekor görevi gören seyirci bu durumdan şikayet etmez ve eğlenerek oyuna katılmaya devam eder.

Sonuç olarak geleneksel tiyatromuzun seyirciyi yok saymayan, batılı anlamda dördüncü duvar anlayışına sahip olmayan, seyircinin müdahalesine açık ve onunla ilişki içinde olan bir anlayışa sahiptir. Oyunların oynanacağı yerler de buna göre şekillenir. *Seyirci ve oyuncunun* kolektif ilişkisi ile kurulan tiyatrodaki bu ilişkiyi en çok kuvvetlendiren şey mekan anlayışdır. Geleneksel Türk Tiyatrosu türleri, Batılı anlamda kapalı biçimi yaratan İtalyan ya da çerçeve sahnede oynanmaz. Bu türler için önemli olan oyunun sonu değil, seyirci ile birlikte yaratılan süreçtir. Bu türleri kapalı biçim anlayışın hakim olduğu bir sahnede sergilemek, *seyir yeri oyun yeri* arasındaki ilişkiye zarar verir hatta onu bitirir, hayali bir duvarla araya bir mesafe koyulur. Oysa geleneksel anlayışımızda bu tarz bir mimariye ihtiyaç yoktur. Bu oyunlar için seyirci ile ilişki kurabildikleri her yer sahnedir. Bu oyunlar etrafı seyircilerle çevrilerek ve *seyirci ile oyuncunun* aynı zeminde olduğu bir ortamda oynanır. Böylece seyirci her an gösterinin içinde tutularak gerçekçi Batı Tiyatrosunun pasif izleyeni olmaktan öte gösterinin aktif katılımcısı durumuna getirilir. (Ç. Duman, 2018: 18,30,31)

Görülüyor ki, soyutlamaya dayalı açık biçim göstermecî yapının hakim olduğu ve yabancılaştırma yolu ile benzetmecî anlayışın kırıldığı Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun en önemli özelliği *seyir yeri-oyun yeri* arasında kurulan organik ilişkidir. Toplu katılım ve birliktelik anlayışı içerisinde yapılan oyunlarda hem oyuncu hem seyirci aynı kişi olduğu için, oyunlar insanların gündelik gerçekliği üzerinden gitmekte ve seyirci bu gerçekliğin içerisinde eğlenebilmektedir. Çünkü konular ona yabancı değil, tanıdiktir. 'Oyunsuluk' her daim anımsatılarak, oyunlar seyircinin durumuna göre uzayan, kısalan, eylem dizgesinde değişiklikler olan bir yapı oluşturulur. Bu durumda seyirci pasif bir durumda değil, bilinciyle orada bulunan, izlediğinin gerçek olmadığını bilen ve ona katılan konumda için aktif bir durumdadır.

Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun oluşum süreci, yapısal özellikleri ve *seyir yeri-oyun yeri* arasındaki ilişkinin incelendiği birinci bölümün ardından, konu hakkında kapsamlı bir karşılaştırma yapabilmek için Batı Tiyatrosu'nun oluşum süreci, yapısal özellikleri ve *seyir yeri-oyun yeri* arasındaki ilişkiye değinmekte yarar vardır. Bu sebeple bir sonraki başlık bu konu için ayrılmıştır.

2 KLASİK BATI TİYATROSUNDA OYUN YERİ SEYİR YERİ İLİŞKİSİ

2.1 Antik Yunan Tiyatrosu

2.1.1 Antik Yunan Tiyatrosu'na Genel Bakış

Batı Tiyatrosunun kaynağı Antik Yunan tragedyelerine dayandırılmaktadır ancak tragedyelerinde kökeninde de Tanrı Dionysos adına yapılan ritüeller yatmaktadır. Bu sebeple kısaca Dionysos şenlikleri ve tragedyanın evrimine değinmek gerekir.

Dionysos mitoslarındaki ölümsüzlük düşüncesi ve Dionysos adına yapılan ritüeller tragedyanın doğmasını sağlamıştır.

“Yunan mitolojisine göre Dionysos, tanrı Zeus ile bir insan olan yasak aşkı Semele'nin oğludur. Ancak Zeus'un kıskanç karısı Hera, ölmesi için Semele'nin Zeus'la görüşmesini sağlar. Bir tanrıyı, çıplak gözle ve olduğu haliyle gören Semele, Dionysos'a hamileyken, sevgilisinin tanrısal ateşiyle yanarak ölür. Zeus bu sırada Semele'nin yanmakta olan bedeninden küçük Dionysos'u çıkarır, baldırına bir yarık açar ve cenin olan Dionysos'u, ana rahmine yerleştirir gibi, bacağına yerleştirir. Böylece çocuk iki kez doğacaktır. Ancak Hera bu sefer de Titanlara öldürtür Dionysos'u. Paramparça edilen Dionysos, Athena'nın yardımıyla tekrar hayata döner. Dionysos (yeniden doğan olarak bilinir) Hera'dan gizlenmek için kız gibi giydirilir, daha sonra Zeus tarafından aynı amaçla bir keçiye çevrilir. Dağlarda dolaşan Dionysos şarabı icat eder, satirlerden oluşan alayıyla köy köy, kasaba kasaba dünyayı gezer.” (Sarıkaya, 2018:60)

Antik Yunan tragedyelerini temellendiren ve bir şenlik havasında yapılan Dionysos ritüelleri dinsel kökenlidir. Dionysos şenliklerinin *“işlevi, toprağın bereketini artırmak olduğu için, yalnızca köylüler arasında sürüp gitti.”* (Thomson, 2004:209) Thomson'dan hareketle Dionysos ritüellerinin tarımsal kültürün önemli bir parçası olduğu söylenebilir. Çünkü Dionysos'un 'yeniden doğan' olarak kabul edildiği ölüp-dirilme motifi, doğada da mevsim geçişleri, yaratılış ya da yeniden doğum şeklinde karşılık bulmaktadır.

“Dionysos ritüellerinde doğayla birlikte insanın da yeniden doğumu, yenilenmesine dikkat çekilir. Yerle göğün, toprakla suyun buluşması ve toprağın doğurması ritüelde “cinsellik” ve “aşırı yiyip içme” şeklinde karşılık bulur. Doğada üreme-çoğalma gerçekleşirken insanlar cinsel ilişkiye girer, yiyeceğin en bol olduğu zamanda abartılı yeme-içme şölenleri düzenlenir. Dionysos alaylarında şarap, üzüm, incir ve ekmek gibi bereketi simgeleyen ürünler taşınması “topraktaki”, abartılı büyüklüklerdeki fallus temsilleri ise “insandaki” bereketi vurgulamaktadır.” (Sarıkaya, 2018:69)

Bu noktada insanın doğayı taklit ettiği ve ona uyum sağlamaya çalıştığı söylenebilir. Şarap içilip, dans edilen ve şarkılar söylenen ritüellerde akıl dışına çıkma yani esrikleşme esastır. Sevda Şener, tragedyanın kökeninde mitosların olduğunu belirtirken aynı zamanda Dionysos ritüellerindeki bu esrikleşmeye de değinmiştir.

“Tragedyanın, Antik Yunan uygarlığının Arkaik Çağı sayılan İ.Ö. VII. ve VI . yüzyıllarda Tanrı Dionysos onuruna yapılan törenlerde söylenen dithirambos şarkılarından doğduğu varsayılmaktadır. Bu koro şarkılarını söyleyenler, Dionysos’un kutsal hayvanı olarak teke kılığına giriyor, şarkılar söylüyor, kaba saba danslar yapıyorlardı. Giderek belli biçim kalıplarına göre yazılmaya ve şiirsel bir nitelik kazanmaya başlayan bu koro şarkılarına bir de konuşan kişi hipokrite (cevap veren) eklenince tiyatrunun dialog çekirdeği oluşmuş oldu. Yunanca teke anlamına gelen tragos sözcüğü ile şarkı anlamına gelen aodio sözcüğü birleşmesi ile bu konuşmalı şarkı tragoidio (tragedya) adını aldı ve dinsel törenin bir parçası olmaktan çıkıp bir sanat gösterisine dönüştü.” (Şener, 2010:16)

Tanrı Dionysos adına yapılan ritüellerden doğan Antik Yunan tragedyası M.Ö. 500-M.Ö.400 yılları arasında en yüksek dönemini yaşamıştır. Bu dönemde sayısız oyun yazarı tarafından yazılan binden fazla eserden, yalnız üç yazardan otuz bir tragedya kalmıştır. (Brockett, 2000: 29) Tülay Yıldız Akgül, ‘Antik Yunandan Modern Sonrasına Mit Kavramının Evrimi’ başlıklı tezinde tragedyanın gelişim sürecini bu üç yazar üzerinden aktarır. Akgül’e göre, Aiskhlos; tragedyanın ön oyunu, Sophokles; gelişimi, Euripides ise sonucudur. (Y. Akgül, 2012:29)

Tragedya yazarları konularını mitos ya da destanlardan alır ve bu konuları kendi dünya görüşü, sanat ya da ahlak anlayışlarına göre -kısıtlı da olsa- yeniden yorumlayabilme özgürlüğüne sahiptir. Önemli bir sorumluluk gerektiren bu durum aslında toplumsal ve politik ortamın ne kadar demokratik olduğunun da bir göstergesidir. Yazar bu yolla

siyasal ve toplumsal gerçeklikleri eleştirel bir noktadan ele alarak seyircisinde çelişkiler yaratma imkanı bulur.

“Tragedyalar bir çatışma evrenidir ve değer yargıları da bu evrende sınava çekilir. Burada polisin siyasal ve toplumsal gerçeklikleri çoğu zaman çelişkili yanlarıyla birlikte ele alınır. Şair, kendi toplumunun sorunlarını da böylece ortaya koymuş olur. Ancak bu durum yine de herhangi bir cevap bulmak ya da idealize edilmiş bir toplum yapısını yansıtmak için değil, yeni bir çatışma alanı yaratmak içindir.” (Paksoy, 2011: 97)

Daha önce belirtildiği gibi tiyatro sanatına dair ilk örnek ve görüşlerin Antik Yunan dönemine ait olduğu bilinmektedir.

“Klasik Çağ filozofları sanatı önce toplumu eğitmesi açısından, sonra da estetik duygu yaratması açısından ele aldılar. Platon, yapıtlarında dağınık olarak sanat ve tiyatro sanatı konusuna yer verdi. Tiyatro konusunda ilk sistemli düşünce ürünü, Aristoteles’in Poetika’sı oldu. Poetika’da, sanatlar sınıflandırıldıktan sonra özellikle tragedya türü üzerinde duruluyor, bu türün tanımı yapılıyor, özellikleri, bölümleri saptanıyor, destan türünden farkları belirtiliyordu. Aristoteles tiyatro konusundaki görüşlerini Antik Yunan’ın oyun yazarlarının yapıtlarından yola çıkarak ve bu oyunlardan örnekler vererek açıklamıştır.” (Şener, 2010: 15)

Sevda Şener’den yapılan alıntıdan hareketle Antik Yunan tragedyaları hakkında en kapsamlı bilgiyi Aristoteles’in Poetika’sında bulmak mümkündür. Aristoteles’e göre *“Tragedya, ahlaksal bakımdan ağır başlı, başı ve sonu olan, belli bir uzunluğu bulunan bir eylemin taklididir; sanatça güzelleştirilmiş bir dili vardır; içine aldığı her bölüm için özel araçlar kullanır; eylemde bulunan kişilerce temsil edilir. Bu bakımdan tragedya, salt bir öykü [mythos] değildir”*(Aristoteles, 1987: 22)

Aristoteles Poetika’sında önce bütün sanatları sınıflara ayırır ve en önemli gördüğü şiir sanatına yani tragedyaya önemli bir görev yükler. *“Tragedyanın ödevi, uyandırdığı acıma ve korku duygularıyla ruhu tutkularından temizlemektir (katharsis)”*. (Aristoteles, 1987: 22.) Aristoteles’in yüklediği bu görev tragedyanın eğitsel yanını da kullanarak ılımlı, başkaldırmayan, aşırılıklara ve taşkınlığa yönelmeyen bireyler yetiştirmek içindir. Seyircide yaratılacak olan acıma ve korku, oyun kişinin içinde bulunduğu durumla sağlanacaktır. Aristoteles, bunu sağlayabilmenin formülünü de vermiştir.

Poetika'ya göre bütün sanatların temeli mimesis yani taklittir. Aristoteles'e göre sanatın bu taklit özelliği, yaşamı olduğu gibi değil olması gerektiği gibi ele almasıdır. Ona göre sanatçı gerçekleri taklit ederken “gerçeğe benzerlik, tipiklik, olasılık ve ülküsellik” (Şener, 2010: 27) gibi kavramlara dikkat etmelidir. Yani taklit Platon'un söylediğinin aksine gerçeğin birebir kopyası değil yaşamın tipik, inandırıcı ve ideal olanın yansıtılması anlamına gelir.

Aristoteles, Tragedya ve Komedyaya hakkındaki görüşlerini sistemli bir şekilde aktardığı Poetika'da, düşüncelerini Aiskhylos, Sophokles, Euripides ve komedyaya yazarı Aristophanes'in oyunları üzerinden örnekler vererek açıklamaktadır. Ağırlıklı olarak tragedya sanatı üzerinde durduğu eserinde komedyaya az yer vermiş, üstelik onu bayağı bir sanat olarak nitelendirmiştir.

Aristoteles sanatı türlere ayırırken tragedyanın “ortalamadan daha iyi, soylu kişilerin iyi ve soylu eylemlerini, komedyanın ise ortalamanın altındaki insanların eylemlerini taklit ettiğini söyler. Ayrıca tragedya yazarını ‘ağır başlı, soylu kişilikli ozan’ olarak tanımlarken, komedyaya yazarını ‘hafifmeşrep karakterli ozan’ ” (Aristoteles, 1987: 17) şeklinde tanımlamıştır. Ancak Sevda Şener, tragedya ve komedyanın köken olarak benzer olduğunu, komedyanın tıpkı tragedya gibi Dionysos için yapılan bağbozumu törenlerinde doğduğu belirtmektedir. “Komedyaya, bu eğlenceli geçit törenlerinde yapılan açık saçık taklitlerin düzenli bir biçim kazanmasıyla oluşmuştur.” (Şener, 2010: 16) Ama yine de Komedyaya, Antik Yunan tragedya yazarları ve düşünürleri tarafından kabul edilmeyen bir sanat anlayışı olmuştur. Örneğin Aristoteles Poetika'da, komedyayı bayağı bir sanat olarak nitelemiş ve zararlı bulmuştur. (Aristoteles, 1987)

Antik Yunan Tiyatrosu'nun önemli yazarlarından biri olan komedyaya yazarı Aristophanes, sanatın ‘eğitici’ rolünü üstlenmiş, Atina demokrasinin halkına tanıdığı düşünce ve ifade özgürlüğünü kullanmıştır. “Toplumun önemli kişilerini, tanrılarla ve sıradan yurttaşla yan yana getirip taşlamalar yapmıştır. Bunu yaparken soyutlama, fantezi, burlesk gibi kavramların içinde hem eğitici, hem de eğlendirici şekilde gerçekleştirmiştir.” (Yüksel, 1990: 561)

Toparlamak gerekirse tiyatro sanatına dair ilk yazılı kaynaklar Antik Yunan döneminde ortaya çıkmış ve sanat en verimli dönemlerini bu yüzyıllar arasında yaşamıştır. Önceleri dini temelli yazılan oyunlar zamanla bireysel düşüncenin hakim olduğu oyunlara doğru evrilmiş ve sonunda tamamen bağımsız bir hale gelmiştir. Hangi dönemde ya da türde olursa olsun oyun yazarları eğitici görevi üstlenerek toplumu kendi anlayışları ve ahlak kurallarına göre eğitip, sağlıklı yurttaşlar yaratmaya çalışmışlardır.

Batı Tiyatrosu geleneği yüzyıllar boyu Antik Yunan'daki anlayışa yaslanmıştır bu yüzden bu aşamadaki tiyatroyu ve seyirci ile kurulan ilişkiyi anlamak önemlidir. Bu noktada Antik Yunan Tiyatrosu'nun *seyirci ve oyuncu* arasındaki ilişkisine bakmakta yarar vardır. Bu sebeple bir sonraki bölümde buna değinilecektir.

2.1.2 Antik Yunan Tiyatrosu'nda Oyuncu Seyirci İlişkisi

Antik Yunan dönemi tiyatrosunda *seyirci ve oyuncu* ilişkisi çok farklı katmanlarda buluşmaktadır. Yapılan festivaller, tiyatro etkinlikleri ve şenlikler bu katmanlara hizmet ederek eyleyen ve izleyen arasındaki ilişkiyi güçlendirmektedir. Dini, sosyal, politik ve felsefi açılardan ele alınabilecek olan bu katmanlar seyircinin bu etkinliklerdeki katılım amacını oluşturmaktadır.

Daha önce bahsedildiği üzere Antik Yunan Tiyatrosu, Tanrı Dionysos adına yapılan ritüel ve tapınmalarda doğmuş, katılımcıların esrikleşerek söyledikleri ditthyrambos şarkıları da tragedyanın doğmasına zemin hazırlamıştır. Toplu katılımın esas olduğu, insanların bir araya gelip, dans ve şarkılar eşliğinde kendi mitlerini canlandırdıkları bu kutsal ayinlerde bir Tanrı-seyirciden söz etmek mümkündür. Bir aradalığın olduğu bu ritüelistik ayinler zamanla dramatik türün doğuşuyla birlikte Tanrı-seyirciden, insan-seyirciye doğru bir dönüşüm yaşamıştır. Her ne kadar biçimsel olarak böyle bir dönüşüm yaşanmış olsa da, özünde dinsel olandan asla uzaklaşmamıştır. Oyun öncesinde kurban kesme ritüelleri, oyun esnasında şarap dökme, evlilik, cenaze, bilicilik gibi ritüeller ile dini olan, seyirciye hep hissettirilmiştir. Yani seyircinin bulunduğu konum biçimsel olarak bir dönüşüm yaşamış olsa da seyirci kendini yine de bir ayinin parçası ve tanrı adına düzenlenen bir törende olduğunun bilincindedir. (Özgül, 2022: 38) Ayrıca Antik Yunan tragedyalı, kaynağını mitlerden aldığı için seyirci zaten ne izleyeceğini bilerek

alana gitmektedir. Onun için merak konusu olan, yazarın mitosunu nasıl yorumladığı ve değiştirdiğidir.

Seyircinin açık bir bilinçle katıldığı bu oyunlar her yıl düzenli olarak yapılan festivallerde sahnelenir. Banu Kılan Paksoy'un belirttiği üzere "yaklaşık bir hafta süren bu festivallerde seyircinin peşpeşe dokuz oyun izlediği" bilinir. (Paksoy, 2011: 68) Gün boyu güneş altında oynanan oyunlarda seyirciler yanlarında atıştırılacak yiyecek ve şarap getirmektedir. Etkinlikler boyunca içilen şaraplar yüzünden gün sonuna doğru seyircilerin sarhoş olduğunu söylemek de mümkündür. Seyirciye tanınan bu rahatlık, onun sahnede sergilenen performansla duygusal olarak bağ kurmasını engellemektedir. Çünkü tiyatroyun yapısı gereği de seyircinin odağını ve dikkatini dağıtacak her şey mevcuttur.

Bu noktada *seyir yeri* ve *oyun yeri* arasındaki ilişkiyi belirlemede en önemli etkenlerden biri olan tiyatroyun mimari yapısından bahsetmekte yarar vardır. Antik Yunan tiyatrosu'nda seyirci, oyunu rahat izleyebilmesi için geniş bir çember şeklinde, oyun yerinin yukarısında tutulmuştur. Önemli bir görüş açısına imkan veren bu yapı, seyirciye *oyun yeri* ile olan ilişkisinde hakimiyet hissi sağlar. Bu sebeple theatron sözcüğü Yunancada 'seyir yeri' anlamına gelmektedir. Çemberin merkezinde kalan bölüm ise oyunun asıl oynandığı yerdir ve buraya 'orchestra' adı verilir. (Paksoy, 2011:61,62)

Antik Yunan Tiyatrosunda her ne kadar *seyirci oyuncu* arasında kurulan bağ ile yanılısıma yaratılmaya çalışılsa da tiyatroyun mimari yapısı buna tam anlamıyla imkan vermemektedir. Oyunların açık havada ve gündüz oynanıyor olması, çember şeklinde dizilmiş olan seyircinin başka seyircileri de rahatlıkla görmesine yol açmaktadır. Yani seyirci burada hem izleyen hem izlenen konumundadır. Oyun anında gezip dolaşabilen, yiyip içebilen seyircinin varlığı, yaratılmak istenen yanılısamaya engel olmaktadır. Seyir yeri, oyun yerine tepeden hakimiyet sağladığı için seyirci sadece oyunu değil, dışarıdaki arazileri, gökyüzünü, ağaçları yani kısaca bütün manzarayı ve şehri de görme imkanına sahiptir. Latacz, Antik Yunan Tragedyaları isimli kitabında theatronun yapı olarak yığınsal toplantı havuzu olduğu, seyirciye biçimi itibariyle bir konsantrosyon dayatıldığı ve tek bir noktayı izlemek dışında başka bir seçenek sunulmadığından bahsetmiştir. (Latacz, 2012: 14) Ancak *seyir yeri ile oyun yeri* arasındaki bu ilişki seyirciye her an tiyatroyda olduğunu ve izlediğinin de oyun olduğu gerçeğini sürekli hatırlatmaktadır. Bu

farkındalığın ve bilincin olduğu bir yerde gerçekçi tiyatro formundan bahsetmek mümkün değildir.

Brockett, Antik Yunan oyuncularını için “*ses anlatımının başlıca aracı olduğundan oyuncu, bugünün opera şarkıcısının yaptığı gibi sesini eğitir ve çalıştırır*” (Brockett, 200: 36) yorumunu yaparak oyunculukta ses kullanımının önemine ayrıca değinmiştir. Yüzünde maske olan oyuncunun kendi mimikleri önemsizleştiği için aktarım aracı olarak ses kullanımına büyük önem verilmektedir. Bununla birlikte kadın ve çocuk rollerini de erkeklerin oynadığını belirterek oyuncularındaki ses aralığının ne kadar geniş olduğuna da dikkat çeker. Ses taklitlerinin yapılması, seyirciyi bilinen gerçeğin dışına çıkardığı için gerçeklik algısını doğrudan kırmaktadır.

Rehm Rush, Greek Trajic Theatre isimli kitabında Antik Yunan’da ki devasa tiyatrolarda kullanılan maskelerin, ağızındaki açıklığı sayesinde aslında megafon görevi gördüğünün de altını çizmekte ve erkeklerin kadın ya da çocuk rolleri gibi birden fazla rollere çıkmasını kolaylaştırdığını belirtmektedir. (Rehm, 1994: 41) Maskeler her ne kadar bütün seyircinin ifade ve duyguyu daha net görebilmesi için kullanılsa da tek tip bir ifade imkanı vermektedir. Seyirci, maskeyi gördüğü ilk an itibariyle oyuncunun karakteri ve özellikleri hakkında fikir sahibi olmaktadır. Bu da oyun kişinin özelliklerini ve psikolojisini çözmeye gerek duymayan seyirciyi doğurmaktadır. Ancak seyirci bu seferde hayal dünyasını harekete geçirerek, oyuna zihinsel anlamda aktif olarak katılmaktadır. Rehm Rush konu hakkında “*Yunan Tiyatrosu’nun en önemli buluşlarından birisi, seyircinin hayal gücünün tiyatronun en büyük kaynağı olduğu düşüncesidir*”(Rehm, 1994: 41) demiştir.

Seyircinin oyuna katılımı sadece hayal dünyasıyla sınırlı değildir. Brockett, Antik Yunan seyircisinin düşüncesini yüksek sesle dile getirdiğini ve bazen beğenmediği oyuncuyu ıslıklayarak sahneden kovduklarını belirtmiştir. (Brockett, 2000: 46) Özellikle komedyalarda seyircinin daha rahat oluşu göz önünde bulundurulursa, oyun alanına olan müdahalenin ve sataşmanın daha ciddi boyutta olduğu söylenebilir.

Toparlamak gerekirse Antik Yunan Tiyatrosunda *oyun yeri ve seyir yeri* ilişkisi farklı katmanlarda incelenebilmektedir. Ritüellerle birlikte doğan ve evrimleşerek dramatik bir

yapıya dönen tiyatro formu yine de dini özelliklerini kaybetmemiştir. Seyirci, her oyuna gidişinde aslında dinsel bir ritüel gerçekleştirdiğini düşünerek kendini doğrudan oyunun bir parçası gibi görmektedir. Ancak sahne yapısı ve formu, oyunların açık havada ve gün ışığında sahnelenmesi, seyircilerin oyun esnasında yiyecek ve içecek tüketmeleri, alanda istedikleri gibi dolaşabilmeleri; *oyun yeri ile seyir yeri* arasında sürekliliği olan herhangi duygusal bir bağın olmadığı göstergesidir. Aksine seyirci açık bir bilinçle oyun izlemekte ve beğenmediği noktalarda tepki verebilmektedir. Seyirci, her ne kadar Tragedyalarda anlatılan kutsal değerlere saygı duyup, sergilenen performansın etkisiyle katharsise ulaştırılsa da; oyunlarda ses taklitlerinin olması, oyuncunun kostüm ve maske yardımıyla karşı cinsi ya da başka rolleri canlandırması, *seyir yeri ile oyun yeri* arasında bir gerçeklik algısı yaratmanın pek mümkün olmadığı göstergesidir.

2.2 Roma Tiyatrosu

2.2.1 Roma Tiyatrosu'na Genel Bakış

Oscar Brockett'dan öğrendiğimiz üzere yayılmacı ve işgalci bir politika izleyen Romalılar, Yunan yönetimindeki toprakları ele geçirmesiyle birlikte 'kurallı dram' ile tanışmaktadır. M.Ö. 240 olarak belirtilen bu tarihten önce ise Roma'da tiyatro etkinliklerinin Etrüks kültürünün etkisinde olduğu belirtilir. Etrüksülülerin kutsal şenliklerindeki karnaval atmosferi, Roma şenliklerine ve sanat anlayışına yansımıştır. Oyunculuk, dans, hokkabazlık, flüt çalma, boks dövüşleri, at yarışı, akrobasi ve yarış sporlarını içeren kutsal şenliklerde Etrüksülüler müzik, dans, maske kullanımına önem vermişlerdir. Aynı zamanda başlattıkları gladyatör yarışları da Romalıların eğlence biçimi şekillendirmiştir. (Brockett,2000: 59,60)

Antik Yunan'ın devamı niteliğinde olan Roma döneminde tiyatro sanatı adına yeni bir gelişim olmamış aksine Antik Yunan tiyatrosuna öykünmekle yetinilmiştir. Her ne kadar Etrüks geleneği ile temellenen bir sanat anlayışı olsa da Yunan sanatına hayranlık duyulmuş ve dönemin yazarları genel olarak Yunan Tiyatrosu'nun oyun türlerinden

etkilenmiştir. Ancak Romalılar, Yunan oyunlarını oldukları gibi almamış, kendi beğenileri, gelenekleri ve yaşam anlayışlarına göre yeniden şekillendirmişlerdir.

Antik Yunan Tiyatrosu'nda var olan değerler, siyasal sorunlar, Tanrısal ya da toplumsal çatışmalar Roma sanatında görülmemektedir. Dönemin tiyatrosundan beklenen günlük yaşamı kolaylaştırmak ve insanı bu yaşama daha iyi uyacak biçimde eğitmektir. Başka bir deyişle dönemin sanat anlayışı pratik yarara dönük ve işlevseldir. Örneğin dönemin en önemli yazarları olan Plautus ve Terentius, Antik Yunan Tiyatrosu'ndan aldıkları konuları kendi günlük yaşantılarına ve aile ilişkilerine göre uyarlayarak seyirciyi günlük ilişkilerini yöneten kurallar konusunda eğitmeyi amaçlamışlardır. (Şener, 2010:55,56)

Roma tiyatro sanatı her ne kadar Antik Yunan Tiyatrosu'na öykünse de zamanla kendi biçimini yaratmış, Roma'nın geleneği, yapısı, düşünce tarzı, toplumsal bakış açısı, müzik ve konuşma tarzlarına göre şekillenmiştir. Bu dönemde ortaya çıkan oyun türleri de bu durumun yansımasıdır. Köylerde oynanan ve doğaçlamaya dayalı Fabula tabernia, konularını gündelik yaşantıdan alan, grotesk tiplerin olduğu ve mitoloji ile alay edebilen Fabula Atellana, kaba, açık saçık güldürülerin olduğu ve cinselliğin bolca kullanıldığı Fabula Ricinata (mimus), kostüm ve maske yardımıyla pek çok tipin canlandırıldığı pandomima ve en ünlü güldürü türü olan Fabula Palliata dönemin ortaya çıkan başlıca komedy türleridir. (Nutku, 2000: 71,72)

Roma döneminde tiyatro güldürü üzerinden şekillenmiş ve tragedya, komedy kadar etkili olmamıştır. Üstelik sadece halk değil, oyun yazarları da tragedya türüne karşı olumsuz bir tavır sergilemişlerdir. Örneğin Plautus, *Amphitrio* isimli oyununda oyun kişilerini tragedya türüne özgü kahramanlardan seçtiği için seyirciden şu şekilde özür dilemektedir; “*Krallar, Tanrılar çıkacak bir oyunu başından sonuna kadar komedy etmek bence hiç yakışık almaz ama ne yapalım! İçinde bir köle var, onun için deminde dediğim gibi yarı tragedya ederim yarı komedy.*” (Şener, 2010: 57)

Roma tiyatrosunun en önemli komedy yazarları Plautus ve Terenteus'dur. Halkını çok iyi tanıyan ve taleplerini iyi bilen Plautus, Romalılar tarafından sevilen ve kabul gören bir yazar olmuştur. Genel olarak oyunlarında siyasi konularla uğraşmaktan kaçınmış ama zengin yönetici sınıfla, yoksul emekçi sınıf arasındaki uçurumun gittikçe nasıl açıldığını

anlatmıştır. Oyun kişileri çok iyi bir gözlemin sonucudur ve başkarakterlerini akıllı, her türlü dolabı çevirebilen köleler oluşturmaktadır. Terenteus ise, Plautus'tan farklı olarak komedyaya psikolojik gelişimi dahil etmiştir. Her ne kadar karakter yaratımı ve olay örgüsü kurmada Plautus'a göre daha başarılı olsa da halk, Plautus'un oyun kişilerine ve yalın kurgusuna alıştığı için hiçbir zaman Plautus kadar başarıya ulaşamamıştır. (Nutku, 2001: 73-75)

Roma dönemi tiyatrosunda oyunlar, seyircinin beğenisine cevap vermeye çalışan ve sanatsallıktan yoksun gösterimlere dönüşmüştür. Bir eğlence aracı haline gelen tiyatro sanatı üzerine kuramsal bir gelişme yaşanmamıştır. Sevda Şener'in de belirttiği üzere *"Romalılar sanat konusunda kuramsal sorunlara fazla ilgi duymamışlardır."* (Şener, 2010: 54) Dönemin günümüze kalan tek tamamlanmış tiyatro kuram eseri Horatius'un *Ars Poetika*'sıdır. Horatius, bu eserinde döneminin yazarlarını niteliksiz eserler yazmakla itham etmiş ve eleştirmiştir. *"Onun için en yüce sanat Antik Yunan tiyatrosundadır ve o anlayışı devam ettirmek gerekmektedir. Sanat, günlük yaşama katkı sunmalı, seyirciyi; din, ahlak, yasa kurallarına göre eğitmeli ve bunu yaparken de eğlendirmelidir."* (Şener, 2010: 59,60)

Roma dönemi tiyatrosunun ağırlıklı olarak güldürü üzerinden ilerlemesi ve halkı eğlendirmeyi amaçlamasının en önemli sebeplerinden biri de döneminde rekabet ettiği diğer etkinliklerdir. Özellikle imparatorluk döneminde yönetimin bilinçli bir şekilde halkı kontrol altına almak ve oyalamak adına arenalarda düzenlediği gladyatör dövüşleri tiyatronun en kuvvetli rakibi olmuştur. Ardından araba ve at yarışları, ödüllü boks, binici dövüşleri, vahşi ve eğitilmiş hayvanların gösterisi ve hayvanlar ile hayvanlar, insanlar ile hayvanlar arasındaki dövüşler gelmektedir. Kanlı ve vahşi olan bu gösteriler o kadar beğeni kazanmıştır ki örneğin bir kutlama anısına arenada 100 günde 9.000 hayvan öldürülmüş ya da cezalandırılmak istenen Hristiyanlar aslanların önüne atılmıştır. (Brockett, 2000: 69,70)

Toparlamak gerekirse başlangıçta Etrüks geleneği ile temellendirilen Roma sanat anlayışı Yunan yönetimindeki toprakları ele geçirmesiyle birlikte yeni bir kültürle tanışmış ve kurallı dramı bünyesine katmıştır. Antik Yunan'dan alarak kendi yaşantılarına göre şekillendirdikleri sanat anlayışları halkı eğlendirmek ve eğitmek

üzerine kurulmuştur. Halk, eğlence kültürünü o kadar benimsemiştir ki Roma tiyatrosunda Antik Yunan'ın aksine tragedyaya yerine komedyaya beğeni kazanmıştır. Ancak yine de tiyatro, rekabet etmek zorunda kaldığı gladyatör dövüşleri ya da diğer eğlenceler arasında istenilen ilgiyi bir türlü yakalayamamıştır. Seyirci, tezahüratlar ya da yuhalamalar eşliğinde izlediği gösterilerde sürekli kanlı olaylar ya da vahşet görmek istemiş ve tiyatro bu beklentiye göre şekillenmek zorunda kalmıştır. Bu noktada Roma tiyatrosunu daha iyi anlayabilmek için *oyun yeri seyir yeri* ilişkisine bakmakta yarar vardır. Bu sebeple bir sonraki başlıkta buna değinilecektir.

2.2.2 Roma Tiyatrosu'nda Seyir Yeri – Oyun Yeri İlişkisi

Horatius, yazmış olduğu *Ars Poetika*'da tiyatronun Antik Yunan sanat anlayışına paralel olarak “*yaşam gerçeğine uygun eserler vermesi gerektiğini savunmuş ve hem yazarların hem de oyuncuların bu gerçekliğe uygun hareket etmesi gerektiğini belirtmiştir.*” (Ç. Duman, 2017: 19,20) Ancak Horatius her ne kadar gerçeklik anlayışının altını çizse de sahne üzerinde böyle bir gerçekliği yaratmak mümkün değildir.

Romalılar, tıpkı sanat anlayışında olduğu gibi mimari alanda da Antik Yunan'ın devamı niteliğindedir. Antik Yunan mimarisinde ufak tefek değişiklikler yapılarak inşa edilen bu yapılar, imparatorluğun gücünü göstermek adına görkemli yapılar olmuşlardır.

“Roma tiyatro mimarisinde yarım daire formuna yakın olan caveayı destekleyen skene, caveaya paralel olarak konumlanmıştır. Oturma yerleriyle daha organik bir birleşime sahip olan skene - cavea bağlantısı da oturma alanının altında konumlanan ve aditus olarak adlandırılan üstü kapalı geçitlerle sağlanmıştır. Yunan tiyatro mimarisinden farklı olarak cavea, bir yamaca değil düzlük bir alanda, tonozlar yardımıyla inşa edilmiştir. Seyircilerin tiyatroya girişi ise, birbirini ardına sıralanan kapılar ve tonozlu dehlizlerden olmaktadır. Her oturma bölümünün kendine ait olan merdivenli alanları bulunmaktadır ve seyirciler bu merdivenleri kullanarak seyir alanına ulaşabilmektedir.” (Fişenk, Satıcı, 2020: 173)

Yukarıdaki alıntıdan hareketle Romalıların tiyatro binalarını inşa ederken seyir yerini eskisi gibi bıraktıkları ve oyun alanı olan *orchestranın* değişime uğradığını söylemek

mümkündür. Ayrıca arka plan yükseltilerek Roma tiyatroları çevreden bağımsız ve kapılı yapılar haline gelmiştir. Böylece Antik Yunan'da var olan seyircinin dış dünya ile olan ilişkisinin de önüne geçilmiştir. Seyirci, dışarıdan bağımsız bir şekilde tam ortada oynanan oyunu izlemek zorunda kalmıştır. Bu noktada *seyir yeri ile oyun yeri* arasındaki ilişkiyi kuvvetlendirmek adına seyirciye bir konsantrasyon zorlaması yapıldığını söylemek mümkündür. Ancak her ne kadar böyle bir zorlama olsa da oyunların gündüz oynanıyor olması bu etkiyi kırmaktadır. Çünkü yarı çember yapıdaki oturma yerleri, 'Antik Yunan Tiyatroları' bölümünde bahsedildiği üzere seyircilerin birbirlerini görmelerini sağlamak ve seyirci hem izleyen hem izlenen konumuna getirilmektedir. Böyle bir konumda olan seyirci de sadece seyir yeri ile değil bütün mekanla doğrudan bir ilişki içerisinde olmakta ve *seyir yeri ile oyun yeri* arasındaki ilişki yeniden şekillenmektedir.

Roma tiyatrosu seyircisi izlediği gladyatör dövüşleri ve kanlı olayları o kadar benimsemiştir ki, normal bir tiyatro oyununda da öldürme-yaralama sahnelerini istemiş ve bu ölümler-yaralanmalar seyircinin önünde gerçekleşmeye başlamıştır. Bu oyunlarda Romalı seyirciler oyun anında tepkisini gizlememiş, sahnede ya da arenada can çekişen bir oyuncu varsa beğenisini sevinç çığlıkları ve tezahüratlarla göstermişlerdir. Eğer gösteriyi beğenmezlerse de yuhalama ve ıslık ile oyuna müdahale etmektedirler. (Fuat, 1984: 50) Hatta Özdemir Nutku oyuncuların zaman zaman taş yağmuruna tutulduğunu belirtmiş ve Terenteus'un oyununu beğenmeyen seyircinin tiyatroyu terk ederek gladyatör yarışlarını izlemeye gittiğine değinmiştir. (Nutku, 2000: 68,75) Seyircinin izlediği gösterinin gerçek dışı ve kurgu olduğunun bilincinde olması yani sahne üzerinde gösterilenin gerçekliğine kapılmaması, açık bilinçle izlediği oyunda onu sadece seyirci değil aynı zamanda bir katılımcı konumuna getirmektedir. Bu sebeple *oyun yeri ile seyir yeri* ilişkisinin ne denli kuvvetli olduğunu belirtmekte yarar vardır.

Romalılar, Antik Yunan Tiyatrosu'nda olduğu gibi oyuncuların yüzlerinde maske kullanmışlardır. Binlerce kişinin olduğu amfitiyatrolarda oyuncunun ifadesini belirgin hale getirerek herkesin daha net görmesini sağlamak için kullanılan maskeler tiplere özeldir. Yani her oyun kişisi sahneye çıktığında seyirci kendini neyin beklediğini bilmektedir. Böylece seyircideki bilinç devamlılığı seyir yeri ile kurduğu ilişkiyi etkilemektedir. Maske kullanımının gerçekliği doğrudan kıran etkisi ise *oyun yeri seyir yeri* arasında

doğrudan bir mesafe yaratırken, sabit ifadenin olduğu maskelerle seyircinin hayal gücünü tetikleyerek *oyuncu ile seyirci* arasında başka bir katman oluşturmaktadır. Ayrıca maske kullanımı, sahne üzerinde bir oyuncuya hem birden fazla rolü hem de karşı cinsi oynama imkanı sağlamaktadır. Bu da doğal olarak ses taklidini ve ses oyunculuğunu zorunlu hale getirmektedir.

Toparlamak gerekirse Horatius yazmış olduğu *Ars Poetika*'da yaşam gerçekliğinin önemine dikkat çekse de hem oyunların oynanma şekli hem de toplumsal yapı bu gerçekliğin kurulmasına imkan vermemekte, *seyir yeri ile oyun yeri* arasında gerçekçilik dışı bir ilişki doğmaktadır. Bu ilişki, seyircinin orada daimi bir bilinçle bulunması, istediği an oyuna müdahale edebilmesi ya da maske gibi gerçekliği doğrudan kıran ve yabancılaştıran araçların oyunda kullanılması üzerinden doğmuştur. Sahne üzerinde yaratılan şeyin gerçek olmadığını ve izlediğinin bir 'oyun' olduğunu bilen seyircinin *oyun yeri* ile duygudaşıktan öte bir ilişki bulunmaktadır. Kısacası Roma dönemi tiyatrosunda, tiyatro oyunlarının dramatik bir gelişim çizgisi olsa da gerçeklik algısını yıkacak pek çok şeyin olmasından kaynaklı *seyir yeri oyun yeri* arasında organik bir ilişki vardır.

2.3 Ortaçağ Tiyatrosu

2.3.1 Ortaçağ Tiyatrosu'na Genel Bakış

Roma imparatorluğu döneminde, tiyatronun toplum içinde sadece eğlence aracı haline gelmesiyle birlikte sanatsal kaygıdan uzaklaşarak yozlaştığı yukarıdaki başlıkta belirtilmiştir. Dramatik eserlerin yerini alan kanlı ve vahşi gladyatör dövüşleri ya da cinselliğin ön planda tutulduğu oyunlar biçim ve içerik açısından tiyatroyu zor bir döneme sokmuştur. Herhangi bir öğreticiliği olmayan bu oyunlara ilk tepki ise kiliseden gelmiştir. Özellikle Roma imparatorluğu yıkıldıktan sonra kilise daha önce oyunculuk yapan kimsenin vaftiz edilmeyeceğini ilan etmiştir. (Nutku, 2000: 85) Bununla birlikte karşı cinsin kılığına girerek rol yapılması, bir Hıristiyan'ın oyuncu olamayacağı gibi bir oyuncuyla da evlenmesi yasaklanmış, bu yasaklara uymayanların ise kilise tarafından aforoz edileceği açıklanmıştır. Kiliseye göre sanat, dünyasal gerçeklere yönelik bir

eğlencedir. Oysa “*insan, kul olduğunu ve daha doğarken günahkâr olduğunu, yaşamı boyunca bağışlanmak için Tanrı’ya yakarması ve kilisenin öğretileri doğrultusunda yaşaması gerektiğini unutmamalıdır.*” (Şener, 2010: 70) Bu sebeple insanın dünyasal gerçeklikle ve duyumsal zevklerle uğraşması doğru değildir.

Sevda Şener’in belirttiği üzere “*din adamları, halkın tiyatroya olan sevgisinin içten içe devam ettiğini gözlemledikleri için, her fırsatta sanatı suçlamış ve tiyatronun zararlı etkilerine karşı uyarılarda bulunmuşlardır. Bu sebeple Ortaçağda tiyatro düşüncesi, tiyatroyu suçlamakla geçmiştir.*” (Şener, 2010: 69) Kilise her ne kadar bütün tiyatro çalışmalarını yasaklasa da ilerleyen süreçte tiyatronun canlanmasına öncülük etmiştir.

Tiyatronun toplum üzerinde ne kadar etkili olduğunun farkında olan kilise, tiyatroyu kendi yararına yani dinsel inançların yayılması için bir araç olarak kullanmak istemiştir. Kiliseye göre ahlaka aykırı olan yasaklanmış tiyatronun yerine din adamlarının yönettiği bir tiyatronun olması daha uygun görülmüştür. Bu sebeple kiliselerde buna yönelik gösteriler hazırlanmaya başlamıştır. Bunu yaparken de “*sanatın ancak dinsel öğretiyi desteklediği, dinsel gerçeklere yöneldiği zaman geçerli olduğunu belirtmiş, sanatın Tanrı yolunda kullanıldığı zaman kabul edilebilir olduğunu söylemişlerdir.*” (Şener, 2010: 70)

Geçmişten alışkın olduğu tiyatro gösterilerinin yerine halkın karşısına din adamlarını çıkararak kilise, oyun olarak da kutsal kitaptan bölümler sahnelemiştir. “*Noel ve Paskalya gibi önemli günler için hazırlanan, İsa’nın dirilişinin anlatıldığı ve Quem quare ismi verilen konuşmaların olduğu gösteri için Concordia Regularis adında bir yönerge hazırlanmıştır. Bu yönergede oyun düzeni ve dekoru ayrıntılı bir şekilde açıklanarak bütün manastırların oynaması ve halkın bunu izlemesi buyurulmuştur. Bu dinsel oyunların çok beğenilmesi ile de benzer gösteriler hazırlanmıştır.*” (Nutku, 2010: 87) Ancak kilisenin resmi dil olarak kabul ettiği Latince’yi din adamları dışında pek bilenin olmaması din öğretilerine engel olmaktadır. Bu sebeple gösterilerde “*her Latince dizinin ardından halkın konuştuğu dile çeviri yapıldığı bilinir.*” (Fuat, 1984: 69) Ancak ilerleyen süreçte gösterilerde Latince tamamen bırakılıp halk dili kullanılmıştır.

Hem kilise içinde hem de kilise dışında yapılan gösteriler seyircinin çok ilgisini çekmiş ve beğenisini kazanmıştır. Bunun en önemli sebebinin yapılan illüzyon teknikleri

olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Sahne hazırlığının bazen halk ile birlikte yapıldığını belirten Fuat, oyunların günlerce sürdüğünü de eklemiştir. *“Oyunların hazırlanışı, oynanışı da bir iki gün içinde bitmiyor, altmış yedi evli (dekor) bir oyun kırk sekiz günde hazırlanmış ve dört gün boyunca oynanmıştır. Bunun dışında yirmi beş hatta kırk gün süren oyunların bile olduğu bilinmektedir.”* (Fuat, 1984: 73) Gösterilerin bu denli uzun sürmesi halkın ne kadar beğenisini kazandığının göstergesidir. Bu sebeple oyunların oynanacağı dönemlerde halk akın akın köylerden merkezlere gelmiştir.

Halkın bu gösterilere olan ilgisi gösterilerin büyümesine, gelişmesine ve çoğalmasına imkân vermiştir. Hem kullanılan dekorların artması ve detaylandırılması hem de seyirci sayısının artması ile birlikte gösteriler kiliseye sığamaz hale gelmiş ve dışarıya taşmıştır. Gösteriler artık kilise yerine kilisenin avlusunda ya da pazar meydanlarında yapılmaya başlamıştır.

“O zamana kadar oyunların her aşamasında görev alan rahipler, sürekli artan gösterilerin gereksinimini karşılamakta zamanla yetersiz kalırlar. Bu sorunu aşabilmek için halktan bazı yetenekli kişilere de oyunlarda rol verilmeye başlanır. Zamanla iki sınıf arasında oluşan rekabetten siviller başarıyla çıkınca, kilise bu etkinliklerden elini çekmiştir. Ancak oyunlar, konusal olarak dinden beslenmeyi sürdürmüştür.” (Hakkıoğlu, 2008: 185)

Kilisenin oyunlardan elini çekmesiyle birlikte oyunları, gelişen esnaf loncaları destekler. Dekor, kostüm, finans ve oyuncu teminini yapan esnaf loncaları, oyun metinlerinde değişiklik yapmışlardır. Bu da kilisenin oyunlar üzerindeki etkisinin yavaşça kaybolduğunu göstermektedir.

Esnaf loncalarının desteğiyle gösteri sayılarının ve çeşitliliğin artmasıyla birlikte oyunlar dinsel özelliğini kaybederek eğlence aracı haline gelmeye başlamıştır. Kaynak metinlerin etkisinin kaybedilmesi, metinleri iyice güldürüye itmiştir. Böylece otoritesini kaybeden kilise, kendi bünyesinde yaptığı gösterileri Tanrı'ya bağlılık gibi açıklarken açık alanlarda yapılan gösterileri ise yeniden şeytan işi olarak tanımlamıştır.

Toparlamak gerekirse Ortaçağ'da tiyatro anlayışı kilisenin egemenliği altındadır. Kilisenin tiyatroyu suçlamasıyla birlikte başlayan süreç, din adamlarının dinsel öğretileri tiyatro yardımıyla halka daha etkili sunabileceğini fark etmeleri üzerine dinsel

gösterilerin hazırlanmasıyla devam etmiştir. Yapılan gösterilerde yeni bir oyun metni yazılmamış, kutsal kitaptan ayetler kullanılmıştır. Bu sebeple oyunlar nerede oynanırsa oynansın içerik hep aynı olmuştur. Ancak ilerleyen yıllarda gösteriler kilisenin dışına çıkmış ve dini özelliklerini kaybederek yeniden eğlence aracı haline gelmiştir. Bu sebeple Ortaçağ dönemi oyunlarını dinsel oyunlar ve din dışı oyunlar olmak üzere ikiye ayırmak mümkündür. Ortaçağ dönemi tiyatrosunu daha iyi anlamak ve bu çalışmanın konusuyla bağını ortaya çıkarmak için *oyun yeri ve seyir yeri* ilişkisine bakmakta yarar vardır. Bu sebeple bir sonraki başlıkta buna değinilecektir.

2.3.2 Orta Çağ Tiyatrosu'nda Seyir Yeri – Oyun Yeri İlişkisi

Ortaçağ döneminde *oyun yeri seyir yeri* ilişkisini anlamak için oyun ya da gösteri yapılarına bakmak gerekmektedir. Çünkü Ortaçağ döneminin kendine ait özelliklerini barındırdığı bir tiyatro binası ya da mekanı bulunmamaktadır. Oysa ki mekan, *oyuncu seyirci* ilişkisinin temel belirleyicisidir. Dinsel oyunlar önce kilise içinde başlamış daha sonra meydanlara çıkarak kendi oyun alanını oluşturmaya çalışmıştır.

Özdemir Nutku, Ortaçağ dönemi tiyatroları ve oyun yerlerini altı ayrı başlıkta toplamıştır. “*Bunlar; tiyatro olarak kullanılan kilise, kilise dışına çıktığında kilise düzenine uygun olarak kurulan oyun yeri, sabit dekorlu oyun yeri, tekerlekli yükselteler üzerinde oyun yeri, daire biçiminde çevrelenmiş dizi sahnelerin olduğu oyun yeri ve son olarak perdeli platform sahnedir.*” (Nutku, 2000: 90) Buradan da anlaşılacağı üzere bu dönemde oyunlar farklı yerlerde ve farklı biçimlerde oynanmıştır.

Yapılan alıntıdan hareketle Ortaçağ Dönemi tiyatro yerlerini hareketli ve hareketsiz sahneler olarak ikiye ayırmak mümkündür. Her bölgede farklı biçim ve tekniklerle oynanan oyunlar arasında özellikle İngiltere ilgi çekici bir oyun çeşidi yaratmıştır.

“Oyunlar araba gibi çekilen tekerlekli sahneler (pagent) üzerinde oynanmaktadır. Gösteriler kilise dışına çıkarılınca açık ve geniş alanı ya da meydanı olmayan yerler için seyirciyi bölme fikri gelişmiştir. Oyun oynanacağı zaman seyirciler kentin belli yerlerinde toplanır, sahne

sırasına göre birbirini izleyen arabalar gelip temsili gerçekleştirir ve bitince de bir sonraki alana gitmektedir.” (Fuat, 1984: 73)

Yukarıda bahsedilen oyunların hem açık alanda ve gündüz oynanması hem de belli bir bütünlüğü olmadan kopuk kopuk izlenmesi her ne kadar yaratılan gerçekliği kırsa da oyunlarda kullanılan teknikler ya da illüzyonlar bu gerçekliği yakalamaktadır. Ayrıca bu oyunlar seyircinin müdahalesine kapılı biçimde oynanmaktadır. Böylece *oyun yeri-seyir yeri* ilişkisinde seyircinin bilincinin açık ama oyunun kapalı olduğu ve Poetika’da bahsedilen arınmanın yaşanmadığını söylemek mümkündür.

Ortaçağ dönemi tiyatrosunda din temalı oyunlar hüküm sürdüğünden seyirci üzerinde etki bırakmak için büyük bir gerçekçilik çabası vardır. Bunu yaratmak içinse her türlü yol ve teknik denenmiştir. Cennet ve cehennemi gösteren, oldukça ayrıntılı dekorlar tasarlanmış, atmosfer ya da illüzyon yaratmak için pek çok icat yapılmıştır. Işık hileleri, özel makinalar, gizli mekanizmalar, sahne altı bölümleri, oyuncu yerine kullanılan özel kuklalar, cehennemi betimlemek için barut-ateş-kükürt-havai fişek kullanımı vb. etmenlerle oyun alanında gerçekçilik yakalamaya çalışılmıştır. Örneğin;

“...bir oyunda, İsa’nın göğe yükselme sahnesinde, İsa rolünü oynayan oyuncu yukarıya makaralar ve halatlarla çekilmiş ve bulutların içinde kaybolduğu duygusunu vererek tanrı ve meleklerin yanına Cennete çıkarılmıştır. Cennet ise kilise tabanından 15 metre yüksekliğindeki bir platformla simgelenmiştir. (...) Başka bir oyunda gizlenmiş mekanizmalar İsa tarafından lanetlenen bir dut ağacının sararıp yok olmasında ve büyük bir dokunuşla pınardan suyun fişkirmasında kullanılmıştır.” (Brockett, 2000: 105,121)

Buradan hareketle gerçeklik duygusunun büyük oranda özel efektler ve makinalarla sağlandığını söylemek mümkündür. Gerçeklik algısı bu denli yüksek tutulurken sahnede kurulan büyük dekorlar aynı anda başka mekanları göstermesi ile yine gerçekliğin dışına çıkmaktadır. Cenneti, cehennemi ve Kudüs’ü yan yana getiren dekorlar gerçek uzaklık algısını yıkmaktadır. Bu da *oyun yeri ve seyir yeri* arasında açık bir ilişki yaratmaktadır.

Kilise içerisinde yapılan gösterilerin din temalı olmasıyla aslında seyircinin bir ayinin katılımcısı olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Tıpkı Antik Yunan tiyatrolarında olduğu gibi dini temelli sahnelenen gösteriler seyirci için bir ibadet niteliğindedir. Bu

sebeple aslında seyirci olan halk aynı zamanda oyunun katılımcısıdır. Kutsal kitaptan okunan ayetleri dinlemeye ya da izlemeye giden halk oyunun doğrudan içerisinde. Gerçeklik duygusunun yaratılması için her türlü teknik ya da illüzyonun kullanıldığı oyunlarda yine de oyuncuların giydiği grotesk kostüm ya da maskeler bu gerçekliği kırmaktadır. Seyirci her ne kadar sahne üzerinde oynanan oyunun bilinçsel bir katılımcısı olsa da yine de izlediğinin bir oyun olduğunun bilincindedir. Ama oyunlar biçimsel olarak müdahaleye kapalı olduğu için sadece seyretmekle yetinmektedir.

Gerçeklik duygusu sadece bununla sınırlı kalmamış, oyuncu da bu duruma dahil edilmiştir. Özdemir Nutku'nun belirttiğine göre özellikle işkence sahnelerinde, İsa'yı oynayan oyuncu gerçekten acı çekmelidir ki, İsa'nın neler hissettiğini seyirciye gerçekten aktarabilsin. Bu sebeple o oyuncuya belli bir dozda gerçekten işkence yapılmaktadır. Örneğin bir oyunda *“Yahudi rolünü oynayan oyuncu asılı kaldığı yerde çok bırakıldığı için bayılmıştır. Kalbi zayıf olan oyuncu tıpkı ölü gibidir. Bunun üzerine oyuncuyu hemen aşağıya indirerek yere yatırılmış ve yüzüne sirke vs sürerek ayıltmaya çalışmışlardır.”* (Nutku, 2000: 96)

Toparlamak gerekirse Ortaçağ dönemi tiyatrosunda *seyir yeri oyun yeri* ilişkisi oynanan oyunun oynandığı yere göre değişse de biçimsel olarak kapalı biçimde olduğu için seyirci müdahalesine kapalıdır. Halk, din temalı oyunları ibadet gibi görürken en çok da sahne üzerinde yaratılan illüzyondan etkilenmiştir. Gerçeklik duygusunun çok önemli olduğu Ortaçağ dönemi tiyatrosunda *oyun yeri ve seyir yeri* ilişkisi bu minvalde ilerlemiştir. Gezici tiyatroların yarattığı kopuk kopuk izlenen ve bütünlüğü bölünen oyunlar, grotesk maske ve kostümler, oyunların açık alanlarda oynanması, detaylı yapılan dekorların aynı anda hem cenneti hem cehennemi hem de Kudüs'ü göstererek zamandan ve mekandan bağımsızlaştırması; seyircinin hem bilinci açık tutmuş hem de özel efektlerle oyunu gerçekliğe bağlı kılmaya çalışmıştır. Özel tiyatro mekanları ve binaları olmayan Ortaçağ Dönemi tiyatrosunda seyirci her ne kadar izlediğinin bir oyun olduğunu bilse de oyunlar *oyun yeri seyir ilişkisi* açısından kapalı biçimde oynanmış ve seyircinin müdahalesine kapalı tutulmuştur.

2.4 Rönesans Tiyatrosu

2.4.1 Rönesans Tiyatrosu'na Genel Bakış

‘Yeniden doğuş’ anlamına gelen Rönesans, hem sanat hem de bilimde aydınlanma dönemini temsil etmektedir. İtalya’da Giotto zamanında gelişim göstermeye başlayan bu düşünce, zamanla diğer ülkelere de yayılmıştır. (Gombrich, 2007: 223) Ancak Nutku’nun belirttiğine göre tarihçiler Rönesans’ın başlangıcı üzerine net ve ortak bir tarihte anlaşamamıştır. Kimi İstanbul’un fethi ile, kimi de hümanist şair Francesco Petrarca’nın etkisiyle başladığını savunmaktadır. (Nutku, 2000: 129)

Rönesans, Ortaçağ’ın düşünce yapısına bir başkaldırı niteliğindedir. Ortaçağ’ın toplumsal yapısı ve dini dayatmaları, gelişen olaylarla birlikte düşünce yapıları bu dönemin doğmasına zemin hazırlamıştır. Kilisenin dini baskısı bu dönemde yerini akla ve bilime bırakmıştır. İnsanın kendini bulması ve bireyselliğe ulaşması dönemin düşünce yapısını yansıtmakta, bireyi bir hiyerarşi içerisinde değil, başlıca gerçek olarak kabul etmektedir. (Nutku, 2000: 130) Böylece toplum içerisinde düşünce farklılıkları doğmuştur. Bireyciliğin öne çıkışıyla birlikte; din adamları, dönemin sanatçıları, halk ve bilim insanları arasındaki farklılıklar daha net çizgilerle ayrılmıştır. Sanat eserleri dinden uzaklaştırılmış ve düşünsel anlamda hem özgürlük hem de özgünlük kazanmıştır. ‘‘*Bu yeni görüşleri yansıtan biçimlemeler, insanın kendi yorum ve düşüncelerine dogmalardan daha fazla önem verdiğini yansıtmaktadır. Bu düşüncenin ışığında din görüşünün yeniden ele alınması, Ortaçağ’dan Rönesans’a geçişte önemli etken olmuştur ve bir önceki çağın görüşüne zıt bir anlayış ortaya çıkmıştır*’’ (Turani, 2010: 347)

Gerçekliğin ve bireyselliğin bu denli ön planda tutulduğu anlayıştan, tiyatro da etkilenmiştir. Dönemin sanatçıları hayranlık duydukları Antik dönem sanat anlayışına tekrar dönerek, kendi anlayışları doğrultusunda yeni bir tiyatro anlayışı ortaya çıkarmışlardır. Bu tiyatro anlayışı farklı özellik ve yapılarla İtalya, Fransa, İngiltere ve İspanya’da hakim olmuştur.

Brockett'e göre Rönesans'ın İtalya'da ortaya çıkmasının pek çok nedeni vardır. Ancak bunlardan en önemlisi *“ticaret yollarının ve kültür ağının stratejik olarak merkezinde olmasıdır.”* (Brockett, 2000: 137) Hem maddi hem de kültürel anlamda zenginleşen İtalya, bu zenginliğini sanata ve edebiyata aktarmıştır. *“Gösteriler saray içerisinde aristokrat seyircilere yapılmakta, oyunları genellikle saray şairleri yazmakta, dekor ve kostümler saray mimarları ve ressamlarınca yapılmaktadır.”* (Brockett, 2000: 159) Ancak her ne kadar gösterimler başlangıçta saray içerisinde yapılsa da daha sonra saray dışına çıkmış ve yaygınlaşmıştır. Böylece İtalya'da halka ait profesyonel tiyatro başka yollardan gerçekleşmiştir.

İtalya'da ortaya çıkan en önemli tiyatro türü, İtalyan Halk Tiyatrosu olarak bilinen Commedia Dell Arte'dir. Nutku'nun belirttiği üzere *“commedia dell arte'de ortaçağ jonglörlerinin, hünerbazlarının bir devamı vardır. Doğal olarak bu da Dell Arte ile Roma mimusu arasında bir bağ olduğunu göstermektedir.”* (Nutku, 2000: 141) Bu oyunlarda kişilerin karakter gerçekliği yerine belirgin özellikleri sivriltilmiş ve komedi bu şekilde yakalanmıştır. Genellikle doğaçlamaya dayalı bu oyunlarda oyuncular genel hatlarıyla yazılmış oyun metinlerinden yola çıkarak diyalog ve aksiyon yaratmaya çalışır. *“Günün moda kıyafetlerini giyen oyuncular, meslek yaşamları boyunca aynı rolü oynamaktadır.”* (Brockett, 2000: 161)

Rönesans Tiyatrosu İtalya'da doğmasına rağmen Antik dönemdeki eserlere ve mimari yapıya öykünlmüştür.

“15. yüzyılın ilk çeyreğinde Romalı mimar Vitruvius'un “Mimarlık Üzerine” adlı kitabı gün ışığına çıkmıştır. Bu yapıya dayanarak İtalya'da Roma tiyatroları inşa edilmeye başlanmıştır. Bu çalışmanın ürünü olan Venedikli mimar Andre Palladio'nun tasarlayıp 16 yüzyılın son çeyreğinde Vincenzo Scamozzi'nin tamamladığı Vicenza'daki “Olimpico Teatro” Avrupa'dan günümüze ulaşan kapalı ve çerçeve tiyatrolardan bir tanesidir.” (Temel, 2016: 540)

İtalya'da yaşanan Rönesans hareketinden Fransa da etkilenmiştir. *“Tıpkı İtalya'da olduğu gibi, Fransızlar da başlarda klasiklere öykünmüş ama XVI. Yüzyılın ortalarında değerli sayılabilecek eserler ortaya çıkmıştır. Bir halk tiyatrosu geleneği yerine Seneca ve Plautus'un komedyalarına merak duyan soylu sınıftan seyirciler yetiştirmişlerdir.”*

(Nutku, 2000: 147) Ancak Fransa’da tiyatro sanatının gelişimi diğer ülkelere göre daha yavaş olmuştur. Buna sebep olarak *“hem İngiltere ile olan savaşlar hem de yönetimdeki tekelci zihniyeti göstermek mümkündür.”* (Fuat, 1984: 148)

Rönesans İngilteresi de başlangıçta yavaş bir gelişim gösterse de sonraları büyük bir başarı elde etmiştir. Özellikle Kraliçe Elizabeth döneminde çok güçlü bir başarı yakalamıştır. Çünkü *“İngiltere için Rönesans yalnızca antik kültürün yeniden canlandırılması değil, ulusal birliğin kesin bir şekilde kurulması anlamına gelmiştir. Başka ülkelerde olmayan bu birlik düşüncesi ile zamanla sanat anlamında klasik kültürden koparak kendilerine özgü bir kültür oluşturmuşlardır.”* (Nutku, 2000: 163)

Özelikle başlarda soyluları eğlendirmek için gösteriler geliştirilmiş olsa da ilerleyen süreçte İngiltere tiyatrodaki altın çağını yaşamıştır. Pek çok tiyatro açılmış ve halk bunları ilgiyle takip etmiştir. Dönemin en önemli tiyatro yazarları arasında William Shakespeare ve Christopher Marlowe bulunmaktadır. Marlowe, yazdığı oyunlarda insanüstü karakterleri kullanmış ve görkemli olaylar yaratmıştır. Yazmış olduğu ‘Dr. Faustus’ isimli eseri onun gerçeküstü dünyasına en önemli örnek niteliğindedir. William Shakespeare ise, sadece İngiltere değil tiyatro tarihine damga vurmuş bir yazardır. *“Yazmış olduğu oyun kişilerinin gerçekliğe çok uygun olması, karakterlerin kendine özgü ve karmaşık bir kişiliğe sahip olması yazarın inandırıcılığını artırmıştır.”* (Neyzi, 2004: 44)

Shakespeare her ne kadar başarılı oyunlar yazsa da dönemin kuramcılarının tarafından sıkça eleştirilmiştir. Çünkü belirlenen ve uyulması şart koşulan kurallara uymamıştır. Antik Yunan, Aristoteles, Poetika, Horatius ve Ars Poetika bu dönemde baş tacı edilirken, özellikle Shakespeare kendi kurallarına göre hareket etmiştir. Fuat’ın belirttiğine göre;

“Unutulan yalnızca üç birlik kuralı değildir. Sahnede korkunç hareketler de yapılmaktadır. Kral Lear’da Shakespeare bir insanın kör edilmesini gösterecek kadar ileri girmiştir. Oysa Klasik kurallara göre, bu gibi şeylerin seyirciye gösterilmemesi, sahne arkasında yapılıp sonradan anlatılması gerekir. Elizabeth çağının öbür yazarlarına uyan Shakespeare de trajedi ile komediyi, krallarla soytaruları birbirine karıştırmıştır. Oyunlarında düzyazı ile şiiri iç içe kullanmış, soylu kişileri şiirle, alt

tabakayı düzyazıyla konuşturmak kuralına da aldırمامıştır.”(Fuat, 1984: 130)

Yapılan alıntıdan hareketle, özellikle Elizabeth döneminde, yapılmak istenen tiyatro ile sahneye koyulan arasında bir fark ve kopukluk olduğunu söylemek mümkündür. Dönemin tiyatrosunda en önemli yazarların başında Lope de Vega, Calderon de la Barca ve Cervantes gelmektedir. Aynı zamanda Özdemir Nutku'nun belirttiğine göre;

“İspanyol tiyatrosu Rönesans döneminde altın çağını yaşamıştır. Diğer Avrupa ülkelerine oranla kendine özgü bir kişilik yaratmayı başaran İspanya’da kilise antik dönem kültürünü küçümsediği için yazarlar klasik kurallara uymamış ya da taklit etme yoluna gitmemiştir. Bu da İspanya tiyatrosunda özgünlüğün yolunu açmıştır ve ilk yazılan oyunlara auto (dinsel ve din-dışı) denmiştir.” (Nutku, 2000: 151,152)

Toparlamak gerekirse Ortaçağ’ın ardından yaşanan yeniden doğuş sürecinde kilisenin baskısına karşı çıkan bir sanat anlatışı hakimdir. Bu da kilisenin dini dayatmalarının karşısına bilimi ve sanatı çıkarmış, bireysellik ön planda tutulmuştur. Antik dönem kültürüne geri dönülerek yaratılmaya çalışılan sanat kültürü her ülkede farklı şekillerde karşılık bulmuş ve gelişmiştir. Her ülkenin toplumsal şartları, yönetim biçimi, kültür birikimi ve teknik yeterliliği bu gelişimin hızını etkilemiştir. Her ne kadar farklı ülkelerde farklı anlayışlar hakim olsa da değişmeyen tek anlayış ‘gerçeklik’ düşüncesi olmuştur. Bu noktada Rönesans dönemi tiyatrosunu daha iyi anlayabilmek için *oyun yeri seyir yeri* ilişkisine bakmakta yarar vardır. Bu sebeple bir sonraki başlıkta buna değinilecektir.

2.4.2 Rönesans Tiyatrosu’nda Oyun Yeri Seyir Yeri İlişkisi

Rönesans dönemi tiyatrosunda *oyun yeri ve seyir yeri* ilişkisini etkileyen en önemli olayların başında resim sanatında keşfedilen perspektif kullanımı ve değişen tiyatro yapıları gelmektedir.

“Resimde perspektifin dramdaki karşılığı yanılısamadır. Çünkü her iki teknik de sanat eserinde sunulanın, yaşamsal gerçeğin kendisi olduğu yanılığını yaşatır, oysa sunulan, kurgulanmış, sanatsal bir gerçeklik olup izleyiciye yaşatılan bir nevi gerçeklik aldatmacasıdır. Perspektifin

kullanıldığı resimler için söylenen “Sanki onlara dokunabileceğimiz gibi yakın hissediyoruz kendimizi ve bu duygu onları bizim daha yakınımıza getiriyor.” ifadesi, bu tekniğin nasıl bir yanılsama yarattığını açık eder.” (Ç.Duman, 2017: 21)

Perspektif kullanımıyla birlikte yaratılan yanılsama ile izleyene sahne üzerinde gösterilenin gerçek olduğu düşüncesi empoze edilir. Çünkü yaratılan derinlikle birlikte seyirci, gerçek boyutlarda ya da gerçeğe benzer oranlarla sıralanmış figürler görmektedir. Dolayısıyla bu da seyircinin zihninde sahnedeki belirli hesaplamalar ve oranlarla yaratılmış yapay dünya ile gerçek arasında bir bağlantı kurmasını sağlayacaktır.

İtalya’da Vitruvius’un yazdığı Mimarlık Üzerine isimli eserinin bulunması nedeniyle tiyatro yapıları bu eserin anlattıkları üzerine şekillenmiştir. Özellikle Roma yapılarının anlatıldığı bu eserin keşfiyle birlikte yapımcılar eserlerde olduğu gibi mimari anlamda da antik döneme dönüş yapılmıştır. Ancak Nutku’nun belirttiğine göre “*Vitruvius, bu eserinde oyun yeri ve seyir yeri yapısını detaylı vermiş olmasına karşın, özellikle Yunan tiyatrosunun açık hava tiyatrosu olduğunu belirtmemiştir. Bu sebeple tiyatro yapılarını dikdörtgen ve etrafı yüksek duvarlarla çevrili bir bina olarak kabul etmişlerdir.*” (Nutku, 2000: 146)

Tiyatro yapılarının dikdörtgen ve yüksek duvarlı olarak anlaşılması üzerine yapılan tiyatro binaları ile tiyatro, Ortaçağ döneminde sokaklarda oynanırken Rönesans döneminde kapalı mekana yeniden girmiştir. Her ne kadar saraylarda prenslerin ya da kralların desteğiyle tiyatro oyunları ve operalar sahnelense de bunlar tiyatronun Rönesans dönemindeki değerini arttırmış ama bu durum mimari yapının gelişimine ve *oyun yeri-seyir yeri* ilişkisine katkı sunmamıştır.

Kapalı tiyatro mekanlarının yapılmasıyla birlikte çerçeve sahneye geçilmiş ve dönemin en önemli keşiflerinden olan perspektif de kullanılmaya başlanmıştır. Türlerle göre farklı tasarımlar yaratılmış ve dekor panoları bu gerçekliğe uygun boyanmıştır. Örneğin “*Komedy sahnesinde yalın görünümlü evler, ön düzeyde de bir saraylının köşkü olacaktır. Neşeli bir hava vermek içinse girintili çıkıntılı bir düzeyde geriye doğru küçülerek gidecekti. Tragedya dekorunda ise ulu saraylar olacak, Satir oyunlarında da kır yerlerini gösteren ağaçlar kulübelere, keçi yolları vs. olacaktır.*” (Nutku, 2000: 145) Ancak bunların

hepsi perspektif kullanımının göre gerçeklik yaratabilmek için belli bir düzeyde küçülerek gider. Dekorda gerçeklik anlayışının hakim olması seyirciyi sahne üzerinde gördüğü olayların gerçekliğine ikna etme yolunda *oyun yerine* kuvvetli bir avantaj kazandırmıştır.

Ortaçağ tiyatrosunun birden fazla mekanı yan yana getirebilen dekor anlayışı da bu dönemde yerini hareketli ve değişken dekorlara bırakmıştır. Shakespeare tiyatrosu dahil olmak üzere halk tiyatrolarında dekor kullanılmazken, saray gösterileri ya da kapalı tiyatro mekanlarında dekor kullanımına oldukça önem verilmiştir. Hatta ilerleyen süreçte halk tiyatrolarında da dekor kullanımı hakim olmuştur. Kullanılan değişken dekorlar *oyun yeri ve seyir yeri* arasındaki gerçeklik duygusunu kuvvetlendirmek içindir. Seyirci izlediği oyunun geçtiği her mekanı sürekli değişen boyalı panolar sayesinde görmekte ve oyuna kendini daha kolay teslim edebilmektedir.

Perspektif, dekor kullanımı, mimari yapının değişimiyle birlikte *oyun yeri- seyir yeri* arasında kuvvetlendirilen gerçeklik duygusuna oyunculuk ve kostüm de önemli bir katkı sunmuştur. Önceleri kostüm anlayışı pek yokken bu anlayış ilerleyen süreçte gelişmiştir. “*Lope de Vega, kullanılan aksesuar ve kostümlerin barbarca olduğunu belirtmiş, Türk’e Hristiyan kolyesi, Romalıya triko verildiğini söylemiştir.*” (Nutku, 2000: 160) Ancak dönemin gerçeklik anlayışının tiyatroya iyice hakim olmasıyla birlikte kostüm kullanımına da bir düzen getirilmiştir. Örneğin Shakespeare tiyatrosunda dekor kullanılmazken, kostüm ve aksesuar önemli bir yer tutmuştur.

Oyunculuk da bu dönemin en önemli etkenlerindedir. Önceleri yetenekli kişilerden ya da esnaflardan seçilen oyuncular yerine artık bunu meslek haline getirmiş ve iyi eğitilmiş kişiler almıştır. Sahne üzerinde bütün etmenlerde gerçekçiliği yakalamaya çalışırken oyunculuk anlayışında da yakalamak istemişlerdir. Bu konudaki en önemli tespit William Shakespeare’in Hamlet isimli oyununda yapılmaktadır. Shakespeare, oyunculara öğüt verdiği bölümünde nasıl oynamaları gerektiğini anlatırken dönemin oyunculuk anlayışı konusunda bize fikir vermektedir. “*Verdiğim parçayı rahat, özentisiz söyle. (...) Elini kolunu havalara savurma öyle; ölçüsünde, tadında bırak her şeyi. (...) Fazla durgun da olma; aklını kullanıp ölçüyü bul. (...) En başta gözeticeğimiz şey, yaratılışa tabiata aykırı olmamak.*” (Shakespeare, 2017: 77) Yapılan alıntıdan hareketle, Elizabeth dönemi tiyatrosunda Shakespeare’nin oyunculuğa ne kadar önem verdiği söylemek mümkündür.

Doğallığın ve gerçeklik anlayışının net bir şekilde ifade edildiği bu parça ile *oyun yeri-seyir yeri* arasında yaratılmak istenen yanılsama da oyuncuya düşen görev açıkça belirtilmektedir.

Toparlamak gerekirse Rönesans tiyatrosunda *oyun yeri seyir yeri* ilişkisi perspektif kullanımı ve tiyatro mimarisinin değişimi ile ilişkilidir. Seyirci nerdeyse ilk defa oyun yerinden bu denli uzak kalmış ve kopmuştur. Seyircinin herhangi bir müdahalesine kapalı bir şekilde gerçekleştirilen gösterilerde, sahne üzerinde gösterilen dünyanın gerçek olduğu algısını yaratmak ve onu bu illüzyonun içine çekmek amaçlanmıştır. Her ne kadar gösterilen şey kurgu ve sahte olsa da seyirci bu yanılgıya kapılabilmektedir. “*Resimde perspektifin yarattığı denli büyük bir gerçeklik illüzyonunu sahnede yaratmak ve bunun için gerekli teknikleri bulgulamak Rönesans’ta ve sonraki çağlarda tiyatronun da temel hedefi olacaktır.*” (Ç. Duman, 2017: 21)

2.5 Klasik Dönem Tiyatrosu

2.5.1 Klasik Dönem Tiyatrosu’na Genel Bakış

Çıkış noktası 17. Yüzyıl Fransası olan Klasik Akım, Avrupa’da egemenliği 17. Ve 18. Yüzyıllarda sürdürmeye başlamıştır. Krallık otoritesi tüm toplum üzerindeki etkisini arttırmaya başladığında iç ve dış savaşlar giderek artmış Klasik Dönem tiyatro kuramları da bu süreçlerde varlık göstermeye başlamıştır. Rönesans’la beraber gün yüzüne çıkmaya başlayan tiyatro fikriyle sahneye uygulanış arasındaki kopukluk üzerine düşünülmüş ve çözüm önerileri ortaya atılmaya başlanmıştır. Klasik akım, Antik Yunan tiyatrosunun yol göstericiliğini tekrardan kabul ederek sadelik önermektedir.

Şener, Klasik dönem tiyatrosunu şu şekilde açıklar; “*Klasik tiyatro anlayışı, akla, toplumsal davranış kurallarına, ahlak değerlerine bağlılık, biçim kurallarına uygunluk ister.*” (Şener, 2010: 90) Bu noktadan bakıldığında kendinden önceki dönemi reddederek Antik Yunan’a duyulan özlemin arttığı ve bu yönde eserler verildiği görülmektedir.

Klasik Akım, ortaya çıkışından sonra Fransa başlangıçta olmak üzere yaygınlık kazanmış ve tiyatro tarihi için yeni bir soluk olarak tarih sahnesinde kendine yer bulmuştur. Klasik biçimde biçimsel olarak Antik Yunan eserlerine olan bağlılık korunmuşken içerik olarak toplumun sorunları üzerine düşülmektedir.

Klasik dönem içerisinde en önemli eserler veren ülkeler Fransa ve İngiltere'dir. Ortaçağdan kalma anlayışın ve din adamları, lonca gibi toplulukların karşısında güçlü bir figür olarak çıkan krallık sistemi Fransa ve İngiltere'de kültür sanat çalışmalarına destek olmaya başlamışlardır. Bu destek sayesinde sanat git gide devlet otoritesinin koruması altına geçmiştir. Özellikle ortaçağda karanlığa gömülen bir tiyatro anlayışının ardından, klasik dönemle beraber yeniden atılan tohumlar tiyatronun gelişimindeki olumlu örnekler olarak gösterilmektedir. Ortaçağ düşüncesiyle devam eden bir takım Katolik grubu, klasik dönemde de tiyatroyu tehlike olarak görmeye devam etmektedir. Bununla birlikte Protestan halkın da tiyatroya çok sıcak baktığı söylenemez. Orta çağın karanlığının karşısına dikilip başkaldıran Protestanların bu tutumlarının kaynağı olarak; *“Protestanlar dünya malına önem vermişler, orta sınıfa özgü olan çalışma ve kazanma tutkusunu desteklemişlerdir. Tutucu ve tutumlu orta sınıfa eğlenceyi sevmeyen, pahalı giyime, kadına ve kumara karşı olduğu gibi, yararsız bir eğlence türü saydığı tiyatroya da karşıdır.”* (Şener, 2010: 91) anlayışı gösterilebilir.

“Önemli bilimsel buluşların ortaya çıktığı, akılcı düşüncenin felsefeye egemen olduğu bu dönemde bile doğal olayların, Tanrı'nın öfkesini ya da hoşnutsuzluğunu yansıttığına, ayın, yıldızların, gezegenlerin insan yazgısını etkilediğine utanılır, cadı kıyımlarının sürdürüldüğü görülür. Daha önceki yüzyıllarda tiyatroyu sevmiş, açık hava tiyatrolarını doldurmuş olan halk, tutucu çevrelerin etkisiyle tiyatroya gitmez olmuştur. İngiltere'de on iki yıl süren yasaklama dönemi tiyatro coşkusunu söndürmüştür.” (Şener, 2010: 91)

17. yy' da İngiltere ve Fransa tarımda yapılan atılımlar sayesinde hazinelerini iyice doldurmaya başlamış ve zenginleşmiştir. Zenginlik sağladığında sanata olan harcamalarda da artış görülmeye başlanmıştır. Kağıt paranın kullanılmaya başlanması ve Avrupa devletlerinin sömürge ticareti yapmaya başlaması ticarete ivme kazandırarak krallık otoritelerinin zenginleşmesinin yolunu açmıştır. Devletlerin hazinelerinin dolmaya başlaması sanata olan yatırımın haliyle de desteklenen sanatçının ürün

çıkarmaya başlamasıyla karşılık vermektedir. Fransa sarayının diğer Avrupa ülkelerine öncülük etmesiyle sanatçılar el üstünde tutulmuştur. *On yedinci yüzyılda tiyatromun yeniden canlanması Sarayın desteği ile olmuştur. Sarayın tiyatro sanatına harcayacak bol parası vardır. Krallık yönetimini besleyen ekonomik kaynaklar; tarıma ve ticarete dayanır. Tarımdaki devrim İngiltere ve Fransa'yı güçlü devletler haline getirmiştir. Tüm Avrupa sömürge ticareti yapmaktadır.*" (Şener, 2010: 91)

Fransa sarayının diğer Avrupa ülkelerine öncülük etmesiyle, saray Aydın ve sanatçıların himaye altına alınarak desteklendiği bir mecra olarak görülmeye başlanmıştır. Sarayın himayesi altında bulunan tiyatrocuların bir diğer önemli amacı da toplumsal sorunlar üzerinde yol gösterici ve eğitici olmaktır. Çünkü dönemin sanat anlayışı "*Antik Yunan tiyatrosunu örnek almaktadır. Bu sebeple klasik tiyatro anlayışı, akla, toplumsal davranış kurallarına, ahlak değerlerine bağlılık istemekte ve seyircisini bu yönde eğitmektedir.*" (Şener, 2010: 91)

Antik Yunandaki oyun anlayışını ufak farklar dışında tamamen kabul eden Klasik Dönem sanatçılarının tragedyalarındaki en önemli fark oyun kişilerinin iç çatışmalarının oyunda daha göz önüne geçmeye başlamasıdır. Şimdiye kadar oyun kişilerinin psikolojik durumlarıyla alakalı doneleri oyun içerisinde göremezken Klasik Dönem ile birlikte karakterin iç muhasebe, duyguları ve düşünceleri sahne üzerinde daha fazla yer tutmaya başlamıştır. Ama akılcı dünya görüşüne ve yine Ars Poetika'ya paralel olarak duygusal değil akılcı bir öğreti doğrultusunda şekillendirilmektedir.

Her ne kadar Klasik dönemde Pierre Corneille, Jean Racine gibi başarılı yazarlar yetişmiş olsa da özellikle tragedyada çok fazla bir başarı yakalanamamıştır. Nutku bu durumu; "*klasik kesinlik ideali, coşkunun duygular ve Shaekespearvari ulu sözlerin arasında sallandı durdu*" (Nutku, 2000: 216) şeklinde açıklamaktadır. Komedi ise durmadan bir gelişim halindedir. Kadınlarında sahneye çıkabildiği bu dönemde, komedi konuları düzen ve ahlak peşinde olmayan karakterlerin sahne üzerinde küçük düşürülmesi ve kaybetmesi şeklindedir. Bu dönemde ortaya çıkan en önemli komedi yazarı ise Moliere olmuştur.

“Klasik dönemde, Antik Yunan’da olduğu gibi olasılık ve zorunluluk, gerçeğe uygunluk gibi biçim kurallarına bağlı kalınmış, şiirsel dil kullanılmaya devam edilmiştir. Eylem ve zaman birliği kuralları da benimsenmiş ve buna yer birliği kuralı da eklenerek, klasik yapının değişmez üç birlik kuralı meydana getirilmiştir. Yine Antik Yunan tragedyasının bölümleri göz önünde bulundurularak, kusursuz bir tragedyanın beş perde olması gerektiği kabul edilmiş.” (Semercioğlu, 2020: 26)

Bu dönemin tiyatro anlayışında belirlenen bütün bu kurallar yaratılmak istenen gerçekliği sağlamlaştırmak içindir. Üç birlik kuralıyla birlikte oyunun geçtiği zaman, mekan ve olay birliği ile bütünlük sağlanmaktadır.

Dönemin tüm özellikleri göz önüne alındığında klasik tiyatro anlayışı akla ve ahlaki kalıpların içinde sıkışan ve tiyatroyu sadece eğitici göreviyle tanımlayabilen, biçim konusunda geçmişi taklitten öteye geçememiş ve denemelere kapalı tutucu bir yapıyı sembolize etmektedir. Akli, duygudan daha önde tutan dönem sanatçıları eserlerinde, insanda hoşça giden şeyin peşinden gitmişlerdir.

Ahlak açısından öğretici olanın peşinden gidilirken, biçim kurallarına sadık kalınmış ve esnetilmemiş, bunun yanıdaysa eserlerde sade ve gerçeğe yakın olan aranmıştır. Dönem kuramcıları bu üç ana unsuru esnetilmez kesin kalıplar olarak kabul etmektedirler. Nihayetinde dönemin sanatçıları da eserlerini verirken bu doğrulardan sapmamaya özen göstermektedir.

Toparlamak gerekirse tüm bu özellikler göz önüne alındığında eski kurallar içine hapsolmuş ve kural dışına çıkana söz hakkı tanınmadığı bu dönemde tiyatro özgün olandan git gide uzaklaşmıştır. Mesaj kaygısı ve eğitici olma çabası içinde dönüp duran sanatçılar için özgün eserler ortaya koymak bir hayal halini alırken, tiyatro da sadece yüksek zümreye hitap eden bir anlayışa bürünmüş ve bu gösteriş merakıyla halktan iyice uzaklaşmıştır. Bu noktadan bakıldığında tiyatro için çok verimli bir dönem olduğu söylenememektedir. Bu noktada Klasik dönem tiyatro anlayışında *oyun yeri seyir yeri* ilişkisine bakmakta yarar vardır. Bu sebeple bir sonraki başlıkta buna değinilecektir.

2.5.2 *Klasik Dönemde Tiyatroda Oyun yeri seyir yeri ilişkisi*

Batı Tiyatrosunun seyirci müdahalesine kapalı olma ve gerçeğe benzerlik düşüncesi klasik dönem tiyatro anlayışına kadar güçlenerek gelmektedir. Özellikle Rönesans'ta perspektifin bulunmasıyla birlikte dekor tasarımları farklı bir boyut kazanmış ve seyirciye sahne üzerinde gösterilenin 'gerçek' olduğu hissi yaratılmaya çalışılmıştır. Klasik Dönem tiyatro anlayışında da bu gerçeğe uygun olma düşüncesi, mutlak bir kesinlik kazanmış ve sahnelenen eserler bu gerçekliğe uygun olmak zorunda kalmıştır. Hatta "*Neoklâizm ile birlikte batı dramında gerçeklik dışı arayışlar için bütün kapılar kapanmıştır.*" (Ç. Duman, 2017: 23)

Gerçeğe uygun olma düşüncesi kural olarak benimsendiği için sahnede gösterilen olaylar da gerçeğe uygun seçilmiştir. Oyun konuları gerçek yaşamda yaşanabilecek olaylarla sınırlamaya çalışılmıştır. "*Eğer efsane, tarih ya da İncil'den alınan öykülerin ayrılmaz bir parçası değilse, fantezi ve doğaüstü olaylardan genellikle kaçınılmıştır. Ayrıca inandırıcılığı artırmak için çok zor olan savaşlar, kalabalık sahneler, şiddet gibi olaylar sahne gerisinde kalmıştır.*" (Brockett, 2000: 142)

Gerçeklik düşüncesinin bu kadar öne çıkması *oyun yeri-seyir yeri* arasında bir illüzyon yaratmayı zorunlu kılmaktadır. Oyun gelen seyirci sahne üzerinde gördüğü gerçekliğin büyüüne kapılır. Herhangi bir müdahale yapmadığı oyunu, izlemekle yetinir ve tiyatroların artık kapalı mekanlara girmesiyle de birlikte dikkatini dağıtacak her türlü şeyden uzaklaşmıştır. Bu sebeple seyirci, oyun anında yerine oturan ve sahne üzerinde ona gösterilen dünyayı izleyen biri haline gelir. *Seyir yeri ve oyun yeri* arasındaki bu kopukluk, seyirciyi pasif hale getirmiştir.

Klasik dönem tiyatrosunda *seyir yeri-oyun yeri* arasındaki yanılısamayı artırmak için üç birlik kuralını öne süren Castelvetro, zaman-mekan ve eylem birliği üzerinde durmuştur. Ona göre, "*seyirci sadece birkaç saatliğine tiyatrodaki olduğunu bildiği için uzun zaman dilimlerinin geçtiğine inanmayacaktır. Aynı şekilde mekan olarak tek mekanda olduğunu bildiği için mekan değişikliği yapılmaması gerektiğini öne sürmüştür.*" (Brockett,2000: 143) Bu sebeple *oyun yeri-seyir yeri* arasındaki ilişkiyi daha gerçek kılmak ve seyirciyi

gerçek olana ikna etmek için oyun konularının tek mekanda ve kısa bir zaman dilimi içinde geçmesi istenmiştir.

Oyunlarda aranan gerçeklik ve uyum ilkesi, dekor ve sahne tasarımlarına da yansımıştır. Dekor alanında doğallık ve gerçeklik ön plana çıkmıştır. Ortaçağ'da büyük panolarına detaylı çizilen cennet cehennem tasvirleri ile başlayan, Rönesans'ta gerçek olduğu kadar görkemli yapıda olan dekorla devam eden anlayış Klasik dönemde de gerçekliğini koruyarak sembolize hale gelmiş ve çeşitlendirilmiştir. Eğer birden fazla mekan kullanımı olacaksa bu durum birbirinin önüne ya da arkasına itilen kayar panolar ile sağlanmıştır.

“Sahne gerisindeki manzaranın değiştirilmesi de, birbirinin arkasına konulmuş, değişik manzaraları gösteren üç fon perdesi ile sağlanmaktadır. İlk bölümde en öndeki perde kullanılır, ikinci bölümde öndeki perde yukarı çekilir ve ikinci perde ortaya çıkmaktadır. Böylece, geri düzeyde de boyalı perdelerin yukarı çekilmesiyle dekor değişimi yapılmaktadır. Bu perdeler oyunların bölümüne göre artmakta ya da azalmaktadır.” (Nutku, 2000: 219)

Toparlamak gerekirse, Klasik dönem tiyatro anlayışı gerçeklik ilkesini zorunlu kıldığı için *oyun yeri-seyir yeri* ilişkisinde de bu anlayış hakim olmuştur. Oyunlar gerçeğe uygun bir şekilde yazılmış ve sahnelenmiştir. Kadın rollerini erkekler değil, kadınlar oynamaya başlamış ve oyunculuk anlamında da gerçeklik hedeflenmiştir. Kapalı mekan tiyatro salonlarına geçilmesiyle birlikte kullanılmaya başlayan çerçeve sahne anlayışı *seyirci ile oyuncu* arasında doğrudan bir kopuş yaratırken kullanılan özel aydınlatma teknikleriyle seyirci büyük bir illüzyona itilmiştir. Kısaca, *oyun yeri-yeri seyir yeri* arasında yanılısamaya dayalı bir anlayış hakimdir ve seyirci sadece izleyen pozisyonundadır.

2.6 Romantik Dönem Tiyatrosu

2.6.1 Romantik Dönem Tiyatrosu'na Genel Bakış

Romantik dönem, Antik Yunan kurallarının dışına çıkılmayan katı klasik dönem anlayışından sonra, bu kuralların reddedildiği ve esnetildiği bir dönem olarak tarihe geçmektedir. “*En iyi kural hiçbir kuralın olmaması ve en iyi biçim, biçim konusundaki özgürlük*” (Nutku, 2000: 259) düşüncesinin hakim olduğu anlayışta ölçülere, kurallara ve kısıtlayıcı olan her şeye başkaldırılmıştır.

Romantizm düşüncesine giden yolda gerçeklik anlayışını pekiştiren ve kuvvetlendiren düşünce Lessing ile birlikte gerçekleşmiştir. Yazdığı Hamburg Dramaturjisi eseri ile tiyatrodramaturji kavramını başlatmıştır. Bu kavramla birlikte Lessing, tiyatrodramaturji kavramının bozulmaması gerektiğini savunmuş ve bu yolda acıma kavramına değinmiştir. “*Ona göre acıma, başkasına karşı duyulan özgeci bir hayıflanma değil, onun acısına katılma, aynı acıyı çekmektir.*” (Şener, 2010: 126) Yani seyirci, kendisine gösterilen dünyanın gerçekliği ile bütünleşerek, o dünyanın içerisine dahil olacaktır. Gerçeklik düşüncesinin bu denli kuvvetlenmesi de ancak seyircinin alışkın olduğu gündelik konular ve dilin kullanımı ile mümkün olmaktadır. Böylece gerçeğe uygunluk düşüncesi de sağlanmış olacaktır. Lessing’in Hamburg Dramaturjisi’nden alıntılanan aşağıdaki cümle karakterde gerçeğe uygunluk düşüncesini açıklar niteliktedir:

“Mucizelere ancak fiziksel dünyada inanırız, moral dünyada tiyatro bu dünyanın okulu olduğu için her şeyin kendi düzenli gelişiminin olması gerekir. Her kararın, düşünce ve ifadelerdeki en küçük değişimin nedeni, öngörülmiş karakterlerin ölçütleriyle birebir uyumalıdır ve bu nedenler gerçeklik ortamındaki olabilirlikten fazlasını belirtmemelidir.” (Ç. Duman, 2017: 24)

Dönemin önemli gelişmelerinden biri de Denis Diderot ile birlikte yaşanır. Diderot da sahne üzerinde yaratılması gereken gerçekliğin üzerinde sıkça durmuş ve yazmış olduğu Oyunculuk Sanatı Üzerine Aykırı Düşünceler kitabında hem oyunculuk anlayışına hem

de gerçeklik düşüncesine değinmiştir. Diderot'a göre gerçekliği besleyen etmenlerden biri sahnede erdemli kişilerin gösterilmesidir. *“Seyirci sahnede çevresinde görmekten hoşlandığı kişileri görmelidir. İnsanca olanı sahnede görmek ve onunla uzlaşmak seyirciyi, insanlığın var olduğuna inandırır.”* (Şener, 2010: 124)

Diderot'nun bu yaklaşımıyla birlikte oyun konuları ve kişileri hakkındaki düşünceleri Lessing ile paraleldir. Diderot'a göre de seyirci, sahne üzerinde kendi gündelik gerçekliğine yakın olaylar ve kişiler görmelidir. Ayrıca kullanılan dil seyircinin kendi gündelik dili olmalıdır. Böylece seyirciyi en çok etkileyecek olan şey kendi başına gelme ihtimali olan durumların gerçekliğini sahne üzerinde görmek olacaktır. Bu şekilde yaratılan gerçeklik, *seyir yeri-oyun yeri* arasında bir özdeşleşme sağlayacak ve seyirci sadece izlemekle yetinerek sahne ile arasındaki ilişkiyi koparmış olacaktır.

18.yy sonlarında doğan ama varlığını esasen 19.yy'da göstermeye başlayan akım Almanya'da ortaya çıkmıştır. Özellikle bu dönemde büyük bir üne sahip olan Victor Hugo'nun başı çektiği aydın ve düşünürlerden oluşan bir grubun kurallara karşı kuralsızlık mottosuyla ortaya attığı bir akım olarak görülmektedir. Oyunlar klasik dönemde olduğu gibi tek bir zümrenin tekeline girmemiş, tiyatronun odağını insan olarak belirleyen düşünürler ve tiyatro yapımcılar sayesinde seyirciyle ortak duygudaşlık kurulan bir zemin inşa edilmiştir.

Almanya'da Sturm and drang (fırtına ve coşku) hareketiyle başlayan romantik akım, çeşitli ülkelerde değişik biçimlerde ortaya çıkmış ve kendini göstermiştir. Örneğin *“Fransa'da Victor Hugo tarafından Cromwell'e yazdığı ünlü önsözle başlatılmıştır. Hugo'nun Hernani oyunu ise romantik akımın önemli örneği olmuştur. Hugo'nun Hernani oyunu, aşkı, nefreti, tutkusuna uç boyutta kapılarak fevri davranışlar sergileyen, duyguları uğruna türlü fedakarlıklarda bulunan, ölümü göze alan ancak verdiği sözün sonuna kadar arkasında duran onurlu karakterleriyle romantizmi karakterize eder.”* (Ç. Duman, 2017: 26)

Romantik dönem sanat anlayışında, oyun kişileri Tanrılar ya da soylulardan değil sıradan insanlardan oluşmaktadır. Şener'in belirttiğine göre, *“tiyatro seyircisi kendini yakından ilgilendiren konulara, kendine benzeyen kişilere karşı daha büyük bir ilgi duymaktadır.”*

(Şener, 2010: 118) Bu sebeple tragedyalarda yer alan kahramanlardan ve tanrılardan vazgeçilmiştir. Seyirci, sahne üzerinde kendi acılarını, kendi yaşantısını ya da kendi gibilerin içine düşeceği durumu görmekten mutlu olmaktadır.

“Romantik Akım, geçmiş dönemin krallık düzenine, düzeni koruyan kesime ve onların kurallarına, düzeni korumak adına yapılan baskılara karşı bir başkaldırıyı dile getirmiştir. Bu nedenle, Romantik oyunlarda ayaklanmalar, soygunlar, başkaldırıları gibi düzen karşıtı olaylar yer alır. "Yüce" ve "soylu" tragedya kahramanının yerine, çoğunlukla rastlantılar sonucu ülkesel bir ideale atılan, daha sonra bu ideali amaç edinerek onun uğrunda savaşan; gerçekleşmeyecek ideali nedeni ile karamsarlığa sürüklenen; bazen bir konum ya da yanlış bir başkaldırı tarzı sonucu eyleminin anlamsızlığının farkına varan; ideali de kendi ile birlikte yenilgiye uğrayan; ama yine de ruh soyluluğunun temsilcisi olan; içlerinde soylu aile çocuklarının, haydutların, uşakların, yoksul kişilerin bulunduğu dram kahramanları geçer.” (Erkoç, 1992: 26)

Daha sıradan insanların yaşadığı olayların sahne üzerinde görünür olmaya başladığı bu dönemde eserlerdeki dil anlayışında da değişimler olmuştur. Ağdalı dilden vazgeçilmiş ve daha günlük bir dil tercih edilmeye başlanmıştır. Bu dönemde aynı zamanda klasik dönemde kabul edilen akla ve sağduyuya verilen değer önemsizleşmiştir. Akıl ve sağduyulu bir anlayış yerine duyguların diline ve gerçekliğine güvenilmiş, aklın yerine duygular geçmiştir. *“Sanat bir içe doğmadır, bir coşmadır, taşmadır; akıl ve mantığın baskısı altına giremez. Sezgiler, duygular kurallarla kısıtlanamaz, sanatçı ancak özgür bırakılırsa yaratabilir.” (Şener, 2010: 139)*

Klasik dönemde yapılan oyunlarda tiyatronun eğitici bir unsur taşıdığı bilinmektedir. Buna karşılık olarak, Romantik dönemde de bu ödeve saygı duyulmuş fakat bunu yaparken klasik dönemde tercih edilen yolun yerine, seyircinin duygularına hitap etmek önemsizleşmiştir. *“Diderot, tiyatronun eğitici işlevini, duygulandırma yolu ile yerine getirdiğini belirtmiştir. Duygu yolu ile insanları etkilemek daha kolaydır.” (Şener, 2010: 124)* Tiyatronun eğiticilik işlevi, seyircinin içsel kişiliğine yönelerek onu iyi bir insan yapma görevi üzerine kuruludur. Seyirci, sahne üzerinde kendi yaşantısına yakın olayları ve kişileri gördüğü için bu kişilerin erdemli kişiler olması gerekmektedir. Çünkü seyirci, kötü özellikleri olan birini değil iyi özellikleri olan birini sevecek ve özdeşlik kuracaktır. Böylece erdemli kişileri örnek alan seyirci ile birlikte tiyatronun eğitici işlevi yerine getirilmiş olacaktır.

Tiyatroda duygusal yönelimin git gide artışa geçtiği dönemde, orta sınıfa mensup seyircinin tiyatroya ilgisini artmıştır. Klasik dönemle beraber halkın tiyatro sahnesinde izlediği durumla özdeşlik kuramaması sonucu tiyatroya mesafeli bir bakış gelişmiştir. Romantik dönemde yapılan en büyük atılımlardan biri halkın ilgisinin tekrardan tiyatroya doğru çekilmesidir.

Toparlamak gerekirse romantik dönem tiyatro anlayışı klasik akımın akılcılığa verdiği öneme tepki olarak doğmuş ve aklın yerine duygular ön plana çıkmıştır. Bu dönemde tiyatro yeniden biçimlenmiş, konu ve işlev bakımından yeniden değerlendirilmiştir. Oyun konuları daha gündelik olaylardan, oyun kişileri sıradan insanlardan seçilmiştir. Çünkü seyirci kendine yakın olan durumlar ve kişiler ile özdeşlik kuracaktır. Bu noktada Romantik dönem tiyatro anlayışında *oyun yeri-seyir yeri* anlayışına bakmakta yarar vardır. Bu sebeple bir sonraki başlıkta buna değinilecektir.

2.6.2 Romantik Tiyatroda Oyun Yeri Seyir Yeri İlişkisi

Romantik dönem tiyatro anlayışının klasik dönemden ayrıldığı en önemli noktalardan biri gerçekliğe karşı bakış açısıdır. *“Akılcılığa dayalı klasizmin temeli olan aydınlanma hareketi için evren anlamlı, anlaşılabilir, açıklanabilir bir olgu iken duygucu romantizmin uzantısı olan Fırtına ve Coşku hareketi için evren anlaşılmaz, gizemli, insan akli için anlamsızdır. Biri gerçeğe ulaşım onu denetleyebilmenin bilinci diğeri gerçeğin içinde kaybolup onu aramaktan vazgeçişin belirtisidir.”* (Ç. Duman, 2017: 25) Yani romantikler gerçekliği farklı bir boyutta aramaktadırlar.

Düşünsel anlamda bakıldığında Lessing’in Hammurg Dramaturjisi eserinde gerçekçiliğin üzerinde oldukça durması, nihai amacın yanılısama yaratmak olduğunu göstermektedir. Oyun konularının ve kişilerinin gündelik hayattan alınması seyircide bir samimiyet yakalayacağı gibi dışarıda tanık olup yaşadığı olayları sahnede görmesiyle daha gerçek ve kuvvetli bir bağ kurmasını sağlayacaktır. Bu da fiziksel ya da tepkisel olarak ilişkiye kapalı hale gelen *oyun yeri ve seyir yeri* ilişkisinde kuvvetli bir özdeşleşme yaratacaktır.

Romantikler gerçeklik düşüncesine hangi açıdan bakarsa baksın, sahne üzerinde yaratmak istedikleri yanılısma anlayışı sabittir. Bu dönemde seyirci sayısının artmasıyla birlikte yeni tiyatro binalarına ihtiyaç duyulmuş ve yapılan binalar dönemin gerekliliğine uygun olarak inşa edilmiştir. Bu tiyatro binalarında “*seyir yeri at nalı biçiminde üç, dört ve beş katlı localarla çevrilmeye başlanmıştır.*” (Nutku, 2000: 281) Normal seyirci bölmelerine ek olarak yapılan localar sayesinde tiyatro binası daha çok seyirci alabilmektedir. Bu seyircilerin mimari yapının gereği olarak odağı hep sahne üzerindedir. Kapalı mekana geçişle birlikte seyircinin algısını dağıtacak bütün etmenler en aza indirilmiştir. Bu da *seyir yeri ile oyun yeri* arasında zorunlu bir ortaklık oluşturmaktadır. Burada kast edilen fiziksel bir ortaklıktan ziyade düşünsel bir ortaklıktır. Çünkü seyirci izlediği şeyin oyun olduğunu bilse dahi müdahale edemez ve kendini onun gerçekliğine kaptırır.

Klasik dönemde başlayan çerçeve sahne denemeleri Romantik dönemde de sürmüş ve seyirci ile sahnenin bağlantısı tamamen kesilmiştir. Bunun için en önemli araçlardan biri olarak ışıklandırma yöntemi kullanılmıştır. “*Önceleri mumlarla yapılan aydınlatma sistemlerinin yerini gaz lambaları almıştır.*” (Nutku, 2000: 281) Böylece sahne üzerinde yaratılmak istenen atmosfere göre istenildiği gibi kısıp açılabilir. Işıkla birlikte yanılısma yaratmak daha kolay olacağı için sahne üzerinde gösterilenin gerçek olduğu düşüncesi daha kolay sağlanacaktır. Bu da *seyir yeri –oyun yeri* arasında müdahaleye kapalı bir ilişki içerisinde yanılısma oluşturmaktadır. Aynı zamanda ışıklandırmada kullanılan yeniliklerle birlikte kostüm kullanımına da dikkat edilmiştir. “*Sahne kostümleri, büyük bir dikkatle ve tarihsel gerçeklere uygun olarak hazırlanmaktadır.*” (Nutku, 2000: 281)

Romantik dönem tiyatrosunda oyunculuk anlayışına bakıldığında coşkunculuk ve aşırılığın ön planda olduğu görülmektedir. Ancak oyunculuk yöntemlerinde bir çeşitlilik söz konusudur.

“Kimi oyuncular Klasik geleneğe göre oynamakta ısrar ederken kimileri Romantizmin içeriğindeki coşkunculğu sahnede yansıtmaya çalışırlar. Kısacası bir abartma söz konusudur. Sanatsal özgürlük düşüncesine karşın Goethe'nin (1803) doksan maddede kuramsallaştırdığı oyunculuk ilkeleri bir sanatçı olarak oyuncuya hiçbir yaratım payı tanımayan ve (...)

okuyanı dehşet içinde bırakan bir özellik taşımaktadır. Bu da hareketlerin abartılı olduğunun bir göstergesidir.” (Korukçu, 2015: 34)

Yapılan alıntıdan hareketle oyunculuk anlayışında tek bir düşünce olmadığını, abartılı ya da klasik oyunculuğun var olduğunu söylemek mümkündür. Ama yine de genel kanı Romantik dönem özelliklerini barındıran, coşkunluk ve aşırılığı ön planda tutan bir oyunculuk olduğu yönündedir. Bunun en önemli sebeplerinden biri seyirciyi duygusal yönden yakalayarak sahne üzerindeki oyuncuyla duygudaşlık kurmasını sağlamaktır.

Toparlamak gerekirse Romantik dönem tiyatro anlayışında seyirci, sahne üzerinde gündelik olaylar ve kişilerle karşılaştığı için izlediği oyun ile doğal bir bağ kuracaktır. Ancak bu bağ içsel ve duygusal bir bağdır. Klasik dönemle birlikte iyice yerleşen gerçeklik düşüncesi Romantik dönemde de devam etmiş ve *seyir yeri-oyun yeri* arasında yanılısamaya dayalı bir ilişki kurulmak istenmiştir. Duyguların ön planda tutulduğu ve coşkulu bir anlatımın olduğu tiyatro oyunları; ışık, kostüm gibi araçlarla gerçekliği bir bütün olarak sunma imkanı tanımıştır. Sonuç olarak *seyir yeri ve oyun yeri* arasındaki müdahale tamamen bitirilmiş, duygudaşlık kurulması amaçlanmış ve gerçeklik anlayışı devam etmiştir.

2.7 Realizm Akımı ve Tiyatrosu

2.7.1 Realizm Dönemi Tiyatrosu'na Genel Bakış

Rönesans'tan sonra ortaya çıkan akımlar kendinden önceki düşünce yapıları ve uygulama özelliklerinin karşıtı niteliğinde kendi varlıklarını ortaya çıkarmışlardır. Modern öncesi ve modern sonrasını ilgilendiren önemli akımlardan biri realizm (gerçekçilik) akımıdır. Çünkü bu akım klasik tiyatro ile çağdaş tiyatro arasında bir kavşak niteliğindedir. Klasikten kaynağını alır ama günümüz tiyatro sanatına etkileri oldukça büyüktür. Realizm, 19.yüzyılın ikinci yarısında romantik akıma karşı çıkan bir akım türüdür. Bu akımı şekillendiren düşünce yapısını ve tiyatroya yansımalarını inceleyebilmek için öncelikle dönemin siyasi ve toplumsal koşullarına değinmek gerekmektedir.

19. yüzyılın ikinci yarısı ile birlikte Batı Avrupa'daki değişimlere bakıldığında, 1848 devrimleri sonucu Avrupa'nın çeşitli ülkelerinde siyasi, ekonomik, sosyal reformlar görülmektedir. Dönemin sonlarına doğru ulusçuluk ve emperyalizm doruk noktaya ulaşmaktadır. Ezilen sınıfın varlığı netleşerek işçi sınıfı, işçi kültürü, ırkçılık, kölelik vb. gibi kavramlar ön plana çıkmaktadır. Reform dönemi yerini devrimlere bırakır. *“Ernst Fisher, romantizm ile realizm arasındaki ilişkiyi açıklarken, romantik akımın temel niteliği olan başkaldırının giderek bir toplum eleştirisine dönüştüğünü belirtir.”* (Şener, 2010: 164)

Endüstriyel alandaki gelişmeler, ticaret ve teknolojik alanda yapılan çalışmaların hız kazanması ile birlikte bir kaos ortamı doğmuştur. Bu kaos ortamına paralel olarak bu dönem felsefe ve bilim temelli bir dönem olmuştur. Bilimsel verilerin felsefe ile harmanlandığı bir dönem niteliğine sahip olması sebebi ile gözlem ve deneye önem verilmektedir. Darwin'in bilimsel alandaki çalışmaları, kalıtım teorileri dönemi etkileyen unsurlar arasındadır.

İdeolojik açıdan bakıldığında Auguste Comte düşünce ve önerileri ile gerçekçiliğe bir zemin hazırlamıştır. Comte, dönemi şekillendiren önemli düşünürlerin başında gelmektedir.

“Comte bilimleri basitlik göreceliliğine göre sınıflamış ve sosyolojiyi karmaşık ve önemli bularak en üste yerleştirmiştir. Comte tüm bilgilerin nihai amacının insan yaşamını iyileştirmek olduğunu düşünerek tüm bilimlerin, bilimsel yönteminin dikkatle uygulanmasından sonra insan davranışını tahmin etmede gerekli bilgiyi sağlayacak ve toplumu denetleyecek olan sosyolojiye katkıda bulunmalarının şart olduğunu tartışmıştır. Comte'un düşünceleri yalnızca bilim insanları ve düşünürler arasında değil, aynı zamanda sanatı 'bilim'e dönüştürmenin yollarını arayan birçok hevesli sanatçı arasında da ses bulmuştur.” (Brockett, 2000: 444)

Fransa'da tohumları ekilen bu sanat akımı bilim dünyasından başlayarak amaçladığı gibi sanat alanına etki etmesi ile beraber dönemin yazar, yönetmen, mimar ve sahne tasarımcıları vb. etkilemektedir. Bunların başında gelen isimlerden bazıları; Alexandre Dumas Fils, Adolphe Appia, Eugene Scribe, Emile Augier, Emile Zola, Friedrich Hebbel,

Hippolyte Taine, Henrik Ibsen, Anton Çehov, Honore de Balzac, Saxe Meiningen Dükü, Otto Brahm, Andre Antoine, Stanislavski'dir.

“‘Gerçekçi’ sözcüğü Homeros’tan Milton’a, Sofokles’ten Shakespeare’e, Tolstoy’dan Gorki’ye kadar birçok yazar için kullanılır; çünkü gerçekçiliği var eden gerçeklik içinde bulunduğu sayısız ilişkiyi kapsar.” (Nutku, 2013: 141) Gerçekçi olarak ele aldığımız akım her ne kadar kendinden öncekilere bir başkaldırı olarak ortaya çıkmışsa da yazım ve sahneleme açısından bakıldığında Aristotalesci anlayışla bir dirsek teması içerisindedir. Yanılsama ve inandırıcılık anlayışlarında kullanılan yöntem ve materyaller benzer özelliklere sahiptir. Ancak her dönemin kendi içindeki ‘gerçek’ anlayışı farklılık göstermektedir.

Fransa’da yazım alanında Eugene Scribe’in oyunlarının yapısı kendinden sonrakileri etkilemiştir. Scribe, teknik unsurlar üzerinde durmuş ve bir eserin iyi olabilmesi için teknik bir yapıya ihtiyacı olduğunu belirtmiştir. Bu da Scribe’in ‘iyi kurulu oyun’ düşüncesini ortaya çıkarmaktadır. “*Bu tutumu, onu, biçimi ön plana alarak, özü karanlığa itmesine yetmiştir.*” (Nutku, 2013: 144) Scribe, matematiksel yapıyı çok önemsemiş ve inandırıcı bir serim ile düğümleri kapsayan gelişme ve sonucun iyi kurulu oyunun denklemini oluşturduğunu ifade etmiştir. Entrika komedyaları ile çıkış yapan Scribe’in oyunlarında aksiyon merkezde yer almaktadır. Merak ögesinin öne çıkarılması gerektiğini savunmuştur. Bunun sebebi seyircinin oyundan kopmasını engellemektir. İyi kurulu oyun mantığı kendinden sonraki yazar ve yönetmenlere ışık tutmaktadır.

“İyi kurulu oyun tekniğinde, günlük ilişkiler yapay bir biçimde çapraşıklaştırılmaktadır. Yanlış anlamalar, kötü rastlantılar, garip engellerden doğan çatışmalar, durumu açmaza sürükler. Düğüm üzerine düğüm atılır. İşler iyice karışır. Sonuç zorlama geciktirilir ve rastlantısal bir çözümle noktalanır. Önemli olan seyircinin merakını çekebilmektir.” (Şener, 2010: 165)

Dumas Fils, sanatın toplum için var olduğuna değinerek, oyunlarında çevre ve toplum gündemine yer vermektedir. Bu dönemde soyut olan değil, somut olan yazılmaya başlanır ve somuta indirgenerek anlatılır. “*Doğa, toplum ve bilinç olaylarını eyitişim yöntemiyle tanımak, onlar üstünde düşünmek ve onları insansal eylemle etkileyebilmek için: Onları somut bütünlükleriyle ele almak gerekir. Somutlama, ancak, onları parçalarında da*

tanyarak bütünlüklerini daha iyi tanımak için yapılır. Onların gerçek bilgisi bu somutlamanın yeniden somutlanmasıyla elde edilir.” (Hançerlioğlu, 1987: 383)

Bu dönemin en önemli gelişmelerinden biri Andre Antoine ile birlikte yaşanmıştır. Antoine, tiyatroya dördüncü duvar anlayışını getirerek gerçeklik düşüncesini kuvvetlendirmiştir. Böylece seyirci sahnede izlediği oyunu, bir oyun olarak değil gerçek bir yaşam olarak kabul edecektir. Antoine'nin tiyatrodaki yaptığı yenilikler daha çok *seyir yeri ile oyun yeri* arasındaki ilişkiyi etkilediği için buna bir sonraki başlıkta değinilecektir.

Alman gerçekçiliğine bakıldığında; Romantik dönemin sonunda Almanlar kendi birliğini oluşturmuş, güçlenmiş ve Fransa için tehdit haline gelmiştir. Sömürge çatışmalarının başladığı Almanya'da ulusallık söyleminin de artmaya başladığı görülmüştür. Friedrich Hebbel, Almanya'da böyle bir dönemde çevreyi inceleyen bir yazar olarak ortaya çıkmıştır. Değişen toplum anlayışının önemi üzerinde durmuş ve bu yeni toplumda kadının yerini sorgulamıştır. Geçmiş yadsımadan yeni bir Alman tragedyası yaratmak istemiş, bireyin değil toplumun anlatılması gerektiğini söylemiştir. Birey-toplum ilişkisinin yan yana olması gerektiğine inanmış ve ahlak sorunlarına dikkat çekmiştir. *“Kişilerin bireysel dramını değil, insan ilişkilerini ve bu ilişkilerin anlamını belirtmiştir.”* (Şener, 2010: 185)

Bu dönemin önemli yönetmenlerinden olan Saxe Meiningen Dükü, tiyatrodaki gerçeklik anlayışı üzerine durmuş ve bu anlamda çalışmalar yapmıştır. *“Rönesans'la gelen, Romantik dönemde iyice yerleşmiş olan simetrik sahne düzeni, Meiningen Dükü tarafından tamamen kaldırılmış, bunun yerine asimetrik bir anlayış getirmiştir.”* (Nutku, 2000: 310) Bunun en önemli nedenlerinden biri gerçekçi bir yanılsama yaratma amaçlı günlük yaşam gerçeklerini yansıtmak bilincinden gelmektedir.

Andre Antoine'dan etkilenen, yönetmen ve sahne tasarımcısı olan Otto Brahm, Almanya'da deneysel çalışmalar yürütmekte ve hayatı olduğu gibi yansılamaktadır. Dönemin sanat anlayışının bilim ile bağlantılı olması Brahm'da kendini psikoloji alanında göstermektedir. Freud'dan etkilenerek *“psikolojiye önem verir; çalışmalarında ilk düşünülecek şey kişiler arasından ruhsal durumu ortaya çıkarmaktır. Ayrıca kolektif çalışmanın önemini belirtmiştir.”* (Nutku, 2000: 314) Doğallığın ve gerçekliğin üzerinde

durmuş ve oyunların içeriğine uygun yaratımlar oluşturabilmek için doğal koşulundaki ortamı deneyimleme yollarına başvurmuştur. Böylece yapmacık oyunculuk anlayışına da karşı çıkmıştır.

Rus gerçekçiliğine bakıldığında, feodalizmin hakim olduğu bir dönemde sanat ve toplum ilişkisi politik bir bakış açısı ile ele alınmıştır. Dönemin koşulları gereği romanlarda yokluk ve sefalet çokça işlenmektedir. Dönemin en önemli gerçekçi yazarları ise Tolstoy, Çehov ve Gorki olmuştur. Özellikle bu üç yazarın eserleri yine bu dönemde kurulan Moskova Sanat Tiyatrosu'nda önemli bir yer edinmiş ve çağdaş tiyatronun gelişmesinde etkili olmuşlardır. *“Moskova Sanat Tiyatrosu, amatör oyunculara dayanan, uzun çalışmalar, sürekli provalarla hazırlanmayı yöntem olarak kabul etmiştir. Bu yöntemin amacı görünüşteki gerçekliğin ötesine geçebilmek, iç gerçeklere, duyguların, yaşantıların gerçeğine inebilmektir. Böylece Moskova Sanat Tiyatrosu'nun oyuncularını ruhsal gerçeklik denebilecek bir anlayışın gereklerine uymuşlardır.”* (Fuat, 1984: 226) Moskova Sanat Tiyatrosu'nun oyuncuya ruhsal ya da psikolojik bağlamda yaklaşmasının en önemli etkenlerinden biri Freud'dur.

Rusya'da yaşanan sanayileşme ile beraber, sınıfsal hiyerarşi, mülkiyet miktarı, bürokrasi yeniden düzenlenmektedir. Yaşananlar 19. yüzyılda toplumsal bir eğilimin ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Politik baskı altında yaşayan toplumda tepkilerin dolaylı da olsa sanat ile verildiği gözlemlenmektedir. Dönemin yazarlarından Çehov ve Gorki, toplumsal gerçekçi bir anlayış içindedirler. Gorki oyunlarında, Rus yaşamını olağanca gerçekliği ile yansıtmayı hedeflemektedir. Çehov, burjuvanın yozlaşmış yapısına ışık tutarken iki yazar da dönemin politik koşulları içinde gerçekleri topluma yansıtmayı ve bu düzenin değişmesi gerektiği bilincini aktarmayı amaçlamaktadır. *“Çehov, oyunlarında yalnızca dış dünyanın çelişkilerini değil, kişilerin iç çelişkilerini de gösterir. Onu eleştirel gerçekçi yazarlardan daha ileride bir yazar olarak görebiliriz; çünkü o, tek bir kişinin değil, belli bir çevrenin, çeşitli kişilerin olumlu-olumsuz bütünlükleri ile işlendiği oyunların yazarıdır.”* (Nutku, 2013: 150,151)

Döneme ve kendinden sonraki nesillere etki eden önemli isimlerden biri de Stanislavski'dir. Stanislavski, sahne üzerinde seyirciye gösterilen dünyanın gerçekçi olması konusunda çok çalışmıştır. Oyunculuk, dekor, rejî, metin vs. anlamında tiyatronun

bütün unsurlarını gerçekçi kullanmak için çabalamıştır. Yapay oyunculuğa, teatral olana, dış kalıplara karşı çıkmış ve yaratıcı oyunculuğu savunmuştur. Oyuncunun bir kukla olmasında ziyade oyuncunun rol ile bütünleşmesi gerektiğini belirtmiştir. Oyunculuğa bir deneysel, gözlem süreci olarak yaklaşmakta ve çalışmaktadır. Bunun sonucunda gerçekçi oyunculuk kuramını geliştirmiştir. Bunu yaparken basmakalıp düşüncelerden ya da hareketlerden olabildiğince uzak durarak oyuncunun, karakteri tüm boyutlarıyla gerçek kılarak sanki oyuncu o karaktermiş gibi oynaması üzerinde durmuştur. Bunun için önce kendi oyunculuğunu merkeze almış ve kendine eleştirel gözle bakmıştır.

“Tanrım, kötü sahne alışkanlıkları ve hileleri, seyirciyi hoşnut etme isteği, yaratıcılığa yaklaşımda uyguladığım yanlış yöntemler, her temsilde yinelediğim bütün bu olumsuzluklar yüzünden ruhum ve rollerim nasıl da çarpıtılmış? Ne yapmalıydım? Rollerimi sakat doğumlardan, ruhsal donmuşluktan, kötü alışkanlığın baskısından, gerçekten yana yoksunluktan nasıl kurtarabilirdim? (...) Birçok kez oynadığım bir rolü gene bir temsilde yinelerken hiçbir belirli neden olmaksızın birden, nicedir bildiğim bir gerçeğin içsel anlamını kavradığımı hissettim. Bu gerçek, sahne üzerinde yaratıcılığın özel bir koşula, daha uygun bir terim buluncaya dek yaratıcı ruh durumu diyebileceğim bir ortama bağlı oluşuydu. (...) kendime şu soruyu soruyorum: Acaba esinin daha sık belirmesini sağlayabilmek amacıyla yaratıcı ruh durumunu yaratmanın herhangi bir teknik yolu yok mudur? (...) yaratıcı ruh durumu esinin kolayca doğmasını sağlayan ruhsal ve fiziksel ruh durumudur. (...) Peki bu yaratıcı ruh durumunu ya da koşulu rastlantısal olmaktan kurtarıp aktörün isteği ve istenciyle yapmasını sağlamak için ne yapmalıydı? Eğer onu birden ve tümüyle elde etmek olanaksızsa o zaman oluşması için çeşitli öğelere başvurup bu öğeleri parça parça birleştirerek elde etmenin çaresine bakılmalıdır.” (Stanislavski, 2011: 458, 459)

Amerikan gerçekçiliğini şekillendiren unsurlar da diğer ülkelerde olduğu gibi sosyo-kültürel ve ekonomik yapının getirmiş olduğu ideolojidir. İç savaştan sonra hızlanan sanayileşme ve artan nüfus oranı insanların bu makineleşme içinde ezilmesi ile sonuçlanmaktadır. Bilimsel gelişmeler diğer ülkelerde olduğu gibi burada da önemli bir yere sahiptir. Konularında insanın iç ve dış çatışmalarını doğalcılığı benimseyerek işlemektedirler. Ekonomik olarak dönemin zengin ve yoksul ayrımı büyük oranda görülmektedir. Bu durum eserlerde işlenmek ile beraber sanatın da bir ticaret boyutuna indirgenmesi ile sonuçlanmaktadır. Bir diğer ön plana çıkan unsur ‘kadın’dır. Güçsüz kadın ile özgürlükçü kadın çatışması işlenmektedir. Kahraman karakter artık yoktur. Seyircinin özdeşleşmesinden ziyade gözlemlemesi amaçlanmaktadır. “*Bizzat doğa,*

yaşama ölüm karşıtlığının savaşımından oluşmuştu. Bireyde yaşamı alt eden ölüm, türde yaşama alt oluyordu. Birey olarak bir çiçek solup ölüyordu ama tür olarak çiçekler yaşamakta devam ediyorlardı.” (Hançerlioğlu, 1987: 381)

Sanatın eğlendirici ve eğitici işlevi bu dönemde de kendi süzgecinden geçer. Dönem koşullarının getirileri, gündelik hayatın sorunları, toplumsal konular sahneye taşınır ve seyircinin bir *katharsis* yaşamasından ziyade bir gerçekle yüz yüze gelmesi, düşünmesi, tartışması hedeflenmektedir. Haz olgusunu, bilginin gerçek yüzünü toplumla buluşturmak, gerçeği en ham haliyle aktarabilme ögesinden sağlamak hedeflenmektedir. *“Realizm popüler tiyatrunun tüm kalıplarına, dolantı ustalıklarına, yapay hünerlerine karşı çıkmış, bunların, seyircinin gerçeği görmesini engellediğini, yalnızca, yüzeysel koşullandığını ileri sürmüş, biçimin özden, özün gereksinmesinden doğmasını, ilginin yalnızca toplum sorununu ve onu yaşayan insana dönük olmasını istemiştir.” (Şener, 2010: 174)*

Sonuç olarak; gerçekçi dönem tiyatro anlayışında aksiyon azalmış, diyalog ön plana çıkmıştır. Günlük konuşma diliyle çok fazla karşılaşmakta, dilde yaşanan değişim sahneye de yansımaktadır. ‘Ben’ algısının yerini toplum bilincine bırakmasıyla birlikte eserlerde toplumun siyasi koşullar altında şekillenışı, gündelik yaşamların estetize edilmeden olduğu gibi aktarılışı görülmektedir. Bu da sahne üzerinde ‘biz nasıl yaşıyoruz’ sorusuna eğilerek yaşam gerçekliğinin yanılısama ile oluşturulması yoluyla, beraberinde oyunculuk ve sahne tasarımı algısında bir değişim ve dönüşüm yaşatmaktadır. Çağlar boyu temelinde insanı işleyen tiyatro sanatında insan gerek tanrısal bir çatışma içinde gerek kendi çatışması ile işlenirken artık ben veya tanrısal olandan ziyade toplumsal bir çatışma içinde var olan insan işlenmektedir. Totale bakıldığında, her dönem kendi gerçekliği içinde var olurken, modernleşen ve üretim gücünün yükseldiği 19.yy’ın sanayileşen sistemi içinde toplum gerçekleri insanların gözleri önüne serilerek kendi gerçeklikleri ile yüzleşmesi ve düşünmesi amaçlanmaktadır. Bu bilgiler düzleminde dönemin oyunculuk anlayışı, *oyuncu-seyirci* ilişkisi, sahne kullanımı ve bunların birbiri ile olan bütünlüğü *oyun yeri-seyir yeri* ilişkisi başlığında incelenecektir.

2.7.2 *Realist Tiyatroda Seyir Yeri Oyun Yeri İlişkisi*

Romantik dönem tiyatro anlayışına karşı bir anlayışla ortaya çıkan Realizm akımı, oyun yazarlığı, sahneleme ve oyunculuk anlamında önemli değişimler yaratmıştır. Sanatın, toplum sorunlarından uzak olmaması gerektiği ve gündelik konuların gerçekçi bir biçimde seyirciye aktarılması gerektiğini savunmuştur. Bu anlamda gerçekçilik üzerinde oldukça yoğun durulmuş, Aristoteles'ten beri süregelen dram anlayışının kapalı biçim, benzetmecî gerçekçi yapısı bu dönemde doruğa ulaşmıştır.

Realizm döneminde sahne üzerinde yaratılan her şey gerçekçilik anlayışına hizmet etmek zorundadır. Bu zorunluluk *seyir yeri ile oyun yeri* ilişkisini belirleyen, *seyirci ile oyuncuyu* birbirinden tamamen koparan bir olgudur. Bu dönemde ortaya çıkan ve tiyatrodaki gerçekçilik yaratımı üzerine önemli çalışmalar yapan Andre Antoine'a göre "*seyirci tiyatrodaki olduğunu unutmamalı; bunun için perde açıldığında salon tamamen karartılmalı, seyircinin ilgisi doğrudan doğruya sahneye çekilmelidir.*" (Nutku, 2000: 312)

Seyirci kısmının karartılmasıyla birlikte odağı tamamen sahneye yönlendirilen seyirci kesintisiz şekilde oyunu izleyecektir. Bu sürekliliği sağlamak ise sadece ışıklandırma yöntemi ile değil somut yaşam gerçekliğinin sahneye taşınma sürecinde sahnenin bütün imkanlarının kullanılması ile gerçekleştirilecektir. Antoine, bunun için önce tiyatrodaki 'kesintisiz görüntü' düşüncesini ortaya atmıştır. Bu düşünceyle birlikte yeni bir oyunculuk yaklaşımı da doğmuştur. Buna göre "*Oyuncu, seyircinin etkisi altında kalmamalı, seyircinin heyecanını, beğenip beğenmeyişi görmelikten gelmeliydi; yani sahnenin seyirciye açılan ağızını saydam bir duvar varsaymalıydı. Bu saydam duvara dördüncü duvar denildi.*" (Nutku, 2000: 312)

Antoine'nin düşüncesinden hareketle seyirci sahne üzerinde yaşayan bir hayatın gerçekliğine tanıklık etmektedir. Yaratılmak istenen gerçeklik ve yanılısama en önemli amaçtır ve bu amacı engelleyecek her türlü etkenden uzak durulmaktadır. Sahne üzerinde oyuncunun rolünü yaşadığı, seyircinin de bunu sadece izleyerek tanık olduğu bir anlayış söz konusudur. Oyun başladığında seyircinin oturduğu kısım karartılıp sadece sahne

aydınlatılmaktadır. Yani başka bir hayat aydınlatılır. Bu düşünce ışık kullanımı sayesinde yaratılan yanılsamayı kuvvetlendirmektedir.

Antoine'nin hedeflediği yanılsama düşüncesine paralel olarak oyun yazarı Strinberg'de benzer yöntemler geliştirmiştir. Yanılsamaya ve gerçekçiliğe oldukça önem veren Strinberg, seyircinin dikkatinin bir an olsun kopmaması, tiyatrodaki olduğunu unutup oyuna kapılmasını hedeflemiştir. Bu sebeple Matmazel Julie oyununa yazdığı önsözde, bu gerçekçiliği sağlamanın yollarını açıklamıştır.

“Yazar çağının sözcüsü olmalıdır. Oyunun konusunu başkalarından dinleyip derin bir şekilde etkilendiği gerçek bir olaydan almıştır. Kişileri olabildiğince gerçekçi çizmiştir. Diyaloglarda aptalca sorular sordurmaktan kaçınmış, simetrik, matematiksel diyalogu terk etmiş, kuralsız, tıpkı yaşamdaki gibi dümdüz diyaloglar kurmuştur. Yanılsamayı bozacağı için oyunu iki perdeye bölmeyi tercih etmemiş, tek perde kurgulamıştır. Gerçekçi, izlenimci tek bir dekor kullanmıştır. Oyuncuların asla seyirciye arkalarını dönmemeleri gerekir, dördüncü duvar korunmalıdır, kaldırılması ortalığı alt üst eder. Oyuncular da doğallığın bozulmaması için ya hiç makyaj yapmamalı ya da hafif makyajla yetinmelidir.” (Strinberg, 1982: 90)

Gerçeklik ve yanılsama yaratma düşüncesinin doruğa ulaştığı bu dönemde tiyatrodaki her etmende yenilikler olmuştur. Özellikle Rönesans'la birlikte başlayan *oyun yeri-seyir yeri* ilişkisindeki kopuş, bu dönemde en uç noktaya ulaşarak seyirci tamamen yok sayılmıştır. Diderot'un söylemleri ile birlikte gelişmeye başlayan dördüncü duvar düşüncesi Andre Antoine ile birlikte hayata geçmiş ve her dönemde vurgulanan gerçekçilik anlayışı bu dönemde temel kural haline gelmiştir. Bununla birlikte gelişen oyunculuk beraberinde yönetmen ihtiyacını doğurmuştur.

Bu dönemde ortaya çıkan ve Stanislavski'ye öncü olan ilk yönetmen Saxe Meiningen Dükü, sahne üzerindeki gerçek görüntüye önem vermiştir. Bu sebeple oyuncu ve dekor bütünlüğünü sağlamaya çalışmıştır. *“Tiyatro Dükünü ilk ilgilendiren nokta, hareket eden oyuncu ile bez üzerine yapılan boyalı resimler arasındaki uyumsuzluktur. Bunun için her şeyden önce oyuncunun hareketlerine süreklilik getirmek için çalışmıştır. Bez boyalı panolar yerine estetik görünüşü, onca daha iyi duruma getirecek olan asimetrik dekor düzenine yönelmiştir.”* (Nutku, 2000: 310)

Saxe Meiningen Dükü'ne göre bir yazar sahnede olması gerekeni metinde belirtmişse ona uyulmalıdır. Tarihsel kesinlik ve doğruluk algısıyla, yazar döneminin gerçeklerine uygun bir bakış ile oyunlarının yapısını ve içeriğini oluşturmaktadır. Kostüm ve aksesuar anlamında gerçekçi bir tutum sergileyerek günlük giysiler tercih etmiştir. Kostümün oyunculuğu etkilememesi gerektiğini savunarak, daha çok giysi anlayışını benimsemiştir. Romantizmle gelen yıldız oyunculuk yerine ekip bilincini savunmaktadır.

Gerçeklik düşüncesini ve oyunculuk anlayışını temellendiren Konstantin Stanislavski, çalışmalarıyla bu dönemin en önemli isimlerindedir. Stanislavski'ye göre oyuncu hile yapmamalı, yapay olmamalı ve en gerçek duyguları ile sahnede bulunmalıdır. Acı çekmesi gerekiyorsa gerçekten acı çekmelidir. Çünkü seyircinin buna inanıp özdeşleşmenin sağlanabilmesi için ilk olarak oyuncunun yaşadığı duruma ve duygulara inanması gerekmektedir.

“Oyuncu her şeyden önce etrafında olup biten her şeye inanmalıdır ve hepsinden önemlisi yapmakta olduğu şeye inanmalıdır. Ve sadece hakiki olana inanabilir. O halde, samimi biçimde hakikati hissetmeli, ona bakmalı ve kendi sanatsal hakikat farkındalığını geliştirmelidir. Ama ona şu söylenecektir:

‘Saçmalık! Sahnedeki her şey –dekor, karton sahne, renkler, makyaj, kostüm, sahne donanımı, tahta kadehler ve kılıçlar vs.- bir yalan ve sahtecilikten, nasıl hakikatten bahsedersiniz?’

Ancak ben başka türlü bir hakikatten bahsediyorum, hissettiklerimin ve duyumsadıklarımın hakikatinden, ifade bulmak için her şeyi göze alan içsel yaratıcı itkinin hakikatinden. Hakikate başka yerde ihtiyacım yok; ona burada ihtiyacım var, sahnede olanlarla, sahne donanımıyla, dekorla, diğer rolleri oynayan oyuncularla ve onların düşünüp hissettikleriyle ilişkimdeki hakikate... (...) Tiyatroda hakikat oyuncunun içtenlikle inandığı şeydir; en apaçık yalan bile, sanat haline gelmesi için hakiki olmalıdır.” (Benedetti, 2012: 47,48)

Yapılan alıntıdan hareketle Stanislavski'nin ‘gerçek’ olana ne denli önem verdiği görülmektedir. Seyirci karşısında yaratılan dünya dördüncü duvar düşüncesi sayesinde seyir yeri-oyun yeri arasına mesafe koyarken Stanislavski'nin gerçeklik düşüncesi yeni bir illüzyon yaratmaktadır.

Realist tiyatro düşüncesinde oyuncu, yazar, metin, dekor, ışık, kostüm, aksesuar, dil vs. gibi tiyatroyu var eden bütün etmenler değişime ve yeniliğe maruz kalmıştır. Oyuncuların inanarak ve gerçekçi oynaması, yazarların gündelik gerçekliği sahne üzerine taşıyacak metinler yazması ve seyircinin ilgisini kaybetmemek adına perde bölümlenmelerinin bile kaldırılması, yönetmenin bütün etmenleri gerçekçi bir şekilde dizayn etmesi gerçekçi dönem tiyatro düşüncesine şekil veren durumlardır. Bununla da kalmayarak sahne üzerindeki her şeyin gerçek yaşamdakine tüm ayrıntılarıyla benzetilmeye çalışması ile seyirciye sahne üzerinde bir oyun değil yeni ve tanıdık bir yaşam sunulmuştur. Dekor, kostüm, aksesuar vs. gerçek yaşama uygun kullanılarak bu durum desteklenmiştir. Bütün bu çaba, seyirciyi yanılısamaya sokarak gerçeklik duygusunu sağlamak içindir.

Toparlamak gerekirse, realizm akımı tiyatro düşüncesinde *oyun yeri seyir yeri* ilişkisi yanılısama ve gerçekçilik üzerine kuruludur. Dönemin bütün sanatçıları bu amaç için çalışmalar yürütmüş ve en gerçek olana ulaşmaya çalışmışlardır. Bu sebeple seyircinin varlığı yok sayılarak sahne üzerinde başka bir dünya yaratılmış ve seyirci buna sadece tanık olmuştur. Herhangi bir tepki ya da iletişimin olmadığı bu anlayışta, *oyun yeri ile seyir yeri* arasındaki ilişki tam anlamıyla bu dönemde kesilmiştir. Antik Yunan döneminden beri söz edilen gerçeklik düşüncesi her ne kadar kendi dönemleri içerisinde farklılıklar gözetse de bu gereklilik hiçbir zaman yok sayılmamış ve en doruğa ulaştığı nokta bu dönemde yaşanmıştır. Bu dönemde seyirci sadece izleyici pozisyonunda kalmış ve sahne ile ilişkisi sadece duygusal anlamda sağlanmıştır.

Sonuç olarak Aristoteles'in görüşleriyle birlikte şekillenen Klasik Batı Tiyatrosu seyirciyi yok sayan, dördüncü duvar anlayışı ile birlikte seyirciyi pasifleştiren, seyircinin müdahalesine ve iletişimine kapalı, benzetmeci ve kapalı biçim anlayışa doğru evrilmiştir. Yanılısamacı bir yapıya sahip olan klasik Batı Tiyatrosu anlayışı tiyatronun başlangıcı olarak kabul edilen Antik Yunan tiyatrosundan beri gerçeklik anlayışı ile sıkı bir ilişki içerisinde olmuştur. Bu sebeple *oyun yeri seyir yeri* ilişkisinin en temel göstergesi olan mekan anlayışı da buna göre şekillenmiştir. Antik dönemde büyük amfi tiyatrolarda oynanan oyunlar zamanla kapalı mekanlara geçmiş ve seyirci ile arasındaki bağı tamamen yok ederek onu pasifleştirmiştir. Bu anlayışa göre seyirci kendi alanını bilmekte, sahnede izlediğinin gerçek olmadığını bilse de gerçek kabul etmektedir. Özellikle 19. Yüzyılda gelişen dördüncü duvar anlayışıyla birlikte seyirciye sahne

üzerinden gerçek bir dünya sunmak hedeflenmiştir. Üstelik seyirciden bu gerçekliği kabul etmesi beklenmiş ve bunu gerçekleştirmek için de seyir yerleri karartılmış, *oyun yeri* seyirciden daha yükseğe ya da alçağa taşınmış, dekor, kostüm gibi etmenler gerçeğe uygun hazırlanmış ve oyun konuları seyircinin tanıdığı gündelik konulardan seçilmiştir.

Özetle 20. Yüzyıla gelene kadar Klasik Batı Tiyatrosunda gerçeklik anlayışı her dönem farklılık gözetse de gerçek olma düşüncesi sabit kalmıştır. Aristocu dram anlayışına sırtını dayayan klasik Batı Tiyatrosu bu gerçeklik anlayışı için tiyatronun bütün etmenlerinde sürekli yenilik ve değişim yaşamıştır. Ancak 20. Yüzyıla gelindiğinde ise bu anlayıştan yavaşça uzaklaşmış ve *seyir yeri ile oyun yeri* arasındaki mesafe yeniden kaldırılarak seyirci oyuna dahil edilmeye çalışılmıştır. Yani 20. Yüzyıla kadar seyircinin müdahalesine sahneyi kapatan klasik Batı Tiyatrosu anlayışı seyirci ile yeniden bütünleşmeyi amaçlamıştır.

Düşünsel ve yapısal anlamda sürekli değişiklik yaşayan klasik Batı Tiyatrosu gerçekçilik düşüncesinin en doruğa ulaştığı dönemin ardından 20. yüzyıl itibarıyla yeniden bir kırılma yaşamaktadır. Klasik Batı Tiyatrosundan, Çağdaş Batı Tiyatrosuna geçilen bu dönemde *seyir yeri ile oyun yeri* arasındaki ilişki yeniden gündeme gelmiştir. Bu sebeple Klasik Batı Tiyatrosu'nun oluşum süreci, yapısal özellikleri ve *seyir yeri-oyun yeri* arasındaki ilişkinin incelendiği ikinci bölümün ardından, yaşanan değişim çizgisinin daha net anlaşılabilmesi için Çağdaş Batı Tiyatrosunun oluşum süreci, yapısal özellikleri ve *seyir yeri- oyun yeri* arasındaki ilişkiye değinmekte yarar vardır. Bu sebeple bir sonraki başlık bu konu için ayrılmıştır.

3 ÇAĞDAŞ BATI TİYATROSUNDA SEYİR YERİ-OYUN YERİ İLİŞKİSİ

3.1 Modern Tiyatrodan Postmodern Tiyatroya Uzanan Çizgide Batı Tiyatrosuna Genel Bakış ve Oyun Yeri – Seyir Yeri İlişkisi

3.1.1 Tarihsel Avangartlar

XX. yüzyılın ilk yarısında büyümeye başlayan modernizm, bütün sanatlarda radikal değişiklikler ve deneyselliklerin dönemidir. İnsanlar; artık gerçekçiliğin sıkıcı ve tahmin edilebilir olduğunu, sanatçılar da; gerçekçiliğin aslolan gerçeği saptırdığını savunurlar. Düşünürler, seyirciyi etkisi altına alan, hipnotize eden ve pasif duruma getiren gerçekçilik illüzyonuna isyan etmişlerdir. Böylece Antik Yunan'dan beri seyirciyle doğrudan ilişki kurmayan benzetmecî tiyatro anlayışı özellikle tarihsel avangartlarla birlikte büyük darbe almıştır. Bu dönemle birlikte tiyatronun kökeninde var olan seyircinin katılımcı oluşu yeniden gündeme gelerek *seyir yeri oyun yeri* arasında yeniden bir iletişim sağlanmaya çalışılır. Artık sadece burjuvaziye hitap eden, dramatik yanılsamalı yapıtlar yerine farklı bir tiyatro biçemi arayışına girmişlerdir.

“Avangard akımlar, doğalcılık ve gerçekliğe karşı çıkmışlardır. Ortaçağdan bu yana tartışılmayan, sanatın doğayı ve yaşamı bağlılıkla yansıtma görevi ilk kez sorgulanmıştır. (...) Avangard akımlar, izlenimcilik-doğalcılık anlayışının güzellik ülküsüne karşı çirkinliği yeğlemektedirler. Duyulara seslenen, hoş, tatlı, melodik, süslü, yüceltici her şeye sırt çevirmiştir. (...) Avangardlar sanat yapıtında biçim-içerik diyalektiğinde biçime ağırlık vermişlerdir.” (Candan, 2003: 62)

Innes, *oyun yeri seyir yeri* arasında yeniden bir ilişki arayışına giren Avangart sanat akımlarına kaynak olarak karnaval eğlencelerini göstermiştir. Karnavallar bir bütün olarak halkı kapsayan, herkesin eşitlendiği, sosyal kültürel ve ekonomik olarak bir statünün güdülmediği, her türlü eğlencenin, gülmenin, aşağılanmanın, grotesk unsurların bir arada olduğu bir eğlence anlayışıdır. Bu sebeple avangart tiyatro anlayışı ile ortaklaşmaktadır. En temel ortak özellikleri *“klasik sabitlenmiş sanat yapıtına karşı sahnelemeye yapılan vurgu ve oyuncularla seyircilerin eşit katılımcılar olarak bir*

komünyon yaratmak adına gösteri ile gerçeklik arasındaki engelleri yıkıp birbirine karışmasıdır.” (Innes, 2010: 23) Bu tarz törenler ve karnavallar; alayın, aşağılamanın, küfrün, bedensel açıkların, sınıfsızlığın dışa vurulabildiği, kuralların ihlal edilebildiği bir ortam sağlamaktadır. Buna göre *oyun yeri seyir yeri* ilişkisi anlamında önemli bir durum söz konusudur. Herkesin katılımcı olduğu bu anlayışta oyuncuyu ve seyirciyi birbirinden ayıran herhangi bir etmen söz konusu değildir.

“Aslında karnaval, sahne ışığı nedir bilmez; başka bir deyişle aktörler ile seyirciler arasında herhangi bir ayırım kabul etmez. Sahne ışıkları bir karnavalı yok ederdi; tıpkı bir tiyatro oyununun ışıklar olmadan sahnelenememesi gibi. Karnaval insanlar tarafından seyredilen bir gösteri değildir; insanlar onun içinde yaşarlar, herkes ona katılır, zira karnaval fikrinin kendisi bütün insanları kucaklar. Karnaval (...) dünyanın yeniden hayat buluşunun, yenilenişinin, herkesin katıldığı özel bir durumudur.” (Bahtin, 2005: 33,34)

Kendinden önceki dönemlerde ısrarla savunulan gerçekçilik anlayışını reddeden avangard sanat akımları yaşanan dünya savaşları sebebiyle bireyin iç dünyasını yansıtmayı amaçlamışlardır. Avangartlar için sanat, dış dünyayı değil umutsuzluk içerisine düşmüş insanın bilinçaltını anlatmalı, seyirciyi kışkırtmalı ve böylece seyircinin görünen gerçekliğin ardındaki görünmeyene ulaşmasını sağlamalıdır. Yani bilinç yoluyla bilinçaltına inilerek oradaki kargaşa giderilmelidir. Ancak bunu sağlamak seyirciyle ilişki kurmayan gerçekliği ve yanılısamayı savunan, dönemin sanat anlayışının değil, seyircinin dahil olduğu yeni bir anlayışın görevidir.

“Avrupa Avangard hareketleri, burjuva toplumunda sanatın statüsüne yönelik bir saldırı olarak tanımlanabilir. Bu hareketler önceki bir sanat formunu (bir stili) değil, insanların hayat pratiği ile ilgisi kalmamış sanat kurumunu olumsuzlar. Avangardistlerin, sanatın tekrar pratik hale gelmesi yönündeki talebi, sanat eserlerinin içeriğinin toplumsal bir anlam taşımasını istedikleri anlamına gelmez.” (Bürger, 2003: 104)

Sahne üzerinde gerçekliğin kabul edilmediği ve bütün tiyatro etmenlerinde seyircinin imgelem dünyasına dokunarak bilinçaltındaki gerçekliği ortaya çıkarmaya çalışan ilk avangart akım Sembolizm olmuştur. Carlson, simgeci ya da sembolist olarak adlandırdığımız tiyatro anlayışının temellerinin Wagner’e dayandığını ve sembolistlerin onu yol gösterici olarak benimsediklerini belirtmiştir. *“Fakat hareketin Fransa’daki*

önderleri Wagner'in asıl vurgusunun müziğe olduğunu ya da ideal bütünlüklü sanatsal dışavurumun performans olması inancını asla tamamen kabullenmemişlerdir." (Carlson, 2008: 299)

Wagner'in 'bütünlüklü sanat yapıtı'⁵ ismini verdiği anlayışı tiyatro binalarına da önemli katkılar sunmuştur. Seyircinin yaşadığı gündelik gerçeklikle sahne üzerinde yaratılan kurmaca gerçeklik birbirinden kesin çizgilerle ayrılmıştır. Bu minvalde salonda seyircinin oturduğu bölüm karartılmış, sahne ışıkları renk bakımından çeşitlendirilmiş ve sahne de büyüleyici bir atmosfer yaratılması amaçlanmıştır. Carlson'un, Teodor de Wyzewa'dan yaptığı alıntıda Wagner'in sanata yüklediği görev; "*günlük bayağı görüntülerin üzerinde daha iyi bir yaşamın kutsal dünyasını inşa etmek*" (Carlson, 2008: 298) şeklinde tarif edilmiştir. Wagner'in bu amacı, dönemin bakış açısı ve dini koşullarıyla birleşerek sembolist sanatçıları etkilemiştir.

Wagner'in düşüncelerinden etkilenen ve sembolizmin öncü isimlerinden olan en önemli yazarlar arasında Stephane Mallarme gelir. Mallarme Wagner'in bütünlüklü sanat yapıtından etkilenmiş ancak onunla farklılaşmıştır. Bu farklılık Wagner anlatıcı araç olarak müziği seçerken Mallerme'nin şiiri seçmesi olmuştur.

"Wagner'in dramının peşine düştüğü zengin, hatta neredeyse kutsal deneyimi ve tüm sanatların, özellikle de müziğin gücünü sahneyi ruhanileştirmek ve önceden durağan olan maddeye otantik bir iç yaşam sağlamak için kullanmadaki başarısını över. Öte yandan Mallarmé, onun bütünlüklü sanat eserinin birleştirici ögesi olarak şiir yerine müziği seçmesine karşıdır." (Carlson, 2008: 299)

Yapılan alıntıdan hareketle Mallerme'nin kendi sanat yapıtlarında dilde günlük ifade biçimi yerine şiire yer verdiği anlaşılmaktadır. Bütün etmenleri bir uyum içinde kullanarak seyircinin hayal dünyasını harekete geçirecek tasarılar yapmaya çalışır. Bu sebeple ana amaç sahne üzerinde bir yanılsama yaratmak değil, görünen gerçeğin

⁵ Wagner, bütünlüklü ya da birleşik sanat yapıtının en ideal sanat olduğunu savunmaktadır. Şener'in belirttiğine göre; Wagner, üstün bir işlevi olan sanatın, türlerin tek tek her biri ile değil, ortaklaşa çabasıyla ortaya çıkabileceğini ve yaşamı en iyi biçimde ifade edebileceğini ileri sürmüştür. Wagner'e göre geleceğin sanatı bir ortak sanat ürünü, bir birleşik sanat yapıtı (Gesamtkunstwerk) olmalıdır. Birleşik sanat, en ideal sanattır. Müzikle dram bir arada yoğrulacak, plastik düzenleme, ışıklama, dekor, tümü birden estetik bir uyum içinde birleşecektir. Her sanat, kendi ustalığını ortak amaç için ortaya serecektir. Böylece canlı, nefes alıp veren, devinen bir sahne eseri meydana gelecektir. (Şener, 2008: 222)

ardındaki aslolan gerçeğe ulaşmak için yaratılacak farklı bir illüzyondur. Mallerme bunu sağlamak için görsel etmenlerde stilizasyona giderek bilinçdışı sahne üzerinde sembolleştirir. Örneğin benzetmeci tiyatro anlayışında oyuncu canlı kanlı bir şekilde sahnede var olurken, sembolist tiyatro anlayışında oyun kişinin iç dünyası sahne üzerinde sembolleştirilir. Çünkü *“amaç toplumsal olarak tarif edilen bireyin doğalcı anlatımına karşıt olarak, gerçekliğin, aldatıcı yüzeysel görünümünü değil, arketip insanın içsel doğasını somut simgelerle cisimleştirerek, daha derin bir yüzeyini araştırmaktır.”* (Innes, 2010: 37)

Bu noktada seyirci sahne üzerinde bir sembol haline gelen oyuncu ile istese de özdeşlik kurabileceği bir alan yakalayamayacaktır. Çünkü oyuncu simgesel bir anlatımın içerisinde bir kukladan farksızdır. Dolayısıyla seyir yerinin karartılmasıyla birlikte *oyun yeri seyir yeri* arasında fiziksel bir etkileşim engellenirken, oyuncunun simgeleşmesiyle birlikte de yanılısma anlayışına engel olunmuştur. Böylece seyirci, oyun ile sadece bilinçsel bir ilişki kurmakta ve kendi bilinçaltında arayışa girmektedir.

Wagner'den etkilenerek sembolist tiyatro düşüncesini oluşturan Mallerme'nin ardından bu anlayışın en önemli yazarları arasında Maurice Maeterlinck ve Strindberg gösterilebilir. Maeterlinck, özellikle ilk oyunlarını kuklalar için yazmıştır. Oyuncunun kanlı canlı sahnede görünmesinden ziyade, mask, kukla, figür ya da gölge kullanımını önermiştir. Çünkü ona göre yazarın hayal gücü ve iç dünyası ile oyuncunun bedeni uyumlanamamaktadır. Bu sebeple arada bir anlaşmazlık ve gerginlik çıkmaktadır. Örneğin *“Lear, Hamlet, Othello ve Macbeth gibi karakterlerin temsil edilemeyeceğini ve sahne üzerinde görmenin tehlikeli olacağını belirtir. Oyuncunun gölgesi bizimle düşlerimizin figürü olan ‘gerçek’ Hamlet’in arasında durur. Her baş yapıt bir simgedir ve simgeler bir insanın etkin varlığını asla detekleyemezler.”* (Carlson, 2008: 307) Maeterlinck, böylece sahne üzerinde bir değişime gitmiştir. Bununla birlikte dramatik yapının aksine soyutlamaya ve çağrışıma dayalı bir anlatım biçimi vardır. ‘Körler’ isimli oyununda bir adayı andıran dekor sadece dallar ve taşın ibarettir. Uzaktan tedirgin eden bir deniz sesi duyulur ve sahnede aksiyondan ziyade durağanlık ve karakterlerin dağınık düşünceleri görülmektedir. (Maeterlinck, 1995) Bu durumda *oyun yeri seyir yeri* arasında seyircinin oyunla bir ilişki kurması beklenemez. Çünkü seyirci var olmayan ve görmediği bir adaya bağlanıp, özdeşleşebileceği bir alan bulamaz. Karakterler belirsizdir, durağan, aksiyonu

olmayan, anlamsız sözler hakimdir. Yani her şey seyircinin imgelemine harekete geçirmek için vardır. *Oyun yeri seyir yeri* ilişkisi simbolist tiyatrodaki bu minvalde sağlanmaktadır.

Kısacası simbolist tiyatro anlayışında benzetmecî tiyatro anlayışının kalıpları tamamen reddedilerek yeni bir biçimlemeye gidilmiştir. Bu biçimleme yazın anlamında olduğu kadar biçimsel alanda da geçerli olmuştur. Temel amaç, seyirciyi oyunun yanılması sokarak onu bireysel bir iyileştirmeye götürmek ve arındırmak değil, onu bilinçaltı yolculuğuna çıkararak görünmeyen gerçekliği sunmaktır. Bu sebeple dekor, kostüm gibi etmenlerde stilizasyona gidilmiş, oyuncunun bedensel varlığı yerini kuklalara bırakmıştır. Bir rüya atmosferi içerisinde *oyun yeri seyir yeri* arasında yanılmanın olmadığı bir ilişki kurulmaktadır. Çünkü gerçekçiliğin psikolojik, fizyolojik ve sosyolojik etmenleri devre dışı kalmıştır.

“I. Dünya Savaşı öncesinde başlayıp, savaş sırasında etkisini yitiren Fütürizm, kısa ömürlü öncü sanat akımlarından biridir.” (Şener, 2010: 238) Filippo Tommaso Marinetti tarafından 1909 yılında İtalya’da başlatılmış ve 1930’lara kadar devam etmiştir. Fütüristler, sanatın makine çağına uygun özellikler taşımasını ve sanatta makine dinamizmini kullanmak istemişlerdir. Fütürizm, çağdaş sanatın tamamen özgür olmasını ve geleneklere asla bağlı kalmamasını savunmuştur. Geçmişle bağını tamamen koparmak isteyen Fütüristler, geçmişin etkisini sürdüren her şeyi de yok etmek istemişlerdir. Onlar için yaşanan savaşlar bile desteklenmelidir. Çünkü *“savaş yalnızca hareketi ve mücadeleyi temsil ettiği için değil, geçmişin tahribine katkı sunduğu için de idealize edilmelidir. Marinetti yeni sanatçıları müzeleri, kitaplıkları, her türlü akademiyi yıkmaya ve ahlakçılığa, feminizme, her türlü oportünist ya da yararçı ödeleğe savunmaya çağırmıştır.”* (Carlson, 2008: 352)

Fütürizm, bütün sanat alanlarını etkilediği gibi tiyatroyu da etkilemiş ve fütürist sanatçılar yazın anlamında klasiği reddetmişlerdir. Bu akımda, zaman ve mekân yadsınıp zaman dışı mekânlar kullanılmış, sahneler birbirine mantıklı bir dizgeyle değil mantık dışı bir düzenle bağlanmıştır. Oyun kişilerinin nitelikleri azalmış ve söz değer kaybederek simgesel ifadeye dönüşmüştür. Fütüristler aynı zamanda akrobasi, sirk, doğaçlama skeçler, dans gibi farklı türleri ve ışık, ses, projeksiyon gibi teknik etmenleri bir arada

kullanarak estetiği yakalamaya çalışırlar. Amaç, makineleşme dönemindeki insanların dinamizmini, modern teknoloji kullanarak estetik bir şekilde sahneye taşımaktır.

“Zamansal yapı olarak eşzamanlılık ilkesi, tarihi, zaman akışını yadsımakta, sanat yapıtında, öznenin son derece köktenci bir biçimde kendi başına yapayalnız bulunduğu ‘zaman dışı’ bir mekân oluşturmaktadır. Öznenin parçalanmış bir gerçeklikte yaşadığı deneyimler, yerini, çağrışımlarla dolu düş gücü ve alışılmış bütün kuralları bir yana bırakan estetik bir üretkenliğe bırakır.” (Çalışlar, 1993: 66)

Fütüristler tiyatronun zamanla halktan koptuğunu ve git gide bir burjuva eğlencesi olmaya başladığını savunmuşlardır. Makinelere, güce, hıza ve devinime olan hayranlık dönemin tiyatro anlayışını etkilediği gibi radikal bir değişim de yaşatmıştır. Gerçekçi tiyatronun ölçüt ve tekniklerine karşı çıkan fütüristler sahnede canlı ve devingen bir tiyatro var etmeye çalışmışlardır. Seyirci de bu tiyatronun içerisinde edilgen değil etken bir pozisyonda olmalıdır. Bu sebeple seyirci ile doğrudan ilişki kurulabilecek gösteriler düzenlenmiş ve seyirciyi harekete geçirmek hedeflenmiştir. Yaşanan savaşlar ve dönem sorunlarının ortasında olan seyirci sahne üzerinde yaratılan yanılısamayla uyutulmamalı aksine uyandırılmalı, düşünmeye sevk edilmeli hatta kışkırtmalıdır. *“Gösterilerde izleyiciyi kışkırtmak, domates, patates, portakal vb. nesnelere fırlatmalarını sağlamak için her şey yapılıyor, arada yumruklaşmak, dövüşmek, itişip kakışmak da vardır.”* (Candan, 2003: 64) Böylece seyirci sahne üzerindeki oyuna dahil olacak ve birliktelik sağlanacaktır. *Oyun yeri seyir yeri* ilişkisinde yeni bir birliktelik sağlanmış ve seyirci benzetmeci tiyatronun pasif izleyicisinden, aktif konuma getirilmiştir.

I. Dünya Savaşı öncesinde başlayıp 1925’li yıllara kadar etkisini sürdürmüş olan diğer bir akım Ekspresyonizm yani Dışavurumculuktur. Fransa’da, Empresyonizm (izlenimcilik) resim sanatına tepki olarak doğmuş ancak özellikle Almanya’da etkili olmuştur. Dışavurumcular, fütüristlerin savaş ve makine coşkusuna katılmak yerine, bunların bireyleri ezen gelişmeler olduğunu savunmuşlardır. *“Fütürizm, dışsal olanları – ışık, renk, hız, fiziksel risk- vurgularken dışavurumculuk, içsel yaşamın gizlerini araştırmaya çalışmaktadır.”* (Carlson, 2008: 359) Yani dışavurumculukta dış dünyanın temsili yerine duygular ve iç dünya yansıtılmaktadır. Öncü akımlar arasında tiyatro sanatını en çok etkileyen akımdır. En başarılı eserlerini ise Alman tiyatrosunda

verir. “*Buchner'in, Wedekind'in, Strindberg'in oyunları bu akıma öncülük etmiştir. Dışavurumculuğu tiyatrodaki bilinçle temsil eden ilk oyunlar ise ressam Kokoschka tarafından yazılmıştır. Bu akımın tiyatrodaki ilk önemli yapıtı, Reinhard Johannes Sorge'un (1842–1916) Dilenci adlı oyunu sayılır. Georg Kaiser, Ernst Toller, Karel Çapek bu akımın önemli yazarlarıdır.*” (Şener, 2010: 249)

Dışavurumcular gerçekliğin karşısına soyutlama anlayışını getirir. Sahnede dış dünyanın gerçekliği yerine iç dünyayı yansıtmaya çalışırlar. Sanayileşme ve makineleşme çağının özdeşleşmeyi ortadan kaldırmasıyla estetik soyutlama tek sanatsal tutum olmuştur. Zihinde olanı aktarabilmek için yeni anlatım yolları aramışlardır. Bu yüzden özde ve biçimde her türlü kısıtlamalara karşı çıkıp biçimde özgürlüğü savunurlar. Bu sebeple “*dönem sanatçılarının en çok kullandığı kavramlar “ütopya”, “yeni insan” ve “başkaldırı” olmuştur.*” (Candan, 2003: 74) Groteski ve mekanik konuşma dilini kullanarak dilin yapısını da bozarlar. Sahneler birbirine nedensellikte bağlanmaz, gerçekçi bir dekor yerine Cennet, Cehennem gibi alegorik ya da sembolik yerler vardır. Derinlikli karakterler yerine arketipal figürler kullanılır. Sembolik figürlerin kullanılmasıyla birlikte *seyir yeri oyun yeri* anlayışında düşünsel bir ilişki sağlanmaktadır. Seyirci ile fütürist anlayıştaki gibi fiziksel bir etkileşim olmasa da seyircinin iç dünyasının yansıtılması ve paylaşılmasıyla birlikte bilinçsel bir ortaklık kurulmuş olacaktır.

Bu akımın öncülerinden ve dram tarihinde ilk kez tek perdelik yapıyı kullanan August Strindberg, fantezi ile gerçeği sık sık yer değiştirdiği bir biçimlemede kullanmıştır. *Rüya* oyununun ön sözünde tekniğini şöyle açıklar ve bu açıklama dışavurumculuğu özetler; “*Yazar, kopuk ama görünüşte mantıklı olan düş biçimini taklit etmeyi denemiştir. Her şey olabilir; her şey olası ve olanaklıdır. Zaman ve uzamın varlığı yoktur. Önemsiz bir gerçeklik art alanı önünde imgelem, anıların, yaşantıların, özgür fantezilerin, anlamsızlıkların ve doğaçlamaların bir karışımından yeni biçimler tasarlayıp işler.*” (Candan, 2003: 71)

Dışavurumculuk akımının tiyatro anlayışında Strindberg’den de anlaşılacağı üzere tiyatro etmenlerinde fantezi ve gerçekliğin sık sık yer değiştirdiği biçimsel bir kurgu hakimdir. Bu kurgu özelinde bireyin bilinçaltı gün yüzüne çıkarılacak ve orada yaşadığı karmaşa,

sahne üzerinde gösterilen oyun aracılığı ile giderilecektir. Böylece seyircinin ruhani sorunları onarılacak ve uyumlu bir insan olacaktır. Dışavurumculuk sanat anlayışı tiyatrodaki kendini etkili bir şekilde var ederken aynı zamanda *seyir yeri oyun yeri* ilişkisini belirleyen önemli bir etmen olan mimari anlayışı da etkisi altına almıştır. Bunun en önemli örneği ise Berlin’de bulunan ‘Grosses Schauspielhaus’ tiyatrosudur. Hasan Kuruyazıcı ‘*Oyun - Mekan İlişkisi Açısından Başlangıçtan Günümüze Tiyatro Yapılarının Gelişmesi*’ isimli kitabında bu yapı hakkında şunları belirtmiştir:

“3500 kişilik olan seyir yeri ‘U’ biçimindedir ve ortadaki parter bölümü istenirse çerçeve sahnelerinin tabanıyla aynı hizaya yükseltip ön sahne olarak oyun yerine eklenilebilmektedir. Bu durumda oyun yeri seyircilerinin içine iyice derinlemesine girmekte ve bağlantı-çizgisi çok uzamaktadır. İstendiğinde orta bölüme seyirci sıraları yerleştirilmekte ve tiyatro bir çerçeve sahnesi olarak kullanılabilir. Büyük Tiyatro’nun (Großes Schauspielhaus) 20. Yüzyılda hacim sahnelerinin ilk kez uygulandığı tiyatro yapısı olduğunu söylemek yanlış olmaz.”(Kuruyazıcı, 2003:83)

Ekspresyonist sanat anlayışı, en önemli yenilik ve arayışlarından birini de sahneleme anlayışında yaşamıştır. Bu noktada öne çıkan en önemli isimlerin başında ekspresyonist yönetmen Leopold Jessner gelmektedir. Jessner, tiyatro metinlerini yeni bir anlayışla sahneleyerek soyutlama yoluna gitmiş ve bu yolla dışavurumcu sahneleme anlayışını geliştirmiştir. Sahne üzerinde gerçekçilik anlayışına karşı çıkarak anlamın ya da özün ön planda olması gerektiğini belirtmiş, sahne üzerindeki etmenleri bu özü ya da anlamı ortaya çıkarmak için kullanmıştır. Yani aslolan anlam seyirciye doğrudan verilmemiş, tıpkı simbolistlerin yaptığı gibi sezdirilmiştir.

“Jessner sahneleme üzerine görüşlerini “saf tiyatro” başlığı altında ifade eder. Saf tiyatro her şeyden önce gerçekçilikten ayrılmayı içerir. Diğer yandan gerek Wagner’de gerek Appia ve Craig’in düşüncelerinde rastlanan bütüncül tiyatro fikriyle de ilişkilidir. (...) Tiyatro öğeleri estetik ilkeler doğrultusunda birleşecek, gerekli bütünlük ve etkiyi sağlayacak ama gerçeklik gibi somut bir şekilde kavranamayacaktır. Gerçekçiliğe karşıt bir yerde konumlanan saf tiyatro fikriyle gelen olmazsa olmaz bir başka unsur da teatralliktir. Sahnelemede teatral anlamın gücünden faydalanılmalıdır. Bu ekspresyonist sahnelemenin de temel ilkelerinden biridir.” (Çakmak, 2011: 51)

Jessner, dekor, kostüm, ışık, oyunculuk gibi etmenlerde de gerçeklik anlayışının dışına çıkmıştır. Böylece seyircinin her alanda etrafını kuşatmış ve *oyun yeri* ile olan yanılısama

ilişkinini yok etmiştir. Sahne üzerinde her türlü gerçeklik ya da gerçeği ima edecek her türlü etmen kırılmaya uğradığı için seyirci istese de *oyun yeri seyir yeri* arasında bir yanılısama duygusuna kapılamayacaktır. Birbirine zıt tercihlerle seyirciyi bildiği ya da alışık olduğu duruma yadırgatarak seyircinin zihni açık tutulmuş ve böylece seyirci oyuna bu yolla katılım sağlamıştır. Ana odak daima oyunun özü ve anlamı üzerinde olmuştur. Bu sebeple dekor ve ışık gibi araçlar dış gerçekliği değil oyuncunun ya da seyircinin iç dünyasını temsil edebilecek, onu harekete geçirebilecek şekilde kullanılmaktadır.

Çakmak Duman, Jessner'ın gerçekçiliğe karşı çıkararak sahne üzerindeki her etmeni simbolist bir şekilde kullanıp, seyirciye anlamı sezdirme anlayışını Colby Lewis'tan yaptığı alıntı ile açıklamıştır. “*Gerçekçi yönetmen iki kişinin birbirini sevdiğini bildirmek isterse mutlaka oyunculara ‘Seni seviyorum.’dedirir. Jessner ise fikrini daha kurnazca ve gizlice verir, seyircinin sezgisine ve teatral, soyut anlamın gücüne inanır. Şeylerin kendisini göstermez, şeylerin anlamını içeren teatral aletleri gösterir.*” (Çakmak, 2011: 51)

Kısaca belirtmek gerekirse dışavurumculuk akımı dış gerçeklikle değil bireyin iç dünyası ile ilgilenmiştir. Akımın tiyatrodaki öncü isimlerinden olan Strinberg parçalı yapıyı kullanarak bütünlüğü yıkmış ve seyirci ile olan birliktelik anlayışında yanılısamayı zaman ve mekan atlamalarıyla yok etmiştir. Mimari anlayışında getirisiyle birlikte, *seyir yeri oyun yeri* arasında doğrudan bir iletişim olmasa dahi seyircinin oyun akışına kapılmasını engelleyecek biçimde dekor, kostüm, ışık gibi etmenlerde değişimler yaşanmıştır. Duygular bu etmenlerle verilmek istenmiş ve böylece ışık, dekor, kostüm kullanımı önem kazanmıştır. Perspektif kullanımı reddedilerek gerçeklik algısı da yıkılmış ve gözü rahatsız eden, dolayısıyla bu rahatsızlıkla bilinci açık tutmayı sağlayan bir anlayış hakim olmuştur.

Bu dönemde I. Dünya Savaşı'nın başlaması ve milyonlarca insanın ölümüyle tiyatrodaki umutsuzluk hâkimdir. Muhafız sanatçılar artan baskılar sonucu İsviçre'ye sığınmıştır. Bir başka avangart akım olan Dada hareketi 1916 yılında Zürih'te bu sanatçıların girişimiyle umutsuzluk ve öfke içinden doğmuştur. Özdemir Nutku'ya göre Dadaizm, “*insanların ve dünyanın yozlaşmasından ve yok oluşa doğru sürüklenişinden umutsuzluğa düşmüş,*

hiçbir şeyin sağlam ve sürekli olduğuna inanmayan ve bunun için bir değer tanımazlık (nihilizm) içinde, iç çöküntüyü yansıtan bir akımdır.” (Nutku, 2008:124)

Dadacılar, Fütüristlerin savaş hayranlığına karşı çıkmış ancak sahnede farklı türleri bir arada kullanmaları bakımından onlardan yararlanmışlardır. Geleneksel sanat anlayışındaki öz, biçim ve dil kullanımlarını reddeden Dadacılar bu kalıplardan bağımsız olarak mantık dışı ve saçma olanı öne çıkarmasıyla Fütürizm ile arasında bağ kurarken Gerçeküstücülüğe zemin hazırlarlar.

Dadacılar, yaptığı gösterilerde seyirciyi kışkırtmayı amaçlamıştır. Seyircinin kışkırtılması ile yaratılan şaşkınlık, bilincin açık kalmasını dolayısıyla oyunun duygusuna kapılmamasını sağlayacaktır. Mimari alanda herhangi bir değişikliğin yaşanmadığı Dadaizm de *oyun yeri seyir yeri ilişkisi, oyuncu ve seyirci* birlikteliğinden doğmuş, karşılıklı atışmalara varan durumlarla bu ilişki desteklenmiş ve git gide benimsenmiştir. *“Genç katılımcıları hem kışkırtan hem de karşı karşıya getiren taklit duygusunun yardımıyla ki, deneye sınaya, oyunların tonu yavaş yavaş yükseldi ve giderek daha şiddet kazandı; İsviçre'nin dinginliğine, kurulu düzenine, topluma, savaşa ve yavaş yavaş, en modernlerini de kapsayacak şekilde, bütün sanat formlarına kafa tutuldu.”* (Sanouillet,2006: 305)

Dada hareketiyle yakın bir bağı olan ve gerçekçiliğe adı ile bile doğrudan karşı olduğunu belirten Gerçeküstücülük, Dadaizm'in ardından 1924 yılında Fransa'da gelişmiştir ve bu akım için yazılan üç bildirgeden ilki Andre Breton'a aittir. Gerçeküstücüler bilinçaltındaki gerçeği ortaya çıkarmaya çalışmışlardır. İnsanı tutsak eden her şeyin aşılmasını ve kurallarının kırılmasını zorunlu görmüşlerdir. Makineleşmeye karşı öfkeyle karşı çıkarlar. *“Fanteziyi, imgelemi, olağanüstüyü, masalımsı olanı kullanarak bambaşka bir büyülenme yaratmak amacındadırlar.”* (Şener, 2010: 243)

Gerçeküstücülük, reddettiği ve yıktığı bir değer yerine yeni bir şey koymayı hedefler. Bu yönüyle Dadacılardan ayrılır. Gerçeküstücü görüşleri eserlerinde en başarılı kullanan yazarlardan biri Alfred Jarry'dir. Jarry, henüz avangart akımlar ortaya çıkmadan yazın hayatına başlamış ve eserlerini yazmıştır. Eserlerinin içeriği ve özellikleri bakımından gerçeküstücülük akımıyla doğrudan ilişkilendirilmiştir. Eserlerinde insanların

acımasızlığını ve aç gözlülüğünü yadırgatarak seyirciye gösterir. Jarry, *Kral Übü* oyununda dili bile parçalayıp yerine yeni kelimeler getirmiştir. Jarry, *Kral Übü*'de kullandığı grotesk anlatımla, birbirine zıt ve uyumsuz parçaları bir araya getirmiştir. Bu noktada seyirci, sahne üzerinde gördüğü kurmaca gerçeklik ile kendi gündelik gerçekliği arasında bir kırılma yaşayacaktır. Çünkü birbirine ait olmayan parçaların bir araya gelmesiyle yadırgatılan seyirci gündelik gerçeklikte alışkın olduğu kavramların ters yüz edilmesiyle karşı karşıya kalacaktır. Bu durumda istese de oyunla özdeşlik kurabileceği bir alan bulamayacak ve *oyun yeri seyir yeri* ilişkisi yeniden şekillenmiş olacaktır. Tıpkı Jarry gibi gerçeküstücülük akımından önce eserlerini yazan Appolinaire'in '*sürrealist dram*' başlığı altında yazdığı *Tiresias'in Memeleri* oyunu sürrealizm ile ilgili açıklayıcı özellikler taşır; *Apollinaire günlük yaşamın mantığını reddetti ve komedyaya, tragedya, burlesk, çeşitleme, akrobasi ve deklamasyonun, müzik, dans, renk ve ışığın yeni bir ifade biçimi yaratmak için bir araya getirilmesini önerdi.*" (Brockett, 2000: 541)

Toparlamak gerekirse XX. yüzyılın ilk yarısında ortaya çıkmaya başlayan modern sanat akımları ve bu akımların temsilcileri dönemin sanat anlayışına yön vermişlerdir. Dadacılar; benimsedikleri karmaşa ve uyumsuzluk ilkesi ile, Fütüristler; mekanik ve kukla benzeri hareketlerle, Gerçeküstücüler; kara komedyaya ve oyunlarda atmosfer kullanmalarıyla, Dışavurumculuk ise; abartılmış biçim, hareket ve telegrafik konuşmalar hem kendi dönemini hem de kendinden sonra ki dönemlerin sanat anlayışını etkilemiştir. Innes'in köklerini toplu katılımın esas olduğu karnavallara dayandırdığı avangart akımlar, kullandıkları yeni sahneleme biçimleri, masklar, kuklalar, makyajlar vs. ile seyirciyle iletişime geçmenin yollarını aramıştır. Böylece modern sanat akımlarının *oyun yeri seyir yeri* ilişkisinde toplu katılımın esas olduğu ilkel törenlere başvurduğunu ve sanat tarihinde bir geri dönüş yaşandığını söylemek mümkündür.

Gerçekçilik algısına karşı çıkış anlamında ortaya çıkan ve gelişimini tamamlayan öncü akımlar kendinden sonraki akımlara ve yazarlara esin kaynağı olmuşlardır. Bu dönemden itibaren yazarlar ya da yönetmenlerden kimi ideolojik, kimi politik, kimi de temelde estetik gerekçelerle ama her biri farklı ve mutlak bir şekilde seyircinin rahatını bozmak ve onu sarsmak istemişlerdir. İşte bu noktada tiyatrodaki politik olanı kullanan ve öncülüğünü Erwin Piscataor'un yaptığı Politik Tiyatro, daha sonra Alman yazar Bertolt

Brecht tarafından geliştirilip Epik Tiyatro bu akımların ardından doğmuştur. Bu sebeple bir sonraki başlıkta Epik Tiyatro anlayışına değinilecektir.

3.1.2 Epik Tiyatro

1. Dünya savaşının başlamasıyla birlikte yaşanan yıkım ve kayıplar insanlık üzerinde önemli bir etki bırakmıştır. Yaşanan olaylar Epik Tiyatroya giden yolda büyük öneme sahip olan Politik Tiyatro'nun doğmasına zemin hazırlamıştır. Politik Tiyatro, Alman tiyatro kuramcısı Erwin Piscator tarafından ortaya atılmıştır. Piscator'la birlikte *oyun yeri-seyir yeri* arasında yeni bir ilişki kurulmuştur. Çünkü onun temel hedefi seyirciyi gündelik gerçekliği ile yüzleştirerek politik bir eyleme itmektir. Böylece seyirci, kendi gerçekliğini ve sınıfsal farklılığını farklı bir gözle, sahne üzerinde izleyecek ve değerlendirme fırsatı bulacaktır.

“Piscator için tiyatro bir parlamento, seyirciler kanun yapan milletvekilleri idi. Bir çözüme bağlanması istenen büyük kamu sorunları, sahneden somut olarak bu parlamento önüne çıkarılıyordu. Diyelim bir milletvekilinin toplumdaki kimi düzensizlikler üzerine yapacağı bir konuşmanın yerini, o bozuklukların artistik bir kopyası alıyordu sahnede. Sahne sergilediği olay ve kişilerden, istatistik verilerden ve parolalardan yararlanarak, parlamentosunu, yani seyircilerini siyasal kararlar alabilecek duruma getirmeyi kendine onur sorunu yapmıştı.” (Brecht, 1997: 75)

Piscator, sahne üzerinde sınıf çatışmalarını konu almaktadır. Sahne üzerinde seyircinin alışık olduğu, tanıdığı, bildiği çağdaş problemler ele alınır ve teknik etmenler kullanılarak seyirci sistemin bozuk olduğuna ve değiştirilmesi gerektiğine ikna edilmeye çalışılır. Bu noktada en önemli araçlardan biri projeksiyondur. Projeksiyon yardımıyla tarihsel belgeler, resimler ya da videolar yansıtılarak seyircide inandırıcılık yakalanmaya çalışılır. Bu durum ışık, ses, müzik, görüntü gibi araçlarla da desteklenir. Politik Tiyatronun bu özelliği, her ne kadar bütün etmenleri bir araya getirmesiyle Wagner'in 'bütüncül tiyatro' düşüncesini anımsatsa da, Piscator bu 'bütüncül' düşünceyi sadece sanat için yapmamaktadır. Ona göre tiyatro aynı zamanda politik konuların tartışılması gereken de bir yerdir. Kendisi de bu konuya şu şekilde değinmiştir; *“Sanat sözcüğünü kesinlikle*

programımızdan çıkardık. (...) Oyunlarımız izleyiciyi güncel yaşamı yönlendirmeye, politik etkinliğe çağırıyor.” (İpşiroğlu, 2001: 36)

Piscator’la birlikte *seyir yeri oyun yeri* ilişkisi yeni bir boyut kazanmış olur. Geleneksel tiyatro anlayışında var olan dördüncü duvar etkisi yok edilerek *seyir yeri ile oyun yeri* arasındaki uçurum ortadan kaldırılır. Yani gerçekçi tiyatronun seyirciyi yok sayan ve onunla iletişime geçmeyen özelliği reddedilir. Bu anlamda Piscator, aslında tarihsel avangartlarla başlayan gerçekçiliği reddediş ve seyirciyi kışkırtma durumunu bir adım daha ileriye götürür. Seyirciye sadece izleyen değil, aynı zamanda sahne üzerinde gördüklerini onaylayan ya da reddeden bir statü kazandırır. Böylece o güne kadar kabul görmüş değer yargıları da tartışmaya açılır. Çünkü *“Piscator’a göre tiyatro bir yargı yeridir; ama bu, ‘ahlaksal’ olma kavramıyla karıştırılmamalıdır. Epik Tiyatro Alman sağduyusunu uyandırmak için ahlakın değil, doğrunun önemli olduğunu ileri sürmüştür.”* (Nutku, 2015: 108)

“Siyasal proletarya tiyatrosu yalnızca ilkel içgüdü ve duygulara seslenmek isteseydi, kendiliğinden bu işten el etek çekerdi. Tiyatro, inandırıcı olduğunda, kitlelerin ruhsal, enerjilerini açığa çıkardığında ve onları dönüştürdüğünde, işte ancak o zaman etkili olur. (...) Biz yalnızca coşturmak istemiyoruz, açıklık ve bilgi aktarmak istiyoruz; bu yüzden her defasında tarihsel gerçekliği açımlayarak, bütün sorunları içinde buldukları geniş bağlamlarıyla sergileyerek ve konuyla ilgili her şeyi göz önünde tutarak, kitlelere tarafımızca resmedilen yazgının çıkmazlarını ve onu aşmanın biricik yolunu göstermek için hep yeni baştan başlıyoruz.” (Candan, 2003: 189,190)

Yapılan alıntıya ek olarak denilebilir ki; Piscator’un kullandığı bütün teknik etmenler ve yeniliklerin temel hedefi, seyircinin daima açık bir bilinçle, gerçekçi tiyatronun yanılısama anlayışına kapılmadan sahne üzerinde yaratılan kurmaca gerçekliği izlemesidir. Sahne üzerinde akışkan olması gereken oyun öyküsü; projeksiyon, belgeler, pankartlar, belgeseller, sahne tasarımları gibi yeni etmenlerle kesintiye uğratarak seyirciye propaganda niyetli gerçek yaşam problemlerinin iletilmesini sağlamaktadır. Bu kesiklik ve propaganda kullanımı da *oyun yeri seyir yeri* arasında duygusal özdeşleşmeyi yok ederek seyirciyi düşünsel bir ilişkiye yönlendirmektedir. Yani kesintisiz bir oyunun yerini parçalara bölünmüş bir yapı almıştır. Bu sebeple seyirci istese de *oyun yeri* ile duygusal bağ kuramayacak ve klasik dram yapısındaki katharsise ulaşamayacaktır. Kısaca

belirtmek gerekirse Piscator'un tiyatrosunda tiyatro, bir olayı canlandırmanın değil, bildirmenin sanatı olmuştur.

“Sahne ve salon arasındaki sınırların ortadan kaldırılması, izleyicilerin tek tek olayın içine çekilmesi, onları kitleyle kaynaştırır; bu kitlenin, eğer dertlerine, tutkularına, umutlarına, acı ve sevinçlerine siyasal tiyatronun sahnesi sözcülük eder, biçim verirse, bundan böyle kolektivizm öğrenilen bir kavram olmaktan çıkar, yaşanan gerçekliğe dönüşür.” (Piscator, 1993: 190)

Erwin Piscator geliştirdiği Politik Tiyatro ile Brecht'e ve onun Epik Tiyatro kuramına giden yolu açmıştır. Her ne kadar Epik kavramını ilk kendisi kullansa da bunu kuramsal anlamda Brecht'in geliştirdiğinin altını çizmektedir. Çünkü ajitasyona ve sınıf mücadelesine dayalı tiyatrosunun kuramsal bir derinliği bulunmamaktadır. Piscator sadece tiyatro etmenlerini kullanarak biçimsel anlamda *seyir yeri - oyun yeri* arasında yeni bir ilişki yakalamış ve yanılısamadan uzak bir anlayış getirmiştir.

Epik Tiyatro, Bertholt Brecht'in Piscator'dan etkilenerek oluşturduğu tiyatro kuramıdır. 'Epik' kelimesi bir kavram olarak ilk kez Brecht tarafından kuramsallaştırılsa da bu kavrama ilk değinen Aristoteles olmuştur. Aristo, dramatik tiyatronun temelini oluşturduğu Poetika'sında epik kavramına değinirken onun, klasik yapıya uymayan, tragedyadan daha geniş ve gevşek dokulu bir yapıt olduğundan bahsetmiştir. Nutku, bu durumu Epik tiyatro kitabında şu şekilde özetler;

“Epik, tragedyadan daha geniş ve gevşek bir dokuya sahip bir yapıttır. Kişisel alınyazısı yerine, daha geniş görünüşüyle önemli olayları işler (estetik uzaklık); başka bir deyişle olaylar ön plandadır. Aristoteles'e göre, epik şiir istenildiği kadar uzatılabilir; oysa tragedya, epikte olduğu aynı anda birkaç olayı gösteremez, tragedya yalnızca sahnede oyuncular tarafından oynanan tek bir olayı verebilir. Epik, bir anlatım olduğu için, aynı anda ortaya çıkan birkaç olayı hep birden gösterebilir ama bu olayların tümü konuyla ilintilidir. Bu olayların ve durumların bir araya gelişi şiiri uzatır. Böylece epik konuyu zenginleştirir, dinleyeni çeşitli yerlere götürür ve şiiri birbirinden ayrı epizotlarla süsler.” (Nutku, 2015: 109)

Yapılan alıntıdan hareketle epik ve tragedyanın biçim, içerik ve aktarım olarak ayrıştığını söylemek mümkündür. Epik bir konuyu anlatı üzerinden aktarırken, tragedya aksiyon ile temellendirmektedir. Ayrıca zaman sıçramaları ya da zamanın süresi, mekan

değişiklikleri, parçalı yapı epik tiyatronun temel özelliği, tragedyanın tam tersidir. Yani tragedya zaman net ve belirli, mekan sabit, olaylar bütünlüklü ilerlemektedir. Tragedyanın bu yapısı oyun yerinde yaratılan kurmaca dünyanın en gerçek halini yakalama ve seyir yerine yansıtma amacından doğmaktadır.

Epik Tiyatro, Aristoteles'in temellendirdiği benzetmeci tiyatronun seyir yerini etkisi altına alan yanılısamacı ve özdeşleşmeci anlayışına karşı çıkmaktadır. Çünkü seyirci, bu kavramlar sebebiyle oyunun illüzyonuna kapılarak düşünsel yetisini geri plana atmaktadır. Özellikle 'özdeşleşme' durumunda, kendini sahnedeki oyuncunun yerine koyarak oyunu kendi duygularında yaşamaktadır. Onun düştüğü durumlara, yaşadıklarına onunla birlikte üzülür ya da mutlu olur. Dolayısıyla günlük sorunlarda herhangi bir değişiklik yaşanmamaktadır. Seyirci duruma sadece tanık olmuş, kabullenmiş ve duygularını tazelemiş olur.

“Gerçekçi tiyatronun başarısı seyircinin oyun içinde yitip gitmesi, seyirci olduğunu tümünden unutup kendini oyun kişinin yerine koyması ile ölçülmüştür. Burada artık yaratıcı düşünme sürecine katılma değil, sahne gerçekliğini birlikte yaşama söz konusudur. Bu birlikte yaşamada seyircinin katkısı söz konusu değildir. Seyirci sahnede yaratılan yanılısamanın edilgen bir parçası olmuştur. Kendi duyguları ile oyun kişinin duyguları arasındaki ayrım ortadan kalkmış, kendini oyuncuda, oyuncuyu kendinde yaşatmaya başlamıştır.” (Şener, 2010: 283)

Epik Tiyatro, benzetmeci tiyatronun *oyun yeri ve seyir yeri* arasında kurulan bu özdeşleşme anlayışına doğrudan karşı çıkar. Çünkü amaç seyir yerinde düşünsel bir etki yaratmaktır. Seyirci, sahne üzerinde izlediği kurmaca oyunda toplumsal sorunları görmeli ve onun üzerinde düşünmelidir. Bu sebeple seyirci sık sık oyuna yabancılaştırılır. Brecht'in geliştirdiği bu yöntem ile oyun belirli aralıklarla kesintiye uğratılır ve seyirci doğrudan oyuncunun ağzından yorum, eleştiri ya da oyun dışı bir cümle duyar. Böylece seyirci oyunun akışına kapılmadan, kendinin tiyatrodaki izlediğininse kurmaca bir gerçeklik olduğunun sürekli farkına varır. Oyuncu ve yönetmenin görevi ise seyirciye bunu daima hatırlatacak seçimler yapmaktır.

“Epik oyun, akılcı bir biçimde izlenmesi ve içindeki şeylerin fark edilmesi gereken bir yapıdır, dolayısıyla sahnelenişi bu izlemeye uygun düşmek zorundadır. Epik rejimin en önemli görevi sahnelenen olayla, sahneye

koyma olayının içerdiği her şey arasındaki bağlantıyı ortaya koymaktır. Marksizmin genel eğitim programı öğretme ve öğrenme tavırları arasında işleyen bir diyalektik tarafından belirlenir. Epik tiyatrodaki da, benzer bir biçimde, sahnede gösterilen olayla, olayın gösterilme tarzı arasında sürekli bir diyalektik ilişkiliktir. Epik tiyatronun ilk buyruğu gösterenin (oyuncu) gösterilmesidir.” (Benjamin, 2011: 25)

Geleneksel klasik tiyatronun seyirciyi duygusal anlamda içine alan, onun varlığını görmezden gelerek sahne üzerinde kendi dünyasını yaratan anlayışında ona dayatılan kurmaca gerçekliğe sorgusuz sualsiz inanan seyirci kitlesi, epik tiyatro anlayışında tam aksi yönündedir. Brecht, tiyatrosunda seyirciyi gözlemci durumundan çıkararak katılımcı pozisyonuna getirmeyi amaçlamıştır. Geleneksel klasik tiyatronun ikinci plana ittiği ‘düşünme’ edimini, Brecht merkeze koyar. Onun eserleri, özellikle kapitalizmin insanları nasıl etkilediğini, sınıf farklılıklarını ve işçi sınıfının sömürülmesini sorgulamış, seyircide bir bilinç oluşturmaya çalışmıştır. Bu sebeple Brecht, geleneksel klasik tiyatronun *seyir yeri ve oyun yeri* arasında özdeşleşme yaratarak seyirciyi duygusal alana doğru itmesine karşı çıkmış ve yabancılaştırma etmenleriyle seyircinin duygularını değil düşüncelerini kullanmasını hedeflemiştir. Brecht, bu durumu kendi kitabında şu şekilde açıklar; “*Bizim gereksindiğimiz tiyatro, belli olayların gerçekleştiği ve insan ilişkilerinden oluşma belli bir tarihsel alanın izin verdiği duyguları, bakış açıları ve etkilerini sunmakla yetinmeyip, alan değişime uğramasında rol oynayan düşüncelerle duyguları kullanan ve üreten tiyatrodur.*” (Brecht, 1993: 59)

Brecht, oyunlarında özellikle kapitalizmin sınıf farklılıklarını ve işçi sınıfının sömürülmesini vurgulamıştır. Karakterleri ve olayları aracılığıyla kapitalist sistemin işleyişini eleştirmiş ve işçi sınıfının zor koşullarını, düşük ücretleri ve sömürü düzenini göstermiştir. Bu şekilde, kapitalizmin insanlar arasındaki adaletsizliklere nasıl katkıda bulunduğunu açıkça ortaya koymuştur. Eserlerinde kapitalist toplumun para ve tüketim kültürünü eleştirirken aynı zamanda bu tüketim kültürünün insanların insanlık değerlerini ve empati yeteneklerini yok ettiğini, bunun da toplumsal adaletsizliklere ve insanlık değerlerinin ihlaline neden olduğunu vurgulamıştır. Karakterleri aracılığıyla, zenginlik ve gücün insanları nasıl yozlaştırdığını, empati ve dayanışmanın nasıl yok edildiğini gösterir.

Brecht'in yazdığı '*Üç Kuruşluk Opera*' isimli oyun bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Oyun, sınıf farklılığına odaklanan, kapitalizmi, para ve tüketim kültürünü eleştiren önemli bir yapıttır. Mac the Knife'in karısı Polly ve diğer karakterler, zengin ve yoksul arasındaki sınıf farklılıklarını temsil eder. Oyunda, karakterlerin sosyal statülerine dayalı olarak nasıl farklı davrandıkları, sistemin nasıl bir ayrıcalık yarattığı, kapitalizmin insanların değerlerini nasıl bozduğunu, bu sistemin nasıl rekabetçi ve bencil bir ortam yarattığı gösterilirken aynı zamanda karakterlerin de birbirini manipüle ederek sadece kendi çıkarlarını düşündüğü bir ortam yansıtılmıştır. Başkarakterlerden biri olan Mac the Knife, bir suçlu ve dolandırıcıdır. Ancak oyun boyunca, toplum tarafından suçlu olarak görülen Mac the Knife'in aslında yüksek toplum kesimindeki insanlarla benzerlikleri de ortaya çıkar. Bu durum, kapitalist sistemde zenginlerin ve güçlülerin de suç işleyebildiğini ve hatta suçlarını yasal yollarla gerçekleştirebildiğini eleştiren bir yaklaşımı yansıtır. Oyun, seyircileri kapitalist sistemi ve bu sistemin insanlar ve toplum üzerindeki etkilerini düşünmeye ve sorgulamaya teşvik eder. (Brecht, 1997)

Brecht, sınıf bilincine dikkat çekerek, toplumsal adaletsizlikleri eleştirmiş, sınıf çatışmaları, işçi sınıfının sömürülmesi ve toplumun değişen yapısını göz önüne getirmiştir. Bu sebeple seyircide farkındalık yaratmak isteyen Brecht, toplumsal değişim ideali ile oyunlarını sergilemiştir. Oyunları, mevcut toplumsal düzeni eleştirirken alternatif bir düzenin mümkün olduğunu da göstermektedir. Burada seyirciye düşen, sahne üzerinde gösterilen üzerinden farkındalık yaşayarak mevcut düzenin sorgulanması ve değiştirilmesi gerektiği konusunda düşünmeye başlamasıdır. *Oyun yeri seyir yeri* arasındaki ilişki bu noktada büyük bir önem arz etmektedir. Seyirci, sahne üzerinde gösterilen oyun ve karakterlerle, empati ve özdeşlik kurmamalıdır. Bu sebeple Brecht'in yabancılaştırma etkisi, seyirciyi olaylardan ve karakterlerden duygusal olarak uzaklaştırarak onları düşünmeye yönlendirir. Bu, seyircinin toplumsal yapıyı daha eleştirel bir şekilde değerlendirmesini ve sınıf sorunlarına odaklanmasını sağlar. Böylece Brecht, seyircileri olayların ve karakterlerin eleştirel analizine dahil eder ve toplumsal değişimi gerçekleştirmek için birlikte çalışma gerekliliğini vurgular.

Bahsedilen amaç doğrultusunda sadece oyuncu ve yönetmen değil aynı zamanda kostüm, dekor, müzik gibi tiyatro etmenleri de bu yabancılaşmayı sağlamalıdır. Oyunda kullanılan her etmen alışkanlıkları ve beklentileri kırarak *oyun yeri ile seyir yeri* arasındaki engeli

ortadan kaldırır. Seyirci, izlediği kurmaca gerçeklikte, toplumun, durumların, sorunların değiştirilebilir olduğunu fark edip tartışabileceği bir alan yakalamış olur. Bu da *oyun yeri* ile arasında düşünsel bir ilişki doğurur. Yani her şey seyircinin oyunu akli ön planda tutarak izlemesi için tasarlanmıştır. Çünkü Epik Tiyatro’da akıl, duygudan daha önemli ve önceliklidir. Ancak bu Epik Tiyatro’nun duyguları tamamen yok saydığı anlamına gelmemektedir. Çünkü “*Epik tiyatro, duyguyu hiçbir biçimde yabana atmaz... Hem yabana atmak ne söz, epik tiyatro üstelik duyguların varolanıyla da yetinmez, bunları daha da güçlendirmeye ayrıca yaratmaya da uğraşır.*” (Kesting, 1985: 72)

Epik Tiyatro’da *seyir yeri* *oyun yeri* ilişkisinde akıl ön plana çıkarken, duygu hiçbir zaman yok sayılmamıştır. Sadece seyircinin *oyun yeri* ile duygudaş olmaması, oyundan çıkarım yapması ve aslolan gerçeğe ulaşması için çaba sarf edilmiştir. Başka bir deyişle, benzetmeci tiyatrodaki gerçeğin kendisi gösterilirken, Epik Tiyatroda gerçek, seyircinin izlediği oyundan yaptığı çıkarımda yatmaktadır. Yani seyirci gerçeğe kendi çabasıyla ulaşmaktadır. Bu da açık bir zihin ve akıl yoluyla mümkündür. Bu yüzden duyguyu doğuran özdeşleşmenin geri plana atılması gibi onunla var olan katharsis kavramı da yok edilir.

“Brecht’in Aristoteles’in katharsis’ine karşı çıkışı, epik ile dramatik tiyatroyu ayıran Aristoteles’in tanımlamasından tragedyanın seyircinin duygularını arıyan ve damıtan bir ortam yaratmasından dolaydır. Ona göre, katharsis kavramı yetersiz ve sağlıksızdır; çünkü bu kavram tek başına, seyircinin durumuna en ufak bir şey eklemeyi. Katharsis, ancak pratik bilgi aracılığıyla ve nesnel, yargıya dayanan bir açıklama ile anlam kazanabilir. Aristoteles ile onun dram sanatı anlayışını farklı kılan düşünce, Brecht’in seyircinin salt duygu yönelişini yeterli bulmayışı, hatta seyirciye zarar verdiğine olan inancıdır.” (Nutku, 2015: 111)

Düşünsel olarak daima aktif olan ve duygusal bir arınmaya ihtiyaç duymayan seyircinin oyun boyunca konumu da değişmektedir. Yanılsama ve özdeşleşme yaşamadığı için sahnede olanlara uzak açıdan bakıp değerlendirme ve yargılama hakkına sahip olacaktır. Bir bakıma oyunun inşası ancak seyircinin düşünsel katılımı sağlandığında tamamlanmış olacaktır. Bu sebeple seyirciye büyük iş düşmektedir.

“Dramatik tiyatro seyircisi şöyle der: “Evet ben de bunu hissetmişim.” “Tıpkı benim gibi.” “Çok doğal.” “Hiç değişmeyecek bu.” “İnsanın

çektığı acılar kaçınılmazdır. Bu yüzden benim ilgimi çekiyor.” “Ne büyük sanat; dünyanın apaçık gerçeğini gösteriyor.” “Onlarla ağlıyor, onlarla gülüyorum.” Epik tiyatro seyircisi şöyle der: “ Böyle olduğunu hiç sanmazdım.” “Böyle olmamalı.” “Çok olağanüstü, inanılır gibi değil.” “Böyle kalmamalı.” “İnsanın çektiği acılar boşunadır. Bunun için ilgimi çekiyor. Ne büyük sanat; hiçbir şey apaçık belli değil.” “Onlar ağlayınca ben gülüyorum, onlar gülünce ben ağlıyorum.” (Şener, 2010: 271)

Toparlamak gerekirse Epik Tiyatro, Bertolt Brecht’in Piscator’dan ve onun tiyatro anlayışından etkilenecek oluşturduğu bir tiyatro kuramıdır. Bu tiyatronun temel hedefi benzetmecî tiyatronun *seyir yeri* ve *oyun yeri* arasındaki yanılışmasını yok ederek seyirciyi edilgen durumdan aktif duruma getirmektir. Bu durumla birlikte *seyir yeri* *oyun yeri* arasındaki organik iletişimi engelleyen dördüncü duvar, Aristoteles’ten beri ilk kez kuramsal olarak yıkılmış olur. Epik Tiyatro ile birlikte seyirci kendi gerçekliğini eleştirel bir gerçeklikle izleme fırsatı yakalamış olur. Klasik geleneksel tiyatro anlayışının en önemli aracı olan özdeşleşme anlayışı ilk kez Brecht ile birlikte büyük bir yıkıma uğramış ve seyirci eylemci duruma getirilmiştir. Seyirci günlük, toplumsal, siyasal sorunları sahne üzerinde izleyecek ama gerçekçiliği kıran yapı sayesinde sahnenin illüzyonuna kapılmadan düşünsel bir ilişki kuracaktır. Bu sebeple tiyatronun bütün etmenleri bu amaca hizmet etmektedir.

3.1.3 Absürt Tiyatro

XX. yüzyılın ikinci yarısına kadar yaşanan dünya savaşları, ekonomik bunalımlar ve buna tepki olarak ortaya çıkan avangart akımlar Absürt Tiyatro’nun oluşumunda büyük öneme sahiptirler. Ancak avangart akımların bir manifestosu varken Absürt Tiyatro bilinçli ve düzenlenmiş kurallara ya da belli bir akıma bağlı kalmadan ortaya çıkmıştır.

“Düşünsel tabanını insan-dünya karşıtlığı üzerine oturtan Absürd tiyatro, gerçekte bilinçli ve tanımlanmış belli başlı kuralları içeren, 'izm' ya da 'akım' özelliği gösteren, herhangi bir okula bağlı yazarların meydana getirdiği bir hareket değildir. Diğer sanat akımların kendilerine özgü manifestoları varken, Absürd tiyatro yazarları kendi öznel sanat anlayışları doğrultusunda tarzlarını ortaya koymuşlar, hiçbir akımın ne üyesi ne de bağımlısı olmuşlardır. Adlandırmayı yapan Martin Esslin (The

Teatre of the Absurd) bu hareket içerisinde değerlendirdiği yazarların ve oyunların ortak yanlarını bir bileşke etrafında toplayarak bunu 'Absurd Tiyatro' kavramıyla özdeşleştirmiştir” (Aydemir, 2003: 11,12)

Özellikle XX. yüzyılın ikinci yarısına gelene kadar Avrupa’da yaşanan Sanayi Devrimi, Fransız İhtilali, I. Dünya Savaşı gibi kanlı olaylarda milyonlarca insanın ölmesi ve bunun getirdiği bunalım kişilerin kendilerine yönelmesine sebep olmuştur. Absürt yazarlara göre insan, dünya karşısında acizdir. Dünyada bir kaos hakimdir ve insan bu kaosun ortasında ne yapacağını kestiremeyecek durumdadır. Ancak bunun bilincinde olan insan bu durum karşısında kayıtsız ve korku doludur. Savaşlar, toplu katliamlar, doğal afetler gibi ölümcül olaylar ve toplumsal, sınıfsal çatışmalar, ekonomik çöküntüler, devlet baskıları, ideolojik kavgalar, insanın dünyaya olan güvenini bitirmiş, yerine korku ve kaygıyı getirmiştir. Tüm bunlar neticesinde bir varoluş sorgusu başlamış, Absürt Tiyatro da düşünsel temelini bu sorgulamadan almıştır.

İnsanların böylesine umutsuz ve tedirgin olduğu dönemde Nietzsche’nin (1883) ‘Böyle Buyurdu Zerdüş’ kitabında “*Tanrı Öldü!*” (Nietzsche, 2020: 7) demesiyle kendilerini bir anda boşlukta hisseden insanlar dünyadaki varoluşlarını anlamlandırma çabalarına girmişlerdir. Albert Camus Sisifos Söyleni’nde II. Dünya Savaşı’ndan sonra insanların durumunu şöyle anlatır;

“Eksik de olsa, mantık yoluyla tanımlanan bir dünya herkesin bildiği bir dünyadır. Ama tüm inançların yok olduğu bir dünyada insanlar kendilerini yapayalnız hissederler. Bu, çaresi olmayan bir sürgündür; çünkü insan yitirdiği anavatanının anıları yanı sıra gelecekteki bir vatan için de hiçbir umut besleyemez. İnsanın yaşamından bu kopmuşluğu, oyuncunun sahnesini yitirmişliği ise bir uyumsuzluk duygusu getirmiştir insana.” (Nutku, 2008: 260)

Absürt Tiyatro; insanların karamsar, korku dolu ve dünya ile uyumsuzluk yaşadığı bir ortamda ortaya çıkmıştır. Herhangi bir akıma bağlı olmayan Absürt Tiyatro yazarları, oyunlarını kendi sanat anlayışları ve görüşleri doğrultusunda yazmıştır. Eserlerinde insan ile dünya arasındaki uyumsuzluğa odaklanıp, insanın durumunun temelde saçma ve amaçtan yoksun oluşu düşüncesini anlatmaya çalışmışlardır. Bu doğrultuda yeni biçimler denenmiş ve dil başta olmak üzere pek çok etmenin yapısı parçalanmıştır. Yazılan ya da oynanan oyunlar seyircisini bilinçsel bir aydınlığa götürmeye çalışmış bu sebeple *oyun*

yeri seyir yeri ilişkisinde soyut bir birliktelik hedeflenmiştir. Bu noktada kendinden önceki sanat akımlarıyla dirsek teması içindedir.

Absürd Tiyatro, kendinden önceki modern sanat akımlarından oldukça etkilenmiştir. Absürt yazarlar, Fütüristler gibi çağdaş sanatın tamamen özgür olmasını ve geleneklere asla bağlı kalmamasını savunmuş, Dışavurumcular gibi gerçeklik algısının insanın yaşadığı iç gerçeklik ve ruhsal durumla ilişkili olduğunu belirtmiş, Dadacılar gibi karmaşa ve uyumsuzluk düşüncesi üzerinden maske, grotesk, kukla, şiir, müzik gibi farklı türleri kullanarak seyirciyi sarsmak istemiş, gerçeküstücülerin de kara komedyaya anlayışından yararlanmışlardır.

Avangart akımların ardından ortaya çıkan Epik Tiyatro ise Absürt Tiyatro'yu yabancılaştırma etmeniyle etkilemiştir. Ancak Absürt Tiyatro'daki yabancılaştırma etmeni Brecht'inkinden farklıdır. Martin Esslin bu farklılığı şöyle açıklar;

“Brechtçi tiyatrodaki yabancılaştırma etkisi izleyicinin eleştirel, entelektüel tutumunu harekete geçirmek için kullanılır. Absürt Tiyatro izleyicinin kafasındaki daha derin bir katmana seslenir. Psikolojik güçleri harekete geçirir, gizli güçleri, bastırılmış saldırganlıkları açığa çıkarır ve hepsinden çok da, izleyicinin karşısına bir parçalanma resmi çıkararak, her bir izleyicinin kafasında bütünleştirici güçlerin etkin bir sürecini başlatır.” (Esslin, 1999: 321)

Absürt Tiyatro'nun kendinden önce ortaya çıkan avangart sanat akımları ve epik tiyatro ile buluştuğu en önemli ortak nokta geleneksel yapıyı reddetmeleridir. Özellikle *“Absürt tiyatro ve epik tiyatronun öncüleri bir dogmacılığa karşı oldukları için, sanat anlayışında da birleşiyorlar. Biçim ve anlatım özellikleri açısından aralarında çok sıkı birlik vardır. Bu iki tiyatro akımı birbirine ne denli ters düşerse düşsün, gerek biçim gerek içerik açısından tıpkı bir madalyanın tersi ve yüzü gibi tamamlarlar birbirlerini.”* (İpşiroğlu, 1996: 87)

Avangart akımlarda biçimin ve yapının tamamen parçalanmasıyla birlikte başlayan bu karşı çıkış, hemen ardından gelen epik tiyatronun da gerçekçiliği ve klasik dramatik yapıyı reddedilmesiyle kuvvetlendirilmiştir. Avangartlar ve Epik Tiyatro tarafından beslenen bu düşünce absürtlerle birlikte son şeklini almıştır. Çünkü özellikle Absürtlere

göre yaşanan gerçeklikle sahnede gösterilen kurmaca gerçeklik arasında bir uyumsuzluk, bir bağdaşmazlık vardır. Seyirci bu uyumsuzluğun arasında kaybolmamalı, aksine içinde bulunduğu durumu düşünerek kendine bir çıkış yolu, bir çözüm aramalıdır. Bu sebeple neredeyse tiyatronun bütün etmenlerinde klasik yapının dışına çıkmış ve seyirciyi Aristocu dramın yarattığı yanılısama etkisinden çıkarmak hedeflenmiştir. Böylece seyirci sahne üzerinde yaratılan yapay ve kurmaca dünyayı gerçek kabul etmeyecek, onunla duygusal bir ilişkiye girerek düşünsel dürtüsünü yok saymayacak ve açık bir bilinçle baştan sona oyuna zihnen bir katılım sağlayacaktır. Yani *oyun yeri seyir yeri* ilişkisinde soyut bir ilişkiye girilecektir.

Absürt Tiyatro, geleneksel tiyatro kalıplarının biçimlerini reddeder. Geleneksel tiyatrodaki klasik olay örgüsü ve Aristo mantığına karşı çıkılır. Geleneksel oyunlara sorulan “Şimdi/ sonra ne olacak?” sorusunun yerini “Ne oluyor?” sorusu alır. Çünkü her şey değişken ve olasıdır. Seyirci gördükleri karşısında sürekli soru sormalı ve anlamlandırmaya çalışmalıdır. Oyunlarda belirli bir olay örgüsü yoktur. Çatışma, düğüm, düzen, merakla beklenen son yerini imgesel anlatıma bırakır. Yer ve zaman olgusu kullanılmaz. Dekorun yerine imgeler geçer. Oyun kişilerinin psikolojik derinlikleri yoktur. Genelde belli bir kitleyi temsil eden arketipsel kişilerdir hatta bazılarının isimleri bile yoktur. Dolayısıyla bireysellikten soyutlanıp evrenselleşen oyun kişileri vardır. Karakter özellikleri yoktur. Hatta zayıf, korkak, yalnız oldukları için anti-kahramana dönüşmüşlerdir. *“İzleyici, güdüleri ve eylemleri büyük ölçüde anlaşılmasız kalan karakterlerle yüz yüze getirilir. Eylemleri ve doğaları ne denli gizemli ve karakterler insan olmaktan ne denli uzak olursa dünyayı onların gözünden görmek o denli güçleşir.”* (Esslin, 1999: 320) İşte bu yüzden Absürt Tiyatro seyircisi, izlediği bir oyunda istese de oyun kişisiyle özdeşlik kuramaz. Dolayısıyla bu durum Brecht’in yabancılaştırma etkisinden daha güçlüdür. (İpşiroğlu, 1996: 20,21)

Absürt tiyatrodaki seyircinin izlediği oyunla özdeşleşmemesi durumu, *seyir yeri oyun yeri* açısından kuvvetli bir ilişki yaratmaktadır. Absürt tiyatronun avangart akımlardan miras aldığı seyirciyi sarsma ve yadırgatma durumu, yaşadığı hayatın anlamsızlığını ve amaçsızlığını seyirciye gösterdiği anda ortaya çıkmaktadır. Sahne ile arasında özdeşlik kuramayan seyirci izlediği oyuna uzak açıdan bakarak, düşünsel bir yoruma gidecektir. Yanılısamanın ortadan kaldırılmasıyla birlikte seyirci sahne üzerinde gördüğü kendi

gerçekliğine daha yakından bakma imkanı bulacak ve kendi çözümünü kendi arayacaktır. Böylece herhangi bir kışkırtmaya ya da fiziksel müdahaleye başvurmadan *oyun yeri seyir yeri* arasında bir ilişki yaratılmış olacaktır.

Absürt Tiyatroda daha iyi bir dünya düşüncesinin yerini parçalanmışlığın kabul edilmesi alır. Amaç, dünyanın uyumsuz olduğunu, bireye usun değil, ilkel güdülerin hâkim olduğunu göstererek insanın saçmanın bilincine ermesini sağlamaktır. Herhangi bir ideoloji ile ilişkileri yoktur. Bu anlamda da epik tiyatrodan oldukça farklıdır. “*Absürt Tiyatro kötümser ve eylemsizdir.*” (Şener, 2010: 299) Başkaldıran, toplumun düzelmesi için çözüm yolu arayan, düzenin reçetesini sunan, alternatif üreten bir sanat akımı değildir. Aksine eylem yerine eylemsizliği öngören ve insanın yaşamaya zorunlu bırakıldığı koşullara dikkat çeken bir akımdır. Bu yüzden eserlerdeki bütün temalar toplumu yansıtır. Absürt Tiyatroda *seyir yeri oyun yeri* ilişkisinin bu temalarla güçlendirildiği saptamasını yapmak mümkündür.

Absürt Tiyatro yazarları oyunlarında ortak temalara ya da iletilere yer vermişlerdir. Bu temalar; “*İnsanın ölüme yazgılı oluşu, hayatın anlamsızlığı, yabancılaşma, iletişimsizlik, umarsızlık, dünyanın korku ve kaygılar yüklü güvensiz oluşu, birey-kitle savaşı ve toplumsal-politik sorunlar Absürt Tiyatro'nun ortak temalarıdır.*” (Aydemir, 2003: 13)

Oyunlarda kullanılan bu temalar insanın içinde bulunduğu durumu ve yaşadığı dünyayı yansıtır. Yazarlar bu izleklerle seyircisine düzensiz düzeni değiştirmek için herhangi bir çözüm yolu göstermez, onları eyleme sürüklemez ya da herhangi bir çıkış yolundan bahsetmezler. Çünkü hayat anlamsız, karmaşık ve saçma olanı göstermektedir. “*Hiçbir şey ürkünç değil, her şey ürkünç. Hiçbir şey komik değil. Her şey trajik. Hiçbir şey trajik değil, her şey komik, her şey gerçek, gerçekdışı, imkansız, tahayyül edilebilir, tahayyül edilemez. Her şey ağır, her şey hafif.*” (Ionesco, 2020: 212) Yaşanan bu belirsizlik ve karmaşanın içerisinde gerçeklik düşüncesini de seyirciye olduğu gibi aktarmak mümkün değildir. Bunun için seyirci sahne üzerinden yadırgatılıp, sarsılarak kendi gerçekliğini kendisi keşfedecek ve düşünsel bir boyuta kavuşacaktır. Böylece yalnız ve iletişimsiz kaldığı kendi dünyasında, karşılaştığı kendi sorunlarına kendisi bir çözüm bulmak zorundadır. Absürt tiyatronun *oyun yeri seyir yeri* ilişkisi bu noktada başlamaktadır.

Ele alınan temalardan en çok kullanılanı; insanın ölüme yazgılı oluşu ve hayatın anlamsızlığı düşüncesidir. Bu düşünce, Absürt Tiyatro'nun da temelini oluşturur ve *oyun yeri seyir yeri* ilişkisinde önemli bir yer tutar. Buna göre insan ölüme yazgılıdır ve ölümün olduğu bir dünyada yaşamak anlamsızdır. Bu düşünce bütün absürt oyunlar için geçerli ortak bir iletidir. Bununla birlikte sıklıkla kullanılan 'Yabancılaşma' ve 'iletişimsizlik' olguları da bir önceki temayla dirsek teması içerisinde seyirciyi yadırgatan ve düşünmeye iten temalardır. Gördükleri karşısında yabancılaşan ve yadırgatılan seyirci istese de yanılısına duygusuna kapılmayacağı için oyun süresi boyunca yadırgatılmanın etkisiyle sürekli sorgular biçimde olacaktır. Yani yabancılaşan seyircinin *oyun yeri ile seyir yeri* arasındaki görülmeyen ilişkisi kuvvetli bir biçimde sürekliliğini koruyacaktır. Dönemin gerçekliği itibariyle yaşanan kanlı savaşlar insanları birbirlerinden uzaklaştırmış ve birbirine yabancılaştırmıştır. Güven duygusunun yerini korku ve kuşku almıştır. Böylece insanlar arası iletişim de kesilmiştir hatta belki de iletişim sandığımız şey hiç olmamıştır. Bu yüzden absürt oyunlarda konuşmalar anlamsızdır ve gevezeliğe dönüşmüştür.

Birbirleriyle konuşmayan, hatta konuştuğunu zannedip iletişimsizlik içerisinde bir iletişim sürdürmeye çalışan, umutsuzluğun, çıkışsızlığın ve ölümün bilincinde olarak eylemlerine devam etmeye çalışan oyun kişilerinin seyirci üzerinde önemli bir etkisi vardır. Örneğin Samuel Beckett'in 'Mutlu Günler' oyununda boğazına kadar toprağa gömülmesine rağmen dua edip, yaşam enerjisi ile dolu olan Winnie'nin kendi durumu ile yaşadığı tezatlık seyircide bir yabancılaşma yaratmakta ve onu düşünmeye itmektedir. (Beckett, 1965) Ya da Ionesco'nun 'Sandalyeler' oyununda sahnenin sürekli sandalyelerle dolması ve yaşlı adamın hayat görüşünü anlatmak için sağır ve dilsiz bir sözcünün sahneye girerek anlamsızca konuşmaya çalışması da seyircide yaratılan yabancılaşmaya başka bir örnektir. (Beckett, 1962) Sandalyelerin neden arttığı, bu adamın ne anlattığı seyircitarafından anlamlandırılacaktır. Bu yabancılaşmalarla birlikte seyirci sahnedeki oyun kişisiyle özdeşlik kuramayacak ve sürekli bir düşünsel katılıma itilecektir. *Seyir yeri oyun yeri* arasında sağlanan bu düşünsel katılım durumu, Absürt tiyatronun seyirci oyuncu birlikteliğine önemli bir göstergedir. Ancak bu birliktelik somut bir birliktelik, açık ve görünür bir etki-tepki biçiminde gerçekleşmez; seyirci-sahne ilişkisi daha soyut ve düşünsel düzlemde kurulur.

“Uyumsuz tiyatrodaki sahne ile izleyici arasındaki ‘dördüncü duvar’ yıkılıyor ve sahne izleyiciye açılıyor. Uyumsuz tiyatro izleyicisinin karşılaştığı sorunlar, geleneksel tiyatro izleyicisinin sorunlarından çok farklıdır. İzleyici burada heyecana kaptırmaz kendini, oyunun sonunu merakla beklemez, değişmeyen kaçılmaz temel-durumlarla karşı karşıya gelir. Bu temel durumlar izleyiciden, etkin bir davranışla yanıtlanma beklerler. Böylece izleyici, geleneksel tiyatrodaki olduğu gibi dışarıda kalmaz oyunun. Sahne ile arasında bir ilişki kurulur, karşılıklı bir alışveriş, bir diyalog başlar.” (İpşiroğlu, 1996: 23)

Absürt Tiyatro’nun en önemli amacı; insanı aldatan gerçekçi tiyatrodan sıyrılıp, insanın içinde bulunduğu uyumsuz dünyayı, onu yadırgatacak olan uyumsuz bir ifade biçimi yaratarak anlatmaktır. Bu yüzden gerçeği parçalayıp, saçma olanı kendi saçmalığı içerisinde anlatırlar. Absürt Tiyatro’da dil, konuşma iletişimini sağlayan bir araç değil, gevezelik olarak kullanılır. Anamlı bir diyalog imkânsız hale gelir ve salt saçmalığa dönüşür. *“Geleneksel Batı Tiyatrosunda gerçekçiliğin olduğu gibi verilmesinden dolayı dil, sade ve açıktır. Öncü olan absürt tiyatro en önemli yeniliği dil alanında yapar.”* (Özcan, 2020: 35)

Bu bilgiler ışığında toparlamak gerekirse, absürt tiyatronun *oyun yeri seyir yeri* ilişkisinde herhangi bir fiziki katılımın, onaylama ya da yuhalama gibi tepkilerin dışında içsel ve psikolojik bir birlikteliğin olduğunu söylemek mümkündür. Avangartlarla birlikte kazanılan seyirciyi sarsma, yerinden etme, yadırgatma durumu yazarlar tarafından sıkça ele alınan ortak temalarla desteklenmiş ve seyirci oyunu sahne üzerinde gördüğü kendi durumuna yabancılaşarak izlemiştir. Böylece kavramsal olarak ortaklaşan ama pratik anlamda ayrıştığı Epik Tiyatronun ‘yabancılaştırma’ düşüncesinin Absürt tiyatrodaki *seyir yeri oyun yeri* ilişkisini belirleyen en önemli etmenlerden biri olduğunu söylemek de mümkündür. Sonuç olarak absürt akımda seyirci ile *oyun yeri* arasında görünmeyen güçlü bir ilişki kurulmuştur.

3.1.4 Postdramatik Tiyatro

Tarihsel olarak her dönemde olduğu gibi, toplumsal koşullar dönemin sanat anlayışını belirlemiş ve ona yön vermiştir. Daha önce sıklıkla bahsettiğimiz yirminci yüzyılın

toplumsal yıkımları, bu dönemin sanat anlayışında belirgin bir şekilde değişim yaratmıştır. Modern dönemle birlikte başlayan klasik ve geleneksel anlayıştan kopuş süreci, postmodern döneme evrilmiş ve bu değişim yeni bir boyut kazanmıştır. Modern sanat akımlarıyla birlikte başlayan sanat alanındaki değişim süreci, ardından gelen Epik ve Absürt tiyatronun temsilcileri olan Bertolt Brecht, Eugene Ionesco, Samuel Beckett, Harold Pinter gibi isimlerin ve en önemlisi Antonin Artaud gibi yönetmenlerin tiyatro alanında yaptığı çalışmalar modern sonrası tiyatro anlayışı diyebileceğimiz Postdramatik tiyatronun doğmasına zemin hazırlamışlardır. Bu bağlamda, öncelikle modern dönemin ardından gelen ve modern sonrası olarak nitelendirilebileceğimiz postmodern anlayıştan bahsetmekte yarar vardır.

“Postmodern sözcüğünün –etimolojik olarak incelendiğinde– “post” ve “modern” sözcüklerinin bir araya gelerek oluşturdukları bir bileşik sözcük olduğu görülür. Bu bileşik sözcüğün yapısında belirleyici rolü İngilizce, Fransızca gibi dillerde “sonrası” anlamına gelen “post” sözcüğü oynar. Sözcüğün anlamı ise, “modern” sözcüğü tarafından belirlenir. Böylelikle, Türkçe’ye “modern sonrası” olarak çevrilen postmodern sözcüğü, “modern” sözcüğünün tanımladığı bir aşamadan sonraki yeni bir aşamayı ya da durumu ifade etmek için kullanılır.” (Karabulut, 2010: 160)

Yapılan alıntıdan da hareketle postmodern kelimesinin, modern karşıtı olmadığını aksine onun devamı olduğunu söylemek mümkündür. Selen Korad Birkiye de “Çağdaş Tiyatroda Kültürlerarası Eğilim” adlı kitabında Postmodern sanatın özelliklerine ve kavramlarına şu şekilde değinmiştir:

“Postmodern sanat eserinde anlam tekil olmaktan çıkıp çoğul bir nitelik kazanmıştır. Dolayısıyla sanatçı eseriyle belirli bir şeyi düşündürmekten çok, duyguları harekete geçirmeyi hedefler. Bu noktada biçim içeriğe hakim hale gelir; hiyerarşik biçimsel sınıflama yok sayılıp, onun yerine yatay, eşzamanlı ve çoğulcu anlamlar önerilir. Giderek artan ve kolaylaşan iletişim sayesinde, artık, neredeyse, dünya üzerinde yeni bir şey söylemek ve yazmak imkansız hale gelmiştir. Bu, sanatçının başka başka metinlere ve disiplinlere gönderme yapmasını kolaylaştırdığından, metinlerarasılık kavramını gündeme getirir. Çağdaş tekniklerle, geleneksel yapılar birleştirilerek, çift kodlama oluşturulur; söz konusu sanatsal biçimin özgün hali parodi yoluyla alaya alınır; pastiş ile başka sanatçıların yapıtlarından alıntılar yapılır. Gelecek algısının ortadan kalkması, sürekli bir şimdinin yaşanması, parçalanmış kimliklere sahip insan algısı şizofren bir kişiliği beraberinde getirir. Postmodernizm’in

önemli kavramlarından bir diğeri de ironi'dir. İroni, sanatçının yapıtının hem içinde, hem de dışında konumlanmasını sağlayan önemli bir postmodernist etki yaratır. Postmodernizm'de metofor'un yerini metanomi, yani doğru olmayan ad aktarımlarıyla yapılan çağrışımlar alır. Yapı-bozum (yapı-çözücülük) sayesinde yapıtın kapsadığı kurallar ve simgeler dizgesi çözülerek, derinlikli bir çözümlemeye gidilir Postmodernizm'in belki de en önemli kavramı, hatta felsefesini oluşturan değer olarak çoğulculuk ve onun uzantısı olan kültürlerarasılık görülür. Böylelikle tüm yaşam biçimleri, alternatif eğilimler, kısacası yaşamı olduğu gibi kabul etmek önem kazanır. Sonuç olarak, tek ve mutlak olanın yerini, eşitliğe dayalı, demokratik bir yaklaşım alır. (K. Birkiye, 2007: 35-37)

Çakmak Duman, Postmodernizmi tanımlarken, postmodernizmin ve onun kapsadığı tüm düşüncelerin ortak özelliği olarak; *“bütün kurallara başkaldıran, yerleşik her şeye saldıran, tüm kabullenmeleri yıkan ve yıktığının yerine hiçbir şey koymayan, deyimi yerindeyse anarşist bir söylem geliştirme eğilimi”* (Ç. Duman, 2019: 14) olarak bahsetmiş ve yapının kural tanımazlığına dikkat çekmiştir. Buradan hareketle yirminci yüzyılın ikinci yarısından sonra ortaya çıkan ve yaygınlaşan bu anlayışın dönem içerisinde gelişen ve dönüşen tiyatro anlayışında büyük belirsizlikler yarattığını söylemek mümkündür. Zaten *“postmodernizm de bununla ilgilidir: sınırların yavaşça erimesi, mesafelerin ortadan kalkması, ayırım çizgilerinin belirsizleşmesi.”* (Koçak, 1992: 7) Çünkü postmodern anlayışla birlikte türler arasındaki ayırım erimiş ve disiplinlerarası bir anlayışla farklı alanlar bir araya gelebilmiştir. Bu noktada tiyatrodaki yaşanan en önemli değişimin, Aristoteles'in Poetika'da ısrarla üzerinde durduğu ve özellikle yirminci yüzyılın başından itibaren ortaya çıkan sanat biçimlerinin ısrarla yıkmaya çalıştığı ancak her seferinde yine de kendini koruyabilmiş olan dramatik yapıda olduğunu söylemek mümkündür. Buradan hareketle Postdramatik tiyatro için sınırları zorlayan ve geleneksel klasik tiyatro kurallarını reddeden bir yaklaşımı temsil ettiğini söylemek mümkündür.

“Postdramatik tiyatro, tiyatronun gelişimi, yeni arayışlar, seyircilerin de değişen hayati karsısında şekillenmesiyle devam eden, arayışlarla gelişimini aralıksız sürdüren sahneleme anlayışına yeni bir biçimle bakmayı öngören, Poetika'dan, Lessing, Brecht, Heiner Müller, Artaud'nun teatral çalışmalarının birleşimi ve gelişimiyle bugüne yorgunlukla yeni bir tiyatro üslubunu tanımlamaya yönelik bir kuramdır.” (Abalı, 2005: 24)

Postmodern anlayışın kural tanımaz tavrı, en büyük değişimi dramatik yapıda yaptığı yıkımla yaratmıştır. Işık, dekor, uzam vs. gibi tiyatro etmenlerinde sunulan sınırsızlık, klasik dramatik yapının sınırlı biçimine sığmamaktadır. Dolayısıyla metinsel anlamda da sınırların aşılması için dramatik tiyatronun metni üstün gören yaklaşımından vazgeçilmiştir. Bununla birlikte sahne üzerinde yaratılan performans ve görüntü, metinden daha önemli ve birincil hale gelmiştir.

Postdramatik tiyatro, özellikle görüntüyü dilden, sahneyi de metinden üstün görmüştür. Diyaloglar, klasik yapıdaki işlevinden uzaklaşarak performansa hizmet eden bir araç haline gelmiş ve onda da yapıbozuma gidilmiştir. Bozulan yapıyla birlikte klasik dramatik yapıda metin üzerinden üretilen ve doğrudan seyirciye aktarılan üst anlam yerine alt anlamlara başvurulmuştur. Daha açık bir ifadeyle postdramatik metinlerde anlamsal olarak bir muğlaklık ortaya çıkmıştır. Bu da *oyun yeri ile seyir yeri* arasındaki ilişkiyi merkeze alan ve anlamı seyircinin çıkarmasını hedefleyen bir tiyatro biçimini yaratmıştır.

“Edebiyatın bir alt türü olarak görülen tiyatronun edebiyattan bağımsızlaşmasını isteyen; tiyatronun kendine özgü araçlarını ön plana çıkarmayı hedefleyen; sahne ve seyirci arasında yeni bir iletişim ve örgütlenme modelini amaçlayan; ikonik göstergeleri simgesel göstergelere karşı, görsel olanı dilsel olana karşı ön plana çıkaran; tiyatronun kendi sahnesel potansiyeline dikkat çeken; kinetik durumdaki tiyatro araçlarını dinamikleştirerek ön plana çıkarmak isteyen ve böylece tiyatroyu edebiyat gibi diğer türlerden ayırarak özerk bir sanat olarak var etmeyi amaçlayan tiyatrallık tartışması olarak adlandırılan krizle birlikte dillendirilen bütün bu taleplerin işaret fişeği “tiyatronun tiyatrosallaşması” sloganı ile atılmıştır.” (Çalışkan, 2019: 98)

Yapılan alıntıdan da hareketle postdramatik tiyatronun ortaya çıkmasının klasik dram yapısının özelliklerinde yapılan değişiklikler ve yıkımlara bağlı olduğunu söylemek mümkündür. Bu noktada tarihsel avangartların postdramatik tiyatroya olan katkısı önemlidir. Çünkü postmodern sanattaki geleneğin kesin reddi ve biçimsel ya da ifadesel olarak her şeyin mümkün olabileceğini gösteren anlayış, modern sanat akımlarının yansıması olmuştur. Tülay Yıldız Akgül, avangart akımların postdramatik tiyatroya olan katkısına değinirken, avangart akımların kendinden sonra gelen isimlerin tiyatro estetiğini ve metinlerini etkilediğini belirtmiş, dildeki yapıbozumun, sahnelemedeki biçimsel arayışların kökeninde modern sanat akımlarının olduğunu altını çizmiştir.

“Tiyatro alanında 1960’lı yıllarda oluşmuş hareketleri de tarihsel avantgarde’ların yeniden canlandırılması olarak görmek mümkündür. Amerikan performans kültürü (Julian Beck, Robert Wilson, Richard Schechner gibi), Grotowski’nin Polonya’daki “yoksul tiyatrosu”, Peter Brook’un “kutsal tiyatrosu”, Eugenio Barba’nın Odin tiyatrosu, Ariane Mnouchkine’in Theatre du Soleil’i. Bu hareketlerde dilin olumsuzlanması, ilginin dilden bedene kayması tarihsel avant-garde’larla aynı paraleldedir. (...) Tiyatronun teatralleşmesi anlamında avant-garde’ların yaptığı çalışmalar tiyatronun ortak dilini yaratmaya yol açmıştır. (...) dilsel göstergelerin anlamdan arındırılması postmodern tiyatrodada daha ileriye götürülmüştür. Gerçeküstü tiyatronun rüya resimleri, simgecilerin lirik dili ve durağan sahneleri, dadacıların burada ve şimdi’si, Witkiewicz’in arı biçimi şeklinde çoğaltılabilecek pek çok avant-garde uygulama postmodern tiyatrodada kullanılmaktadır.” (Yıldız, 2007: 115)

Modern sanat akımlarının *oyun yeri seyir yeri* arasındaki yeni arayışları, postdramatik tiyatroyu doğrudan etkilemiştir. Yine de onlardan farklı olarak seyirciyi kışkırtmak yerine anlamsal bir karmaşaya iten, göstergelerle alt anlamlara hitap eden ve seyircinin beklentisini sunmayıp daha farklı bir deneyim yaşatan postdramatik tiyatro, klasik geleneksel tiyatronun pasif seyircisini aktif pozisyona getirir. Sahne üzerinde gösterilen kurmaca gerçekliğin anlamsal karşılığı seyircide tamamlanmaktadır. Bu anlamda *oyun yeri ve seyir yeri* ilişkisi, fiziken ya da kışkırtma üzerinden değil düşünsel olarak seyircinin sınırlarını zorlaması üzerinden kurulmuştur. Çöken dramatik yapıyla birlikte klasik yapının görünen tek anlamlılığı, yerini çok anlamlılığa bırakmıştır. Bu durumda seyirci izlediği üzerinden uzun bir düşünsel sürece gitmektedir.

Özellikle modern sanat akımlarıyla birlikte gerçekliğin yeniden yorumlanması ve ifade edilme biçimindeki arayışlar postdramatik tiyatrodada da yeniden ele alınmıştır. *“Dramatik metnin sahneden talep ettiği en önemli şey gerçekçiliktir. Gerçekçilik kavramı üzerine kuşkucu düşünceler, tiyatroya, modern çağdaş, dramatik kurguyu sarsan en önemli gelişme olarak ‘gerçekçilikten kaçışı’ getirmiştir. Postmodern çağın tiyatrosunda gerçekçilikten kaçış ve gerçeklik sorgusu hat safhaya ulaştığı için postdramatik oyun yazarları gerçekçilikten uzak yazım stratejileri kullanmışlardır.” (Ç. Duman, 2019: 15)*

Postdramatik tiyatrodaki geleneğin ve gerçekliğin reddi klasik dram yapısının terk edilmesiyle pekiştirilmiştir. Farklı türlerin bir araya getirilmesiyle birlikte dram anlayışındaki sınırların belirsizleşmesi, metinler arasında da geçişkenliğin önünü

açmıştır. Postdramatik tiyatro anlayışında sadece bu alana özel oyunlar yazılmamış, farklı biçimler ve teknikler yaratılarak yazılan eski klasik eserler de postdramatik tiyatroya uygun hale getirilmiştir.

Postmodern sanat yaklaşımı içerisinde gelişen bu yaklaşıma metinlerarasılık ismi verilir. Bu, bir metinde başka metinlere veya kültürel referanslara yapılan göndermeleri ifade eden bir kavramdır. Farklı disiplinlerin sınırlarının belirsizleşmesiyle birlikte bir metin, diğer metinlerden alıntılar, göndermeler, atıflar veya referanslar içerebilir. Bu durumda metinler arasındaki ilişkileri, referansları ve etkileşimleri anlamak; okuyucunun edebi, kültürel ve tarihsel bilgi birikimine bağlıdır. Anlatıya yeni bir boyut kazandıran bu yaklaşımla birlikte eserde, başka bir eserden alınan bir alıntı, bir edebi veya mitolojik referans, bir film sahnesi, bir tarihi olay veya başka bir kültürel gönderme olabilir. *“Örneğin Heiner Müller’in Hamlet Makinesi oyunu ile William Shakespear’in Hamlet oyunu ya da Civan Canova’nın Prömiyer oyunu ile Shakespear’in oyunları arasındaki alış veriş metinlerarası bir ilişkidir.”* (Çalışkan, 2019: 202)

Süreyya Karacabey, metinlerarasılıktan şu şekilde bahseder;

“...metinlerarası yeni tiyatro metinlerinin önemli bir bölümünü açıklamakta kullanılabilecek bir terimdir. Geniş kullanım alanı düşünüldüğünde (alıntı, parodi, pastiş vb) metinlerarasılık edebiyatta eskiden beri kullanılmaktadır. Fakat kavramsal düzlemde kullanımı ve yeni edebiyattaki rolünün ve işlevinin önemsenmesi anlamında görece olarak daha yenidir. Özellikle postmodern metinlerin ayırıcı bir özelliği olarak sunulan metinlerarası, bir “gösterenler zinciri”nde yakalandıkça elden kaçan anlam düşüncesini besleyen, yazarın ölümünü destekleyen bir yöntem olarak çağdaş metin çözümlemelerinde okurun karşısına daha sık çıkmaktadır.(...) postmodern söylemi (yazıyı) geleneksel söylemden (yazıdan) ayıran en temel özellik onun metinlerarasına yani farklı alanlara açılabilir olma özelliğidir. Postmodern tiyatrodaki da çok sesliliği yaratan yöntem metinlerarasıdır.” (Karacabey, 2007: 143)

Bu noktada *oyun yeri seyir yeri* arasında kurulan ilişki yeniden ortaya çıkmaktadır. Farklı metinlerin bir araya getirilmesi, dramatik anlamı seyircinin tamamlamasını isteyen postdramatik tiyatro seyircinin kültürel birikiminden yararlanmaktadır. Bu durumda seyirci istemese bile oyunun içerisine çekilmiş olur. Seyirci, metni ya da sahnelemeyi anlamak için başka metinlere de başvurmak zorundadır. Böylece metinlerarasılık yoluyla

seyirci başka metinlere yönlendirilerek aktifleştirilmiştir. Çünkü anlam, geleneksel klasik tiyatro anlayışında olduğu gibi seyirciye hazır sunulmamış, onun çabasına ve kültürel birikimi üzerinden yapacağı çıkarıma bırakılmıştır. Diyaloğun ikinci plana itilerek görüntünün öne çıkması, anlatıyı görüntü dili ve göstergeler üzerinden vermesi, farklı metinleri birleştirerek anlamsal bir belirsizliğin içerisine düşmesiyle seyirci; beklentisinin tersi yönünde bir anlamla, kendisine gösterilenler üzerinden kurduğu bağlantılarla yeni bir anlam arayışına girecek ve bu süreçte düşünsel anlamda kendi sınırlarını zorlayarak hayal dünyasını devreye sokacak ve aktifleşmiş olacaktır. Bu sebeple Postdramatik tiyatronun *oyun yeri ile seyir yeri* arasındaki ilişkisi karmaşık ve muğlaklaşmış anlamlar arasında çıkış yolu arayan seyircinin çabasıyla paralel ilerlemektedir.

Postdramatik tiyatrodaki, klasik dram yapısının reddedilmesiyle birlikte bu yapıyı oluşturan etmenler de tek tek yıkıma uğramış ve yok olmaya başlamıştır. Yıkıma uğrayan öğeler arasında en önemlilerden biri de karakterdir. Çakmak Duman, postmodern dönemde ve postdramatik tiyatrodaki artık karakterin öldüğünü belirtirken Aristoteles'in *Poetika*'da bahsettiği tragedya karakterinin özellikleri üzerinden karşılaştırma yapmıştır. Ona göre, karakter, savaşabilecek, istemi doğrultusunda eylemi sürdürmeye çalışırken karşısına çıkacak engellerle savunduğu değer uğruna çatışmaya girebilecek nitelikte olmalıdır. Ancak postmodern dönemde, bireyin kimlik anlayışı çözüme uğradığı için klasik dramın bir özne fikrine temellenen karakter öğesini yerinden etmiştir. Yazılan oyunlarda karaktere yönelik bir ize rastlanmaz. Ana kişiler kendine ait fikirleri olmayan, savaşma gücünü yitirmiş, eylemsiz, sahip olduğu özelliklerle kabul edilmesi olanaksız, kahraman olmayan, ötelenmiş figürlerdir. (Ç. Duman, 2019: 34-36) Bu sebeple *oyun yeri seyir yeri* ilişkisinden bakıldığında seyircinin, sahne üzerinde var olan oyun kişisi ile özdeşlik kurma ve ona hayranlık duyma ihtimali yok olmuştur. *Oyun yeri* ile özdeşlik kuramayan seyirci, doğal olarak oyunun duygusal etkisine kapılmayacak ve düşünsel anlamda oyunun daimi izleyicisi ve katılımcısı olacaktır.

Bu noktada Selen Korad Birkiye'nin 'Çağdaş Tiyatrodaki Kültürlerarası Eğilim' isimli kitabında postdramatik tiyatro hakkında söylediklerine değinmekte yarar vardır.

"Tiyatronun öğeleri arasındaki hiyerarşi yok olarak, metnin belirleyiciliğinden vazgeçilmesi söz konusu olmuştur. (...) Tiyatronun tüm

araçları tekrar sorgulanmaktadır. Örneğin, uzam artık alışlagelmiş tiyatro mekanlarının dışına çıkmış, farklı olanakların, farklı bağlamların peşine düşülmüştür. Post dramatik tiyatrodaki bir sentezden bahsetmek gittikçe güçleşmektedir. Bütün teatral öğeler kaotik bir anlayış içinde belirsizlikler taşımaktadır. Yani pek çok öğe ve pek çok şey aynı anda var olmakta ve birden fazla anlam taşımaktadırlar. Farklı öğelerin aynı anda yer alması, izleyicinin algılamasında da değişime neden olmaktadır. Hem kullanımı, hem de olma olasılığı düşük anlamların sıralaması açısından, düşsel görüntüler ön plana çıkmaktadır. Anlamlar ise çağrışımsal biçimde sorgulanmaktadır. Birçok duyuşsal özellik aynı anda sıralanmaktadır. Artık hazır, mantıklı anlamlar sunulmamaktadır. Bu nedenle de anlamı bulmak gittikçe güç ve çetrefilli bir iş haline almaktadır. Sahne metni ile yazılı metin birbirinden farklılaşmış durumdadır. Sahnelemenin kendisi bir metin gibi biçimlendirilmekte, yapılandırılmaktadır. İzleyici de bu metni okumaya çalışır. Artık sahnelemeden çok, gösterim kavramından söz edilmektedir. Sahnelemede tek tek öğeler eşit ağırlık kazanmaktadır. Aralarında mantıklı bir neden sonuç ilişkisi kurulamadığı için farklı bir algılama söz konusudur.” (K. Birkiye, 2007: 38-39)

Yapılan alıntıdan hareketle yeniden belirtmek gerekirse sahne üzerinde gösterilen kurmaca gerçeklikteki anlam, alımlayıcısının yani seyircinin zihninde tamamlanmaktadır. Böylece postdramatik tiyatro, kurmaca gerçeklikle seyircinin gündelik gerçekliğini birleştirmiş, aradaki engeli ortadan kaldırmayı başarmış olur. *Oyun yeri ve seyir yeri* arasındaki engelin ortadan kalkmasıyla kurmaca ve gündelik gerçeklik bir araya getirilmiştir.

Seyir yeri ve oyun yeri arasındaki engelin kaldırılmasıyla bir araya getirilen kurmaca ve gündelik gerçekliğin dışında bir de zamansal olarak bir eşitleme söz konusu olmuştur. Klasik dram yapısının zaman anlayışı ve seyircisinin zaman anlayışı birbirlerinden farklıdır. Ancak postdramatik tiyatrodaki *seyir yeri ile oyun yeri* arasındaki engelin kalkmasıyla, oyuncu ve seyircinin aynı zaman dilimini paylaştığı bilincinin farkındalığı yaratılır. Böylece *seyir yeri ve oyun yeri* arasında zamansal olarak da bir birleşim söz konusudur. ‘Şimdi ve burada’ inşa edilen oyunun düşünsel de olsa katılımcısı olduğunu fark eden seyirci, oyunun inşasına ortak olmuştur. Dolayısıyla kendi varlığının farkında olmasıyla birlikte sahne üzerinde gösterilen sadece bir ‘oyun’ olmaktan çıkar; zamansal, mekânsal ve düşünsel olarak ortaklaşa inşa edilen bir yapıya dönüşür. Bu bakımdan “*klasik temsilin sonlandığı, bir dış gerçekliğin tamamlanmış bir sunumunun yapılmadığı, bir temsilin olmadığı, ‘açık yapıt’ diye tanımlanan, temsil edici olmayan bir söylem, bir anlamda temsilin kendi gerçekliğinin ön plana çıktığı başka bir temsil anlayışı ortaya*

çıkıştır.” (Karacabey,2007: 122-123) Yani klasik dramatik yapıda mevcut olan kapalı, tamamlanmış ve kesinlik içeren oyun anlayışı yerine burada açık bir yapı hakim olmuş, tamamlanmışlık durumu ise yerini açık uçlu bir yapıya bırakmıştır. Böylece klasik dram yapısının omurgası olan neden- sonuç ilişkisi de ikinci plana itilmiş ve bu omurgaya destek olan dil özgürleşmiştir.

Postdramatik tiyatrodan en önemli değişimlerden biri de dilde olmuş ve dil yıkıma uğramıştır. Yapı bozuma uğratılan dil, tek anlamlı ve bütünlüklü yapısından ayrılarak çok anlamlı bir kimlik kazanmaktadır. Bu kazanım alımlayıcı yani seyirci ve eser arasında kurulan bağ ile oluşmaktadır. Tekil anlamı reddeden anlayışa göre ortaya çıkan parçalı yapının anlamını belirleyen kişi alımlayıcısıdır. Yazılan eserlerde dil bütünlüklü yapısının dışında parçalı ve inşa halindedir. Süreç içerisinde parçalı yapı bütünü oluşturarak ancak bir anlam ifade edilmiş olur fakat bu sefer de kalıplaşmış ve öğrenilmiş bir süreç içerisine girildiği için, anlamını bulan dil özünde yine anlamsızlaşmıştır.

Dilde yapıbozumunu başarılı bir şekilde uygulayan isimlerden biri Peter Handke'dir. Handke, yazdığı eserlerde dilin sınırlarını aşarak, klasik ve alışılmış kullanımının dışına çıkmaktadır. Dilin yeniden oluşumuna önem vererek, dil üzerinde yapılandırmaya gitmiştir. Bu bağlamda öncelikle dilin, metin içerisindeki varlığını sorgulayarak, alımlayıcısının algısını sarsmak istemiştir. Dramatik metnin isterlerinden olan olay, kurgu, bütünlük kavramlarına karşı çıkarak, gerçekliği yaratacak öğeleri dilin dışına itmiştir. Bu yüzden Handke'nin metinlerinde olay örgüsü, öykü ve gerçekliğe götüren bir kurmaca görülmemektedir.

Örneğin Handke'nin yazmış olduğu 'Kaspar' isimli oyununda perde arası ve bölümler yoktur. Altmış beş kısa bölümden oluşan oyun metni, belirli bir zaman düzleminde ilerler ve hem Kaspar'ın hem Kaspar dışındaki insanların (süflörlerin) eş zamanlı konuşmalarını gösterir. Sadece sahnelemede değil, kağıt üzerinde de bu görüntüyü yaratan Handke, iki parçaya ayırdığı kağıdın bir tarafına Kaspar'ın, diğer tarafına süflörlerin konuşmasını yazmıştır. Böylece okuyucu/izleyici eş zamanlı okuma/izleme işine girerek oyunun akışına kapılmayacak ve duygusallık yerine bilinçsel bir katılım sağlayacaktır. *Oyun yeri ve seyir yeri* arasında dilin yapıbozumu ile sağlanan bu ilişki, bütünde oyunu seyircinin zihninde tamamlayacağı bir yapıya

dönüştürmüştür. Kaspar, oyunun başında hiçbir şey bilmemektedir. Konuşmak, yürümek, dokunmak, acı çekmek vs. insana ait olan her şey ona sonradan öğretilir. Bu öğrenme sürecinde bozuk kelimeler ve anlamsız tekrarlardan oluşan cümleler kurmaktadır. (Handke, 1984)

“Bendim./ Başka biri başka biri gibi. / Biri başka biri. / Benim gibi olsa. / Ben ben olsam. / Biri öyleydi. / Biri olmak./ Ben bir insan. / Başka olmak istiyorum. / Biri başka biri gibi. / Bir zamanlar biri gibi. / Biri vardı / Bir zamanlar gibi. / Biri gibi olmak istiyorum.” (Handke, 1984: 19)

Handke, yazdığı bu oyunla bir insanın uygarlaştırılmasını, ehlileştirilmesini ya da topluma ait ve uyumlu olan bir parça haline nasıl getirildiğini anlatmaktadır. Ortaya çıktığı anda konuşmaktan bile yoksun olan Kaspar, oyun sürecinde toplum tarafından nasıl eğitildiği ve tek tip haline getirildiği gösterilir. Bu noktada toplumsal bir eleştiri yapan yazar, toplumdaki farklı olan bireylerin uyumsuz ve yabancı görülmesine dikkat çekmektedir. Tülay Yıldız Akgül’ün “*Kasparlaşma süreci*” (Yıldız, 2007: 145) olarak tanımladığı bu süreçte Handke, mevcut dili yapıbozuma uğratarak seyircisini/okuyucusunu başka bir gerçekliğin içine çekmiştir. Yazara göre bu oyun aynı zamanda bir dil işkencesidir. Dilin bu denli yapısal bütünlüğünün bozulması ve ona yeniden biçim kazandırılmak istenmesi, alımlayıcısı üzerinde etki yaratarak onu yeniden şekillendirmek istemesindedir. Alımlayıcı ancak ve ancak yapısal olarak alıştığı dil parçalandığı anda kendi gerçekliğini yadırgayacak ve bununla birlikte bir dönüşüm yaşayacaktır.

Postdramatik tiyatrodaki dilin bu yapısı, seyirciyi düşünmeye, sorgulamaya ve yorumlamaya teşvik eder. Dil oyunları, çok anlamlılık, çelişki veya dilin sınırlarını zorlayan unsurlar, seyircinin oyuna düşünsel katılımını gerektirir. Seyirci, anlamı oluşturmak için kendi düşüncelerini ve deneyimlerini performansla ilişkilendirmelidir. Bu durumda da postdramatik tiyatro, *oyun yeri seyir yeri* ilişkisi açısından bakıldığında seyirciyi pasif bir izleyici olmaktan çıkarıp, performansın yaratıcılığına katkıda bulunan aktif bir katılımcıya dönüştürür.

Postdramatik tiyatro anlayışında oyunun anlamsal bütünlüğü seyircide tamamlanmaktadır. Geleneksel klasik dramatik tiyatronun tek anlamlı metin yapısının postdramatik anlayışta yerini çok anlamlılığa bırakarak her alımlayıcıda farklı bir çıkarım oluşturduğundan bahsetmiştik. Klasik dramatik tiyatronun metinsel yapısının en önemli özelliklerinden biri olan ‘tamamlanmış metin’ olma durumu postdramatik yapıda yerini ‘açık yapıta’ bırakmıştır. Tamamlanmış eser anlayışının yani kapalı yapının açık yapıta dönüşmesi *oyun yeri ve seyir yeri* ilişkisinde büyük bir önem arz etmektedir. Tek anlamlılıktan çok anlamlılığa geçiş yapılan bu yaklaşımda; “*bir anlamda metin, postdramatik tiyatroya verilen bir kurbandır.*” (Çalışkan, 2019: 291) Bu noktada açık yapıt teriminden söz etmek gerekir.

Oyun yeri seyir yeri ilişkisinde eserin seyircinin zihninde tamamlanması durumunu Umberto Eco ‘Açık Yapıt’ olarak tanımlamıştır. Eco, sanat eserlerinin tek bir anlamı veya yorumu olmadığını, bunun yerine izleyici veya okuyucunun katılımıyla anlam kazandığını savunur. Açık yapıt, sanatın sabit ve tek yönlü bir iletişim aracı olmadığını, izleyicinin veya okuyucunun süreçte aktif bir rol oynadığını gösterir. Bu da *oyun yeri ve seyir yeri* arasında daima bir ilişki olduğunu kanıtlar niteliktedir. Çünkü seyirci sahne üzerinde gördüklerini kendi deneyimleri, bakış açısı ve anlayışıyla yorumlayacak, kendi perspektifinde tamamlayarak bir sonuca varacaktır. Böylece seyirci eseri pasif bir tüketici olarak değil, aktif bir katılımcı olarak deneyimleyecektir. Umberto Eco, yazmış olduğu ‘Açık Yapıt’ isimli kitabında açık eseri şu şekilde ifade eder; “*Sanatçının yorumcuya sanki bir lego oyuncağının parçalarını verip de sonunda ne yaratılacağıyla ilgilenmezmiş gibi görüldüğü, kabaca ifade etmek gerekirse ‘tamamlanmamış’ yapıtlardır. (...) ‘açık’ yapıtın poetikası yorumcuyla ‘bilinçli özgürlük eylemleri’ yönünde yüreklendirir.*” (Eco, 2019: 67)

Toparlamak gerekirse postdramatik tiyatrodaki biçimin içerikten üstün geldiğini söylemek mümkündür. Tarihsel avangartlarla birlikte başlayan sanat anlamındaki değişim süreci ve dram anlayışının sarsılması, post dramatik tiyatrodaki daha net ve belirgin bir değişim yaşamıştır. Sahneleme anlayışında ve *oyun yeri seyir yeri* ilişkisinde yeni biçimler arayan Postdramatik tiyatrodaki klasik dram yapısının reddedilmesiyle birlikte karmaşık bir yapıt anlayışı ortaya çıkmıştır. Aristoteles’ten beri süregelen dram yapısının ve gerçekçiliğin tamamen yıkılması, karakterin ölümü, dilin yapıbozuma uğratılması ve anlamın tek

olmaktan çıkıp çoğullaşması postdramatik tiyatronun en belirgin özellikleri olmuştur. Sahne üzerinde yaratılan kurmaca gerçeklik ile seyircinin gündelik gerçeği arasındaki duvarı ortadan kaldırarak oyun ile hayatı birleştirmiş yani *oyun yeri ve seyir yeri* arasındaki mesafeyi yok ederek seyirciyi fiziksel ya da sözsel bir müdahale olmasa da düşünsel anlamda aktif bir pozisyona getirmiştir. Çünkü seyirci, oyunun tamamlanması gereken son halkadır; anlam, seyircinin zihninde tamamlanacaktır.

3.1.5 *In-Yer Face Tiyatro*

Modernizmin doruğa ulaşması, gelişen sanayi ve teknoloji hamleleri, yaşanan yıkıcı olaylar ve savaşlar nedeniyle ortaya çıkan yeni dünya düzeninde bireyselliğin daha ön plana çıkmasıyla birlikte insanlar dünyayı anlamsız, saçma ve korkunç bir yer olarak görmüşlerdir. Bu anlamsızlığın, korkunçluğun ve saçmalığın ortasında tek başına kaldığını hisseden insanların durumu tiyatroyu da etkilemiş ve yeni arayışlar gelişmiştir. Özellikle 20. Yüzyılın ikinci yarısında başlayan modern sanat arayışlarıyla birlikte, insanların içinde bulunduğu karmaşık ve kaotik dünyayı yansıtan tiyatro hareketlerinin ardından 1990'lı yıllarda İngiltere'de yeni bir tiyatro hareketi başlamıştır. In Yer Face ismi verilen bu yeni hareket, modern dünyada doyumsuzluğa ulaşmış ve sindirilmiş insanların karşısında sanat ile yaşam gerçekliği arasındaki engeli ortadan kaldıran gösteriler sergilemiş ve seyircisine şok etkisi yaratmıştır. Seyirci görmezden geldiği ya da ötelelediği her konu ile sert bir biçimde yüzleşmek zorunda bırakılmıştır. Bu yüzleşme seyircinin görmek istemediği gerçeklerin suratına tiyatro yoluyla vurulması anlamına geldiği için bu akıma In Yer-Face yani suratına tiyatro akımı denmiştir Bu noktada *seyir yeri ile oyun yeri* arasındaki gerçeklik ve *oyuncu seyirci* ilişkisi yeniden şekillenmiştir.

“Bir terim olarak In-Yer-Face, İngilizce”deki “you” sözcüğünün argodaki kullanımı olan yer sözcüğüyle vurgulanmış, yüzleştiren, yüz yüze getirilen ve yüzüne yüzüne vurulan anlamlarına gelmektedir. Bu tanımlamadan da anlaşılacağı üzere, bu hareket, seyirciyi şoka uğratacak, sarsacak ve böylelikle oyunun gerçekliğine katacak olan bir yaklaşımı benimsemiştir. Bunun için de şiddet ve hatları zaman zaman pornografiyle karışan bir erotik anlatım biçimi kullanılmaktadır.” (Korukçu, 2009: 126).

İngiltere’de ortaya çıkan In Yer Face hareketinin bazı önemli yazarları Martin Crimp, Philip Ridley, Kate Asfield, Tracey Letts ve Sarah Kane olmuştur. In Yer Face hareketi ise kavramsal olarak ilk kez Aleks Sierz tarafından ortaya atılmıştır. Yazmış olduğu ‘Suratına Tiyatro Britanya’da InYer-Face Tiyatrosu’ isimli kitabında bu hareketi tanımlarken aynı zamanda akımın, seyirciyi konfor alanından çıkararak, sarsarak, yadırgatan ve sorgulatan yanlarına dikkat çekmiştir.

“In Yer Face seyircisini ense kökünden yakalar verilen mesajı algılayana kadar onu sarsar. Hem oyuncuları hem seyircileri geleneksel kalıpların dışına iter. Sinir uçlarına dokunur. Alarma geçirir. Genellikle şok taktiklerine başvurur ya da şoke edicidir. Çünkü söyleminde ya da yapısında seyircinin alışık olduğu tiyatrodan çok daha cesur ve deneyseldir. Ahlaki normları sorgulayarak, sahnede neyin gösterilip gösterilmeyeceğine dair hakim kanıları aşıyorlar. Yasak olandan söz eder. Rahatsızlık yaratır. Sırtımızı koltuğa yaslayıp rahatça oyun izlememize olanak sağlayan tiyatroların aksine In Yer Face’in iyi örnekleri derimizin altına nüfuz ederek bizi içsel bir yolculuğa çıkarır. Kısaca, In Yer Face deneyseldir kuramsal değil.” (Sierz, 2009: 18)

Yapılan alıntıdan da hareketle In Yer Face tiyatro hareketinde *seyir yeri ile oyun yeri* arasında doğrudan ve sert bir ilişki olduğunu söylemek mümkündür. Bu ilişkinin temelinde, seyirciyi derinden sarsmak ve konfor alanına müdahil olmak vardır. Gelişen teknolojiyle birlikte televizyon, dergi, video vs. gibi yayın ve iletişim araçlarıyla insanlar her türlü içeriğe erişebilir ya da vazgeçebilir hale gelmiştir. Bu durum kitlesel bir hissizleşme doğurmuştur. Bu noktada In Yer Face tiyatro, *oyun yeri seyir yeri* arasında kurduğu ilişkiyle seyirciyi görmekten kaçındığı gerçeklikle sert bir biçimde yüzleştirir ve gerçekleri gündelik gerçeklikte nasılsa aynı şekilde sahneler. Yani gerçeği olduğu gibi gösterir.

“Bosna’daki savaşı televizyonda görünce kanal değiştiren, toplumdaki uyuşturucuya itilmiş gençleri görmezden gelen, kendisi üst sosyo-ekonomik katmandaysa kapitalizmin toplumda açtığı derin sosyolojik yaraya ses çıkarmayan, kendini rahatsız etmiyorsa sansüre, ırkçılığa, homofobiye, göçmen sorununa sırt çeviren insanın gözünü yumduğu her şey suratına tiyatrodaki izleyicinin gözüne sokulur. Bu seyirci için hem rahatsız edici hem de eşsiz bir deneyimdir, daha da ötesi sanatın hayata “ayna tutma” işlevinin de sınırlarını zorlamaktır.” (Bulut, 2021: 89)

Her şeyin ötesinde özellikle 90'lı yılların hızla artan metropol hayatı, insanlara hızlı ve lüks bir yaşam sunarak onları dinamik bir hayata sürüklemektedir. Tiyatro, bu dinamik hayatın hazzını sahnede seyircisine yaşatmak zorunda kalmıştır. Çıplaklık, cinsellik, şiddet, tecavüz, pornografi, cinayet gibi rahatsız edici temalar üzerinden sahnelemeler yapılmış ve seyirci buna tanık edilmiştir.

Toplumsal konulara dikkat çekmeyi hedefleyen In Yer-Face tiyatro anlayışı, sınıf ayrımları, sosyal adaletsizlikler, cinsel tabular, şiddet, güç ilişkileri gibi toplumsal konuları cesur bir şekilde ele alarak, seyircisini bu meselelere yönlendirmektedir. Amacı, toplumun göz ardı ettiği veya üzerine düşünmediği konulara odaklanarak, izleyicinin bu sorunlara duyarlılık geliştirmesini sağlamaktır. Sert ve provakatif sahneler, çarpıcı diyaloglar ve rahatsız edici deneyimlerle; toplumsal normları, tabuları ve kabul edilen düşünce kalıplarını sorgulatır. Böylece izleyicisinin konfor alanını derinden sarsar ve onu günlük yaşantısında kaçmaya çalıştığı gerçekliklerle yüzleştirerek farkındalık yaratıp, toplumsal değişime hizmet etmesini ister. Bu sebeple In Yer-Face tiyatrosunun ana amaçlarından biri seyircide farkındalık yaratmak ve toplumsal meseleleri sorgulatmaktır.

“In-yer-face tiyatrosunda yazar seyirciye/okuyucuya etik kuralları sorgulatır, tabuları yıkararak yasak olanı ortaya çıkarır ve seyirciyi/okuyucuyu ayıp, korkunç, günah veya acı verici olduğu için yüzleşmekten kaçtığı veya hasıraltı ettiği her türlü gizli kalmış duygu, düşünce ve arzuyla yüzleştirmeye zorlar. Bu yüzden de seyirciyi oturduğu yerde sarsacak, şok edecek konu ve tekniklere ihtiyaç duyar. In-yer-face tiyatrosunun ortak temaları arasında cinayet, işkence, tecavüz gibi şiddet içeren olaylar, pornografik cinsellik, cinsel tacize uğrayan çocuklar ve uyuşturucu bağımlılığı başı çeker.” (Zerenler, 2014: 256)

In Yer Face tiyatrosunun seyirciyi sarsmak, kışkırtmak, şok etmek gibi düşüncelerinin temelinde ve bunun için gerçekleştirilen sahneleme biçimlerinde Artaud'un Vahşet Tiyatrosu anlayışının etkili olduğunu söylemek mümkündür. Çünkü her iki anlayış da amaç, metin ve sahneleme bağlamında benzerlikler taşır. Her ne kadar Vahşet Tiyatrosu kendi özgün biçimi ve tarzıyla ayrı bir tiyatro akımı olarak, In Yer-Face tiyatrosuna dahil olmasa da ortak temalar, seyirciye yaklaşım ve provakatif unsurlar açısından iki akım arasında benzerlikler bulunmaktadır. Bu nedenle çağdaş tiyatroyu ve in yer face tiyatro akımını etkileyen bir konu olarak Artaud'nun anlayışından biraz söz etmek gerekir.

Vahşet tiyatrosu, 20. yüzyılın başında Fransız tiyatro sanatçısı Antonin Artaud tarafından geliştirilen ve tiyatro deneyimini temel alarak seyirciyi rahatsız etmeyi, etkilemeyi ve dönüştürmeyi amaçlayan bir tiyatro akımıdır. Bu tiyatro, geleneksel klasik tiyatro kurallarını reddederek seyirciyi duygusal, fiziksel ve düşünsel anlamda etkileyici bir deneyime sokmayı amaçlar. Böylece In Yer Face tiyatrodada da görüldüğü gibi provokatif unsurları kullanmış olur.

Vahşet tiyatrosunda beden performansı, güçlü bir iletişim ve etkileşim aracı olarak kullanılmaktadır. Oyuncular, bedenlerini sahnede yoğun bir şekilde kullanarak seyirciyeye rahatsızlık verme, onu şok etme, düşündürme ve duygusal bir etki yaratma amacı güder. Jestler, mimikler, duruşlar ve hareketler, seyircinin hikayeyi ve karakterleri daha derinden anlamasını sağlar. Bununla birlikte aynı zamanda görsel imgelem büyük önem taşımaktadır. Sahne tasarımı, kostümler, müzik, ses efektleri, çılgınlıklar, haykırışlar, makyaj ve ışıklandırma gibi unsurlar, seyircinin deneyimini zenginleştiren, sınırlarını zorlayan görsel bir atmosfer oluşturur. Bu görsel dünya seyirci için atmosfer yaratarak onun duygusal düzeyde etkilenmesinde ve oyuna dahil olmasında büyük öneme sahiptir.

“Her gösteri, herkesin algılayabileceği fiziksel ve nesnel bir öge içerecek. Çılgınlıklar; inilti, görünürmeler, sürprizler, oyunda her türlü beklenilmedik olaylar, ayinlerden esinlenilmiş kostümlerin büyüleyici güzelliği, ışık parıldamaları, seslerin ayin sözlerini andıran güzelliği, uyumun çekiciliği, eşine az raslanır müzik notaları, nesnelere renkleri, kreşendosu ve dekreşendosu herkesin alışık olduğu nabız atışlarına uyan hareketlerin fiziksel ritmi, yeni ve şaşkınlık uyandıran nesnelere somut görünüşleri, maskeler, birkaç metre boyunda mankenler, ani ışık değişimleri, ışığın sıcak ve soğuk duygusu uyandıran fiziksel durumu, vb.”
(Artaud, 2009: 82,83)

Artaud, tiyatronun yeniden ilkel olana dönmesini, büyü törenlerindeki etkisini kazanmasını istemiştir. Böylece seyirci de tıpkı ilkel törenlerde olduğu gibi gösterinin bir parçası olarak etkin pozisyonda olacaktır. Bunun için öncelikle *oyun yeri seyir yeri* açısından, mekânsal anlamda değişikliğe giderek tiyatro binaları dışında pek çok mekan kullanmış ve seyirci yerleri gösterinin etrafını saracak şekilde düzenlenmiştir. Böylece seyircinin oyunla daha fazla yüzleşmesini sağlayacaktır. “Artaud’a göre; tiyatro dış gerçekliği değil, iç dünyayı anlatmalıdır.”(Nutku, 2008: 127) Çünkü ona göre bozulan toplum ancak seyircinin bilinçaltındaki duygularını tekrar açığa çıkartıp onlarla

yüzleştğinde düzelebilir. Kısacası acının kaynağı olarak gördüğü bilinçaltına yönelerek, hasarlı bölgeleri onarmaya çalışmaktadır. Kendi kitabı olan “Tiyatro ve İkizi”nde düşüncelerini şöyle açıklar;

“Bu kapalı, bencil ve kişisel sanat gösterileri kesinlikle bitsin artık. (...)Ben, tiyatrodaki, o büyümlü ilkel düşünceye dönmeyi öneriyorum. (...) Ben, tiyatroyla, imgeleri ve insanı kendinden geçirmenin araçlarını fiziksel olarak tanımamızı sağlayacak bir düşünceyi yeniden ele almayı öneriyorum. (...) Tiyatronun alanı psikolojik değil, plastik ve fizikseldir. (...) Tiyatro, dilin sözcüklere dökemediğini anlatmayı hedeflemelidir.” (Artaud, 2009: 72,73)

Vahşet Tiyatrosu’nun şiddeti merkeze alarak bilinçaltına yönelmesi amacı in yer face tiyatro ile ortaktır. Bu amaçla Vahşet Tiyatrosunda, sarsıcı atmosfer içerisinde *oyun yeri seyirci yeri* arasında kurulan ilişkide seyirci, sahnenin bir parçası haline getirilir. Bu tiyatro anlayışında *oyuncu ve seyirci* arasında daha yakın bir etkileşim ve bağ kurulması amaçlanır. Bu sebeple *seyirci ile oyuncular* arasında fiziksel olarak yakın bir mesafe vardır. Sahne, seyircinin oturduğu alana daha yakın konumlandırılır. Bu yakınlık, seyircinin olaylara daha doğrudan ve etkili bir şekilde dahil olmasını sağlar. Seyirci etkileşiminin ve katılımının önemli olduğu bu anlayışta seyirciler, oyuncularla doğrudan iletişim kurabilir, sahneye davet edilebilir veya gösteri sırasında etkileşimli deneyimler yaşayabilir. Böylece, seyirci pasif bir izleyici olmaktan çıkarak, katılımcı bir izleyiciye dönüşür. Artaud, ‘Tiyatro ve İkizi’ isimli kitabında bu konuya şu şekilde değinmiştir;

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

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

Bu yapının içinde, enine ve boyuna özel oranlamalar egemen olacak. Salon, hiç süsleme olmaksızın dört duvarla çevrilecek ve seyirciler, aşağıda, salonun ortasında, hemencecik çevresinde sergilenen gösteriyi izlemelerini sağlayacak dört tarafa dönebilen sandalyelerde oturacaklar.

Gerçekten de alışılmış anlamda bir sahnenin olmayışı, gösterinin salonun dört bir yanında gerçekleşmesini sağlayacaktır. Oyuncular ve gösteri için, salonun her yönünde özel yerler oluşturulacaktır. Oyun, kireç boyalı, ışığı emmeye elverişli duvar diplerinde sahnelenecektir. Bir köşede atılan bir çığlık, ağızdan ağıza yükseltilerek ve sürekli ses perdesi çeşitlemeleriyle öbür uca dek yayılabilecek. Eylem dönüşümünü sonuçlandırarak, yörüngesini katman katman bir noktadan Öbürüne genişletecek, doruk noktalananda oluşarak, ayrı ayrı yerlerde tutuşan yangınlar gibi parlayacak; hem gösterinin gerçek yanılısama niteliği, hem oyunun seyirci üzerindeki dolaysız ve ivedi etkisi sözde kalmayacak.” (Artaud, 2009: 85)

Artaud'nun Vahşet Tiyatrosu'nda görülen ve yukarıda özetlenen bu sahneleme biçimi de in yer face tiyatro ile ortaklık gösterir, bu bakımdan vahşet tiyatrosu in yer face tiyatroyu öncelemiştir demek yanlış olmaz. Antonin Artoud ile ilgili en net tanımlamayı Innes'in yaptığını söylemek mümkündür. Christopher Innes'e göre; “*Artaud'nun adı bir formülü öne çıkarır: İkelcilik – Ritüel – Vahşet – Gösteri.*” (Innes, 2010: 89)

Ez cümle, Artaud'un Vahşet Tiyatrosu ve In Yer Face Tiyatro, cesur ve provokatif yapılarıyla tiyatro dünyasında önemli bir yer edinerek *oyun yeri seyir yeri* arasında sarsıcı bir ilişki yaratmışlardır. İki tarz da seyirciyi rahatsız ederek, düşündürerek ve dönüştürerek toplumsal ve bireysel meseleleri ele almıştır, benzer şeyleri amaçlamıştır. Seyirciyi ilkel dürtülerle yüzleştirerek, seyircinin düşünsel uyanışa ve toplumsal değişime katkıda bulunmasını sağlarken aynı zamanda sahne üzerinde gördükleri ve oyun sürecindeki deneyimlere karşı duygusal ve düşünsel tepkiler vererek seyirciyi oyunun da parçası haline getirirler. Antonin Artaud, özellikle 20. Yüzyılın ikinci yarısından günümüze kadar gelen süreçte pek çok yönetmeni etkilemiş ve esin kaynağı olmuştur. Bütün bu benzerliklerden hareketle Artaud'un in yer face tiyatroyu da büyük ölçüde etkilediği yorumuna varılabilir.

In yer face tiyatrodaki tıpkı vahşet tiyatrosunda olduğu gibi gerçeğin tüm çıplaklığıyla gösterilmesinden dolayı, *oyun yeri ile seyir yeri* arasında doğalında gelişen bir ortaklık söz konusudur. Bu ortaklığa daha yakından bakmak gerekirse, In Yer Face Tiyatro'da seyirci, ne Aristotelesçi dramda olduğu gibi olayların dışında ne de katılımcı tiyatro anlayışlarında olduğu gibi merkezinde değil, yanındadır. Yani sahne üzerinde gösterilen her türlü cinsellik ve şiddet sahneleri, gündelik gerçeklikle ele alındığı için seyirci olaya tanık daha da ötesinde röntgenci durumundadır. Dolayısıyla *oyun yeri seyir* arasında

kurulan ortaklık, herhangi bir fiziksel müdahalede bulunmasa da seyirciyi gösterinin bir parçası yapmaktadır.

In Yer Face tiyatro tarzı, görmezden gelinen ve bastırılan her şeyi seyircinin gözü önünde apaçık hatta onu rahatsız eden bir gerçeklikle sergilemektedir. Bu sebeple seyircinin klasik geleneksel tiyatro seyircisi gibi rahat bir şekilde oyunu izleme şansı yoktur. Çerçeve sahneli, büyük salonlar yerine küçük, blackbox tiyatro salonlarında ya da depo, garaj gibi küçük mekanlarda oynanan bu oyunlar *seyir yeri ile oyun yeri* arasındaki hem fiziksel hem de düşünsel mesafeyi ortadan kaldırmıştır. Çünkü mekanın seyirci kapasitesinin az olması, oyuncunun seyirci ile olan iletişimini daha da artırmakta, seyirciyi oyuncuya mecburen yakın kılmakta ve oyuncu oynadığı karakterin ruhsal durumunu daha net ortaya çıkarabilmektedir. Bir başka açıdan, “ *seyirci uzansa sahnedeki cinselliğe dokunabilecek kadar yakındır.*” (Sierz, 2009: 40-44) Oyunların küçük salonlarda oynanması *oyun yeri seyir yeri* arasında yakınlık yaratırken aynı zamanda seyirciler arasında da bir yakınlık sağlamıştır. Rahatsız edici sahneler karşısında seyircinin gösterdiği tepkinin, bir başka seyirci tarafından görülmesi aynı zamanda seyirciyi de izlenen pozisyonuna getirmektedir. Bu sebeptendir ki seyirci tüm varlığı ile oyunun bir parçası halindedir ve bir role sahiptir.

Seyir yeri ve oyun yeri arasındaki bu yakınlık ya da mesafesizlik seyircinin sahne üzerinde gösterilen rahatsız edici ve yadırgatıcı sahnelere karşı kayıtsız kalma ya da görmezden gelme lüksünü elinden almaktadır. Oyun içerisinde kullanılan şiddet ve cinsellik sahnelerinin seyirciyi sarsması ve şoke etmesi, üstelik buna doğrudan tanık olması bütün tabularını yıkmaktadır.

Oyun yeri ve seyir yeri arasındaki mesafeyi yok edip, seyirciyi de gösterinin parçası haline getiren In Yer Face tiyatrosu, seyircisini sarsmak ve şok etmek için onunla daha çok iletişime geçmiştir. Sierz’in verdiği örneğe göre, “*Amerikalı hippilerin Pentagon’a saldırılarının anlatıldığı ‘Do It!’ adlı oyunda, Pip Simmons bir ‘tumarhane’ yaratmıştır. Oyuncular seyircilerin arasında koşuyor, insanlara taraf tutmaları gerektiğini söylüyordu. ‘Haydi! Hepiniz domuz olamazsınız!’ (...) Bu alay dolu 45 dakikanın ardından yapılan açık artırmada seyirciler köleleri satın alıyor ve perde arasında onlara zincirlerle bağlı kalıyordu. Bu yolla, efendi-köle ilişkisi seyircinin gözünde yeniden*

yaratılıyor ve sorgulanıyordu.” (Sierz, 2009: 39) Alıntıdan hareketle, *seyir yeri ile oyun yeri* arasındaki engelin tamamen ortadan kalktığını hatta aradaki ilişkinin kışkırtıcı, rahatsız edici olduğunu ayrıca seyircinin de bu tiyatro anlayışında aktif rolü olduğunu söylemek mümkündür.

In Yer Face tiyatro tarzında hem oyunda hem de oyunculukta ‘miş gibi’ yerine gerçek olan kullanılır. Çünkü sahne üzerinde gösterilen durum ne kadar gerçek olursa, seyirci üzerinde bırakılan etki o kadar büyük olacaktır. Bu hareketin hedefi de bu etkinin büyüklüğüdür. Klasik yapılı tiyatro anlayışında seyirci konfor alanının dışına çıkartılmamış, seyirci için oturduğu koltuk güvenli bir alan olarak görülmüştür. Oysa In Yer Face tiyatro tarzında *seyir yeri ile oyun yeri* arasındaki ilişki bu güvenli alanı tehdit etmektedir. Seyirci, sahne üzerinde gösterilen şiddet, kan ya da sevişme sahnesine ulaşabilecek bir mesafede konumlandırılmıştır. Bu sebeple sahne üzerinde izlediğini performansı en etkili biçimde deneyimlemektedir. Gerçeklik bu yüzden önemli olmuştur.

Sierz, sahne üzerinde yaratılan gerçeklikle ilgili şu şekilde örnek verir; “*Jackie McLean adlı aktör altınvuruş (Yüksek doz uyuşturucu alarak intihar etmek) yaptığı sahnede şırıngayı gerçekten koluna saplıyor, ölümü sırasında oynadığı karakterin gösterdiği tüm semptomları, vücut dilini birebir taklit ediyordu. Bu gerçeklik, seyircinin o zamanlar hiç de alışık olmadığı bir dozdaydı.*” (Sierz, 2009: 45). Alıntıdan hareketle, In Yer Face tiyatro hareketinin izleyicide güçlü ve kalıcı bir etki bıraktığını söylemek mümkündür. Sert temalar, provokatif sahneler ve etkileyici performanslar, izleyiciyi rahatsız edici görüntüler; seyirciyi konfor alanının dışına çıkararak onda önce etkili bir duygunun sonra bir düşüncenin uyanmasına neden olur. İzleyiciler, bu tiyatro tarzıyla karşılaştıklarında duygusal ve zihinsel olarak sarsılırlar, bazen rahatsız edici duygular ya da rahatsız edici bir deneyim yaşarlar ve bundan dolayı tepki bile verebilirler. Zaten amaçlanan da budur. Seyircinin maruz kaldığı gerçekliğe yeniden örnek vermek gerekirse; “*küçük bir çocuğa tecavüz edilip iç organlarının çıkarılması (Philip Ridley – Kürklü Merkür); içinde bir mikroçip olduğunu sandığı dişini kerpetenle canlı canlı çeken paranoyak bir adam (Tracy Letts - Böcek); grup seks esnasında anüsüne bıçak sokulmasını isteyen 14 yaşındaki bir çocuk ve bunu uygulayan iki erkek (Mark Ravenhill – Shopping and Fucking) ve buna benzeyen daha birçok olay / sahne eklemek mümkündür.*” (Saatman, 2019: 39) Ez cümle, In Yer Face tiyatro hareketinde şiddet ve erotizmin yoğun olarak kullanılması ile amaç,

temelde seyircinin sınırlarını zorlayarak onu sarsmak ve düşünsel bir süreç başlatarak onu pasif konumdan aktif konuma getirmektir.

In Yer Face tiyatrosu, seyircinin konfor alanını zorlayarak ve toplumun kabul ettiği sınırları aşarak seyircisinin ilkel dürtülerle yüzleşmesini sağlar. Bunu yaparken de seyircisini rahatsız edici, çarpıcı ve provokatif unsurlarla karşı karşıya getirir. Bu sayede, seyirci içindeki ilkel dürtüleri, arzuları, korkuları veya tabuları daha derinlemesine keşfetme ve sorgulama fırsatı bulabilir. Ancak bu noktada, In Yer Face tiyatrosunun amacının sadece seyirciyi ilkel dürtülerle yüzleştirmek olmadığını belirtmek gerekir. Bu tiyatro tarzı, ilkel dürtüleri kullanarak seyirciyi düşünmeye, toplumsal meseleleri sorgulamaya ve duygusal olarak etkilenmeye çalışır. Seyirciyi kışkırtma ve şok etme, daha derin bir anlamı ve mesajı iletmek için bir araç olarak kullanılabilir. Sierz, seyirci üzerinde yaratılan rahatsızlığı şiddet üzerinden açıklar; “*şiddet içeren eylemler şoke edicidir, çünkü tartışmanın kurallarını bozarlar; kelimelerin ötesine gider ve dolayısıyla kontrolden çıkabilirler. şiddet ilkel, mantıksız ve yıkıcıdır. Sahnede gösterilen şiddet, oyunculuğun arkasındaki duyguyu hissettiğimizde ya da kendimizi bu şiddetten dolayı olarak keyif alırken yakaladığımız anlarda da rahatsızlık yaratır*” (Sierz, 2009: 39)

Yukarıda verilen örneklerden hareketle In Yer Face tiyatro tarzında seyircinin kendini güvende hissetmediğini söylemek mümkündür. Ancak In Yer Face tiyatro tarzı temelini *oyun yeri ile seyir yeri* arasında kurulacak olan gerçeklik ilişkisinden almaktadır. Seyirci, izlediği sahnenin yapay bir gerçeklik olduğunu düşünmemeli aksine o an orada gerçekten bir sevişme ya da cinayet işlendiğini hissetmelidir. Bu noktada seyircinin verdiği tepkiler de önem kazanmaktadır. Sierz’in belirttiğine göre; sahnelenen pek çok oyun tepkiyle karşılanmıştır. Özellikle Royan Court Tiyatrosu’nda sahnelenen oyunlarda seyirci pek çok kez salonu terk etmiş, yuhalamış, kusmuş ya da sokağa çıkıp protesto etmiştir. (Sierz, 2009: 35-40)

In Yer Face tiyatro anlayışını ve seyircinin maruz kaldığı gerçekliği anlamak için Sarah Kane’nin ‘*Blasted*’ oyunu örnek verilebilir.

*“Sarah Kane’nin 1995 tarihli tek-perdelik oyunu *Blasted*, yazarın en çok ilgi görmüş ve eleştirilmiş eseridir. Oyun Leeds şehrinin pahalı bir otel*

odasında geçer. Başkarakter Ian gazetecidir ve eski sevgilisi Cate'i otel odasına çağırıştır, Ian sürekli öksürmekte, sigara ve cin içmekte, kentteki yabancılardan, siyahilerden, engellilerden, kokudan ve diğer birçok şeyden şikâyet etmektedir. Cate'i oral seks yapmaya ve ilişkiye girmeye zorlayan Ian o günün gecesinde Cate'e tecavüz eder. Ertesi gün Cate duşa girer, bu esnada bir asker odaya gelir, elinde uzun namlulu bir tüfek vardır. Banyoyu kontrol eden Asker Cate'in kaçtığını görür. Otel odası bir havan topuyla vurulur. Savaş esnasında yaptığı ve kendisine yapılan acımasızlıkları anlatan Asker, Ian'dan yaşadıklarını yazmasını ister, Ian'ın onu reddetmesi üzerine ona tecavüz eden Asker, daha sonra silahını Ian'ın anüsüne sokar, Ian'ın gözlerini çıkarır ve yer. Dördüncü sahnenin başlangıcında Asker intihar etmiş yerde yatmaktadır, Cate odaya bir bebekle döner, fakat bebek fazla yaşamaz. Bebeği odanın zeminine gömen Cate yiyecek bulmaya gider, bu sırada Ian deliryum geçirir, ağlar, güler, mastürbasyon yapar, bebeği gömüldüğü yerden çıkarır, yer ve ölür. Oyunun sonunda Cate yiyeceklerle gelir, Ian mucizevi bir şekilde dirilmiştir, Cate onu besler, cin içirir, kendi parmağını emer, yağmur yağar ve oyun biter.” (Bulut, 2021: 86)

Toparlamak gerekirse, In Yer Face tiyatro anlayışı provokatif öğeler ve sert dil kullanımıyla izleyicide etki bırakan bir tiyatro hareketidir. *Seyir yeri ve oyun yeri* arasında kurulan ilişki ile seyircinin konfor alanı bozulmuş ve seyirci oyuna dahil edilmiştir. Toplumsal adaletsizlikler, sınıf ayrımları, cinsel tabular, şiddet ve güç ilişkileri gibi konular cesurca ele alınmıştır. Amaç, izleyiciyi düşünmeye ve toplumsal gerçeklikleri sorgulamaya teşvik etmektir. Bunu yaparken de sahne üzerinde yaşanan olaylara tanık olan seyirciyi, seyirci konumundan ayırarak röntgenci pozisyonuna getirir. Bu da onu sahne üzerindeki oyuncularla şiddet, cinayet, tecavüz ya da herhangi bir cinsel sahnede yani toplum için tukaka ilan edilebilecek bir eylemde suç ortağı yapmıştır. Dolayısıyla *oyun yeri ile seyir yeri* arasında kurulan ilişki daha kuvvetli hale gelmektedir.

Sonuç olarak gelineen noktada Batı Tiyatrosu geleneğinin değişerek dönüştüğünü söylemek mümkündür. Antik Yunan tiyatrosunda *seyir yeri ve oyun yeri* arasında kurulan özdeşleşmecî yapının zamanla kırıldığı ve sınırlarının bulanıklaştığı sonucuna varılmaktadır. Çağımıza en yakın tiyatro hareketi olarak görebileceğimiz In Yer Face tiyatrosunun seyirciyi kışkırtarak oyuna dahil etme çabası ile *oyun yeri ile seyir yeri* arasında organik bir ilişki yeniden inşa edilmiştir. Dolayısıyla tiyatronun zaman ilerledikçe sürekli geri dönüş ve ilkel olanı bulma çabası içinde olduğu görülür. Bu geri dönüşte karşılaşılan ve yeniden gündeme gelen şey ise *seyir yeri ve oyun yeri* arasındaki organik ilişki olmaktadır. Ezcümle, artık çağdaş Batı Tiyatrosu sahne üzerinde yaratılan

gerçekçilik anlayışını yeniden tartışmaya açarak geleneksel klasik dram anlayışı ve onun getirdiği kuralları yıkıp *oyun yeri ile seyir yeri* arasında bütünlüklü bir ilişki yaratmaya çalışmıştır. Deyim yerindeyse başladığı yere geri dönerken geleneksel tiyatromuza yaklaşmıştır.

Gelinen nokta itibariyle günümüze yaklaştıkça, Batı Tiyatrosunda *oyun yeri ve seyir yeri* ilişkisinde bir dönüşüm yaşandığını söylemek mümkündür. Tiyatro, geleneksel klasik anlayışın pratiklerinden uzaklaşarak daha deneyimsel ve etkileşimli bir hale gelmiştir. Bununla birlikte 20. Yüzyıl tiyatro anlayışında özellikle metnin öneminin azalmasıyla birlikte yönetmenlik, buna bağlı olarak da reji anlayışı önem kazanmıştır. Oyuna ait bütün parçaları bir araya getirerek sahne üzerinde görsel bir dünya yaratma sorumluluğunda olan yönetmen, geleneksel klasik dram yapısındaki seyirciyi gözlemci pozisyonunda tutan anlayışa bağlı kalarak değil, *seyir yeri ve oyun yeri* arasında daha organik bir bağ kurarak, seyirciyi oyuna dahil eden, oyunu onun varlığı ile birlikte inşa eden bir anlayış benimsemiştir. Böylece, rejinin önem kazanmasıyla birlikte her yönetmenin kendi sanat algısına göre *oyun yeri seyir yeri* yaklaşımını ortaya çıkmıştır. Ancak bu çeşitliliğin merkezinde hep *seyir yeri oyun yeri* arasında organik bir ilişki kurma çabası olduğu görülmektedir.

Bu aşamada, 20. yüzyıl tiyatro anlayışında yönetmenin önem kazanmasına paralel olarak, bu çalışmanın çıkış noktasına örnek olabilecek birkaç yönetmenin yaklaşımını modellemek uygun olacaktır. Bu sebeple bir sonraki başlıkta bu çalışmada örnek alınan yönetmenlerin yaklaşımlarına değinilecektir.

3.2 Çağdaş Yönetmenlerden Birkaç Örnek

20. yüzyıl tiyatro anlayışında yönetmenliğin önem kazanması; pek çok yeni yönetmeni ve yönetmenlik anlayışını da beraberinde getirmiştir. Erwin Piscator, Bertolt Brecht, Antonin Artaud, Andre Antoine, Jerzy Grotowski, Vsevolod Meyerhold, Peter Brook, Eugenio Barba, Robert Wilson, Augusto Boal, Pina Bausch bu dönemin öne çıkan yönetmenleri olmuşlardır. Ancak bu çalışmada ele alınan konu doğrudan yönetmenler

üzerine olmadığı ve çalışmanın sınırlarını aşmamak için yönetmen sınırlandırmasına gidilerek, bu bölümde modern ve post modern tiyatro anlayışına örnek olabilecek ve *seyir yeri oyun yeri* ilişkisindeki değişimi modelleyecek birkaç yönetmene yer verilecektir. Bu doğrultuda bu bölümde, geleneksel klasik dram anlayışının dışına çıkarak *oyun yeri ve seyir yeri* arasındaki ilişkiyi merkeze alan ve seyircisini aktive etmeyi amaçlayan Bertolt Brecht, Jerzy Grotowski ve Robert Wilson'a değinilecektir.

3.2.1 Bertolt Brecht

Bertolt Brecht, 20. Yüzyıl tiyatro düşüncesini etkileyen en önemli isimlerden biridir. Sanat anlayışını kendinden önceki düşünürler gibi Aristoteles'in Poetika'sı üzerinde değil aksine onun tersi bir düşünceyle temellendirmiş, yani o güne kadar kabul görmüş geleneksel dramatik biçim Brecht tarafından reddedilmiştir. *Oyun yeri ve seyir yerini* birbirinden ayıran, seyirciyi etkisine alarak duygusal bir büyülenmeye götüren bu biçimin yerine seyircinin düşünsel anlamda daima aktif olduğu, sahne üzerinde gördüğü toplumsal sorunları tartışabildiği ve değerlendirebildiği bir biçim geliştirmiştir. Çünkü politik tiyatrodan temelini alan, Marksist bir dünya önerisi sunan bir tiyatro anlayışına sahiptir. Seyirciyi sadece seyirci olarak değil toplumsal dönüşümü ateşleyecek bir eylemci yapmak istemiştir. Epik Tiyatro bu sebeple *oyun yeri - seyir yeri* arasındaki mesafeyi kuramsal anlamda ortadan kaldıran ilk tiyatro türü olmuştur.

Özdemir Nutku'ya göre, Brecht'in Epik Tiyatro kuramını geliştirmesinde üç önemli tiyatro türünün etkisi vardır. Bunlar;

“... gerçekçilik, öz ve biçim açısından; dışavurumculuk, biçim ve anlatım yönünden; ve Çin Tiyatrosu, estetik ve teknik açıdan. Bunu biraz açmak gerekirse, karakterler, konuşma örgüsü, yöneliş, dekor, aksesuar gerçekçidir. Ancak ayrıntılar daha ekonomiktir. Episodik yapı, projeksiyon ve sinema, tabelalar dışavurumcu akımın etkisidir. Ayrıca bireyin değil, toplumun vurgulanması, savaşa karşı oluşu ve 'sanat insana yardımcı olmalıdır' tavrı dışavurumculuktan gelir. Yabancılaştırma etmeni, oyunculuk estetiği, duygulandırmak değil, düşündürmek, yanılısama değil bir davayı savunmak Çin Tiyatrosu'nun etkisini taşır. Bu tiyatrodaki oyuncu bir karakteri gösterir onu canlandırmaz. Kendi rolüyle

arasına bir uzaklık koyar; oyununa jestler egemendir. Epik Tiyatro ile Çin Tiyatrosu arasında benzerlikler, yabancılaştırma, anlatım, akılcılık, yargılama, dans, ezgi, müzik ve dekorda belirgindir.” (Nutku, 2015: 111)

Yapılan alıntıdan hareketle Epik Tiyatro'nun, kendinden önceki tiyatro türlerinin bir sentezi olduğu yorumunu yapmak mümkündür. Brecht, kuramını geliştirirken yararlandığı kaynakları tek bir amaçla bir araya getirmiştir: *seyir yeri ve oyun yeri* arasındaki ilişkiyi daha organik ve sürdürülebilir bir hale getirmek. Bu sebeple öncelikle geleneksel dramatik biçimin en önemli yapı taşlarından biri olan özdeşleşmeye karşı çıkmıştır. Çünkü bununla birlikte seyirci hem kendini sahnede gördüğü kişinin yerine koymakta hem de onunla birlikte yaşadığı duygusal sürecin sonunda bir arınma yani katharsis yaşamaktadır. Brecht'e göre katharsisin seyirciye yararlı değil aksine zararlı olduğunu daha önce belirtmiştik. Çünkü bu takdirde sahnede ele alınan konular ne kadar toplumsal ya da politik olursa olsun seyircinin, kurduğu özdeşleşmeyle birlikte yaşadığı arınma onu pasif bir izleyici konumuna düşürmektedir. *Oyun yeri-seyir yeri* arasında 'duygu' üzerine kurulan bu ilişki gerçekleri seyirciden gizler ve ona ulaşmasını engelleyerek seyircinin yüzleşmesine imkan tanımaz. Yani seyirci olayları kendi gözüyle değil karakterin gözünden izler. Böylece gördüğüne salt olarak inanan ve eleştirel gözünü kaybetmiş bir seyirci ortaya çıkar. Oysa Brecht, öncelikle seyircinin duygularını değil, aklını ön planda tutmasını istemiş; sahnede izledikleriyle bir arınma değil düşünsel bir sürece gitmesini sağlamaya çalışmıştır.

Brecht'in bilinç düzeyinde yakalamaya çalıştığı alımlama süreci, bütün duyguların ve amaçların üzerindedir. Seyirci, sahne üzerinde ona gösterilen kurmaca gerçeklikle birlikte, toplumsal gerçeklerin ve problemlerin de farkına vararak “*düşünmeye, bilinçlenmeye ve değiştirmeye; yani eylemeye başlayacaktır.*” (Y. Akgül, 2012: 236) Brecht, seyirciye yani seyir yerine yüklediği bu aktif konum ve sorumlulukla birlikte hem Piscator'un politik tiyatrosundan hem de kendinden önceli tiyatro türlerinden net bir çizgiyle ayrılmaktadır. Böylece *oyun yeri - seyir yeri* arasında yeni ve kuvvetli bir etkileşim yaratmıştır.

Brecht, seyircinin sahnedeki kurmaca gerçekliğin büyüüne kapılarak onu gerçekmiş kabul etmesini sağlayan *seyir yeri ve oyun yeri* arasındaki özdeşleşmeyi engellemek adına yabancılaştırma yöntemini geliştirmiş; onu, seyircide eleştirel bakış açısının gelişmesi,

toplumsal problemlerin deęiştirilebilir ve çözülebilir olduęu algısını yaratmak için kullanmıştır. Buna göre her durum tartışmaya açılabilir ve seyirci alışkanlıklarından vazgeçerek yeni bir çözüm arayışına girebilecektir. Özdemir Nutku, yabancılaştırma yönteminin “*seyirci ile sahne, sahne ile oyuncu, oyuncu ile rolü, rol ile mekan arasında*” (Nutku, 2015: 117) totalde dört düzlemde gerçekleştiğini belirtir.

Brecht, bu yöntemini, ilk kez “*Moskova’da Çinli aktör Mei Lan- Fang’da görür. Oyuncu, makyajsız, giysisiz ve ışıklandırma olmadan, sanki rolünün dışındaymış gibi oynamakta ve seyredildiğini bildiği kesin bir biçimde belirtmektedir.*” (Nutku, 2015: 115) Brecht’e göre oyunda yabancılaştırma etmeni iki şekilde uygulanmaktadır; hem oyunculukta hem de sahnelemede. Sahneleme anlamında yapılan yabancılaştırma ses, müzik, ışık, kostüm, dekor, metin gibi etmenlerle sağlanmakta ve gerçeklik algısı bu sayede kırılmaktadır.

“Böylece oyunculuk sanatının kardeşi olan bütün sanatlara burada davetiye çıkartılmaktadır; amaç, hepsinin içinde kendilerinden vazgeçecekleri ve yitip gidecekleri bir "toplumsal sanat eseri" oluşturmak değildir; öngörülen, bu sanatların, oyunculuk sanatıyla birlikte, ortak görevi kendi yönlerinden desteklemeleridir; birbirleriyle ilişkileri ise, birbirlerini yabancılaştırmalarından kaynaklanmaktadır”. (Brecht, 1993: 103)

Brecht’in dekor tasarımı aracılığıyla yabancılaştırma etkisi yaratma yöntemleri, seyircileri olayları sıradan bir gerçeklik olarak değil, toplumsal yapıları eleştirel bir perspektifle gözlemlemeye yönlendirir. Dekor, gerçekçilikten uzaklaşarak sembolik ve stilize bir anlam taşır ve seyircilerin duygusal olarak özdeşleşmesini engelleyerek düşünmelerini teşvik eder. Gerçekçi ve detaylı dekor yerine basit, sembolik ve görsel açıdan dikkat çekici unsurlar kullanır. Bu, *oyun yeri ve seyir yeri* arasındaki ilişkide seyircilerin olayları daha akılcı bir şekilde gözlemlemelerini ve karakterlerin toplumsal rol ve ilişkilerini eleştirel bir perspektifle değerlendirmelerini sağlar.

“Dekor, mekânı oluştururken, mekânın kendisini yanılısıma yaratacak biçimde oluşturmaktan çok, öyküde vurgulanmak istenen temel düşünceye ve bu düşüncenin ortaya koyacağı durumlara vurgu yapacak şekilde gereksiz tüm ayrıntılardan arındırılmış, kullanılan her parçanın anlamsal olarak değer taşıdığı salt görsel estetiğe yönelmeyen, durumların ve koşulların anlamsal olarak desteklendiği bir öge olarak ele alınır.” (Aydoğdu, 2011: 27)

Yabancılaştırma etkisi yaratan araçlar arasında bulunan müzik, geleneksel klasik dramatik tiyatrodaki atmosferi ve oyunu destekleyen yapısının aksine farklı bir biçimde kullanılır. Seyirciyi oyunun akışına kaptırmaması için müzik canlı ve görünür, oyunu ve öyküyü kesip tartışma açabilecek bir şekilde kullanılır. Seyirciye alternatif bir bakış açısı kazandıran müzik, anlamsal olarak seyircide yeni bir etki uyandırır. Brecht, kendi kitabında müziğin yabancılaştırma noktasındaki önemini örnekleyerek açıklamıştır;

“Müziğe gelince, o da kendisinden genellikle beklenen ve onu düşünme yetisinden yoksun bir hizmetçi düzeyine indiren eşit kılma eylemine karşı koymalıdır. Bir yorum içermedikçe, “eşlik” etmemelidir. Olaylar sırasında çevresini saran atmosferden arınma yoluyla kendini “dile getirmekle” yetinmemelidir. (...) Kafkas Tebeşir Dairesi’nde de sahnede çocuğun hizmetçi kız tarafından mim aracılığı ile canlandırılan kurtarılışını betimleyen şarkıcının soğuk ve hareketsiz şarkı söyleme biçimi, anneliğin öldürücü bir zaafa dönüşebildiği bir zamanın korkunçluğunu sergileyebilir. Böylece müzik çok sayıda ve bütünüyle bağımsız yerleşik konumlara girebilir, ama bunun yanı sıra yalnızca eğlencenin akışında bir değişiklik ögesi olma işlevini de üstlenebilir.”
(Brecht, 1993: 99,100)

Brecht, müzik ile sağladığı yabancılaştırma etkisini kostüm kullanımı ile destekler. Karakterlerin kostümlerini sıradan veya gerçekçi olmaktan ziyade sembolik bir şekilde tasarlar. Kostümler, karakterlerin toplumsal rollerini veya ideolojik bağamlarını vurgulayan sembolik öğeler içerebilir. Bu şekilde, seyircilerin sadece karakterlerle duygusal bağlantı kurmak yerine karakterlerin toplumsal rolünü sorgulamalarını sağlar. Bunun dışında karakterlerin kostümlerinde zıtlıklar ve uyumsuzluklar yaratır. Örneğin, karakterin statüsüne uygun olmayan bir kostüm seçebilir veya karakterin dış görünüşüyle toplumsal rolü arasında çelişkiler yaratabilir. Bu, seyircilerin karakterleri sadece dış görünüşleriyle değil, toplumsal rol ve yapıyla ilişkilendirerek düşünmelerini sağlar. Kostümler, karakterlerin sembolik anlamlarını vurgulayarak ve dış görünüşleriyle toplumsal yapı ve ideolojiler arasında uyumsuzluklar yaratarak seyircilerin düşünmelerini ve eleştirel bir perspektif geliştirmelerini teşvik eder.

Brecht, ışık alanında kullandığı yabancılaştırma ile de *oyun yeri seyir yeri* arasındaki özdeşleşmeyi kırmaktadır. Beklenmedik renkler, ani geçişler veya yoğun ışık efektleri ile seyircisini beklenmedik olanla şaşırtarak, onun sahne üzerindeki oyun ve karakterle empati kurmasının önüne geçer. Sahnede dikkat çekici ve olağan dışı ışık kullanımıyla

seyircilerin olaylara odaklanmalarını sağladığı gibi hiç ışık kullanmadan her şeyi apaçık bir şekilde de seyrettirebilir. Böylece seyirci bütün sahne değişimlerine, giriş çıkışlara tanık olarak özdeşleşmesi kırılacak ve istese de *oyun yeri ve seyir yeri* arasında bir duygusal bağ kuramayacaktır. Bu şekilde, seyircilerin duygusal bağlantı kurma yerine olayları akılcı bir şekilde gözlemlemelerini sağlar. Brecht, sahne aydınlatmasını sıradan ve gerçekçi olmaktan ziyade işlevsel bir şekilde tasarlar. Işık kaynaklarının açıkça görünür olması ve sahnedeki mekanik düzenlemelerin seyircilere açıkça sergilenmesi gibi unsurlar kullanılır. Bu, *oyun yeri ve seyir yeri* açısından bakıldığında seyircilerin olayları daha analitik bir şekilde değerlendirmelerini sağlar.

Oyunculuk anlayışındaki yabancılaştırmayı ise Brecht, Çin tiyatrosu üzerinden örnekleyerek açıklamaktadır.

“Çin tiyatrosuna baktığımız zaman, yabancılaştırma efektini sağlamak için aşağıdaki yolun izlendiğini görmekteyiz: Bir Çinli oyuncu, her şeyden önce, kendisini çeviren üç duvar dışında bir dördüncü duvar daha bulunuyormuş gibi davranmaz; karşısında bir seyirci topluluğunun varlığından haberi olduğunu açıkça belli eder. Böylesi bir davranış da, Avrupa sahnelerine özgü yanılmayı (illüzyon) hemen kapı dışarı eder tiyatrodan; dolayısıyla, seyirci, gerçekten olup biten bir olayı gizlice seyrettiği yanılmamasına kapılmaz. (...) Çin tiyatrosunda uygulanan bir diğer yabancılaştırma efekti de, oyuncunun kendi kendisini seyretmesidir. Diyelim bir bulutu canlandırıyor oyuncu. Bulutun ansızın ortaya çıkışını, güçlü gelişimini, hızlı ama adım adım değişimini gösterirken, arada bir sanki: “Tıpkı böyle değil mi?” dercesine seyirciden yana bir göz atar. Ama kendi el ve ayaklarında da gezdirir bakışlarını. El ve ayaklarının devinimlerini gözleriyle denetler. (...) Gözlerini yere indirir, oynayacağı rol için buyruğuna verilmiş alanı ölçüp biçer, ama böyle yapması yanılmayı (illüzyon) bozacakmış diye düşünmez. (...) Çinli oyuncu seyirciye yabancı görünmeyi, hatta onu yadırgatmayı ister. Bu isteğine de, kendisine ve oyununa bir yabancı gözüyle bakarak ulaşır.” (Brecht, 1997: 17,18)

Oyunculuk anlayışındaki yabancılaştırma etmenini Çin Tiyatrosu üzerinden örnekleyen Brecht, geliştirdiği oyunculuk biçiminden de bahseder. Ona göre oyuncu, karakterin gelişimini görünür kılmalı ve seyirciden saklamamalıdır. Böylece oyuncu canlandığı karakteri, geleneksel dramatik yapıda olduğu gibi psikolojik temelli bir anlayıştan ziyade karakterin yaşadıklarına tanık olmuş bir kişinin anlatısı üzerine dayanan ve bu kişinin (oyuncunun) fikirlerinin de aktarıldığı bir şekilde sunacaktır. Yani geleneksel dramatik

tiyatro oyuncusu gibi kendi kimliğini unutup kendinden geçercesine ya da rolü yaşıyormuşçasına oynamamalı, oyuncu kimliği ile sahnede var olmalı ve rolü göstermelidir. Oyuncu, oyuncu değil anlatıcı olmalıdır. Bu sayede *oyun yeri ve seyir yeri* arasındaki illüzyon kırılacak ve bir mesafe oluşacaktır.

“Oyuncu sahnede kendisi değil de, kurgulanan karakter varmış gibi yaparak izleyiciyi aldatmamalıdır; bunun gibi, sahnede olup bitenlerin önceden çalışılmadığı, her şeyin ilk kez ve yalnızca bir defaya özgü olup bittiği izlenimini uyandırarak da aldatmacaya gitmemelidir. (...) Oyuncunun başlangıçta ve ortasında sonu bildiği, oyunundan anlaşılabilir ve oyuncu böylece bütünüyle rahat bir özgürlüğe sahip bulunmalıdır. Oyuncu, canlandırdığı karakterin öyküsünü canlı bir betimleme aracılığıyla anlatır, ondan daha çok şey bilir, gerek şimdi’yi, gerekse burada’yi oyunun kurallarının olası kıldığı bir kurmaca niteliğiyle ortaya koymayıp, dünden ve başka bir yerden ayırır; böylece de olayların birbirine bağlanışını görünür kılabılır.” (Brecht, 1993: 74)

Özdemir Nutku, Brecht’in yabancılaştırma etmenini ‘Cesaret Ana ve Çocukları’ oyunu üzerinden inceler:

“Cesaret Ana’nın sonunda, Anna Fierling başta söylediği şarkıyı söyler. Savaşta üç çocuğunu yitirmiş acılı bir anadır. O an acı bir durumun saptaması vardır; ancak Brecht duyguyu olabildiğince kısmak için Anna’nın şarkısını gürültülü ve şamatalı boru sesleriyle duygudan uzaklaştırır. Oyunun yönetmenleri, Brecht ve Engel duyguyu arka plana iterler, böylece seyircinin ağlaması, duygusal bir boşaluma gitmesi önlenir; bu da sahneyi daha etkili yapar. Çünkü burada önemli olan, Anna’nın üç çocuğunu yitirmiş olmasından daha çok, üç çocuğunu yitirmesine rağmen, Anna’nın hala savaş vurgunculuğu yapmakta oluşudur.” (Nutku, 2015: 118)

Brecht, burada duygudan ziyade durumun ön plana çıkmasını ve seyircinin bu durum karşısında eleştiri yapmasını istemiştir. Bu sebeple sahne üzerinde yaşanabilecek her türlü duygusal an, yabancılaştırma etmenleri kullanılarak seyirciye yadrigatılmıştır.

Brecht, aynı zamanda rolün toplumsal tavrını da ele almıştır. Buna göre, oyuncu oynadığı karakteri toplumsal ve sınıfsal özelliklerini göz önünde bulundurarak göstermelidir. *“Tarihselleştirmenin bir uzantısı olan bu yaklaşım için Brecht, ‘gestus’ yani ‘toplumsal tavır’ kavramını kullanır. ‘Gestus dendiğinde anlaşılması gereken, bir insan ya da birçok insanı başka insanlarla bağlayan tavır, mimik ve alışlagelmiş açıklamaların*

karmaşasıdır. Örneğin, Balık satan bir adam bu arada satış gestusunu gösterir.”
(Candan, 2003: 127)

“Kaygan bir zemin üzerinde kaymamak için uğraşıp didinme de, toplumsal gestus değerini içerebilir; yeter ki, bir kimsenin böyle bir kayma sonucu başkalarının gözünde saygınlığını yitirebileceği söz konusu olabilsin. (...) Öte yandan, bir acı çekme gestus’u, hayvansal sınırları aşmayacak kadar soyut ve genel kaldığı sürece, toplumsal gestus sayılmaz. Ancak, gestus’u toplumsallığından sıyrıp almaya da çokluk eğilim gösterir sanat. “Kovalanan bir köpeğin bakışına” sahip olmadan, sanatçının içi rahat etmemektedir. Bu durumda, insan yalnız falan ya da filan insandır; gestus’u her türlü toplumsallığından soyutlanmıştır, boştur, yani insanlar arasındaki belli bir insanın sorunu ya da önlemi değildir. “Kovalanmış köpeğin bakışı” toplumsal gestus olabilir; yeter ki, böylelikle bir insanın, başka insanların birtakım oyunları ile hayvansal bir düzeye nasıl indirildiği ortaya konabilsin. Toplumsal gestus, topluma uygun düşen bir gestus, toplumsal olaylar konusunda yargılara varılabilmesini sağlayan bir gestus’tur.” (Brecht, 1997: 141,142)

Buradan hareketle Brecht tiyatrosundaki gestus için, seyircilerin olayları, karakterleri ve toplumsal ilişkileri eleştirel bir bakış açısıyla gözlemlemelerini sağlayarak aktif bir katılımı teşvik ettiğini söylemek mümkündür. Gestuslar, karakterlerin toplumsal rolünü, güç dinamiklerini ve ideolojileri sorgulamak için bir araç olarak kullanılır ve seyircilerin duygusal özdeşleşme yerine analitik düşünce geliştirmelerini destekler.

Toparlamak gerekirse Bertolt Brecht, geleneksel dramatik tiyatroya karşı çıkarak *oyun yeri - seyir yeri* ilişkisini temel alan yeni bir tiyatro kuramı geliştirmiştir. Tiyatronun bütün etmenlerini seyircinin sahne üzerinde izlediği kurmaca gerçekliğin büyüüne kapılmaması için seferber etmiştir. Dekor, kostüm, müzik, ışık vs. her şey seyircinin oyuna eleştirel bir tavırla yaklaşabilmesini sağlamak ve oyunun genel tavrını yansıtmak için kullanmıştır. Böylece durumlar ve öykü daha ön plana çıkmış, bütün araçlar buna hizmet etmiştir. Oyuncunun, rolü göstermek için oynaması ve bunu yaparken içinde bulunduğu toplumun sınıfsal özelliklerini yani gestuslarını barındırması da seyirci ile olan etkileşimi daha çok kuvvetlendirmektedir. Son kertede *oyun yeri - seyir yeri* arasında bilinç yoluyla kurulan ilişki hem seyircinin toplumsal sorunlar üzerine daha eleştirel bakabilmesini sağlamakta hem de tiyatronun sağlıklı bir eleştiri mekanizması olarak çalışmasına imkan tanımaktadır. Avangartlarla başlayan seyirci-sahne arasında organik bağ kuran süreç yeni bir noktaya taşınmış, klasik tiyatrodaki ilişki tamamen değişmiştir.

3.2.2 Jerzy Grotowski

Grotowski 1959 yılında Polonya’da kurduğu ve bir süre sonra laboratuvar ismini verdiği tiyatro oluşumunda, tiyatronun merkezinde yer aldığı oyuncu- seyirci ilişkisi üzerine çalışmalar yapmıştır. Ortaya koyduğu eserlerde bu ilişki üzerine detaylı çalışmalar yapmış ve yenilikçi biçimler denemiştir. Bu nedenle bu çalışmanın odağındaki mesele olan *oyun yeri – seyir yeri* ilişkisi açısından ayrıca önemli bir yerde durmaktadır. Tiyatro alanında özellikle bu konuda yaptığı deneysel çalışmalarla çağdaş tiyatro anlayışına yön vererek günümüz tiyatrosunu da etkilemiştir.

1933 doğumlu Jerzy Grotowski, çağdaş tiyatroya yön veren yenilik hareketlerinin en önemli temsilcisi olarak nitelendirilmektedir. Tiyatronun, bir oyunun iyi oynanmış ve/veya iyi yönetilmiş olmasıyla açıklanamayacak bir güce sahip olduğunu-“yaşamın gözlerimizin önünde canlanması”- ve bu gücün, ifadesini romantik oyun yazarlarının metinlerinde bulan “büyük duygulara” harcanması gerektiğini söylemektedir. Bu güç ile, hiç kuşkusuz oyuncu ve seyircinin canlı bir aradalığını ima etmektedir. Bu görüşü henüz yirmi iki yaşındayken yazdığı *Tiyatronun Düşü* başlıklı yazısında şöyle açıklamaktadır:

“Bir oyun iyi bir şekilde oynanabilir ve yönetilebilir; ancak seyirci bir şeylerin eksik olduğunu hisseder. Bu durumda tiyatronun fikrini, stilini ve sanatsal etkisini baştan sona gözden geçirmemiz gerekir... Bize göre tiyatronun gücü aksiyonda yatar, yaşamın gözlerimizin önünde canlanışında... Bu sebepten özellikle duygusal bir etki uyandıracak araçlara ihtiyacımız var... Bir tiyatro eserinin dramatik metinden soyutlanmamış; aksine dramatik metinle yakın temas halinde olan şiirsel yapısından bahsediyorum: Shakespeare, Mickiewicz ve Slowacki’den Wyspianski, Vishnevsky ve Podogin’e uzanan o büyük romantik repertuara ihtiyaç duyan büyük duyguların tiyatrosundan... ”. (Deniz, 2012:38)

Dolayısıyla gözlerimizin önünde canlanacak olan ne varsa büyük duygulardan kaynaklanacaktır artık. Bu da başka tür bir dramaturgiyi, beraberinde başka tür bir sahnelemeyi getirecektir. Grotowski, Ludwik Flaszen ile birlikte 1959’da kurduğu ve kurulduktan bir süre sonra ‘laboratuvar’ adını ekledikleri tiyatro merkezinde, uyguladığı oyunculuk yönteminde ve prodüksiyonlarında, tiyatro için asal olduğunu düşündüğü

oyuncu - seyirci ilişkisi üzerinde çalışır. Bu düşüncesini de her fırsatta söyleşileri ve makalelerinde dile getirir: “Bizim yapımlarımız oyuncu - seyirci ilişkisinin ayrıntılı birer araştırmasıdır. Bir başka deyişle, bizler, oyuncunun kişisel tekniği ile sahne tekniğini tiyatro sanatının özü olarak değerlendiriyoruz”. (Ç. Özdemir, 2014: 71)

Grotowski'ye göre tiyatronun en temel biriminde *oyuncu ve seyirci* arasındaki ilişkisi vardır. Bu sebeple tiyatro anlayışını oluştururken tiyatronun diğer bütün etmenlerinden sıyrılmış ve sadece oyuncuyu merkeze almıştır. ‘Yoksul Tiyatro’ ismini verdiği bu yaklaşımla tiyatro etmenleri olan ışık, kostüm, dekor, makyaj gibi araçlardan vazgeçerek sadece oyuncunun performansının merkezinde olduğu anlayışı savunmuştur. Oyuncululuğu tiyatronun en öncelikli ve vazgeçilmez ögesi olarak belirleyen Grotowski, bu noktada ilkel olana da geri dönüş yaparak tiyatronun özüne dönmeye çalışmış, klasik tiyatro anlayışının kurallarını reddederek seyircisini katılımcı yapmayı amaçlamıştır.

Grotowski kendi tiyatrosundan bahsederken özellikle şu mesele üzerinde durur: Tiyatroyu diğer sanat dallarının birleşimi olarak gören düşünceye karşı çıkmak. Diğer sanat dallarını fazlasıyla içinde barındıran klasik tiyatro anlayışı, ona göre zengin tiyatrodur ve o, zengin tiyatroya karşıdır, bunun tam karşıtı bir anlayışı savunduğu için yoksul sözcüğünü seçmiştir. Bu düşünce “Yoksul Tiyatro” anlayışına ulaşmanın temelini oluşturur. Bu anlayışa göre tiyatro ne olursa olsun ‘teknolojik’ olarak sinemanın ve televizyonun ulaşabildiği imkanlara ulaşamayacaktır ve böyle bir amaç içinde de olmamalıdır.

“Gereksiz olan her şeyi yavaş yavaş ellediğimizde, makyaj, özel kostüm ve senografi, ayrı bir gösteri alanı (sahne), ışık ve ses efektleri olmadan da tiyatronun var olabileceğini keşfettik. Algısal, dolaysız, “canlı” bir katılıma dayalı oyuncu-seyirci ilişkisi olmadan tiyatro var olamaz. Bu çok eski bir kuramsal gerçektir elbette, ama bu gerçek uygulamada sıkı bir biçimde sınandığında, tiyatroya ilişkin alışılmış görüşlerimizin birçoğunun temelini çürütür. Edebiyat, heykel, resim, mimarlık, ışık, bir “sahneye koyan”ın yönetimi altında oyunculuk gibi farklı yaratıcı sanat dallarının bir sentezi olarak tiyatro anlayışına meydan okur bu gerçek. Söz konusu “sentez tiyatrosu”, bizim “Zengin Tiyatro” (kusurları açısından zengin) olarak adlandırdığımız çağdaş tiyatrodur.” (Grotowski, 2002: 19)

Grotowski tiyatrosunda, oyunculuğun merkeze alınmasıyla tiyatronun diğer etmenleri ona hizmet etmek zorunda bırakılmıştır. *Oyun yeri ve seyir yeri* ilişkisi üzerine temellenen tiyatro anlayışında yaptığı çalışmalar mekânsal anlamda da seyircisine farklı deneyimler yaşatmıştır. Grotowski tiyatrosu, sade ve minimalist bir sahne tasarımını benimsemiştir. Görsel efektlerden kaçınılmış, ses efekti kullanılacaksa oyuncunun kendisi yapmış ve sahneleme oyuncunun varlığına odaklanacak şekilde basit tutulmuştur. Böylece *oyun yeri seyir yeri* ilişkisi kurulurken seyircinin dikkatinin, performansın özüne ve oyuncunun ifadesine yoğunlaşması sağlanmıştır. Grotowski, seyirci üzerinde bıraktığı etkinin daha güçlü olması için seyirci sayısını azaltmış ve gösterimleri 40 seyirciyi geçmeyecek şekilde yapmıştır. Her oyunda yeni ve farklı bir seyir alanı yaratırken temel hedefi *oyun yeri ile seyir yeri* arasındaki etkileşimi kuvvetlendirmektir.

“Yaptığı ilk çalışmalarında Grotowski'nin her yapım için farklı bir seyir-oyun ilişkisi denediği gözlenir. İlk oyunlarda yerleştirme düzeni, oyunu seyirciye yaklaştırma yönündedir. Kabil oyunu seyirci koltukları arasındaki koridorda oynanmıştı. Şakuntala'da daoyun alanı, benzer biçimde ön ve arka koltuk kümeleri arasına yerleştirilmişti. Bundan sonraki yapımlarda seyirci koltuklarını salonun değişik yerlerine dağıtarak oyunu ortada oynattı. 1962 tarihli Kordian'daki en önemli deneme, seyircinin, oyunun bir parçası olmasıydı. Kordian, Polonya'da bir halk kahramanı, akıl hastası gibi görülerek tımarhaneye kapatılan bir devrimciydi. Bu oyunda oyun yeri bütün olarak bir akıl hastanesi, seyircilerde hastanenin öteki tutsaklarıydı. Değişik düzeylerde oyun alanları ve hasta ranzaları yerleştirilmişti. Buralarda oturan seyirci kendisiyle aynı günlük giysiler içindeki öteki oyuncu hastalarla karıştırılma tedirginliği yaşayabiliyordu. Benzer biçimde Doktor Faustus'ta seyirci, Faustus'un evinde konuk, Sadık Prens'te işkence tanıkları oluyordu.” (Candan, 2003: 152)

Yapılan alıntıdan da hareketle Grotowski tiyatrosunda seyirci sadece izleyici değil aynı zamanda oyuna katılım sağlayan ve gerektiğinde partner olabilen biridir. Bu sebeple tiyatronun etmenlerinden arındırılmış bir anlayışın en canlı organizmasının *seyirci ve oyuncu* olduğunu söylemek mümkündür. Buna göre ‘yoksul tiyatro’ düşüncesinin temelini oluşturan, Grotowski'nin *oyuncu ve seyirci* arasındaki ilişkiyi tiyatronun özü olarak görmesidir. Grotowski'nin tiyatrosu, seyirciyi doğrudan deneyime yönlendirir. *Oyun yeri ve seyir yeri* arasındaki sınırı ortadan kaldırır, izleyicileri aktif bir şekilde etkiler. Seyircisini, sahne üzerinde gösterilene etkileşimli bir şekilde dahil ederek deneyimlerini düşünmeye ve hissetmeye teşvik eder.

Oyuncunun tamamen kendi bedeni ve ruhuyla başka hiçbir şeye ihtiyaç duymadan seyirci önünde gerçekleştirdiği dönüşüm Grotowski için yeterince teatraldır. Grotowski 'ye göre seyir yerini belirleyen sahnedir ve sahnedeki oyuncu asla yalan söylememeli, sanki seyirci yokmuş gibi davranmaktan kaçınmalıdır. Oyuncu, seyirci için değil seyircinin önünde oynamalıdır. Bunu yaparken tamamen seyirciye karşı bir yönelim içinde oynamamalı fakat seyircinin varlığının farkında olarak oynamalıdır. Oyuncu, geleneksel tiyatro anlayışında olduğu gibi karaktere bürünmek yerine, kendi benliğini ve deneyimlerini kullanarak performansını oluşturmalıdır. Her yapımında seyirciyle farklı bir ilişki biçimi kurmuş olan Grotowski hepsinin temelinde olan şeyi şu şekilde açıklar: “*Bence temel olan oyuncunun seyirciler için oynamamasıdır, seyircilerin önünde, onlarla yüzleşerek oynamasıdır. Daha iyisi seyircilerin yerine oyuncu özgün bir edimde bulunmalı, uç noktada ama disipline sokulmuş bir içtenlik ve özgünlük ediminde bulunmalıdır*”. (Grotowski, 2002: 196)

Bu açıklama bizi Grotowski'nin yönteminin temelini oluşturan “bütünsel edim”e götürür. Yönetmenin bütünsel edim olarak tarif ettiği hal, oyuncunun bedensel ve ruhsal gücünün birleşmesiyle yaşayabileceği aydınlanma sonucunda tüm maskelerinden sıyrılarak, bütün çıplaklığıyla seyirci karşısında kalma halidir. İkiliklerden uzaklaşması gereken oyuncunun, ilk olarak beden ve ruh ikilisini bütünleşmesi gerekir.

Özellikle kapitalist düzende insanları kendi benliğinden uzaklaştıran ve dışarıya taktığı maskeler ikiliklerin oluşmasında en temel etkidir. Sosyalleşebilmek için ihtiyaç duyduğumuz bu maskeler, ruh ve beden arasındaki uçuruma sebep olur. İnsan, kendini ele geçiren bu maskelerden sıyrılmalı ve benliğine ulaşmalıdır. Bu süreçte *oyuncu ve seyirci* bildik anlamda *oyuncu ve seyirci* değildir, ikisi de kendi kimliğiyle ortak bir biçimde kendi benliğine ulaşma çabasının parçasıdır.

Grotowski'ye göre bu bütünleşme tiyatro ile mümkündür. Oyuncu tiyatro aracılığıyla sahnede tüm maskelerinden arınarak, tamamen kendi benliğine nüfuz edebilmeli, ruh ve beden bütünleşmesini sağlamalıdır. Tüm çalışmalarının temelini oyuncunun bu bütünsel edime ulaşabilmesi üzerine kuran Grotowski'ye göre tiyatro bir amaç değil, araçtır. Rol, oyuncunun benliğiyle bütünleşmesinde ve seyirciyle temasa geçebilmesinde etkili bir yoldur.

“Oyuncu kendisini teşrih etmek için rolünü bir cerrah neşteri gibi kullanmayı öğrenmelidir. Bu, oyuncunun belli bir takım koşullar altında kendini resmetmesi ya da bir rolü ‘yaşamasi’ meselesi değildir; epik tiyatrodaki sıkça rastlanan ve soğukkanlı hesaplamalara dayanan mesafeli oyunculuk biçimini de içermez. Önemli olan, rolü bir sıçrama tahtası olarak kullanmak, günlük maskemizin ardındaki şeyi -kişiliğimizin en dipteki çekirdeğini- kurban etmek, sergilemek üzere yapılan araştırmada bir araç olarak rolden yararlanmaktır”. (Grotowski, 2002: 39)

Grotowski bu süreci bir kurban törenine benzetir. Çünkü oyuncu için bu süreç sancılı ve kolay olmayan bir süreçtir. Arkasına gizlendiği maskelerden sıyrılıp benliğini gün yüzüne çıkarmak elbette ki kolay olmayacak, tıpkı vücudunu bir neşterle delmek kadar acı verici olacaktır. Bu kurban töreni ise seyirci karşısına çıktığında anlam kazanır. Bu arınma ve bütünleşme sürecini sadece oyuncu seğil seyirci de deneyimlemiş olur. *“Grotowski bunu bir tür kışkırtma olarak tanımlar. Ancak oyuncu sahnedeki edimi “seyirci için” değil, “seyirciyle bağlantılı” olarak ya da, “seyircinin yerine” gerçekleştirir. Ona göre kışkırtmanın temeli buradadır”.* (Grotowski, 2002: 106)

Dolayısıyla edim iki tarafın ortaklığıyla gerçekleşir. Edimi ilk başlatan ise kendini cesurca kurban eden oyuncudur. Grotowski bu oyuncuyu “ kutsal oyuncu” olarak tanımlar ve bu kutsal oyuncunun karşısında ‘sıradan’ bir seyirci istemez. Var oluşundan memnun, sorgulamayan ve kendinden şüphe etmeyen seyirci onun aradığı türde bir seyirci değildir. O var oluş sancıları çeken, yaşamındaki görevinin ne olduğunu sorgulayan huzursuz ruhlarla karşılaşmak ister. Onun karşılaşmak istediği seyirci, gösteriyle ve benliğiyle yüzleşmekten çekinmeyen, kendini çözümlemeyi arzulayan bir seyircidir. *“Grotowski, tiyatroyu oyuncu ve seyirci arasındaki bir mücadele olarak tanımlar. Biri sahnede insanların gözü önünde dönüşerek karşı tarafı büyülemeye ve kışkırtmaya çalışırken, diğeri bu büyüsel güce karşı kendini korumaya çalışır. Fakat her iki taraf da bir ritüelin parçası olduklarının farkına varırlar. Bunun için de seyirci ve oyuncu mümkün olduğunca yakın temas halinde olmalıdırlar”.* (Barba, 1992: 17)

Oyunculuk yönteminde Stanislavski’nin tersi bir yöntem üzerine çalışan Grotowski, aynı zamanda oyunculuk anlayışını Stanislavski’nin son zamanlarında ortaya koyduğu fakat üzerine çalışıp derinleştirmek için vaktinin olmadığı “fiziksel eylemler” temeline de dayandırır. Ancak Grotowski bu yöntemden, farklı sonuçlar elde edebilmek için

yararlanır. Stanislavski fiziksel eylemleri oyuncunun duygularıyla oynamasının bir anti tezi olarak düşünür ve şöyle der: “*Bana duygudan söz etmeyin, duyguyu oturtamayız. Yalnızca fiziksel eylemi oturtabiliriz*”. (Richards, 2005: 32)

Fiziksel eylemleri gerçekleştirirken Grotowski'nin ve Stanislavski'nin yöntemleri birbirinden farklıdır. Stanislavski'nin yönteminde oyuncu bir karakter yaratır ve verili koşullar içindeki durumuna göre kendini karakterin konumuna koyar, eylemlerini ve hissettiği duyguları karaktere bağlı kalarak gerçekleştirir. Grotowski'nin yönteminde ise oyuncu hep oradadır. Karakter, oyuncunun varlığı üzerinden görünür. Oyuncu, karakteri oynayışını göstermek yerine karakterin fiziksel eylemlerini yerine getirir. Her iki yönetmen de oyunculuğa yaklaşımları açısından süreç odaklı bir yapıyı benimseseler de Stanislavski için, gündelik gerçekliğe benzerlik önem taşırken Grotowski için önemli olan, oyuncunun kendisiyle yüzleşme sürecidir.

Sonuç olarak Grotowski'nin çalışmalarına baktığımızda ele aldığı yöntem temelde, oyuncunun maskelerinden sıyrılarak kendi kişiliğiyle yüzleşmesi, kendisiyle bütünleşmesi olarak tarif edilebilir. Oyuncu oyun esnasında “öz”ü ile temas halindedir. Bu arınmayı seyirci önünde tiyatro aracılığıyla yaptığında önem kazanır. *Seyir yerini* belirleyen sahne olduğu düşüncesinden yola çıkarak, seyirci de bu durumda sahnede yaşanan yüzleşmeye ortak olur. “*Tiyatronun özünün bir karşılaşma olduğunu söyleyen Grotowski'ye göre bu öyle bir yüzleşmedir ki, insanın uç noktada kendini açığa vurma eylemini, dolayısıyla kendisiyle temas kurmasını üstelik bu temasın da yalnızca düşünsel değil, içgüdülerinden bilinçdışına kadar, insanın tüm varlığını kuşatan bir teması içerir*”.(Grotowski, 2002: 59)

Bu durum da bize *oyun yeri ve seyir yeri* arasındaki mesafenin yok denecek kadar azaltıldığını gösterir. Dolayısıyla Grotowski'nin gerçekleşmesini beklediği bu edim ancak ‘mesafesizlik’ ile ya da ‘aşırı yakın mesafe’ ile sağlanabilir. Bu anlamda, Grotowski'nin tiyatroyu “*burada ve şimdi, oyuncuların organizmalarında, başka insanların önünde gerçekleştirilen bir edim*” (Grotowski, 2002: 195) olarak tanımladığı düşünüldüğünde, bunun neredeyse mesafesiz bir yüzleşmeye tekabül ettiği sonucunu çıkarmak mümkündür. Oyuncu oyuncu değil, kendisiyle yüzleşme sürecinde seyirciye yol

gösteren bir modeldir, seyirci de seyirci değil bu sancılı yüzleşme sürecinin bir ortağıdır, tiyatro tiyatro olmaktan çok bir yaşantıya, deneyime dönüşmüş olur.

Toparlamak gerekirse, Jerzy Grotowski'nin tiyatro anlayışı, geleneksel tiyatro formlarını sorgulayan ve performans deneyimlerine odaklanan bir yaklaşıma dayanmaktadır. Grotowski tiyatrosu, oyuncunun fiziksel varlığını ve beden dilini ön plana çıkarmayı hedefler. Oyuncular, bedenlerini kullanarak duygusal ifadelerini ve performanslarını güçlendirir. Hareket, jest, dans ve beden dili gibi unsurlar, iletişimi derinleştiren ve anlamı artıran önemli unsurlardır. Bu noktada *oyun yeri ve seyir yeri* ilişkisi büyük önem taşır. Oyuncular, performansları aracılığıyla seyirciyle bağ kurmayı ve onlarda düşünce ve duygusal tepkiler uyandırmayı amaçlarlar. Bu sebeple *seyirci ve oyuncu* arasındaki mesafe ortadan kaldırılarak seyirci, katılımcı haline getirilir. Performansa dahil olan seyirci, oyuncularla göz teması kurabilir, seslerini duyurabilir ve hatta bazen performans alanına fiziksel olarak girebilir. Bu şekilde, seyirci performansın bir parçası haline gelerek sahne üzerindeki deneyimi aktif bir şekilde paylaşmış olur.

Görüldüğü gibi Grotowski tiyatroya ilişkin tüm kavramların tanımını değiştirmiş, bu değişimin temelini ise *oyuncu seyirci ilişkisini* koymuştur. Grotowski *oyun yeri ile seyir yerini* birbirine yaklaştırmada, ilişkiye sokmada işi en ileri götüren yönetmen olarak bu çalışmada çağdaş tiyatrodaki *seyir yeri oyun yeri* arasındaki ilişki hakkında fikir oluşturmak adına çok önemli bir örnek oluşturmaktadır.

3.2.3 Robert Wilson

Geleneksel kalıpların ve kuralların dışına çıkarak tiyatronun alışlagelmiş biçimlerini yıkan postmodern tiyatro anlayışı, her akımda olduğu gibi 'gerçeklik' kavramını ve bununla birlikte *oyun yeri seyir yeri* ilişkisini tekrar gündeme getirerek yeni bir bakış açısı yaratmaya çalışmıştır. Bu amaçla tiyatronun etmenleri olan kostüm, dekor, metin, dil vb. gibi anlatım araçları bu amaca hizmet ederek kendi gerçekliğinin sınırlarını aşmıştır.

Çağdaş dönemin yönetmenleri arasında olan ve postmodern kelimesinin en çok bağdaştığı isim Robert Wilson'dır. 1941 doğumlu olan Amerikalı yönetmen, ortaya koyduğu eserlerde tiyatrodaki sınırları ortadan kaldırarak özgün çalışmalara imza atmış ve çağdaş dönemin sanat anlayışına yön vermiştir. Eserlerinde dil, metin, dekor, ışık ve kostüme olan yaklaşımı ile yarattığı görsel estetik, dönemin de getirisi olan farklı disiplinlerdeki sınırların bulanıklaşmasıyla ortaya çıkan disiplinlerarasılığı kullanması, sanat ile yaşam gerçeği arasındaki çizgiyi flulaştırmasıyla Postmodern tiyatro anlayışının en önemli isimlerinden biri olmuştur.

“Wilson'un yapımları tamamen bireysel alımlamaya yöneliktir. Wilson'ın küçük detayları, genişletilmiş bir zaman aralığında sunulduğunda insan alımlamasının derinliğini artırıyor ve bu alımlama ötesi izlemenin bir tür ‘trans’ durumuna yol açacağını söylüyor. (...) Robert Wilson'un tiyatro anlayışı ‘yeni biçimselcilik’ akımına içerisinde değerlendirilmektedir. Wilson'un öncüsü olduğu bu anlayışa ‘imge tiyatrosu’ da denilmektedir.” (Doğrusoy, 2019: 96)

Yapılan alıntıdan da hareketle “ *Wilson tiyatrosunu şöyle özetleyebiliriz; rüya atmosferi sunan yapımları ile seyirciyi imgeler dünyasına davet eder.*” (Doğrusoy, 2019: 95) Robert Wilson, “*Sanatta aslolanın içerik değil biçim olduğu*” (Özdemir, 1993: 50) düşüncesi üzerinden sanat anlayışını şekillendirmiş ve eserlerinde özden çok biçime ağırlık vermiştir. Böylece onun sahneleme çalışmalarında geleneksel tiyatro anlayışının ana unsurları olan dil, metin, öykü vb. gibi etmenler ikinci planda yer almış; sahne tasarımı, ışık, kostüm, hareket gibi görsel estetik yaratan araçlar ön plana çıkmıştır. *Oyun yeri ve seyir yeri* arasında yeniden bir ilişki kuran Wilson, ortaya koyduğu eserlerde kullandığı imgeleri seyircinin yorumlamasını istemiş ve bunu seyirciye görev olarak atfetmiştir. Bu sebeple oyun, oyun süreci tamamlandıktan sonra da seyircinin anlam dünyasında dolaşmaya devam etmektedir. Biçimsel olana daha çok önem vermesi nedeniyle kullandığı soyut anlatımlar ve imge yoğunluğu arasından seyirci kendi anlamını üretmelidir. Çünkü anlam, seyircinin sahne üzerinde izlediği görsel estetiği ön planda olan eser ile kendi içsel gerçekliği arasında kurduğu ilişkiden doğacaktır. Bu bağlamda *oyun yeri ile seyir yeri* arasındaki ilişki daima canlı ve açık biçimdedir. Seyircinin her daim katılımcı olarak dahil olduğu bu tiyatro anlayışında seyirci bir düş dünyası izlerken, yapıtın içerisinde istemese de var olacaktır.

Bu noktada iletişim aracı olan dil yapı söküme uğrayarak araçsallaşmıştır. Yani dil sıradan anlatım biçimlerinin dışına çıkmış, diyalogların içi boşalmış, anlam yitirilmiş ve yeniden tanımlanmıştır. Zehra İpşiroğlu ‘Tiyatroda Alımlama’ ismini verdiği kitabında Wilson’ın yorumladığı, Strinberg’in ‘Bir Düş Oyunu’ isimli oyununda dilin yapısal olarak değişime uğradığını ve bir ses biçimine dönüştüğünü belirtmiştir.

“İnsanlar birbirleriyle konuşurken birbirlerine değil seyirciye bakıyorlar, konuşmaları gerçek bir konuşmadan çok alıntulamayı andırıyor. Dil zaman zaman sadece çeşitli seslerden oluşan bir tını dokusuna dönüşüyor. Hoparlör ve mikrofon kullanımıyla dilin müzikalitesi yoğunlaştırılarak tınısal bir mekan yaratılıyor. Bedenden soyutlanan insan sesinin doğallığını yitirerek yapay bir boyut kazanmasıyla, dil bir ses ve tınlar kolajına dönüşüyor.” (İpşiroğlu, 2020: 107)

Geleneksel tiyatro biçimlerinde salt anlam aktarıcısı olan dilin yerini Robert Wilson tiyatrosunda hareket, müzik ve görsel anlatımlar almıştır. Wilson, sözlü anlatımı ikinci plana atarak yerini mimiklere hareketlere ve nesnelere vermiştir. Bu bağlamda *oyun yeri ve seyir yeri* ilişkisi de yeniden şekillenmiştir. Yapılan değişiklikler, ihtişamlı ve dikkat çekici görsel düzenlemeler seyircinin oyunun atmosferine dahil olmasını sağlamaktadır.

“Wilson tiyatrosunda izleyici dille farklı ilişkiler kurar. Dilin ne olduğunu, nasıl kullanıldığını, nasıl anlam üretildiğini, iletişimin nasıl kurulduğunu, kurulamadığını, ne noktada ve ne zaman kırılma yaşandığını, dil ve düşünce, dil ve bilinç, dil ve kimlik ilişkisini, yazılı ve sözlü dille, vücut dili ilişkisini, dilin nasıl ortak toplumsal bir anlaşmanın ürünü olduğu sorularını sorar.” (K. Birkiye, 2007: 224, 225)

Robert Wilson’ın dil üzerinde yapıbozuma gitmesi ve onu ikinci plana atmasının temel sebebi; dili iletişimde engel olarak görmesidir. Wilson’da bu görüşü sağlayan etken ise evlatlık edindiği işitme engelli Raymond Andrews ve otistik hasta olan Christopher Knowles’tir. Innes’in belirttiğine göre;

“Engelleri, onların, normal insanların birincil düzeyde sözcüklerle ilgilenmeleri yüzünden kaçırdıkları şeyleri yakalama fırsatı tanıyordu. Wilson, sağır dilsiz adamın, sesleri, titreşim formları ya da ‘içsel izlenimler’ biçiminde algıladığını ve resimsel imgeler şeklinde düşündüğünü fark etti. Aynı biçimde diğeri de, sözcüklerin, işitsel biçimlerinden hareketle, geleneksel anlamlarından bağımsız ‘grafik’ bir mantık geliştiriyordu. ‘Örneğin Katmandu sözcüğü. Son Cat (Kedi), sonra Cat-man-ru (Kedi-Adam-Ru). Sonra Fat-man-ru (Şişman-adam-ru), sonra

da Fat man (Şişman adam)... olacak. sözcükler gerçekten canlıydı. Sürekli büyüyor ve değişiyordu... tıpkı – üç boyutlu olarak – bütün yönlere dağılan moleküller gibi.’ (...) Oyunların yapıları, eylemin; seslerin, sözlerin ve hareketlerin mimari düzenlemesiyle oluşması anlamında müzikaldir. (...) Bir başka düzeyde de, sunum, izleyiciyi, zihinsel özürülü sağır dilsizin bilinçaltıyla algıladığı nüanslar yelpazesine duyarlı getirecek şekilde tasarlanmıştı. (...) Wilson otizmi, çağdaş yaşamın getirdiği baskılara verilen ve gittikçe yaygınlaşan psikolojik bir tepki olarak görür.” (Innes, 2010: 271)

Wilson tiyatrosunda dil bu sebeple minimal düzeyde kullanılır; diyaloglar kısa ve öz bir şekilde sunulur. Böylece dil, anlatımın temel taşı olmaktan çok, daha geniş bir görsel ve duyuşsal deneyimin parçası haline gelir. Bu sayede seyirci, sözlere bağımlı kalmadan sahnede görsel, fiziksel ve duyuşsal ifadelerle odaklanabilecektir. Bu da *oyun yeri seyir yeri* arasında kurulan ilişkide görsel bir atmosferin içerisinde olan seyirciyi duymak yerine görmeye zorlayarak görsel olanın anlam zenginliği içerisine davet eder. Böylece seyirci sahne üzerinde izlediği dünyadan özgür bir şekilde anlam arayışına girecek ve içsel dünyasında kültürel birikimi, sosyal statüsü gibi etmenlerle kendi yolculuğuna çıkacaktır. Bu da onu geleneksel tiyatronun pasif izleyicisinden ayıracak, anlamı ona hazır sunmayan Wilson tiyatrosu karşısında seyirci, anlam üretmek için kendisi çaba sarf edecektir. Bununla birlikte seyirci, olayları ve karakterlerin duyuşsal durumlarını anlamak için görsel ipuçlarına ve vücut diline dikkat ederek oyuna da dahil olacaktır.

Robert Wilson, sahne üzerinde kurguladığı eserlerde sanat ile yaşam gerçekliği arasındaki duvarı zamansal olarak da bulanıklaştırmıştır. Yani seyircinin, sahne üzerinde izlediği kurmaca gerçeklikle, kendi yaşam gerçekliğinin zamansal çizgisi aynı doğrultudadır. Postmodern tiyatronun getirisi olarak görebileceğimiz esneklik anlayışı, Robert Wilson tiyatrosunda zamansal açıdan çok fazla kullanılmıştır. Wilson, seyircisine ‘şimdi ve burada’ anlayışını hissettiren bu yaklaşım ile sahne üzerinde doğal yaşam zamanını kullanarak geleneksel tiyatro anlayışındaki hızlandırılmış zaman anlayışının karşısında durmuştur. “*Hatta bir noktada, sahnedeki tek hareket canlı bir kaplumbağanın boş sahneyi baştan başa kat etmesiydi ve bu sahne yaklaşık bir saat sürüyordu.*” (Innes, 2010: 272) sözü bunu kanıtlar niteliktedir.

Ayşin Candan, Wilson’ın ‘Sağır Adamın Bakışı’ isimli oyununun gösteriminden bahsederken zaman olgusundaki esnekliğin altını çizmiştir. “*Oyun kişileri esnek bir*

zaman anlayışı içinde günlük yaşamlarını yineliyordu. Oyunun açılış tablosunda yarım saat süreyle yerde yatan kişiler, son derece ağır tempoda yerlerinden doğruluyor. Anne, en küçük çocuğa bir bardak süt içiriyor, uykuya yatırıyor ve ağır hareketlerle çocuğu bıçaklıyordu. (...) Bu ilk sahne bir saat sürüyordu. Oyunun toplam süresi ise 12 saati buluyordu.” (Candan, 2003: 203)

Yapılan alıntıdan da hareketle Wilson’ın tiyatro anlayışında zaman ve hareketin önemli bir yer tuttuğu söylenebilir. Performanslarında yavaş ve dikkatli koreografilenmiş hareketler kullanarak zamanı manipüle eden, zamansızlık hissi yaratan, oyun zamanı ile gerçek zamanı birbirine eşitleyen Wilson, izleyicisine farklı bir deneyim yaşatmayı hedeflemiştir. *“Hareketler izleyicilerin farkındalıklarını arttırmak, dikkatlerini yoğunlaştırmak ve bir düş niteliği kazandırmak amacıyla aşırı yavaşlatılmıştır.” (Innes, 2010: 272).* Bu noktada *oyun yeri seyir yeri* ilişkisinde zamanın ve performansların yavaşlaması, seyircinin gözlemlerinde daha fazla duyum hissetmesine ve düşünmesine olanak sağlayarak, seyirciyi oyunun içine dahil edebilmiştir.

“Wilson’un en büyük prodüksiyonu olan ‘Ka Mountain and Guardenia Terrace’ (...) Provasını yazarken yapan Wilson, her güne bir konu, bir renk, bir tema seçmiştir. Ka Mountain and Guardenia Terrace, Haf Tan Dağı’nda yedi gün süren ve doğal peyzaj etrafında düzenlenmiş bir gösterimdir. Oyun dağın önüne konulan bir çerçeve sahnede başlar. Oyunda 30 School of Byrds sanatçısı ve baştan sona zürafalar, kaplanlar, ayılar, baykuşlar ve su canlıları ile doludur. Wilson’ın temel yönelişi, doğaya karışmış-insan ve tanrılarla ve büyüyle süregelen doğa düşüncesini yansıtan pastoral bir bakış açısını yakalamaktır. 500’e yakın kişiyle çalışan Wilson, dağın eteklerinde yaşayan insanlarla da bu projede çalışmıştır. Kendi deyişle bu projeye olan katkısı 7 tepeli bulmak ve performansları 7 güne bölmek olmuştur. Aslında oyunun 7 gün sürmesi dünyanın yaratılışına karşılık gelmektedir.” (Şartekin, 2015: 61)

Wilson tiyatrosu, sahnede zaman kavramı üzerine farklı bir bakış açısı sunmuştur. Saatler ya da günler süren gösteriler, izleyici açısından yeni bir deneyim anlamındadır. Bununla birlikte Wilson, sadece zamansal değil mekânsal anlamda da farklılıklar yaratarak seyircisini seyirci olmaktan çıkarıp katılımcı yapmanın yollarını aramıştır. Dağın eteklerinde gerçekleştirdiği proje ile katılımcıların gerçeklik algısını oyunun içerisine dahil etmiştir. Böylece hem zaman hem de mekan anlamında gerçeklik algısını yeniden şekillenmiştir. Wilson, bazen seyircisini oyunun bir parçası haline getirmek için

interaktif öğeler kullanmıştır. Seyirciler, bazen doğrudan sahneye davet edilir, onlara bazı görevler verilebilir veya seyirciler oyunun gidişatını etkileyecek kararlara katılım sağlayabilir. Bu tür etkileşimler, seyircileri aktif bir şekilde düşünmeye, tepki vermeye ve oyunun ilerleyişine katkıda bulunmaya teşvik eder. *Oyun yeri ve seyir yeri* açısından incelendiğinde seyircinin katılımcı pozisyonunda olması ile aradaki engelin kalktığı ve yönetmenin organik bir bütünlük sağlamayı amaçladığı görülmektedir.

“Wilson’un düşüncesine göre herkes iki farklı düzeyde görür ve işitir. “Dış ekran” dediği düzeyde dış dünyanın olayları izlenir. Buna karşılık bir de “iç ekran” vardır. Burada düşler etkin olur. Kör ve sağır kimselerin algıları, “iç ekran” düzeyinde açıktır. Yönetmenin ağır hareketlerle ve esnetilmiş zaman içinde gerçekleştirdiği görüntü ve eylemler, izleyicinin her iki düzeydeki algılarının örtüşmesine olanak verir. Normal algının ötesinde bir izlemenin, kişileri “trans” benzeri bir ruhsal duruma sokması söz konusudur. Oyun süresince salona giriş ve çıkışların engellenmemesi, sıkıntı etmenini ortadan kaldırır.” (Candan, 2003: 203)

Postmodern anlayışın getirisi olarak zamansal anlamda esnek olma özgürlüğünü kullanan Wilson, mekan yaratımında da oldukça özgür ve iddialı davranmıştır. Görsel estetiği ön plana çıkarmasıyla birlikte bütün etmenler bu doğrultuda kullanılmıştır. Sahne üzerinde düşsel bir şöleni andıran yapıtlarıyla Wilson, soyut ve stilize edilmiş görsel unsurlar kullanmış ve sahnede görsel bir kompozisyon yaratmayı amaçlamıştır. Bu da seyircinin gözleri ve duyguları üzerinde güçlü bir etki bırakmaktadır. Postmodern anlayışla dirsek temasında olan bu yaklaşım; sahne tasarımı, kostüm, ışıklandırma ve görsel efektlerin uyumuyla birlikte büyüleyici bir sahne gösterimi yaratmaktadır. Bu yaklaşım seyircinin oyunun atmosferine doğrudan katılmasını sağlarken, soyut ve stilize kullanılan görsel unsurlar ile sahnede ilgi çekici bir alan yaratılmış olur.

Wilson tiyatrosunda özel ışıklandırma efektleri, video projeksiyonları, müzik ve ses efektleri gibi görsel ve duyuşsal uyarıcılara sıkça başvurularak seyircilerin duyguları hedef alınmıştır. *Oyun yeri seyir yeri* ilişkisi açısından bakıldığında bu, seyircilerin duygusal ve fiziksel olarak oyunun içinde kesintisiz yer almalarını sağlamaktadır. Böylece seyirciler, pasif izleyici konumundan çıkıp aktif bir şekilde bu deneyimi yaşar ve olaylara katılmış olur. Robert Wilson'ın bu teknikleri kullanarak seyirciyi aktif hale getirme amacı, izleyicileri sadece oyunu izlemekle kalmayıp, deneyimi içselleştirerek düşünmeye, hissetmeye ve yorumlamaya teşvik etmektir. Seyircinin oyunu aktif bir şekilde

deneyimlemesi; bireysel yorumlama ve katılımın önemli olduğu Wilson tiyatrosunun temel prensiplerindedir. Çünkü oyunun asıl anlamı, seyircinin yaptığı çıkarımlarda ortaya çıkacaktır.

“Wilson’ın oyunun ana izleğinin alımlama olduğu söylenebilir. Çünkü ne anlattığı değil nasıl anlattığı ve izleyenin anlatılanları nasıl alımladığıdır önemli olan. Alımlama süreci içinde yerleşik alımlama kalıplarının kırılmasıyla sürekli düş kırıklığına uğrayan izleyici oyunu anlamlandırma arayışı içindedir. Ancak oyunun bütünü içindeki işlevlerini yitirerek bağımsızlık kazanan göstergeler her tür anlamlandırmaya karşı direnirler. (...) Burada amaçlanan tıpkı düş görürken olduğu gibi kendimizi sahnedeki görülerin ve imgelerin akışına bırakmamızdır.” (İpşiroğlu, 2020: 113)

Wilson, kendinden önceki modern sanat hareketleri ya da sanatçıları gibi, seyircinin üzerinde bir etki bırakmayı ve onun oyuna yabancılaşarak düşünsel bir katılım sağlamasını, zihinsel bir açıklıkla oyunu izlemesini amaçlar. Bu sebeple Wilson, *“seyircisinin daima ‘Bu nedir?’ sorunu sormasını ister.”* (Doğrusoy, 2019: 95) Yani seyirci, Wilson’ın oyunlarını izlerken sürekli izlediği şeyin ne olduğunu düşünmeli ve anlam arayışına girmelidir. Bu sebeple dil ve metin ikinci planda kalmış, görsel estetik ön plana çıkmıştır. Dili ve metni ikinci plana iterek, dili sessel bir olgu olarak kullanmasıyla anlamı seyircinin çıkarması durumunu pekiştirmiştir. Anlamı seyircisine doğrudan aktarmamayı tercih eden Wilson’ın eserlerinde seyirci oyunun çemberini tamamlayan bir etmen konumuna getirilmiştir. Böylece sezgisel ve düşünsel bir anlam çıkarımında bulunan seyirci, Wilson tiyatrosunda *oyun yeri seyir yeri* ilişkisinde yeni bir boyut kazanmıştır.

“Tiyatronun ‘anlamsal’ özelliğinden ziyade ‘biçimsel’ yapının ön planda olduğu, soyut anlatımlara dayalı, dilin bir araç olarak sessel özelliğinin daha çok ön planda olduğu ve seyircilerin görsel algısına yönelen ortam ve teknolojilerin matematiksel bir doğrulukla hesaplanmış olduğu ‘imgesel kolajlardan’ oluşan bir tiyatro oluşturur.” (Doğrusoy, 2019: 97)

Robert Wilson tiyatrosunda oyuncuların hareketleri genellikle yavaş, stilize ve kontrollüdür. Yani dikkatlice planlanmış ve koordineli bir şekilde gerçekleştirilmektedir. Oyuncular, jestler, pozlar ve yavaş hareketlerle sahnede bulunurlar. Bunun, seyircilerin dikkatini çekmek ve onları oyuna odaklanmaya teşvik etmek için kullanıldığını söylemek

mümkündür. Yavaş hareketler, seyircilerin olayları daha ayrıntılı bir şekilde gözlemlemesine ve oyuncuların ifadelerini daha iyi anlamasına olanak tanır. Seyirciler, oyunun ritmini ve atmosferini daha iyi kavramak için bu yavaş hareketlere odaklanarak oyuna aktif bir şekilde katılım sağlamaktadır. Görsel estetiğin yani biçimin ön planda olduğu, metnin ve kelimelerin ikinci planda olduğu bu tiyatrodaki oyuncuların vücut dili, jestleri ve hareketleri; duyguları ve hikayeyi aktarmaya yarayan birer araç haline gelir. Sözün minimal düzeyde kullanıldığı ya da hiç kullanılmadığı gösterilerde sözsüz anlatım aracılığıyla, *oyun yeri seyir yeri* ilişkisinde katmanlı bir ilişki yaratan bu yaklaşım, seyirciyi de oyunun içine dahil etmiş olur.

“Wilson’un belki de en ilginç yanı, yaşamda alışık olduğumuzdan daha farklı bir ritim ile sahne üzerinde zamanı yaşamasıdır. Bu ritim bize “yavaşlık” olarak yansımaktadır. Aslında Wilson’un uyguladığı teknik ağır çekim bir tempoyla devinimin yinelenmesi ve karşıtlıklar yaratmasıdır. Bu sayede teatral kodların ayrılığı ile birlikte ortada sadece kendi kurduğu iletişim araçları kalır.” (Şartekin, 2015: 60)

Wilson tiyatrosu, farklı disiplinler olan dans, resim, müzik, sinema gibi alanlarla dirsek teması içerisindedir. Görsel sanatların teknikleri ve estetik anlayışları, sahnedeki görsel kompozisyonun oluşturulmasında önemli bir rol oynayarak sahne tasarımını oluşturmuştur. Oyuncuların vücut hareketleri, dansın ritmik ve estetik öğelerini yansıttığı için Wilson dans ile de dirsek temasında olmuştur. Dansın akışı, sahnede duygusal ve anlatsal anlatımın bir parçası haline gelir. Böylece tiyatro ve dansın bir araya gelmesiyle, hareket ve jestlerle ifade edilen duygusal ve anlatsal derinlik artmış olur. Ayrıca Wilson tiyatrosunda sinemanın da etkisi hissedilir. Sahne tasarımında kullanılan büyük ölçekli projeksiyonlar, sahnede görüntülenen videolar ve filmler, sinematik bir etki yaratır. Kamera açıları ve kurgusal teknikler, sahnedeki olayların algılanışını değiştirir. Bu, tiyatro ve sinema arasında bir köprü oluşturur ve seyirciye farklı bir deneyim sunar. Müzik ise oyunun atmosferini ve duygusal tonunu belirlemede önemli bir etkiye sahiptir. Müzik enstrümanları, ses efektleri ve vokal performansları, sahnede gerçekleşen eylemleri destekler ve güçlendirir. Müzik, tiyatro deneyimini zenginleştirir ve seyirciyi oyunun dünyasına daha da derinlemesine çeker. Alışılmadık olan üzerinden farklı bir alımlama süreci yaratmak isteyen Robert Wilson tiyatrosunda *“disiplinlerarası bir anlayışla çeşitli sanatların birleşiminden oluşan tümsel bir tiyatro anlayışına yönelir, hem de çeşitli dönemlerin ve kültürlerin estetik anlayışından özgürce yararlanır.”*

(İpşirođlu, 2020: 117) Buradan hareketle *oyun yeri seyir yeri* ilişkisinde seyirci, çevresi kuşatılmış bir şekilde istemese de oyuna dahil olacaktır. Disiplinlerarası anlayıştan yana olan yaklaşımını Wilson şu şekilde anlatmaktadır; “Gördüklerimiz ve duyduklarımız birbirine rekabet etmiyor, tersine birbirini tamamlıyor. Bir montaj içinde bütünleşen her iki sanat da birbirinden bağımsız olarak varlıklarını sürdürüyorlar.” (Ünal, 2004: 140)

Wilson tiyatrosunda oyuncu da diğer etmenler gibi araçsallaştırılmıştır. İpşirođlu’nun belirttiğine göre Wilson “aşırı stilize bir oyunculuğun sunulduğu Japon No tiyatrosu geleneğinden yararlanmışır.” (İpşirođlu, 2020: 108) Görsel estetiğin ön plana çıkması ve stilize bir anlayışın hakim olmasıyla oyunculuklarda da bedensel ifadelerin önemi ortaya çıkmıştır. Zaman esnekliğinin getirisi olarak oyuncuya özgür bir alan tanıyan Wilson’ın tiyatrosunda hareketlerin belirgin, yavaş ve kontrollü bir şekilde sergilenmesi hem seyircilerin detaylara odaklanmasını sağlamış hem de sahne üzerinde yaratılan kurmaca gerçekliğin görselini vurgulamıştır. Bu da seyirci üzerinde bırakılan dramatik etkiyi artırmaktadır. “Sahnelemelerinde oyuncularından istediğı metne bağılı bir karakter yaratmak değildir, tersine oyuncunun bedenini kesinlik kazanmış hareketler içinde belli noktalarda da özgürleştirebileceğı koreografilerin kullanımına teslim etmesi beklenmektedir.” (Şartekin, 2015: 62)

Wilson tiyatrosunda oyuncular minimalist bir performans sergilerler. Çünkü oyuncular aynı zamanda bir imgeyi temsil etmektedirler. Gereksiz vurgu ve abartıdan kaçınan oyuncular sadece gerekli olan ifadeleri ve hareketleri kullanarak karakterlerini yansıtır. Bu yaklaşım, *seyir yeri oyun yeri* arasındaki ilişkide seyircinin dikkatini daha fazla odak noktasına yönlendirerek hareket ve performans üzerinden anlam üretmesine yardımcı olmaktadır. Aynı zamanda herhangi bir oyuncunun ön planda olmaması, baş karakter olgunu da sarsarken, onunla özdeşlik kurmak isteyen seyirciye de engel olmaktadır.

“Olayların belirli bir mantık gözetmeden evrilmesinde olduğu gibi oyunculuk da hem psikolik unsurlardan hem de nedensellikten arındırılmışır. Bu, donuk diyebileceğimiz bir anlamda tarafsız olarak nitelenebilecek bir oyunculuk sergilenmesini de beraberinde getirir. Bu nedenle, mesleki, sosyal ve kültürel koşullanmışlık belirten mimik ve jestleri en aza indirmek için Wilson, bir çok kez hiç oyunculuk deneyimi olmayan insanlarla çalışmışır. Talep edilen bu düz ve donuk oyunculuk sahnedeki aksiyonu arkasındaki itici güç ya da nedenler açısından

yorumlamak için gerekli araçlardan yoksun bırakır. Görünür bir uslamla olmadan davranan karakterler, seyirciye nedensel olmayan kurgusal bir gerçeklik sunarlar.” (Ünal, 2004: 145)

Genel olarak oyunlarının yapısına bakmak gerekirse Christopher Innes’e kulak verilebilir. Ines, Avant-Garde Tiyatro isimli kitabında Robert Wilson’ın oyunlarından şu şekilde bahsetmiştir;

“Oyunların yapıları, eylemin; seslerin, sözlerin ve hareketlerin mimari düzenlemesiyle oluşması anlamında müzikaldir. Bu yapı içinde imgeler, tematik motifleri oluşturmak için yeniden saptanır ve çeşitlendirilir. Bir düzeyde yürüyüşler ve imge seçimleri, otistik düşünce dizgelerinin dolaysız yansımasıdır. Bir başka düzeyde de, sunum, izleyiciyi, zihinsel özürlü sağır dilsizin bilinçaltıyla algıladığı nüanslar yelpazesine duyarlı hale getirecek şekilde tasarlanmıştır. Sahne, izleyicinin bilinç dışı fantezilerini harekete geçirecek düzeyde imgesel güce ulaşmış ‘normal dışı’ iç durumların göstericisi haline gelir ve Wilson otizmi, çağdaş yaşamın getirdiği baskılara verilen ve gittikçe yaygınlaşan psikolojik bir tepki olarak görür.” (Innes, 2010: 271)

Toparlamak gerekirse, Robert Wilson tiyatrosu geleneksel tiyatro anlayışını yeniden yıkıma uğratar. Metni ve dili ikinci plana atarak görsel estetik üzerinde yoğunlaşan Wilson-tiyatrosunda sözsüz anlatım, sembolizm ve ritmik yapı gibi unsurlarla seyircisinin oyunun estetik ve deneysel dünyasına dalmalarını sağlar. Seyirci, sahne üzerinde gördüğü yapay gerçeklik ve görsel şölen karşısında, kendi bilgisi, kültür birikimi gibi etmenler üzerinden izlediği performanstan bir anlam çıkaracaktır. *Oyun yeri seyir yeri* arasında kurulan bu ilişkide Wilson, sahne estetiği ve oyun matematiği ile seyircisine düşünmek için alan yaratmış ve zaman olgusunu esneterek günlük zaman anlayışıyla eşitlemiştir. Böylece stilize edilmiş dekor, yavaş hareketli oyuncular karşısında özgür davranarak anlam arayışına girebilmiştir. Sözü yerini insan bedeninin aldığı bu tiyatro anlayışında izleyicinin gözlemci olmaktan çıkartıp performansın bir parçası haline getirilmesi amaçlanmıştır.

Robert Wilson katılımcı tiyatro anlayışını güderek *oyun yeri seyir yeri* arasındaki ilişkiye odaklanmıştır. Bu bağlamda oyun metninin diğer tiyatro etmenlerinden daha önemli olmadığı düşüncesine varan Wilson, metni ikinci plana iterek dili yapı sökümü uğratmış ve diyaloglar sessel tınlara dönüşmüştür. Genellikle metinsiz ya da az diyaloglu eserler

üretmiş olan Wilson, metnin yerine görsel estetiği, dekorasyonu ön plana çıkarmış ve disiplinlerarası arayışla farklı disiplinleri bir araya getirerek seyircisine yeni bir deneyim yaşatmıştır. Oyuncunun dahi araçsallaştığı bu tiyatro anlayışında stilize dekor, hareketler, oyunculuk, görsel şölen etkisi yaratan ışıklandırma, yavaş ve sessiz hareketler, zamanın esnetilmesi, soyut sahne yapısıyla; *oyun yeri seyir yeri* ilişkisinde yeni bir katman oluşturmayı hedefleyerek kendi tiyatro anlayışını yaratmıştır. Bu nedenle postmodern tiyatro anlayışı içerisinde odak noktası olarak *oyun yeri ve seyir yeri* ilişkisini merkeze alan Robert Wilson, bu çalışma içerisinde önemli bir örnek oluşturmaktadır. Robert Wilson örneği bağlamında çağdaş, modern sonrası tiyatro ve sahneleme anlayışında *oyuncu ve seyirci* arasında organik bir ilişki kurmanın hedeflendiğine yönelik bir genelleme yapılabilir.

Sonuç olarak, Post modern anlayışla birlikte sanatta sınırların ortadan kaldırılması, özgün ve farklı deneyimlerin ortaya çıkmasına imkan vermiştir. Özellikle 20. Yüzyılın ikinci yarısından itibaren ortaya çıkan modern sanat hareketleriyle beraber başlayan değişim sürecinde Batı Tiyatrosu, klasik yapıyı yavaş yavaş terk etmiş, evrimleşerek disiplinlerarası bir yaklaşıma ve seyircisiyle daha organik ilişki kuran bir yapıya bürünmüştür. *Seyir yeri ile oyun yeri* arasındaki ilişki bu noktada yeniden gündeme gelerek ortaya çıkan her tiyatro düşüncesi ya da yönetmeni *oyuncu seyirci* arasındaki engeli kaldırmaya, pasif ve tüketici seyirciyi, aktif ve üretken bir izleyiciye dönüştürmeye çalışmıştır. Böylece oyunun inşasına seyirci de dahil edilmiştir. Sonuçta çağdaş Batı Tiyatrosunda metin ve sahneleme düzleminde *oyun yeri ve seyir yeri* sıkı bir ilişki içindedir.

Gelinen noktada, bu çalışma bağlamında model olarak incelenen Bertholt Brecht, Jerzy Grotowski ve Robert Wilson üzerinden bakıldığında, Batı Tiyatrosunun çağımıza yaklaştıkça *oyun yeri seyir yeri* ilişkisinde yaşadığı değişim ve dönüşüm süreci net bir şekilde görülmektedir. İlkel ve dinsel törenlerin ‘oyun’a dönüşmesiyle ortaya çıkan, başlangıcı Antik Yunan ile tarihselleştirilen Batı Tiyatrosunun, modern döneme gelene dek *oyun yeri seyir yeri* arasında iletişime ve etkileşime kapalı yapısı, bu dönemle birlikte derin bir sarsıntı yaşamıştır. Bu dönemde tiyatro; seyircisine açıklığı, deneyimselliği ve seyirci oyuncu birlikteliği üzerine inşa edilmiştir. Bu sebeple bu çalışma içerisinde seyircisini tüketici durumdan üretici pozisyonuna getiren ve bu anlayışı uç noktalara

taşıyan üç yönetmene yer verilmiştir. Son kertede, bu üç yönetmen üzerinden bakıldığında Batı Tiyatrosunun yeniden ilkel ve katılımcı olana yöneldiğini, *oyun yeri ile seyir yeri* arasındaki organik ve aktif ilişkinin yeniden önem kazandığını söylemek mümkündür.

SONUÇ

“Geleneksel Türk Tiyatrosundan Çağdaş Batı Tiyatrosuna Oyun Yeri ve Seyir Yeri Bağlamında Oyuncu-Seyirci İlişkisi” başlıklı bu tezde, tiyatronun en temel iki bileşeni olan *seyirci ve oyuncunun* bir araya gelerek oluşturduğu ilişkinin önemine dikkat çekilmiştir. Bahsedilen ilişkinin önemini pekiştirmek için Geleneksel Türk Tiyatrosundan hareketle, Geleneksel Batı Tiyatrosuna değinilmiş ve sonunda Çağdaş Batı Tiyatrosunun geldiği son noktanın altı çizilmiştir.

Yapılan bu çalışmada *oyun yeri ve seyir yeri* ilişkisi merkeze alınarak önce Geleneksel Türk Tiyatrosunun oluşum evreleriyle birlikte seyircisine yaklaşımı ele alınmıştır. Yanılsama ve gerçekçilik anlayışının olmadığı, soyutlamaya dayalı açık biçim göstermeci yapısıyla, oyunu seyircisinin kolektif katılımıyla birlikte oluşturan ve seyircisine sunduğu interaktif formuyla tiyatro sanatında önemli bir birliktelik yaratan, *seyir yeri ve oyun yeri* arasındaki organik ilişkiyle örnek teşkil eden Geleneksel Türk Tiyatrosu, tam da bu nedenle yapısal özellikleriyle de ele alınmıştır. Ardından başımızı çevirdiğimizde zıt anlayışla karşımıza çıkan Geleneksel Batı Tiyatrosunun oluşum aşamaları incelenmiş ve kapalı biçim benzetmeci yapısıyla, sahne üzerinde yarattığı yanılsama ve özdeşleşme ile seyircisi ile arasına mesafe koyan, düşünsel becerisini sindiren, hem seyircisinin hem de icracısı olan oyuncusunun eyleyen ve izleyen kimliğini rafa kaldırarak izlemesi/oyunmasıyla temellenen, seyircisine çerçevesi ve yükseltisi sahneden tamamlanmış bir eser sunan yani *oyun yerini seyir yerine* kapatarak organik ilişkiye olanak vermeyen yapısı ele alınmıştır. Yapılan karşılaştırmanın ardından Çağdaş Batı Tiyatrosunda klasik dönemden tamamen farklılaşan *oyun yeri seyir yeri* ilişkisini aktifleştiren yeni yaklaşım incelenmiş ve bu yaklaşımın Geleneksel Türk Tiyatrosu ile olan benzerliği gösterilmiştir.

Antik Yunan’da Aristoteles ile sınırları çizilen ve yüzyıllar boyu bu sınırlar içerisinde devinen Geleneksel Batı Tiyatrosu anlayışının, kendisinden başka bir alternatifinin olmadığı düşüncesi özellikle modern dönemde sarsılmaya başlamış ve post modern dönemde yıkılmıştır. Geline nokta itibarıyla Çağdaş Batı Tiyatrosu yeniden ilkel ve ayinsel olan tiyatro formunun arayışlarına girerek *oyuncu ve seyirci* ilişkisinin merkezde olduğu bir anlayış benimsemiştir. Ancak bu anlayış Geleneksel Türk Tiyatrosunun ilk

ortaya çıktığı Şaman Ayinlerinden Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosu'na kadar geliştirdiği bütün türlerde en temel yapı taşı olarak kullanılmış, Geleneksel Türk Tiyatrosu formu Çağdaş Batı Tiyatrosunda yeni bir yaklaşım olarak öne sürülen *oyun yeri ile seyir yeri* arasındaki organik ilişki üzerine inşa edilmiştir.

Benzetmeci ve kapalı yapıda olan Geleneksel Batı Tiyatrosunun seyircisini yok sayan yani varlığını görmezden gelen, düşünselliğini elinden alan, onu pasif duruma düşüren, arasına dördüncü duvar engeli koyarak onu tüketici yapan, sahneyi seyircisinin müdahalesine ve eylemlerine kapatan anlayışı, 20. Yüzyılda yerini tam tersi bir anlayışa bırakmış; seyircinin varlığını kabul eden, onunla etkileşime geçmeye çalışan bir anlayışa bürünmüş ve bu yönden tiyatro geleneğimizle ortaklaşmıştır. Görülüyor ki tiyatronun *oyun yeri ile seyir yeri* arasındaki ilişkiye yaklaşımı, tiyatro deneyiminin temel unsurlarından biridir.

Tiyatro, sahne ve seyirci arasındaki etkileşimi güçlü bir şekilde kullanarak benzersiz ve güçlü bir sanat deneyimi sunmaktadır. Bu bağlamda *oyun yeri ve seyir yeri* ilişkisi tiyatronun temel bileşenleridir ve birbirleriyle sıkı bir ilişki içindedir. Bu ilişki, tiyatronun gücünü ve etkisini artıran, seyircisini ve dolayısıyla içinde barındığı toplumu şekillendiren bir forma dönüşür. Özellikle modern sonrası ortaya çıkan tiyatro yönetmenleri, toplumu aydınlatmak, düşünsel anlamda harekete geçirmek ve düşünce yapılarını değiştirmek için tiyatronun bu gücünü kullanmak istemişlerdir. Bunu yaparken de Aristotelesçi dramın tam karşısında duran bir anlayışla, sahne üzerinde kurmaca bir hakikat yaratarak değil, gündelik gerçekliği tanıyıp, tartışabilecekleri bir biçimde sunmuşlardır. Örneğin Brecht, bunu yabancılaştırma etmenleriyle sağlarken, Grotowski tiyatronun bütün etmenlerini bir kenara bırakarak sadece oyuncuyu merkeze koyan bir anlayışla sağlamıştır.

Şu halde, Geleneksel Türk Tiyatrosunun yapısı, Çağdaş Batı Tiyatrosunun şu an geldiği noktayla benzer durumdadır. Yüzyıllardır kendini seyirci katılımı ve ayinsel formuyla var eden Geleneksel Türk Tiyatrosu; Post modern anlayışla tekrar ayinsel olan biçimi yakalamaya çalışan Batı Tiyatrosu ile benzeşmektedir. Gerçekçilik anlayışının olmadığı, gerek de duyulmadığı Geleneksel Türk Tiyatrosunda katılımcılığı sağlayan en önemli faktörlerden biri olan mekan arayışının olmaması, daha açık ifadeyle insan olan her yerde

performansın gerçekleştirilebilmesi durumu da Çağdaş Batı Tiyatrosunun ‘alternatif mekan’ tanımlamasıyla karşımıza çıkmaktadır. Bu tanımlamaya göre performanslar için yeni yerler aranarak; depo, hangar, hastane, sokak vb. yerlerde seyircisiyle daha interaktif bir formatta etkileşime geçip spontan bir anlayış oluşturmaya çalışılmakta, seyircisine ‘burada ve şu an’ anlayışı benimsetilmektedir. (Candan, 2003)

Geleneksel Türk Tiyatrosu’nun mekânsal anlamdaki özgürlüğüne bakılacak olursa; oyunlar genellikle açık hava alanlarında sahnelenir ve seyirciler, oyuncuların etrafını çevreleyerek oyunu izlerler. Bu yaklaşım, tiyatro deneyimini daha katılımcı, enerjik ve kolektif bir hâle getirmiştir. Herhangi bir engel, mesafe, hayali bir duvar, yükselti olmaması seyircilere, oyunlara doğrudan dahil olabilen, oyuncularla iletişim kurabilen ve hatta bazen oyunun gidişatını etkileyebilen bir özgürlük tanımıştır. Bu da Türk Tiyatrosunu doğu ile ortak, batı tiyatro geleneğinden de ayrıştırırken; yüzyıllar boyu bu anlayışa sırt çeviren ancak çağdaş dönemde evrimleşerek bu anlayışa yaklaşan Batı Tiyatrosu için Geleneksel Türk Tiyatrosuyla önemli bir ortaklıktır.

Son kertede gerçekçilik anlayışının hakim olmadığı ve bu sebeple *oyun yeri ve seyir yeri* arasında hiyerarşik yapı gütmeyen, açık biçim göstermeci yapısıyla oyunu süreç olarak seyircisiyle birlikte deneyimleyen ve bu sayede seyircisine yükselteli çerçeve sahneden bitmiş/tamamlanmış bir eser yerine, herhangi bir boş alanda açık uçlu eser göstererek onu üretici olarak yapıya dahil eden, seyircisiyle aynı zeminde, kendi gerçekliğinde ve kendi kimliği ile bir arada var olabilen Geleneksel Türk Tiyatrosu, Klasik Batı Tiyatrosuyla taban tabana zıtken, Çağdaş Batı Tiyatrosuyla benzer özellikler taşımaktadır. Bu da çağdaş dönemde Batı Tiyatrosunun gerçekçilik anlayışını sorgulayarak sahne üzerinde kusursuz bir gerçekçilik yaratmanın imkansız olduğu düşüncesini benimsemesiyle olmuştur.

Sonuç olarak, insanlık tarihi kadar köklü olan tiyatro sanatı; oyuncu ve seyircinin bir araya gelmesiyle oluşur. Başka bir deyişle tiyatro, sahne ve seyirci arasında etkileşim ve iletişim üzerine kurulur. Bu bağlamda seyirci ile etkileşime geçerek eşitlikçi bir yapıyla oyun inşa etmek günümüzde yeniden tercih edilen bir form olmuştur. Çünkü *oyun yeri ve seyir yeri* arasındaki uyum ve etkileşim, tiyatronun etkisini ve anlamını büyük ölçüde artırmaktadır. Ezcümle tiyatro, *seyirci ve oyuncu* arasındaki önemli etkileşimin ve

karşılıklı bağın daima güçlü bir şekilde yaşadığı bir formdur. Arada kurulan bu ilişki tiyatronun özünde yatan gücün kaynağına işaret etmektedir. Bu çalışmanın *oyuncu seyirci* ilişkisine yönelik ülkemizden dünyaya sunduğu bütüncül yaklaşım sayesinde, bu organik ilişkiyi çağımızda daha çok önemsemeye ve buna yönelik başka anlayışlar geliştirmeye dair daha fazla kapı açması umut edilmektedir.

Bu çalışmanın sonucunda ulaşılan ve gösterilmek istenen tespitler son olarak şekilde özetlenebilir. Sahnelenen oyunlarda bahsi geçen Geleneksel Türk Tiyatrosu anlayışına sahip çıkarak, yerel ve öz olanı kullanıp evrensel olana ulaşma çabası içinde olunmalıdır. Bunu yaparken de sadece folklorik bir kullanımla değil, geleneksel olanın özünü değiştirmeden, yapısal özelliklerini de kullanarak yani biçimsel arayışlarla kendi genetik kodlarımıza yakın bir tiyatro prensibi benimsenmelidir. Yapısal özellikleri göz önünde bulundurulduğunda interaktif ve katılımcı bir anlayış üzerine kurulu olan Geleneksel Türk Tiyatrosu türleri, yeni anlayış ve biçimsel denemeler doğrultusunda ele alınarak gündeme getirilmelidir. Çünkü tiyatronun temeli olan *oyuncu ve seyirci* birlikteliği, kendi öz tiyatro anlayışımızın köklerini oluşturmakta ve bize büyük bir yaratı alanı sunmaktadır.

KAYNAKÇA

AND, Metin, Başlangıcından 1983'e Türk Tiyatro Tarihi, İstanbul: İletişim Yayınları, 2014

AND, Metin, Geleneksel Türk Tiyatrosu (Kukla- Karagöz- Ortaoyunu), Ankara: Bilgi Yayınevi, 1969

AND, Metin, Geleneksel Türk Tiyatrosu Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri, 2.b., İstanbul: İnkılap Kitabevi, 1985b

AND, Metin, Geleneksel Türk Tiyatrosu. Ankara: İnkılap Kitabevi, 1985

AND, Metin, Oyun ve Būgü, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2012

ARİSTOTELES, Poetika, Çev: İsmail Tunalı, İstanbul: Remzi Kitabevi, 1987

ARTAUD, Antonin. Tiyatro ve İkizi, Çev: Bahadır Gülmez, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2009

BAHTİN, Mihail M., Rabelais ve Dünyası, Çev: Çiçek Öztekin, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2005

BECKETT, Samuel, Mutlu Günler, Çev.: Akşit Göktürk, İstanbul: De Yayınevi, 1965

BECKETT, Samuel, Sandalyeler, Çev: Fikret Adil, İstanbul: Kent Yayınları, 1962

BENEDETTİ Jean, Stanislavski: Bir Giriş, Çev.: Kerem Karaboğa, İstanbul: Habitus Kitap, 2012

BİRKİYE, Selen Korad, Çağdaş Tiyatroda Kültürlerarası Eğilim: Peter Brook – Eugenio Barba - Robert Wilson, Ankara: De Ki Yayınevi, 2007

BRECHT, Bertholt, "Çin Tiyatrosunda Yabancılaştırma Efektleri", Epik Tiyatro, Çev. Kâmuran Şipal, İstanbul: Cem Yayınevi, 1990

BRECHT, Bertholt, Epik Tiyatro, Çev.: Kamuran Şipal, İstanbul: Cem Yayınevi, 1997

BRECHT, Bertholt, Tiyatro İçin Küçük Organon, Çev: Ahmet Cemal, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 1993

BRECHT, Bertholt, Üç Kuruşluk Opera, Çev: Yücel Erten, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınevi, 1997

- BROCKETT, Oscar Gross, Tiyatro Tarihi, Çev.: S.Sokullu, T.Sağlam, S. Dinçel, S. Çelenk, S. B. Öndül, B. Güçbilmez, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2000
- BURGER, Peter, Avangard Kuramı, Çev.: Erol Özbek, İstanbul: İletişim Yayınları, 2003
- CAMPBELL, Joseph, İlkel Mitoloji, Çev: Kudret Emiroğlu, İstanbul: İmge Yayınları, 1992
- CANDAN, Ayşın, Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro, İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2003
- CARLSON, Marvin, Tiyatro Teorileri Yunanlılardan Bugüne Tarihsel ve Eleştirel Bir İnceleme, Çev: Barış Yıldırım, Eren Buğlalılar, Ankara: Deki Yayınevi, 2008
- ÇAKMAK DUMAN, Banu, Çağımızda Oyun Yazarlığı, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 2019
- ÇAKMAK DUMAN, Banu, Türk Tiyatrosunda Gerçekçilik Sorunu, Bursa: Ekin Kitapevi Yayınları, 2018
- ÇAKMAK, Banu, Dünya Tiyatrosundan Türk Tiyatrosuna Oyun Alanı-Seyir Yeri İlişkisi ve Seyirci Kavramı Üzerine Yeniden Düşünmek. Sahne Sanatlarında İnsanın Kendisiyle Yüzleşmesi Zaman Mekan Hikaye (ss.171-181), Paris: Edition Ideogram Theatre., 2016
- ÇALIŞLAR, Aziz, 20. Yüzyılda Tiyatro, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları,1993
- ÇALIŞLAR, Aziz, Tiyatro Kavramları Sözlüğü, 2.b., İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 1993
- ECO, Umberto, Açık Yapıt, Çev: Tolga Esmer, İstanbul: Can Yayınları, 2019
- ELİADE Mircea, Şamanizm, Çev: İsmet Birkan, 4.b., Ankara: İmge Kitabevi, 2018
- ESSLİN, Martin, Absürd Tiyatro, Çev: Güler Siper, Ankara: Dost Kitabevi, 1999
- FUAT, Mehmet, Tiyatro Tarihi, İstanbul: Varlık Yayınları, 1984
- GOMBRİCH, E. Hans, Sanatın Öyküsü, Çev: Erol Erduran, Ömer Erduran, İstanbul: Remzi Kitabevi, 2007
- GROTOWSKİ, Jerzy, “Yoksul Tiyatroya Doğru”, Yoksul Tiyatroya Doğru, Çev: Hatice Yetişkin, İstanbul: Tavanarası Yayıncılık, 2002
- HANÇERLİOĞLU Orhan, Düşünce Tarihi, Ankara: Varlık Yayınları, 1987

HANDKE, Peter, Kaspar, Çev: Mehmet Fehmi İmre, Ankara: Estetik Yayıncılık, 1984

INNES, Christopher, Avant-Garde Tiyatro, Çev.: B. Güçbilmez, A. V. Kahraman, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2010

IONESCO, Eugène, Notlar ve Karşı-Notlar, Çev: Hanife Güven, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2020

İPŞİROĞLU, Zehra, Tiyatroda Alımlama Boyutları ve Çeşitlemeleri, İstanbul: Papirüs Yayınevi, 2020

İPŞİROĞLU, Zehra, Tiyatroda Devrim, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 2001

İPŞİROĞLU, Zehra, Uyumsuz Tiyatroda Gerçekçilik, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 1996

KARACABEY, Süreyya, Modern sonrası Tiyatro ve Heiner Müller, Ankara: De Ki Yayınevi, 2007

KARACABEY, Süreyya, Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller, Ankara: De-Ki Yayınevi, 2006

KARADAĞ, Nurhan, Köy Seyirlik Oyunları. Ankara: Türkiye İş Bankası Yayınları, 1978

KESTİNG, Marianne, Tarihte ve Çağımızda Epik Tiyatro, Çev.: Yılmaz Onay, İstanbul: Adam Yayıncılık, 1985

KORKMAZ, Gürkan, Türk Tiyatrosunun Postmodern Poetikası-Köy Seyirlik Oyunları, 1.b., İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 2019

KUDRET, Cevdet, Karagöz, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2013

KUDRET, Cevdet, Ortaoyunu, 1. B., Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 1973

KUDRET, Cevdet, Ortaoyunu, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2007

KURUYAZICI, Hasan, Oyun-Mekan İlişkisi Açısından Başlangıçtan Günümüze Tiyatro Yapılarının Gelişmesi, İstanbul: İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları, 2003

MAETERLİNCK, Maurice, Körler, Çev: Vedia Tataragaşı, Ömer Akkan, Ankara: Maarif Basımevi, 1995

NEYZİ, Ali H., Tiyatrodan Gösteri Sanatlarına, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 2004

- NİETZSCHE, Friedrich, Böyle Söyledi Zerdüş, Çev.: Mustafa Tüzel, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2020
- NUTKU, Özdemir, Bertolt Brecht ve Epik Tiyatro, İstanbul: Özgür Yayınları, 2015
- NUTKU, Özdemir, Dram Sanatı, İstanbul: Kabalcı Yayınları, 2013
- NUTKU, Özdemir, Dünya Tiyatro Tarihi 1, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, 2000
- NUTKU, Özdemir, Dünya Tiyatro Tarihi 2, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, 2008
- NUTKU, Özdemir, Meddahlık ve Meddah Hikâyeleri, Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Başkanlığı Yayınları, 1997
- NUTKU, Özdemir, Yaşayan Tiyatro, İstanbul: Çağdaş Yayınları, 1976
- NÜZHET GERÇEK, Selim, Türk Temaşası Meddah, Karagöz, Orta Oyunu ve Temaşa Sanatı Üzerine Toplu Yazılar, Ankara: Ötüken Neşriyat, 2021
- ORAL, Ünver, Meddah Kitabı. İstanbul: Kitabevi. 2003
- ÖZCAN, Onur, Absürd Tiyatro ve Ionesco Oyun Çevirileri, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınevi, 2020
- PAKSOY, Banu Kılan, Tragedya ve Siyaset Eski Yunan'da Tragedyanın Siyasal Rolü, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 2011
- PEKMAN, Yavuz, Çağdaş Tiyatromuzda Geleneksellik, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 2002
- PİSCATOR, Erwin, "Die Rote Fahne", 20. Yüzyılda Tiyatro, Haz. Aziz Çalışlar, Çev.: Yalçın Baykul, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 1993
- RİCHARDS, Thomas, Grotowski ile Fiziksel Eylemler Üzerine Çalışmak, Çev.: Hülya Yıldız, Aşşın Candan, İstanbul: Norgunk Yayıncılık, 2005
- RUSH Rehm, Greek Tragic Theatre, New York, Routledge. 1994
- SANOUILLET, Michel, "Dadacılığın Kökleri: Zürih ve New York", Modernizmin Serüveni, Haz. Enis Batur, Çev: Sema Rifat, İstanbul: Alkım Yayınevi, 2006
- SEKMEN, Mustafa, Meddah ve Gösterisi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları, 2008
- SEVİLEN, Muhittin, Karagöz, İstanbul: Milli Eğitim Basımevi, 1969
- SEVİN, Nureddin, Türk Gölge Oyunu, İstanbul: Devlet Kitapları, 1968

- SHAKESPEARE, William, Hamlet, Çev: Sabahattin Eyyübođlu, İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları, 2017
- SİERZ, Aleks, Suratına Tiyatro Britanya’da In-Yer-Face Tiyatrosu, Çev: Selin Girit, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, 2009
- STANİSLAVSKİ, Konstantin, Sanat Yaşamım, Çev.: Suat Taşer, İstanbul: Agora Kitaplığı, 2011
- STRİNDBERG, August, Matmazel Julie, Çev.: Turan Oflazođlu, Aziz Çalışlar, İstanbul: Adam Yayınları, 1982
- ŞENER, Sevdâ, Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi, 8. b., Ankara: Dost Yayınları, 2010
- TECER, Ahmet Kutsi, Köylü Temsilleri, Ankara: Çığır Mecmuası Neşriyat, 1940
- TEKEREK, Nurhan, Köy Seyirlik Oyunları, İstanbul: Mitos-Boyut Tiyatro Yayınları, 2008
- TEKEREK, Nurhan, Popüler Halk Tiyatrosu Geleneğimizden Çağdaş Oyunlarımıza Yansımalar, Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları, 2001
- TURANİ, Adnan, Dünya Sanat Tarihi, İstanbul: Remzi Kitapevi, 2010
- TÜRKMEN, Nihal, Orta Oyunu, İstanbul: M.E. B Yayınları, 1991
- ÜNLÜ, Aslıhan, Türk Tiyatrosunun Antropolojisi, İstanbul: Aşina Kitaplar, 2006
- WALTER, Benjamin, Brecht’i Anlamak, Çev.: Haluk Barışcan, Güven Işısağ, İstanbul: Metis Yayınları, 2011

MAKALELER

- AKIN, Banu Ayten, “*Türklerde Şamanizm ve Oyun İlişkisi*”, Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi, Sayı 25, ss. 1-13, 2010
- AKSAL, Sabahattin Kudret, “*Tiyatro Üstüne*”, Türk Dili Dergisi, Sayı 313, 1977
- ALVER, Tolga, “*Karagöz’ün Evreni*”. Simit Çay Betik, Sayı 2, ss. 102-112, 2020
- AND, Metin, “*Tiyatroda Açık Biçim ve Türk Tiyatrosundaki Önemi*”, Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Sayı 1, 1970
- AYDEMİR, Bünyamin, “*Absürd Tiyatro (Uyumsuz) ve Yapısal Özellikleri*”, Erzurum: Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, Sayı 12, 2003

- BALTACIOĞLU, İsmayıl Hakkı, “*Karagöz, Tekniği, Estetiği.*”, Türk Dili Dergisi, Cilt 22 , Sayı 215, ss. 621-624, 1969
- BARBA, Eugenio, “*Tiyatro Laboratuvarı 13 Rzedow*”, Mimesis Tiyatro / Çeviri-Araştırma Dergisi, No: 4 (Yoksul Tiyatro Özel Sayısı), İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi, 1992
- ÇAKMAK, Banu, “*Tiyatroda Ekspresyonizm Akımı Ve Leopold Jessner’in Shakespeare Oyunlarına Yönelik Ekspersonist Sahneleme Çalışmalarından Örnekler*” Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi, Sayı 19, ss. 31-63, 2011
- DÜZGÜN, Dilaver, “*Osmanlı Döneminde Geleneksel Türk Tiyatrosunun Genel Görünümü*”. A.Ü. Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi, Sayı 14, ss. 63-69, 2000
- ERKOÇ, Gülayşe, “*Romantik Oyunlarda Ak - Kara Karşıtlığı*”, Tiyatro Araştırmaları Dergisi, AÜ DTCF, Ankara, Sayı 09, 1992
- FİŞENK Özge Ayşegül, SATICI Burhan, “*Antik Dönemde Batı Tiyatrosu Mimarisi*”, İstanbul Ticaret Üniversitesi, Teknoloji ve Uygulamalı Bilimler Dergisi, Cilt 3, No 2, 2020
- GÖKDAĞ, E. & POYRAZ, E., “*Cem Törenleri İle Tiyatro Sanatının Yapısal Özelliklerinin Karşılaştırılması*” . Medeniyet Sanat Dergisi, Cilt 6, Sayı 1, ss. 8-26, 2020
- HAKKIOĞLU, Mümin, “*Seküler Dramanın Doğuşu*”, Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt 11, Sayı 20, ss.183-194, 2008
- KOÇAK, Orhan, “*Modernizm ve Postmodernizm*”, Defter Dergisi, sayı 17, 1992
- KORUKÇU, Münip Melih, “*19. Yüzyıl Avrupa'sında Romantizmin Tiyatro Yaşamındaki Etkileri*”, İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, Yıl 1, Sayı 1, ss. 127-136, 2015
- LITKO, Agnieszka Ayşen, “*Meddah : Avrupa ve Doğu Tiyatro Geleneginin Bağlamında Tek Oyuncululu Meddah Tiyatrosu*”, Ankara: DTCF Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Cilt 12 , Sayı 12, 1995
- NUTKU, Özdemir, “*Halk Tiyatrosu ve Çağdaş Sentez Denemeleri*”, Ankara: DTCF Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Sayı: 27, 2009
- ÖZDEMİR, Selda, “*Robert Wilson Tiyatrosu ve Yeni Biçimselcilik*” Agon Tiyatro Dergisi, Sayı 9, ss. 50-58, 1993
- ÖZGÜVEN, İpek, “*Antik Yunan’da Seyirci – Performans İlişkisi*”, İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, Yıl 8, Sayı 15, ss. 37-47, 2022

SEKMEN, Mustafa, “*Oyuncu Meddah Ya da “Kendi ve Diğerleri” Mekanizması*”, Ankara: DTCF Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Sayı: 30, 2010

SEMERÇİOĞLU, Birce, “*Tarihsel Gelişim Sürecinde Tiyatronun İşlevi Ve Yöntemi*”, Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, Sayı 8, 2020
SEZGİN, Bülent, “*Brecht, Boal, Heathcote Ve Bolton Açısından Tiyatronun Ve Dramanın Öğretici Niteliği*”, Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Cilt: 36 Sayı: 36, ss. 7-19, 2013

ŞARTEKİN, Tuğçe, “*Robert Wilson’ın Sahnelemelerinde Teatral Kodların Parçalanması Bütünlük – Parçalılık – Süreksizlik – Estetik*” . İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, Yıl 1, Sayı 2, ss. 55-69, 2015

TEKEREK, D. Nurhan, “*Halk Tiyatrosu Geleneğimizde Soyutlama Abstraction Ve Yapısal Yansımaları*”, Adana: Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi , Cilt: 7 Sayı: 7, 2001

TEKEREK, Nurhan, “*Köy Seyirlik Oyunları, Seyirlik Uygulamalarıyla 51 Yıllık Bir Amatör Topluluk: Ankara Deneme Sahnesi Ve Uygulamalarından İki Örnek: Bozkır Dirliği Ve Gerçek Kavga*”, Ankara: DTCF Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Cilt: 24 Sayı: 24, 67 – 124, 2007

TEKEREK, Nurhan, “*Tiyatromuzun Modern Tiyatroyla Kesişmesi Yolunda Gelenekselin Önemi ve Baltacıoğlu’ndan Bir Deneme: Kafa Tamircisi The Significance of the Traditional Toward an Intersection of the Turkish Theatre an*”, Ankara: DTCF Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Cilt: 17, Sayı: 17, 2003

TEMEL Süreyya, “*Tiyatro Mimarisinin Tiyatro Anlayışıyla Birlikte Gelişimi*”, Akademik Bakış Dergisi, Sayı 55, 2016

TÖRE, Enver, “*Türk Tiyatrosunun Kaynakları*”, Journal of Turkish Studies, Yıl-Sayı:2009-Volume 4 Issue 1-2, 2181-2348, 2009

YÜKSEL, Ayşegül, “*Antik Yunan Tiyatrosunda Komedyanın Evreleri*”, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi, Cilt: 33, Sayı:1-2 , ss. 557-569, 1990

ZERENLER, Dilek, “*In-Yer-Face Tiyatrosunda Şiddet Üzerine Bir Örnek: Yastık Adam*” Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Sayı 31.1, ss. 255-262, 2014

YÜKSEK LİSANS TEZLERİ

ABALI, Gülen İpek, , “*Murathan Mungan Oyunları'nda Postdramatik Ögeler*”, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2005

AKMAN, Mehmet, “Balıkesir Yöresinde Ahilikten Kalma Tören ve Uygulamalar”, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2006

AYDOĞDU Ümit, “Brecht’in Arturo Ui’si Bertolt Brecht’in Epik Tiyatro Araçlarının Günümüzde Kullanımına Yönelik Bir Sahneleme Denemesi”, Sanatta Yeterlik Tezi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, 2011

BULUT, Ufuk, “John Millington Synge’in The Well Of The Saints, Harold Pinter’in The Room Ve Sarah Kane’in Blasted Adlı Oyunlarında Körlük”, Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2021

ÇAKAR ÖZDEMİR, Özgün, “Stanislavski, Brecht Ve Grotowski’nin Oyunculuk Yöntemlerinde Mesafe Kavramı “Oyuncu – Rol, Sahne – Seyir Yeri İlişkisi””, Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2014

ÇAKMAK DUMAN, Banu, “Tiyatroda Gerçekçilik Sorunu Bağlamında Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosunda Gerçekçi Dram Yapısı Üzerine Eleştirel Bir İnceleme”, Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2017

ÇALIŞKAN, Mustafa, “Model Oyunlar Bağlamında Postdramatik Metinler”, Yüksek Lisans Tezi, Erzurum: Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, 2019

DENİZ, Denizhan Ülgen, “Grotowski Tiyatrosu’nda Bütünsel Edim”, Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2012

DOĞRUSOY, Gökhan, “Tiyatroda Teknoloji Kullanımı ve Robert Wilson Rejilerinde Teknoloji”, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2019

DOĞRUSOY, Gökhan, “Tiyatroda Teknoloji Kullanımı ve Robert Wilson Rejilerinde Teknoloji”, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2019

DURMAZ, Uğur, “Balıkesir Köy Seyirlik Oyunları Üzerine Bir İnceleme”, Yüksek Lisans Tezi, Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2012

KARABULUT, Tufan, “Modern Tiyatronun Analizi Klasikten Postmoderne Oyun Yazımı ve Sahnelemedeki Yönelişler”, Sanatta Yeterlik Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2010

KORUKÇU, M. Melih, “Bir Anlatım Aracı Olarak Erotik ve Tiyatro Estetiğinde Kullanımı”, Doktora Tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, 2009

KUVVET, Hilal, “Çağdaş Türk Tiyatrosunda Şamanî İzdüşümler”, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2019

REŞİT, Burcu, “Şaman Ayinleri ile Meddah Gösterileri Ortaklığı Bağlamında Yeni Bir Tiyatro Yaklaşımı ve Bir Örnek Oyun Yazımı”, Yüksek Lisans Tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2021

SAATMAN, M. Serdar, “1990 Sonrası Türkiye Tiyatrosunda Arayışlar ve 2000’li Yıllarda İyf (In-Yer-Face) Üzerine Bir İnceleme”, Yüksek Lisans Tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, 2019

SARIKAYA, Nazım, “Antik Yunan Komedyasında Grotesk Düşünce”, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2018

SEPETÇİ, Hasan Anıl, “Halk Tiyatrosu Geleneğinde Göstergelerin İşlevi: Meddah, Karagöz, Ortaoyunu”, Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2020

ŞEN, Cenk, “Türkiye’de Meddahlık Ve Meddahlar”, Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2020

ÜNAL, Ata Halil, “Yirminci Yüzyılın Sonunda Tiyatroda Arayışlar: Postmodern Tiyatro”, Yayınlanmış Doktora Tezi, İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2004

YILDIZ AKGÜL, Tülay, “Antik Yunandan Modern Sonrasına “Myth” Kavramının Evrimi”, Doktora Tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, 2012

YILDIZ Tülay, “Postmodern Oyun Yazımında Kurgulama Teknikleri ve Model Oyunlarda Yansıması”, Yüksek Lisans Tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, 2007

EK OKUMALAR

TUNCAY, Murat, Sahneye Bakmak, İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 2010

ŞENER, Sevda, İnsanı Geçitlerde Sınayan Dram Sanatı, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, 2012

GÜÇBİLMEZ, Beliz, Zaman Zemin Zuhur, Dost Kitabevi, Ankara, 2016

AND, Metin, 50 Yıllık Türk Tiyatrosu, İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul, 1973

Bertolt Brecht, “Gestus Müziği”, Epik Tiyatro, Çev. Kâmuran Şipal, İstanbul: Cem Yayınevi, , s. 141, 142, 1990

ALİYAZICIOĞLU Özlem, “*Yaratım Arayışında Yönetmene ve Oyuncuya Hizmet Eden Tiyatro Yapısı Nasıl Olmalıdır?*”, Art-e Sanat Dergisi, Isparta: Süleyman Demirel Üniversitesi, C. 5, S. 10, 2012, ss. 180-198.

BOZER A. Deniz, *Postdramatik Tiyatro ve İngiliz Tiyatrosu*, 1. b., İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 2016

KARACABEY ÇELİK Süreyya, "*Modern Sonrasında Dramatik Metinler*", Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Ankara: Ankara Üniversitesi, C. 15, S. 15, ss. 36-95, 2003

SOKULLU Sevinç, “*Tiyatroda Bitmeyen Bir Tartışma: Çağdaş Sahne Biçimi Sorunu*”, DTCF Dergisi, Ankara: Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi, C. 33, S. 1-2, , ss. 427-438, 1990

KARABOĞA, Kerem, *Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks*, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi, 2005

ÇEVİRİMİÇİ KAYNAK:

<https://sozluk.gov.tr/> erişim tarihi: 13.01.2022