

KUM,PAN,YA:
“PARÇALARIN KENDİNE ÖZGÜ BÜTÜNLÜĞÜ”

Özlem OVALI*

Postmodernizm teriminin ilk çıkış noktası ve dolaşıma sokulmasıyla ilgili farklı tarihler verilmektedir. Ancak bildiğimiz anlamıyla ‘postmodernizm’ tartışmaları yoğunlukla 80’li yıllarda yapılmaya başlanmıştır: “Bugünkü anlamda asıl tartışmanın 1979 yılında Jean – François Lyotard’ın *Postmodern Durum* adı altında Türkçeye 1990’lı yılların başında tercüme edilen kitabı dolayısıyla olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır”¹ Siyaset biliminden sanata değin yoğun bir hareketlilik yaratan postmodern durumun tartışıldığı, dünyanın yeni bir ‘evre’ye girdiğinin kabul edilmeye başlandığı 80’li yıllar Türkiye açısından da önemli kırılmaların yaşandığı bir dönemdir. Modernizm paradigmalarıyla yoğun bir hesaplaşma yaşayan dünya ile 12 Eylül askeri darbesi gölgesindeki toplumsal ve sosyal hayatın sorgulanması ve bunun sanata yansımaları arasında, sonuçları oldukça farklı olsa da, benzer bir hesaplaşmadan söz edilebilir.

80’lerin ortasında Türkiye’ye baktığımızda, 90’larda olgunlaşacak sanatsal hareketin nüvelerini görmek mümkün. Bu hareketlilik içinde üç ana grubun Türkiye’deki yenilikçi tiyatro açısından bir damar oluşturduğunu söyleyebiliriz: BİLSAK, Stüdyo Oyuncuları ve Kumpanya. Bu üç grup, farklı kanallardan kendi tiyatro dillerini oluştursalar da, Türkiye’deki toplumsal hayatın kesintiye uğradığı 12 Eylül sonrasına denk düşmeleri rastlantısal gözükmemekte. Kumpanya’nın kurucularından Kerem Kurdoğlu, bu dönemi şöyle tarif ediyor: “*Türkiye’de sanatın ve tiyatronun motorunun siyaset olduğu bir dönem zorla, 12 Eylülle kesintiye uğradı. Bu kesintiden sonra Türkiye’de toplumsal sorumluluk hisseden sanatçılar, sanat yapmanın motivasyonunu bulmakta çok zorlandıkları psikolojik bir dönem geçirdiler. Seksenlerin ortalarından sonra yavaş yavaş tüm Türkiye’deki entellektüel ortamda siyasetin, toplumsal ve tarihsel sorumluluğun tek yolunun birinci anlamda, düpedüz siyasi iş yapmak olmayabileceği; gündelik hayata dair birçok işin, eserin de siyasi etkileri, sonuçları, kaynakları olabileceğini yeniden keşfettikleri bir süreç işlemeye başladı: daha ince, daha derin bir siyaset ve toplumsal sorumluluk anlayışı gelişmeye başladı.*”² Kurdoğlu’nun

* İstanbul Üniversitesi Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Yüksek Lisans Öğrencisi

¹ Ali Akay, *Postmodernizm*, L&M yay. syf. 7

² Kerem Kurdoğlu ile yapılan röportaj.

bahsettiği bu ‘siyasi sorumluluk’ anlayışı ve postmodernizm sürecinde sanatın geçirmekte olduğu değişim arasında önemli paralellikler bulunmakta. Türkiye’deki tiyatro gelişimi bağlamında önemli bir kulvar açmış olan gruplara baktığımızda, varolan tiyatro anlayışıyla ciddi bir hesaplaşma içine girmeleri hepsinin ortak kaygısı olarak karşımıza çıkar. Yaşanan toplumsal dönüşümün sanat yoluyla aktarımı için artık eski formlar yetersiz kalmakta ve yeni estetik arayışlar söz konusu olmaktadır. Bu anlamda tarihsel olarak Türkiye dışındaki gelişmelerle hem rastlantısal hem de bilinçli bir çakışmadan söz edilebilir.

Tiyatro özelindeki gelişmelere baktığımızda, postmodernizmin tartışma zeminini oluşturan pek çok noktanın estetik alana da tercüme edildiğini görebiliriz. Lehmann’ın Postdramatik tiyatrosu ile Erica Fischer Lichte’nin performans estetiği üzerine günümüz ‘yenilikçi’ tiyatrosunu önemli ölçüde etkilemiş çalışmalar tiyatronun geçirdiği değişimin kayıtlarını tutmaktadır. Yaşamdaki dizgelerin yerlerinden oynaması gibi postmodern algı, mekan-uzam, seyirciyle ilişki, oyuncu gibi tiyatronun temel dinamikleri ve bunların varolan kullanım hiyerarşileri v.b. gibi tiyatrodaki dizgelerin yerini de büyük ölçüde değiştirmiştir. Bu çalışmada, Türkiye’deki ‘yenilikçi’ tiyatro hareketi içinde bu türden bir ezber bozumu nasıl yaşanmıştır; dünyada yaşanan gelişmelerle ne noktada kesişim noktası yakalanmıştır sorularının cevabı; öncelikle postmodernizm sanata yaklaşımı, 90’lı yılların tiyatro hareketinde başat bir konumda bulunan Kumpanya’nın tiyatro düşüncesi ve *Kim O?* oyunu aracılığıyla açıklanmaya çalışılacaktır.

Postmodern Durum

Tiyatro kendi özsel dinamiklerini araştırdığı ve bir gösterim olarak rüştünü ispat ettiği yüzyıl başından bu yana metnin güdümünde bir sanat formu olarak algılanagelmiştir. Tarihsel olarak bakıldığında, tiyatronun anlatım olanaklarının tartışılması noktasında ilk radikal kırılma, I. Dünya savaşının ardından içinde bulunulan toplumsal hoşnutsuzlukla koşutluk gösterir. Savaş sonrası toplumsal hoşnutsuzluk, sanatsal ifadesini yüzyıl başında Dada, Sürrealizm, Ekspresyonizm, Fütürizm gibi tarihsel avangard oluşumlarda bulur. Savaş sonrası bu akımlar, günümüz sanatsal formlarını da büyük ölçüde etkilemişlerdir. Düşünsel anlamda bakıldığında tüm bu akımlar, içinde buldukları yaşama ve varolan sistemin sanat anlayışına tümünden bir karşı duruşu ifade etmektedir; ve bu akımların özünde modernizmin asal düsturu olan ‘ilerleme’ ve ‘dönüştürme’ fikri vardır. En kaba ifadesiyle bu oluşumlar, sanat yoluyla hayatın değişebileceğine olan inancın ifadesidir. Ancak, II. Dünya Savaşı ile

birlikte, bu hareketlerin varoluşlarını oluşturan umut tümünden yok edilir. Tarihsel avangard yerini 60'lı yıllarda hareketlenen, bir gelecek projesi yerine 'şimdi' ve 'burada' ile ilgilenen performans sanatına bırakır.

II. Dünya Savaşı neredeyse bir çağın kapanışıdır. Toplumsal olarak tüm inanç ve değerler ters yüz olduğu gibi sanat da büyük ölçüde bundan payını almıştır. Sanatı, hayatın ve toplumsal dinamiklerin muhalifi gibi tanımlayacak olursak; savaş sonrası adını duyurmaya başlayan postmodernizmin sanatsal ifadesini de modernite ile olan hesaplaşma olarak tanımlayabiliriz.

Postmodernist sanatın temel dinamiklerini belirleyebilmek için, modernizmin kendi içindeki "farklılıkları" yok sayan bir sınıflandırma ve tanımlama yoluna gitmek kaçınılmazdır. Modernizm; çizgisel, neden-sonuç ilişkileriyle belirlenmiş, pozivist, diyalektik, tarihselci, mutlak bir gerçeklik anlayışına dayanır. Bu temel anlayış, modernizmin tüm ayaklarına hakimdir. Modern sanat da bunun uzantısı olarak bir bilgi nesnesi olarak düşünülür. Bilimden beklenen ussallık, pozitivist yaklaşım, değişmezlik, tanımlanmışlık, sanattan da beklenir. Ancak burada, modernizmin, özellikle modern sanatın süreç içinde bu anlayışla çarpıştığı da unutulmamalıdır (Dada, Sürrealizm, Expresyonizm, Absürd vs.). Postmodernizm ise, modernizmin tüm ayaklarını neredeyse bir negatifleme işlevi görmektedir; Modern sanat anlayışının evrensel sonsuzluğunun yerine gündelik ve burada olanla ilgilenir. Bu, Postmodernin tarih ve zaman anlayışını da ortaya koymaktadır: geçmiş ve gelecek bağlarından koparılmış bir "şimdi" üzerine oturur. Modernin dünyayı anlamlandırma ve dönüştürme çabasını saçma ve imkansız görerek, sıradan olana vurgu yapar. Modernin nesnellik yasalarının karşısında "göreceliliği" ön plana alır. Tanımlanmış, kesin, mutlak ve meşru gerçeklik karşısında, belirsizliği koyar. Bunda, Derrida'nın dilin rastlantısallığını ortaya koyduğu "yapısöküm" çalışmasının büyük rolü vardır. Bilgi aktarmayı ve gerçeği anlatmayı amaçlayan düşünce sistemleri Derrida'ya göre söylemleri kadar rastlantısal, ayırıcı, bölücü ve çarpıcıdır. Derrida'nın dilin kavramsal rastlantısallığını, söylem düzleminde dilin iktidarla ilişkisini irdeleyen Foucault tamamlamaktadır (Foucault, bilgi-iktidar sorunsalına eğilir, ancak dil de bilgi aktarımındaki en temel araç kabul edildiğinden dil de bir iktidar aracına dönüşür.) Tüm bu yönüyle de dil gerçekliği anlatmanın bir aracı olmanın ötesinde bir "söylem" taşıyıcısıdır.

Postmodern düşüncenin farklı disiplinlere nüfuz eden en önemli ortak özelliği ise, bütünsellik yerine parçalı yapıyı koymasındadır. Bunun için özellikle bir yapıt ortaya koyarken kolaj, pastiş, alıntılama, metinlerarasını kullanır. Sanatsal olarak Postmodernizm en belirleyici yanı ise, eklektizm olarak karşımıza çıkar. Burada yaratıcının seçmeciliği, özneliği ön plana çıkar. Bu anlamda, Postmodern sanat çoğul/çoklu bir alımlama ve yaratım estetiği oluşturur.

Bunun dışında, zaman ve uzam kavramlarını bozma postmodern sanatta sık raslanan bir durumdur. Bu özellikten kaynaklanan en önemli postmodern uygulamaların başında “performans” gelir. Performans, o anda üretilen ve sadece o ana dair olan bir yöntemdir. 1980’lerde ortaya çıkan Happening akımı bunun önemli örneklerindedir. Bir diğer uygulama, farklı zaman düzlemlerinin bir arada kullanımınıdır. Geçmiş, gelecek ve şimdinin birlikte kullanımı zaman algısını parçalayan bir yöntem olarak yerini alır. Zamansızlık ya da parçalanmış, süreksiz zaman, çağın parçalanmış, bütünlüğünü kaybetmiş şizoid öznesinin dünyasına eşlik eder.

Modern düşüncede – bilginin konumlandırılışına koşut olarak – yaratıcı da Postmodernite tarafından bir iktidar aktarımcısı olarak görülür. Postmodern düşüncede yaratıcı bu yüzden eserinde bir şey önermez, onu sonlandırmaz ve yapıt oluştuğunda kendini yok eder. Eklektizmin postmodern yapıtın kurucu ögesi sayılması³ bu noktada daha anlaşılır görünmektedir. Çünkü eklektizm, yalnızca bir seçmecilik değil, daha önceki sanat yapıtının yeniden sunumunu da içerir. Seçilen malzeme, gündelik hayattan alınmış bir öğenin ready-made kullanımı olabileceği gibi, daha önce oluşturulmuş bir sanat yapıtı da olabilir. Aynı zamanda bu, alınan kişiye döneme vs. bir gönderme yapmanın dışına, ele aldığı malzemeyi ikonlaştırarak, yeniden üretim yoluyla yeni anlamlar üretilmesine olanak sağlar. “Yeniden üretime dayalı teknoloji içerisinde postmodern sanat aura’yı dört bir yana dağıtır. Yaratan özne kurgusunu daha önce varolan imgelerin serbestçe sahiplenilmesine, alıntılanmasına, toplanmasına ve yinelenmesine izin verir.”⁴ Bütün bu özellikler, sanatın ve sanatçının biricikleşmesinin, sanatın dokunulmazlığının parçalanması anlamına gelmektedir. Ancak bu, postmodern düşüncenin çoğunlukla yanlış okunmasına da neden olmaktadır. Sanatçının seçmeciliği, özgürlüğü, alımlayıcının serbestliği fikri “her şey”in postmodern sanat anlayışının içine katılmasına, “yaptım oldu” türünden basit algılanmasına yol açar. Aslında

³ Hasan Bülent Kahraman, **Postmodernite ile Modernite Arasında Türkiye**, Everest, 2002, syf. 3.

⁴ Madan Sarup, **Post-Yapısalcılık ve Postmodernizm**, Bilim ve Sanat, 2004, syf. 205

buna, postmodernizmin kendi tanımsızlığı neden olur. Kendine bir tanım belirlemekten özellikle kaçınır, çünkü kendini tanımladığı anda eleştirdiği modernin sistematığıne dönüşecek, diğer bir deyişle bu defa kendisi kurumsallaşacaktır. Bu da, postmodernin karşı çıktığı bir üstanlatı haline gelmesinin yolunu açacaktır.

Postmodern paradigma içinde Aydınlık çağının Akıl ve öznelere mayınlamış ve paramparça edilmiştir: Marcel Duchamp'ın ready-made'i, Hans Arp'ın kolajları ve Jean Tinguely'nin kendi kendini yıkıma sokan makinaları sanatın yeniden yeni-tanımlamasını gerektirmektedir; ama bu, tanımsızlığın tanımıdır (de-definition).⁵

Postmodern olarak tanımlanan sanat, tüm bu sayılan özellikleri ile; evrensellik yerine yerelin, merkez yerine çevrenin (merkezsizliğin), bütünü yerine parçanın (montaj), anlam birliği yerine çokanlamlılığın, karşıtlıklar yerine çoğulculuğun, kesinlik yerine belirsizliğin, çizgiselliğin yerine anakronizmin, tasarım yerine rastlantısallığın (performans-happening), sınır yerine sınırsızlığın, bitmişlik yerine oluş'un (being)⁶, "Ya o/Ya bu" Modernist Aristocu mantığının yerine "Hem o/Hem bu" (ben ve öteki ayırımının silikleşmesi)⁷ mantığının konması, modernizmin sunduğu karşıtlık sistemine bir anlamda onun karşıtını yaratarak cevap vermektir.

Kumpanya

Kerem Kurdoğlu ve Naz Erayda tarafından 1991 yılında, Tarlabası Eski Çeşme Sokak'ta bulunan eski bir binanın birinci katında kurulan Kumpanya; 90'lı yılların tiyatro hareketi içinde günümüz 'yenilikçi' tiyatro anlayışına yön vermiş başat oluşumlardan biridir.

Kumpanya'nın çıkış noktasını kendi ifadeleriyle; "bu ülkede yapılmakta olan tiyatrodan çok sıkılan iki insanın – Naz Erayda ve Kerem Kurdoğlu – böyle bir şey yapmak istememesi ve kendi izlemek istedikleri şeyleri, kendi ifade etmek istedikleri şeylerle yapmaya çalışan bir arayış"⁸ oluşturur. Bahsedilen bu 'arayış', topluluğun kuruluşundan itibaren ortaya koydukları toplam on yedi 'iş'in üretim sürecinde karşımıza çıkan asli öğedir: Kurdoğlu'nun deyişle, Kumpanya'nın üretim tekniği bilinçli bir 'tekniksizlik'ten oluşur. Her oyun için, o oyunun ihtiyacını araştıran ve sıfırdan başlayan bir yöntem arayışdır söz

⁵ Ali Akay, **Konu-m-lar, Postmodernizm: "Önce" ve "Sonra"nın Ötesi**, Bağlam, 1991, syf. 153-154

⁶ David Harvey, **Postmodernliğin Durumu**, Metis Yay., Çev. S. Savran, 1999, syf.39.

⁷ Marshall Berman, **Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor**, İletişim, Çev. Ü. Altuğ-B. Peker, 2005, syf. 40.

⁸ Kerem Kurdoğlu ile yapılan röportajdan

konusu olan. Kumpanya'nın kendine ait bir dili şüphesiz söz konusudur; ancak yapılmış işlerden geriye doğru bir incelemede görebildiğimiz bu dil tam da bu süreksizliğin sürekliliğinden oluşan parçalı bir dildir: Her oyunun, her oyundaki her ögenin kendi bütünlüklü parçasından oluşan, çoğulcu bir dil.

Kumpanya'nın kurucularından Kerem Kurdoğlu ve Naz Erayda'nın aynı 'yapı' içerisinde farklı yöntemlerle, birbirinden farklı duyarlıklar göstermeleri de bu çoğulcu anlayışın bir göstergesidir. Yazar ve oyuncu kökenli Kerem Kurdoğlu ile sanat tasarımcısı Naz Erayda, farklı disiplinlerden gelen bilgilerini oyunlarının üretim sürecinde bir yaratıcılık ve çeşitlilik malzemesi olarak kullanmışlar. Kumpanya'nın tiyatro dilini, bahsedilen farklılığın ve çeşitliliğin 'bütünselliği' oluşturmaktadır diyebiliriz.

"(...) Kumpanya, bugün kendi içinde de farklı arayışların izlerini taşımaktadır. Gerek Naz Erayda gerekse Kerem Kurdoğlu metinle, oyuncuyla, mekanla ilişkilerinde birbirleriyle çelişen bakış açıları sergilemektedir. Sanırım Kumpanya'yı özel kılan da bu farklılıklarla oluşan bütünlüktür. (...) 'Kum,pan,ya.' Bu bilinçli parçalanmışlığın kendine özgü bütünlüğünü oluşturmuyor mu?

.... Kurdoğlu'nun yazdığı ve yönettiği oyunlarda öne çıkan özelliklerden biri bu oyunların performatif bir yapıya sahip olmasıdır. Düşünceler, tartışmalar, hesaplaşmalar bu yapı içinde gelişirken aksiyon öne çıkmakta ve 'karakter' ya da 'kişi' yerini 'oyuncu' ve 'oyuna' bırakmaktadır. Böylelikle çokseslilik bütünselliği yok eder ve parçalar, bölünmeler önem kazanır.

*.... Naz Erayda'nın çalışmaları incelendiğinde sanatçının çağrışımlar, imgeler üzerinde duran ve bir olayın içine girmekten çok sanki onu dışarıdan izleyerek o halleri, o mekanları, o zamanları irdeleyen mesafeli bir anlatım biçimine sahip olduğu görülür. (...)Naz Erayda'nın çalışmalarında bakmak, görmek, duymak olgusu sessizlik içinde zaman ve mekan olgusuyla buluşur."*⁹

'Bütünsel tiyatro' kavramı farklı disiplinlerin biraradalığının yanında, Kumpanya'nın teatral anlatımı için de kilit bir tanımlama olmaktadır. Tiyatronun kurumsallaşmasına belirgin bir tepki duyan Kumpanya'nın sınırları kesin hatlarla çizilmiş bir manifestosu olmamakla birlikte; en kaba haliyle Kumpanya'yı 'bütünsel tiyatro'ya ulaşma hedefindeki 'arayış' tiyatrosu olarak tanımlamak yanlış olmayacaktır:

Kumpanya bütünsel bir tiyatro dilini hedefler. Tiyatronun tüm öğelerinin birbiriyle organik bir bütünlük içinde olduğu gösteri biçimlerine ulaşmaya çalışır. Her projesinde, tiyatronun gösterge sistemlerini ve iletişim modellerini baştan sorgulayan, kendi ifade biçimlerinin tüm olası yollarını keşfetmeye ve geliştirmeye yönelik bir çalışma anlayışı benimser.

⁹ Dikmen Gürün, **Ne Bileyim Kafam Karıştı**, Boyut Yayın Grubu, İstanbul, 2002, syf. 15

“Tiyatronun asal ögesi nedir’ sorusuna karşılık; “yazar”, “yönetmen”, “oyuncu” gibi odaklar sıralanabilir. Kumpanya’nın bütünsellik anlayışına göre tiyatro öğelerinden –hiçbiri diğerine nazaran daha önemli ya da daha önemsiz değildir. Bu anlamda her biri hem tek başına hem de birbirlerini ifade edecek şekilde bir bütünlük oluştururlar. Çoğunlukla belli bir konseptten hareketle tasarım oluşturan topluluk, belirledikleri konsepti destekleyecek tüm malzemeye eşit mesafede durur. Bu anlamda, dikey bir hiyerarşi yerine yatay algı söz konusudur. Kumpanya’nın ‘bütünsellik’ arayışında oyun mekanına yaklaşımları merkezi bir önem taşımaktadır. Kumpanya için oyun alanı da bütünsel bir uzam olarak sahneyi olduğu kadar, seyirciyi, mekanın sesini, boyutlarını, konumunu ve hatta yapısal unsurlarını da kapsar.

Bu yönüyle de Kumpanya’nın dili, Postmodern süreç içinde ortaya çıkmış olan, büyük ölçüde Hans Thies Lehmann’ın kavramlaştırdığı ‘postdramatik tiyatro’ tanımıyla örtüşür. Postdramatik tiyatroya göre sahne üzerindeki teatral araçlar kendi özgünlükleriyle yan yana dururlar; onlardan anlamlı bir bütün oluşturması beklenmez. “Postdramatik tiyatrodaki sentezin yerini tezler almıştır. Bütüncül ve başı sonu belli olan yapıların yerine, postdramatik tiyatro, açık ve parçalı yapılar koymuştur. Yapıt, gerçeklikle bir çok göstergelyi aynı anda kullanarak hesaplaşır.”¹⁰ Lehmann postdramatik tiyatro için belli özellikler sıralar. Bunlar kabaca, yukarıda da bahsedildiği gibi, sahne üstü araçların tüm özgünlükleriyle yan yana durabilmesi, geleneksel tiyatronun merkez-çevre/metin hiyerarşisinin ortadan kaldırılması; bahsedilen hiyerarşisizliği destekleyecek şekilde tüm sahne araçlarının eş zamanlı mevcudiyeti/performansı; bu şekilde anlam bütünlüğü yerine pek çok göstergenin yanyanalığının olduğu parçalı anlam ve belirsizlik; göstergelerin anlamı dağıtacak şekilde yoğunlaştırılması ya da yığılması (gösterge azlığıyla sahneyi ‘fazla’ anlamdan boşaltmak ya da gösterge yığılmasıyla anlamı belirsizleştirmek); müzik, ritm gibi sahne unsurlarının başlı başına bir dil oluşturabilmesi; ve tüm bu değişen estetik yönelimler için farklı dramaturjik yaklaşımları zorunlu kılması; karakter yerine oyuncu ve rol kişisi arasındaki farkındalığın korunması (bedensellik); taklit ve öykü aktarımı yerine uzam, zaman, bedensellik, renk, ses, hareket üzerinden algı fenomenolojisi oluşturulması; çerçevenmiş bir gerçekliğin ortadan kalkışı, kalıcı, tamamlanmış bir eser/ürün sunumu yerine seyircinin bir duruma maruz bırakılması ve durumu deneyimlemesinin ön plana çıkması gibi temel birtakım özelliklerdir.¹¹

¹⁰ Hasibe Kalkan Kocabay, **Dramaturjide Yeni Açılımlar**, İ.Ü. Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi, 2003, sayı:3, syf. 7

¹¹ Hasibe Kalkan Kocabay, a.g.e.

Tekrar edilecek olursa, Kumpanya'nın sahne araçlarıyla, dille, oyuncu bedeniyle, metinle, uzamla vs. kurduğu ilişkide, postdramatik tiyatrunun yukarıda sayılan özelliklerinden pek çoğunu görebilmek mümkündür. Bu özellikler, Kumpanya'nın 1994 yılında sahnelediği *Kim O?* oyunu üzerinden değerlendirildiğinde açıklık kazanacaktır.

Kim O?

Naz Erayda tarafından sahneye konulan *Kim O?*; “Kumpanya'nın perceresinden görülen Tarlabası, Eski Çeşme Sokak'taki geçmiş ve bugünkü yaşantılardan yola çıkarak, azınlık olma hali, yalnızlık, korku, paranoya, ulusal, toplumsal, bireysel kimliklerimiz, zorunlu göç, ayrımcılık ve zamandan kaçış gibi olguların zihinlerimizde bıraktığı izlerin hareket, ses ve söz parçacıklarından oluşmuş bütünsel bir ifadesidir.”¹² Kumpanya'nın bulunduğu Eski Çeşme Sokak geçmişte çoğunlukla azınlıkların ikamet ettiği bir yer olup, konuşlandığı bina ise eski bir Ermeni kilisesidir. Naz Erayda yaşanan mekanın gerçekliğinden hareket ederek sokağı, sokağın kozmopolitliğini, binanın geçmişten gelen dokusunu oyuna bir mevcudiyet olarak katmayı hedeflemiştir. Bu yaklaşım, oyunun prodüksiyon sürecini de belirleyen ana etmenlerden biri olmuştur. Projede, öncelikle oyuncuların dahil olduğu yoğun bir saha araştırması ve konu dramaturjisine odaklanılmıştır. Oyunda bildik anlamda öyküsü bulunan bir metinden söz edemesek de, gösterim metni kolektif olarak yapılan bu araştırma sonucunda ‘biriktirilen’ anılar, hikayeler ve görsel malzemenin biraraya getirilmesi ve Naz Erayda'nın oyunculara verdiği – konsepte dair – belirli kavramların oyunculara oluşturduğu çağrışımlar ile tüm bunların proje sahibinin süzgecinden geçerek yaratılan doğaçlama parçacıklarından oluşturulmuştur.

Oyun, kefene benzer beyaz kostümler içinde üç oyuncunun cenin pozisyonunda sahneye yuvarlanması ile başlar. Sahneye yuvarlanan oyunculara daha sonra yenileri eklenir. Başlangıçta oyuncular arasında hiçbir iletişim yoktur; daha sonra bütün oyuncular Kürtçe bir şarkı eşliğinde halay çekmeye başlarlar, daha sonra tekrar dağılırlar. Oyun boyunca bu ‘dağılma’ ve ‘birleşme’ tekrar eder. Oyuncuların ‘kim’ oldukları ya da hangi rol kişisini canlandırdıklarına ilişkin hiçbir veri verilmez. Aralarında belli bir diyalog oluştuğunda dahi aslında bildiğimiz anlamda bir iletişim oluşmaz. Sahnede bulunan oyuncular eşzamanlı olarak, oldukça kişisel birtakım parçalar sunarlar. Oyuncular yalnızca birbirleriyle değil,

¹² Oyun broşüründen

sokakla da eşzamanlı bir ‘performans’ gösterirler. Oyun neredeyse birbirinden bağımsız monologlardan oluşur. Oyuncuların birbirinden kopukluğu yalnızca metin düzleminde değil, bedensellik düzleminde de görülür; metin parçalanır, ses parçalanır, kimi zaman monolog iki oyuncuya söylenilerek beden parçalanır:

4. Oyuncu:	2. Oyuncu
<i>geçen</i>	<i>gün</i>
<i>yolda</i>	<i>yürüyordum</i>
<i>polis</i>	<i>yolumu</i>
<i>kesti</i>	<i>sen</i>
<i>nerelisin</i>	<i>diye</i>
<i>sordu</i>	<i>kulun</i>
<i>kölen</i>	<i>olayım</i>
<i>dedim</i>	<i>evde</i>
<i>hasta</i>	<i>bir</i>
<i>karım</i>	<i>üç</i>
<i>tane</i>	<i>küçük</i>
<i>çocuğum</i>	<i>var</i>
<i>geçen</i>	<i>gün</i>
<i>polis</i>	<i>yolumu</i>
<i>kesti</i>	<i>ne</i>
<i>iş</i>	<i>yapıyorsun</i>
<i>diye</i>	<i>sordu</i>
<i>Aaaaah</i>	<i>dedim</i>
<i>Aaaaah</i>	<i>Memlekeeeeet.....</i> ¹³

Oyun, tanıtım yazısında da belirtildiği gibi, bu parçaların bütününden oluşmaktadır. Anlatılanlar kendi içinde bir hikaye oluştursa da bütünlüklü bir anlam sunmaz; oyuncunun ya da tasarımcının kendi öznelliğinin ürünü olan bu parçalardan başka bir anlam üretilir - üretilmesine izin verilir, paylaşımına sokulur. Bu anlamda geleneksel tiyatro anlayışında alışkın olduğumuz sözün gücü yok edilmiştir. Sahnede kendi içinde anlam üretebilecek ‘söz’ bulunsa da bunlar tek başına seyircide bütünlüklü bir anlam yaratmamaktadır. Anlam, mekanın sesi, oyuncunun bedeni, oyuncunun sesi, zaman (ezan sesi, ezan zamanı) gibi unsurların bütünselliğinden oluşturulur. Ancak burada kullanılan ‘bütünlük’ sözü, parçaların birbirini desteklemek üzere üst üste yerleştirildiği anlamına gelmez. Her parça kendi öznelliğini korur; gündelik yaşamda bir sokakta aynı zamanda birarada bulunan farklı insanların, farklı dillerin, farklı kültürlerin, farklı cinsiyetlerin rastlantısal olarak yan yana duruşu gibi, içinde bulunduğu sokağın gerçeğini oyun alanına dahil eden Kumpanya oyuncusu da kendi sokağının seçilen ‘bilinçli’ rastlantısallığını yan yana koyar. Bütünlük, bu yaşamdan alınan ortak acıların, sürgünlerin, kimliksizliklerin benzeşiminden ‘kendiliğinden’ yaratılır.

¹³ Ne Bileyim Kafam Karıştı, syf. 118

Geleneksel temsil biçimlerine baktığımızda, “yaşamdan kesit alma” noktasında düşünsel olarak birleşse de *Kim O?* yaşamı *taklit* etmez; yaşamı tüm gerçekliğiyle bir ‘oyuncu’ya dönüştürür. Bu anlamda, *Kim O?* uzamdaki her şeyi kendi içine dahil eder; Eski Çeşme Sokak’ın gürültüsü ve sessizliği, güneşi ve karanlığı birer oyuncudur. Yaşamın rastlantısallığına ve parçalılığına koşut olarak oyun metni de bildiğimiz anlamda tamamlanmış, çizgisel ve takip edilebilir bir öykü sunmaz. Naz Erayda’nın *Kim O?* üzerine *Çalışma Dili Üzerine Notlar*’da belirttiği gibi, oyun “hikaye anlatmaz”, sokağın ve o mekanı paylaşan oyuncuların kendini sunar. Yaşamın rastlantısallığının oyuna katılmasından oyunun rastlantısal bir şekilde yaratıldığı düşünülmemelidir; dünya, hayat ve gündelik yaşamla ilgili meseleler sorgulanmış ve oraya referans ederek, gündelik hayatın tekrarı çağrışımsal olarak belli bir soyutlama üzerinden sunulmuştur.

“... Tiyatro sahnesinde gerçekçi olmaya çalışmak pek de anlamlı gelmiyor bana. Tiyatroda samimiyetin, ‘sahte olduğunu gizlememek’ olduğunu düşünüyorum. Dolayısıyla gündelik hareketleri bırakıyor, yeni bir gerçeklik düzeyine yöneliyoruz. Soyutlamalarla, gündelik hareket örgüsünü başka bir düzlemde, yeniden başka kodlarla tercüme ediyoruz.”¹⁴

İçinde bulunduğu sokağı ve yerleşik olduğu binanın gerçekliğini oyuna taşımayı amacı, oyun alanının kullanımında kendini belirgin bir biçimde göstermektedir. Oyun alanı olarak, seyirci ve sokağı ayıran ‘ara’ bir alandan oluşturulmuştur. Sokak, hem oyun alanının konumlandırılışında hem de zamansal olarak tüm gerçekliğiyle oyunun bir parçası, hatta kendisidir. *Kim O?* ‘günbatımından yarım saat önce her hafta 7-8 dakika geç’ başlatılarak sokağın yaşamsallığı ve yaşamın rastlantısallığının oyunun ana malzemesi olarak kullanılmasını destekler. Böylelikle oyun o zaman ve o gün olanı sunan, tekrar edilemez bir performansa dönüşmüş olur.

Kim O? oyununda sahne neredeyse boş kullanılmıştır. Bir duvak, tavandan sarkan ipler, boş kutular gibi göstergeler oyunun ölüm, kimlik, göç konseptini destekleyecek biçimde kullanılmış. Göstergelerin simgesel anlamlar oluşturacak şekilde biraraya getirilmesi anlamında oyun, postdramatik tiyatronun dışında kalmaktadır. Ancak, göstergelerin azlığı, sahnenin ‘boşluğu’ gibi unsurlar aynı zamanda seyircinin oyuncu bedenine ve bahsedilen boşluğa yoğunlaşmasını ve bu boşluktan anlam üretmesini sağlayan unsurlar olarak karşımıza çıkar. Bu anlamda, mekanın sesi/sessizliği, oyuncunun bedeni, sokağın gerçekliği seyircinin

¹⁴ Naz Erayda, *Ne Bileyim Kafam Karıştı*, syf. 489

çağrışımına açılmış olmaktadır. Ayrıca oyuncuların monologlarında ve diyaloglarında kullanılan metnin, bildiğimiz anlam dizgelerinin dışında kullanılması (metnin sıralı yapısının bozulması, vurgusunun değiştirilmesi, özne-yüklem dizgesinin kırılması, metnin kelimelere hatta harflere bölünmesi, sesin ritmiyle oynanması vs.), belli bir müzik oluşturmakta ve bu da başka bir çağrışım alanı yaratabilmektedir.

Metin odaklı, dikey bir hiyerarşinin hüküm sürdüğü geleneksel ‘anlatı’ formlarında, seyircinin de bu hiyerarşi içinde kaybolduğunu söylebiliriz. Seyirciler – ve hatta oyuncular– için dördüncü duvarla bir ilüzyon sınırı çizen geleneksel tiyatro izleyiciyi ile arasında belli bir mesafe koymakta ve doğrudan bir iletişime izin vermemektedir. Düşünsel olarak da, kendini bir ‘son karar verici’ olarak konumlandıran bu tiyatro anlayışına göre, izleyici ‘bitmiş’ yapıt üzerinden söyleneni, söylendiği biçimiyle alandır. Bu algı bağlamında sanat üreticileri de ‘doğru’yu ‘temsil’ edenlerdir.

Konvansiyonel sanat formlarıyla, performans estetiği arasındaki en temel fark, seyirci ile kurulan ilişkide ortaya çıkar. Performans estetiği üzerine yapılmış önemli çalışmalardan birini yürüten Erika Fischer Lichte; Postdramatik tiyatro saptamalarında Lehmann’ın da tespit ettiği gibi, 1960 sonrası gösterimleri için uygulanagelen geleneksel ayrımların sorgulanması, özellikle seyirci-oyuncu ilişkisinin sınırlarının zorlanması üzerinde durmaktadır. Buna göre tiyatronun tanımı da ters yüz edilebilmektedir: seyirci oyuncuya dönüşebilmekte, mekansal ve zamansal sınırlar ortadan kalkabilmekte; gösterilen-gösteren, özne-nesne gibi ayrımlar birbirinin içine geçmekte ve hatta ters yüz olmaktadır. Fischer Lichte’ye göre bu sınırların zorlanmasında en temel hedef, seyircinin bildik algılarının zorlanması, ve sahnenin hayata müdahalesini etkinleştirmek denilebilir. Fischer Lichte’nin ‘Performans Estetiği’ kitabında verdiği birçok örnek de bunu doğrular gözükmektedir. Sahnede bedensel acılar, ya da seyirciye doğrudan müdahale alanı yaratılarak seyircinin doğrudan tepki vermesi hedeflenir ve yaratılan etki üzerinden politiklik sağlanır. Bu noktada seyircinin kararı belirleyici olmaktadır; aktif olarak katılabilir ya da katılmayabilir, ancak her iki durum farklı bir gösterim üretecektir. Katıldığı takdirde seyirci bu defa performansın gerçekten bir parçası olarak ve gösterim onunla yaratılacaktır. Bu anlamda ortaya konulan performans da seyirci ile tamamlanan bir ‘iş’e dönüşür; onun katılımıyla yön değiştirebilir, ‘katılmaması’ hali de performansın öyküsünü doğrudan yönlendirebilir. Seyirciyle kurulan böylesi bir ilişki hiç kuşkusuz yukarıda bahsedilen keskin ayrımları ortadan kaldırmaktadır; burada artık ortak yaratım, ortak paylaşım ve deneyim söz konusu olmaktadır.

Kumpanya'nın seyirciyle olan ilişkisine baktığımızda, sahnenin seyirciye göre konumlandırılışı itibariyle geleneksel bir yaklaşım söz konusuysen, düşünsel anlamda seyircinin katılımını hedefleyen bir yaklaşımdan bahsedilebilir. Daha önce de belirtildiği gibi Kumpanya'nın seyirciyle kurduğu ilişki mekana yaklaşımıyla doğrudan bağlantılıdır. Bu anlamda, Kumpanya'nın seyirciyle ilişkisine, oynadıkları diğer oyunlar ve mekan kullanımı üzerinden bakmakta fayda var.

Festival kapsamında çeşitli mekanlarda oynadıkları oyunlar dışında* ISM birinci katında kurdukları 'oyun odası' her oyun için farklı şekilde biçimlendirilir. *Sahte Kimlikler 5b*' için geleneksel anlamda bir çerçeve sahne kullanılırken, *Kim O?*'da daha önce değinildiği gibi, oyun alanı odanın yatay ekseninde ve sokakla saydam bir ilişki yaratacak şekilde konumlandırılmıştır, *Canlanan Mekan*'da ise oyun seyircilerin ortasında oynamaktadır. 'Oyun oda'sının boyutları düşünüldüğünde, seyirci ile bir yakınlık kurulmakla birlikte; seyir yeri-oyun alanı birbirinden ayrılmıştır. Bu anlamda seyirci ile doğrudan bir temas kurulmaz; ilişki daha çok mekanın kendiliğinden sağladığı 'yakınlık' üzerinden sağlanır. Klasik tiyatro sahnesinde karşımıza çıkan 'mesafe', neredeyse bir 'misafir odası' izlenimi veren Kumpanya mekanı için ortadan kalkmaktadır. Kumpanya'nın 'bütünsel tiyatro' anlayışı hatırlandığında, seyirci de bu anlamda performansın bir parçası olarak o bütünün içinde yer almaktadır.

Kumpanya'nın sahnelediği oyunlara baktığımızda, seyirciye herhangi bir 'son söz'ün söylenmediğini görürüz. Seyircinin katılımı burada devreye sokulmaktadır; oyun seyirci ile birlikte tamamlanır. Bu anlamda en kaba biçimiyle Kumpanya'nın seyirci ile kurduğu ilişkiyi şu şekilde formülize edebiliriz: Kumpanya, oyunları yoluyla belirli soruları, kaygıları dolaşıma ve paylaşıma sokmakta; seyirci de tüm bunları 'kendinden' geçirerek cevaplamakta veya bunlara yeni sorular eklemektedir. Bu anlamda alışkın olduğumuz geleneksel tiyatro biçiminden farklı olarak seyirci ile birlikte oluşturulan, onun kendi sorularını sormasına izin veren çoğulcu bir yaklaşımdan söz edilebilir.

"Soyut bir resimle olan ilişkiye benziyor bizimle olan ilişkisi seyircinin. Ben artık seyircinin düşünmesine izin vermeyen, seyirciyi pasifize eden oyunlardan zevk almıyorum bir seyirci olarak. Benim peşine düştüğüm en önemli şeylerden biri seyirciye bir şeyleri gözden geçirme fırsatı (tanımak ve hayal gücünü kullanmasını

* *Everest My Lord*, Cihangir Parkı-Şehir Tiyatroları; *Yine Ne Oldu?*, İstiklal Caddesi üzerinde belirlenmiş birbirinden farklı noktalar; *Duruş*, Tepebaşı

sağlamak” (Neylan Doğan, Demokrasi Gazetesi, 24 Mayıs 1995, Naz Erayda ile yapılan röportaj 118)

Seyirci ile kurulan böylesi bir iletişim kuşkusuz postmodernizmin dolaşıma soktuğu ‘gerçeklik’ tartışmasının bir uzantısını yansıtmaktadır. Sözün gücüne yaslanan, ilüzyon yaratma kaygısı güden ‘gerçekçi’ tiyatroya bakıldığında gündelik hayata dair metnin söylediği gerçekliğin tartışmasız kabul edildiği ve aktarıldığını görürüz. Oysaki gündelik yaşam ‘gerçekliği’ hali hazırda bir sorunsal olarak karşımıza çıkar. Günümüz alternatif tiyatro yöntemlerine baktığımızda, tiyatronun kendi anlatım olanaklarını kullanarak – ki bunların başında oyuncu bedeni gelmektedir – yaşama referans eden ancak onu tekrarlamayan başka tür bir gerçeklik ortaya konduğunu görmekteyiz. Ve böylesi bir yaklaşım ‘gerçek’e farklı açılardan bakılabilmesine, üzerinde düşünülmesine ve yorumlanabilmesine olanak tanır.

“Gerçekten de günümüz sanatının belki de en belirgin yanı yaşamdaki her şeyi malzeme olarak kullanabilmesi. Amaç: yaşam malzemesini alışılmışın dışına çıkan bir bakış açısından yoğurmak, biçimlendirmek ve sergilemek. İleti: düşündürme, daha doğrusu alımlayanı bir tür düşünce oyununa çağırma, onunla bir düşünceyi, bir duyguyu, bir olguyu paylaşma...”¹⁵

İpşiroğlu’nun da belirttiği gibi tiyatro bu yönüyle “oyunsal” yanını ön plana çıkararak bir anlamda kendi özgürlüğünü de eline almış bulunmaktadır. Yaşamın taklidine dayalı, metin merkezli tiyatro düşüncesinde oyun, yaşamın aktarımında bir araçken; günümüz sanatı için yaşam bir araç (oyun) haline dönüşmüştür denilebilir. Buna bağlı olarak sanatçının da işlevi değişmişmiştir; yine İpşiroğlu’nun vurguladığı gibi, sanatçı artık ‘doğru’yu gösteren değil soru soran kişi konumundadır. Kumpanya’nın; seyirciyle, mekanla, oyuncu bedeniyle, kısacası tiyatro araçlarıyla ilişkisi de ‘doğru’yu göstermek üzerine değil, daha çok soru sormak, yaşama dair kaygılarını, çelişkilerini kendilerine özgü bir üslup ‘arayışı’ doğrultusunda dolaşıma sokup paylaşmak üzerine kurulmuştur diyebiliriz. Bu yönüyle de Kumpanya çağın estetik yönelimlerinin izlerini taşır ancak bu, kendi özgün arayışlarının ‘kendiliğinden’ sonucunun çakışımından kaynaklanmaktadır: dünyada olup bitene gözünü kapamayan ancak yine de kendi (yerel/gerçek) sorunlarının cevaplarını ‘yeni’ bir dil üzerinden bulmaya çalışmanın özgünlüğünden. Kerem Kurdoğlu’nun sözleriyle, *“kendi ihtiyaçlarına ve kendi hayatına konsantre olarak, kendine özgü bir tiyatro dili çıkarmaya dikkatini vermiş bir tiyatrodur Kumpanya.”*

¹⁵ Zehra İpşiroğlu, **Ne Bileyim Kafam Karıştı**, Boyut Yayın Grubu, İstanbul, 2002, syf. 9

Kaynakça:

- AKAY, Ali; **Postmodernizm**, L&M Yayınları, İstanbul 2005
- BERMAN, Marshall; **Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor**, İletişim Yayınları, İstanbul 2005 (Çeviri: Ü.Altuğ-B. Peker)
- HARVEY, David; **Postmodernliğin Durumu**, Metis Yayınları, Ankara 1999 (Çeviri: S. Savran)
- İPŞİROĞLU, Zehra; **Tiyatroda Düşünsellik ve Dramaturgi**, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul 1996
- KAHRAMAN, Hasan Bülent; **Postmodernite ile Modernite Arasında Türkiye**, Everest Yayınları, İstanbul 2002
- KUMPANYA, **Ne Bileyim Kafam Karıştı**, Boyut Yayın Grubu, İstanbul 2002
- PAVIS, Patrice; **Gösterimlerin Çözülmesi**, Dost Kitabevi, Ankara 2000 (Çeviri: Şehsuvar Aktaş)
- SARUP, Madan; **Post-Yapısalcılık ve Postmodernizm**, Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara 2004 (Çeviri: Abdülbaki Güçlü)
- “**Kim O?**”, 1996 yılında Kumpanya Sahnesi’nde oynanan temsilin video kaydı.

Kim O?

Konsept/Mekan Tasarımı/Kurgu/Yöneten : Naz Erayda

Oyuncular: Bilge Arat, burhan ökmén, Cenk Telimen, Kerem Kurdođlu, Murat Özdođan, Nadi Güler, Neslihan Yurtsever

Abstract

This essay focuses on the theater group Kumpanya that was founded in the 90's in Turkey. First a brief introduction is made discussing postmodern art and postmodernism's historical development including Hans Thies Lehmann's postdramatic theater concept and Erika Fischer Lichte's several concepts regarding performance art. Kumpanya's *Kim O* play, which is a Kumpanya production brought onto the stage by Naz Erayda, is selected to be focused on in order to analyse Kumpanya's similarities and differences regarding postmodern

art. The article also tries to examine Kumpanya's own aesthetic language apart from contemporary aesthetic directions and the Group's place in Turkey's contemporary theater.