

STÜDYO OYUNCULARI VE OİDİPUS ÜÇLEMESİ

Tuluğ ÜLGEN*

Bu çalışmanın konusu Studio Oyuncuları'nın üç ayrı tragedyadan oluşan *Oidipus Üçlemesi*'dir. 2002 yılında ilk defa birinci tragedyası sahnelenen üçleme, 2006 yılında tamamlanmıştır. *Oidipus Üçlemesi*'nin değerlendirilmesi sırasında, Hans-Thies Lehmann'ın günümüz tiyatrosunu tanımlamak açısından bir önerme olarak sunduğu 'postdramatik tiyatro'¹ kavramı ve kriterleri ile ilişki kurulacaktır. Çalışma, Studio Oyuncuları'nı belirli bir kategori içerisine yerleştirme amacıyla değildir. Studio Oyuncuları, kuruluşundan bu yana, tiyatroya ilişkin çalışma ilkelerini 'Performatif Sahneleme ve Oyunculuk Yöntemi' adı altında geliştirmekte ve uygulamaktadır. Bu çalışma kapsamında, *Oidipus Üçlemesi*'ni 'postdramatik tiyatro' ile ilişkilendirirken, öncelikli olarak Studio Oyuncuları'nın ne yaptığına bakmaya ve kendi yöntemine ilişkin unsurları bu üçleme çerçevesinde okumaya çalışacağım.

'Postdramatik' tiyatro

Tiyatro kuruluşundan başlayarak son dönemlere kadar edebiyatla bir arada anılmış, dramatik bir tür olarak kabul edilmiştir. 1960lardan bu yana ortaya çıkan tiyatro kapsamı altındaki gösterimlerin ise bildik tiyatro anlayışından farklılık gösterdiği gözlemlenmekte, 'yeni tiyatronun' nasıl adlandırılıp yorumlanacağı kuramsal temelde tartışılmaktadır. 'Postmodern' tiyatro tanımlaması, 'postmodernizm'in karışık, çelişkili ve farklı anlamları içinde barındırması yüzünden, neden bahsedildiğini muğlak bırakmaktadır.

Hem görsel ifade biçimleri hem de sanatsal-politik duruş olarak farklı uygulamalarla karşı karşıya olduğumuz muhakkaktır. 'Yeni tiyatro'yu, 'ne olmadığı' değil, 'ne olduğu' üzerinden tanıma ve farklı uygulamalar içerisinde ortak olan unsurları belirleme kaygısında olan Hans Thies Lehmann, 'postdramatik tiyatro' kavramını öne sürmüştür². Burada

*Tuluğ Ülgen, İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Doktora Öğrencisi.

¹ Postdramatik tiyatro ve kavramları aşağıda açıklanacaktır.

² Hans Thies Lehmann, **Postdramatic Theatre**, London and New York: Routledge, 2006. S26

kullandığı 'post' kelimesi ne bir kronolojik izlemeyi içerir ne de çığır açan anlamına gelir. Lehmann, bu terimi tiyatronun dramadan ayrılışını vurgulamak ve dramadan uzaklaşan bu tiyatronun sahnelemeye yönelik ağırlık kazanan unsurlarını değerlendirebilmek amacıyla kullanır. Lehmann'ın kullandığı anlamıyla postdramatik tiyatronun izlerine, bir yandan, tiyatronun kuruluşundan bu yana rastlanabilmektedir. Bir yandan da postdramatik tiyatro, 20. yüzyılda ortaya çıkan ve içinde aydınlanma ve modernleşmeye ciddi eleştiriler barındıran avangard ve absurd türlerinden kesin olarak ayrı tutulabilmektedir.

Kuruluşundan bu yana Avrupa tiyatrosuna egemen olan dramatik tiyatrodaki diyalog ve kişiler arası ilişkiler ağır basmaktadır. Drama, Hegel'in klasik idealist estetiği ile uygun bir şekilde, bir kavramsal bütünlük içerisinde, zengin ve derinleşen çelişkilerin katlanarak uzlaşmaya dönüşmesi ile ilerleyen bir yapıya sahiptir. Drama bir modeldir, bir bütünlük içerir, soyutlama yapar ve kavramsal bütünlüğünü ortaya çıkarabilmek amacıyla fazla bilgiyi ayıklar. Aristo'dan beri taklit ve eylem üzerine kurulu drama tiyatrodaki büyük yer tutmuştur. Aristocu tiyatrodan farklılık gösteren avangard ve absurd tiyatro geleneklerinde de yine 'drama' türü ile ilişkilerini sürdürmelerini sağlayan 'kendi içinde tutarlı bütünsel bir kavrayış' söz konusudur. Aristocu olmayan olarak nitelendirilen Brecht tiyatrosu, aynı şekilde yine referansını Aristo'dan almaktadır. Brecht tiyatrosunda dramatik öykü, illüzyon yaratma amacını bir kenara bırakmış olmasına karşın, önemini sürdürmektedir.

Lehmann'ın postdramatik tiyatro kavramını belirleyen ana unsur, metnin ve dramatik kurgunun tiyatronun kuruluşundan bu yana taşıdığı ağırlıklı önemin azalışıdır. Tiyatro edebiyattan uzaklaşmakta, kurgusal bütünlük parçalanmakta ve görsel olan ifade biçimleri ön plana geçmektedir. Lehmann postdramatik tiyatronun ayırıcı özelliklerini ortaya koyabilmek ve özellikle birbirinden farklı birçok gösterimin görsel dramaturgisini oluşturabilmek amacıyla bir takım kriterler ortaya atmıştır. Geliştirmiş olduğu kriterler içerisinde öncelikle sahnede metnin hiyerarşisinin ortadan kalkışı ve birçok göstergenin kendisi için, sentezi engelleyerek, eş zamanlı sahnede var oluşu yer alır. Lehmann'ın postdramatik tiyatrosunda mimesis ve kurgu ilkeleri aşılarak uzam, zaman, bedensellik, renk, ses, hareket üzerinden algı fenomenolojisi oluşturulmakta ve çerçevelenmiş bir gerçeklik ortadan kaldırılarak 'kalıcı, tamamlanmış bir eser/ürün' sunumu yerine seyircinin bir duruma maruz bırakılması ve durumu deneyimlemesi ön plana çıkarılmaktadır. Lehmann bu tiyatroyu 'postBrechtian' olarak da tanımlamanın mümkün olabileceğini söyler. Bunun sebebi Lehmann'a göre, postdramatik tiyatronun dertleri itibarıyla Brecht ile örtüşmesinde yatar: "ilüzyonistik bir

gerçeklik saflığını ve psikolojik empatiyi kırmak ve politik olmayan düşünce biçimini sarsmak”³. Ancak artık Brecht’in biçimsel cevapları ve çözüm önerileri yeterli olmamaktadır.

Lehmann, postdramatik tiyatrunun politikliğinin içeriğinden değil, temsil çeşidinden geldiğini söyler. Dramatik geleneğin, Hegelci estetik ile uyumlu bir şekilde, kavramsal bütünlüğünü ortaya çıkarabilmek amacıyla fazla bilgiyi ayıkladığından yukarıda bahsetmişim. Özellikle bu ayıklanan fazla bilginin varlığı daha sonra bu bütünlüğü sorgulamada bir temel oynayacak, aklın kontrolünden kaçan, bu kontrolden bağımsız alanların ve dışarıda bırakılan kimlik ve pratiklerin varlığı bütünsel tasarımların meşruiyetini sarsacaktır. Son dönemlerde Batı’nın ilerde konumlandırılması ve rol model olarak alınması ve tüm dünyanın Batı dinamikleri çerçevesinden ortaya çıkarılmış bir hayalin peşinden koşması gerekliliği, aydınlanma ve modernleşme projesinin özgürlük, eşitlik, adalet, refah vaatlerini yerine getirmemesinin de etkisiyle birçok çevre tarafından sorgulanmakta ve ilerlemeci bir tarih anlayışı bir kenara bırakılmaktadır. Aklın ve bilimin egemenliğinin sorgulanması ile beraber, yeni gösterimler, “tek logosu kırmakta, bireysel ya da topluluk olarak ‘organize eden-sistem kuran’ tekil varlığı ortadan kaldırmakta, sahneyi bir kopyalama alanı olarak değil bir başlangıç noktası olarak almakta, birçok göstergeyi bir arada var ederek öznenin tekliğini kırmakta, çoğul algıya yol açmakta”⁴, böylelikle çeşitli iktidar ilişkilerini sorgulayarak çok çeşitliliği ve farklılıkları kendi içine almaktadır.

Lehmann, performansa bir dönüş olduğunu saptar. Erika Fischer Lichte, *Asthetik der Performativen* kitabında 1960’lardan bu yana ortaya çıkan yeni sanatsal anlayışlara ve ağırlıklı yer tutan performans sanatına bakar ve Lehmann’a benzer bir şekilde performanslardaki politik kaygıları irdeler. Fischer Lichte performanslarda “özne-nesne, bakan-bakılan, gösterge-gösterilen ayrımlarının sorgulandığını ve sınırlarının belirsizleşmeye ve rollerin yer değiştirmeye başladığını” vurgular.⁵ 1960lardan bu yana seyirci ve oyuncu arasındaki sınırlar belirsizleşmektedir.

Oyuncu-seyirci sınırı belirsizleşmesi içinde ortaya çıkan ana hedeflerden bir tanesi seyirci üzerindeki sahne iktidarını ortadan kaldırmak, seyircinin edilgenliğini sorgulatmak ve bu bağlamda sınırlarını zorlamaktır. Fischer Lichte kitabında performanslara ilişkin çeşitli örnekler sunmaktadır. Performanslarda seyirciler, örneğin, oyuncunun kendini içine soktuğu

³ Hans-Thies Lehmann, **Postdramatic Theatre**, London and New York: Routledge, 2006, s30

⁴ a.g.e, s32

⁵ Erika Fischer Lichte, **Asthetik der Performativen**, Frankfurt: Suhrkamp Verlag, 2004, s19

çeşitli bedensel zorlanma, acı veya hayati risk içeren durumlara müdahale edip etmeme gibi kararlar vermeye veya aynı koltuğun birçok seyirciye satılması gibi seyircileri birbiri ile karşı karşıya bırakan uygulamaların içinden çıkmaya çalışmak gibi o anda yaşanan bireysel deneyim yoluyla aktifleştirilmeye ve dönüşmeye zorlanır. Performanslarda gerçekleştirilen tasarım, ağırlıklı olarak seyirci ve performe edenlerin buluşacağı belirli bir zamanın ve mekanın kararlaştırılmasını ve karşılıklı etkileşim oluşturulacak alanın belirlenmesini kapsamaktadır. Performansın gerçekleştiği süre içerisinde seyirci ve oyuncu arasındaki ayrım belirsizleşmekte, seyirciler performansa aktif olarak katılmaya çağırılmaktadır. Performans, seyirci ve oyuncunun, bu kimliklerden uzaklaşarak beraber deneyimledikleri anlar sürecinde şekillenir. Burada ana hedeflerden bir tanesi, geleceği geçmişin iktidarından, önceden belirlenmiş anlam kategorilerinin empoze edilişinden kurtarmak ve sıfır noktasında yani şimdiki zamanda önceden belirlenmemiş ortak bir deneyim yaşanmasına alan açmaktır. Bir başka hedeflenen amaç, Lehmann'ın aktardığı, Baudrillard'ın tanımladığı gibi, günlük hayatta gerçek felaketleri naklen medya aracılığıyla izlemeye ve kendisine hiçbir müdahale alanı bırakılmadığını hissettiren seyirci konumuna mahkum insanı seyirci konumundan çıkarmaya yöneliktir.

Gerçekten başka bir dünya hayal edebilmek isteriz. Günümüzde insanlık neredeyse kıyameti hayal edebilmekte ancak halen daha kapitalizm dışında bir dünyayı ön görememektedir. Performans sanatı, sınırları muğlaklaştırarak, alışılmış davranış biçimlerini sarsarak bir düşünce ve sorgulama alanı yaratmaktadır. Bu bağlamda, performansların şimdiki zamanda yeni deneyim ve düşünce biçimlerini aramaları çok kıymetlidir. Ancak açılan bu alanlar yeni sorgulamaları da beraberinde getirmektedir. Lehmann'ın, 'postdramatik tiyatro'nun hedefleri bağlamında postBrechtian olarak adlandırılabilceğini söylediğinden yukarıda bahsetmiştim. Bu bağlamda Brecht'in 'seyircinin edilgenliğini kırmak ve politik olmayan düşünce biçimini sarsmak' hedefi uygulamalar açısından büyük önem taşımaktadır. Kuşkusuz uygulamalar çok çeşitlidir ve her uygulama mutlaka kendi içinde değerlendirilmelidir. Ancak genel olarak bazı çözüm stratejileri üzerinden bir takım sorular üretmenin mümkün olduğunu düşünüyorum.

Sorgulama alanı özellikle, sahne ile seyir alanının, oyuncu ile seyircinin birbiri içine geçmeye başladığı noktada ortaya çıkmaktadır. Bu durum, seyircinin edilgenliğini kırmayı, sahneden seyirci adına karar verilmiş tamamlanmış bir fikrin anlatılmasını ortadan kaldırmayı, yaşamın sürekli değişen ve dönüşen anlarının dinamikliğine ulaşmayı amaçlasa

da, seyircinin aktifleşmeye maruz bırakılmasının da aynı derecede iktidar içeren bir ilişki olup olmadığı sorgulanabilir. Seyirci kendi karar vermediği koşullar içerisinde anlık şoklar karşısında davranmaya zorlanmaktadır. Bu koşullara maruz bırakıldığı için öfkelenen seyirci bile, bu öfkesiyle performansın bir parçası haline gelmekte, etkinliği ile neredeyse deneysel bir nesneye dönüşmektedir. Bundan daha önemli bir sorunun bu tür bir demokratikleşme ve beraber yaratma sürecinin gerçekten işleyen iktidar mekanizmalarına karşı bir muhalefet üretip üretemeyeceği, yüceltilen, anlık ve şekilsel bir demokratikleşmenin insanı gerçekten ne kadar ‘politik’ kılacağıdır. Seyirciyi aktifliğe davet ile politikliğe davet arasında bir ayrım olduğuna inanıyorum. Kişinin birebir kendi bedeni ve algıları üzerinden bir deneyim yaşamasının güçlü bir etkisi olduğu muhakkaktır. Ancak sadece deneyim kişiyi politik yapmaz, sadece işçi olmanın insanı komünist, sadece kadın olmanın feminist yapmadığı gibi. Deneyimlerimizi nasıl anlamlandırdığımız, kendimize ve başkalarına deneyimlerimizi nasıl anlattığımız önemlidir.

Erika Fischer Lichte, *Aesthetik der Performativen* kitabında Judith Butler’ın ‘kimliğin şimdiki zamanda sürekli yeniden performe edilerek’ kurulduğunu söylediğini hatırlar. Butler, kimliğin sürekli olarak performans aracılığıyla yeniden ve yeniden kurulduğuna dikkat çeker, ayrıca insanı etkin kabul eder ve seçimlerinden sorumlu tutar. Ancak Butler, bir yandan da üzerimizde etkili olan kuvvetleri önemser ve insanın özgürlüğünün ikili doğasına dikkat çeker: “Aynı anda hem başkalarının eylemlerine maruz kalıp hem eyleyiz”⁶. İnsan eylemlerinden sorumludur ve kendi kimliğini sürekli performe ederek yaratır, ancak Foucault’nun dikkat çektiği gibi modern iktidar çeşitli söylemlerin dolaşımında olması ile özne kurucu bir işleve sahiptir, dahası Butler özne kuruculuğun aynı zamanda öznellikten çıkarılış ile birlikte yan yana işleyişine de dikkat çekmekte ve günümüzde “egemenliğin bir taktik olarak, kendi etkililiğini üretmeyi hedefleyen bir taktik olarak kullanılmasıyla karşı karşıya” olduğumuzu...sadece Foucault’nun dediği gibi, düzenleyici iktidarın bir dizi özne ürettiği bir süreç değil, aynı zamanda devasa siyasi ve yasal sonuçları olacak şekilde öznellikten çıkarılmalarının süreci”⁷ni yaşadığımızı söylemektedir. Bu bağlamda söylemin hem iktidar ve özne kurucu özelliğini hem de kurucu olmanın yanı sıra, iktidarın gücünü pekiştirmek üzere yikan ve dışarıda bırakan meşruiyet zeminleri yarattığını hatırlamak önemlidir. İktidar bir yandan Foucault’nun dikkat çektiği gibi kendi söylemlerini yaratarak ve bu söylemler

⁶ Judith Butler, **Kırılgan Hayat**, Metis Yayıncılık, 2004. İstanbul,:Çev.Başak Ertür, s32

⁷ a.g.e, s105-106

aracılığıyla günlük hayatımıza sızarak bizim arzularımızı ve eylemlerimizi şekillendirir.

Ancak içine aldığı kadar, dışarıda bıraktıkları ile de kendini var eder. Biz de kendi söylem ve eylemlerimizle çeşitli iktidar mekanizmaları ile hesaplaşır, onları pekiştirir veya direnç noktaları yaratırız. Kanımca bu durumda etkin mücadele noktası, kişinin söylem yaratmaktan kaçınması ve eşitlikçi olmak ve insanı belirli çerçevelenmiş alanlar/hayatlar içinde etkin kılmaya çalışmak adına geri çekilmesi değil, iktidarın işleme mekanizmalarının görünür kılınması ve bu mekanizmaların dışında kalanın, konuşulmayanın, görünmeyenin, gizlenenin ve içinde başka alternatifler taşıyan söylemlerin dolaşıma sokulmasıdır. Bu bağlamda sahneden seyirciye kendi söylemini aktarmak, gerektiğinde öykünün, illüzyonun ve özdeşleşmenin söylem kurucu gücünden yararlanmak, sıklıkla ve bollukla görünmeyen, dışarıda kalan söylemleri dolaşıma sokmak son derece önemlidir.

Bu anlamda bu çalışmanın konusu olan Studio Oyuncuları'nın sahnede hayata karşı tavrını net olarak ortaya koymaktan kaçınmadan ve tam da tersine koymak üzere tiyatrunun 'performatif' ve canlı olan yanına sarılarak bir yöntem geliştirme çabasının kıymetli olduğunu düşünüyorum. Erika Fischer Lichte'nin aktarımıyla performanslar belirli bir zaman ve mekanda yeni bir gerçeklik alanı yaratıp, reel bir deneyime kapı açmakta, oyuncu ve seyirci rollerini değişken, oyun ve yaşam alanını muğlak kılmakta, seyirciyi 'şimdiki zamanı geçmiş ve gelecekte bağımsız kıldıkları' bu alan içerisinde etkinliğe ve yeni deneyimlere davet etmektedir. Studio Oyuncuları, benzer bir şekilde, belirli bir zaman ve mekanda yeni bir gerçeklik alanı kurmaktadır. Ancak bu alan, şimdiki zamanda reel olarak gerçekleşecek oyun alanını belirleyen bir alandır. Bu alanın içinde 'oyuncu oyuncu olarak' ve dışında 'seyirci seyirci olarak' kalırlar. Performanslar oyuncu ve seyirci ayırımını bulanıklaştırdıkları mekan ve zaman içinde yeni bir 'an'ın hayatta olduğu gibi gerçekten üretilmesinin ortamını yaratırken, Studio Oyuncuları'nın yarattığı gerçeklik alanı içerisinde, oyun oluşun saklanmadığı bir yapıda, tüm anlamsallığın ve bütünselliğin yanında, gerçekliğin sürekli bir kurgu olduğu vurgulanmaktadır.

Studio Oyuncuları öncelikle oyuncu-seyirci kavramlarına ve canlı olana sarılımları ile bir tiyatrodur. 1988 yılında Şahika Tekand ve Esat Tekand tarafından İstanbul'da kurulmuştur. Kuruluşundan bu yana gerçekleştirdiği çalışmalar ile ilgili detaylı bilgi ekte sunulmaktadır. Topluluğun tiyatroya yaklaşımı Türkiye'de büyük çoğunlukla karşılaştığımız gerçekçi sahneleme biçiminden tamamen ayrılmaktadır. Ancak yaşam ile sanat arasındaki ayrımı muğlaklaştıran performans sanatına da aynı derecede uzaktır. 'Kurgusal bütünlüğe sahip,

tamamlanmış eserlerle' ortaya çıkışı ile avangard veya absurd çalışmalarla ilişkilendirilebilir, ancak ön plana aldığı 'performatif' unsurlarla yine bu çalışmalardan ayrıştırılabilir. Studio Oyuncuları sahnelemelerinde bir tasarım bütünlüğü çerçevesinde metin performansın hizmetine verilerek performansın öyküsü birincil kılınmaktadır. Bu bağlamda Lehmann'ın postdramatik tiyatroya ilişkin geliştirdiği kriterlerin hepsi olmasa da çoğunluğu *Oidipus Üçlemesi*'nin okunuşu açısından kullanışlı olmaktadır.

Oidipus Üçlemesi

Şahika Tekand'ın Sophocles tragedyaları (*Kral Oidipus*, *Oidipus Kolonos*'ta, *Antigone*) üzerine yeniden yazıp yönettiği *Oidipus Üçlemesi*'ndeki ilk oyun *Oidipus Nerede?* (2002), ikinci *Oidipus Sürgünde* (2004) ve üçüncüsü de *Evrídike'nin Çılgılığı* (2006).

Üçlemede birçok unsur genel tragedyaya bilgisi ile uyumlu bir şekilde kullanılmıştır. Oyunlar Horatious'un koyduğu beş perde kuralına benzerlik göstererek tek perde içinde ancak beş temel bölüm anlatımıyla sergilenmektedir. Üçleme boyunca tragedyaya, 'büyük projelerini, ilkelerini, inançlarını, yüce erdemlerini terk eden, yaşamı değiştirmekten, soru sormaktan, merak etmekten vazgeçen, kararlarını sınırlı verili bilgiyle, önyargılarla, yaşam standartlarını kaybetme kaygısıyla kendisi dışında belirlenmiş kalıp davranışlarla alan, hayata müdahale etmek ve onu değiştirmek, kendi sınırlı küçük dünyası dışında kalan dünyanın sorumluluğunu hissetmek yetisini giderek yitiren günümüz insanının' tragedyasıdır. *Oidipus Nerede?*'de arayış, *Oidipus Sürgünde*'de sorgulama, *Evrídike'nin Çılgılığı*'nda ise direniş ve eylem ön plandadır. Koro üç oyunda da klasik tragedyaya bilgisine uygun bir şekilde halkı temsil etmektedir. Ancak koro ilk oyunda atmosfer yaratma ve sağduyunun sesi olma işlevine daha sadık kalırken, ikinci oyunda soru sormakta, üçüncü oyunda ise isyan ederek oyunun sonunda ana oyun kişisi haline dönüşmektedir. Üçleme boyunca, Nietzsche'nin *Tragedya'nın Doğuşu*'nda karşıt iki değer olarak oturttuğu Dionysos'çu enerji ve Apollon'cu form çelişkisi ile karşı karşıyadır.

Üç oyun da Tekand'ın çağdaş insanın görmezden geldiği tragedyası olarak tanımladığı "yaşama uzlaşıp yaşamın oyun haline getirilmesine" tavır göstererek, Studio'nun yöntemini dayandırdığı 'oyun' kavramı ile yaşamı sorgulamaktadır. Studio Oyuncuları yöntemi sahne üzerinde esas olarak 'sahne', 'metin' ve 'yaşam' birlikteliğini kurmayı amaçlamaktadır. "Bu

sahneleme yolunda, ‘yaşamda insanın’/‘tiyatro tekstinde rol kişinin’/’sahne oynayan oyuncunun’ maruz kaldığı koşullar nitelikleri itibariyle simültane olarak gerçek kılınır.”⁸

Oidipus Üçlemesi’ne ‘oyun’ kavramı ve sahne üzerindeki göstergeler üzerinden bakmaya başlamadan önce oyun metinlerinin içeriklerine bir göz atmanın gerekli olduğunu düşünüyorum. Studio Oyuncuları sahnelemelerinde “tekstten çıkarılacak ‘oyun’, hem konseptüel hem de öyküsel olarak teksti soyutlayan yepyeni bir gerçeklik yaratır. Performansın öyküsü artık ana öyküdür. Ancak, o tekstle oynanmasının tüm nedenlerini, kendi varlığının yapı taşı olarak ortaya koyar.”⁹ Metinlerin performansın hizmetine nasıl verildiği aşağıda detaylıca ele alınacaktır. Ancak bu oyunlarda metin içerikleri oyunların politik tavrının ve oyunlar aracılığıyla dolaşıma sokulan söylemlerin okunması açısından önemlidir.

İlk iki oyunda ön plana çıkan Oidipus’un hikayesinde, günümüzde belirsizlik içerisinde kontrolünü kaybeden insanın durumuna, ayrımcılığa, ait olma ve ötekilik kavramlarına, mültecilerin karşı karşıya kaldığı süreçlere göndermeler okunmaktadır. Fakiye Özsoysal, Radikal’de yazdığı değerlendirme yazısında *Oidipus Sürgünde*’den şöyle bahsetmiştir: "*Oidipus Sürgünde* günümüz duyarsızlaştırma politikalarına karşı bir seçenek sunuyor. (...) Hepimiz: oyun kişileri, oyundaki tanrılar, gerçek oyuncular ve izleyenler tam da oyun anında varolan gerçeklik içinde, dolaysız ve canlı bir etki-tepki içinde tutsağız, bu oyunun parçasıyız, yargılıyoruz, yargılanıyoruz, sorguluyoruz, sorgulanıyoruz. Bu mahkeme insanlığa dair... Oyun, kendi kurallarını ve düzenini kurgularken anlam da kendini yaratıyor. (...) Oyun, derin acıların sadece acı çekenlerin sorunu halinde yaşandığı sürgünler, göçler, önyargı ve ayrımcılıkla dolu bir dünyada öfkeyi, utancı, korkuyu, çaresizliği, kederi, histeriyi en yoğun halde paylaşmaya çağırıyor.”¹⁰

Oidipus Nerede?’de, Oidipus’un kendisi pahasına sorunun üstüne gidip arayışını sürdürmesine, *Oidipus Sürgünde*’de doğru olduğuna inandığı ilkelerini savunması ve bu bağlamda Atina’yı kuşku duymaya, sonuçları kabullenmenin kolaycılığından kaçınmaya ve sorgulamaya teşvik etmesine, *Evradike’nin Çılgılığı*’nda ise iktidar olan Kreon’un adaletsizliği karşısında Antigone ile başlayan sırasıyla İsmene, Haimon ve son olarak da literatürde

⁸ Performatif Sahneleme ve Oyunculuk Yöntemi İlkeleri, Stüdyo Oyuncuları

⁹ a.g.e

¹⁰ Fakiye Özsoysal, 21.05.2004, Radikal

neredeyse suskunluğun timsali olarak gözükten Evridike'nin sessizliğini bozup peşine tüm koroyu da alarak ölümleri pahasına gerçekleştirdikleri isyana şahit oluruz.

Özellikle, üçlemenin sonuncusu olan *Evridike'nin Çılgılığı*, orijinal metinden büyük farklılık göstermekte, Marx'tan Heiner Müller'e, Judith Butler'dan çeşitli köşe yazılarına atıfta bulunmakta ve alıntılar içermektedir. Üçüncü oyunda günümüz Türkiye'si başta olmak üzere tüm dünyada yaşanan devlet ve hukuk eliyle uygulanan şiddet, azınlık hakkı, düşünce, ifade ve inanç özgürlüğü, hukuk ve etik çatışması, 'öteki'nin yaşam hakkı konuları rol kişileri arasındaki konuşmaların ana eksenini oluşturmaktadır.

Günümüzde bütün dünyada, hesap verilmeyen, kendisine hiçbir hak tanınmayan, kişisel hayatının hikâyesi medyaya hiçbir zaman konu olmayan, yası tutulmayan, 'insan sayılmayan insan' kategorisinin çarpıcı bir şekilde ortaya çıkışıyla karşı karşıyayız. Giorgio Agamben, *İstisna Hali*'nde ABD'nin 2001'de geçirdiği yurtsever yasası sonucunda, ABD ulusal güvenliğini tehlikeye sokacağından kuşkuilanılan yabancılar için 'ne mahkûm, ne sanık olan, yalnızca tutuklu konumunda olan' kişilerden bahseder. Agamben günümüzde demokratik anayasanın korunması için haklı gösterilmeye çalışılan olağanüstü önlemlerle demokratik anayasanın yok oluşunu gösteren önlemlerin aynı olduğuna dikkat çeker ve içinde bulunduğumuz modern istisna halinin, mutlakıyetçi geleneğin değil, demokratik-devrimci geleneğin bir ürünü olduğunu hatırlatır. Giorgio Agamben'e göre, günümüzde yasasızlık ve boşluk artık normal bir durum haline gelmiştir ve yasasızlık – hukuk dışılık bir yasaya dönüşmüş durumdadır.¹¹ Judith Butler, yukarıda da kısaca değindiğim gibi bu durumu şöyle açıklamaktadır “egemenliğin bir taktik olarak, kendi etkililiğini üretmeyi hedefleyen bir taktik olarak kullanılmasıyla karşı karşıyayız. Nüfusu idare etmenin bir yolu, onları hak sahibi olmayan, insanın altında, insan olarak tanınmayan bir nüfus olarak kurmaktır. Sadece Foucault'nun dediği gibi, düzenleyici iktidarın bir dizi özne ürettiği bir süreç değil, aynı zamanda devasa siyasi ve yasal sonuçları olacak şekilde öznellikten çıkarılmalarının sürecidir.”¹² Butler, ötekinin gerçeklikten çıkarılmasının anlamını “onun ne canlı ne ölü olduğu, tükenmeksizin hayaletsi olduğu” şeklinde tanımlar. Zaten pek de yaşamamakta olanlara gösterilen şiddetin, iz olmayan bir iz bıraktığını anlatır ve Antigone'ye “kimse yas tutmayacak” diyen Kreon'u anar. Butler'a göre, Antigone, egemen iktidarın ve milli birlik

¹¹ Giorgio Agamben, *İstisna Hali*, İstanbul: Otonom Yayıncılık, 2005. Çev.Kemal Atakay, s.12

¹² Judith Butler, *Kırılğan Hayat*, Metis Yayıncılık, 2004. İstanbul,:Çev.Başak Ertür, s.105, S51

hegemonyasının yoğunlaştığı zamanlarda kamusal yas yasağına karşı gelerek alınan siyasi risklere örnek teşkil etmektedir.

Günümüzde bütün bu uygulamaların, demokrasi adına, güvenlik adına, insanlık adına uygulanan ‘yasal’ şiddet şeklinde yapıldığı bir gerçekliktir. Tekand’ın metni ele alış biçiminde, Eteokles iktidar tarafından insan kabul edilirken, Polyneikes’in insanlık onurundan ve en yakın akrabalarının Polyneikes’in yasını tutma haklarından mahrum bırakılış süreçlerine ve bu konunun tartışılmasına şahit oluruz. Oyun, iktidarın kendi gücünü pekiştirmek adına, dışarıda bıraktıklarını ve yok saydıklarını ve bu süreci devlet güvenliği bağlamına eklemeyerek meşrulaştırdığı söylemleri görünür kılmaktadır. Türkiye’de terör yasası kapsamında güvenlik adına gerçekleştirilmesi engellenen cenaze törenlerine, 11 Eylül sonrası ABD’sinin Butler’ın dikkat çektiği gibi yas tutulmasına alan açmadan ve şiddet ile karşılaşmaya gösterilecek tavrı tek seçeneğe yani daha fazla şiddete indirgeyerek savaşa çevirmesine göndermeler içermektedir.

Aynı evde iki kardeşin birbirine düşürülüşü teması Türkiye’nin milliyetçilik bağlamında kuruluşundan bu yana yaşadığı çelişkileri görünür kılmak açısından aynı derecede kıymetlidir. Jale Parla, *Babalar ve Oğullar* kitabında ‘ev’ ve ‘memleket’ düzenlerinin söylemsel kullanımlarındaki örtüşmelere dikkat çeker. Türk milletinin bir arada bir millet/cemaat olarak hayal ediliş süreci, aynı evin içerisinde eski düzen babalar ve onların yetiştirdikleri oğullar ile, o babaların hakimiyeti ve terbiyesinden kaçan yeni düzene ait oğulların çelişki, çatışmaları ve sancuları üzerinde gerçekleşir. Aynı çatı altında farklı iktidar söylemlerinin parçaları haline gelen kardeşler, günümüz Türkiye’sinde varlıklarını aynı önemde sürdürmektedirler.

Bu oyun bağlamında görünür kılınan başka bir nokta, tüm özne olma hakları elinden alınan ve bedeni iktidarın hizmetine giren insanın, insan ve özne olma yolunda tek eylem seçeneği olarak yıkıma (ve kendi yıkımına) yönelişin kaldığı andır. Burada vurgulanan, ölüme teşvik değil, insanın kendi eliyle insan için yarattığı sistemin içinde yer alan bazılarına bıraktığı var oluş alanlarının darlığıdır. Üçüncü oyunda iktidarın cisimleştiği Kreon canavar değildir, oyunun sonunda onun insanlığı ve yalnız kalışının tragedyası ile baş başa kalırız. Studio Oyuncuları bu yolla, ‘sistemin içindeki kötü insanların hatalarını gösterip onların alt edilmesiyle sistemin düzgünlüğüne kavuşacağı düşüncesini ve aslında sorunsuz olduğunu’ savunan melodramatik gelenekten uzak durmakta, tam da trajedinin kurduğumuz sistemin

içinde sistem tarafından ve insan eliyle yaratılışına parmak basmaktadır. Bu noktada oyunun finalinde vurgulanan ‘oyunu terk etme, artık oynamama’ teması içinde bulunduğumuz çağın umutsuzluklarına, Terry Eagleton’ın *Sweet Violence* kitabında bahsettiği gibi, ‘problemlerin kaynaklarını çarpıtma yoluyla elde edilen liberal bir iyimserliğe’ kalkışmadan, çıplak bir gözle, bakabilmeye bir çağrıdır.

Bu bağlamda *Oidipus Üçlemesi* metinlerde tüm tartışmaları detaylı ele alışı itibarıyla tam da egemen ideolojilerin meşruiyetini oluşturan söylemleri ve dışarıda bırakılanların dışarıda bırakılış süreçlerini görünür kılmaktadır.

Sahne Üstünde Gerçeklik: ‘Oyun’

Sonuna kadar gerçek olmak ama tiyatro olmak. 20 yıl önce bunun bir yönteme dönüşeceği aklımdan bile geçmezdi. Benim düşüncem basitti: Dünya değişiyordu. Tiyatro anlatım olarak bu değişen dünyayı karşılayamayacak bir nitelikteydi. Disiplinler dağılmaktaydı ve tiyatroyu disiplin olarak korumak çok akla uygun görünmüyordu. Fakat tam bu noktada kilit bir soru vardı. Ben dünyayı ne yönde değiştirmek istiyorum? Gittiği yönde kendimi kapıp koyuvermek mi yoksa dünyayı değiştirmek mi istiyorum. Evet ben dünyayı değiştirmek istiyorum. Sisteme entegre olmak ya da sisteme karşı çıkıyormuş gibi görünüp aslında onun işine yaramak istemiyordum. Halbuki çağdaş gösteri sanatları bize tepkini en yüksek noktada gösterebilirsin ama o iki dakika içinde sistem tarafından içine alınırsın diyordu. Bu bana ilkesel olarak uymuyordu. Çünkü ben 80'leri yaşadığımızda, hâlâ geçmişi unutmamıştım. Bütün mesele bu. Müthiş bir hafıza kaybı nedeniyle her şey hem sanat hem hayat oldu. Ben dünyaya müdahale etmek istiyorsam, bunu da tiyatroyla yaparsam benim yapacağım gösterinin formatı tiyatrodur diye düşündüm. Ama artık yenileşen bir seyirci vardı. Algıları farklı bir seyirci. Tiyatro olmak zorundaydı. Bilgisayar dünyasında taklit edilemeyecek tek şeydi. O zaman canlı yanına sarılmak zorundayım. Oyunculukla başladım ben. Öyle bir oynamalıyım ki diye düşündüm ki filme çekildiğinde anlamı olmasın. Sonra da rejî ve metin geldi....¹³

Studio Oyuncuları sahneleme yöntemi esas olarak tüm basitliği ile ‘oyun’ kavramı üzerine oturtulmuştur. ‘Oyun’un oyun olduğu, günlük yaşamdan farklı, kurmaca bir yapı olduğu sonuna kadar vurgulanır ve oyun kendi sınır ve kurallarını oluşturur:

Oyun olduğunu saklamayan bir yapısı var. Hayat falan değil ben oyun yapıyorum. Hayati olan tek öğesi oyuncu. Ve ne yapıyorsa şimdi yapıyor. Yapıyormuş gibi yapmıyor, yapıyor. Bütün gösteriyi o anın gerçekliğine oturttum. Ben bir oyun kuruyorum ve satranç gibi, pişti gibi, futbol gibi kuralları belli bir oyun. Ve

¹³ Şahika Tekand ile yapılan röportaj: Efnan Atmaca, Radikal Gazetesi, 06.06.2006

oyuncuları sadece bu kurallara çalıştırıyorum. Bu kuralları da olabildiğince seyirciye anlatmaya çalışıyorum. Çünkü nasıl ofsaytı bilerseniz futbolu seyretmek ne kadar keyifli olur... 14 (Şahika Tekand röportaj alıntısı)

Yöntem kapsamında, ‘oyun’, Hyuzinga’nın *Homoludens* incelemesi temel alınarak “kendi yapısı içinde neden sonuç ilişkisi taşımakla birlikte, yaşama ve yaşamın işlevsel yönelişli etkinliklerine göre irrasyonel olan, keyfe keder koşulların kabul edilmesiyle (akit yapılmasıyla) yapay olarak oluşturulmuş bir düzen”, “geçici bir süre için bildik dünyanın iptali olan”, ve “yaşama göre öteki olma durumunu gerçekleştiren” olarak tanımlanmaktadır¹⁵. Bu bağlamda Studio Oyuncuları, sanat ile gündelik hayatı, sahne ile seyir yerini, oyuncu ile seyirciyi net olarak birbirinden ayırmaktadır.

Studio Oyuncuları için tiyatro, Brecht’in sık sık vurguladığı gibi “eğlenceli olmalıdır”. Oyunun “düzen yaratıcı, kendi koşulları içinde kendi kurallarını oluşturucu, ciddi oynandığı sürece eğlenceli oluşu, kendine ait başı sonu belli süresi ve yalıtılmış, sınırlı bir yeri olması, kurallı, düzenli, ritimli, uyumlu ve bu nedenle estetik oluşu”¹⁶ eğlenceli olana bir kapı açmakta, sahnedeki tasarımda estetik haz hedeflenmektedir. “Oyun, oyun oynama bilgisi ve beceri gerektirdiği için gerilim içerir ve sonuçta oynayana da seyredene de haz verir.” Ancak sahneleme yöntemi oyun kavramı üzerine kurulu olsa da amaç ‘oyun’ değil, tiyatrodur. Oyun, teatral olanı ortaya çıkarmak üzere vardır. Bu yöntem çerçevesinde, Tekand, oyun tasarımı ile ilgili şöyle demektedir: “.... Sahneleyen için sorun, herhangi bir ‘game’ tasarlayabilmek değildir. Sahneleyenin, o teksti sahneleme nedenlerinde bulabileceğimiz ve yaratılan yeni teatral performansın taşınması amaçlanan asal sorunsalı ifade edecek ve şimdiki zamanda gerçekleşen performansın yarattığı dilin grameri haline gelecek bir ‘oyun(game)’ tasarlaması gerekir.”¹⁷

Bu bağlamda *Oidipus Üçlemesi*’ne baktığımızda farklı ve katmanlı oyun tasarımları görürüz. Üç oyunda da asal oyun, oyuncuların ışık yanınca anında konuşmaları, ışık sönünce anında susmaları üzerine kuruludur. *Evrıdike’nin Çılgılığı*’nda diğer iki oyundan farklı olarak bir hareket matrisi bulunmaktadır.

¹⁴ a.g.e

¹⁵ Performatif Sahneleme ve Oyunculuk Yöntemi İlkeleri, (Kurum içi çalışma notları)

¹⁶ Performatif Sahneleme ve Oyunculuk Yöntemi İlkeleri

¹⁷ a.g.e

Özellikle *Oidipus Nerede?* çok katmanlı bir oyun düzenine sahiptir.¹⁸ *Oidipus Nerede?*'de ana oyun bulmacadır. Ancak farklı rol kişiliklerini oynayan oyuncular, bu ana yapı içinde bununla çelişmeyecek, bu yapıyı destekleyecek ve oyuncunun performansını şimdiki zamanda gerçek kılacak farklı oyun kuralları ile de davranırlar. Büyük oyun içinde beliren bilgi parçacıklarını ifade eden bütün rol kişileri bir çeşit saklanma oyunu oynarlarken, Oidipus'u oynayan oyuncu bir çeşit köşe kapmaca ya da kaçan/kovalayan oyunu kurallarıyla hareket etmektedir. Oyun birbirine geçişli üç kat üzerine yerleştirilmiş ve yine birbirine geçişli on iki kutudan oluşan büyük bir yapı (bir kutu) içinde oynanır. Bu yapı, oyun alanını, iki boyutlu bir satıh haline getirir. Bu yapı, skene binasının kesiti, oyuncak bebek evi kesiti, bulmaca kutusu, multivizyon ekranları, televizyon, bilgisayar ekranı ve reel olarak da oyunun böyle oynanmasını zorunlu kılan kurallara göre şekillendirilmiş oyun alanıdır. Bulmaca Sophocles'in tragedyasındaki soru, kriz ve açıklamalar aracılığıyla oluşturulmaktadır ve oyunun polisiye yapısını, gerilimini korumak üzere uygulanan bir performans yoludur. Hem Oidipus'un kaderini hem de sahne üzerinde şimdiki zamanda gerçekleşen oyuncu performansının kaderini oluşturur. Bulmaca aynı zamanda Oidipus'un iktidar silahı ve efsanede Oidipus'un kaderini değiştiren en önemli etkendir. Bulmaca soru sormayı ve cevap aramayı pratik olarak da zorunlu kılan bir tasarımdır. Bu nedenle oyun metninde geçen tüm sorular uygulamada öne çıkarılmıştır ve oyun adeta bu sorular üzerine oturtulur.

Oidipus Sürgünde'de iki katlı konstrüksiyon yapısı hem Atina ve sınır kapısı hem de mahkemedir. Alt katta Atinalıları oluşturan koro ve kral Theseus birbirine mesafeli kendi bireysel alanları içinde konumlandırılırlar. Üst kat Atina'ya giriş kapısını barındırır. Işık tarafından, hem oyuncuların hem de rol kişilerinin kişisel sorumluluk alanlarında, tutumlarını açıkça belli etmek zorunda bırakıldıkları bir sorgulama düzeni içinde, hem sahnedekiler, hem de seyirci için gerçek bir muhakeme süreci yaratılır. Bu oyun düzeni içinde seyirci, Oidipus'un sürgündeyken Kolonos'a kabul edilmiş öyküsünü izlerken, aynı sırada sahnede ışığın kendisine cevap vermeye mecbur kıldığı oyuncudan, pratik olarak da, ışığa bir cevap vermesini bekler. Böylece seyirci ışıkla birlikte davranarak Oidipus'un kuşkusunu ve sorgulayıcı tutumunu bir izleme yöntemi olarak kullanır. Sorar, kuşku duyar, cevap arar.

Üçüncü oyun *Evridike'nin Çılgılığı*'nda konstrüksiyon arkada ve yıkılmıştır. Artık rol kişileri ve oyuncular belirgin bir yapı içerisinde değillerdir. Ancak, dağılmış bir sistem

¹⁸ 'Oyun' tasarım aktarımları reji notlarından derlenmiştir.

içerisinde iktidarını direktmekte olan Kreon, fallik bir unsur çağrışımıyla sahnenin ortasında dikilir. *Evrıdike'nin Çılgılığı*'nda ana aksiyon, birbirini izleyen, sınırlı sayıda hareketten oluşan bir hareket dizgesinin zorlayıcı bir düzen içinde gerçekleştirilmesi ile oluşan bir matris üzerine oturtulmuştur. Sınırlı sayıdaki hareketler, çağdaş yaşamda bağımsız birer birey olduklarına ikna edilen ancak sistem tarafından zorunlu bırakıldıkları verili bir alanda, önyargılar ve korkularla yaşayan çağdaş insan davranışını ifade etmektedir. Bu matris, var olan yasalar ve etik ilkeler çatışması içinde tutum almaya zorlanan bireylerin, cevaplamaları ve çözüme varmaları gereken ana soruyu, sahne üzerinde performansın ana öyküsü ve asal aksiyonu haline getirmektedir.

Sahnedeki performans, 'oyun'ların şimdiki zamanda oynanışı aracılığıyla 'kendiliğinden' olanı yeniden ve yeniden üretir. Kendiliğindenliğin bu şekilde ortaya çıkışı postdramatik tiyatro ile örtüşen 'şimdiki zamanda bir eylem ve enerji alanı' yaratır. Ancak kendiliğinden olanın bir tasarım bütünlüğü içinde sunulduğu ile *Oidipus Üçlemesi* 'başı ve sonu belli tekrarlanabilir bir eser' olma özelliği korumaya devam eder.

Lehmann postdramatik tiyatrodaki göstergelerin kullanımında sentezin hedeflenmediğini, göstergelerin özellikle az ya da fazla seçildiğini söyler. Studio Oyuncularının, performatif sahneleme yönteminde ise göstergeler ne az ne fazladır. "Oyun alanında (sahne) performans için zorunlu olmayan hiçbir şey bulunmaz ve yapılmaz". Bu özellikle günümüzde sıklıkla yüceltilen belirsizliğe karşı seçilmiş bir tutumdur. "Oyunun yapısı bir bütün ya da eklektik olabilir ancak asla eklektisist değildir. Oyun alanı içinde her şey birbirine organik olarak bağlıdır. Oyun alanı içinde her şey birbiri için zorunlu varlık koşulu olarak bulunur."¹⁹

Postdramatik tiyatrunun belirgin bir başka unsuru göstergelerin eş zamanlı olarak sahnede var oluşlarıdır. Studio Oyuncuları sahnesinde de bu böyledir. Üç oyunda da sahne üzerinde birçok gösterge ile karşılaşır (ışık, ses, ritim, hareket), aynı anda hem müziği dinler, hem ışığı seyrederek, hem metni/öyküyü takip eder, hem rol kişilerini hem de oyuncuların bedenselliklerini ve hareketlerini görürüz. Oyunlarda, sahnenin sesi kapatılırsa hareket ve ışık, sahne karanlığa sokulsa sesin yarattığı ritim ve müzik oyunu kendi kendilerine oynarlar. Konuşulan dili bilmeyenler için, müzik, hareket ve ışık, oyunu aynı derecede anlamlı

¹⁹ Performatif Sahneleme ve Oyunculuk Yöntemi İlkeleri

kılmaktadır. Öyküde yükselen gerilimle beraber ışık oyuncunun yönlendirdiği ritim hızlanabilmekte veya bir başka yorumla, ışığın arttırdığı ritim öyküdeki gerilimi arttırabilmektedir. Bir anda ortaya çıkan sessizlik gerilimi doruğa çıkarabilmekte veya bir rahatlama anı yaratabilmektedir. Sahne, oyuncuların hareketleri ile yan yatabilmekte ve dengesi bozulabilmekte, bir arada hareket etmekte, karmaşıklaşmakta veya şiddetli bir şekilde üstümüze gelmektedir. Aynı anda birçok göstergenin varlığı, algılarımızı sonuna kadar zorlar ama birbirlerine zıt işlemezler, birbirlerini güçlendirirler.

Işık bir yandan hızı ile algıyı zorlar ve katmanlaştırırken, bir yandan o anın oyun noktasını işaret ederek, algıyı odaklar. *Oidipus Nerede?*'de ışık bulmaca kutusu içinde kendi başına dolaşabilmekte, *Oidipus Sürgünde*'de iki katlı yapı içinde hem dikey hem yatay hareket etmekte, *Evrıdike'nin Çığlıđı*'nda yataylaşan düzende sağa ve sola gitmekte, bazen aynı anda iki oyuncuyu yakabilmektedir. *Oidipus Sürgünde*'nin sonunda koroyu parçalayan ışık, *Evrıdike'nin Çığlıđı*'nda karşımıza çıkacak parçalanmaların ve bireysel sorumlulukların sinyallerini verirken, Oidipus'un ölümünden önceki yüce doğa olaylarının ve şimşeklerin etkisini yaratmaya hizmet eder. Işık kendi başına izlenebilecek bir unsurdur. Işığın hareketi aynı zamanda "çağdaş 'information' araçları televizyon, internet gibi bilgilenme yollarını; 'misinformation', 'disinformation', 'zapping' gibi çağdaş yaşamda maruz kalınan ve uygulanan bilgilenme sürecine ait yöntemleri simgelerken şimdiki zamanda gerçekleşen performans düzeninde de sorgulayarak, yarım bırakarak, örterek, tuzak kurarak pratik olarak da var eder."²⁰

Studio Oyuncuları sahnesinde göstergeler Lehmann'ın postdramatik tiyatrodaki saptadığı gibi eş zamanlı ancak bir tasarım bütünlüğüne hizmet eder şekilde bir arada var olurlar. Üç oyunda da yukarıda bahsettiğim gibi bir yandan öykü takip edilmektedir; giriş, gelişme, sonuç vardır. Ancak "oyun alanı içinde (sahne üzerinde) oyun metninin öyküsü değil, bu metndeki anlamı ve biçimi ortaya çıkaracak şekilde tasarlanmış ve şimdiki zamanda uygulanan performansın öyküsü birincil öncelik taşımaktadır."²¹ Göstergeler arası hiyerarşi ortadan kalkmıştır. Üçleme'de postdramatik tiyatro ile uyumlu olarak, metnin hiyerarşisi ortadan kalkmıştır.

²⁰ Reji notları

²¹ Performatif Sahneleme ve Oyunculuk Yöntemi İlkeleri

Metin kullanımı

Studio Oyuncuları'nın metinleri şimdiki zamanda gerçekleşecek olan performans teksti olacak şekilde ele aldığından bahsetmişim. Sahne asal olarak bir tekstin canlandırıldığı alan değil, performansın gerçekleştiği alandır. "Oyun alanı içinde olup bitenler, ne yaşamı tekrarlar ne de oyun tekstini canlandırır ancak bunların her ikisini de hem içerik hem de biçim olarak ifade eder."²²

Studio Oyuncuları'nın neredeyse metinlerine hiç dokunmadan sahnelediği tek yazar Samuel Beckett olmuş, ekte sunulduğu gibi kuruluşundan bu yana Studio Oyuncuları birçok Beckett oyunu sahnelemiştir. Lehmann, Beckett ve Heiner Müller'i dramatik formdan kaçınan iki yazar olarak vurgular. İkisinin de dramatik formdan kaçınma sebeplerini, tarihi ileri anlamlı bir yolculuk bağlamında gören teolojiden uzak durma niyetleriyle ilişkilendirir. *Evrilike'nin Çılgılığı*, Heiner Müller'in *Hamlet Makinesi* alıntıları ile sonlanmaktadır. Studio Oyuncuları'nın geçmişteki diğer oyunlarında her türlü tekstin bir performans teksti olarak kullanıldığına rastlarız. *Gergedanlaşma* oyunu ansiklopediden biyoloji kitabına çok çeşitli kaynaktan toparlanmıştır, *Oyuncu*'da ise oyuncular seyircilerin o günkü performans için seçtikleri kelimeler üzerinden tasarlanmış oyun yapısı içerisinde doğaçlama yapmaktadırlar, yani metin diğer postdramatik oyun örneklerinde rastladığımız gibi her performansta baştan yazılmaktadır ve seyirci bir nevi bu yazıma katkıda bulunmaktadır, ancak performans esnasında oyuncu ve seyirci ayırımı korunur.

Yeniden yazım ile bir performans metnine çevrilim süreci *Oidipus Üçlemesi* için de geçerli olmuştur, Sofokles'in metinleri hem sahnede şimdiki zamanda sırayla üç oyun için bulmaca – ışık yandı söndü – hareket matrisi ve diğer içerilen oyun içindeki oyunlar doğrultularında, hem oyunun müziğini ortaya çıkaracak şekilde, hem de oyunun söylemine hizmet edecek şekilde yeniden yazılmışlardır.

Lehmann, postdramatik tiyatrodan insan sesinin konuşulan dilden bağımsızlaşmasına ve tonalitenin öne çıkmasına rastladığımızdan bahseder. Dil anlamından sıyrılabilen veya sadece anlamsal olarak var olmayıp kendi başına ses olarak kullanılabilen veya bu ses ile bir müzik yaratılabilmektedir. *Oidipus Üçlemesi*'nde benzer bir şekilde performans metinleri

²² a.g.e

tüm anlamsal boyutlarına karşın müzik etkisi yapmaktadırlar. Metinde kullanılan dilin kazandığı tonlama ve vurgu boyutuyla, sık sık tekrarlanan soru cümleleri ve anahtar kelimelerle, koro ve soloların farklı etki ve tınları ile bir ritim/müzik oluşturulmakta, ışığın zamanlaması bu müziğin ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Birinci oyunun ağırlıklı sorusu ‘Kim’ dir. İkinci oyunun ağırlıklı sorusu ‘Neden’dir. Üçüncü oyunda anahtar kelime ‘Yeter’dir.

Metinlerde müziğe hizmet eden tekrarlar aynı zamanda anlamsal olarak da oyunlar içerir. Tıpa tıp aynı cümleler üç oyun içinde başka karakterler (örnek olarak ilk oyunda Oidipus, ikinci oyunda Polineikes, üçüncü oyunda Kreon) tarafından tekrarlandığında başka anlamlar üretirler. Başka bir örnek, cümle kalıplarına tek kelimelik eklenmelerle ortaya çıkarılan anlam ve tutum değişiklikleridir. Örnek olarak *Evrídike'nin Çığlığı*'nda “Kanunu çiğnedi ki onu sürekleyip götürdüler” olumlaması ‘hangi’ kelimesinin eklenmesi ile “Hangi kanunu çiğnedi ki onu sürükleyip götürdüler” şeklinde sorgulamaya, ‘tanrıların’ kelimesinin eklenmesi ile “tanrıların hangi kanunu çiğnedi ki onu sürükleyip götürdüler” şeklinde hesap sormaya dönüşür.

Studio Oyuncuları performans metinleri oyun/metin/yaşam birlikteliğini sağlayabilecek üç birlik kuralına uygun şekilde mekan-zaman-aksiyon birliği gözetilerek yazılır. Böylelikle rol kişisini canlandıran oyuncunun dramatik aksiyonlarının şimdiki zamanda oyunu oynayan oyuncunun eylemleri ile ilişkilendirilmesi mümkün kılınmaktadır.

Oyuncu

Oyunu “dürüstçe oynayacak oyuncuya ihtiyacı vardır”. Performatif Sahneleme ve Oyunculuk Yöntemi içinde oyuncu, “aktörlük becerilerini”, ‘oyun oynayan oyuncu’ olarak becerileriyle eş zamanlı ve bu ikisinin çelişkilerini yadsımadan kullanır. Çeşitli aktörlük tarzları (plastiği) içinde iç ve dış aksiyonunu nasıl yaratacağını ve bunu, içinde bulunduğu estetik dünyanın hizmetine nasıl vereceğini, nasıl şekillendireceğini bilecek şekilde becerisini geliştirmiş aktör, ‘oyun oynayan oyuncu’ olarak davrandığında hem ‘dramatik oyun’ hem de ‘oyun’ (game) farklı bir yolda gerçekleşmektedir. Oyun oynama zorunluluğu, aktörün dramatik oyunu (rolünü) oynarken, aktör olarak yapmak zorunda olduğu her şeyle çelişir. Bu iki yapının eş zamanlı varlığı, yapıları gereği oyuncunun ihtiyaç duyduğu yapma yöntemi farklılığı, performans sırasında sıcak ve canlı bir çelişki yaratır. Dramatik öykünün aktarıcısı

olan aktör, aynı zamanda ‘oyun’ün karşısına getirdiği zorluk ile baş etmek zorundadır. Bu iki düzlem arasındaki çelişki, oyuncunun ‘şimdiki zaman’da ortaya çıkardığı performansın, iç ve dış aksiyonunun canlılığının asal dinamosudur...İnandırıcılık, oyuncunun sahneleyen tarafından yarattığı koşullar içinde yaptıklarında odaklanır. Seyirci, bu aksiyon, bu koşullar altında, böyle bir ortamda, bu zamanlamayla, bu sesle ve bu duyguyla, sadece böyle gerçekleşebilirdi’ye ikna edilir. Tasarım ve icra, seyirciyi, inandırmak üzere değil, oyunun gerçekleşme koşullarını, sahnedeki estetik dilin ve icranın gramerini anlaması sağlanarak ikna etmek üzere gerçekleştirilir.”²³

Oidipus Üçlemesi’nde oyuncular bir yandan rol kişilerini canlandırırlar. Özellikle *Oidipus Sürgünde*’de farklı oyunculuk üsluplarının yan yana kullanıldığını görürüz. Sahnede bir yandan Sofokles’in öykülerini takip ederiz. Bu bağlamda sinemanın illüzyon gücünün iktidarı altına girmiş olan dramatik öyküye ve öykü anlatımının söylemsel gücüne, Studio Oyuncuları yöntemindeki sahne/metin/yaşam eş zamanlılığı ile edebi olandan uzaklaşan farklı bir teatral anlatım dili ile tiyatrodan alan açılmaktadır. Oyunlarda sürekli aksiyon yoktur. Oyuncular yerlerinde durarak ve seyirciye dönük olarak oynarlar. Aksiyonu görünür ve mümkün kılan ışık sürekli yanık durmaz, bir yanar bir söner. Üç oyunda da oyunları oynatan asal öge ışıktır. Işık, bir oyuncu gibi oyuna katılır. Işığın otoritesi oyuncu için tartışılmazdır. Bu nedenle oyuncunun performansında kayıtsız şartsız bir gerçeklik yaratılırken rol kişilerinin varlığını ve kaderini inandırıcı kılan bir seyir süreci yaratılır. Işığın sorgulayıcı işlevi ilk iki oyunda, “Oidipus’un sorgulayıcı karakterini bir oyun kuralı haline getirmekte” ve ışık altındaki oyuncu da rol kişisi de, eş zamanlı olarak ışığa cevap vermek zorunda bırakılmaktadır. Işık, hem Oidipus metinlerinde saklı bulunan gerçeğe ulaşmanın, hem de sahnede tam da o anda kurulan gerçeği yaratmanın tek aracıdır.

İlk iki tragedyada ışık tarafından katı bir şekilde yönetilen oyuncular açısından üçüncü oyunda ışık halen daha orada olmakla birlikte, gerek koronun tek ışık yakımı altında uzun eslerle bölünen ve başlayan konuşmaları, gerekse ışığın aynı anda hem koro ve rol kişisini veya iki rol kişisini aydınlatması, ışığın iktidarını zayıflatmaktadır. Önceki iki tragedyada ışık aracılığı ile yönetilen oyuncular, bu oyunda hareket dizgesinin sınırlılığı, düzeni ile anahtar sözcüklerin ilişkisiyle ortaya çıkan oyun kuralına bağlı olarak işleyen zorunluluğa tabidirler. Burada ilk iki oyunda ön planda olan ‘aydınlanma’nın arka planda kaldığını, simgesel yapının

²³ Performatif Sahneleme ve Oyunculuk Yöntemi İlkeleri

dağıldığını, sahnenin yataylaştığını, sahnede parçaların birbirine olan çatışma ve farklılıkların ön plana çıkarıldığını görürüz. Işık artık o kadar kesin bir yol göstermemektedir, oyuncular kendi yollarını kendileri bulacaktır.

Performatif Sahneleme ve Oyunculuk Yöntemi İlkeleri'nde bahsedilen “tamamen sentetik davranış kurallarına, olabildiğince organik/spontan insani davranışların eşlik etmesinin ortaya çıkardığı çelişki”²⁴ üç oyunda da görülmektedir. *Evrídike'nin Çığlıđı*'nda Antigone matrisini doğal insan davranışları oluşturmaktadır. Ancak *Oidipus Nerede? ve Oidipus Sürgünde*'deki ‘konuşmak, susmak, panikle seğirmek veya utançla başını öne eğmek’ gibi doğal insan davranışlarının yanıp sönen ışık altında ve koro söz konusu olduğunda 8-15 kişi tarafından aynı anda ve kurulu yapı içerisinde gerçekleştirilmelerinde olduğu gibi, *Evrídike Çığlıđı*'nda da matrisi oluşturan hareketler sürekli tekrarlar ve aynışmalarla sentetik bir görünüm kazanır. Antigone hareket dizgesini edinmeye başlayan İsmene ve Haimon direnişini gerçekleştirdikleri anda Antigone ile aynışır. Benzer bir şekilde oyunun ortasından itibaren yavaş yavaş Antigone hareket dizgesine geçmeye başlayan koro elemanları, en sonunda Evrídike ile beraber aynışır. Koronun diz çökmüş insan hareketi ile son kez hep bir arada görünümü mezar taşlarını çağırıştırmaktadır.

Oyuncuların, ‘oyun oynayan oyuncu’ olarak tüm bedensellikleri ile sahnede olmaları postdramatik tiyatro ile örtüşmektedir. Studio Oyuncuları, oyuncu ve seyirci kavramları kadar, yaşamsallığı – canlı olma durumunu da tiyatrosunun vazgeçilmez bir ögesi olarak tutar. “Bu sahneleme yolu sahne üzerinde (oyun alanında) canlı olan, canlı olması zorunlu olan ve başka hiçbir ifade biçimine tercüme edilemeyen bir biçim yaratmayı amaçlar.”²⁵ Yaşama karşı yaşamsal olan ön plandadır. Bu canlılığı ortaya çıkaran önemli bir etmen de oyun kurallarının yarattığı zorluk dereceleri ve risktir. Studio Oyuncular'nın yönteminde sahnede yaşanan bütün risklerin gerçek olması hedeflenir.

Erika Fischer Lichte, *Aesthetik der Performativen* kitabında, yeni performansların özellikle vahşî hayvanları kullanarak, performansın kontrol altında olan sınırlarını zorladıklarını, hayvanın özellikle kontrolden çıkma eğilimi gösterdiği veya kontrolden çıktığı anların seyircinin en çok gerildiği aynı zamanda da seyretme hazzının yükseldiği anlar

²⁴ Performatif Sahneleme ve Oyunculuk Yöntemi İlkeleri

²⁵ a.g.e.

olduğunu anlatır. Burada seyircinin hayretini ve hayranlığı yükselten, ne oyuncunun ne de seyircinin yaşadığı dönüşümdür. Daha çok gerilimin yoğunlaştığı noktada oyuncu vücudunun ve aklının yapabilirliği ile seyirciyi etkiler²⁶. Studio Oyuncuları oyunlarında, oyun kurallarının zorluk derecesi ve bu kurallara uyulmasında diretilen ‘dürüstlük’, oyun esnasında belirli bir risk gerilimini beraberinde getirir; bu durum oyunların icrası sırasında yukarıda bahsi geçen örneklerdekine benzer bir etki yaratılmasına alan açar.

Oyunlarda ışık, ışık- oyuncu tarafından elle ışık düğmeleri kullanılarak yönlendirilir, oyun hızı ve karmaşık ışık düzeni itibarıyla insan hatasına son derece açıktır. Bu durum tüm oyuncuların şimdiki zaman konsantrasyonunun son derece yüksek olmasını gerektirir ve bu konsantrasyon sahnede yüksek bir enerji yaratır. Oyuncuların maruz kaldıkları oyun kurallarının zorluğu sahnedeki riskleri gerçek kılar. Oyunlar, oyunun çökme tehlikesini oyunun içinde barındırmaktadır. Bu durum özellikle hataların gerçekleştiği noktalarda belirginleşmektedir. Oyunun organik, karmaşık ve hızlı yapısı oyuncu hatasına oyunu çökertme ihtimalini de yüklemektedir. Özellikle replik atlanması gibi durumlarda oyunun devamlılığı birbirinden kopuk birçok oyuncunun aynı anda aynı kararı verebilmesine (bu birbirinden uzak mesafelerde konumlandırılmış koro oyuncularını birlikte hareket etmelerinin zorunluluğu açısından özellikle ilgilendirmekle birlikte, ışık oyuncu ve solo oyuncular da içerir) ve son derece hızlı, içice geçmiş performansın organikliğini tekrar kurabilmelerine bağlıdır.

Üçlemenin oyunlarında 8 – 20 arasında oyunculardan oluşan korolarda birlik ve bütünlük çok önemlidir. Son derece hızlı giden gösterim aynı zamanda sessizlik ve es anlarını da barındırmaktadır. Oyuncuların tek kontrol edeni ışıktır. Işık yandığında her oyuncunun tek kişiymişçesine performansını güçlü bir şekilde gerçekleştirmesi asal oyun kuralıdır, bu gücünü hata yapma anında sergilediğinde bütüncül koro içerisinde hatası anında okunur. Oyunda hata teşvik edilen bir şey değildir ama mükemmellik noktasına zorlanan performans insan hatasını dışarıda bırakmaz, onu seyirci önünde seyirci ile beraber şimdiki zamanda paylaştığı gerilim içerisinde çözülemeye çalışır. Studio Oyuncuları’nın hatasız gerçekleştirdikleri performanslarda, performans bu riskin varlığı ile yüksekliğini korur. Hata olduğu, oyunun saniyeler süresinde durduğu, ışığın oyuncudan oyuncuya gezindiği ve oyunun

²⁶ Erika Fischer Lichte, **Aestetik der Performativen**, Frankfurt: Suhrkamp Verlag, 2004, s.15

organik akışını başlatacak replik girişini almaya çalıştığı noktalarda tüm salon bu gerilime maruz kalmaktadır.

Bu anlamda risk, yaşamsal ve ‘şimdi ve burada olanın’ unsurlarını ortaya çıkarırken, çelişki ve yapabilirlikle beraber kullanılması ile birlikte teatral olanın canlılığına hizmet etmektedir. Yöntemin içinde barındırdığı çift yapılu oyunculuk, hem oyunu oynayan oyuncu olarak oyun kurallarına tüm güçle teslimiyeti, hem de rol kişisini canlandıran oyuncu olarak, rol kişinin rolünün gerektirdiği tüm nüansları titiz bir iç aksiyonla gerçekleştirebilmeyi gerektirmektedir. Bu bağlamda oyunlar, oyuncunun yapabilirliğini yüksek bir seviyeye davet etmekte, bunun gerçekleştirilebildiği performanslar seyirci üzerinde hem duygusal olarak sarsıcı hem akılsal olarak kavrayıcı bir etki yaratabilmekte, oyuncunun çifte yapıdan herhangi birini aksatması durumunda seyirci ile oyun arasındaki etkileşim tasarımın izlenmesi ve keşfedilmesi sürecine indirgenmektedir.

Sonuç

Studio Oyuncuları öncelikle oyuncu-seyirci kavramlarına ve canlı olana sarılımlı ile bir tiyatrodur, performatif olanı ön plana çıkarmış ancak sahne ile yaşamı tamamen birbirinden ayırarak kendi sahneleme yöntemini yaratmıştır. Barındırdığı performatif öğeler üzerinden günümüzde ön plana çıkan postdramatik tiyatro kavramı ile ilişkilendirilebilir. Kurgusal bütünlüğe sarıldığı noktalar Studio Oyuncuları’nı postdramatik olanın gözlemlenen bazı tipik unsurlarından ayırmaktadır.

Studio Oyuncuları, hayatın estetize edilmesine ve sanatın kayboluşuna dair endişelerini, sıkı sıkı ‘yapabilirlik’e sarılarak gidermeye çalışmaktadır. Sahnede gerçekçilikten kaçınıp ‘oyun’ aracılığıyla gerçek olanı yakalamak, yaşamdan ayrılıp ‘oyun oynayan oyuncu’, ‘kendiliğindenlik’ ve ‘risk’ aracılığıyla yaşamsal olanı yaratmak, sahnenin oyun alanı olduğunu yadsımadan öykü anlatmak, ‘hem metin hem performansın öyküsü’ aracılığıyla politik duruşunu sergilemek, ‘tasarım ve kurgunun keşfi’, ‘oyun öğesinin estetikliği’ ve ‘yapabilirlik’ ile eğlendirici olmak, ‘hayata karşı öteki olan yerde bir estetik bütünlük yaratarak’ sanat yapmak Studio Oyuncuları’nın sahneleme ve oyunculuk yöntemi çerçevesinde önemseydiği unsurlar içerisinde sayılabilir.

Bu çalışma *Oidipus Üçlemesi* oyunlarının birebir icralarına odaklanmaktan çok, oyunlar bağlamında Studio Oyuncuları tarafından geliştirilen Performatif Sahneleme ve Oyunculuk Yöntemi ile hedeflenen tiyatroya ve bu tiyatronun günümüz ‘postdramatik’ tiyatro kavramları ile nasıl örtüşüp nasıl ayrıştığına odaklanmıştır. Oyunların her gösterimi, tasarım itibarıyla tekrarlanabilirliğini korumakla birlikte, oyunların bire bir icrasına yönelik değerlendirmeler, oyunların canlı yapısı da dikkate alınarak, her gösterim özelinde ayrı bir çalışma konusudur. Yine aynı şekilde, oyunların, Performatif Sahneleme ve Oyunculuk Yöntemi kapsamında oturtulmuş olan kriterler açısından detaylıca değerlendirilmesi bir başka çalışma konusu olabilir.

EKLER:

Kuruluşundan Bu Yana Studio Oyuncuları

Studio Oyuncuları, 1988'de Şahika Tekand ve Esat Tekand tarafından oluşturulan Oyunculuk ve Sanat Studiosu'nun gösteri topluluğu olarak kuruldu. 1990 yılında profesyonel nitelik kazanan topluluk, oyunculuk üstüne çeşitli atölye çalışmaları yürütmenin yanı sıra gösterilerini yapılan Studio çalışmaları temelinde gerçekleştirmektedir.

Gösteri sanatlarında, özellikle de oyunculuk sanatında 'çağdaş olan'ın araştırılması ve uygulanması ilkesi ile yola çıkan topluluk, 1992/1993 tiyatro sezonunda Samuel Beckett'in *Mutlu Günler* adlı oyununu sahnelemiş ve bu oyunla 5. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali'ne davet edilmiştir. 1993/1994 sezonunda yine Samuel Beckett'in kısa oyunlarından beşini dünyada ilk kez bir program içinde toplamış ve yine Türkiye'de ilk kez olarak profesyonel sahnede seyirci karşısına getirmiştir. Şahika Tekand tarafından yönetilen bu oyun da 6. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali'ne, 1999 Ekim'inde 24. MOT International Theatre Festivali'ne, 7. Balkan Young Theatre Festival'e (Bulgaristan/Sofya), Ağustos 2000'de gerçekleşen Mladi Levi International Theatre Festival'e (Slovenya/Ljubliana) davet edilmiş ve katılmıştır. 1995/1996 ve 1996/1997 tiyatro sezonlarında Şahika Tekand'ın yazıp yönettiği *Gergedanlaşma* adlı oyunu sahneleyen topluluk bu çalışmasıyla da 8. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali'ne, 1998 Ekim ayında yapılan The Theatreat the Cross-Roads Towards 2000' başlıklı MOT International Theatre Festival'e, aynı yıl Bulgaristan'da gerçekleştirilen 6. Balkan Young Theatre Festival'e, 6. Ankara Uluslararası Tiyatro Festivali'ne katılmıştır. 1997/1998 tiyatro sezonunda üç oyunla seyirci karşısına çıkan topluluk, Türkiye'de ilk kez sahnelenen Samuel Beckett'in *Oyun Sonu*, Harold Pinter'in *Git Gel Dolap'ı* ve yine Samuel Beckett'in *Beş Kısa Oyun*'unu Şahika Tekand yönetimiyle sahnelemiştir. Topluluk, 2000 tiyatro sezonunda, Şahika Tekand tarafından tasarlanan, yazılan ve yönetilen *(OYUN)CU* adlı oyunu sahnelemiştir.

2002 tiyatro sezonunda 13. Uluslararası İstanbul Festivali ve Avrupa Kültür Merkezi Delfi'nin 11. Uluslararası Antik Yunan Draması Buluşması'na davet edilen topluluk bu iki festivalin ortak yapımı olarak Şahika Tekand'ın; Sophocles'in *Kral Oidipus* teksti üzerine yeniden yazıp yönettiği *Oidipus Nerede?* adlı oyunla katılmış ve Delfi'de festivalin en başarılı oyunlarından biri olarak karşılanmıştır. Oyun ayrıca Haziran 2003'te Japonya Shizuoka Tiyatro Festivali'ne davet edilerek katılmış ve büyük bir başarı elde etmiştir.

Oidipus Nerede?'nin bu başarısı üzerine topluluk Avrupa Kültür Merkezi Delfi tarafından Yunanistan'da gerçekleştirilecek 12. Uluslararası Antik Yunan Draması Buluşması Festivali'ne ve 14. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali'ne davet edilmiştir. Bu kapsamda topluluk yine Sophocles'in *Oidipus Kolonos'ta* adlı tagedyası üzerine Şahika Tekand'ın yeniden yazdığı ve yönettiği *Oidipus Sürgünde* adlı çağdaş tragedyaya ile katılmıştır. Proje yine İstanbul Uluslararası Tiyatro Festivali, Avrupa Kültür Merkezi Delphi ve Studio Oyuncuları ortak yapımı olarak gerçekleşmiştir. Topluluk *Oidipus Sürgünde* adlı oyunuyla, 26 Ocak 2005 tarihinde, Brüksel Güzel Sanatlar Merkezinde sahne almıştır. Etkinlik, Brüksel Güzel Sanatlar Merkezi'nin düzenlediği Türkiye Festivali kapsamında gerçekleştirilmiştir. *Oidipus Sürgünde*, 21 Eylül 2005 tarihinde, EX PONTO Festivali kapsamında Ljubljana(Slovenya)'da sergilenmiştir.

Sophocles'in *Antigone* adlı tragedyası üzerine Şahika Tekand'ın yeniden yazıp yönettiği ve Oidipus Üçlemesinin son oyunu olan *Evrıdike'nin Çığlıđı*, 15. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali ve 4. Uluslararası Tiyatro Olimpiyatları'nın kapanış oyunu olarak 06 Haziran 2006 tarihinde sahnelenmiştir. Oyun ayrıca Ağustos 2006'da Toga 2006 Yaz Festivali kapsamında Japonya'da sahne almış ve büyük başarı elde etmiştir. *Evrıdike'nin Çığlıđı* 19 Ekim 2006'da Saraybosna – MESS Uluslararası Tiyatro Festivali'nde sahnelenmiştir.

Topluluk yapısına ilişkin: Studio'nun oyuncuları, tamamen eğitimi ve işi olarak meslekten gelme kişileri de içermekle birlikte, genellikle kendi içinden yetiştirdiği ve oyunculuk mesleklerini, ikinci meslek yani gece ve hafta sonu gerçekleştirebilen, gönüllü kişilerden oluşmaktadır. Aynı anda hem bir yönetmen tiyatrosu hem de topluluk olduğu söylenebilir. Studio, konstrüksiyon yapısının büyüklüğü sebebi ile, oyunlarını kendi sahnesinde sürekli sergileyememekte, başka sahnelerde fırsat buldukça oynamaktadır. Üçlemenin ilk iki oyunu, yurt içi ve yurt dışı olmak üzere toplam yaklaşık onar gösterim şansı elde etmiştir. Son oyun, *Evrıdike'nin Çığlıđı*, ilk sahnelendiđi 2006 Haziran'ından bu yana (Mayıs 2007) ikisi yurtdışı olmak üzere henüz oniki kere sergilenmiştir.

Genç Projeler

Genel sanat danışmanlığını Şahika Tekand'ın yaptığı 'Genç Projeler' serisi kapsamında 2005 sezonunda sahnelenen ilk çalışma *4 Kısa Oyun* adını taşımıştır. Studio Oyuncuları'nda oyuncu olarak yer alan dört genç yönetmen, tiyatro tarihinin farklı dönem ve

eğilimlerinden metinler kullanarak çağdaş sahneleme yöntemleri ile tasarladıkları çalışmalarını sahnelemişlerdir. *Ophelia'ya Ölüm Yakıştır*, *Toplantı*, *Adımı Unuttum* ve *Hiç Değişmeyecekler* isimli 4 kısa oyundan oluşan bu projede yer alan oyuncu kadrosu ise Studio Oyuncuları Topluluğu üyesi oyuncular ve aynı zamanda Şahika Tekand yürütücülüğündeki oyunculuk atölyesinde yetişen genç oyuncularından oluşmuştur.

OIDIPUS ÜÇLEMESİ

Oidipus Nerede?

Tasarlayan / Yöneten: Şahika Tekand

Sahne Tasarımı: Esat Tekand

Işık Tasarımı: Esat Tekand

Kostüm Tasarımı: Esat Tekand

Yönetmen Yardımcıları: Ulushan Ulusman, Utku Gündüz, Özlem Özhabeş, Gamze Paker

Oyuncular: Şahika Tekand (Iokaste), Cem Bender (Oidipus), Ulushan Ulusman (Teiresias), Ulgar Manzakoğlu (Kreon), Utku Gündüz, Gamze Paker (Işık-oyuncu), Ridade Tuncel (Koro / Korinthos'lu Haberci / Haberci), Arda Kurşunoğlu (Koro / Laios'un Kölesi / Haberci), Özge Dayan (Koro / Haberci), Hakan Milli (Koro), Ozan Gözel (Koro), Nilgün Kurtar (Koro), Ahmet Sarıcan (Koro), Hakan Turutoğlu (Koro), Erdem Topuz (Koro), Nedim Zakuto (Koro), Özlem Özhabeş (Koro), Serap Daştan (Koro)

Oidipus Sürgünde

Yazan / Yöneten: Şahika Tekand

Sahne Tasarımı: Esat Tekand

Işık Tasarımı: Şahika Tekand / Esat Tekand

Kostüm Tasarımı: Esat Tekand

Yönetmen Yardımcıları: Ulushan Ulumsan, Utku Gündüz **Prodüksiyon Asistanları:**

Nedim Zakuto, Özlem Özhabeş, Nilgün Kurtar **Oyuncular:** Şerif Erol (Oidipus), Cem Bender (Polineikes), Kerem Karaboğa/Deniz Karaoğlu (Kreon), Ulushan Ulusman (Theseus), Arda Kurşunoğlu/Özlem Özhabeş (Antigone), Ridade Tuncel (İsmene), Utku Gündüz (Işık-oyuncu), Şirin Parkan (Işık-oyuncu); **Koro:** Ahmet Sarıcan, Ozan Gözel, Nedim Zakuto, Nilgün Kurtar, Gülşah Karahasan, Hakan Turutoğlu, Tulu Ülgen, Ali Soyer, Umut Kırçalı, Zeynep Papuççuoğlu, Korhan Soydan, İlksen Gözde Olgun, Gizem Bilgen, Ersel Parlar

Evridike'nin Çılgığı

Yazan / Yöneten: Şahika Tekand

Sahne Tasarımı: Esat Tekand

Işık Tasarımı: Şahika Tekand

Kostüm Tasarımı: Esat Tekand

Yönetmen Yardımcıları: Cem Bender, Özlem Özhabeş, Tulu Ülgen, Ayşegül Cengiz Akman, Verda Habif, Nilgün Kurtar, Ulushan Ulusman

Oyuncular (Alfabetik): Cem Bender (Haimon), Şerif Erol (Kreon), Özlem Özhabeş, Arda Kurşunoğlu (Antigone), Ridade Tuncel Sarıcan (İsmene), Şahika Tekand (Evridike), Ulushan Ulusman (Tereisias); **Koro:** Gizem Bilgen, Tuba Büyükgüngör, Ayşe Draz, Faik Ergin, Ozan Gözel, Ayçin İnci, Gülşah Karahasan, Deniz Karaoğlu, Umut Kırçalı, İlksen Gözde Olgun, Zeynep Papuççuoğlu, Murat Polat, Ahmet Sarıcan, Korhan Soydan, Hakan Turutoğlu, Tulu Ülgen

Işık Masası: Nilgün Kurtar, Ayşegül Cengiz Akman

KAYNAKÇA

- Agamben, Giorgio. **İstisna Hali**. İstanbul: Otonom Yayıncılık, 2005. Çev. Kemal Atakay.
- Butler, Judith. **Kırılğan Hayat**. Metis Yayıncılık, 2004. İstanbul,; Çev. Başak Ertür
- Eagleton, Terry. **Sweet Violence**. Oxford: Blackwell Publishing, 2003.
- Fischer Lichte, Erika. **Aesthetik der Performativen**. Frankfurt: Suhrkamp Verlag, 2004
- Lehmann, Hans Thies. **Postdramatic Theatre**. London and New York: Routledge, 2006.
- Nietzsche, Friedrich. **Tragedyanın Doğuşu**. İstanbul: İthaki Yayınları, 2005. Çev. Mustafa Tüzel
- Parla, Jale. **Babalar ve Oğullar**. İstanbul: İletişim Yayınları, 1990.
- Studio Oyuncuları
 - www.studiooyunculari.com
 - Oidipus Üçlemesi reji notları
 - Performatif Sahneleme ve Oyunculuk Yöntemi İlkeleri
 - Şahika Tekand ile yapılan röportaj: Efnan Atmaca, Radikal Gazetesi, 06.06.2006
 - Oyunlar üzerine yazılan eleştiri yazıları

- İstanbul Üniversitesi Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi 1999 – 2000
- Şahika Tekand ile yapılan görüşmeler

Abstract

This paper concentrates on Studio Players' Oedipus Trilogy consisting of 3 plays, Where is Oedipus, Oedipus at Exile and Euridice's Cry. A brief discussion is made on Hans Thies Lehmann's postdramatic theater and the increasing shift in the theater to performance and postdramatic since 1960s. Studio Players' Performative Staging and Acting Technique, by building up on "game" concept on the one hand relates itself closely to live performative factors and on the other hand by separating stage and life strictly from each other, distances from and opposes itself to performance art. Throughout the paper, aiming to develop a closer look to Studio Player's work, their staging and acting method and how they approach theater, postdramatic theatre concept and criterion are being benefitted from.