

24. Antik Yunan tiyatrosunun çağdaş yorumunda fiziksel tiyatronun bir yaklaşım olarak kullanılması ve bir uygulama örneği Sofokles'in Antigone oyunu¹²

Fatma KANDEMİR ŞAHİN³

APA: Kandemir Şahin, F. (2023). Antik Yunan tiyatrosunun çağdaş yorumunda fiziksel tiyatronun bir yaklaşım olarak kullanılması ve bir uygulama örneği Sofokles'in Antigone oyunu. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (37), 414-434. DOI: 10.29000/rumelide.1405749.

Öz

İlk olarak 1986 yılında İngiltere'de Lloyd Newson öncülüğünde kurulan *DV8 Physical Theatre* grubuyla birlikte popülerlik kazanan fiziksel tiyatro kavramı, çağdaş tiyatro kapsamında ele alınan bir uygulama bütünüdür. Oyuncunun tüm beden olanaklarının kullanılmaya çalışıldığı fiziksel tiyatro uygulamalarında, şiirsel bir sahneleme dili yaratılmaya çalışılmakta, ifade ve yorum biçimi görselleşmekte, harekete dayalı, sembolik bir anlatım üslubu tercih edilmektedir. Anlatımda metaforik ve göstergeler dizisi oluşturmak için oyuncunun tüm beden olanaklarının kullanıldığı uygulamalarda, oyuncu sahne üstünde devinen bir mekanizmanın merkezi ve fiziksel bir parçası haline gelmektedir. Ancak farklı gösterim türlerinin, anlatım üsluplarının bir araya geldiği bu yapı, uygulamacılara geniş bir deneme yelpazesi sunmakla beraber fiziksel tiyatro çalışmalarının nasıl olması gerektiğine dair bir yöntem önerisi sunamamaktadır. Çünkü her çalışma kendi içinde ayrı bir özgünlük değeri taşımakta ve her bir sahneleme biçimi yeni bir tür gibi birbirinden farklılık göstermektedir. Sınırsız yorum imkânı sunan dönemin çağdaş yaklaşımlarında, her uygulama yeni bir denemedir ve her çalışma kendi özerk yapısını meydana getirir ön kabulünden hareketle bu araştırmada bir fiziksel tiyatro denemesi yapılmıştır. Çalışmada temel amaç şu sorulara cevap bulmaktır: Fiziksel tiyatro, Antik Yunan tiyatrosunun çağdaş yorumunda bir yaklaşım olarak kullanılabilir mi? Fiziksel tiyatro, klasik bir metnin çağdaş yorumunda bir yaklaşım olarak kullanılabilir mi? Karma araştırma modelinin kullanıldığı çalışmanın eylem araştırması aşamasında Sofokles'in yazmış olduğu Antigone tragedyası örnek metin olarak seçilmiştir. Bu aşamada, Konstantin Stanislavski, Jacques Lecoq, Rudolf Laban, Pina Baush'un seçilmiş uygulamaları fiziksel tiyatro düzleminde çalışılmıştır. Nicel verilerin toplandığı ikinci aşamada, uygulama denemesine dair bilgiler anket aracılığıyla seyirciden toplanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Fiziksel tiyatro, çağdaş sahneleme, çağdaş oyunculuk, Antigone

¹ Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur.

Çıkar Çatışması: Çıkar çatışması beyan edilmemiştir.

Finansman: Bu araştırmayı desteklemek için dış fon kullanılmamıştır.

Telif Hakkı & Lisans: Yazarlar dergide yayınlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmalarını CC BY-NC 4.0 lisansı altında yayımlanmaktadır.

Kaynak: Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur.

Benzerlik Raporu: Alındı – Turnitin, Oran: %12

Etik Şikayeti: editor@rumelide.com

Makale Türü: Araştırma makalesi, **Makale Kayıt Tarihi:** 16.10.2023-**Kabul Tarihi:** 20.12.2023-**Yayın Tarihi:** 21.12.2023; **DOI:** 10.29000/rumelide.1405749

Hakem Değerlendirmesi: İki Dış Hakem / Çift Taraflı Körleme

² Bu makale, Anadolu Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri (BAP) kapsamında gerçekleştirilen 1506E481 nolu genel amaçlı proje çalışmasından üretilmiştir. 2020 yılı öncesi verilerinin kullanılmasından dolayı etik kurul kararı gerektirmemektedir.

³ Dr. Öğr. Üyesi, Selçuk Üniversitesi, Dilek Sabancı Devlet Konservatuarı, Sahne Sanatları Bölümü, Tiyatro Anasanat Dalı / Dr., Selçuk University, Dilek Sabancı State Conservatory, Department of Performing Arts, Department of Theater (Konya, Türkiye), fundakandemir@gmail.com, **ORCID ID:** 0000-0003-1930-8278, **ROR ID:** https://ror.org/045hgzm75, **ISNI:** 0000 0001 2308 7215, **Crossreff Funder ID:** 501100007086

Adres | Address

RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

RumeliDE Journal of Language and Literature Studies

e-posta: editor@rumelide.com
tel: +90 505 7958124

e-mail: editor@rumelide.com,
phone: +90 505 7958124

Use of physical theatre as an approach in contemporary interpretation of Antique Greece drama and an application example Sofokles' Antigone play⁴

Abstract

The concept of physical theatre, which first gained popularity together with the DV8 Physical Theatre group that was founded in England under the leadership of Lloyd Newson in 1986, is a set of practices handled within the scope of contemporary theatre. In physical theatre practices where all body possibilities of the actor are tried to be used, a poetic staging language is tried to be created, the form of expression and interpretation is visualized, and a movement-based, symbolic expression style is preferred. In practises where all the body possibilities of the actor are used to create a series of metaphors and signs in the narrative, the actor becomes a central and physical part of a mechanism moving on stage. However, this structure, which brings together different types of performances and expression styles, is not able to offer a method recommendation on how physical theatre works should be despite offering wide range of experiments to the practitioners. Yet, each work has its own unique value and each staging style differs from each other like a new genre. In the contemporary approaches of the period that offer unlimited possibilities of interpretation, a physical theatre experiment was made in this research, based on the assumption that each practice is a new experiment and each work creates its own autonomous structure. The main purpose of the study is to find answers to the following questions: Can physical theatre be used as an approach in the contemporary interpretation of Ancient Greek theatre? Can physical theatre be used as an approach to contemporary interpretation of a classic text? In the action research phase of the study, in which the mixed research model was used, the Antigone tragedy written by Sophocles was chosen as the sample text. At this stage, selected practices of Konstantin Stanislavski, Jacques Lecoq, Rudolf Laban, Pina Baush were studied on the physical theatre level. In the second stage, where quantitative data was collected, information about the practice trial was collected from the audience through a survey.

Keywords: Physical theatre, contemporary staging, contemporary acting, Antigone

1.Giriř

Post-modern, çağdař ya da Hans-Thies Lehmann tarafından postdramatik olarak adlandırılan 21.yüzyıl tiyatrosunun tanımını yapmak, uygulamalarını tarif etmek, türler arasında sınır koymak, sahneleme denemelerinde hangi üslubun kullanıldığını söylemek oldukça zordur. Bugünün tiyatrosu, yönetmen ve oyuncunun artistik yaratımın merkezinde olduęu heterojenik bir yapıya sahiptir. Sürekli *oluř* halindeki yaratım sürecinin paylařıma açıldıęı bu yapıda, birbirine zıtlık oluşturabilecek estetik bakıř açıları, anlatım stilleri ve uygulama üslupları aynı anlatım biçiminde bir araya gelmektedir (Pavis,1998, s.279-280). Hans-Thies Lehmann'ın *rizomatik* olarak da tarif ettięi bu tiyatral yapı, artistik bütünlüęü meydana getiren anlatım araçlarının tek bir anlam katmanı üzerinden sonuç noktasını hedefleyen

⁴ It is declared that scientific and ethical principles were followed during the preparation process of this study and all the studies utilised are indicated in the bibliography.

Conflict of Interest: No conflict of interest is declared.

Funding: No external funding was used to support this research.

Copyright & Licence: The authors own the copyright of their work published in the journal and their work is published under the CC BY-NC 4.0 licence.

Source: It is declared that scientific and ethical principles were followed during the preparation of this study and all the studies used are stated in the bibliography.

Similarity Report: Received - Turnitin, Rate: 12

Ethics Complaint: editor@rumelide.com

Article Type: Research article, Article Registration Date: 16.10.2023-Acceptance Date: 20.12.2023-Publication Date: 21.12.2023; DOI: 10.29000/rumelide.1405749

Peer Review: Two External Referees / Double Blind

Adres | Address

RumeliDE Dil ve Edebiyat Arařtırmaları Dergisi

RumeliDE Journal of Language and Literature Studies

e-posta: editor@rumelide.com
tel: +90 505 7958124

e-mail: editor@rumelide.com,
phone: +90 505 7958124

hiyerarşik, dikey bir anlatıma değil; çoklu anlam katmanlarını içinde barındıran, çeşitliliğe, zıtlığa, harekete dayalı birbirinden farklı ama aynı yapı içerisinde var olabilen artistik yaratım sürecine odaklanan yatay heterarşik bir anlatımı işaret etmektedir (Lehmann,2006, s.132-133). Atekonik (açık) üslup özellikleri gösteren uygulamalarda biçimsel çeşitlilik ön plana çıkmakta, serbest ve kuralsız yaratım teknikleri stilize ve deforme anlatımları beraberinde getirmektedir. Gösterim metninin ön plana çıktığı bu dönem tiyatrosunun özellikle yorum alanında etkinlik kazandığı görülmektedir. Uygulamalarda yapı çözücü yaklaşımlar ağırlık kazanmakta ve bir oyunun içerdiği kurallar ve simgeler dizisi oyunun tarihsel, ideolojik, alegorik anlamlar bağlamını ortaya koyacak şekilde çözümlenmektedir. Gerçekliğin sanatsal bir üslupta yeniden biçimlendirildiği bu bakış açıları ise kaynağını eski insanlık hikâyelerinden, arketip söylencelerden almakta ve yönünü klasik eserlere çevirmektedir (Candan, 2003, s.217-218; Şahin, 2021b, s.63). Geniş bir yelpaze seçeneği oluşturan bu çağdaş denemeler içinde yer alan ve son dönemde popülerlik kazanmaya başlayan yaklaşımlardan bir tanesi de fiziksel tiyatrodur. Fiziksel olanın ön plana çıktığı bu alanda şiirsel bir sahneleme dili yaratılmaya çalışılmakta, ifade ve yorum biçimi görselleşmekte, gösterim biçimi oluşturulurken harekete dayalı, tavrısal ve sembolik bir anlatım kullanılmaktadır. Anlatımda metaforik ve göstergeler dizisi oluşturmak için oyuncunun tüm beden olanaklarının kullanılmaya çalışıldığı fiziksel tiyatro uygulamalarında, oyuncu sahne üstünde devinen bir mekanizmanın merkezi ve fiziksel bir parçası haline gelmektedir (Callery, 2001, s.4).

Oyuncunun merkez alındığı ve farklı türlerin bir araya geldiği bu uygulamalar aynı zamanda farklı oyunculuk üslup/stil denemelerini de beraberinde getirmektedir. Pek çok varyasyon denemesinin bir araya getirilebileceği bu yapıda oyunculığa dair tüm yaklaşımların tüm türler içinde kullanılabilir olduğunu söylemek mümkün. Ancak uygulayıcılara çok katmanlı anlamlar oluşturacak, artistik yaratıma odaklanmış ve sürece dayalı fiziksel tiyatro çalışmalarının nasıl olması gerektiğine dair bir yöntem sunmak pek mümkün değil. Çünkü her çalışma kendi içinde ayrı bir özgünlük değeri taşımakta ve her bir sahneleme biçimi yeni bir tür gibi birbirinden farklılık göstermektedir. Sınırsız yorum imkânı sunan dönemin çağdaş yaklaşımlarında, her uygulama yeni bir denemedir ve her çalışma kendi özerk yapısını meydana getirir ön kabulünden hareketle bu araştırmada bir fiziksel tiyatro uygulama denemesi yapılmıştır. Daha önce 2009 yılında Rubuni Moschochoriti tarafından *fiziksel tiyatrunun Antik Yunan tiyatrosunun çağdaş sahnelemesinde bir yaklaşım olarak kullanılması*⁵ ile ilgili doktora tezi olarak yapılan çalışmada Euripides'in Bakhalalar oyunu ele alınmış, uygulaması tarif edilmiş ancak çalışmanın sonuçları kişisel değerlendirmeler üzerinden yorumlanmıştır. Ancak farklı bir oyun üzerinden yeni bir denemenin yapıldığı ve karma araştırma modelinin kullanıldığı bu çalışma, uygulama verilerinin elde edildiği nitel ve uygulama sonuçlarının toplandığı nicel bölüm olmak üzere iki kısımdan meydana gelmektedir. Ortaya çıkan uygulamanın seyirci üzerindeki etkisinin de önemli bir yere sahip olduğu çalışmada temel amaç şu sorulara cevap bulmaktır: Fiziksel tiyatro, Antik Yunan tiyatrosunun çağdaş yorumunda bir yaklaşım olarak kullanılabilir mi? Fiziksel tiyatro, klasik bir metnin çağdaş yorumunda bir yaklaşım olarak kullanılabilir mi? Eylem araştırmasının yapıldığı tasarım geliştirme ve uygulama aşamasında Sofokles'in yazmış olduğu Antik Yunan dönemine ait Antigone oyunu örnek metin olarak seçilmiş ve fiziksel tiyatro denemeleri çerçevesinde Konstantin Stanislavski, Jacques Lecoq, Rudolf Laban, Pina Baush'un yaklaşımlarından yola çıkılarak bir uygulama denemesi yapılmıştır. Nicel verilerin toplandığı ikinci aşamada, uygulama denemesine dair bilgiler anket aracılığıyla seyirciden toplanmış ve yorumlanmıştır.

⁵ Moschochoriti, R. (2009). *Physical Theatre as an Approach to Contemporary Stagings of Classical Greek Tragedy* (Doktora Tezi). School of Arts Brunel University. UK, Brunel.

Adres | Address

RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

RumeliDE Journal of Language and Literature Studies

e-posta: editor@rumelide.com
tel: +90 505 7958124

e-mail: editor@rumelide.com,
phone: +90 505 7958124

2.Fiziksel tiyatro uygulamalarına dair bakıř açıları

İlk olarak 1986 yılında İngiltere'de Lloyd Newson öncülüęünde kurulan ve *DV8 Physical Theatre* olarak adlandırılan bir grup tarafından kullanılmıř olan fiziksel tiyatro kavramı, teorik ve pratik açıdan bazı tanım karmařalarını da beraberinde getirmiřtir. Fiziksel tiyatronun tanımını yapmak ve kavramı sınırlandırılmıř bir çerçevede sunmak pek mümkün deęildir. Tanımın kendisi pek çok çalıřma için kullanılabilmekte ancak spesifik bir uygulama bütününi iřaret etmemektedir. Ayrıca uygulamalarda ortaya çıkan çeřitlilik ve farklılıklar neyin fiziksel tiyatro çerçevesinde deęerlendirilip deęerlendirilemeyeceęi hususunda da karmařaya sebep olmaktadır. Bu nedenle çalıřmada, fiziksel tiyatronun tanımını yapmaya çalıřmaktan ziyade fiziksel tiyatro çerçevesinde ortaya çıkan görüřlere kısaca deęinerek genel bir perspektif sunulması amaçlanmıřtır. Bu çerçevede temel olarak iki farklı bakıř açısının aęırlık kazandıęı görülmektedir; ilki fiziksel tiyatro tanımına tiyatronun doęasına aykırı ve hatalı bir tanım olduęu düřüncesiyle karřı çıkanlar ve tanımı kabul edip yapılan pek çok çağdař uygulamayı bu bařlık altında sınıflandıranlar.

İlk bakıř açısından hareketle fiziksel tiyatro kavramı, tanım itibariyle tiyatronun fiziksel olmadıęını söylemek gibi temel bir düřünsel hatayı içinde barındırmaktadır. Tiyatro, insan eylemini taklit etmesi sebebiyle zaten fiziksel bir sanattır ve kavram olarak tiyatronun estetik özüyle çeliřmektedir (řahin, 2021a, s.38). Oyuncu sahneye çıktıęı andan itibaren hiçbir eylemde bulunmayıp sadece konuřsa dahi tüm varlıęıyla oradadır ve fizikseldir. Fiziksel olmadıęı söylenebilecek radyo tiyatrosu bile belli dinamikleriyle fiziksel özellikler taşımaktadır Tiyatroda *fiziksel olan* ya da *fiziksellik* kavramını kullanmayı tercih eden bu bakıř açısına göre tiyatro sanatı, bir oyunculuk sanatıdır ve bu bağlamda oyuncunun sahne üzerindeki mevcudiyeti üzerine kurulmuřtur. Oyuncunun sahne üzerindeki mevcudiyetinin ne derece fiziksel olduęunu belirleyen nokta ise sahne üzerinde bedensel ifadelerinin ve anlatımlarının ne kadar ön planda olduęu ile ilgilidir. Bu noktada oyuncunun fiziksel mevcudiyeti ise konvansiyonel ve çağdař tiyatro anlayıřında farklılık göstermektedir (Fusetti, 2007, s.1-2). Oyuncudan ziyade yazarın ve metnin ön planda olduęu, dönemsel olarak belli ideolojilerin taşıyıcı aracına dönüşen ve sanat akımlarının etkisiyle gündelik yařamı yansıtmayı amaçlayan konvansiyonel tiyatro anlayıřında fiziksellikten uzaklařıldıęı görülmektedir. Ancak karřı gerçekçi akımların etkisiyle oyuncuyu merkeze alan, hareketi birincil anlatım aracı olarak gören, jest ve hareketleri simgesel ve stilize bir formda aktarmayı tercih eden, söylemekten ziyade fiziksel eyleme dayalı bir oyunculuk anlayıřı ortaya koyan ve oyuncuyu yönetmen ya da yazarın temsilcisi olmaktan çıkarıp yaratıcı sürecin en belirleyici unsuru hâline getiren çağdař uygulamalarda fiziksellięin ön plana çıktıęı görülmektedir. Bu ayrımın dıřında tiyatro sanatı doęuşundan itibaren özünde her zaman fiziksel olmuřtur (Ateř, 2016, s.29-131). Tiyatronun özünde fiziksel olduęu bakıř açısı, fiziksel tiyatro kavramını kullanmayı tercih edenler tarafından da kabul edilmekle beraber yine de kavramın kendisi bir tür, fikir veya konsept içinde tanımlanmaya çalıřılmakta ve pek çok çağdař uygulama denemesi bu kavram altında ele alınmaktadır (Murray & Keefe, 2016, s.10-11).

İkinci bakıř açısından hareketle fiziksel tiyatro, soyut anlatımın ön plana çıktıęı çağdař bir tiyatro uygulaması olarak görülmekte, tiyatrodaki fiziksel anlatım gücünün ve beden bu anlatım gücündeki rolünün önem kazandıęı bir anlayıř bütünü olarak tarif edilmektedir. Özellikle 20. yüzyılda aęırlık kazanmaya bařlayan bu bakıř açısı temel hareket noktasını 19.yüzyılda egemen olan doęalcı ve gerçekçi tiyatro anlayıřına karřı çıkan düřünceden almaktadır. Dönemin gerçekçi sanat anlayıřı içinde hareket eden Konstantin Stanislavski, geliřtirdięi *psikolojik eylemler* oyunculuk yöntemi ile tiyatral yaratıyı metin merkezli bir konuma yerleřtirmiş böylelikle tiyatro, hayatın yalın gerçeklięini yansıtan bir replikaya dönmüřtür. Ancak karřı gerçekçi anlayıř ve bu çerçevede geliřen uygulamalarla beraber oyuncu bedeni tiyatral ifadenin en önemli aracı haline dönüşmüřtür (Moschochoriti,2009, s.9). Bedenin

Adres | Address

RumeliDE Dil ve Edebiyat Arařtırmaları Dergisi

RumeliDE Journal of Language and Literature Studies

e-posta: editor@rumelide.com
tel: +90 505 7958124

e-mail: editor@rumelide.com,
phone: +90 505 7958124

anlatım ve ifade olanaklarının araştırıldığı, çeşitli egzersiz önerilerinin oluşturulduğu ve fiziksel tiyatro kapsamı içinde değerlendirilen uygulamalar, genel olarak birbirinden farklılık göstermektedir. Bu uygulamaları; tiyatral yaratıda bedenün önemini vurgulayanlar, bedeni tiyatral yaratımın merkezine koyanlar, bedeni kültürlerarası düzlemde bir transfer aracı olarak ele alanlar, bedeni sanatsal ifadenin bir aracı olarak görenler şeklinde dört grupta değerlendirmek mümkündür.

Tiyatral yaratıda bedenün önemini vurgulayan düşünce temellerinin Jacques Copeau (1879-1949), Etienne Decroux (1898-1991) ve Jacques Lecoq (1921-1999) ile Fransa'da atıldığını söylemek pek yanlış olmayacaktır. Copeau'nun farkına vardığı bütüncül oyuncu anlayışı beraberinde bedensel farkındalığı ve ifade araçlarını geliştirme çabasını getirmiş, bu çaba oyunculukta mim ve mask kullanımı ön plana çıkarmıştır. Decroux ise mim sanatını gerçekçilikten kurtarıp ifadenin güçlü bir formla anıta dönüşmesini sağlamıştır. Ancak mim sanatını oyuncu için bir araç hâline getiren ve fiziksel tiyatronun merkezine yerleştiren kişi Jacques Lecoq olmuştur. Özellikle Copeau'nun çalışmalarından etkilenen Lecoq, araştırmalarına 1956 yılında kurduğu *School of Paris* adındaki okulda devam etmiş ve 1999'daki ölümüne kadar toplamda kırk yılı aşan bir sürede fiziksel aktörü yaratmanın yollarını aramıştır. Lecoq pedagojisi olarak da bilinen çalışmalar beraberinde hareket tiyatrosu, beden merkezli tiyatro, görsel performans, modern mim gibi fiziksel tiyatro ile ilgili kavramların gelişmesini sağlamıştır (Murray,2003, s.1-3; Callery, 2001, s.11). Fiziksel tiyatro kavramının terminolojik düzlemde kullanılmaya başlaması ve popülerlik kazanması 1980'li yıllardan sonra olmuştur. 1983 yılında Simon McBurney ve Annabel Arden tarafından kurulan *Theatre de Complicite* yapmış olduğu mim ağırlıklı çalışmalarla canlı, yaratıcı, şaşırtıcı bir eylem ve sahne görüntüsü yakalamaya çalışmış ve fiziksel tiyatronun oluşumunda önemli bir rol almıştır. 1984 yılında yönetmen Nigel Jamieson tarafından kurulan *Mime Action Group (MAG)* ise ilk defa *fizikselliğe dayalı tiyatro* kavramını kullanmış ve grup daha sonraları *mimci veya fiziksel tiyatro yapan insanlar* olarak tanımlanmıştır. 1986'da Lloyd Newson tarafından kurulmuş *DV8 Physical Theatre* ise kavrama en büyük popülerliği kazandıran grup olmuştur. Daha sonra 1990 yılında mim sanatçısı David Glass'ın kurmuş olduğu bir grup, kendilerini fiziksel ve görsel tiyatro yapan ekip olarak ifade etmişlerdir. Yine 1990 yılında Desmond Jones tarafından bir okul kurulmuş ve adı *School of Mime and Physical Theatre* olarak adlandırılmıştır. Tüm bu gruplar, çalışmalarında mask, mim, kukla kullanmaya başlamış, hayal gücünü çalışmalarının odağına koyarak fiziksel ya da görsel tiyatro dedikleri alternatif anlatım arayışlarına girmişler ve daha sonraları bu gruplar fiziksel tiyatro yapan gruplar olarak adlandırılmaya başlanmıştır (Murray & Keefe, 2016, s.18-20). Konvansiyonel tiyatro anlayışı dışında hareket eden bu grupların çalışmalarındaki ortak payda, oyuncunun sahne üstündeki mevcudiyetini yeniden ele alarak etkin ve yaratıcı bir bedenün tiyatral anlatımın merkezi hâline getirme çabalarıdır. Oyuncunun yaratım sürecinde odaklandıkları nokta ise zihinsel aktivasyondan ziyade bedensel aktivasyonun sağlanmasıdır. İlk olarak bedende somatik etkinin yaratılması yoluyla sağlanacak olan aktivasyon daha sonra zihinde ve dolayısıyla bedende karşılık bulacak ve oyuncu tiyatral yaratımın merkezi olarak hareket edecektir. Somatik egzersizlerin ön planda olduğu, işbirlikçi çalışmaların yürütüldüğü, açık bir seyirci iletişiminin tercih edildiği bu yapı, fiziksel tiyatro düşüncesinin temelini ve çerçevesini oluşturmaktadır (Callery,2001, s.4-6).

Bedeni, tiyatral yaratımın merkezine koyan ikinci grup uygulamacıların başında Vsevolod Emilyevič Meyerhold, Antonin Artaud ve Jerzy Grotowski gibi isimler gelmektedir. Stanislavski'nin öğrencisi olan Vsevolod Emilyevič Meyerhold (1874-1940), geliştirmiş olduğu biyomekanik çalışmalarla bedeni bir makine, oyuncuyu da bir makinist olarak tarif etmektedir (Meyerhold, 1997, s.316). Burada *bios* yaşam, *mekanik* ise fiziğin, cisimlerin denge ve hareketiyle ilgilenen kolu anlamına gelmektedir. Meyerhold'un *biomekanik* ile söylemek istediği, yaşam içindeki varoluşumuz aslında bedenün yaşamı olduğu ve her harekete bedenün katılması gerektiğidir (Barba&Savarese,2002, s.347). Biyomekanik alıştırma ve incelemelerin hedefi, oyuncunun fizik kondisyonunu, malzemesini denetlemeyi öğrenmesi, başka bir

Adres | Address

RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

RumeliDE Journal of Language and Literature Studies

e-posta: editor@rumelide.com
tel: +90 505 7958124

e-mail: editor@rumelide.com,
phone: +90 505 7958124

ifade ile sahne uzamında vücudunun bilincine varmasını sağlamaktır (Meyerhold, 1997, s.328). Meyerhold'un bedene bir çeşit meydan okuma olarak da adlandırılabilir bu çalışmalarının diđer amacı oyuncunun sahne üzerindeki bedensel anlatım olanaklarını zorlayarak her tür sahneleme dilinde bedeni merkezileştirmek ve özgürleştirmektir. Antonin Artaud (1896-1948), yönünü tiyatronun çıkış kaynađı olan ritüellere çevirmiş, tiyatronun içerik- biçim açısından yeniden yaratılması için ilkel büyü törenleri üzerine çalışmalar yapmış ve tiyatrosunu *Vahşet Tiyatrosu* olarak tanımlamıştır. Artaud, tiyatroyu gösteri üzerine temellendirmeyi, olası tüm düzlemlerde, derinliğine ve dikine tüm basamaklarında uygulanacak yeni bir uzam kavramı geliştirmeyi ve bu kavramı, hareket düşüncesine eklenen özel bir zaman düşüncesiyle birleştirmeyi düşünmüştür (Artaud, 1993, s.107-108). Uygulamadan çok kuramsal fikir ve önerileriyle etki yaratan Artaud, çağdaş uygulamalarda hem sahnenin hem de oyuncunun yeniden tanımlanmasını sağlamış uzam-mekân ve oyuncu bütünlüğü ile gösterimin temellerinden bahsetmiştir. Oyuncunun çeşitli ifadeleri oluşturabilmesi için vücut dili kurallarına yani biçimsel disiplin üzerine odaklanan ve *yoksul tiyatro* anlayışını gündeme getiren kişi ise Jerzy Grotowski (1933-1999)'dir. Çalışmalarına *prodüksiyon tiyatro, partiyatro, kaynaklar tiyatrosu, nesnel oyun ve araç olarak sanat* şeklinde çeşitli dönemlerde devam eden Grotowski'nin temel amacı, oyuncuda gündelik olmayan beden formunu yaratmaktır (Birkiye, 2007, s.78-89). Özellikle sahneyi ışık, dekor, kostüm, makyaj, ses efekti gibi yan anlatım araçlarından arındırarak performansı, oyuncunun bedensel/sesli anlatım araçlarına indirgemiş, yoksul tiyatro anlayışı ile de oyuncuya kendi fizik gücünü, olanaklarını kullanmayı ve seyirciyle birebir ilişki kurmayı sağlayan bir yapı sunmuştur (Flaszen, 2010, s.105). Grotowski'nin yoksul tiyatro anlayışı ile oyuncunun tüm sahnenin yaratım merkezi hâline gelmesi ve bedeninin tüm anlatım olanaklarının zorlanarak sahne üstünde özgürleşmeye çalışan bir bedene dönüşmesi fikri, Eugenio Barba ve Peter Brook ile kültürlerarası boyuta taşınmıştır.

Bedeni kültürlerarası düzlemde bir transfer aracı olarak ele alan bu bakış açısının temeli, Grotowski'nin kaynaklar tiyatrosu döneminde yaptığı çalışmalara dayanmaktadır. Grotowski ile bu dönemde birlikte çalışmalar yürüten Eugenio Barba (1936-) çeşitli ülkelerin ritüel ve tekniklerini incelemiş, bu tekniklerin alıştırmalarından yola çıkarak gündelik olmayan beden formu yaratma çalışmalarına odaklanmıştır. Çünkü Barba'ya göre bedenimizi gündelik yaşamdaki kullanımımız, gösterimdeki kullanımımızdan farklıdır. Öncelikle oyuncunun yaşamında gündelik olan davranışları anlaması daha sonra sahne davranışını yöneten ilkeleri bulması, ardından bedeninde gündelik dışı olan davranışları yaratabilmesi gerekmektedir (Barba, 2017, s.13). Barba, oyuncunun sahne üzeri gündelik dışı davranışını uluslararası bir boyuta taşıyarak, davranışa kültürlerarası bir kod kazandırmış ve 1964 yılında Oslo'da kurmuş olduđu Odin Tiyatrosu'nda uzun yıllar arařtırmalarını sürdürmüştür. Üç bölüme ayrılan bu arařtırmaların ilk bölümünde; beden yetkinliğini sağlamak için fiziksel-akrobatik alıştırmalar yapılmakta, ikinci bölümünde; yerel halkla, azınlık gruplarla ya da profesyonel olmayanlarla sanatsal takas yapılmakta, üçüncü bölümde; Tiyatro Antropolojisi olarak adlandırılan ve ISTA (International School of Theatre Anthropology) toplantı ve faaliyetler yürütülmektedir (Innes, 2004, s. 226; Birkiye, 2007, s.166-171). Peter Brook (1925-2022) ile oyuncu bedeni, kültürlerarası boyuttan evrensel boyuta taşınmıştır. Brook'a göre insan, içinde bulunduđu kültürün kendini tanımladığından daha fazlasıdır ve her kültür, içimizdeki dünya gerçeğinin sadece küçük bir parçasını oluşturmaktadır. Hâlbuki oyuncunun, varlığını ve anlatım olanaklarını daha fazlasına taşıyacak, tüm dünya kültürünü yansıtabilecek evrensel görüntülere, seslere, şekillere ve davranış modellerine ihtiyacı vardır (Brook, 2007, 2010, s.259). Brook, 1968 yılında yayınladıđı *Boş Alan* kitabıyla, çağdaş toplum insanı için yaşamsal bir gereklilik olan ve insanın bütünlüğüne seslenen bir tiyatro anlayışını ortaya koymuştur. 1971'de Paris'de kurduđu *Uluslararası Tiyatro Arařtırmaları Merkezi*'nde çeşitli uluslardan sanatçılarla birlikte törenselliđi arařtıran, dilin işlevini sorgulayan denemeler yapmış, 1985 yılında

Adres | Address

RumeliDE Dil ve Edebiyat Arařtırmaları Dergisi

RumeliDE Journal of Language and Literature Studies

e-posta: editor@rumelide.com
tel: +90 505 7958124e-mail: editor@rumelide.com,
phone: +90 505 7958124

sahneye koymuş olduğu Mahabharata ile insana bütünlüğü içinde seslenen bir sahne yapıtı ortaya koymuştur (Candan, 2003, s. 176-180).

Rudolf von Laban, Kurt Joss, Pina Baush gibi isimlerin ön plana çıktığı ve fiziksel tiyatro sahneleme anlayışında önemli bir etkiye sahip son grupta beden, kültürel kaynaklardan beslenen evrensel bir ifade aracı olmaktan ziyade sanatsal ifadenin bir aracı olarak ele alınmaktadır. Dans, koreografi ve hareket alanlarında önemli bir yere sahip bu isimlerin ortak yanı, tiyatro ve dansı bir araya getirerek bedeni soyut bir anlatım içinde yeniden biçimlendirmeye diğer bir ifadeyle sahnede cümle kurabilen bedenler yaratmaya çalışmalarıdır. Rudolf von Laban (1879-1958), hareket analizi, beden dili ve dansın teorik ve pratik yönleri üzerine çalışmalarıyla tanınan bir hareket bilimci, koreograf ve dans eğitimcisidir. Çalışmalarını insan bedeninin temel hareket yasaları üzerine odaklayan Laban, dans ve hareketin anlaşılması, analizi ve ifadesi için bir dizi kavram, yöntem, teknik geliştirmiştir. *Laban Hareket Analizi* (LAM) olarak ön plana çıkan bu sistemde, hareketin uzay, zaman, dinamik ve kuvvet bileşimlerinden oluşan kalıpları ve yapı dizileri incelenmektedir. Performansçının kendi stilini oluşturabileceği birçok varyasyonun denemesini sağlayan bu sistem, bedenin kullanımına dair bir harita sunmaktadır. Laban, farklı hareket formlarını ve temalarını bir araya getirerek bedensel iletişimi metaforik ve deneyimsel düzlemde ortaya koyan özgün ve deneysel çalışmalar yapmıştır (Bradley, 2009, s. 88-92). Dans Tiyatrosu kavramını gösterim sanatına kazandıran diğer bir ifadeyle dansı ve tiyatroyu yeni bir disiplin anlayışı içinde harmanlayarak bedenin anlatım olanaklarına meydan okuyan kişi Pina Bausch (1940-2009) olmuştur. 1973 yılında *Wuppertal Dans Topluluğu*'nun sanat yönetmenliğini yapmaya başlayan Bausch, tiyatronun temel stratejilerini dansın temelini oluşturan prensiplerle bir araya getirmeye çalışmış, performansçının bedeninde bir dünya yaratarak bunu tüm seyirciye açık metaforlar düzleminde iletmeyi amaçlamıştır. Bunu yaparken performansçıda, hareketin uyandırdığı dışsal (fiziksel) tepkilerle, bireysel motivasyonun sağlandığı içsel (kişisel) tepki anlarını/birimlerini bir rol dâhilinde fiziksel ve dramatik yapı içinde bir araya getirmeye çalışmıştır. Buradaki prensip, gerçek bir rol yaratımında ortaya çıkan tiyatral imajların dans prensiplerine uygulanarak bedensel bir mevcudiyetin ortaya konduğu bir tiyatro yaratmaktır. Artistik tercihlerinde ifade yaratımlarının ve fizikselliğin altını çizen Bausch, uygulamalarında abartı, tekrar, zıtlık oluşturacak anlatım yollarını kullanmakta, büyük bir ustalıkla yaratmaya çalıştığı eylemleri olağanüstü bir topluluk ve iş birliği duygusuyla somutlaştırmaktadır (Climenhaga, 2009, s.98-100; Murray & Keefe, 2016, s.88).

Özetle fiziksel tiyatro başlığı altında ele alınan yukarıda bahsi geçen tüm uygulamaların merkezinde, oyuncu bedenine odaklanan bir yaklaşımın olduğu görülmektedir. Ancak yaratımın merkezinde bulunan bedenin nasıl bir ifade aracı olarak anlam kazandığı, sanatsal yaratım aşamasındaki tiyatral yaklaşımlarına göre farklılık göstermektedir. Bu yaklaşımları; tiyatral yaratıda bedenin önemini vurgulayanlar, bedeni tiyatral yaratımın merkezine koyanlar, bedeni kültürlerarası düzlemde bir transfer aracı olarak ele alanlar ve bedeni sanatsal ifadenin bir aracı olarak görenler şeklinde özetlemek mümkündür.

3.Yöntem

Fiziksel tiyatro yaklaşımları çerçevesinde Sofokles'in yazmış olduğu *Antigone* oyununun örnek uygulama metni olarak seçildiği bu çalışmada, karma araştırma yöntemi kullanılmıştır. Nicel ve nitel araştırma modellerinin bir arada kullanılabilirdiği karma çalışmada, araştırılan gerçeğe ilişkin daha sağlıklı ve çoğulcu verilere ulaşılması amaçlanmaktadır. Böylece, nicel ve nitel teknikler aynı çalışmada birbirini güçlendirecek biçimde kullanılmaktadır (Şimşek, 2018, s.99-101).

Adres | Address

RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

RumeliDE Journal of Language and Literature Studies

e-posta: editor@rumelide.com
tel: +90 505 7958124

e-mail: editor@rumelide.com,
phone: +90 505 7958124

3.1.Arařtırma modeli

Çalıřmada, tasarım geliřtirme ve uygulama ařamasında nitel arařtırma modeli olan eylem arařtırması tercih edilmiřtir. Eylem arařtırması, bir topluluđa fayda sađlamak, profesyonel uygulamanın etkinliđini artırmak için kullanılabilir pratik bilgiler üretmek üzere topluluk üyelerinin, uygulayıcı-arařtırmacıların iřbirlikçi ve yansıtıcı bir řekilde çalıřmasına olanak tanınmaktadır. Modelde, katılımcıların kendi eylem ve uygulamalarını deđerlendirdikleri süreç odaklı bir yaklařım hâkimdir (Ivankova, 2022, s.33; řimřek, 2018, s.99).

3.2.Veri toplama aracı ve verilerin analizi

Eylem arařtırması sonucu uygulama ve tasarıma ait oyun verilerinin toplanmasında anket tekniđi kullanılmıřtır. Anket tekniđi, belirli bir konu ile ilgili fikirleri, görüřleri, tercihleri, davranıřları, beklentileri ve eđilimleri belirlemek amacıyla seçeneklere dayalı bilgi toplayan araçlardır (Salı, 2018, s.136). Anket sonuçlarından elde edilen nicel verilerin analizinde yüzde, frekans, aritmetik ortalama gibi betimsel istatistiklerden yararlanılmıřtır. Betimsel istatistikler, bir deđiřken içerisinde her bir deđerin ya da deđer kümesinin kaç kez tekrar ettiđi, deđerlerin merkez olarak seçilen bir nokta etrafında nasıl bir dađılım gösterdiđi, orta noktaya ya da birbirlerine göreli olarak nasıl bir uzaklıkta oldukları gibi özet bilgileri kapsamaktadır (Akbulut, 2018, s.166-169). Nicel verilerin istatistiksel analizinde SPSS (Statistical Package for Social Sciences) 23.0 paket programı kullanılmıřtır.

3.3.Evren ve örneklem

Arařtırma, Anadolu Üniversitesi *Tiyatro Anadolu Uygulama ve Arařtırma Birimi* sahnesinde gerçekleştirilmiřtir. Bu çerçevede arařtırmanın ana kütlesini Anadolu Üniversitesi *Tiyatro Anadolu Uygulama ve Arařtırma Birimi* sahnesinde oyun izlemeye gelen tüm seyirciler meydana getirmektedir. Bir sezon boyunca oyun izleyen kiři sayısı ortalama (ana kütle) 2080 olup, ana kütle %14,4 ü yaklařık olarak 312 kiřidir. Dolayısıyla ana kütle temsil etmesi bakımından en az 312 anket dađıtılması uygun görülmüřtür. Dađıtılan 312 ankette doğru doldurulmuř olarak kabul edilen 306 anket deđerlendirmeye alınmıřtır.

4.Tasarım ve uygulama süreci

Eylem arařtırması tasarım-uygulama sürecinde Konstantin Stanislavski, Jacques Lecoq, Rudolf Laban ve Pina Bausch'un seçilmiř uygulamaları, Sofokles'in Antigone oyun örneklemini üzerinden çalıřılmıřtır. Toplam doksan altı provanın gerçekleştirildiđi çalıřmada, bir adet genel seyircili prova yapılmıř ve 2016 sezonunda tek kiřilik bir oyun olarak *Antigone'nin Hikâyesi*, adıyla Eskiřehir Anadolu Üniversitesi, Tiyatro Anadolu'da gösterime girmiřtir.

Antigone tragedyası, Sofokles'in MÖ 411 yıllarında yazdıđı ve Thebai üçlemesinin (Kral Oidipus, Oidipus Kolonas'ta) son oyunu olarak bilinmektedir. Oyunun hikâyesinde, Antigone'nin erkek kardeřleri Eteokles ve Polyneikes Thebai'yi dönüşümlü olarak yönetmektedirler. Ancak Eteokles sırası geldiđi hâlde krallıđı Polyneikes'e devretmez ve Polyneikes tahtı geri almak üzere Argos ordusuyla anlařarak ülkeye savař açar ve iki kardeřin birbirlerini öldürmeleri üzerine dayıları Kreon kral olur. Tahta geçen Kreon, Polyneikes'i hain olarak ilan eder ve cesedinin gömülmesini kesinlikle yasaklar. Bunun üzerine Antigone kız kardeři İsmene'den yardım ister ancak istediđi yardımı alamayınca ölüyü tek başına gömmeye karar verir ve bunun üzerine ölümle cezalandırılır. Ölüm cezasının ardından Kreon'un ođlu Haimon, kâhin Teresias, Kreon'u kararından vazgeçirmeye çalıřsa da sonuç vermez. řehrin başına gelen belalar sonucunda Kreon, kararından piřmanlık duysa da artık çok geç olmuř, řehir lanetlenmiř ve pek çok insan bu karardan dolayı ölmüřtür. Oyun, tarihsel bađlamı içinde tanrı yasaları ve devlet yasalarının kurallarının çatıřması üzerine kuruludur. Oyunda, bireysel özgürlüđe ve tanrısal adalete inanan

Adres | Address

RumeliDE Dil ve Edebiyat Arařtırmaları Dergisi

RumeliDE Journal of Language and Literature Studies

e-posta: editor@rumelide.com
tel: +90 505 7958124

e-mail: editor@rumelide.com,
phone: +90 505 7958124

Antigone'nin otoriteye karşı baş kaldırışı konu edinilmektedir (Zerenler, 2005, s. 263). Antigone oyununun eylem araştırma süreci; metin, oyunculuk, hareket, dans, koreografi, sahneleme düzlemindeki fiziksel tiyatro tasarım ve uygulamaları olmak üzere üç aşamadan meydana gelmektedir.

4.1. Birinci aşama: Metin düzlemindeki fiziksel tiyatro tasarım ve uygulamaları

Tasarım Süreci- Metinden bedene Jacques Lecoq: Metine dair ön çalışmanın yapıldığı bu aşama, Jacques Lecoq'un Antik metinlerle yapmış olduğu çalışmalar örnek alınarak gerçekleştirilmiştir. Lecoq'a göre tragedya, dramatik sahanın ve keşfedilmesi gereken tiyatral biçimlerin en büyüğüdür ve çok aşamalı olarak çalışılması gerekmektedir. Lecoq'un tragedya ve metin çalışmalarında izlediği yolu iki temel adımda özetlemek mümkündür. *Birinci adım:* Eski tragedyanın tarihsel yaklaşımından ve onun varsayılan kodlarından uzak durarak bugünün tragedyasının ne olabileceğini yeniden keşfetmek ve bununla tekrar bağ kurmak: -Günümüz toplumunun karşı karşıya kaldığı insanlık sorunlarının ortaya konması, -Tragedya sahasının iki ana unsuru olan koro ve kahramanın oyunda işgal ettiği alanı günümüz koro ve kahramanın işgal ettiği alanla yeniden bağının kurulması ve tematik doğaçlamaların yapılması, -Koro ve kahramanın zıt argümanlar geliştirecek şekilde gruplara bölünerek temel çatışmayı yaratması. *İkinci adım:* Metinle fiziksel bağın kurulması: -Hareketten yola çıkılarak metinde var olan imge, sözcük ve çeşitli dinamiklerle bedensel bağ kurmak, -Metni Jestlerle konuşarak hareket ettirmek, jestleri çeşitlendirmek, jestlerin sessiz icra edilmesi, jestlerin niteliği üzerine çalışmak, jest ve metnin birlikte inşa edilmesi, -Metnin anlamını ortaya çıkaracak seslerin seçilmesi ve dağılımı, -Seçilen metnin kullanılan jest ve hareketlerle serbest bir doğaçlama taslağının seyirciye izletilmesi (Lecoq, 2015, s.147-163).

Uygulama Süreci: Yukarıda tarif edilen adımlar çerçevesinde çalışılan Antigone oyununun metin ön çalışmasının yapıldığı ilk aşamada; oyun iktidar teması üzerine kurulmuş ve iktidarın otorite mücadelesi ve bu mücadeleyi sağlamak için çeşitli otorite kontrol araçlarıyla ruhu ve bedeni nasıl kontrol etmeye çalıştığı üzerinden hareket edilmiştir. Kadın erkek mücadelesinin de yan karşıtlık üzerinden ele alındığı çalışmada koro, kahraman ve diğer karakterler tek bir oyuncu tarafından ele alınmıştır. Oyundaki koro-kahraman ve diğer karakterlerin uzamdaki bulunuşlukları ve dengeleri tek bir oyuncu ile sağlanacak şekilde planlanmış, her bir karakterin temsili üzerine tematik doğaçlamalar yapılmıştır. Bu doğaçlamalarda dikkat edilen nokta ise karakterler arasında temel zıtlıkların ortaya konularak çatışmanın netleştirilmesidir. Metinle fiziksel bağlantının kurulduğu ikinci aşamada oyuna dair imgeler, sözcükler ve cümleler belirlenmiştir. Belirlenen bu cümleler, oyundaki her bir karaktere ve duruma dair jest denemeleri, tekrarları ile temellendirilmiştir. Seçilen nitelikli durumlar ve karakter jestleri üzerine metin ile bağlantı kurulmuş, her bir durumun ve karakterin jestine uygun ses denemeleri yapılmış, Antigone oyununun tümü bu aşamalardan geçirilerek yeniden çalışılmıştır. Doğaçlamalar sonucunda yapı önerisi ortaya çıkan metin, tek bir oyuncu tarafından oynanacak biçimde tematik olarak on epizota bölünmüştür. Tekli (Kreon-Antigone-Anlatıcı) ve ikili (Antigone-İsmene, Kreon-Antigone, Kreon-Haimon, Kreon-Teresias, Kreon-Muhafız) sahnelere bölünmüş ve hareket düzeni için diğer aşamaya geçilmiştir.

4.2. İkinci aşama: Hareket-dans-koreografi ve oyunculuk düzlemindeki fiziksel tiyatro tasarım ve uygulamaları

Hareketten oyunculuğa giden bir yolun izlendiği uygulamanın bu aşamasında oyunculuk ve koreografi çalışmalarının eş zamanlı ilerlediğini söylemek mümkündür. Bir önceki aşamada oluşturulan taslak metin ve metinle kurulan bedensel bağlantı bu aşamada Rudolf Laban, Pina Bausch ve Konstantin Stanislavski'nin seçilmiş çalışmaları çerçevesinde üç adımdan meydana gelmektedir.

Adres | Address

RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

RumeliDE Journal of Language and Literature Studies

e-posta: editor@rumelide.com
tel: +90 505 7958124

e-mail: editor@rumelide.com,
phone: +90 505 7958124

Birinci adım: Bedenden harekete Rudolf Laban

Tasarım Süreci: Laban Analiz Sistemi (LAM) hareketin yaratımını *beden, enerji, uzam ve şekil(biçim)* olmak üzere dört düzlemde ele almaktadır. Hareket sistemini meydana getiren bu özellikler, birbiriyle ilişki içinde beraber ortaya çıkan ayrılmaz bütünler olarak ele alınmakta ve kişisel kullanımları stile göre farklılık göstermektedir. *Birinci düzlem-hareketin beden üzerinde yaratımı;* bedeninin yeniden keşfedildiği bu düzlemde bedeninin farklı bölümlerindeki anlatım olanakları araştırılır. Nefes-beden egzersizlerinin önemli bir yer tuttuğu çalışmalarda vücudun değişik bölümlerinde farklı ve zıt anlamlar oluşturacak keşif çalışmaları yapılmaktadır. *İkinci düzlem-hareketin enerji üzerinden yaratımı;* harekette akışkanlık, yoğunluk, zaman, uzam, özellikleriyle yeni anlam birimleri oluşturulmaktadır. Akışkanlıkla devam etmekte olan, yoğunlukla gücün ön plana çıktığı, zaman ile uzayan ya da kısalan, uzam ile ön plana çıkan bir hareketi tanımlamak mümkündür. *Üçüncü düzlem- hareketin uzam üzerinde yaratımı;* uzam burada yukarı ve aşağı olarak kutupsal hareketleri, yatay ve dikey olarak zıt yönelimli hareketleri, sağa sola-öne-arkaya-aşağı yukarı kübik yönelimli hareketleri oluşturacak şekilde üç boyutta ele alınmaktadır. *Dördüncü düzlem-Hareketin şekil(biçim) üzerinde yaratımı:* İnsan bedeninin biçimsel ve davranışsal değişikliğinden bahsedilen bu düzlemde, hareketin şekil belirleyicisi insanın kendi ve diğer insanlarla iletişim halinde olduğu üç seviyedir. İlk seviye hareket, kişinin kendi gündelik rutinlerini gerçekleştirirken kendine odaklı olarak aldığı şekil, ikinci seviye hareket, kişinin olağan durumlar içinde diğer bir kişi ile iletişim hâlinde aldığı şekil, üçüncü seviye hareket, kişinin önemli ve olağanüstü durumlarda kendi ya da diğer kişiler ile iletişim hâlinde aldığı şekildir (Bradley, 2009, s.88-116; Laban, 1975, s. 25-40).

Uygulama süreci: Bir önceki aşamada oyunun hikâyesinden yola çıkılarak elde edilen ve on epizoda bölünen taslak metin bu aşamada, karakter hareketlerinin beden, enerji, uzam ve şekil niteliklerine göre tasarlanmıştır. Her bir epizottaki çatışan durum ve karakter için farklı nitelikler oluşturulmaya çalışılan süreç Antigone'nin Eteokles'i gömmek için İsmene'den yardım istediği Antigone- İsmene sahnesinden örnekleyecek olursak; *Birinci düzlem:* Hareketin *beden* üzerinde yaratımında; Antigone için kararlı dik bir üst beden ifadesi tercih edilirken; İsmene için öne eğik kararsız bir üst beden ifadesi tercih edilmiştir. *İkinci düzlem:* Hareketin *enerji* üzerinde yaratımında; İsmene'den yardım isteyen Antigone'nin enerji niteliğindeki akışkanlık ısrarcı ve devam eden, yoğunluk olarak baskın ve ağır, zaman olarak tekrar eden ancak hızlı, uzam olarak ön plana çıkan bir enerji tercih edilirken; İsmene'nin enerji niteliğindeki akışkanlık kopuk, yoğunluk olarak hafif, zaman olarak yavaş, uzam olarak geri plana çekilen bir enerji tercih edilmiştir. *Üçüncü düzlem:* Hareketin *uzam* üzerinde yaratımında; Antigone için yukarı ve aşağı olarak kutupsal hareketleri, yatay ve dikey olarak zıt yönelimli kararlı net hareketler kullanılırken, İsmene için sağa sola-öne-arkaya-aşağı yukarı kübik yönelimli kararsız hareketler kullanılmıştır. *Dördüncü düzlem:* Hareketin *şekil* üzerinde yaratımında; kardeşinden yardım isteyen Antigone için önemli ve olağanüstü bir durumu ifade eden üçüncü seviye hareket şekli tercih edilirken, kardeşine yardım etme konusunda geri adım atan İsmene için olağan bir durum olarak algıladığı bu durum için ikinci seviye hareket şekli tercih edilmiştir.

İkinci adım: Hareketin dilinden sahne diline Pina Bausch

Tasarım süreci: Çağdaş tiyatro, dans ve performans uygulama alanlarında önemli bir etkiye sahip olan Pina Bausch'un çalışmalarında, yöntemsel gösterime odaklı bir yaklaşımdan ziyade yaratıcı denemelerin ön planda olduğu süreç odaklı bir yaklaşım söz konusudur. Bausch, performansçının bedenine ve hareketlerine şiirsel bir anlatım kazandırdığı disiplinler arası çalışmalarında yöntemsel bir reçete sunmaktan ziyade duygu ve formların tekrar yaratıldığı yeni bir tarz ortaya koymanın önemini vurgulamaktadır (Climenhaga, 2013, s.2-4). Pina Bausch'un katmanlı bir şekilde iç içe geçen dans, hareket, koreografi ve oyunculuğa dair yaklaşımlarından bazıları şu uygulama kısımlarından meydana

Adres | Address

RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

RumeliDE Journal of Language and Literature Studies

e-posta: editor@rumelide.com
tel: +90 505 7958124e-mail: editor@rumelide.com,
phone: +90 505 7958124

gelmektedir: *A-Parçadan Bütüne*: Bütünü tematik olarak parçalara ayırma, parçaların her birini sürece yayarak kendine has anlatım tekniği kullanarak çalışma, *B-Soru sorma*: Ele alınan durum veya olay ile ilgili kişisel düşünce ve duyguları açığa çıkartacak soruların sorulması (ör: Bu durumda sen ne hissederdin? Bu durumda senin düşüncen ne olurdu?), *C- İmaj geliştirme*: Ele alınan durumla ilgili duygu ve düşüncelerden alınan cevaplardan yola çıkarak yanıtların fiziksel imajlarının yaratılması (Ör: korku ve ön yargının bedende anlık ifade olarak nasıl belirdiği), *D-Hareket geliştirme*: Duygu ve düşüncelerden yola çıkarak yaratılan imajların harekete dönüştürülmesi (ör: Bedeninde anlık ifade olarak beliren korku ve ön yargının bedenle nasıl hareket ettiği), *E-Eylem yaratma*: Çalışılmakta olan metinle ilgili saçımızı taramak, ellerimizi yıkamak gibi gündelik hayatta yaptığımız somut davranışsal jestlerden, üzüldüğümüzde elimizi kalbimizin üzerine koyduğumuz soyut duygusal jestlerden yola çıkarak tamamlanmış fiziksel eylemler yaratmak. Bu eylemlerin çeşitli kombinasyonlarını denemek, *F) Yapılandırma*: Kombinasyonların bir araya getirilerek anlamlı bir bütün ve plastik oluşturuncaya kadar varyasyon denemelerinin yapılması, *G) Koreografi ve dans*: Dramatik yapı içinde oyuncuda hareketi başlatan ve motive eden dürtünün ortaya çıktığı yerlerin belirlenmesi ve bu anlarda meydana gelen hareketlerin birleştirilerek oyuncu bedeninin fizikselleştirilmesi (Climenhaga,2009, s.95-125).

Uygulama süreci: Bir önceki aşamada karakter hareketlerinin Laban'ın beden, enerji, uzam ve şekil niteliklerine göre tasarlanmasından sonra bu aşamada hareketin Pina Bausch'un genel metodolojisine göre boyutlandırılarak hareket, koreografi, dans, ve rol düzlemine geçişte şu uygulamalar yapılmıştır: *A) Parçadan Bütüne*: Daha önce on epizoda ayrılan oyun bu adımda; Darbe 1: Taht Kavgası, Darbe 2: Yeni Kral, Darbe 3: Kız Kardeşler, Darbe 4: Polyneikes'in Gömülmesi, Darbe 5: Muhafız Zor Durumda, Darbe 6: Büyük Karşılaşma, Darbe 7: Oğul Krala Karşı, Darbe 8: Kahin Uyarıyor, Darbe 9: Dönüş Yok, Darbe 10: Bedel olacak şekilde tematik başlıklar üzerinden adlandırılmıştır. Her epizot kendi içinde bağımsız çalışılmış ve oyunun içinde sözel olarak aktarılan (Darbe 1, 4) epizotları da ayrıca uygulamaya dâhil edilmiştir. *B) Soru sorma*: Tematik başlıklar ile ilgili oyuncunun duygu ve düşüncesinde anlam yaratacak sorular sorulmuştur (ör: Otorite, adalet, eşitlik, özgürlük nedir? vb.). *C) İmaj geliştirme*: Her bir epizotta karakterlerin içinde buldukları durumların bedenlerinde oluşturduğu değişimler imaj olarak yaratılmaya çalışılmıştır. Örneğin Antigone'nin Eteokles'i gömmek için İsmene'den yardım istediği Antigone- İsmene sahnesini temsil eden "Darbe 3: Kız Kardeşler" epizodunda, bir önceki aşamada her iki karakterin beden, enerji, uzam, şekil düzleminde yaratılan hareket disiplini bu aşamada iktidara karşı çıkan Antigone için "kartal" imajı, İsmene için "serçe" imajı olarak şekillendirilmiştir. *D)Hareket geliştirme*: İmajın durum içinde ilerlemesini sağlayan bu adım yine "Darbe 3: Kız Kardeşler" epizodundan örneklenecek olursa; Kartal imajı çizilen Antigone için hareketin imaj boyutundaki gelişimi yırtıcı, güçlü ve kararlı, serçe imajı çizilen İsmene için hareketin imaj boyutundaki gelişimi savunmacı, korkak ve güçsüz olarak şekillendirilmiştir. *E)Eylem yaratma*: Günlük rutin eylemlerin ortaya çıkarttığı somut davranışsal jestlerin ve günlük rutin dışında üzerimizde düşünsel ve duygusal eylemlerin ortaya çıkarttığı soyut duygusal jestleri "Darbe 8: Kahin Uyarıyor" epizodundan örneklenecek olursak; Kreon'u kararından vazgeçirmeye çalışan Teresias'ın kehanette bulunduğu eylemler inanç düzlemindeki ritüelistik yapıdaki soyut duygusal jestlerle yaratılırken, Kral Kreon'un emir ve ceza vermek, kural koymak gibi günlük rutini oluşturan eylemler somut davranışsal jestlerle yaratılmıştır. *F) Yapılandırma*: Her epizodun kendi içinde bağımsız birer bölüm olarak çalışıldığı bu aşamada pek çok deneme yapılmış ve anlatım bütünlüğüne ulaştığı ön görülen epizotlar yan yana getirilmiştir. Örneğin oyunda sözel olarak anlatılan Darbe 1: Taht Kavgası, Darbe 4: Polyneikes'in Gömülmesi, Darbe 10: Bedel bölümleri uygulama denemesi yapılarak oyunun bütününde gösterime dâhil edilmiştir. *G) Koreografi ve dans*: Tek kişilik bir uygulamanın yapıldığı çalışmanın tümünde hem epizotların içinde hem de epizot geçişlerinde hareket koreografisi önemli bir yer tutarken, özellikle Darbe 1: Taht Kavgası, Darbe 4: Polyneikes'in Gömülmesi, Darbe 8: Kâhin Uyarıyor epizotlarında koreografi düzenlemesi ve dans ön

Adres	Address
<i>RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi</i>	<i>RumeliDE Journal of Language and Literature Studies</i>
e-posta: editor@rumelide.com	e-mail: editor@rumelide.com,
tel: +90 505 7958124	phone: +90 505 7958124

plana çıkmaktadır. Koreografi ve dansın hareket düzleminde yaratılan parçaların birleştirilmesinden yola çıkıldığı bu aşamada örneğin; Antigone'nin kardeşini toprağa gömdüğü Darbe 4: Polyneikes'in Gömülmesi epizodunda düzenlediği ayin, dua etme soyut davranış jestlerinin birleştirilmesinden ortaya çıkmıştır. Burada oyuncuda dürtüsel hareketi başlatan ve devam ettiren nokta ise ritüel davranışlar olmuştur.

Üçüncü adım: Sahne dilinden oyunculuğa Konstantin Stanislavski

Tasarım süreci: Oyunculuk üzerine ilk yönetsel önerileri ortaya koyan, kendisinden sonra gelen pek çok uygulamacıya referans kaynağı olan Konstantin Stanislavski'nin iç aksiyon üzerine çalıştığı *psikolojik eylemler* ve dış aksiyon üzerine çalıştığı *fiziksel eylemler* olmak üzere iki dönemden meydana gelen çalışma yöntemleri bulunmaktadır. Fiziksel eylemler yönteminin referans alındığı bu çalışma kapsamında yöntemin merkezini oluşturan *verili durumlar* üzerine odaklanılmıştır. Oyuncunun iç ve dış aksiyonu sağlamasında ve rolü yaratım aşamasında önemli bir başvuru alanı olan verili durumlar, oyunun konusunu, olayların geçtiği yeri, zamanı, dönemi, yaşam koşullarını, yönetmenin/oyuncunun bakış açısını, dekor/aksesuar/ışık/efekt gibi sahneleme araçlarına dair önemli bir aksiyon yaratıcı kaynaktır (Moore, 2011, s.56-57).

Uygulama süreci: Harekete dayalı, stilize ve sembolik bir sahneleme anlayışının ortaya çıktığı bu aşamada, verili durumlar canlandırılan rollerin karakter derinliklerini yaratmak için değil bir önceki adımda *eylem yaratma* basamağında duygusal ve davranışsal jestlerin oyuncuda meydana gelmesini sağlamak amacıyla kullanılmıştır. Özellikle oyunun ortaya koyduğu koşulların bir itki kaynağı olarak oyuncuda duygusal ve davranışsal jestlere dönüştürülmesi sağlanmıştır. Bu noktada oyunun tarihsel bağlamında ele aldığı kadın, erkek, iktidar, adalet gibi kavramların günümüz toplumunda da güncelliğini koruyor olması, oyunun verili durumlarının oyuncuda itki olarak kullanılabilir olmasını sağlamıştır. Örneğin Antigone'nin Kreon tarafından sorguya çekildiği Darbe 6: Büyük Karşılaşma epizodunu, verili durumlar (kadın erkek bağlamında ortaya koyduğu koşullar) çerçevesinde oyuncuda itki yaratması açısından ele alacak olursak: Antik çağ ve günümüz toplum yapısı içinde iktidar otoritesinin kadın ve erkeğe verdiği rollerin benzerlik düzleminde; erkeğin emir verme, kural koyma, hesap sorma, yasak getirme günlük davranışının Kreon'da günlük rutini meydana getiren davranışsal jestlerin oluşmasında; kadının hesap verme, zorunda kalma, ezilme, aşağılanma gibi gösteremediği duygusal jestlerin oluşmasında bir itki kaynağı olarak kullanılmıştır.

4.3. Üçüncü aşama: Sahneleme düzlemindeki fiziksel tiyatro tasarım ve uygulamaları

Tasarım süreci: Fiziksel tiyatro uygulamalarındaki tasarım süreci, konvansiyonel tiyatronun tasarım sürecinden farklılık göstermektedir. Pek çok denemenin yapıldığı ve artistik tercihlerin süreç odaklı bir yaklaşımla gerçekleştiği fiziksel tiyatrodaki tasarım, uygulama ile eş zamanlı gitmektedir. Yönetmen dâhil tüm ekibin tasarımın bir parçası olduğu süreçte, tasarım için öncelikli olarak oyun stiline ortaya çıkması ve oyunda anlatılan hikâyenin sahne üzerindeki imajlarının oluşmaya başlaması en önemli adımı meydana getirmektedir. Oyuncunun anlatımın merkezinde olduğu fiziksel tiyatro uygulamalarında müzik, dekor, aksesuar, kostüm, makyaj tasarımları hem performansçının hem de oyunun anlatım stiline yaratıcı, işlevsel bir parçası olacak şekilde tasarlanmakta ve bu noktada her uygulama alanı süreçle birlikte kendi tasarım önerisini ortaya koymaktadır (Bicat, 2012, s.41-46). Bu uygulama çerçevesinde gelinen aşama itibarıyla oyun genelinde hem ele alınan karakterler hem de olayların seyirciye aktarılmasında stilize bir anlatım biçiminin ortaya çıktığı görülmüştür. Anlatımda üslup bütünlüğünü sağlamak açısından yapılan tasarım tercihlerinde de gerçekçi olmayan, stilize anlatımı destekleyen bir yol izlenmiştir:

Adres | Address

RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

RumeliDE Journal of Language and Literature Studies

e-posta: editor@rumelide.com
tel: +90 505 7958124

e-mail: editor@rumelide.com,
phone: +90 505 7958124

Müzik uygulama süreci: On epizoda bölümlenmiş oyunda müzik, oyunun anlatım stili ile uyumlu olacak şekilde temayı, koreografiyi, hareketi destekler nitelikte tasarlanmıştır. Örneğin oyunun giriş müziğinde anlatılacak hikâyenin oyuncu tarafından resitatif olarak özetlendiği bir söz-müzik bestesi yapılırken; Darbe 1: Taht Kavgası, Darbe 4: Polyneikes'in Gömülmesi gibi koreografik anlatımın tercih edildiği sahnelerde müzik hareketin önemli bir eşlikçisi olarak tasarlanmıştır. Yine Kreon'u kararından vazgeçirmeye çalıştığı Darbe 8: Kâhin Uyarıyor kısmında kehanetlerin canlandırıldığı kısımda müzik Teresias'ın hareket düzenini destekler nitelikte tasarlanırken; Antigone'nin ölümüne gittiği Darbe 9: Dönüş Yok ve hikâyenin sonunda Kreon'un başına gelenlerin canlandırıldığı Darbe 10: Bedel kısımlarında müzik ele alınan temanın ve durumun etkisini artırmak amacıyla tasarlanmıştır.

Dekor ve aksesuar uygulama süreci: Tüm sahnenin ve seyir yerinin bir kısmının oyun alanı olarak ele alındığı uygulamada, sahnenin orta merkezine beş metre kare genişliğinde, elli santim yüksekliğinde tek parçadan meydana gelen bir platform yerleştirilirken, ön orta merkezden seyircinin bulunduğu parteri kapsayan ilk üç koltuk hizasına kadar bir buçuk metre eninde platform yerleştirilmiştir. Sahnenin arka sağı, ortası ve solu yukarıdan aşağıya tüm sahne gerisini örtecek şekilde bej fon perdelerle kaplanmıştır. Gerçekçi bir mekân tasvirinin yapılmadığı dekorda, oyuncunun ön planda olduğu, tüm sahneyi oyun alanı olarak kullanabildiği bir tasarım anlayışı ön plana çıkmıştır. Dekorun belli bir mekânı tarif etmeyişi her epizotta değişen hikâyeye uygunluk sağlaması amaçlanırken, tek kişi tarafından canlandırılan karakterlerin seviye/ statü farklılıkları da dekordaki platform seviyeleri ve yerleriyle oluşturulmuştur. Örneğin ortaya yerleştirilen platform otoritenin gücünü temsil etmesi açısından Kreon'un alanını temsil ederken, sahnenin geri kalan kısımları soylu ancak otoriteye boyun eğmek durumunda kalan kişileri (Haimon, Antigone, İsmene, Teresias), seyirciye doğru kurulan platform ise alt sınıf olarak ele alınan halkı temsil etmektedir. Her epizotta ele alınan tema ve çatışmaya göre mekânın kullanımı da değişmektedir. Örneğin Kreon'un pozisyonlandırıldığı ve otoriteyi temsil eden platform, Kreon'un otoritesinin sarsıldığı Darbe 6: Büyük Karşılaşma, Darbe 8: Kâhin Uyarıyor gibi epizotlarda diğer oyun kişileri tarafından da kullanılmıştır. Oyunda öldüren kardeşler Polyneikes ve Eteokles'i temsilen iki adet zırh kostümü giydirilmiş maket büst ve iki adet mızrak aksesuar olarak kullanılmıştır. Maket büstler ve mızraklar ilk olarak Polyneikes ve Eteokles'in birbirlerine karşı yaptıkları savaşın canlandırıldığı ilk epizot Darbe 1: Taht Kavgası sahnesinde kullanılmıştır. Büstler, her iki kardeş üzerinden başlayan ve devam eden çatışmayı temsil etmesi açısından oyunun sonuna kadar sahne üzerinde pozisyonlandırılmıştır. Mızraklar ise 8: Kâhin Uyarıyor epizodunda Teresias'ın asası olarak kullanılmıştır.

5. Bulgular

5.1. Demografik bilgiler

Oyunu izleyen kişilerin yaş dağılımları: 262 kişi (%85,6) 25 yaş ve altı, 31 kişi (%10,1) 25-35 yaş arasında, 9 kişi (%2,9) 35-45 yaş arası, 4 kişi (%1,3) 45 yaş ve üstü. *Oyunu izleyen kişilerin cinsiyete ilişkin dağılımları:* 205 (%67) kadın, 101 (%67) erkek. *Oyunu izleyen kişilerin eğitim durumuna ilişkin dağılımları:* 2 kişi (%7) ilkökul, 1 kişi (%3) ortaokul, 16 kişi (%5,2) lise, 270 kişi (%88,2) lisans, 10 kişi (%3,3) yüksek lisans, 7 kişi (%2,3) doktora. *Oyunu izleyen kişilerin mesleklerine ilişkin dağılımlar:* 245 kişi (%80,1) öğrenci, 9 kişi (%2,9) akademisyen, 17 kişi (%17) kamu çalışanı, 15 kişi (%4,9) özel sektör çalışan, 20 kişi (% 6,5) ise diğer meslek grupları.

5.2. Seyircilerin tiyatro deneyimleri

Seyircilerin tiyatro deneyimlerine dair teknik veri *daha önce tiyatro oyunu izlediniz mi, cevabınız evet ise kaç kere?* sorusu üzerinden Grafik 1'de belirtildiği gibi sağlanmıştır. 306 kişiden daha önce oyun izleme deneyim ve sayılarına ilişkin alınan yanıtta: 70 kişi (%22,9) 1-5 arasında, 80 kişi (%26,1) 5-10

Adres | Address

RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

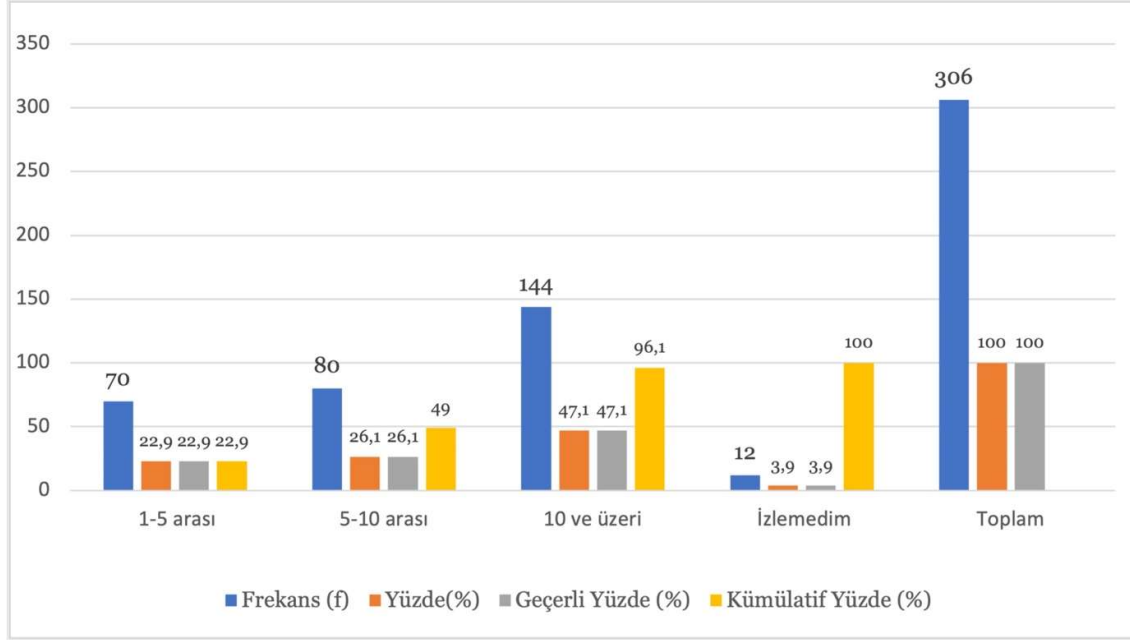
RumeliDE Journal of Language and Literature Studies

e-posta: editor@rumelide.com
tel: +90 505 7958124

e-mail: editor@rumelide.com,
phone: +90 505 7958124

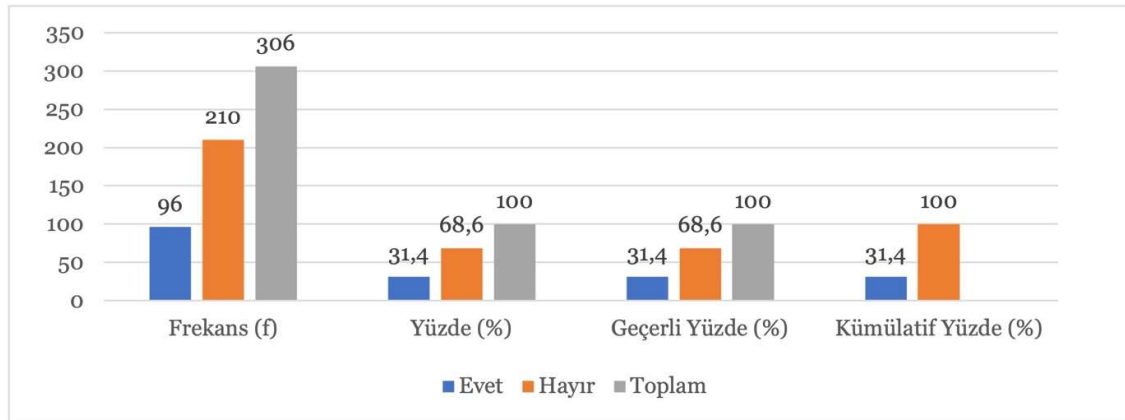
arasında, 144 kişi (%47,1) 10 ve üzeri oyun izlediğini; 12 kişi (%3,9) daha önce hiç oyun izlemediğini ifade etmiştir.

Grafik 1. Seyircilerin tiyatro deneyimleri



Seyircilerin Antik Yunan dönemine ait tragedya izleme deneyimlerine dair teknik veri *daha önce tragedya izlediniz mi?* sorusu üzerinden Grafik 2'de belirtildiği gibi sağlanmıştır. 306 kişiden daha önce oyun tragedya izleme deneyimlerine ilişkin alınan yanıtta: 96 kişi (%31,4) evet cevabını verirken, 210 kişi (%68,6) hayır cevabını vermiştir.

Grafik 2. Seyircilerin Tragedya izleme deneyimleri



5.3. Metin düzlemindeki fiziksel tiyatro bulguları

Metin oluşturma düzlemindeki fiziksel tiyatro denemelerinin seyirciye ne ölçüde ulaştığına dair teknik veri, anlatılan hikâyeyi anlama düzeylerinden Grafik 3'te belirtildiği gibi sağlanmıştır. 306 kişiden alınan yanıtta: 2 kişi (%0,7) hiç anlamadığını, 1 kişi (%0,3) anlamadığını, 21 kişi (%6,9) az anladığını, 140 kişi (%45,8) anladığını ve 142 kişi (%46,4) çok iyi anladığını ifade etmiştir.

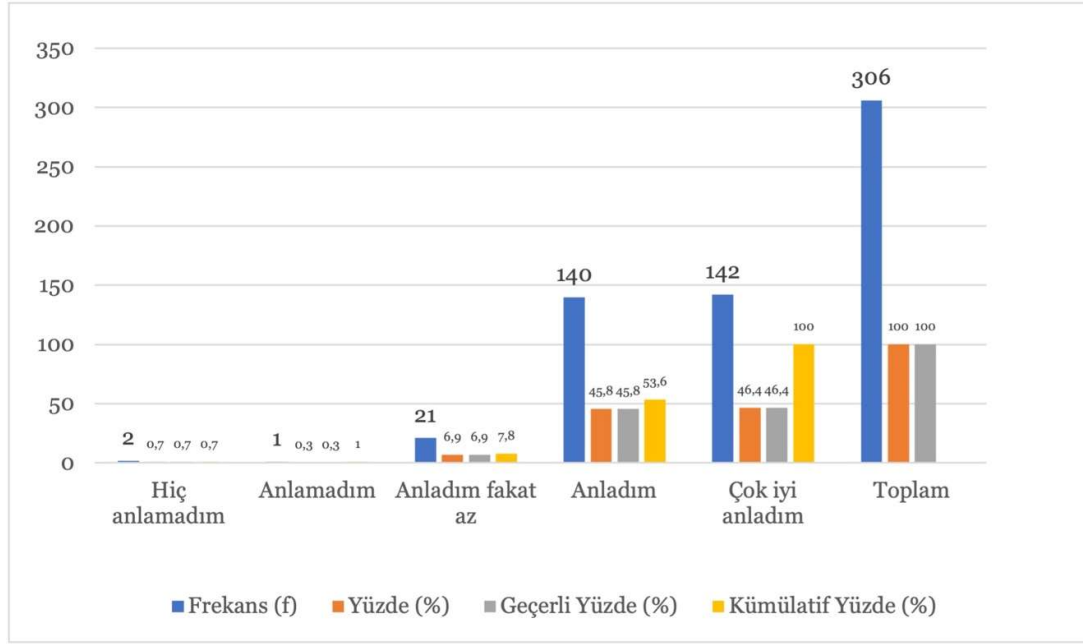
Adres | Address

RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

e-posta: editor@rumelide.com
tel: +90 505 7958124

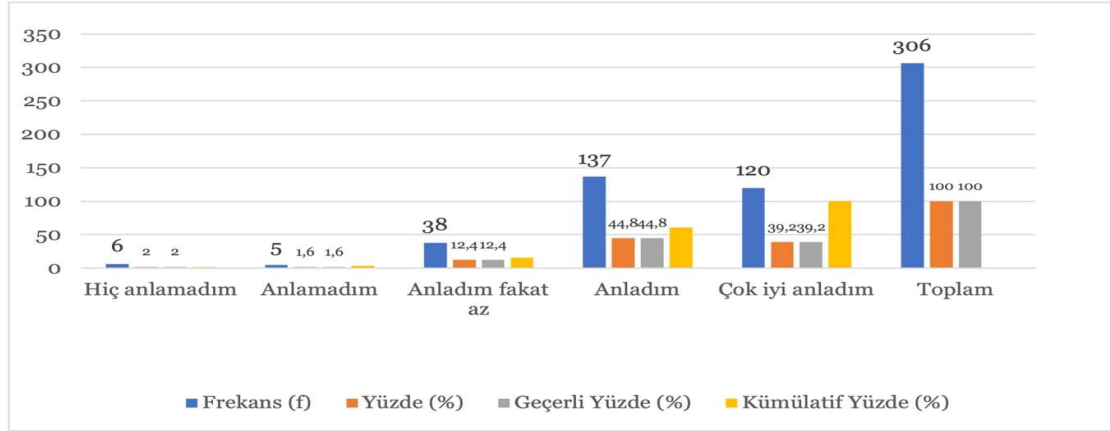
RumeliDE Journal of Language and Literature Studies

e-mail: editor@rumelide.com,
phone: +90 505 7958124

Grafik 3. Metin düzleminde seyirci verileri

5.4. Hareket/koreografi/dans/oyunculuk düzleminde fiziksel tiyatro bulguları

Hareket, Koreografi ve dans düzlemindeki fiziksel tiyatro denemelerinin seyirciye ne ölçüde ulaştığına dair teknik veri hareket, dans ve koreografiyi anlama düzeylerinden Grafik 4'te belirtildiği gibi sağlanmıştır. 306 kişiden alınan yanıtta 6 kişi (%0,2) hiç anlamadığını, 5 kişi (%1,6) anlamadığını, 38 (%12,4) kişi az anladığını, 137 kişi (%44,8) anladığını ve 120 kişi (%39,2) çok iyi anladığını ifade etmiştir.

Grafik 4. Hareket, koreografi, dans düzlemindeki seyirci verileri

Oyunculuk düzlemindeki fiziksel tiyatro denemelerinin seyirciye ne ölçüde ulaştığına dair teknik veri oyunda canlandırılan karakterleri anlama düzeylerinden Grafik 5'te belirtildiği gibi sağlanmıştır. 306 kişiden alınan yanıtta 2 kişi (%0,7) hiç anlamadığını, 3 kişi (%1,0) anlamadığını, 17 kişi (%5,6) az anladığını, 140 kişi (%45,8) anladığını ve 144 kişi (%47,1) çok iyi anladığını ifade etmiştir.

Grafik 5. Oyunda canlandırılan karakterlere dair seyirci verileri

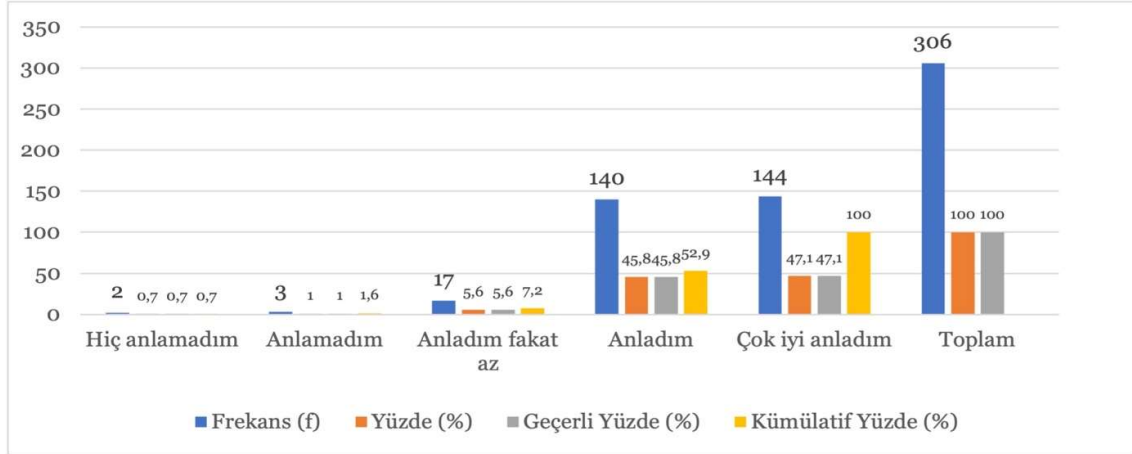
Adres | Address

RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

e-posta: editor@rumelide.com
tel: +90 505 7958124

RumeliDE Journal of Language and Literature Studies

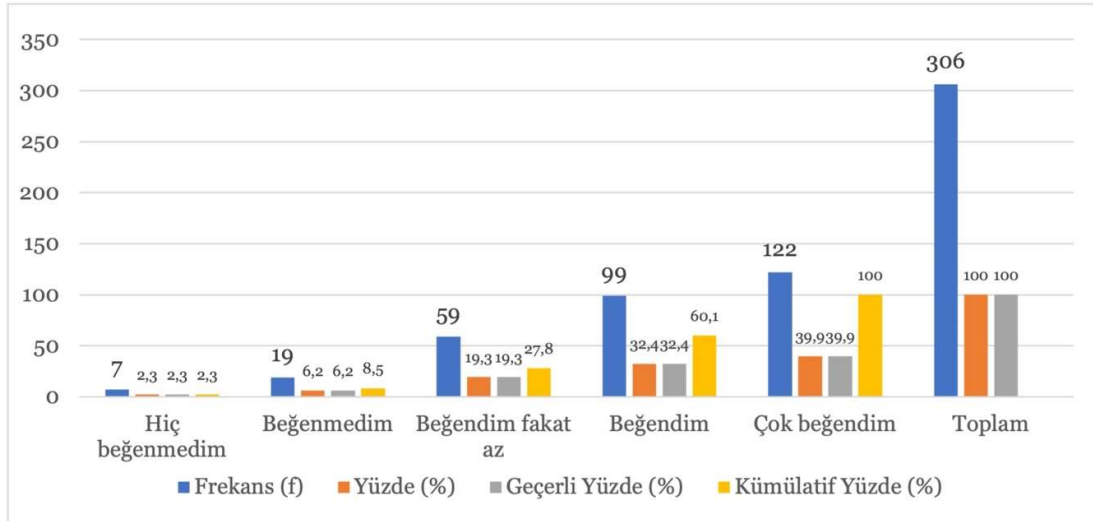
e-mail: editor@rumelide.com,
phone: +90 505 7958124



5.5. Sahneleme düzleminde fiziksel tiyatro bulguları

Sahneleme düzleminde müzik tasarımı ile ilgili fiziksel tiyatro denemelerinin seyirciye ne ölçüde ulaştığına dair teknik veri oyunda kullanılan müzikleri beğenme düzeylerinden Grafik 6'da belirtildiği gibi sağlanmıştır. 306 kişinin müzik ile ilgili yaptığı değerlendirmede 7 kişi (%2,3) hiç beğenmediğini, 19 kişi (%6,2) beğenmediğini, 59 kişi (%19,3) az beğendiğini, 99 kişi (%32,4) beğendiğini ve 122 kişi (%39,9) çok beğendiğini ifade etmiştir.

Grafik 6. Müzik tasarımı düzlemindeki seyirci verileri



Sahneleme düzleminde dekor ve aksesuar kullanımı ile ilgili fiziksel tiyatro denemelerinin seyirciye ne ölçüde ulaştığına dair teknik veri oyundaki dekor ve aksesuar kullanımını beğenme düzeylerinden Grafik 7'de belirtildiği gibi sağlanmıştır. 306 kişinin dekor ve aksesuar kullanımı ile ilgili yaptığı değerlendirmede 15 kişi (%4,9) hiç beğenmediğini, 33 kişi (%10,8) beğenmediğini, 103 kişi (%33,7) az beğendiğini, 92 kişi (%30,1) beğendiğini ve 63 kişi (%20,6) çok beğendiğini ifade etmiştir.

Grafik 7. Dekor ve aksesuar tasarım düzlemindeki seyirci verileri

Adres | Address

RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

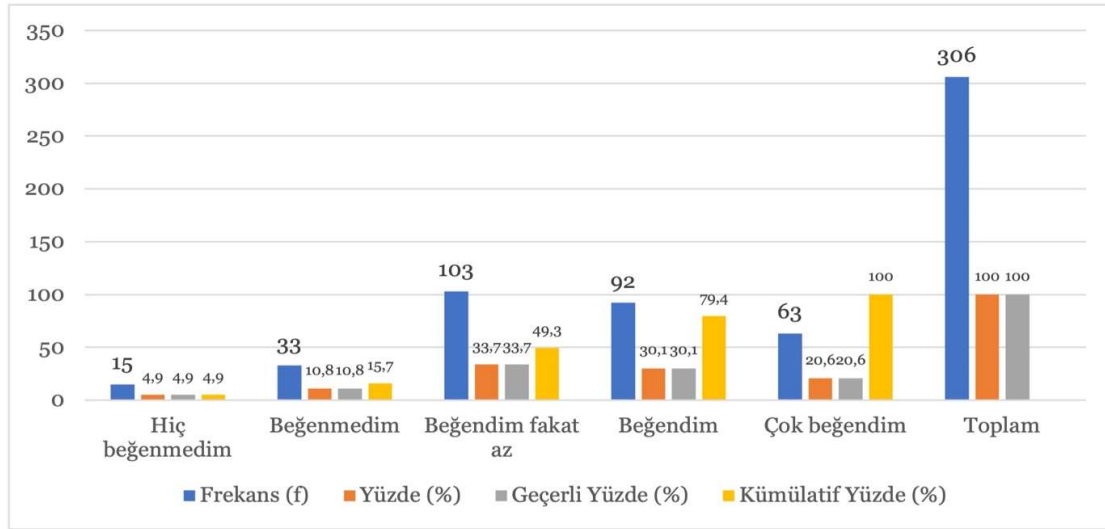
RumeliDE Journal of Language and Literature Studies

e-posta: editor@rumelide.com

e-mail: editor@rumelide.com,

tel: +90 505 7958124

phone: +90 505 7958124

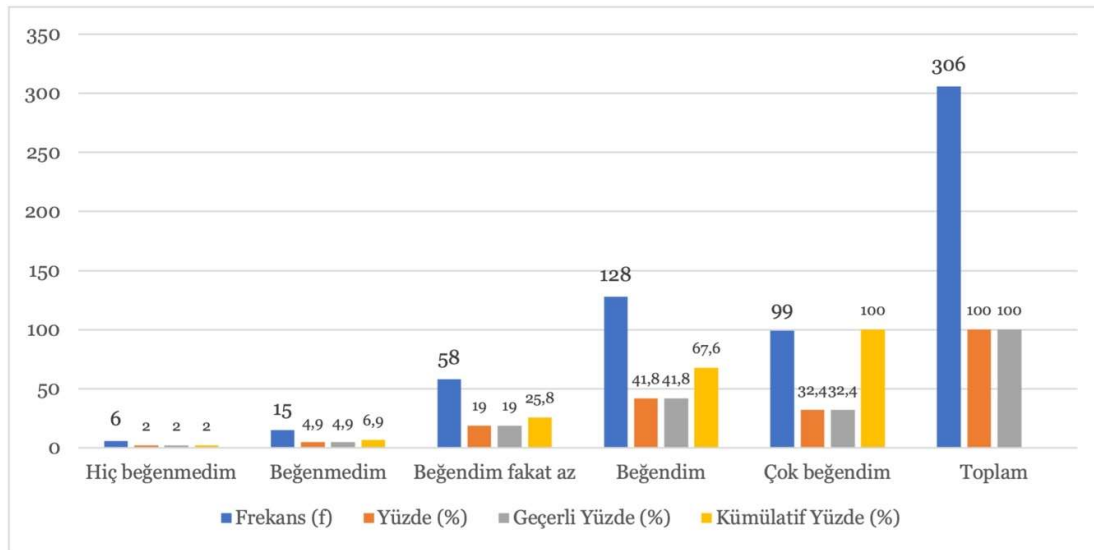


5.6. Araştırma sorusu düzleminde fiziksel tiyatro bulguları

Araştırmamın, Fiziksel tiyatro, Antik Yunan tiyatrosunun çağdaş yorumunda bir yaklaşım olarak kullanılabilir mi? Fiziksel tiyatro, klasik bir metnin çağdaş yorumunda bir yaklaşım olarak kullanılabilir mi? temel sorularına ilişkin elde edilen veriler *Oyunu değerlendirmek isterseniz kaç puan verirsiniz? Oyunu bir başkasına tavsiye eder misiniz? Bu oyunu izledikten sonra ileriye yönelik kanılarınız nasıl olurdu?* soruları üzerinden sağlanmıştır.

Seyircinin *Oyunu değerlendirmek isterseniz kaç puan verirsiniz?* sorusuna verdiği yanıtlar 1- Hiç beğenmedim, 2- Beğenmedim, 3- Beğendim fakat az, 4-Beğendim, 5- Çok beğendim şeklinde puanlanarak Grafik 8'de belirtildiği gibi ifade edilmiştir. 306 kişinin oyun ile ilgili yaptığı değerlendirmede: 6 kişi (%2,0) hiç beğenmediğini, 15 kişi (%4,9) beğenmediğini, 58 kişi (%19,0) az beğendiğini, 128 kişi (%41,8) beğendiğini ve 99 kişi (%32,4) çok beğendiğini ifade etmiştir.

Grafik 8. Genel uygulama düzlemindeki seyirci verileri



Adres | Address

RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

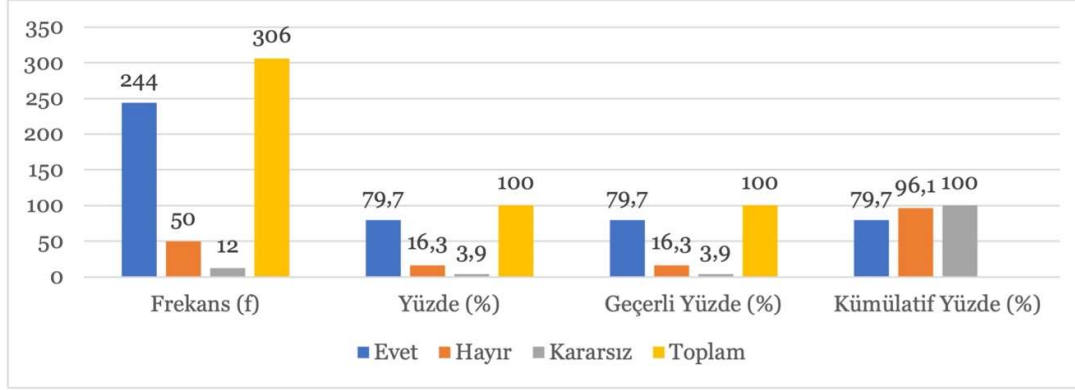
e-posta: editor@rumelide.com
tel: +90 505 7958124

RumeliDE Journal of Language and Literature Studies

e-mail: editor@rumelide.com,
phone: +90 505 7958124

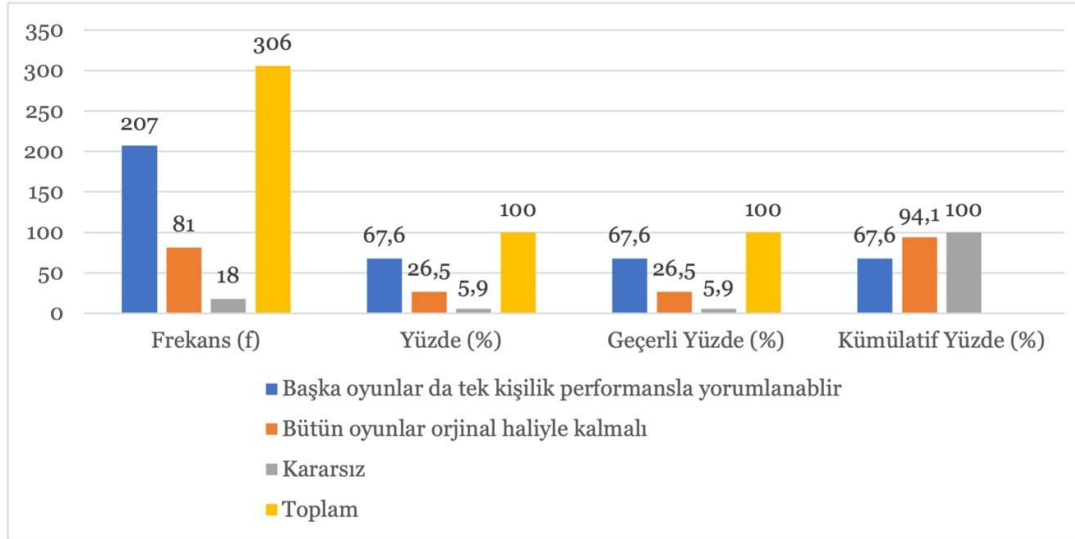
Seyircinin *Oyunu bir başkasına tavsiye eder misiniz?* sorusuna verdiği yanıtlar Grafik 9'da belirtildiği gibi ifade edilmiştir. 306 kişiden alınan yanıtta: 244 kişi (%79,7) evet, 50 kişi (%16,3) hayır, 12 kişi (%3,9) de kararsız olduğunu ifade etmiştir.

Grafik 9. Oyunun etkisi üzerine seyirci verileri



Seyircinin bu oyunu izledikten sonra *ileriye yönelik kanılarınız nasıl olurdu?* sorusuna verdiği yanıtlar Grafik 10'da belirtildiği gibi ifade edilmiştir. 306 kişiden alınan yanıtta: 207 kişi (%67,6) başka oyunlar da tek kişilik performansla yorumlanabilir, 81 kişi (%26,5) bütün oyunlar orijinal hâliyle kalmalı, 18 kişi (%5,9) d kararsız olduğunu belirtmiştir.

Grafik 10. Fiziksel tiyatronun uygulamalarda kullanılabilirliği üzerine seyirci verileri



Sonuç

Fiziksel tiyatro, Antik Yunan tiyatrosunun çağdaş yorumunda bir yaklaşım olarak kullanılabilir mi? Fiziksel tiyatro, klasik bir metnin çağdaş yorumunda bir yaklaşım olarak kullanılabilir mi? temel sorularına cevap arandığı çalışmada karma araştırma modeli kullanılmıştır. Eylem araştırmasının yapıldığı nitel aşamada literatür taraması yapılmış, alana dair fiziksel tiyatro uygulamaları incelenmiş ve örneklem metin olarak seçilen Sofokles'in Antigone oyununun, Jaques Lecoq, Rudolf Laban, Pina Bausch, Konstantin Stanislavski'nin seçilmiş uygulamalarından yola çıkılarak tasarım ve uygulaması

Adres | Address

RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

e-posta: editor@rumelide.com
tel: +90 505 7958124

RumeliDE Journal of Language and Literature Studies

e-mail: editor@rumelide.com,
phone: +90 505 7958124

yapılmıştır. Nicel aşamada oyunun gösterime girmesiyle birlikte fiziksel tiyatroya dair uygulama verileri anket aracılığıyla seyirciden toplanmıştır.

Fiziksel tiyatro uygulamalarına dair bakış açılarının ele alındığı literatür taramasında, iki farklı bakış açısının ön plana çıktığı görülmektedir. İlk bakış açısına göre fiziksel tiyatro tanım itibarıyla tiyatronun fiziksel olmadığını söylemek gibi temel bir düşünsel hatayı içinde barındırmaktadır. Hâlbuki tiyatro sanatı, doğuşundan itibaren fizikseldir ancak metnin, ideolojilerin ya da sanatsal bakış açılarının farklılık gösterdiği dönemlerde tiyatronun fiziksel olma özelliği de değişkenlik göstermektedir. Örneğin karşı gerçekçi sanat anlayışı beraberinde tiyatro sanatında oyuncunun önemini artmasına bu da sahneleme anlayışında bedenün önem kazanmasına neden olmuştur. İkinci bakış açısına göre fiziksel tiyatro, sahnelemede soyut anlatımın ön plana çıktığı çağdaş bir tiyatro uygulama bütünü olarak görülmektedir. Bu bütün, gücünü oyuncudan ve oyuncunun bedensel anlatım olanaklarından yani fiziksellikten almaktadır. Ancak bedenün anlatım olanaklarının araştırıldığı, çeşitli egzersiz önerilerinin oluşturulduğu ve fiziksel tiyatro kapsamı içinde değerlendirilen uygulamalar, bedeni ele alış biçimleri açısından bazı farklılıklar göstermektedir. Bu uygulamalar farklılıkları açısından; tiyatral yaratıda bedenün önemini vurgulayanlar, bedeni tiyatral yaratımın merkezine koyanlar, bedeni kültürlerarası düzlemde bir transfer aracı olarak ele alanlar, bedeni sanatsal ifadenin bir aracı olarak görenler şeklinde dört gruba ayrılmaktadır. Eylem araştırmasının yapıldığı tasarım ve uygulama sürecinde Jaques Lecoq, Rudolf Laban, Pina Bausch, Konstantin Stanislavski'ye ait seçilmiş bazı uygulama yaklaşımları fiziksel tiyatro denemeleri çerçevesinde çalışılmıştır. Üç aşamadan meydana gelen uygulama sürecinin ilk aşaması metin düzleminde, ikinci aşaması hareket-dans-koreografi-oyunculuk düzleminde, üçüncü aşaması müzik-dekor-aksesuar düzleminde gerçekleştirilmiştir. Oyunun pratik çıktıları tasarım ve uygulama açısından değerlendirildiğinde Jaques Lecoq'un tragedya yaklaşımından yola çıkılarak yapılan metin düzlemindeki uygulama sonucunda, tematik yaklaşımların ağırlık kazandığı, epizotlara ayrılmış, sözün anlatım birimlerinde anlam kaybı olmayacak şekilde epizotlara ayrılan yeni bir oyun metni elde edilmiştir. Rudolf Laban, Pina Bausch, Konstantin Stanislavski'nin hareket, koreografi, dans ve oyunculuk düzlemindeki uygulamaları sonucunda, oyunun genel özellikleri açısından stilize ve sembolik anlatımın ağırlık kazandığı bir sahneleme üslubunun ortaya çıktığını söylemek mümkündür. Örneğin oyunda ele alınan rollerin temsil ettikleri sınıflar tavır/jest özellikleriyle ön plana çıkarken, olayların aktarımındaki aksiyon diziliminde hareket, koreografi ve dansın soyut anlatım boyutunda ağırlık kazandığı görülmüştür.

Eylem araştırması sonrasında seyirciden fiziksel tiyatro düzlemindeki uygulama verilerinin toplandığı nicel aşamada anket sonuçları değerlendirmeye alınmıştır. İncelenen grup içerisinde daha önce tiyatro izleme deneyimini on ve üzeri belirten kişilerin çoğunlukta olduğu görülmektedir. Aynı zamanda daha önce tragedya izlediniz mi sorusuna verilen yanıtta evet cevabının yüksek oranda olduğu görülmüştür. Çalışma grubunun tiyatro ve daha önce tragedya izleme deneyimlerinin yüksek oluşu yapılan uygulamayı önceki tiyatro izleme deneyimleri ile kıyaslamaları açısından önem arz etmektedir. Buna göre anlama düzeyinde; metin ve oyunculuk kategorisinde anlama düzeyi yüksek iken hareket, koreografi, dans kategorisinde anlama düzeyi düşük bulunmuştur. Buradaki veriler, uygulama bütünü açısından değerlendirilecek olursa; soyut ve stilize anlatımın ön plana alındığı oyunda, sahneleme düzleminde metin ve oyuncululuğun hareket, koreografi ve dansa kıyasla ön plana geçmesi sahnedeki fizikselliğin ve soyut anlatımın istendiği ölçüde seyircide karşılık bulamadığı anlamına gelmektedir. Beğeni düzeyinde ise; müzik ve oyun kategorisinde beğeni düzeyi yüksek iken aksesuar ve dekor kategorisinde beğeni düzeyi düşük bulunmuştur. Oyunda kullanılan dekor ve aksesuara dair beğeni düzeylerinin müzik tasarımına oranla düşük oluşu, sahnelemenin hareket, koreografi ve dans düzleminde etkin olarak ortaya konulamamasıyla bağlantılı yorumlanabilir. Oyunun beğeni düzeyi tüm kategorilerde yüksek olmasıyla birlikte oyunu bir başkasına tavsiye etme tutumu sorgulandığında

Adres | Address

RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

RumeliDE Journal of Language and Literature Studies

e-posta: editor@rumelide.com
tel: +90 505 7958124

e-mail: editor@rumelide.com,
phone: +90 505 7958124

yüksek oranda evet cevabı alınmıştır. Bununla beraber bir başka oyunun da benzer şekilde yorumlanabilmesine yüksek oranda olumlu cevap alınırken oyunların orijinal hâliyle kalması konusunda bir direnç olduğu görülmektedir. Bu direnç, her oyunun çağdaş olarak yorumlanmak zorunda olmadığını, klasik eserlerin orijinal hâliyle de sahnelenmesi gerektiği sonucunu ortaya koymaktadır. Özetle araştırmada, fiziksel tiyatronun Antik Yunan tiyatrosunun ve klasik metinlerin çağdaş yorumunda kullanılabileceği sonucuna ulaşılmıştır. Ancak bu araştırma sonuçlarından yola çıkarak, fiziksel tiyatro uygulaması yapacak araştırmacılara sahneleme sürecinde özellikle hareket, koreografi ve dans düzlemindeki pratik çalışmalara ağırlık vermeleri, soyut ve stilize anlatımda başarıya ulaşmaları açısından önem arz etmektedir.

Kaynakça

- Akbulut, Y. (2018). Veri Çözümleme Teknikleri. İçinde A. Şimşek (Ed). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Artaud, A. (1993). *Tiyatro ve İkizi*. (Çev: B. Gülmez). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Ateş, Arık. P. (2016). Fiziksel Tiyatro Kavramı ve Onun Gizli Kaynağı: Gündelik-Dışı Beden Tekniği, *Sahne ve Müzik Eğitim-Araştırma e-Dergisi*, Sayı:3, 114-132. (Issn: 2149-7079).
- Brook, P., (2007), The World as a can opener. İçinde S.Murray&J.Keefe (Ed). *Physical Theatres- A Critical Reader*. New York: Routledge Ltd.
- Balaban Salı, J. (2018). Verilerin Toplanması. İçinde A. Şimşek (Ed). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Barba E., Savarese N. (2002). *Oyuncunun Gizli Sanatı/Tiyatro Antropolojisi Sözlüğü*. Birinci Baskı. (Çev: A. Candan). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Birkiye, K. S. (2007). *Çağdaş Tiyatroda Kültürlerarası Eğilim*. (1.Basım). Ankara: De Ki Basım Yayım Ltd. Şti
- Bicat, T. (2012). *Costume and Design for Devised and Physical Theatre*. London: The Crowood Press Ltd.
- Bradley, K. K. (2009). *Rudolf LABAN*. New York: Routledge Ltd.
- Candan, A. (2003). *Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Callery, D. (2001). *Through the body- A practical Guide to Physical Theatre*. London: NHB.
- Climenhaga, R. (2009). *Pina BAUSCH*. New York: Routledge Ltd.
- Climenhaga, R. (2013). *The Pina Bausch Sourcebook*. New York: Routledge Ltd.
- Flaszen, L. (2010). Tiyatroda Devrim İçin Hırslımız Vardı-Ludwig Flaszen'in Konuşması. *Mimesis Dergisi*. Sayı:17, Cilt:17.s:101-116.
- Fusetti, G. *The Paradox of Physical Theatre*. İnternet adresi: <http://www.giovanrifusetti.com/public/file/Paradox.pdf>
- Innes, C. (2004). *Avant-Garde Tiyatro 1892-1992*. (Çev: B. Güçbilmez, A.V. Kahraman). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Ivankova, N.V. (2022). *Eylem Araştırmasında Karma Yöntem Uygulamaları, Yöntemden Topluluk Eylemine*, (Çev: İlhan Günbayı, Ahmet Şahin, Kadriye Buldukoğlu). Ankara: Vizetek Yayıncılık.
- Laban, R. (1975). *Modern Educational Dance*. London: Macdonald and Evans Ltd.
- Lehmann, H, T. (2006). *Postdramatic Theatre*. New York: Routledge Ltd.
- Lecoq, J. (2015). *Şiirsel Beden-Yaratıcı Tiyatro Eğitimi*. (Çev: M. Çerçi). Ankara: NotaBene Yayınları.
- Meyerhold, V. (1997). *Tiyatro-Devrim ve Meyerhold*. (Çev: A. Berktaş). İstanbul: MitosBOYUT ayınları.

Adres | Address

RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi

RumeliDE Journal of Language and Literature Studies

e-posta: editor@rumelide.com
tel: +90 505 7958124

e-mail: editor@rumelide.com,
phone: +90 505 7958124

- Moore, S. (2011). *Stanislavski Sistemi*. (3.Basım). (Çev: Ö. Çiçek, B. Sezgin, C. Yalaz). İstanbul: BGST Yayınları.
- Moschochoriti, R. (2009). *Physical Theatre as an Approach to Contemporary Stagings of Classical Greek Tragedy* (Doktora Tezi). School of Arts Brunel University. UK, Brunel.
- Murray, S., Keefe, J. (2007). *Physical Theatres- A Critical Reader*. (Ed: S, Murray, J.Keefe). New York: Routledge Ltd.
- Murray, S., Keefe, J. (2016). *Physical Theatres- A Critical Introduction*. New York: Routledge Ltd.
- Murray, S. (2003). *Jacques Lecoq*. New York: Routledge Ltd.
- Pavis, P. (1998). *Dictionary of the Theatre: Terms, Concepts and Analysis*. Canada: University of Toronto Press.
- Şimşek, A. (2018). Araştırma Modelleri. İçinde A. Şimşek (Ed). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Şahin, Kandemir, F. (2021a). Fiziksel Tiyatro Üzerine Eleştirel Bir Yaklaşım. İçinde H. Arslan Kalay (Ed). *Sosyal ve İnsani Bilimler*. Cetinje-Montenegro: Ivpe.
- Şahin, Kandemir, F. (2021b). Çağdaş Oyunculuk Yöntemlerinde Stilizasyon ve Deformasyon. *Sahne ve Müzik Eğitim-Araştırma e-Dergisi*, Sayı:13, 40-66. (Issn: 2149-7079).
- Zerenler, D. (2005). Antigone'nin İki Farklı Yorumu. *Selçuk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi*,18: 263-272.

Adres | Address*RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi**RumeliDE Journal of Language and Literature Studies***e-posta:** editor@rumelide.com
tel: +90 505 7958124**e-mail:** editor@rumelide.com,
phone: +90 505 7958124