BİR MİM OYUNUNDAN HAREKETLE ÇAĞDAŞ DANS SOLO ESER KOREOGRAFİSİ ETÜT: *SÖZSÜZ OYUN I**

Contemporary Dance Solo Choreography Inspired From a
Mime Play Etude: *Act Without Word I*

Seçil DEMİRCAN**

ÖZ

Bu çalışma, Samuel Beckett'in özellikle bir dansçı ile çalıştığı *Sözsüz Oyun I* (Becket, 1993) adlı mim eserinin oyun yapısı ile çağdaşdans solo ilişkisine bakmakta ve eser üretim sürecine dair bilgiler vermektedir. Araştırmanın temeli, Beckett'in oyun, beden ve sahne tavrı ile dansçı bedenine ait hareket deneyiminin ürünü olan bedensel enerji, hareket tekniği, algı ve hafızanın metinle ilişkisi nasıl kurulabilir sorularından hareketle oluşturulmaktadır. Araştırma sürecinde oyun metnine ait mekân, hareket veuzam unsurlarının dansçı bedenle olan ilişkisi ve beklentileri arasındaki bağlantısı doğaçlama hareket araştırmalarıyla kurulmakta ve yeni çalışma önerilerinde bulunmaktadır. Hareket araştırmalarında dansı biricik ve metnin ihtiyaçları doğrultusunda değerlendirirken, koreografiyi metnin verili kaynakları içinde dönüştürerek uygulamaktadır. Çalışma son olarak müzisyenin tasarladığı ses tasarım kompozisyonu ve hareket kompozisyonel öğelerinin biçimlendirilmesi ile birlikte tamamlanmış, 15 dakika uzunluğunda çağdaş dans solo eseri 'Etüt: Sözsüz Oyun I (Demircan, 2018)' üretilmiş ve sahnelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sözsüz Oyun I, Çağdaş Dans, Performans, Samuel Beckett, Etüt.

ABSTRACT

This article looks at the connection between the structure of the play Samuel Beckett's *Act Without Words* (Becket, 1993) written for and rehearsed with a dancer and contemporary dance and gives information about the creation process as well. Compositional base and relationship dance-play starts with the following question; "How does Beckett relate text, body, stage and the dancer's body energy of experience, movement quality, sense and movement memory?". In the research process, the relationship between the text, movement, space and their connection with the dancer and expectations are established through movement research and makes new study proposals. Movement studies were unique dance quality and harmonious with transforming text's elements with choreography. Finally, the work was completed by re-forming the sound design composition and choreographic structure designed by the musician and a fifteen minutes solo contemporary dance work called 'Etude: Act Without Words I (Demircan, 2018)' was produced and staged.

Keywords: Act Without Words 1, Contemporary Dance, Performance, Samuel Beckett, Etude.

Araştırma Makalesi/Research Article - Geliş Tarihi/Received Date: 01.09.2020 **Kabul Tarihi/Accepted Date:** 13.12.2020

* Bu çalışmada kullanılan verilerin bir kısmı, 2018 yılında Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Anasanat Dalı Modern Dans Programında tamamlanmış olan 'Samuel Beckett Sözsüz Oyun I' in Bir Dans Performansı Üzerinden Yorumlanması' başlıklı yüksek lisans tezinden alınmıştır.

** **Sorumlu Yazar/Corresponding Author:** Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Anasanat Dalı Modern Dans Programı Yüksek Lisans Mezunlu, dsecild@gmail.com ORCID ID: 0000-0002-0729-7607

Atıf/Citation: Demircan, S. (2020) Bir Mim Oyunundan Hareketle Çağdaş Dans Solo Eser Koreografisi Etüt: Sözsüz Oyun I. *Eurasian Journal of Music and Dance*, (17), 1-10.

Extended Abstract

Samuel Beckett, one of the most eminent representatives of Absurd Theatre, proposes a different point of view regarding his period. Mime plays that he wrote without words have become plays containing physical action in which the actors present their existence more actively. *Act Without Words I* (Beckett, 1993), written for and rehearsed with a dancer, enabled Beckett to understand a dancer's body regarding the performance action. Beckett makes use of the dancer's body energy, which is accumulated in the dancer's perception and memory. In this play, the requirements of the text from the body allow several action phrases between the dancer and the text.

This study, which aims at recreating Samuel Beckett's, *Act Without Words I* as a contemporary solo dance performance, is looking at the relationship between the play and contemporary dance elements, movement research and harmonious with transforming text's elements with choreography. Compositional base and relationship dance-play starts with the following question; 'How does Beckett relate to text, body, stage and the dancer's body's energy of experience, movement quality, sense and movement memory?'. The research method is on-axis of question and movement research; to reach the movement and find the reason for the movement. The relationship between the text, movement, space and their connection with the dancer and expectations are established through movement research and the movement research process are formed the movement lines of the choreography. This process is a search for a form in which ways of reaching the narrative movement are explored without using the existing decor of the play. At the end of this research, two etude proposals were presented, namely, 'layer of action' and word. Both studies helped achieve a unique language of movement, relate the text to movement and give an alternative perspective. Movement studies were unique dance quality and harmonious with transforming text's elements with choreography. In the process of movement research, music was placed as an important element in the choreography that transfers the infinity / no boundary. Music has become an element of the time/space, as auditory decor and spatiality.

Space, time, and place of stage have become a common element of contemporary dance and text. These elements created the main choreographic structure. In the text, being of limited sense gave by place, direction, and decor of play. In the choreography, a feeling of limitedness has created by determining the square area. Time was used as in the play, using general lighting and diversifying with pauses, tempo changes, regular/irregular rhythms, which are measures of time in the movement. Space was used with music and fixed as an important point emphasizing the spatiality of time.

The relationship between the text and the body and their connection with the expectations are established through movement research and this is followed by practice suggestions, which resulted in the limitation of the body by the words. This limitation started a new physical action and new movement phrases. When a dancer's body meets a work designed for theatre she creates movement designs and unique methods of working which enables her to shape choreographic structure by re-forming dance composition elements. Since this study is the outcome of ongoing research it is named as "Etude: Act Without Words 1 (Demircan, 2018)".

Samuel Beckett'in oyunları performatif özellikler, temsil değerleri, olay örgüsü, mekân, zaman, uzam ve sorunsallıklar gibi özellikler göstermektedir. Oyunlarının koşullu sınırlar içindeki eylem alanında mekânın ve zamanın belirsizliği, durumun ve eylemin değişkenliği ile birlikte evrensel durum içeren olay örgülerini yaratmaktadır. Beckett, ilk oyunu Godot'yu Beklerken'den itibaren konvansiyonel anlatıların klasik olay örgüsü koşulunu iptal eder; ancak diyalogtan vazgeçmesi biraz zaman alacaktır (Akım, 2019, s.160). Diyalogtan uzak, sözsüz yazdığı mim oyunlarıysa oyuncuların daha aktif bir şekilde varlıklarını sergiledikleri fiziksel eylem içeren oyunlar haline gelir. Beckett'in mim oyunları, fiziksel aksiyon içeren sözsüz metnin bedensel bir performansına dönüşen oyunlar olur.

Sözsüz Oyun I[Act Without Words I](Becket, 1993), 3 Nisan 1957 'de Londra Royal Court Theatre'da sahnelenir. İngiliz dansçı, koreograf, aktör ve yönetmen olan Deryk Mendel için yazılmış olan bu mim oyununa müziği ile Samuel Beckett'in kuzeni İrlandalı müzisyen ve besteci John S. Beckett eşlik eder.

Sözsüz oyunla anlatım, yönetmenin/yazarın sözlerini sahne üzerinde devinime sokmasıdır. (Nutku, 1989, s. 241). Oyuncu, *Sözsüz Oyun I* mim oyununda yönergeleri takip ederek devinimlerini sahneye taşır. Beckett oyunda yönergeleri baştan sona net bir şekilde belirtir. Beckett'in oyun kişisi içine düştüğü oyun durumundan denemek, çabalamak, vazgeçmek ve sonunda eylemsizlikle çıkar.

Oyun Sonu ile birlikte sunulan bu kısacık yapıtta, insanın tanrılara ulaşamazlığı vurgulanmakta, tanrılar katındaki güçlerle baş etme yolunda harcadığı tüm çabaya karşın toprağa bağımlı bir ölümlü olduğu için yenilen Oedipud (şiş-bacak) söyleninde yansıyan serüven Beckett'çe bir anlatımla dile gelmektedir (Yüksel, 2017, s. 85-86). Oyun, bilmediğimiz bir nedenden dolayı sahneye fırlatılan oyuncu ile başlar. Oyuncu, somut ve fiziksel varlığını göremediğimiz biri veya bir şey tarafından (sahne dışından) gelen düdük sesinin yönergeleriyle sahneye fırlatılır, sahneden çıkar. Düdük sesiyle sahneye yukarıdan nesneler iner. Oyuncu görmenin, görememenin ve duymanın vermiş olduğu güvence ve huzursuzlukla var olmaya çalışır. Beckett, tekrarlanan eylemler içinde bedeni sınırlamadan, zihnin, mekânın ve duygunun işleyişini değiştirerek oyuncuyu umutsuzluğa sürükler. Oyuncu, umutsuzlukla gelen çabalama aksiyonlarını, mekândaki nesnelerin işlevselliklerini değiştirereklerini vazgeçişe bırakır. Oyuncu, bedeninin sarsıntıya uğraması ve değişen hareket aksiyonlarıyla, mekânla birlikte dönüşür. Mekân artık görmenin değil, düşüncenin nesnesidir (Merleau-Ponty 2006, s. 44). Oyuncunun uğraşları beraberinde acıyı da getirir. Ve acılardan sıkıntılardan kurtulmak, yeniden doğmak, yeni biri olmak için, ruhun itaatkâr bir aracı haline gelmiş bedenin yöntemli bir biçimde acı çekme yoluyla maddeden bağımsız hale getirmek gerekir (Brethon, 2015, s.173). Oyun kişinin süreç içinde geldiği nokta, planlı olsun/olmasın, vazgeçiş ile birlikte gelen bir 'eylemsizlik' olur. Oyuncu, insanın kendini aldatmamasının tek yolunun hiçbir 'eylem' yapmamak olduğu kanısına varmıştır (Yüksel, 2017, s.86).

Oyunda oyuncu için her yönerge bir sonraki yönergenin zeminidir. Fiziksel aksiyon olarak baktığımızda her hareket bir önceki veya sonrakifiziksel aksiyonunun nedenidir. Oyun, bir mim serisindenfiziksel aksiyon içeren sözsüz metnin bedensel bir performansına dönüşür. Bu anlamda *Sözsüz Oyun I*'in çağdaş dans solo yorumu, oyun metninin temel verilerinden yola çıkmaktadır. Metnin verili kaynaklarının dans sahnesine taşınması, ihtiyacı olan hareket düzenine ulaşmak, hareket nedenini bulmak için, 'soru ve hareket araştırması' ekseninde şekillenmektedir. Oyun metninin ve çağdaş dans unsurlarınınortaklaştığı noktalar, oluşturulan her bir başlıkla gelen soru ve hareket araştırması, koreografinin hareket dizelerini oluşturmaktadır. Araştırma süreci, oyunun var olan dekorlarını kullanmadan, anlatıma hareketle ulaşma yollarının arandığı bir biçim arayışıdır.

Hareket araştırması için oyun metninde geçen yönergeler belirlendi. Tekrarlanan yönergeler içinde oyunda sıkça kullanılan yönergelerin hareket araştırmasındaki karşılığı, koreografiyi oluşturan çerçevede önemli bir yere sahip oldu. Metninde sıkça karşımıza çıkan bu yönergeler; 'fırlatılır', 'düşer', 'üstünü silker', 'vazgeçer' 'düşünür/düşünmeyi sürdürür' ve 'yerinden kıılmıdamaz' gibi ifadelerdir.

Fırlatılmak. Seyircinin bilmediği bir neden ve bir şey tarafından sahneye fırlatılan oyuncunun sahneye fırlatılma biçimi nasıl olmalıdır? Bedenin sahne dışında karşılaştığı aksiyonun nedeni bilinmediği için bedene yansıyan etkisi de bilinmemektedir. Oyuncu kendi seviyesinden, daha yüksekte veya alçak bir yerden de sahne-

ye fırlatılabilir ve kuvveti de değişkenlik gösterebilir. Bu bilinmezliklerle hareketin etkisi de değişeceği için fırlatılma aksiyonu belirsizdir. Fırlatılma seviyesi ve şiddetinin belki de önemsiz olduğu bu noktada, önemli olan oyuncunun hareket enerjisinin anlamıdır. Bu nedenle hareket serisi, sahneden çıkma isteğinin gerçekleşmemesi ve bir şekilde sahneye geri fırlatılması üzerine kurulmaktadır. Hareketlerde fırlatılma aksiyonlarının nedeni olmaksızın etkisi eylem çeşitliliği içermektedir.

Düşmek. Sahneye geri fırlatılarak veya üzerine çıktığı kutuların devrilmesiyle sahneye düşen oyuncu, bedensel kontrolünün kaybolduğu bir an yaratır. Denge kaybı, öncül nedenle ilintili olarak bedensel devriminin ve enerjisinin değişmesi şeklinde devam eder. Bu bir sahneye geri fırlatılmıyorsa, hareketin şiddetli ve hızlı oluşundan dolayı düşme eylemi takla, sendeleme, kapaklanma gibi farklı çeşitlerle sonlandırılır. Aksiyon olarak düşme, öncül enerjinin sonlanması ve yeni bir enerjinin başlangıcıdır. Oyunun çoğunluğunda sahneye/sahne bir şekilde düşen oyuncu, düşme aksiyonunu tamamladıktan sonra ardından gelen yönerge ayağa anında kalkması yönündedir. Oyuncu, düşme ile bedenin temas ettiği yer zemiyle ilişkisini anında koparır, aksiyonunun enerjisini yerde bırakmak yerine yukarıya taşır. Hareket araştırma süresince düşme eyleminin değişen enerjinin yer zemininde kalmadığı ve yukarı seviyeye taşındığı çalışmalar olmuştur. Belirlenen düşme hareketleri değişen enerji aksiyon çeşitlemeleri içermektedir.

Üstünü Silkelemek. Sahneye her geri fırlatılışının veya sahnede düşüşünün ardından üzerini silkeleyen oyuncunun tekrarlanan bu tavrı hareket çeşitliliği gösterebilmektedir. Oyuncu, üzerini temizlemek için, kendine gelmek için veya durumdan sıkıldığı için üstünü silkeliyor olabilir. Belki de nedeninin önemsiz olduğu yönergede hareket düzeni, belirli bir sırada kendini tekrarlayan, çeşitlilik içeren hareket serisi olmuştur.

Düşünme Eylemi. *Sözsüz Oyun I'*de oyuncu, düşünme yönergesi ile oyunu başından itibaren algılamak ve anlamak üzerine kurar. Buradan yola çıkarak, solo çalışmamda iki soru üzerine hareket doğaçlama çalışmaları yapıldı. İlki, oyuncunun her fiziksel aksiyon öncesi veya sonrası düşünme eylemini gerçekleştirmesinin fiziksel karşılığı nasıl olabilir? İkincisi, düşünme eylemi içerisinde hareket etmek ve hareket etmemek de mümkünken, seyirci tarafından fiziksel olarak gözlenebilecek bir 'düşünme eyleminin verileri' nasılsağlanabilir? Bu anlamda oyunda karşımıza çıkan ve düşünme aksiyonunu diğer fiziksel eylemlerden ayıran durma/duraksama hali olsa da, durağan aksiyon içinde devam eden düşünme eylemi kendini yoğunluğu değiştirilmiş enerji olarak göstermektedir. Hareket araştırması sonrasında, düşünme eylemini enerji yoğunluğu değişen sabit bir hareket olarak düzenledim.

Vazgeçmek. Oyun süresince bir şeyler inşa etmeye çalışan oyuncunun ilk vazgeçtiği an, oyunun gidişatı açısından önemli bir an olur. Direnen beden, olup bitenler karşısında çaresiz kalır, çabalarından sonuç alamaz ve çözümü kendine zarar vermede bulur. Kişinin kendinden vazgeçmesi, zarar gören benliği ve kimliğini geri alma çabasıdır. Yani vazgeçmek bırakmak değil, benliği yeniden toparlamaktır. Oyuncunun kendi bedenine dair baktığı/fark ettiği ilk yerin ellerinin olması üzerine, hareket araştırmam da eller üzerine kurulmuştur. Hareket serisi, kendine zarar vermek ve kendine gelmek arasında kalma halini içeren bir hareket çeşitliliği içermektedir.

Eylemsizlik. Şeyler arasındaki eşitlik simetri. Yani, herhangi bir nesnenin herhangi bir tek biçimli hareket durumu, dışarıdan bu hareket durumunu değiştirecek bir şey olmadığı -diğer bir deyişle, dışarıdan bir kuvvet uygulanmadığı- müddetçe aynı kalacaktır (Lerderman ve Hill, 2005, s.162). Bu anlamda eylemsizlik bir simetridir. Oyuncu eylemsizliğiyle şeyler, nesneler ve mekânla arasındaki kuvvet dengesini kurmaktadır. Eylemsizlik durumu, dansın genelinde düşen enerji değişimi ve oyun sonunda aydınlanan sahne içi ve seyirci ışığına tepkisiz kalarak verilmektedir.

Ortaklaşan Unsurlar: Mekân, Zaman ve Uzam

‘Tek beden’ tarafından icra edilen dans olarak tanımlanan solo (Solomon, 2009, s.45), momentum, somatik teoriler, hareketin ve bedenin otantikliği, özerkliği, gibi unsurlar içerir. Çağdaş dans solo bu unsurlarla mekân içinde tek beden tarafından oluşturulmasıdır. *Sözsüz Oyun I*’de, bedenin metne işlenmesi, dış sesle ilişki, tekrarlamaların fiziksel ifadeye dönüşmesi, sadece bir mim serisi değil, bedensel bir performanstır ve oyuncuya göre hareket çeşitliliği göstermektedir. Beckett’in *Sözsüz Oyun I*’de tasarladığı oyunun sahne üzerinde hareket bulmuş hali olan fiziksel aksiyonların ve çağdaş dans solonun hareketin mekânla, mekânın hareketle ilişkisi bakımından ortaklaştığı noktalar olan mekân, zaman ve uzam unsurlarıyla değerlendirilmiştir.

Mekân. Beckett *Sözsüz Oyun I*’de sınırsız bir mekân algısı yaratıp, oyuncuya da sınırlandırılmış bir dünya vermektedir. Oyuncu sonsuz alan içerisinde hapsolür/kaybolur/var olur. Bu alan her yer de olabilir, hiçbir yerde. Oyunun başından sonuna kadar tek mekân içinde geçmesi bu her yerde/hicbir yerde olma durumunu korumak içindir. Mekân (sadece gözlerle ve zihinle değil, bütün duyularla ve bedenin tümüyle) ne kadar çok incelenir ve ne kadar iyi ele alınır, mekânda işleyen, mekânın parçalanmasına ve başka bir mekânın üretimine yönelik çatışmalar o kadar çok ve o kadar iyi kavranır (Lefebvre, 2019, s.390). Bu yönüyle bakıldığında Beckett’in yarattığı mekân, dansçı tarafından dansın mekânsal araçları (odak, yön, seviye, vb.) kullanarak değiştirebilir, bölünebilir veya dönüştürebilir. Metnin verileri ve çağdaş dansın mekânsal araçlarıyla mekân, ortaklaşan bir alan olmaktadır.

Mekân kullanımı, yönergelerin bedenimi götürdüğü yere yönelmesine izin vererek tasarlanmaya başlandı. Hareketin mekân içinde gezindiği alanlar, çalışma sürecinde kâğıt üzerinde çizilerek kaydedildi. Çıkan veri-lerden mekânın kullanılan veya kullanılmayan alanları belirlendim. Mekânda bulunduğum yerlere göre sahnedeki anlamlarını değerlendirdim ve koreografimi buna göre şekillendirdim. Oyuncunun süreç içinde seyirciye verdiği denemek, yanılmak, vazgeçmek ve eylemsizlik durumlarını anlatmak için hareketlerim kadar sahne alanını da etkilikullanmam gerektiğini düşündüm. Oyunda sahnenin tamamı kullanılırken, koreografimde sahne içinde kare alan belirleyerek sınırlı olma duygusunu yaratmak istedim. Sahne içindeki kare alanın dışında kalan karanlık alandan giriş-çıkışları yaparak, seyirciye gözle görülen bir sınırlı alan yarattım. Ve koreografimi bu sınırlı kare alan içinde düzenleyerek dans mekânını oluşturdum.

Zaman. Oyunda ışık seviyesinin gözleri alacak kadar yüksek derecede sahneyi aydınlatan başlangıcı ve oyun örgüsü içinde de ışık için yönerge verilmemesiyle ışık sabitlenmektedir. Oyun metninde günün hangi zaman aralığında ya da ne kadar zaman geçtiğine dair başka bir bilgi de verilmemektedir. Bu anlamda oyunda farklı bir zamansallık yaratılır ve zaman algısı görecelidir. Hareket doğaçlamalarımda zamanın göreceliliği üzerinde durarak çeşitlendirmeler yaptım. Zamanı, oyundaki gibi tek ışıkla sabitleyerek ve harekette tekrar-kırılma-dönüşüm ekseninde zamanın ölçüleri olan duraklama, tempo değişimleri, düzenli/düzensiz ritimlerle çeşitlendirerek kullandım.

Uzam. Oyun, mekân ve zamanın belirsizliği ile birlikte oluşturduğu anlatımla, sahnede yaratılan tasvirden başka bir alan/boyut, evrensel durum içeren olgular yaratmaktadır. Oyun alanının ışık ve nesneler gibi somut mekânsal özellikleri, bir yandan soyut anlam üretmeye de açıktır. Oyun, sahne dışından gelen etkenler, mekânsal özellikler ve oyuncunun varlığıyla birlikte soyut anlama dönüşmektedir. Sahne içinden dışına etkisi olan bu algı, dansın zaman ve mekânla oluşturduğu hareket çeşitliliği anlatımıyla ortaklaştığında, metnin mekân ve zaman dışındaki verilerini de içine almaktadır. Koreografi çalışmamda müziği uzam unsuruna yakın tutarak, zamanın mekânsallığını vurgulayan önemli bir noktada sabitledim.

Kompozisyonu Biçimlendirme: Metin, Hareket Araştırması ve Analizi

İnci Eviner’in 13. İstanbul Bienali için ürettiği ‘Ortak Eylem Aygıtı: Bir Etüt’ isimli performatif araştırma sürecinde, Beckett’in Quad, Hayalet Üçlüsü ve ...sadece bulutlar..., eserlerinden yola çıkarak, Bienal’in gerçekleştirildiği performans mekânını da içine alan ses ve hareket yaklaşımlı performatif bir araştırma süreci geçirdim. 40 günlük performatif araştırma sürecinde mekân, ses ve beden üzerine sorular, ayrışan, dönüşen ve ortaklaşan

noktalar, nihayetinde performans mekânı içinde yerleştirdiğim performatif sunum serileri ile sonlandı. Aynı yıllarda Maltepe Üniversitesi Sahne Sanatları Bölümü'nde ders vermeye başlamıştım ve Bienal'deki performatif araştırmalarımı derste etütler şeklinde deneyimlerken, lisans birinci sınıf öğrencileriyle *Sözsüz Oyun I* metnini çalışmaya başladık. O zamanlar üç öğrenci ile oluşturduğumuz performans çalışmasını, şimdiye dek edindiğim tecrübe ve deneyimle yeniden düşünmek, bu kez solo bir performans olarak yeniden tasarımılamak istedim.

Oyunla ilgili hareket araştırma süreci, bir kısmı hareket doğaçlama çalışmaları, bir kısmı da benim hazırladığım/ürettiğim etütlerle ilerliyordu. Süreç içinde metne hizmet edecek çalışmalar nasıl olmalı sorusu ile araştırmamın yönü değişmeye başladı. O zamandan bu zamana edindiğim birikimle çalışmamı yönettim ve üzerine yeni çalışmalarla eklemeler yaptım. Süreç içerisinde bir takım çalışma biçimleri oluşturmaya başladım vedeneme/yanılma sürecinden sonra işlevsel olduğunu düşündüğüm etütleri bir araya getirdim.

Bu etütlerden biri 'kelime odaları' adını verdiğim bir çalışma oldu. Etüt şu şekilde uygulanmakta: Başlangıcı ve bitişi olan belirli bir seri oluşturacak şekilde yere boş kâğıtlar yerleştirilir. Belirlenen kelimeler bu kâğıtlara yazılır. Yerde oluşan bu seri üç turda tamamlanır. Her turda yapılan doğaçlamalar şu şekildedir: birinci turda kelimenin çağrışımı kullanılarak harekete geçilir. Akla ilk gelenden uzak, ikincil veya üçüncül çağrışımlar ve buna dayalı hareket doğaçlamaları yapılır. İkinci turda kelimenin seslerinden yola çıkarak bu seslerin bedeni harekete geçirmesi ve sesle birlikte hareketin ilerlemesi hedeflenir. Ses burada kelimenin okunuşlarının değiştirilerek şiddet ve zamanlarıyla oynayarak aktarılmasıdır. Bu sağlanırken hareket de eş zamanlı/uyumlu olabilir ya da sesin dışından hareket edebilir. Örnek olarak şiddetli vurguyla başlayan kelime okunuşu sessiz ve yavaş sürdürülüp bitirilirken, hareket serisi de şiddetli bir vurguyla başlayarak sakın ve yavaş ilerleyerek bitirilebilir veya zıtlıklar kullanılarak, yani ses şiddetli vurguyla başlarken eş zamanlı hareket sakın, kelime okunuşu sessiz ve yavaş sürdürülürken, hareket şiddetli ve hızlı olabilir. Üçüncü turda yine kelimedden yola çıkılırken temas(odada var olan bir başka beden veya nesne ile olan iletişim) ve odak(focus) noktalarının değişmesi ile hareket edilir. Bu üç turun ardından kelimeye dair kalan hareketleri esas alarak çalışmaya devam edilir. Bu şekilde hareket performansına yönelik sade, dolaysız ve soyut hareketlere ulaşılmış olunur. Bu çalışma ile fazla ve kirli hareketten uzak, bedene özgü ve tek bir beden hareketine ulaşılmış oldum.

Diğer bir etüt çalışmam ise 'eylemlerin katmanları' adını verdiğim çalışma oldu. Bu çalışmada amaç metnin başlangıcından sonuna kadar yapılan eylemlerin neden olduğuna ve neleri verdiğine dair bir kelime sıralaması yaparak bir eylem çizelgesi oluşturmaktır. Sonrasında, oluşan bu çizelge ile anlatılan eylemlerin hareket karışığını araştırdım. Ve araştırmayı yaparken de 'kelime odaları' etütlerinden yararlandım. Beckett'in oyununda verdiği yönergelerin dışında, metnin neyi verdiğine dair anlamımı kolaylaştıran bir çalışma oldu. Çünkü metinde yer alan dekorları kullanmıyordum. Dolayısıyla metnin vermek istediği durumları hareketle vermeliydim. Ve hareket süreci oyunun başından sonuna kadar inşa halinde olmalı, metinde dekor ve oyuncu ilişkisi üzerinden verilen denemek, yanılmak, vazgeçmek, eylemsizlik durumlarını hareketle bu süreç içerisinde vermeliydim. Eylemin katmanları adlı etüt çalışmamda metnin verdiği kelime çizelgesi ise şu şekildedir:

-Oyun alanına fırlatılmanın getirdiği yere düşme. / Yere düşmenin ardından üzerini silkeleme. / Şaşkınlık/merak/mekânı tanıma/ne olduğunu anlamaya çalışma. / Tekrarlanan eylemler. / Mekândan çıkışın olmayışı. / Gölge serin/rahat/nefes ve değişen beden. / Ellerine bakmayla kendini fark eden beden, kendi tarafından fark edilen beden. / Deneme, yanılma, çaba, görmek, düşmek. / Yeniden denemek ve eylemin değişmesi, düşüncenin değişmesi, değişen beden. / Mekânı görmek, mekânı düşünmek. / Nesneler ve engellenme. / Mekândan çıkamadığı gibi verili nesneler amaçları dışında kullanılamaz. / Etrafı toparlar, kendini toparlar. / Aldırış etmez. İlk eylemsizliği. / Hiçbir şeysiz kalır. / Kımıldamaz, uğraşları sonuç vermemiştir. / Ellerine bakar, kendine bakar, kendine döner.-

Bu iki etüt çalışmamdan yola çıkarak oluşturduğum 'Etüt: Söz Oyun I' dans performansı, metnin verili bilgilerinden yola çıkarak yapılan hareket doğaçlamaları üzerinden şekillendi. Belirlenmiş kelimelerle hareket kompozisyonu oluşturmak zaman zaman zorlayıcı olsa da, süreç içinde istenen yapıyı hareketle aktarmak için denemeler yapmam gerekti. Dekor kullanmamayı tercih etmemin nedeni hareketle oyunun yapısına nasıl

ulaşabileceğimi merak etmemdi. Benim için önemli olan verili kaynaklar (kelimeler) ile neler yapabileceğimdi ve metinle, hareket kompozisyonu ile olan süreç içindeki yolculuğumdur. İlk başlarda nesne kullanmamamdan kaynaklı kısıtlanıyormuş hissi, süreç içinde beni performansın bütününe ele almaya ve sonunda bırakacağı etkileri düşünmeye yöneltti. 'Eylemin katmanları' adlı etüt çalışması bu anlamda koreografi oluşumunda büyük bir etki yarattı. Buradan yola çıkarak, koreografide mekân yerleşimi ve tasarımı için imkânlar içinde imkânsızlığın yaşandığı oyun durumunu, mekânı sınırlayarak vermeye karar verdim. Seyirci gözünde sınırlı alan olan sahne üzerine kulisten fırlatılma eylemi yerine gözle görülür sahne mekânı içinde bir mekân çerçeveleyerek sınırlı bir hareket alanı yarattım. Işık tasarımını da metnin verili yönergesine sadık kalarak, üst açıdan tek yönden gelen ışık kaynağı kullanarak sahnede oluşturduğum sınırlı alanı aydınlatarak şekilde tasarladım. Sahnenin sonunda eylemsiz olma durumunu, içinde olduğum çerçeve alanın dışında önce sahnenin kalanını, sonra seyirci oturma yerini de aydınlatarak gözle görülür tüm alanı aydınlatarak gerçekleştirdim.

Etüt çalışmalarımın ardından, koreografimdemüziği sonsuzluk/sınırsızlık durumunu doğrudan aktaran önemli bir unsur olarak yerleştirmeye karar verdim. Müzik, işitsel dekor ve mekânsallık olarak metnin zaman/mekân araçlarına hizmet eden önemli bir unsur oldu. Eserin müziği ve ses tasarımı, bestecilik alanında disiplinler arası işler üreten, 2017 yılında knotted performansında da birlikte çalıştığımız Engin Dağlık¹ tarafından hazırlandı. Mekâna yerleştirilmiş dört hoparlör için yazılan müziğin metin ve dansla olan ilişkisi işlevsel olarak temelde iki amaca hizmet etmektedir: 1-) Metin ve beden hareketi arasındaki ilişki ağına mekânsallık ve yön algısı oluşturmak, 2-) ses aracılığı ile metni yorumlayan işitsel bir dekor oluşturmak. Müziğin üst katmanını oluşturan bu unsurlar dışında, beden hareketlerinde gözlemlenen statik ve dinamik biçimlerin ses dünyasındaki yansımaları ise alt katmanların ses kataloğunu oluşturdu. Müzik tasarımındaki bu besteleme sürecinin ardından, mixing ve mastering işlemleri sonucunda son ürün ortaya çıkmış oldu.

Eser, 'Etüt: Sözsüz Oyun I' adıyla, 12 Aralık 2018 tarihinde 29'59" etkinliğinde Bomonti Alt'da sergilendi.

Sahne Analizleri

Bu kısımda, mekândaki hareket tasarımlarını dans hareket çizelgesi ve fotoğraflarla destekleyerek sahne analizlerini açıklayacağım. Şekilde siyah nokta (●) dansçıyı, oklar (→) gittiği yönleri temsil etmektedir.

Şekil 1. Dans hareket şekilleri

¹ Engin Dağlık, besteci. <https://www.engindaglik.com/>

1.9- Dansçı tereddüt eder.

Seyirci

1.10- Dansçı kendi fark eder.

Seyirci

1.11- Dansçı, çıkış yolu arar.

Seyirci

1.12- Dansçı çabalar.

Seyirci

1.13- Arayış, deneme, yanılma.

Seyirci

1.14- Koşma.

Seyirci

1.15- Mekân algı değişimi.

Seyirci

1.16- Dansçı sahne dışına çıkar.

Seyirci

1.17- Dansçı mekâna fırlatır.

Seyirci

1.18- İlk eylemsizlik.

Seyirci

1.19- Dansçı vazgeçmek ister.

Seyirci

1.20- Dansçı eylemsizdir.

Seyirci

Fotoğraf 1. Dans kompozisyonundan sahneler

Fotoğraf 1.1. Sahnenin dansçı olmadığı zamanki görüntüsü

Fotoğraf 1.2.

Fotoğraf 1.1 ve 1.2, şekil 1.1 ve 1.2 dans paternine göre sahneye düşme ve mekânı tanıma.

Fotoğraf 1.3.

Fotoğraf 1.4.

Fotoğraf 1.5

Fotoğraf 1.3, 1.4 ve 1.5 şekil 1.8, 1.9 ve 1.10 dans hareket çizelgesine göre dansçının ellerine ilk kez bakmasıyla, kendini fark etmesi.

Fotoğraf 1.6

Fotoğraf 1.7.

Fotoğraf 1.8.

Fotoğraf 1,6, 1,7 ve 1,8, şekil 1.12 dans hareket çizelgesine göre dansçının çabaladığı, her şeyin mümkün olduğu ortam içinde imkânsızlığı yaşamasıdır.

Fotoğraf 1.9.

Fotoğraf 1.10.

Fotoğraf 1.11.

Fotoğraf 1.9, 1.10 ve 1.11, şekil 1.19 ve 1.20 dans hareket çizelgesine göre dansçının kendinden vazgeçtiği, ellerine bakarak, kendine dönerek eylemsiz bir şekilde sahnede kalması.

Sonuç

Bir mim oyunundan hareketle çağdaş dans solo eser koreografisi üretim sürecim metnin ve dansın ortaklıklarını kurmak adına soru-cevap ilişkisi üzerinden ilerledi. Samuel Beckett'in sahneleme anlayışına dair edindiğim bilgiler ve oyun üzerine yaptığım okumalarla araştırma sürecim zenginleşti. Böylece metin-hareket bağlamları kuvvetlendi, koreografi çalışmalarımın yönü ve enerjisi değişti. Koreografi ve oyun arasındaki bağlantıların ortak noktaları, sorunsalları ve uygulama biçimleri, performansı düzenlemek ve üretmek yönünde gelişti.

Oyunda verili nesneleri kullanmak yerine, hareketle metni ifade etme tercihiyle başladığım çalışmadazaman zamanıkmazlar yaşadım. Fakat süreç içinde farklı uygulama yöntemleri ve yaklaşımlarla araştırmalarım devam ettim. Yönergeler ve nesnelerin oyuncuyla ilişkisi olmaksızın hareketle oluşturduğum düzen, mekânın işleyişini ve müziği daha aktif bir unsur olarak dönüştürmeme yol açtı. Metin-hareket araştırmamda en önemli sonuç, bir çalışma biçimi olarak kendi etüt çalışmalarımı oluşturmak oldu. Kelime odaları ve eylemin katmanları adlı çalışmalarım, dansın unsurlarını metnin verili yapısı ile ilişkilendiğinde alternatif bir bakış açısı yarattı diyebilirim. Mim oyunu ve çağdaş dansın unsur ortaklıklarından yola çıkarak yaptığım hareket araştırmalarımın nihai sonucu olarak koreografi metnin verili yönergelerini karşılayan bir yapı oldu.

Tiyatro için yazılmış *Sözsüz Oyun I* mim oyununun çağdaş dansın koreografi unsurlarıyla ilişkilendirilerek, dans performansı olarak yorumlanmasının mümkün olduğunu düşünüyorum. Sözsüz eylem söyleminin ve dansın unsur ortaklıklarının bir önerisi olarak sunulan "Etüt: Sözsüz Oyun I" çağdaş dans solosu, sözsüz oyunun çağdaş dans ile birleştiği ve yorumlandığı bir eser çalışmasıdır.

Kaynakça / References

- Akım, M. S. (2019). *Tarihsel Avangard Sonrası Dram Sanatında Karşı-Anlatı Tarihsel Avangard Sonrası Dram Sanatında Karşı-Anlatı* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Beckett, Samuel (1993). *Samuel Beckett Toplu Kısa Oyunlar*. Çev. Hamdi Koç. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Breton, D. L. (2015). *Acının Antropolojisi*. Çev. İsmail Yerguz. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Demircan, S. (Koreograf ve Performansçı); Dağlık, E. (Besteci). (2019). *Etüt: Sözsüz Oyun I*. İstanbul. vimeo.com/308196322/.
- Lederman, L. M.& Hill, C. T. (2005). *Simetri ve Evrenin Görkemli Güzelliğini Anlamak*. Çev. Barış Akalın. İstanbul: Güncel Yayıncılık.
- Lefebvre, H. (2019). *Mekânın Üretimi*. Çev. Işık Ergüden. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Merleau-Ponty, M. (2006). *Algının Önceliği*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Nutku, Ö. (1989). *Sahne Bilgisi*. İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Solomon, N.(2009), *Solonun Sınırlarına Doğru: Yinelemeler ve Tekilliğin Koreografisi, Çağdaş Dansta Solo?*,Ed. Gurur Ertem, Çev. Müge Serin. İstanbul: Bimeras Yayınları.
- Yüksel, A. (2017). *Samuel Beckett Tiyatrosu*. İstanbul: Habitus Yayıncılık.