

‘BU OYUN SANA BİRDİE!’

Özlem Hemiş Öztürk*

13. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali sona erdiğinde akılda kalan temel izlek oyundu. Tiyatronun özünde bulunan oyunsallık bir yana - en geniş anlamıyla - oyun pek çok farklı unsurlarıyla göze çarpan bir olgu olarak belirlemekteydi.

Hashirigaki, **Oidipus Nerede?** ve **Unutmak** seyirciyle oynayan ve onu yaratılan bulmacanın bir parçası kılan yapımlardı. Heiner Gobbels’in **Hashirigaki**’si nükteli, müzikal bir bilmeceydi. Alice’in masalına göndermeleriyle, çocuk oyunlarını anıştırmalarıyla ve nostalji yoluyla iletişim kuran bir çalışmaydı. Stüdyo Oyuncuları bulmaca temasına yaslanan **Oidipus Nerede?**’de dramaturgilerini mitin kaynağına dayandırmaktaydı. Sfenks’in bilmeceyi çözerek Thebai’ye kral olan Oidipus, kendi sorduğu sorularla trajik sona sürüklenirken bir soru-cevap oyunu oynanır gösterimde. **Unutmak**’da Tiyatro Oyunevi yeni ‘afyonumuz’ gösteri dünyasının unutturma işlevine dikkat çekmekte, bağımsız metinleri oyun motifiyle harmanlayarak yarattığı bütünde unutmama ve unutturma üzerine farklı yaklaşımları sergilemekteydi..

Ermişler ya da Günahkarlar, **Misafir** ve **Gülün Öfkesi**’nde oyun içinde oyun, metinlerin ve sahnelemenin özünü oluşturmaktaydı. Oyun Atölyesi’nin sahnelediği **Ermişler ya da Günahkarlar**’da ‘oyun içinde oyun içinde oyunundan’ söz etmek olası. Psikanalizin işlevine şüpheli yaklaştığı anlaşılan yazarın sürprizli metni psikodramadaki rol değişiminin olanaklarından yararlanmaktaydı. Olaya polisiye düzleminden bakarak çözümlediğini sanan seyirci de çıktığı amatör Sherlock Holmes serüveninde ‘oyunculuktan’ nasibini almaktaydı. Bilgesu Eranus’un geleneksel sıra oyunundan yararlanarak oluşturduğu **Misafir**, oyun içinde oyun tekniğiyle oluşturulmuş bir metin. Eskişehir Şehir Tiyatrosu da metni sadık bir rejjiyle sahnelemekteydi ancak geleneksele ağırlık vererek ‘gerçekçi’ bir sahne düzeni

* İ.Ü. Edebiyat Fakültesi Tiyatro Eleştirme ve Dramaturji Bölümü 2001 Mezunu

kurmuş, seyirciyle oynama yerine kendi içinde oynamayı tercih etmişti. Metnin çağdaş yönüne yapılabilecek vurgunun oyuna katabileceği çok boyutluluktan vazgeçilmişti. İngiliz yapımı **Gülün Öfkesi**'nde Edward Hall Shakespeare'in **VI. Henry**'sini yorumlamaktaydı. Metinde geçen kasap ve mezbaha metaforlarından esinle Hall kısa bir ön oyun eklemişti. Dramaturgi iktidar oyunlarının vazgeçilmez enstrümanı cinayeti eksene almıştı. Bir mezbahada maskeli kasapların törensel bir atmosferde selamlaşıp oyun kişiliklerine büründüğü ve oyun oynandığı bilgisinin hep anımsandığı yapımda karşıtlık, çelişme ve çatışmalar kadar aynılıkların da üzerinde durulmaktaydı. Kesilen kafaların sahne üzerinde parçalanan lahanalarla temsil edildiği yapımda ses, efekt ve aksesuar kullanımı oldukça ekonomikti. Kolayca dönüştürülebilen nesnelere 'illüzyon' yaratılmaktaydı.

Sarah Kane'in **Tutku** ve **Psikoz 4.48** oyunları ile hazırlanan **Kıvraniş**'da zihin oyunlarından; **Bedenler**'de Artaud'nun önermesine kulak veren 'bedeni olduğundan farklı düşünme' oyunundan; kentin çeşitli noktalarında patlayıveren kavgalar gibi görünen **Yine Ne Oldu?**'da kentle ve kentin kozmopolit insanına dokunarak oynanan oyundan; **Ben Ruhi Bey Nasılım?**'da 'tehlikeli oyunlar'dan ya da yaşam ve ölüm oyunlarından söz edebiliriz.

Amerikalı Wooster Group'un **Bu Atış Sana Birdie!**si (Phedre) oyun kavramının en yoğun hissettiğimiz yapımdı denebilir. Kendine özgü bir sahne dili yaratan grubun özgün kodlarının keşfi, gösterim ile seyirci arasında yeni bir oyunu başlatmaktaydı.

Oyun Kavramı

İnsanlık doğanın düzenini nasıl kavriyorsa öyle oynar.

Leo Frobenius

Johan Huizinga'ya göre oyun kültürden daha eskidir. Oyunu kültürün temeli ve önemli bir faktörü olarak ele aldığı **Homo Ludens**¹'te oyuna geniş bir tanım getirir. Amacına hizmet etmesi nedeniyle üst biçim olarak adlandırdığı toplumsal nitelikteki oyunları ele aldığını belirtir. Oyunun biçimsel ve işlevsel özelliklerini saptayarak kültürü oluşturmaktaki katkısını ispatlar. Biçimsel açıdan oyunu “özgür, kurmaca ve olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen, ama yine de oyuncuyu tamamen özümleme yeteneğine sahip bir eylem olarak tanımlamak mümkündür. Oyun her tür maddi çıkar ve yarardan arınmış bir eylemdir; bu eylem bilhassa sınırlandırılmış bir zaman ve mekanda tanımlanmakta, belirli kurallara uygun olarak, düzen içinde cereyan etmekte ve kendilerini gönüllü olarak bir esrar havasıyla çevreleyen alışılmış dünyaya yabancı olduklarını kılık değiştirerek vurgulayan grup ilişkilerini doğurmaktadır”² Oyunun işlevi ise iki esasta özetlenir: mücadele ve bir şeyin temsili.

Huizinga'nın “oyun biçimi ile ona akrabamış gibi görülen diğer hayat biçimleri arasındaki ayırım noktasını ortaya koymaya kalkıştıkça, oyun biçimi de aşırı bağımsızlığını o ölçüde göstermektedir. (...)Bizatihi oyun bir zihin faaliyeti meydana getirirse de, ahlaki işlev taşımaz, yani ne erdem ne günah içerir.” sözlerindeki ‘bağımsızlık’ Eric Berne'nin **Hayat Denen Oyun**³ kitabına kaynak olmuş gibidir. Berne'de insanların yaşam oyunlarının özerkliğe erişememe sonucunda kurdukları bir mekanizma olarak açıklar. Ayırdında olma, kendiliğinden yapma ve yakın ilişki kurabilme gibi edimlerin bir özerklik ifadesi olduğunu, bu özerkliğin gelişmediği bireylerin toplum yaşamında kurduğu oyunlarla ayakta kaldığını göstermeye çalışmaktadır. Richard Sennett **Kamusal İnsanın Çöküşü**⁴nde oyuncu insana bir oyun alanı kalmamasının birey üzerinde yaptığı tahribattan söz eder

Bernard Suits **Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya**⁵'da Karşılaşma esasına dayalı, bir kazananın ve bir kaybedenin olduğu, kurallarına uymak üzere uzlaşmayla yola çıkılan oyunun yaşamsal önemini vurgular ve Huizinga'nın teorisini geliştirerek

¹ Huizinga, Johan, **Homo Ludens**, Çev. M.A.Kılıçbay, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1995

² Huizinga, a. g. e., s: 31

³ Berne, Eric, **Hayat Denen Oyun**, Çev. Selami Sargut, Altın Kitaplar, İstanbul, 1976

⁴ Sennett, Richard, **Kamusal İnsanın Çöküşü**, Çev. S. Durak-A. Yılmaz, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1996

⁵ Suits, Bernard, **Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya** Çev. S. Sertabiboğlu, Ayrıntı Yayınları, İstanbul 1995

yalnızca oyuna dayalı bir kültürün egemen olacağı bir ütopya sonucuna ulaşır.. Wooster Group'un çalışmasını oyun kavramı doğrultusunda bir araştırma alanı olarak saptarken Huizinga'nın tanımlamalarını diğer yaklaşımları kapsayacak denli geniş olduğundan merkeze almayı tercih ediyorum.

Mitten Sahneye Oyun

*Efsane oynanırken aklın ulaşamayacağı
zirvelere çıktığı da olmaktadır.*

Johan

Huizinga

Sahnedeki göze çarpan pek çok şey zamanımızın dışında izole bir atmosferi işaret etmekteydi. "Oyun; özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekan sınırları içinde gerçekleştirilen, bir amaca sahip olan, bir gerilim ve bir sevinç duygusu ile "alışılmış hayat"tan "başka türlü olmak" bilincinin eşlik ettiği iradi bir eylem veya faaliyettir."⁶ Oyun alanının ambiyansı hedef doğrultusunda oluşturulmuştur. Çeşitli noktalara yerleştirilmiş ekranlar, açılıp kapanan şeffaf bölmeler, tekerlekli sandalyeler, motosikletçiklerle taşınan yapay palmyeler.. Alüminyum, metal, pleksiglas ve normalden daha fazla büyütülmüş sesler ve görüntülerle yaratılmış farklı bir evren.. Malzemeler bir badminton kortunun çevresinde ve üstünde yer almaktaydı. Bu 'high-tech' evrenle badminton kortunu Racine'in Phedra'sında buluşturan zihniyetin oyunbaz bir nitelik taşıdığını söyleyebiliriz.

Court: 1 mahkeme binası 2 mahkeme heyeti 3 kraliyet sarayı 4 saray halkı, kral maiyeti 5 hükümdar meclisi, 6 oyun alanı, kort, 7 üç yanı yapılarla çevrili kısa sokak, meydancık anlamlarını taşımaktadır. Hakem / hakim önünde cereyan eden, kazanmanın ya da kaybetmenin söz konusu olduğu olayların alanı da diyebiliriz. *Court* sözcüğüne fiil olarak baktığımızda birisini elde etmeye çalışma, kur yapmak, dalkavukluk etme anlamlarını taşıdığını görüyoruz. *Court* sözcüğü Huizinga'nın

⁶ Huizinga, a. g. e., s: 48

oyun kavramını açıklarken önemseydiği *Agon* sözcüğünü çağrıştırmaktadır. *Agon* da kapaşma, yarışma, karşılaşmanın yanı sıra bir ‘müsabaka alanı’dır. Antik tiyatrodaki yazarlar, oyuncular ve korolar arasında yapılan yarışmalar, komedyadaki oyun kişilerinin tasarılarının seyirciyle tartışma konusu yapıldığı kesit ya da tragedyalarda iki karşıt fikrin dile getirildiği bölüme de *agon* denmektedir⁷. Kazanma ya da kaybetmenin söz konusu olduğu alanları ya da eylemleri işaret eden sözcüğün, kazanan ya da kaybedenin sürekli değiştiği, keskin kurullarla yaşayan yüksek sınıfın yaşam alanı sarayın ifadesiyle Wooster’ın badminton kortunu mekan olarak belirlemesi arasında bir bağ olduğunu öne sürebiliriz. Hippolitus’un sözlerinde *court* sözcüğü ile karşılaşıyoruz. Kısacası oyun alanımız Trozen Sarayı’dır. “Bizzat saray kültürü de oyunsal biçime özellikle elverişlidir. Onun çemberi de kısıtlı ve kapalıdır.”⁸

“Can Phedra, in her terrifying madness,

Intend to accuse herself, and court destruction?”⁹ III,6

Wooster Group’un yapımında, üst sınıfların en küçük eylemlerinde bile oyun oynandığı varsayılan Japon kültürünün Kabuki’sinden oyunculuk ve sahneleme tekniği olarak yararlanılmıştır. Örneğin oyuncunun hareketinin doruk noktasında donması, ya da klasik oyunlardan alınan hareketlerin müzikli bir vurguyla verilmesi gibi.. Ancak Kabuki yalnızca bir teknik olarak değil, hem içerik olarak hem de tarihsel anlamda metinle paralellik taşımaktadır. Kabuki Racine’in çağdaşdır. 17. yüzyıl, bambaşka toplumsal ve tarihsel koşulların yaşanmakta olduğu Japonya’da özellikle aşk ile feodal töreler arasındaki çatışmayı ele alan, eski öykü ve oyunların Kabuki’ye uyarlandığı bir dönemdir. Racine’in Antik Yunan metinlerinde dolaştığı gibi..

Huizinga oyunun temel özelliklerinden birinin tekrarlanabilmesi olduğundan bahseder: “Hemen tüm gelişmiş oyun biçimlerinde tekrar, nakarat, birbirini yerine

⁷ Çalışlar, Aziz, **Tiyatro Kavramları Sözlüğü**, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 1993

⁸ Huizinga, a. g. e., s: 189

⁹ Racine, Jean, **Phaidra**, Çev. Afif Obay Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, Ankara 1945, s: 53

*Ya Phedra hala o cinnetinin esiri,
Suçunu söyler, kendi kendini mahveder mi?
Yarabbi kral ne der? Bütün saraya birden
Ne uğursuz bir zehir yayıldı aşk yüzünden.*

geçen çeşitlemeler, sanki bir zincir veya bir doku oluşturmaktadır.”¹⁰ Euripides’in Hippolytos’una kaynaklık eden miti soyağacıyla bir gözden geçirdiğimizde elimizdeki –belki’de Wooster’a sabun köpüğü fikrini esinleyen- çıplak öykü şöyledir: Theseus Atina’nın kralıdır. Hippolytos onun Amazon kraliçesi’nden olma evlilik dışı, yaban oğludur. Theseus daha sonra -tıpkı Medea gibi- Güneşin torunu olan Phedra ile evlenir. Phedra, Aphrodit’in gazabına uğrayarak bir boğaya aşık olmuş, sonra da Minatourus adlı yaratığı doğurmuş olan Pasiphae’nin kızıdır. Theseus Minatourus’u öldürmüştür. Theseus kral olmak amacıyla ortadan kaldırdığı bir soyun kan bedelini ödemek için bir yıllığına ülkesini terk etmiş, kahramanlara özgü görev anlayışı içinde Persofene’yi Hades’ten geri getirmeye soyunmuş bu nedenle yolu ölümler diyarına düşmüştür. Uzun süren yokluğu sırasında Phedra her ne kadar annesinin tuhaf aşk hastalığına yakalanmaktan korksa da tanrıların çizdiği yoldan kaçınmamış ve üvey oğluna aşık olmuştur. Tragedya işte bu noktadan itibaren başlar.. “Trajedi, kökeni itibarıyla , insani bir maceranın –iradi olarak- edebi bir yeniden üretimi değil de, kutsal bir oyundur: Teatral edebiyat değil, oyun olarak oynanan dindir. Efsanevi bir temanın etkisi, bir olay dizisinin, bir anlatının diyalog ve mim halindeki eylem biçiminde temsil edilmesini yavaş yavaş doğurmuştur”¹¹

Euripides daima sorguladığı tanrıları bir kez daha mahkemeye (*court*) çıkarır oyununda. Aphrodit, kendisine yeterince iman etmeyen Hippolytos’a kızgındır. Artemis’e inanan Hippolytos aşkı yadsımakta, kendine ava, spora ve Artemis’in erdemlerine adanarak yaşamını sürmektedir. Aphrodit Phedra’yı Hippolytos’a aşık ederek sarayı (*court*) karıştırır. Phedra yanlışlığını bildiği halde duygularına gem vuramaz, işgüzar Sütüne’nin de katkılarıyla derdini Hippolytos’a duyurur, onun büyük tepkisiyle karşılaşır. Artemis erdemleri Hippolytos’un her şeyi kendinde saklı kalacağına dair Phedra’ya bir söz vermesine katkıda bulunur, babası kendine lanetler savurduğunda bile sözünden dönmez.. Reddedilen Phedra ise kaybettiği şerefini kurtarmak için intihar eder. Giderken yanında nobran sevgilisini de götürmek niyetindedir. Bu nedenle Hippolytos’a iftira atan bir mektup bırakır arkasında ve ‘temize çıkararak’ ölür. Theseus öfke içinde lanetler okur oğluna ve Poseidon’dan oğlunu cezalandırmasını ister. Dileği yerine geldiğinde devreye Artemis girer. Artemis oğlunu boş yere cezalandırdığını, karısının iftirasını araştırmamanın onun

¹⁰ Huizinga, a. g. e., s: 27

büyük hatası olduğunu, ancak Theseus'a kızılmayacağını çünkü tanrıların dahi birbirlerinin işine karışma şansları olmadığını söyler. Hippolytos nasıl Artemis'in sevgili kuluysa ve Aphrodit onun canını aldıysa Artemis de Aphrodit'in sevgili bir kulunu ortadan kaldıracağını söyler. Tanrıların arenasında (*agon?*) intikam mubahtır.. Theseus da “çünkü tanrılar aklımı başımdan almıştı” diyerek vicdan azabının yükünü sırtından atar.

Elimizdeki miti ya da metni Hippolytos'tan Phedra'ya ilk dönüştüren Seneca'dır. Seneca metinden tanrıları çıkarır. İnsanlar kendi yaptıklarından sorumludurlar. Phedra kanlı canlı bir kadındır ve duygularını doğrudan Hippolytos'a açabilmektedir. Daha sonra Theseus'u Hippolytos'a karşı yönlendirmek için de bir aracıya ihtiyaç duymaz. Ancak Seneca'nın önde gelen temsilcisi olduğu Stoacı görüşlerin belirlediği metnin Hıristiyanlığı ne kadar etkilediği bilinmektedir. Jansenist Racine de ağır bir dini eğitimden geçmiştir. Jansenistlere göre her insanın tertemiz, günahsız olarak doğduğunu sanmak yanlıştır; tersine her insan dünyaya ezeli bir günahla (Adem'den bu yana) neredeyse damgalı olarak gelir. Bu nedenle Tanrı'nın bağışlamasını kazanmak için çalışması, ölümlü yaşamını işkence derecesinde azap içinde geçirmesi gereklidir. Phedra da bu görüş doğrultusunda biçimlenir. Racine'in tragedyası mitlerin köklerinden, Euripides'ten ve Seneca'dan doğrudan etkilenmeler, birebir dizeler taşır. Kimi yerlerde üslup farkı vardır yalnızca:

Euripides¹²

Phedra

Ellerim temiz ama kalbim kirli

Racine¹³

Phedra

"Çok şükür tanrılara iki elim tertemiz

¹¹ Huizinga, a. g. e., s: 178

¹² Euripides, **Hippolytos**, Çev. Lamia Kerman, Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, İstanbul, 1949

¹³ Racine, a. g. e., s: 42

Yüreğim de olaydı onlar gibi lekesiz"

Racine'de tanrı gizli bir özne gibi varlığını hissettirir. Tragedya kişileri benliklerinde esen fırtınaları, çelişkilerini yaşadığı dünya üzerinde bir diyet gibi çeker. Sonunda gizemli tanrının düzeni, onun istediği gibi yürür. İnsanlar bu dünyada kendi sorunlarını çözmeye muktedir değildirler. Racine metne Euripides ve Seneca'da bulunmayan Arisi'yi ekleyerek Hippolytos'a bir sevgili yaratır. Böylece Hippolytos'a da baş etmesi gereken bir ikilem verilir. Arisi Theseus'un yok ettiği soydan kalan tek kişidir ve evlenmesi yasaklanmış bir prensistir. Hippolytos'un aşkı neredeyse Phedra'nınki kadar imkansızdır. Aşkıyla babasına karşı gelmektedir.

Sainte-Beuve gerçek klasik tanımında; "İnsan zekasını zenginleştiren, hazinesine gerçekten bir şeyler katan, onu bir adım daha ileri götüren; tereddüde yol açmadan manevi bir gerçeği keşfeden, ya da bilinmedik bir yanı kalmadığı sanılan insan kalbinde öteden beri var olan bir tutkuyu bulup ortaya atan; düşüncesini, gözlemini ya da buluşunu herhangi bir biçimde, bununla birlikte geniş ve büyük, ince ve akla yakın, sağlam ve doğallıkla güzel bir biçimde açıklayan; kendine özgü bir **üslupla**, ama içinde herkesin kendi **üslubunu** bulduğu bir **üslupla**, hiçbir yeni sözcüğü kapsamadığı halde yeni sayılan bir **üslupla**, aynı zamanda hem yeni hem eski olan bir **üslupla**, bütün çapların kolaylıkla anlayabileceği bir **üslupla** yazan adamdır" sözlerini duymaktan hoşlandığını belirtir.¹⁴ Bu tanımıyla Sainte-Beuve, Euripides'ten Racine ve diğer 17.yüzyıl yazarlarına uzanan ustalık yarışını özetlemektedir. Öte yandan yine bu satırlar Wooster'ın Racine merkezli metninin iki yönlü açıklamasını yapabilir. Kuşkusuz Wooster Group sahneleme anlayışlarına daha yakın ve çağdaşları olan, kendileri gibi 'postmodernist' olarak anılan Toni Harrison'un Phedra'sını da sahneleyebilirdi. Ancak sahnelemelerinde üslup titizliğini son derece çarpıcı biçimde ortaya koyan Wooster'ın Racine'i seçmesi yalnızca büyük isimlerin büyüünden yararlanma arzusu gibi görünmüyor. Bir diğer yön de Huizinga'nın 17.yüzyıla atfettiği oyunsallık olabilir. "Barok fikri bilinçli bir abartma, iradi şekilde dayatılan bir şey ve kararlı bir gerçekdışılık bakış açısına bağlı

¹⁴ Kudret, Cevdet, **Edebiyat Bilgileri**, Cilt II, İnkılap ve Aka Yayınları, 1980, İstanbul

kalmayı sürdürmektedir.(...) Barok'a özgü olan bu taşkınlık ihtiyacı, ancak yaratıcı güdünün son derece oyunsal olmasıyla açıklanabilirmiş gibi gözükmektedir."¹⁵

Yapımda kullanılan Phedra metninin çevirmeni Paul Schmidt çeviride iddialı bir isim. Daha önceleri Robert Wilson'un projelerinde uyarlama ve çevirileriyle yer alan Schmidt, klasik metinlerin her elli yılda bir yeniden çevrilmelerinden yana. Çevirideki hedefi, 17. yüzyıl Avrupa'sına özgü, kontrol altında tutulan güçlü duygu ve arzuların yansımalarını aktarmayı başarmak ancak 'basitlik, doğallık ve pratiklikten' özenle uzak duran barok dilin ağıdalı yönlerini yadırgayabilecek Amerikan seyircisini metne yaklaştırmak; Amerikan kültürü ile Racine'in dünyasındaki uçuruma köprü oluşturabilecek bir dil bulmak. Fransızca metindeki kafiye düzeninin günümüz Amerikan seyircisinin kulağına gülünç gelebileceği düşüncesinden hareketle Amerikan şiirinde tercih edilen serbest vezni tercih ettiğini belirtir.¹⁶ Amerikan ve İngiliz İngilizce'sinin farklılıklarını da değinir Schmidt ve bir metin hangi ülkede oynanacaksa o ülkenin insanı tarafından çeviri yapılmasının önemini vurgular. Bütün bir Schmidt çevirisine henüz basılmadığından ulaşmak mümkün olamadı ancak bir dizeyi diğer İngilizce çeviri ve Türkçe'si ile karşılaştırma şansımız var:

C.H. Sisson çevirisi;

Oenone

Let us not think of them, ma'am: for the future

Eternal silence cover the remembrance I,3

Paul Schmidt çevirisi;

Oenone

Forget your mother. The less we say the better. I,3

¹⁵ Huizinga, a. g. e., s: 220

¹⁶ Veltman, Chloe, "The Roots of Translation", Paul Schmidt ile söyleşiden derlenmiştir.
<http://www.amrep.org/past/phaedra/phaedra1.html>

Afif Obay çevirisi;

Oynone

Bırakın, unutalım bunları, hiçbir zaman,

O hatıra çıkmasın mazinin mezarından. I,3

Paul Schmidt'in Amerikan kültürüyle Racine'i buluşturma çabasındaki sadeleştirmenin bir devamı olarak Wooster Group'un Racine metnindeki ağır dinsel içeriği de hafifletme yoluna gittiğini söyleyebiliriz. Örneğin Arisi yalnızca sözcük olarak kalmıştır yapımda. İnsanların tanrının kuklası olduğu yolundaki Jansenist inancın somutlaşmış göstergesi¹⁷ sahne metninden çıkarıldığında dramaturginin izlediği yola uygun düşmektedir. Wooster Group gösterisini pencereler ve yansımalar, itiraflar ve yüzleşmelerden oluşan bir 'soap opera' olarak tanımlamaktadır¹⁸..

Sahnedeki Oyunlar

“Bir oyunun kurallarından kuşku duymak asla mümkün değildir. Çünkü onları belirleyen ilke tartışmasız niteliktedir. Kurallar ihlal edilir edilmez, oyun evreni çöker, oyun diye bir şey ortada kalmaz. Hakemin düdüğü büyüüyü bozar ve 'bildik dünya'nın mekanizmasını bir an için geri getirir.”¹⁹

Paul

Valéry

Wooster Group, sahne metninin Racine'nin Phedra'sını merkeze alarak Euripides'in Hippolytos'u ve IBF (Uluslararası Badminton Federasyonu) badminton

¹⁷ Goldman, Lucien, **Racine**, trans. A. Hamilton, Rivers Press, Cambridge, 1971, s: 90

¹⁸ <http://www.thewoostergroup.org> tanıtım sayfasından

¹⁹ Huizinga, **a. g. e.**, s: 28 Paul Valery'den aktarır.

kurallarından oluştuğunu belirtmekteydi. Gösterimde badminton karşılaşmaları önemli bir yer tutmaktaydı. IBF badminton kurallarına göre 0-0'lık skora 'Love-all' denmektedir²⁰. 'Love-all' aşk tanrıçası Venüs'ün hakemlik yaptığı bir turnuvada, Venüs'ün intikam hikayesinin yarattığı tragedyaya uygun düşmektedir. Aynı zamanda bir ironi de yaratmaktadır. Bu oyunun sonunda kazanan hiç kimse yoktur hedefine ulaşan Venüs'ten başka.

Badminton kurallarında çerçevenin sıkı sıkıya çizildiği görülür. Hatta çeşitli durumlarda kullanılacak sözcükler, oyuncuların sözleri ve hakemin komutları teker teker tanımlanmıştır. "Oyun oynamak, belli bir duruma, yalnızca kuralların izin verdiği araç ve yöntemlerin kullanılmasıyla varılmaya çalışıldığı; kuralların daha etkisiz araç ve yöntemler lehine daha etkili olanları yasakladığı ve kuralların salt o etkinliği olanaklı kıldığı için benimsendiği bir uğraştır."²¹ İngilizce'de *shuttle-cock* ya da *birdie* Türkçe'de *tüytop*, diğer tüm oyun topları arasında en hızlı top olarak saptanmış. Diğer spor dallarına oranla bu spor dalında kaza ve yaralanmalar en aza indirildiği için özellikle kalp hastalarına önerilmektedir. Kortta, rakete, 5 gram ağırlığında mantara saplanmış 15 tüyden oluşan tüytopu ağın üzerinden aşırarak, iki kişi ya da ikişer kişilik iki ekiple bir, iki ya da üç set halinde oynanır. Ana kuralı tüytopu kort sınırları içinde yere düşürmeden ağın üzerinden aşırmasıdır. Kortlar genellikle tahtadan yapılır ve yerden 1.524 m. yükseklikte, 13.40m.X5.20m. boyutlarındadır. Yüksek sandalyede ağ kenarında oturan tek hakem tarafından yönetilir. Kurallar, hakemin oturuşunu, beden dilini, kullanacağı sözcük ve tümceleri saptamıştır.

Gösterimde her ikisi de Venüs olan iki hakem vardır. Birincisi korta tepeden bakan bir ekranda yer alan ve topu gözleriyle izleyen sempatik görünüşlü Venüs, diğeri azametle oturup tatlı sert otoriter sesiyle müdahalede bulunan Venüs'tür. Kostüm ve yerleştirmenin yönlendirmesi dikkatimizin sahnenin oldukça gerisinde duran 'gerçek' Venüs'ten çok ekrandaki Venüs'e yönlendirmemizi talep etmektedir. MTV renklerinde, sevimli mimiklerle parlak bir gökyüzünden aşağı bakmakta olan ve sahnenin ortasına yerleştirilmiş ekrandan olan biteni neredeyse bir çocuk merakıyla izleyen Venüs, daha arkalarda heykelleşmiş pozuyla, bronz tonlarındaki

²⁰ IBF Badminton Kuralları, <http://www.intbatfed.org>

²¹ Suits, a. g. e., s: 52

canlı Venüs'den daha çok göz almaktadır. Venüs'e getirilen yorum din ve politikayı saf simülarklar olarak nitelendiren Baudrillard'ın sözlerine götürür: "ikonolatrlar²² çok modern ve maceraperest insanlardır. Çünkü imgeler aracılığıyla oynanan bu Tanrı yaratma oyunu sırasında O'nun zaten ölü bir varlık olduğunu ve resimler aracılığıyla gerçekleştirilen bu yeniden canlandırmanın gerçekte hiçbir şeyi temsil etmediğini; bunun yalnızca bir oyun olduğunu ve büyük oyunun sahip olduğu önemin buradan kaynaklandığını -aynı zamanda imgelerin maskesini düşürmenin tehlikeli bir şey olduğunu çünkü imgenin (ya da maskesinin) gerisinde hiçbir şeyin bulunmadığını anlamışlardır."²³

Oyuncular hazırlıklarını tamamlayınca düdükler öter, hakem "*My name is Venus. I am the referee. My decisions cannot be challenged.*"²⁴ "*Love All; Play.*"²⁵ sözleriyle sahnedeki badminton oyununu açar. Sırası gelen tüm oyun kişileri badminton oynayacaktır. Yaşamdaki duruşları badmintondaki duruşlarına paraleldir: Hippolytos enerjik ve hırslı ama hocasının karşısında zaman zaman topu (birdie) kaçıran, Phedra'nın sütünesi Oenone sakin ve hedefe kilitlenen, Phedra raketi kaldırmaya mecali olmayan dolayısıyla destek alan, Theseus tam da işinin ehli kahraman bir asker gibi kendinden emin gösterişçi bir ihtişamla oynayan oyunculardır. Tüm oyuncular birtakım *court* kurallarını ihlal ederler.

Hippolytos aşkı yadsıyarak Venüs'e karşı,

Hippolytos Arisi'ye aşık olarak Theseus'a karşı,

Phedra üvey oğluna aşık olarak Theseus'a karşı,

Phedra iktidar ortaklığıyla Hippolytos'u cezbetmeye çalışarak kendi oğluna karşı,

Phedra kendini Oenone ellerine bırakarak saray kurallarına karşı,

²² İkonalarda Tanrı'nın dolaylı yansımalarını yakalayıp onları kutsayanlar..

²³ Baudrillard, Jean, **Simülakrlar ve Simülasyon**, Çev. Oğuz Adanır, Dokuz Eylül Yayınları, İzmir, 1998, s: 16

²⁴ *Benim adım Venüs. Hakemim. Kararlarım karşı çıkamaz.*

²⁵ *Love All; Play* Uluslararası Badminton Federasyonunun belirlediği Badminton Kurallarına göre oyun başlatma terimidir.

Oenone, Phedra'nın aşkını dile getirerek Phedra'ya karşı,

Theseus bir soyu ortadan kaldırma girişimiyle tanrılara karşı,

Theseus hakikati öğrenmeden lanetler yağdırarak Hippolytos'a karşı 'faul' yapmıştır.

Ancak tüm bunlar hakemin gözünden kaçmamış, puanları hallerine göre değerlendirilmiş ve 'yaşam denen oyunda' kaybetmişlerdir.

İlk sahne Hippolytos ve hocası/arkadaşı Theramanes'indir. Üzerlerinde Antik Yunan vazolarında gördüğümüz eteklerden (kilt) başka bir şey olmayan iki genç adam, bir banka oturarak konuşmaya başlarlar. Hippolytos burada Euripides metnine biraz daha yakın çizilmiştir. Sporu pek çok şeyden fazla önemseydiği anlaşılır. Söz alan kişi aynı zamanda eline mikrofonu da alarak konuşmaktadır. Önlerinde bir ekran belirir. Oturur pozisyonundaki oyuncuların dizlerine kadar gördüklerimiz bize bir ekrandan yansımaktadır. Çekimler önceden yapıldıysa bir senkron oyunu oynandığını söyleyebiliriz.

Gençler sandallarının iplerini bağlarken bacaklarını kaldırır ve iç çamaşır giymediklerini fark ederiz - ancak bunu ekrandaki yansımadan görürüz.. Phedra'nın da arkası açık elbisesinin altındaki çıplaklığını fark ederiz ama Hippolytos ve Thremenas gibi göremeyiz çıplaklığını. Theseus da sahneye neredeyse çıplak gelir ve övünülesi kasları yine ekran aracılığıyla büyütülür, 'yakından' incelenebilir hale getirilir.

Kısacası çıplaklık doğrudan değil, ekran aracılığıyla sunulmaktadır. Seyircinin önceden yapılmış çekimler mi yoksa gizli kameralarla mı yapıldığını bilemediği bu sunuş, bir tür 'ikiz' metaforuna götürür bizi.. "Suda kendi aksini izleyen Narsis'ten bu yana, gerçekliği tüm canlılığıyla anında yakalayabilme hayali halen sürüp gitmektedir. Gerçeği dondurabilmek (kaydedebilmek) amacıyla yakalamak, ikizinin vadesi dolana kadar onu askıya almak. Tanrı kendi yarattığı kulların üzerine nasıl eğiliyorsa siz de hologramın üzerine o şekilde eğilebiliyorsunuz."²⁶..

²⁶ Baudrillard, a. g. e., s: 121

Gösterim boyunca çeşitli düdük sesleri maçı efektleri, Venüs'ün direktiflerini duyarız. Ancak tüm sözler oyuncularındaki mikrofonlar ya da daha önce kaydedilerek oyuncuyla senkronize edilmiş efektlerin yüksek tonu nedeniyle perdelenir. Neredeyse her eylem seslendirilmiştir. Badminton karşılaşmasında bir tüytop (birdie) yere düştüğünde cam kırılmasına benzer bir ses, tüytop gidip geldiği zaman kuş sesleri duyulur. Bir oyuncu raketini salladığında Yüzüklerin Efendisi'ndeki kılıçların çekilmesine benzer bir ses, Phedra giysilerini çekiştirildiğinde kağıt hışırtısına benzer sesler duyulur. Seslerin çeşitlenmesine olanak tanıyacak pek çok eylem gerçekleşir ancak en dikkat çekici bölümü sürekli olarak beden ifrazatının giderilmesine yönelik eylemlerdir. Hippolytos ile Theremanes'in bedenlerinin tüm bölgelerindeki teri silmeleri, kendilerini koklamaları, Phedra'ya yapılan törenselleştirilmiş lavman, çekilen sifon vs..

Bir gösterimin unsurlarını parçalarına ayırıp yeniden yapıştırma işlemi yalnızca görüntü değil ses düzleminde de gerçekleşir. Theremanes'i oynayan oyuncu neredeyse tüm rolleri konuşur -Phedra dahil. Phedra ile Theseus iktidardaki kişilerdir ve seslendirirler. İktidar oyununun gönüllüleri bu seslendirmeyi kabul ederek oyuna dahil olmuşlardır. 'Cam tuğla şeffaflığındaki' günümüz demokrasisinin iktidar anlayışının dile gelişi..

'Kahramanların' Oyunları

*Oyunun zıddı ciddi olan değil,
gerçek olandır.*

Sigmund

Freud

Phedra:

Vücudumu doğrultun. Başımı dik tutun. Zavallı vücudumun mafsalları kırılıyor. Güzel ellerimden tutun, kadınlar! Şu bağ başıma ağırlık veriyor. Çıkar onu. Saçlarımın lülerini omuzlarıma dök.

Phedra'nın tahtı aynı zamanda oturak da olan bir tekerlekli sandalyedir. Phedra damlalıklarla yemekte ancak lavman yapıldığında rahatlamaktadır. Atıkları özenle poşetlenerek kaldırılmaktadır. Her üç metinde de Phedra hastalığından/aşkından şikayet eder, ölmek ister. Hastalığı acı çekmek, sıkıntıdan boğulmak, erimek, çökmek, yanmak gibi sözcüklerle ifade edilir. Phedra'yı oynayan oyuncu, inandırıcı hastalıklı görünüşleriyle dillere destan olmuş ünlü klasik oyuncu Rachel ve büyük star Sarah Bernhardt oyunculuklarına Kabuki aracılığıyla göndermeler yapmaktaydı

Gösterimde Phedra anoreksik bir tablo çizer. Kendi bedeninden memnun olmamanın bir yansıması olan çağımız hastalığı, görünümün her şeyin önünde bir değer olarak belirmesinin bir sonucu olarak belirir. "Beden de ruh gibi bir fikirdir, daha doğrusu fikir terimi çok fazla bir anlama sahip olmadığından, töz niteliği verilmiş kısmi bir nesne, ayrıcalıklı bir kopyadır ve bu haliyle kuşatılır. Eskiden ruh neyse beden o oldu, yani nesneleştirmenin ayrıcalıklı dayanağı; *bir tüketim etiğinin temel söylene.*"²⁷

Phedra düşüncelerini dile getiremeyecek denli hastadır. Ancak giyimine/görünümüne tuhaf bir düşkünlüğü vardır ve kararsızdır. Örneğin Phedra'nın Hippolytos ile karşılaşmadan önce hazırlanma sahnesinde ayaklarının önüne bir ekran iner, çeşitli ayakkabıları denediğini ekrandan izleriz. Hippolytos'a aşkını söylemek konusundaki tereddüdü, kararsızlığı bir zayıflık olarak ekrana yansıtılır. "Görünenle görülen arasındaki perspektif uzamı yani bir derinlik olayını objektif aradan kaldırmaktadır."²⁸ Ekrana yansıdığı andan itibaren bu 'hakikat' bir zayıflık göstergesi olmaktan çıkacak, kendi gösterenine dönüşecektir.

Phedra'nın kendine ait sesi tek sözcükle, emirler verirken çıkar. Hırçın bir buyurganlık hissedilir. Yaşadığı çatışmanın altında genç ve spor meraklısı Hippolytos'un beğenisini kazanmak istemesi ve böyle bir beğeniyi arzulamakta hakkı bulunmaması arasında gidip gelen düşünceleri vardır. Çağımızın Phedrası ve onun gördüğü Hippolytos'da 'narsistik kuşatma altındaki' bireyin sıkıntısını görürüz: "kendine dönüklüğü kendinin ne olduğu ve ne olmadığına ilişkin bilgi edinmesini

²⁷ Baudrillard, Jean, **Tüketim Toplumu**, Çev. F.Keskin-H. Deliçaylı, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1997 s: 165

²⁸ Baudrillard, **Simulakrlar ve Simülasyon**, s: 44

engellemektedir; bu kendine dönüklük kendine dönen kişiyi de yok etmektedir. Sudaki yansımasını gören Narkisos suyun öteki olduğunu ve kendinin dışarıda olduğunu unuttur, onun tehlikelerini göremez.”²⁹

Üstelik Phedra bir iktidar öznesidir. Ne kadar hasta olursa olsun kalkıp oyunu kuralına göre oynaması gerekmektedir. Ancak aşk meselesinde olduğu gibi iktidar söz konusu olduğunda da kendi işlerinin altında kalkamaz. Bunun bilincindedir.

Phedra;

Ben hükmetmek! Devleti idareme almak, ben!

Zayıf aklım kendime bile hükmedemezken; III,1

‘Kendinin ne olup ne olmadığı konusunda fikri olmayan’ Phedra’nın oyunu Berne’in oyun dağarcığına aldığı yaşam oyunlarından “Bak Bana Ne Yaptırdın” ya da “Sen Olmasaydın Eğer” oyunlarını andırmaktadır.³⁰ Bu iki oyunda “Niye Hep Bunlar Benim Başıma Gelir” ve “Gördün mü Bak Neler Oldu” adlı oyunlardan alınacak ruhsal doyuma basamak olur.³¹ Bu oyunların muhatabı Oenone’dır. Karşısında kendini gerçekten iktidarda hissettiği tek kişi..

Oenone sürekli olarak efendisinin iyiliğini düşündüğünü öne sürerek Phedra’nın ‘iktidarda kalmasını’ sağlama almaya çalışır. Tüm felaketler yaşanmadan önce kendini öldürmesine engel olur ve aşkıyla ilgili kör umut kırıntılarıyla onu oyalar. Sürekli alarında bekleyen bir takım yardımcıları Phedra’nın sağında solunda Oenone’nin yönetiminde dolanıp bir takım sağlık müdahalelerinde bulunurlar. Phedra ölürse ya da herhangi bir nedenle iktidarı son bulursa Oenone yok olacaktır. Sonuçta Oenone bir sütnineye tanınabilecek yetkileri aştığı için kendisini -metne göre- denize atarak cezalandırır. Sahnedeysse Oenone Phedra’nın tekerlekli lazımlığında, onun atıklarında boğulur.

Theseus sarayının tanrısı bir kahraman olarak yeri göğü inlete inlete girer sahneye ancak yere uzandığı an Phedra’ya hizmet eden görevliler ona da bir takım ‘müdahalelerde’ bulunurlar ortam neredeyse bir yoğun bakım odasına dönüşür. Kaslı

²⁹ Sennett, a. g. e., s: 402

³⁰ Berne, a. g. e., s: 105 ve 128

bedenin önüne bir ekran iner. Onu olduğundan daha büyük gösteren ekran bütünü yalnızca bir parçasını göstermektedir. Ekranlardan ‘gerçeği’ görmeye alışmış bizler için sorgulanması gereken gerçeği gösterir. “Gerçeğin nitelikleri ve öğeleri birleştirilerek bir model ‘imal edilir’, bunlara gelecekteki bir olayın, bir yapının ya da bir durumun ‘rolü oynattırılır’ ve bundan gerçekliğe müdahale etmek üzere kullanılacak taktik sonuçlar çıkarılır.”³² Theseus’un sahnede bir kraldan çok dopingle şişirilmiş kral rolündeki bir şovmene benzemektedir. “Beden bir kültür varlığı gibi çekip çevrilir, düzenlenir sayısız toplumsal statü göstergelerinden biri olarak güdümlenir.”³³

Yapımda özellikle Phedra, Theseus ve Hippolytos’un bedenleri üzerinden yansıtılan ‘mükemmellik’ takıntısını 17. yüzyıla 21 . yüzyıl arasında gidip gelerek inceleyebiliriz. Çağımızda fetiş nesnesi haline gelen beden saptanmış kodlar doğrultusunda arzulan ölçülere getirilecek, ardından sergilenecektir. (%80’ obez nüfuslu bir ülkenin ironisi). Moda, medya ve şov dünyasının vazgeçilmez nesnesi haline gelen bedene özenle eğilmek gerekmektedir. 17. yüzyıl’da pek zahmetli nesnelere bedeni ‘stilize eden’ araçlar –korseler, peruklar- görürüz. Kişilerin toplumda ait oldukları yer kostümlerinden anlaşılmakta, sokakta bir tür toplumsal düzen oluşturulmaktaydı. 17. yüzyılda her zaman giyilebilen kostümler 18. yüzyılda ancak sahne kostümü olabilmekteydi.³⁴ Sennett’in **Kamusal İnsanın Çöküşü**’nde belirttiği gibi 17. yüzyılda kamusal alan henüz bir oyun alanıydı. “Oyun, kamusal ifadeyi sağlayan bir enerjidir.”³⁵ Homo Ludens’in oyun alanı 20. yüzyıla doğru gittikçe küçüldü ve yok oldu. Şimdi narsizm ile kendi bedenine hapsedilen bireylerin mahremiyet histerisi kişilere ancak tek başlarına ve kendilerine oynayabilecekleri daracık hücreler bağışlamaktadır.

Oyunsonu

³¹ Berne, a. g. e., s: 109

³² Baudrillard, **Tüketim Toplumu**, s: 152

³³ a. g. e., 158

³⁴ Sennett, a. g. e., s: 93

³⁵ Sennett, a. g. e., s: 391

Euripides'ten Racine'e, Racine'den Paul Schmidt'e, Paul Schmidt'ten Wooster Group'a uzanan zincirleme bir oyunun çeşitli noktalarına değinmeye çalıştık. Gösterimlerin çözümlenmesinde tıpkı yazınsal metin ile okur arasında olduğu gibi 'oyun süreci' yaşanır. "Özgür, "kurmaca" ve olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen, ama yine de oyuncuyu özümleme yeteneğine sahip bir eylem olarak"³⁶ oyunun içinde yer almak, - oyun tanımındaki gibi- gönüllülüğe dayalıdır.

'Tanımlanmış bir zaman ve mekanda , belirli kurallara uygun olarak ve bir düzen içinde' oyuna katılmak anlamlı bir süreçti. Uymaya gönüllü olduğum kuralları tiyatro bilimcilerinin saptadığı yanıtlanması gerekli uzun soru dizini biçimlendirmedim. Kurallar; gösterimin uyandırdığı ilk soruya (Neden Racine'in Phedra'sı?) bir yanıt aramak; gösterimin akla ilk getirdiği kavram olan oyunu merkeze almak; sahne üstündeki göstergelerle bir keşif oyunu oynamak; bu oyun sırasında önyargı-sevdim/sevmedim-'benim tiyatrom değil' şeytan üçgeninden olabildiğince uzak durmak ve oyunu yazının sınırları içerisinde oynamaktı.

Kaynakça:

- BERNE, Eric, **Hayat Denen Oyun**, çev.Selami Sargut, Altın Kitaplar, İstanbul , 1976
- BAUDRILLARD, Jean, **Simülakrlar ve Simülasyon**, çev. Oğuz Adanır, Dokuz Eylül Yayınları, İzmir, 1998
- BAUDRILLARD, Jean, **Tüketim Toplumu**, çev. F.Keskin-H. Deliçaylı, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1997
- ÇALIŞLAR, Aziz, **Tiyatro Kavramları Sözlüğü**, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 1993
- EURİPİDES, **Hippolytos**, çev. Lamia Kerman, Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, İstanbul, 1949

³⁶ Huizinga, a. g. e., s: 31

- GOLDMAN, Lucien, **Racine**, trans. A. Hamilton, Rivers Press, Cambridge, 1971
- HUIZINGA, Johan, **Homo Ludens**, çev. M.A.Kılıcbay, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1995
- RACINE, Jean, **Britannicus, Phaedra, Athaliah**, trans. C.H. Sisson, Oxford University Press, Oxford, 1992
- RACINE, Jean, **Phaidra**, çev. Afif Obay, Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, Ankara 1945
- SENECA, **Four Tragedies and Octavia (Phaedra)**, trans. E.F.Watling, Penguin Classics, London, 1976
- SENNETT, Richard, **Kamusal İnsanın Çöküşü**, çev. S. Durak-A. Yılmaz, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1996
- SUITS, Bernard, **Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya** çev. S. Sertabiboğlu, , Ayrıntı Yayınları, 1995
- VELTMAN, Chloe, **The Roots of Translation**,
<http://www.amrep.org/past/phaedra/phaedra1.html>
- <http://www.amrep.org/past/phaedra/phaedra1.html>
- <http://www.thewoostergroup.org.html/>
- <http://www.intbadfed.org.html/>

Summary:

The main theme in the 13th International Theatre Festival was the concept of play / game . The Wooster Group's "To You, the Birdie! (Phedre)" which allows to research the multi aspects of the concept of play / game was the play which was focused on. The playing / acting was researched in the process of development from

myth to tragedy and from tragedy to staging, and the variations of play / game / acting on the stage and of the actors & actresses / players.