

“EURİDİKE’NİN ÇIĞLIĞI”

Verda Habif - Gökçe Hilal Sincer*

Çağdaş insanın temel problemi tragedyasını yitirmiş olması: Çünkü tragedyanın ortaya çıkabilmesi için önce ilke gerekiyor. İlkeleriniz yoksa, etik denilen şeye inanmıyorsanız, her şey mübah hale geliyor. Halbuki tragedyada ölçüyü kaçıramazsınız. Yaptığınız her şeyin hesabını vermek zorundasınızdır, bunun bedelleri çok ağır ödenir.¹

Şahika Tekand’ın başta "Antigone" (Sophocles) ve başka çeşitli metinlerden esinlenerek yazılıp yönetilen *Euridike’nin Çıığı*, Studio Oyuncuları tarafından ilk defa 6 Haziran 2006’da “15. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali” ve “4. Uluslararası Tiyatro Olimpiyatları” kapsamında sahnelenmiştir. *Euridike’nin Çıığı*, birincisi *Oidipus Nerede* (2002), ikincisi *Oidipus Sürgünde*(2004) olan "Oidipus Üçlemesi "nin sonuncu oyunu olarak sahnelenmiştir.

Üçlemenin ilk iki oyunu olan *Oidipus Nerede* ve *Oidipus Sürgünde* adlı oyunlar, büyük ideallerini, ilkelerini, inançlarını, yüce erdemlerini terk eden ve hayatı sorgulamaktan, değiştirmekten, soru sormaktan, merak etmekten vazgeçmiş olan günümüz insanının trajedisini kaybettiği düşüncesinden yola çıkarak yazılmıştır. Hayatı kendi elleriyle var etmekten uzaklaşmış olan çağdaş insan, onu bir oyuna çevirmeyi tercih etmiştir. Bu da onun trajedisinin başlangıç noktasıdır.

“Oidipus Nerede,” yaşama ve çağdaş insanın durumuna dair bu gibi kaygılardan yola çıkılarak, yaşamın bir oyuna dönüşmesine karşın, yaşamı oyunla sorgulamak üzerine tasarlanmıştır.

Günümüz insanı tragedyasını yitirdi. Büyük projelerini, ilkelerini, inançlarını, yüce erdemlerini terk etti. Yaşamı değiştirmekten, soru sormaktan, merak etmekten vazgeçti. Yaşamla uzlaşarak 'yaşamı oyun haline getirmeyi' yeğledi. Çağdaş insanın görmezden geldiği tragedyası budur.²

Bir bulmaca düzeninde gerçekleştirilen sahneleme, gerçek bir keşif süreci yaratmayı amaçlamaktaydı. Sahneleme yönteminin amacı, bu süreci, hem seyirci hem de Oidipus için gerçek kılabilme. Bu gerçeklik, ışığın ve oyuncuların bulmaca kutusu içindeki hareket

* İ.Ü. Edebiyat Fakültesi Tiyatro Eleştirme ve Dramaturji Bölümü Yüksek Lisans Öğrencileri

¹ Şahika Tekand, Asu Maro’nun “Tragedyasını Yitiren İnsanlar” adlı yazısından, **Milliyet** 2006, 05/06/2006

² Studio Oyuncuları web sayfasından, , <http://www.studiooyunculari.com/plays/oidipusnerede.htm>, 01/09/2006

düzeni ve oyun/yaşam/sahne, oyuncu/insan/karakter düzlemlerinin aynı anda, aynı durumlara maruz bırakılmasıyla sağlanmaktaydı.

*Bulmaca Sofokles'in tragedyasındaki soru,kriz ve açıklamalar aracılığıyla oluşturulmaktadır ve oyunun polisiye yapısını, gerilimini korumak üzere uygulanan bir performans yoludur. Hem Oidipus'un kaderini hem de sahne üzerinde şimdiki zamanda gerçekleşen oyuncu performansının kaderini oluşturur.*³

Üçlemenin ikinci oyunu olan “Oidipus Sürgünde”de ise, sahne üzerinde Oidipus hakkında bilinenleri yeniden düşündürmeye ve sorgulatmaya yönelik bir muhakeme süreci yaratılmak amaçlanmaktaydı. Bu seferki keşif süreci, Oidipus’un trajik kahramanlığının ardındaki asıl güdülere yönelikti. Oyuncuları kutulara hapseden ve yine ışıkla yönetilmelerini sağlayan sahne düzeni, kurgusu ve tasarımı itibariyle sahne üzerinde, hem oyuncu hem de seyirci açısından şimdiki zamandaki gerçekliği yaratmaya yönelikti. Bu düzen içinde “ışık, hem oyunun anlamında saklı bulunan , hem de sahnede tam da o anda varolan gerçeğe ulaşmanın tek aracı”⁴ olarak tasarlanmıştı.

*Işık tarafından, hem oyuncuların hem de rol kişilerinin kişisel sorumluluk alanlarında, tutumlarını açıkça belli etmek zorunda bırakıldıkları bir sorgulama düzeni içinde , hem sahnedekiler, hem de seyirci için gerçek bir muhakeme süreci yaratılır.*⁵

“Euridike’nin Çılgılığı” sözü geçen üçlemenin sonuncu oyunu olarak sahnelenmiştir. Hem alt metin hem de sahneleme yöntemi olarak kendisini önceleyen ilk iki oyunun devamı olarak bazı ortak öğelerin belirleyici olduğu oyun, aynı zamanda yeni özgün sözleri ve kuralları çerçevesinde kendi kendisini ifade edecek bir biçim olarak tasarlanmıştır.

Antigone’nin Yeniden Yazımı Olarak Euridike’nin Çılgılığı: Dramaturji ve Oyun Yapısı

Euridike’nin Çılgılığı, Sophokles’in *Antigone* adlı oyununun bir yeniden yazımıdır. Antigone’nin tek parça halindeki bütünlüklü metin yapısının aksine, bir ‘*prologos*’ ile başlayan ve bir ‘*exodos*’ ile biten *Euridike’nin Çılgılığı*, birbirinden ‘*stasimon*’larla ayrılan dört epizottan oluşur.

³ a.g.e.

⁴ Studio Oyuncuları web sayfasından, <http://www.studiooyunculari.com/plays/oidipussurgunde.htm>, 01/09/2006

⁵ a.g.e.

Oyun koro ile başlar. Oyunda hayati öneme sahip olan koro, metnin içindeki duyguların ve kavramların bedenselleştirilmiş halidir. Bu nedenle metinde koronun sahip olduğu önemi onun sahnedeki varlığından bağımsız olarak düşünmek neredeyse imkansızdır. Koronun gerçekleştirdiği bu bedenselleştirme iki düzeyde olur: vokal ve görsel. Bunlardan birincisi metnin vokal varlığı sayesinde, ikincisiyse oyunda kullanılan hareket sistemi sayesinde gerçekleşir.

Oyunun başında önce hecelerle konuşmaya başlayan koro, konuşmasına, sonra kelimeler, daha sonra da cümlelerle devam eder. Oyun boyunca koronun dili vokal özellikleri açısından kullanımı gerilimi arttıran bir özelliğe sahiptir. Dolayısıyla koronun vokal varlığının, oyunda gerilimin akıcı kılınmasında büyük önemi vardır. Oyun genelindeki vokal kullanımında da gözlenen amaç, oyunun kendi müziği ile aynı öyküyü oluşturabilmektir. Sözcüklerin ve dilin oluşturduğu ritim ve renk de performansın öyküsünün bir parçası haline gelmektedir. Örneğin, kabullenişteki sessiz isyanın müziği, bu isyanın sahnede var edilmesinde önemli rol oynamaktadır. Bu isyan, müziğin sürekli olarak kreşendoya doğru gidip kısa bir patlamanın sonunda birden sönmesiyle hissettirilir.

“Çünkü ben dili müzik gibi kullanıyorum. Ayrıca Antik Yunan tragedyası sahnelerken onun kendi ritmini ve sesini önemsemelisiniz,. Türkçe gibi bu yapıya oturtulması zor bir dili, kendi yapısını bozmaksızın her ülkeden seyircinin anlayabileceği bir ritme oturtmak açıkçası benim için çok keyifli bir şeydi.”⁶

Koronun görsel açıdan bedenselleşme yöntemi de oyun açısından hayati bir öneme sahiptir. Koro, oyun boyunca geçerli olan iki hareket dizgesi içerisinde hareket etmektedir: Kreon ve Antigone hareket dizgeleri. Koronun kimi zaman Kreon’un kimi zaman da Antigone’nin hareket dizgesine göre hareket etmesi metnin açığa çıkarılmasında önemli bir role sahiptir. Dolayısıyla koro, hem vokal hem de görsel varlığıyla bir bütün olarak metni açığa çıkaran bir öge olarak karşımıza çıkar.

Antigone ile karşılaştırıldığında, oyundaki oyun kişisi sayısında ve metin yapısında değişiklikler olduğunu görürüz. İlk olarak, *Antigone*’deki Nöbetçi ve Haberci karakterleri oyuna dahil edilmemiştir. İkinci olarak, Kreon ve Teressias arasında geçen tartışma, *Antigone*’de oyunun sonunda yer alırken, *Euridike’nin Çılgılığı*’nda ikinci episota yerleştirilmiştir ve Kreon’un pişmanlığı yerine, Teressias’a lanetler yağdırmasıyla biter.

⁶ Şahika Tekand, Erem F. Kargül ve Yavuz Meyvecinin “Oidipus Şimdi Sürgünde” adlı yazısından, **TurkishTime**, 15.05.2004

Kral Oidipus'un yeniden yazımı olan *Oidipus Nerede*'de anahtar kelime "KİM"dir. Üçlemenin ikinci oyunu olan *Oidipus Sürgünde*'de anahtar kelime "NEDEN"dir. Bu oyundaysa anahtar kelime "YETER"dir. Bu, Euridike'nin 2500 yıllık suskunluğunu sonlandıran sihirli kelimedir. Sophokles'in *Antigone*'sinde Euridike'nin tek isyanı, sessizce gerçekleştirdiği intiharıdır. Sessiz kalması, onun çevresindeki adaletsizliği kabullendiğini düşündürmektedir. Fakat onun bu görünürdeki kabullenişinin ve pasifliğinin aksine, içinde sakladığı çılgılığı, intiharının etkisiyle oyunun sonunda yankılanır. *Euridike'nin Çılgılığı*'nda ona ses verilmiştir ve o sesini, suskun geçen günlerini lanetlemek için kullanır.

*"Euridike: Susarak geçen her güne lanet olsun!
Öfkesiz alınan her nefese lanet olsun!
Gel ölüm!"*⁷

Euridike'nin isyanı her iki oyunda da Kreon'un yenilgisinin son noktasıdır. Pasif kalmayı ilk reddeden ve adaletsiz sisteme karşı saldıran ilk kişi Antigone'dir. Fakat son noktayı Euridike koyar. Oyunun adının *Euridike'nin Çılgılığı* olarak seçilmesinin nedenlerinden biri budur.

Oyunun konusu, tıpkı *Antigone*'de olduğu gibi, Antigone ve Kreon'un, Polynikes'in bedeninin gömülmesi konusunda sürdürdükleri çatışma üzerine kuruludur. Oyunun ana temaları da *Antigone* ile aynı bırakılmıştır. *Antigone* gibi, *Euridike'nin Çılgılığı* da insani değerler ve yasalara bağlılık arasında sıkışıp kalan bireyin trajedisidir. Devlete karşı görevler, yazılı olmayan ahlak kurallarıyla çatışır. Bu çatışma, birey ve toplum arasında, bilinç ve yasa, kurallar ve etik değerler arasında bir çok başka çatışmayı da içinde barındırır. Bu tema, adaletin yokluğunu defalarca kez yaşayarak öğrenmiş olan günümüz insanının kendi içindeki temel çatışmayla doğrudan ilişkili olduğu için oyunda özellikle vurgulanmıştır. Oyunda, ötekinin hakları, inanç, düşünce ve ifade özgürlüğü, yasaların adilce uygulanması ve savaş gibi kavramlar vurgulanmaktadır.

"(Günümüz insanının tragedyası) ona sunulan her şeyi yalnızca kullanıyor olması. Aslında her birey yaşamı fark etmek, yaşamı değiştirmek, çok küçük alanlarda da olsa

⁷ Şahika Tekand, "Euridike'nin Çılgılığı", 2006

*mutlu olmak ve ilerlemek şansına sahiptir. Peki bunu niye yapamıyor? Soru sormayı unuttu, bütün mesele bu.”*⁸

Şahika Tekand’ın bu sözleri bu üçlemeler boyunca vurguladığı anahtar kelimelerin yeniden yazdığı ve yönettiği tragedya için önemini açıkça gösterir. Bu sözlerin ışığında düşündüğümüzde *Euridike’nin Çılgılığı*’nda ‘YETER’ kelimesinin ne denli önemli olduğunu görebiliriz. ‘Yeter’ diyebilmek için öncelikle ilkelere, bağlılık duyacağımız değer yargılarına sahip olmamız, daha sonra da onlara bağlılık gösterecek cesarete sahip olmamız gerekir. *Euridike’nin Çılgılığı*’nda Kreon hariç tüm karakterler kendi değer yargılarına sahip çıkarak ve “yeter” sözcüğünü haykıracak cesarete sahip olarak bir bakıma, galip gelen karakterlerdir. Oyunun en sonunda bile “yeter” sözcüğünü haykırmayan tek karakter olarak Kreon’u bekleyen son ise tamamen yalnız kalmaktır. O bu sonu kendine, sadece gururu nedeniyle değil, aynı zamanda, insani değerlerle çatışmalarına rağmen yasaları desteklemesiyle yazmıştır.

Antigone’de olduğu gibi *Euridike’nin Çılgılığı*’nda da oyun sonunda Kreon bir değişime uğrar. Fakat bu, devrimci bir dönüşüm değildir. *Antigone*’de oyun sonunda Kreon, yaptığı hataların farkına varır, onları kabul eder ve pişmanlığını dile getirir. Oysa *Euridike’nin Çılgılığı*’nda, oyun sonunda Kreon’un kibri kırılmamıştır. Hatalarını fark etmediği gibi, kendi hatalarının sonucunda içine düştüğü yalnızlığa isyan eder. Bu yalnızlığı kral olmasına bağlar ve sözlerini, tanrılara neden onu yalnız bıraktıklarını sorarak bitirir.

“*Kreon:* *Ey şehirlerin şehri Thebai bak bana.*
 Ben Kreon, şehrin ikbaline hayatını adanmış kral.
 Huzurlu uykularını bana borçlusun.
 Tasasız içine çektiğin her nefesi bana borçlusun.
 Ne zaman yapayalnız kaldım ben?
 Belki kader kralların yalnızlığı.
 Ama ne zaman insansız kaldım ben?
 Ne zamandır ıssız bu krallık bu kadar?
 Ey tanrılar ne yaptım da terk ettiniz beni?
 Işığı kaybolmuş bu şehre, çatısı çitirdayan bu saraya
 *Bu sabahsız geceye ne zaman mahkum ettiniz beni?”*⁹

⁸ Şahika Tekand, Fikret Aydemir’in “Sürgündeki Oidipus” adlı yazısından, **Sabah** 2005, 28/03/2005

⁹ Şahika Tekand, “Euridike’nin Çılgılığı”, 2006

Yöntem

Studio Oyuncuları tarafından sahnelenen oyunlar, ‘Performatif Sahneleme ve Oyunculuk’ olarak adlandırılan bir yöntem çerçevesinde biçimlenmektedir. Ele alınan metinlerin yeniden yazılmalarının başlıca nedeni, onlar üzerinden tiyatroyu çağdaş seyirciye inandırıcı kılacak biçimler yaratmaktır. Bunun için, sahnede gerçek (‘gerçekçi’ değil) bir aksiyon yaratmak amaçlanır. Bu aksiyon, ‘bu metin sahnelenecekse nasıl inandırıcı olur’ sorusundan yola çıkılarak, eldeki metni (yani içeriği) gerçekleştirecek bir oyun tasarlanarak yaratılır. Burada sözü geçen ‘gerçekleştirme’ taklit etmekten farklıdır. Kendi koşulları içinde, nesnel zorunluluklar çerçevesinde kendi kurallarını yaratan ve bunu izleyicisine okutabilen bir oyunun üç katmanlı bir şimdiki zaman gerçekliği yaratması söz konusudur. Bu katmanlar, yaşam/oyun/sahne ya da insan,/karakter/oyuncu olarak açıklanabilir. Şahika Tekand, bir röportajında bunu şöyle açıklıyor,

*“Ben sahnede gerçek olmayan hiçbir aksiyonu sahnelemekten yana değilim. Eğer oyuncu bir yerden bir yere giderken, sadece öyküyü anlatmak için bu hareketi yapıyorsa, ben bu hareketi yaptırmıyorum. Oyuncu duruyor ve lafını söylüyor, çünkü durması inanılabilir bir şey. Ama gitmediği bir yere gidiyormuş gibi yapması inanılır bir şey değil. Bir kere bu teknik nedeniyle oyuncuyu mümkün olduğu kadar sabit bir aksiyonda, ihtiyaç olmadıkça hareket ettirmeyerek kullanıyorum. Böyle olunca ses ve ışık hareketi sahnedeki aksiyonun esasını oluşturuyor. Hiç inanamayacağınız bir performans, adeta bir sirk gibi inandırıcı hale geliyor. Beni ilgilendiren de bu. Çünkü tiyatronun seyredilmemesinin nedeni tiyatronun ölmüş bir sanat dalı olması değil, inandırıcılığını yitirmiş olması”.*¹⁰

Bu anlamda biçim, ‘oyun’ kavramından yola çıkılarak, metni gerçekleştirmeye yöneliktir. Huizinga’nın,

*Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekan sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile “alışılmış hayat”tan “başka türlü olmak” bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem ve faaliyettir.*¹¹

tanımı bu sürece rehberlik eder. Bu kurallar doğrultusunda şekillenen ‘oyun alanı’ ise, oyunun yaratılan biçimde oynanmasını zorunlu kılar. Performatif sahnelemede amaç, tasarımda bir zorunluluk noktası yaratarak oyuna dair farklı katmanların zamansal, mekansal ve anlamsal olarak bir araya getirilerek aynı anda gerçekleştirmelerini sağlamaktır. Örneğin,

¹⁰ Şahika Tekand, Erem F. Kargül ve Yavuz Meyvecinin “Oidipus Şimdi Sürgünde” adlı yazısından, **TurkishTime**, 15.05.2004

¹¹ Huizinga, Johan, **Homo Ludens**, çev: Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yayınları, İstanbul 1995 s:48

sahne üzerindeki oyuncu açısından, insan/rol kişisi/oyuncu kimliklerinin aynı durumlara maruz kalması sağlanır.

“Aslında şunu yapıyorum; hayatta insana, oyun tekstinde oyun kişisine, sahnede oyuncuya ne oluyorsa hepsi eşanlı ve eşzamanlı olarak gerçekleşiyor. Böylece seyircinin sahnede inanamayacağı hiçbir şey kalmıyor. Seyirci sahnede gördüklerinden ve işittiklerinden zevk alıyor.”¹²

Bu yaklaşımla, gerçekliğin bir yanılması yaratılması amaçlanmadığı gibi, oyun alanı içerisinde olan bitenin yaşamın kendisi olmadığı da gizlenmemektedir. Böylece, belirlenmiş (ve birbirini doğuran) kurullarla oynanan bir oyuna dönüşen performans, oyuncuların oyunu nesnel zorunluluklar çerçevesinde oynamalarıyla onlar için tüm riskleri gerçek kılar. Performansın öyküsü ise grameri olan, kendi içinde rasyonel olmuş ve seyircinin okuyabileceği yeni bir dil aracılığıyla metnin öyküsünü gerçekleştirir. Temel amaç ise, performansın sonucunun ‘tiyatro’ olmasıdır.

Hareket Dizgesi/Matris

‘Euridike’nin Çılgılığı’nda ana aksiyon, birbirini izleyen, sınırlı sayıda hareketten oluşan bir hareket dizgesinin zorlayıcı bir düzen içinde gerçekleştirilmesi ile oluşan bir matris üzerine oturtulmuştur. Oyuncuların sahne üzerindeki aksiyonunun yapısını belirleyen bu matris, tam da şimdiki zamanda gerçekleşen bir oyun yaratmaktadır. Oyuncu için, diğer iki tragedya gibi sahne üzerindeki bütün riskler gerçektir. Işığa karşı sorumlu olan oyuncular, bu oyunda, ek olarak sınırlı hareket dizgesinin ortaya çıkardığı bir dizi zorunluluğa tabidirler. Bu zorunluluklar, sınırlı hareket düzeninin ve anahtar sözcüklerin ilişkisine bağlı olarak oyunun yapısına bağlı olarak işlemektedirler. Sınırlı sayıdaki hareketler, çağdaş yaşamda bağımsız birer birey olduklarına ikna edilen ancak sistem tarafından zorunlu bırakıldıkları verili bir alanda, önyargılar ve korkularla yaşayan çağdaş insan davranışını ifade etmektedir.¹³

İlk iki oyunda da olduğu gibi ışığın otoritesi oyuncu için tartışılmazdır. Oyunun birinci kuralı, oyuncuların sadece ışık üzerlerine yandığı anda ve sürede konuşmalarıdır. Böylece,

¹² Şahika Tekand, Erem F. Kargül ve Yavuz Meyvecinin “Oidipus Şimdi Sürgünde” adlı yazısından, **TurkishTime**, 15.05.2004

¹³ Tuluğ Ülgen’in, “15. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali” ve “4. Uluslararası Tiyatro Olimpiyatları” Program Kitapçığındaki yazısından yararlanılmıştır, 2006, s. 95.

oyuncunun performansında kayıtsız şartsız bir gerçeklik yaratılırken rol kişilerinin varlığını ve kaderini inandırıcı kılan bir seyir süreci yaratılır.¹⁴

Işığın hareketi aynı zamanda çağdaş information araçları televizyon, internet gibi bilgilenme yollarını; misinformatio ,disinformation , zapping gibi çağdaş yaşamda maruz kalınan ve uygulanan bilgilenme sürecine ait yöntemleri simgelerken şimdiki zamanda gerçekleşen performans düzeninde de sorgulayarak, yarım bırakarak, örterek, tuzak kurarak pratik olarak da var eder.¹⁵

Görsel ve vokal düzlemde ise, amaç performansın öyküsünün oyuna eşit olmasıdır.

Birbirlerinden farklı niteliğe sahip iki farklı hareket dizgesi oyundaki çatışmayı belirleyen iki fikri ve karakteri temsil etmektedir; Kreon ve Antigone. Tamamı stilize olan hareketler arasında Kreon'u ve onunla özdeşleşen kavramları temsil eden dizge çizgisel niteliğe sahip hareketlerden oluşurken, Antigone'yi temsil eden hareketler daha dışavurumsal bir niteliğe sahiptirler. Her iki dizge de kendi içinde sınırlı sayıda olan hareketlerin sıralı düzeninden oluşmaktadır. Tüm karakterler ve Koro, bu hareket dizgelerinin sınırları içinde aksiyona dahil olarak kendilerini ifade etmektedirler.

Yani, bir bakıma, oyun bir çeşit matematiksel formüllerden oluşmaktadır. Ve yine aynı şekilde işlemlerde bir hata yapıldığı an her şey çökmekte ve sonuç doğru çıkmamaktadır. Çünkü, her şey kesin bir dizgeye oturtulmuş durumdadır ve tüm riskler gerçektir. Ortaya çıkması amaçlanan sonuç ise tıpkı matematik gibi kendi içinde rasyonalize olmuş ve bütünlüğü olan bir dildir, ifadedir.

Birinci epizotta, Koro, Kreon dizgesinde bulunan hareketler çerçevesinde ve bütünlük içinde (herkes aynı hareketi eş zamanlı olarak yapar) hareket etmektedir. İkinci epizotta kahin Teressias'ın Kreon'un otoritesini sorgulamasıyla Koro'da oluşan kuşku, aynı hareket dizgesi içinde parçalanma ve dağılma olarak kendini göstermektedir. Bu etki aynı dizge içindeki hareketlerin Koro'nun farklı üyeleri tarafından belirli noktalarda farklı sırada ve yönlere doğru yapılmasıyla sağlanmaktadır. Sadece Teressias bu hareket sisteminden muafır çünkü felsefe ve düşüncenin bedenlendiği bir mihenk taşı olarak yorumlanır.

Üçüncü epizot, Antigone'nin Kreon tarafından yargılandığı sahnedir. Bu sahne boyunca Koro üyeleri teker teker bireysel olarak Antigone'nin hareket dizgesi çerçevesinde hareket etmeye başlarlar. Başlangıçta Kreon'un düzeninin bir parçası olan Ismene'nin ise

¹⁴ Studio Oyuncuları web sayfasından, , <http://www.studiooyunculari.com/plays/oidipusnerede.htm>, 01/09/2006

¹⁵ a.g.e

hareketleri, Kreon'u sorgulamaya başlamasıyla nitelik deęiřtirir. Ismene'nin oyunun anahtar sözcüęü olan "yeter" sözünü haykırarak Antigone'nin tarafına geçmesiyle, bu noktadan itibaren, iki kız birleşerek aynı hareketleri aynı anda yapmaya ve bir ağızdan konuşmaya başlarlar. Dördüncü epizotta ise aynı gelişim çizgisi Haimon tarafından da gerçekleştirilir. 'Yeter' sözcüğünü haykırmasıyla o da kızlarla bir bütün haline gelir. Bu epizot sona erdiğinde Koro'nun bütün üyeleri de Antigone hareket dizgesine geçmiştir.

Exodos'ta Euridike, Thebai'nin isyanını haykırırken bu noktaya kadar aynı dizgeye ait hareketleri farklı sırayla yapmakta olan bireysel Koro üyeleri tekrar bir bütün halinde hareket etmeye başlarlar. Ama bu defa birinci epizottaki durumun aksine, Kreon'un dizgesi içinde deęil, Antigone'nin yani isyanın dizgesi içinde hareket ederler. Kreon ise yalnız kalmıştır. Sonuç olarak, bu hareket dizgesi oyunun öne sürdüęü düşünce kavram ve tartışmalarla paralel olarak gelişen performansın öyküsünü oluşturur.

Böylece, daha önce sözü edilen katmanlar yani yaşam/oyun/sahne düzlemleri, sahnedeki kişilerin örneğın isyan ediyormuş gibi yapmaları (gerçekçilikteki gibi) yerine isyanı ifade eden olarak belirlenmiş hareketi yapmasıyla üst üste bindirilmiş olur. Böyle bir kurgu içinde oyuncunun, verili aksiyonu yapıyormuş gibi deęil, gerçekten yapması ve ne yapıyorsa şimdiki zamanda yapması sağlanmaktadır. Bütün bunlar da oyun kuralları içine oturtulmaktadır. Oyuncu da belirlenen kurallar çerçevesinde oyunu oynamak zorundadır. Oyuncu, kuralların çizdięi sınırları kendisi için özgürleştirici birer araç olarak kullanarak, özgün ve dürüst bir ifade geliştirir.

Son olarak, tasarımın bir ifadeye dönüşebilmesi için, kuralların ve oluşturulan kurgunun seyirciye okutulabilmesi önemli bir noktadır. Şahika Tekand bunu şöyle açıklıyor;

*"Ben bir oyun kuruyorum ve satranç gibi, piřti gibi, futbol gibi kuralları belli bir oyun. Ve oyuncularını sadece bu kurallara çalıştırıyorum. Bu kuralları da olabildiğince seyirciye anlatmaya çalışıyorum. Çünkü nasıl 'off-sayt'ı bilerseniz futbolu seyretmek ne kadar keyifli olur."*¹⁶

Böylece, çağdaş izleyiciye inandırıcı gelen ama asla çağın ilkesizlik hastalığını içermeyen ve aynı zamanda bu günün insanına birşeyler ifade edebilen bir oyun yaratılmaya çalışılmaktadır. Amaçlanan şey, sonucun sadece bir performanstan ibaret olmaması, tiyatro

¹⁶ Şahika Tekand, Efnan Atmaca'nın "Şimdi Oyundan Çekilme Vakti" adlı yazısından, **Radikal** 2006, 06/06/2006

olmasıdır. Bu sonuca da, performansın sadece bir tasarım olmamasıyla, anlam katmanını kendi bizatihi varlığında taşıyan, ‘özü’, ‘oluş’ta, ‘ne’ sorusunu, ‘nasıl’ında taşıyan bir tasarım olmasıyla ulaşılmak amaçlanmaktadır.

Kaynakça:

- ATMACA, Efnan, “Şimdi Oyundan Çekilme Vakti”, **Radikal 2006**, 06.06.2006
- AYDEMİR, Fikret, “Sürgündeki Oidipus”, **Sabah 2005**, 28.03.2005
- <http://www.studiooyunculari.com/plays/oidipussurgunde.htm>, 01.09.2006
- <http://www.studiooyunculari.com/plays/oidipusnerede.htm>, 01.09.2006
- HUIZİNGA Johan, **Homo Ludens**, çev: Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yayınları, İstanbul 1995 s:48
- KARGÜL, F. Erem; MEYVECİ, Yavuz, “Oidipus Şimdi Sürgünde”, **TurkishTime**, 15.05.2004
- MARO, Asu,. “Tragedyasını Yitiren İnsanlar”, **Milliyet 2006**, 05.06.2006
- TEKAND, Şahika, **Euridike’nin Çığı**, 2006.
- ÜLGEN Tuluğ, “15. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali” ve “4. Uluslararası Tiyatro Olimpiyatları” Program Kitapçığı, 2006, s. 95.

Abstract:

In this article, Euridice’s Cry, a tragedy which was written and directed by Şahika Tekand is examined. The play was inspired foremostly by Antigone (Sophocles) and was staged by Studio Players in İstanbul as the closing play of the 15th International Theatre Festival and the 4th International Theatre Olympics in July, 6th 2006. Euridice’s Cry was staged as the final play of Şahika Tekand’s ‘Oedipus Trilogy’, the previous plays of which were “Where is Oedipus?”(2002) and “Oedipus in exile”(2004), inspired by the original trilogy by Sophocles.

This article is based on Gökçe Hilal Sincer’s and Verda Habif’s presentations, which were made in Epidauros, on this performance. The play and the performance are examined in two ways: dramaturgical analysis and performance analysis. In the dramaturgical analysis, the play is compared to Antigone as a re-writing of it. In the performance analysis, the performative technique of Studio Players is explained.