

VE DİĞER ŞEYLER TOPLULUĞU

Pınar YILMAZ*

Çatışmanın yaşamın ve de dolayısıyla dramının özü olduğu düşünülürken insanın kurguladığı ilk (çatışan) tarafların 11 Eylül olayından sonra ivme kazanan doğu ve batı olmadığı görülür. Peki ondan önce ne vardı, ya da ona evrilen?

İnsan-doğa (evren), dağ-deniz, yatay-dikey, insan-tanrı, tanrı insan(kral)-doğa(l) insan(halk), efendi-köle, akıl-duygu, sermaye-emek, hıristiyan-müslüman, siyah-beyaz, kadın-erkek ve modernizm sonrasında, özellikle egemen güçlerin dünyada fethedecek bir yer kalmadıklarını fark ettiklerinde kurgulanan batı zihniyeti-doğu zihniyeti çatışması: “ben” ve “öteki.” Tüm bu kurgu-karşıtlıklardan okunabilen sabit anlam Aristo mantığıdır: doğru ya da yanlış; her zaman iki seçenek vardır, yeryüzü bu iki seçenekle tanımını bulur, iki hat arası olma durumu bir geçersizlik, bozukluk ve hiçliktir. Özdeşleşmeci tiyatroya karşı Epik tiyatro kuramını geliştiren Bertolt Brecht, Aristo mantığını bir köşesinden çürütür, sarsılmaz değildir artık doğru-yanlış karakterizasyonları. Bu yolla akıllı mutlak ve sabit kılan modernitenin çöküşü de geç kalmaz ve özellikle '60 sonrası (Soğuk Savaş sonrası) tanımını bulan post-modern durumu tetikler. Post-modernizm, Brecht'in teatral yoldan kıldığı Aristo mantığının çöküşünün bir tüme yayılışıdır diyebiliriz. *Artık 'yaratıcı' (birincil) yazıyla 'eleştirel' (ikincil) metinler arasında kesin bir sınırdan söz etmek mümkün değildir. Birinden diğerine 'geçme' edimi hiçbir yerde Brecht'in yapıtlarında olduğu kadar açık değildir.*¹ Brecht'in Epik tiyatro kuramıyla geliştirdiği “yabancılaştırma efekti” ve “gestus” teknikleri, öncelikle tiyatroya açık bir yapı kazandırmış ve bu yapı, teknik düzenlemelerle oyuncunun kendisini ve rolünü bir arada var edebileceği, temsil zamanının ve mekanının kendi uzamsal ve mekansal gerçekliğini de bir olanak haline getirebileceği teatral bir form inşa etmiştir.

Aydınlanma Çağı akıl yoluyla mutlak doğrulara ulaşmaya çalışırken, modern evre, farkında olmadan karşı çıktığı skolastisizme kendisi düşmüştür: Akıl yoluyla ‘evrensel birlik’ler oluşturma amacı güden moderniteye eleştirisini ilk veren, birey öznelliğiyle

* İstanbul Üniversitesi, Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Yüksek Lisans Öğrencisi.

¹ Elizabeth Wright, **Postmodern Brecht**, s. 21. (Giriş)

şekillenen modernizm olmuştur. Bu iki kavram aynı kökten türemekle birlikte ve hatta modernizmin beslendiği alan modernite olduğu halde (diyalektik geçiş) birbirinin zıttı yönelimler taşırlar. Aristocu mantık üzerine kurulan modernite, iki dünya savaşına sahne olan 20. yy'da modernizmi tetiklemiş ve isimlerini bu çalışma kapsamına sığdıramayacağım onlarca “öznel” düşünme yöntemiyle tepkisini koyan “Modernist/Avangart/Öncü” akımlara sebebiyet vermiştir. Evrensel aklın çatladığı bu dönemde nihilizm modernizmin son çığığı olmuş, modernizm kendi zamanını doldurmuştur. 20. yy'ın ekolojik, sosyolojik, politik, ekonomik vs. coğrafyasını çizen İkinci Dünya Savaşı ve ardından 60'lı yıllarda son bulan Soğuk Savaş döneminden sonra hala hayatta olan moderniteye eleştirisini veren bu kez post-modernizm olmuştur.

Soğuk Savaş sonrasında açığa çıkan şey üçüncü dünya savaşının top-tüfek aracılığıyla yapılmayacağı olmuştur. Endüstri Devrimiyle, sömürgeci anlayışın muhteşem bir tekniğe ulaşmasıyla modernite dünya çapındaki ilk meyvesini Birinci Dünya Savaşı olarak vermiştir. Günümüzde ise savaş alanlarının cephaneleri “montaj hatlarıyla” beslenmeyecektir. 20. yy'ın teknoloji ve bunalım çağı, 21. yy'ın iletişim/internet çağına devrolmuştur. Sömürgeci anlayış yöntem değiştirerek, işgallerinin hedef noktası olarak insan beyinlerini işaretlemiştir. Einstein'ın Görecelilik Kuramı'nı unutmamak gerekir tabi ki. Çoklu zaman ve çoklu mekan kavramlarının metafizik yerine fizikle açıklanmasıyla (Quantum Fiziği) insanın bastığı toprak altından çekilmiş, insanlık olarak bulunduğumuz zaman ve mekan içinde mutlak bir gerçekliğe sahip olmadığımız düşüncesi iki dünya savaşının enkaz haline getirdiği dünyada tam bir güvensizlik ortamı yaratmış, gelecek düşüncesi iptal edilmiş ve geriye kalan sadece “şimdi” olmuştur. İşte bu “şimdi” ve “burada”nın sanatıdır post-modernizm. Temel karakteristiklerini sanırım şöyle açmlayabiliriz: Modernitenin akıl yoluyla oluşturduğu tek merkezli yapıya karşılık postmodernizmde çok merkezlilik ve periferik (merkezi çevreleyen) anlamlar geçerlidir. Bütünü oluşturan parçalar arasında bir hiyerarşi yoktur, tüm araçlar eşittir. Parça bütünden ayrılır ve tek başına ele alınır. Post-modern eserde sanatçı kimliğini saklamaz, eserin bütünlüğünü bozmamak adına eserin içine girmekten kaçınmaz, bu yöntemin beslendiği iki kaynak vardır: ilki, kırılan gerçeklik duygusu içinde yaşayan insanın üretiminde de (eserde) bir gerçeklik kaygısının bulunmaması; diğeri ise eserin zamanından ziyade üretim zamanının, yani üreticinin “şimdi” ve “buradasının” önem kazanması. Post-modern sanatta üreticinin kimliği ve ideolojik düşüncesinden ziyade alımlayıcının eseri nasıl alımladığı önemlidir, yani top okuyucuya/izleyiciye atılmıştır. Post-modern sanat üretici olmaktan ziyade düzenleyicidir, zamanına kalan mevcut eserleri parçalar, birleştirir, yeni bir

düşünceden ziyade yeni bir biçimle sunar. Post-modern sanat kimilerince, içerik kaygısı taşımadığından dolayı “ideolojisiz” olarak tanımlanır, ama tam da bu yöntem; yani ileti aracının, ilettiği şeyin önüne geçmesi aslında kendi ideolojisini sunar ki, bu, gerçekleşemeyecek ideolojilere karşı geliştirilen bir ideolojisizliktir. Yani post-modern sanat ideolojisiz değildir, sunduğu ideoloji ideolojisizliktir. Post-modern sanat bütüncül değil, eklektiktir, *yinelemeye dayalı bir etkinliktir*.² Farklılığı kapsar, farklı olanı dışarıda bırakmaz. Tarihsel bir akışı yoktur, üretilen anında ve orada tüketilir, kendisinin yıkmakta olduğu klasik doktriner üsluplar oluşturmaktan kaçınır. Bir düşünce üretmekten kaçındığı için post-modern sanat düşünsel olmaktan ziyade görseldir, bu özelliği nedeniyle en önemli malzemelerinden biri mekandır. Postyapısalcılıkla birlikte dili parçalamış, gösteren ve gösterilen arasındaki bağıntıyı (gösterge) bilhassa amaçsızlığa indirgemıştır. Neden-sonuç ilişkilenmesini tanımaz, rastlantısallık hakimdir. Daha da uzatılabilecek olan bu listede post-modernizmin temel anlayışının, modernitenin tek doğruculuğuna karşı çoklu perspektifleri tanıyarak onlara alan açmak yönünde olduğu görülür. Veriler arasındaki hiyerarşik dizgeyi kırarak doğrulamak/onaylamak yerine her parçanın birbirini tanımamasını seçer post-modern sanat. Modernitenin insan doğasını kısıtlayan Aristocu düşüncesine karşılık (doğru ya da yanlış) bir şeyin doğru olmasının diğerinin yanlış olmasını gerektirmediği, parçaların tek başına ele alındığı bir yapı oluşturur.

Post-modernizmde neyin doğru neyin yanlış olduğundan ziyade, vurgu ikisinin (her şeyin) bir arada olabirliğidir, birbiriyle çatışan her şey bir sentez oluşturma gereği duymadan ve de bağımsız bir ilişkiyle bir aradadır, buna Hegel diyalektiğinin son noktası mı yoksa çöküşü mü demek gerekir tam bilemiyorum ama sezdiğim bir şey varsa o da yaşanan gerçekliğin artık hiçbir felsefeyle bir alıp vereceği olmadığı; tanımlamalar sabit (anlatılabilir/anaşılabilir) dayanaklara ihtiyaç duymadan gelişmekte. Bu gidişatın belirleyici öğeleri (bağımsız değişkeni) her dönem değişmekte.

Tiyatroda post-modernizm öncelikle '68 sonrası Amerika'da zemin bulan gelişmelerden kaynak almakta: Living Theatre, Open Theatre, Happening, Çevresel Tiyatro ve Performance Art post-modernizmin üretici ayaklarından olmuşlardır. Bu çalışmaların temel özelliklerini Brockett'ın konuyla ilgili tanımlamalarından yararlanarak şöyle özetleyebiliriz³:

² Güzin Yamaner, **Agon Tiyatro 9**, “Yalnızca Yinelemeye Dayalı Bir Etkinlik ya da Postmodern Sanat”, s. 12.

³ Oscar G. Brockett, **Tiyatro Tarihi**, “1968 Sonrası Amerika Birleşik Devletleri'nde Tiyatro”, s. 639, 648, 649.

Open Theatre (Açık Tiyatro): Atölye çalışmaları tabanlı bir yapısı vardır. Tiyatroyu sinemadan ve televizyondan ayıran –doğrudan insanla ilişkisi ve hiç durmadan değişmesi gibi- özellikler aramakla uğraşılır. Ağırlıklı biçimde insan davranışlarına yönelik olarak ve de özellikle de ‘dönüşüm’ ile ilişkilendirilerek –rollerimizden çıktığımızda gerçekliğin durmaksızın değişebileceği düşüncesi- geliştirilen ‘rol oynama’ ve ‘oyun’ kavramlarıyla ilgilenilir. Yoksul tiyatroyu andıran birçok teknik kullanılır. Oyuncular gün boyunca hiç değiştirmedikleri prova kostümleriyle oynayabilir; makyaj, dekor, aksesuar ve ışıklandırma minimal düzeyde kullanılır. Oyun alanları genellikle geniş ve açık alanlar olarak belirlenir, oyuncular bir dönüşüm dizisi içinde bir rolden çıkıp öteki role özgürce girebiliyor. Yazarla ilişki çok yakın. Yazar bir özet, sahneler, durumlar ya da motifler ortaya koyar, bu temel üzerine çalışılır. Oyuncular, doğaçlamalar, metaforik birleşmeler ve diğer teknikler yoluyla olasılıkları keşfeder. Oyun yazarı bu aşamadan sonra, bu sonuçların en etkili görünenlerini seçer.

Happening: Happening kavramı ise, her doğaçlama ve oyuna farklı işlev yüklemek isteyen her türlü çalışmayı tasarlamak anlamında kullanıldı. Happeningler tam olarak teatral olmamalarına karşın özelliklerinden birçoğu teatral uygulamalar ve amaçlar içerisinde farklı yollarla kullanıldı. Kurumsallaşmış sanata bir saldırı niteliği taşıırken amaçlanan tiyatronun müze ve salon sınırlarını aşması olarak gözlenir. Ağırlığın üründen sürece döndüğüne ve sanatçının niyetinden uzaklaşarak alıcının bilincine verildiğine tanık olunur. (Kimi zaman seyirci ve oyuncu aynı.) Eşzamanlılık ve çoklu odaklanma teknikleri kullanılır. Sanatlar arasındaki engelleri yıkmaya çalışan bir multimedya durumu mevcuttur.

Çevresel Tiyatro: Richard Schechner tarafından 1968’de Çevresel Tiyatro üzerine yayınlanan “6 Belit”i yine Brockett’in aynı kitabından alıntılırsak:

- ‘Saf sanat’ ile ‘almaşık hayat’ arasında bir kesintisizlikte yer alacak ve geleneksel tiyatro kutbundan, çevresel tiyatro yoluyla happeninglere ve kamusal olaylara ve gösterilere dek giden başka bir kupta son bulacaktır.

-Her yer gösterim için ve seyirci için kullanılabilir. Seyirciler, tıpkı günlük yaşamda, sokak sahnesindeki gibi, aynı zamanda hem sahneyi “meydana getirenler” hem de aynı sahnenin “seyircisi” idiler. Kendilerini sadece bir seyirci olarak görse bile bütün bir resmin parçasıdırlar.

-Etkinlik tam anlamıyla “dönüştürülmüş” bir mekanda yer alabileceği gibi “bulunmuş” bir mekanda da yer alabilir. Mekan bir “çevre”ye dönüştürülebileceği gibi, mekan olduğu gibi kabul edilerek yapım buraya

uyarlanabilir.

-Odak esnek ve deęişkendir.

-Tüm yapım öğeleri –söylenen sözleri desteklemekten çok- kendi dillerini konuşur.

-Bir metnin başlangıç noktasına gerek olmadığı gibi, bir yapımın da amaca gereksinimi yoktur. Ortalıkta hiç metin de olmayabilir.

Performans Art: Tiyatroyu bir dizi ritüele dönüştürme çabası olarak karşımıza çıkar. Bilinçsiz bir biçimde tüm kısıtlamaların fırlatılıp atılmasını öneren özgürlük için bir yakarı haline gelmiştir.

1968'den sonra tiyatro alanında ortaya çıkan birçok deęişikliği, belirsiz bir tanımlama olan ama İbsen'in döneminden İkinci Dünya Savaşı sonrasına (hatta daha çok bizim kültürümüze ve bugüne kadar) teatral sanat biçimlerini alttan alta destekleyen temel inanışlarda ve uygulamalarda belirgin bir deęişiklik öneren, benzer düşünceler ve uygulamaları "post-modernizm" olarak anılan akım yansıttı. Kuşkusuz, en temel deęişiklik, neyi bildiğimiz ve nasıl bilebildiğimiz konusundaki algılayışımızda oldu.⁴

Brockett'ın yukarıdaki post-modern durum tanımlamasında dikkat çeken ilk unsur "neyi bildiğimiz" ve "nasıl bilebildiğimiz" üzerine geliştirdiği yorum. İnsanın ateşi bulmasıyla içine girdiği 'yaratılanın yaratma süreci' İkinci Dünya Savaşı'nda 'tek tık' hareketiyle milyonlarca bedeni yok etmesiyle tarihe en önemli kaydını bırakır. Modernite süreciyle ivme kazanan ilerlemeci insan doğasının, ilerlemenin 'öteki' yüzüyle karşılaştığı bu sapkınlık artık hümanizma, rasyonalite veya ideaların yumuşatamayacağı, haklılaştıramayacağı bir ceset yığını üretirken belki de ilk defa kitlesel olarak insan ilerlemesinin taçlandırıldığı 'atom bombası bilgisi' sorgulanır. Yüzyıllar boyunca nesilden nesile aktarılan bu bilgi yığını insan yaşamını kolaylaştırmanın yanında başka bir şeyi de üretmiştir: İnsan yıkımı. Bu nokta tüm bu ilerlemeci anlayışın çekirdeğine nahif bir bomba edasıyla düşer. İlerleme doğruculuğunun içinde bir yanlışlık zuhur etmiştir. Ve de bu yanlış, doğru içinde sınırları çizilemeyen hatta bizatihi doğrunun bileşimlerini oluşturduğu bir yanlışlıktır. Amerika Hükümeti'nin Almanya'nın atom bombası yapma girişimlerine karşı Santa F'de bir laboratuvarda topladığı bilim adamlarından birinin kamera karşısında kendi kendisine sorduğu bir soru oldukça trajiktir. Alman ordularının ele geçirilmesinden ve Almanya'da atom bombası üzerine çalışan labotaruvarların imha edilmesinden sonra artık

⁴ Oscar G. Brockett. **Tiyatro Tarihi**, "1968 Sonrası Amerika Birleşik Devletleri'nde Tiyatro", s. 646.

Santa F'deki bilim adamlarının da çalışmalarına devam etmelerine gerek kalmamıştır. Amerika'daki çalışma Almanya'ya karşı bir savunma hareketi olarak örgütlenmiştir. Ancak çalışma sürdürülür. "Artık Almanya'nın atom bombası yapma tehlikesi kalmamışken biz neden devam ediyorduk?" diye sorar bilim adamı. İnsan ilerlemesi ilerleme karşıtı bir yönde gelişmektedir artık. Atom bombası enerjisinden elde edilen ve de sadece Hiroşima ve Nagazaki'yi değil bütünüyle bir kıtayı yok edebilecek bir güce sahip olan hidrojen bombaları başta Amerika ve Rusya olmak üzere pek çok ülkenin deposunda hazır olarak beklemektedir.

"Neyi biliyoruz?" Atom bombası yapmayı biliyoruz. "Nasıl biliyoruz?" Bu soruya yanıtın ziyade neye rağmen bildiğimiz önemli bir unsur. İnsan tarafından üretilen bilgi insan yıkımını çağırmakta. Bu noktada atom bombasını üreten bilgi mutlak doğruluğunu yitirmekte. Bununla birlikte artık eleştiriye maruz kalmaktan kaçınamayan modernite doğruları doğru'nun karşısında konumlandırılan yanlışlarını da bu mutlak algıdan sıyırarak. Neyi bildiğimizin ya da insanın son raddede neyi bilebileceğinin değersizleştiği bir hükümsüzleşme sürecinde insanın büyük ve süreklilik/evrensellik ifşa eden anlatılara karşı kuşku duyarak sarıldığı lokal ve geçici anlamlandırmalar, koşullarına maruz kaldığımız ve onun içinden ürettiğimiz tarihe karşı getirilen en yüksek sesli eleştiri post-modern durumun en belirgin özelliği olarak karşımıza çıkmakta: Kimse artık tarih yapmak istemiyor; kimse artık kendisinden sonrasının dinamiklerini oluşturmak gibi bir ölümsüzlük isteğinde değil. Geniş perspektifler, aynı perspektiflerin küle dönmüş kaydıyla açılarını daraltmakta ve en fazla maruz kaldığı veya müdahil olabildiği alanlarla çizmekte sınırlarını. Bu da Brockett'ın da belirttiği gibi bir çoklu perspektif durumunu yaratmakta. Aslında yaratmaktan ziyade kabul edilebilir bir hale getirmekte demek daha doğru olacak sanırım. Modernitenin rasyonalite zincirlerine vurduğu tüm insan davranışları Hiroşima'nın küllerinde zincirlerinden sıyrılarak ancak soluk alabildiği ana odaklanmaya başladı ve bu an kendisini kendisi dışında hiçbir şeyle ölçmüyor artık. Temelinde kitlesel bir psikolojinin üretimi olan bu algının entelektüel tarihte ve sanat akımlarında yerini bulmasını ise Brockett şöyle açıklıyor:

[...] Geleneksel olarak, eğer bir metne ya da yapıma çözümleyici olarak yaklaşılnca, aktarılmak istenen anlamların kesinlikle belirlenebileceği farz ediliyordu. Buna karşıt olarak post-modernizm, sözcüklerin (ya da sanatsal araçların) gerçeklik üzerine belli bir yargıyı yansıtmadığını ve bundan dolayı da herhangi bir metnin ya da sanat yapıtının tek bir doğru yorumu olamayacağını ileri sürdü. Bunun da ötesinde, anlamın algılanmasının, kişinin içinde bulunduğu kültürel bağlam içerisindeki bireyin kendi bağlamıyla ilgili olduğu kadar, bütün bir kültürel bağlamı belirleyen kodlar ve göstergelere bağlı karmaşık bir sisteme de bağlı olduğundan, herhangi bir yapıt bittiğinde, yapıt üzerine yaratıcısının yargısı herhangi birinin yargısından daha farklı bir anlam taşımaz. Böylece, bir gösterimin

*her alıcısı kendi bilincinde oluşan kalıpları, kodları ve göstergeleri geliştirerek yeniden yaratır ve bu yeniden yaratım aynı gösterinin diğer alıcılarının yeniden yaratımından aynı anda hem farklılaşır hem de benzeşir. Birinin yeniden yaratımı ötekinden daha değerli değildir. Benzer olarak, bir yönetmen de bir metne yazarından tamamen farklı olan bir yorum getirmekte özgürdür.*⁵

Umberto Eco'nun *Açık Yapıt*'ının bir tahlili gibi gözükten yukarıdaki açıklamayı kuramsal bir çalışmadan ziyade olabildiğince gündelik bir algı olarak düşünmek gerek belki de. Her şeyden önce sanat yapıtının alımlanmadan tamamlanamayacağına altını çizen Brockett bu alımlamanın da mutlak bir şekilde gerçekleşemeyeceğini ileri sürer. Özüne bakıldığında olabildiğince nahif olan post-modern düşüncenin bu getirisinin modernitenin yüksek sütunlu ayaklarını nasıl felce uğrattığını anlamak sanırım entelektüel bir alımlamadan ziyade yaşamsal bir dokuyla gerçekleştirilebilir bir durum. Modernite, insanı evrenin en üstün yaratığı olarak algılamasından dolayı insandan en ideal (akılsal anlamında) düşünceyi, en ideal sanatı, en ideal devleti, en ideal savaşı, en ideal yasaları vs. talep etmektedir. En ideallerin karşısında olumsuzlananlar ise gerçeklik boyutlarıyla değerlendirilmezler; sadece ideal ölçütler içerisinden *yargılanırlar*. Bu noktada post-modernizm modern insanın kendisini sınıdığı sanatı salt üreticisinin ölçüğünden çıkararak, sanatın icra edildiği ve alımlandığı alanın koşullarını da kendisine dahil ederek onu en yüksek idealin gerçekleştiği bir alan olmaktan çıkarmıştır. Sanat, içine sokulduğu her yeniden yaratım sürecinde kendi değerini, ölçüğünü ve anlamını yeniden oluşturacaktır.

Eco'nun 'açık yapıt'ıyla birebir akrabalığı olan post-modernizme veri oluşturmak amacıyla Eco'nun sözlerini hatırlamak gerekirse:

*Bir klasik müzik yapıtı, örneğin Bach'ın bir fügen, Aida ya da İlkbahar Ayini, bestecinin kapalı, tanımlı olarak ses birimlerini bir araya getirip dinleyiciye sunmasından oluşur. Bestecinin parçanın çalınmasını arzuladığı formatı yaratabilmesine yardımcı olacak geleneksel simgeler parçanın yorumcusuna aktarılmakta ve onu yönlendirmektedir. [...] Yeni müzik yapıtlarıysa, tersine, tanımlı ve sonlu iletilerden, teksesli olarak düzenlenmiş formlardan oluşmamaktadırlar. Bunlar önceden belirlenmiş yapısal doğrultularda belirli tekrarlar sunan tamamlanmış yapıtlar değildir, öğelerinin dağılımıyla formel olanakları çoğaltırlar; yorumcunun kendi inisiyatifine bırakılmış bir dizi düzenleme olanakları sunarlar, yorumcunun sonuca ulaştırdığı, estetik bir planda yorumcunun gerçekleştirdiği birer 'açık yapıt'ır hepsi.*⁶

⁵ Oscar G. Brockett. **Tiyatro Tarihi**, "1968 Sonrası Amerika Birleşik Devletleri'nde Tiyatro", s. 646-7.

⁶ Umberto Eco. **Açık Yapıt**. "Açık Yapıt Poetikası", s. 9.

Modernitenin yüksek idealler koşuluyla sürekli kendi kendisini sınamak zorunda bıraktığı insan kuşkusuz en önemli sınamasını İkinci Dünya Savaşı'nın külleri içerisinde gerçekleştirmiştir. Tam da o noktada hiçbir yüksek düşünce insanın içinde bulunduğu durumu değiştirememektedir; bu durumda sanat da artık evrensel ideaların ya da en akılsal düşüncelerin formüle edildiği bir alan olmayacaktır. Çünkü mevcut olan gerçekliği herkesin alımlayışı maalesef aynı şekilde gerçekleşmemektedir. Eğer aya gidilecekse önce kendisinin gitmesi gerektiğini düşünen Amerika için Hiroşima ve Nagazaki'ye atılan atom bombası Hiroşima ve Nagazaki için ya da dünyanın geri kalanı için aynı perspektiften ele alınamayacak bir durumdur. Üstelik atom bombası sadece atıldığı zamanın tarihini değil Hiroşima ve Nagazaki'nin sonraki tarihini de belirlemektedir. Hiroşima ve Nagazaki'de tutulan yas sadece ölenler için değildir; bölgenin radyasyon nedeniyle felçli doğan ve doğacak olacak gelecek nesli için de bir ağıttır aynı zamanda. Ve bu gerçekliği hiçbir üstün yaratık ideası aklayamamaktadır.

İlerlemeci tarihe ve belleğe yapılan bu müdahale kuşkusuz en temelinde Aristo'nun *Poetika*'sının öncelikli referansı olduğu egemen sanat anlayışına tabandan üretilen bir isyandır. Elizabeth Wright'ın da belirttiği gibi sanatı şekillendiren bu egemen anlayışa ilk önemli darbe Brecht'in açık tiyatrosuyla getirilmiştir. Karakter, seyirci, hikaye ve dolayısıyla biçimin yerleşik tüm kodlarını kıran epik tiyatro dünyanın değiştirilebilir olması üzerine kurar yapısını. Ancak tiyatronun Aristocu zeminine mayın döşeyen epik tiyatronun da bir ideası vardır: Epik tiyatro dünyayı sadece değişebilirliği üzerinden algılamaz; dünyanın değiş(tiril)mesi zorunludur. Bu yolla seyirci ancak Marksist zihniyet içinde serbest bırakılır. Yani epik tiyatro yine akılcılığın ve insan üretimlerinin şekillendirdiği modernitenin bir ürünüdür; izleyiciye büyük bir sözü vardır. Dünya Aristo'nun altını çizdiği gibi yine ikiye bölünmüştür. Aristo'nun *Poetika*'sının öğretisi “iyi bir yurttaş nasıl olunur”ken Brecht aynı yurttaşı devrimin zorunluluğu konusunda ikna etmeye çalışır. Yine büyük sözlerin mevcut bulunduğu epik tiyatro kuramının, tiyatronun artık egemen söylemin bir aracı olmaktan çıkıp onu eleştiren bir işleve sahip olması yönünde hazırladığı zemin kuşkusuz son tahlilde post-modernist sanat araçlarının günümüz anlayışını benimsemez ancak yine de epik tiyatro teatral faaliyette alımlayıcıya da bir rol vererek açık tiyatronun en önemli hamlesini gerçekleştirmiştir demk yanlış olmaz.

Açık tiyatro, günümüz ölçütlerinde Aristo'nun doğru ve yanlışlarına karşılık bir üçüncü seçenek farkındalığıdır. Bu üçüncü okuma doğru ve yanlışın kapsayamadığı tüm gerçeklik boyutlarını karşılamak üzere sürekli olarak enine genişleyen bir yapıdır. Mutlak

kamlara ayrılan bir zihin yapısına karşı lokal olanın verileriyle hareket eden bu yeni tiyatro çatışmanın iki tarafı için de bir üçüncü okuma niteliği taşır. Bu okuma, öncelikle iki hat arasında veya dışında kalan geniş zemini kapsamakla, alımlayıcıların algılamalarını tahakküm altına almadan kabul etmekle Aristo ve Brecht tiyatrosundan ayrılır. Post-modern sürecin tiyatrosu epik tiyatrodaki olduğu gibi insanı kendisinden sonraki tarihi yazmakla yükümlü kılmaz. İnsanın sorumluluğunu duyacağı tarih en fazla o an içinde bulunduğu uzam ve zamanla sınırlıdır. Post-modern algı Brecht'in oyunu kurarken geliştirdiği diyalektik ilişkiyi temsilin alımlanmasını da kapsayacak şekilde tüm yapının genel özelliği haline getirir. Oyuncu ve seyircinin kendileri dışında bir şeyin temsili olmaları koşulu azad edilmekle birlikte yeni oyunun kuralı oynandığı an belirlenir. Bu noktada Brockett'a geri dönecek olursak onun post-modernizmi "tiyatro üzerine tiyatro" niteliği ile karşıladığını görürüz.

Bu açık anlamın sorgulanması, cinsiyetler, sanatlar, kültürler, dramatik biçimler ve gösterim biçimleri arasındaki açık farklılıkların ve eleştiri ile sanat yapıtı ve metin ile gösterim ayrımlarının da yıkılmasını getirdi. Post-modernist tiyatronun büyük bir kısmını –kendine ya da nasıl ortaya çıktığına dikkat çeken- tiyatro üzerine tiyatro oluşturmaktadır. [...] Böylelikle, metinle o metnin gösterimi arasında diyalektik bir ilişki yaratılıyordu. Sıklıkla da kimi yapıtlardan kimi öğeler alınıyor ya da bilinçli bir biçim karmaşası ortaya çıkartılıyordu. [...] Neredeyse, post-modernizmin tüm karakteristik araçları bizatihi sanat yapıtının kendisine dikkat çekme etkisini ortaya çıkartır (onu yansıtmacı yapar) ve böylece metin ile gösterim arasında eşitsizlik (ya da araçlar ile anlam arasında bir ayrılık) kurarak seyircinin algısında ve algılaması üzerinde iki eşit olmayan ögenin sentezinin nihai sorumluluğu üzerinde yer alan bir diyalektik yaratır.⁷

Brockett'ın saptadığı bu nitelik her şeyden önce vurguyu eserin kendisinden sunumuna kaydırmasıyla ilintilidir. Ve sunumun öğeleri alımlanmasını da kapsar. Bu kapsamanın bağlamı her ne kadar oyun metninin veya sahnelenmesinin tercih yönü ile genel anlamda saptanmaya çalışılsa da son tahlilde sunum sırasında şekillenecek bir yapıya sahiptir. Yanı sıra teatral yapının kendisine malzeme edindiği metin artık dokunulmaz/yargılanmaz değildir. Metin artık oynandığı dönemin bir aracıdır ve mevcut sahneleme içinde kendisini okutturmaya zorunda olan bir dizgesi yoktur. Yazılı metin üzerine gerçekleştirilen "tiyatro üzerine tiyatro"nun alıntılanan bir aracıdır artık metin. Metinlerarası bir yapıyı tetikleyen bu durum sahneleme teknikleri için de geçerlidir. Metin, oyuncu, dekor, kostüm, makyaj, sahne tasarımı gibi araçların 'sahne metni' potasında birbiri içine geçtiği çok katmanlı ancak

⁷ Oscar G. Brockett. **Tiyatro Tarihi**, "1968 Sonrası Amerika Birleşik Devletleri'nde Tiyatro", s. 647-8.

hiyerarşik olmayan bir araç uygulaması gerçekleşmektedir. Vurgulanan araç ve yönelimin her seyirci için farklı olabileceği kabullenilmiş olan bir yapıdır bu: modernitenin bilgi/bulgu/doğru direktmelerine karşılık üçüncü okumanın gerçekleştirilebilirliği. Bu üçüncü okuma modernitenin akıl-duygu karşıtlığını başat kıldığı süreçte bir melezeleştirme işlemiyle post-modernizmde kendisini gerçekleştirmiştir: Üçüncü okuma, aracı, gösteren, değişken, dönüşümlü, keskin olmayan, mutlak olmayan nitelikleriyle sabit kodlamalardan kendisini sakınmaya çalışır.

Üçüncü okuma modernite tarafından reddedilmiş, boşlukta, tanımsız ve mevcudiyetsiz bırakılmış olan reel bir niteliktir ve post-modernizm bu üçüncü okumaya olanak tanınması yoluyla kuramdan (ideadan) ziyade realiteye dönüktür. Bu realiteyi herhangi bir ölçülendirmeye dayatmadan kavramaya çalışmanın ürettiği lokal anlam(landır)ların başlığı olarak post-modernizmi saptıyoruz. Ancak modernitenin çözülüşü sürecine attığımız bu başlık –post-modernizm- modern karşıtı bir gelişme göstermez, postmodernizm, modern durumun modernizm sonrası moderniteye eleştirel bakan yöntemidir, modern düşünce içinden gelişen bir yöntem değişikliğidir: akli keşfeden modernitenin akılları da (çoğulculuk) keşfetmesidir. Bu çoğul akılcılık durumunda üçüncü okumanın kabulünü getiren yine gayet rasyonel bir anlaktır; ancak artık vurgu modernitede olduğu gibi ideada değil realitededir.

Bu yaklaşım üzerinden son dönemde Türkiye’de çağdaş tiyatro platformunda yeni metin ve yeni tiyatro kaygısıyla çalışmalarını yürüten Ve Diğer Şeyler topluluğunun post-modern süreç içinde altını özellikle çizmeye çalıştığı lokal anlamlandırmalara yaşamsal gerçeklik boyutuyla –üçüncü okumayla- yaklaşmaya çalıştığını söylemek mümkün. Her şeyden önce topluluk kendi metinlerini oluşturarak oyunun zamanını, sunulacağı zamanın koşullarında üretilmiş olmasıyla ‘şimdi’ye çekmeye çalışmaktadır. Yanı sıra topluluğun kurucusu ve aynı zamanda yazar ve yönetmeni olan Yeşim Özsoy Gülan kendi metinlerini üretirken bu yeni metinlerin, üretildiği koşulları da yansıtmasına öncelik vermekle (Brockett’ın “tiyatro üzerine tiyatro” sözünü anımsatır bir şekilde) bu yeni yazının kendi sahne metnini de oluşturmasına ayrıcalık tanımaktadır. Hem metin hem sahneleme bağlamında kabaca hazıra konmaktan sakınan topluluk temsilin gerçekleştirileceği zamanın ve de seyirci-si-nin koşullarını takip etmeye çalışarak temsil üzerinden seyirciyle hem düşünsel hem teatral bir paylaşımına gitmeye çalışmaktadır.

Ve Diğer Şeyler Topluluğu

Ve Diğer şeyler Topluluğu, projeleriyle, kurucusu Yeşim Özsoy Gülan’ın Stüdyo Oyuncuları’nda eğitim almış olmasından dolayı Şahika Tekand’ın teatral bakış açısından

hayli etkilenmiş bir yapı sunmaktadır. Stüdyo Oyuncuları'nın klasik metin yapısını kıran ve sahneleme olanaklarını zorlayan teatral tavrını Ve Diğer Şeyler Topluluğu projelerinde de takip etmek mümkün. Stüdyo Oyuncuları ile ayrılan en önemli özelliği ise projelerini modernist bir söylemle şekillendiren Stüdyo Oyuncuları'na karşın Ve Diğer Şeyler Topluluğu'nun teatral kuramını performans eğilimli bir dokuyla seyircinin alımlamasına açık bir yapıda şekillendirmesidir. *Sene 2084* haricindeki projeleri bir performans olarak nitelemek mümkün değilse de diğer projelerde de performatif üretimin nüvelerini görmek mümkün. Ancak bu dokular topluluğun tüm projelerinde takip edilmeye müsait bir devamlılık arz etmiyor. Proje bazlı olarak kendi koşullarını geliştiren her oyun bu anlamda farklı kıstaslarla ölçülmeyi bekleyen birer yapı olarak karşımıza çıkıyor. Yanı sıra her projede ortak olan noktalar da var: Topluluğun teatral anlamda tetikleyici unsurları olarak belirlediği yeni metin, yeni teknoloji ve disiplinlerarasılık bağlamları. Oyun yapılarında korunmaya çalışılan bu unsurlar içinde özellikle sabitlenmeden bırakılmış 'açık alanı' yazar ve yönetmenin kendi sözlerinden yakalayabiliyoruz:

Tanımlar ve temsiliyetler dünyasında yaşıyoruz. Dilin, görüntünün hükmüyle yaptıklarımız bir sürü insanın gözünden dilinden kaleminden geçip dışarı fırlıyor. Tüm bu tanımlara seyirci kalmaksa ayrı bir mesele. En azından benim için. Seneler önce Merce Cunningham ve John Cage'i konu alan bir VHS kaset elimde, bir kütüphanenin seyir odalarından birine kendimi kapatmıştım. Geçtiğimiz yüzyılın yani 20. yüzyılın post-modern yaratılarına imza atmış bu dansçı ve müzisyen iki adamın neler söyleyeceğini merak ederek heyecanla <play> düğmesine bastım. Elimde bir not defteri, kalemim ve plastik şişede suyumla aşağı yukarı bir buçuk saat boyunca hareketsiz durdum. Hiçbir şey yazamadım. Çünkü hiç bir şey anlatılmıyordu. Önce yaşını epeyce almış bir John Cage, evinin çiçeklerle dolu bir köşesinde çiçeklerini suluyor, çiçeklerden bahsediyordu. Sonra arkasında bir mutfak tezgahında bulunan su ısıtıcısını açtı ve bir süre sonra konuşmalarının ardında ısrarlı bir ıslıkla arka plan müziğini yaratmış oldu. Sonra Cunningham'la sokakta yürürken, prova odasında şakalaşırken ya da hiçbir şey yapmazkenki bir dizi kareye bir buçuk saat boyunca tanık oldum. Sonunda Robert Wilson'ın da, Heiner Müller'in de aynı çizgide gerçekleşen söyleşileri beynimde çakmaya başladı. Wilson bir söyleşinin sonunda ona ısrarla post-modern olup olmadığını soran kişiye "Bilmiyorum. Ya siz, siz post-modern misiniz?" cevabını veriyordu. Demek istediğim Cage, arka planda koyduğu su ısıtıcısından gelen sesin onun çağdaş müzik üzerinde yaptığı çalışmaları bir dizi sözel açıklamadan daha net bir şekilde açıklayacağına inanıyordu. Anın müziği, doğanın ve çevrenin müziği üzerine bundan ötesi söylenemezdi. Wilson da yine tanımdan kaçıyordu. Onun post-modern olduğuyla ilgili olan yorumlar bile neredeyse ispatlanmış olmasına rağmen ona "absürd" geliyordu. [...]"⁸

⁸ Yeşim Özsoy Gülan, EV – Kakofonik bir Oyun Hakkında Yazar/Yönetmenin Bakışı.

Topluluğun Tarihçesi

Ve Diğer Şeyler Topluluğu'nun kurucusu Yeşim Özsoy Gülan, 1972 yılında İstanbul'da doğdu. Boğaziçi Üniversitesi'nde Sosyoloji eğitimi alırken katıldığı Stüdyo Oyuncuları'nda önce öğrenci, sonra eğitmen ve oyuncu olarak yer aldı. Daha sonra eğitim için Amerika'ya giden Özsoy Gülan, New York'ta bir süre Columbia Üniversitesi ve Sarah Lawrence Koleji gibi okullarda ders aldıktan sonra Chicago Northwestern Üniversitesi'nde *Gösteri Araştırmaları ve Tiyatro Teorisi* üzerine yüksek lisans yaparak *Osmanlı Gösteri Sanatlarının Türk Tiyatro Tarihi Yazımındaki Yeri* konulu teziyle yüksek lisans diploması aldı. Ekim 1999'da New York'ta Home-works Theatre adlı tiyatro topluluğunu kuran ve Şubat 2000'de *Oyun Alaturka* adlı oyununu off-off Broadway'de sahneleyen Özsoy Gülan, bu oyunla New York Uluslararası Tiyatro Festivali'ne katıldı. Mayıs 2001'de *Sene 2084* adlı oyununu yine bir off-off Broadway sahnesinde sahneleyen Özsoy Gülan, Ocak 2002'de Ve Diğer Şeyler Topluluğu'nu (VeDŞT) kurdu. Bu toplulukla şimdiye dek *Oyun Alaturka*, *Ev-Kakofonik Bir Oyun*, *Sene 2084*, *Aksak İstanbul Hikayeleri*, *Playback* ve *Son Dünya* gibi altı farklı yapıtı oyuna imzasını atan Özsoy Gülan, Ekim 2003'te Galata Kuledibi'nde GalataPerform adını verdiği kendi tiyatro mekanını kurdu. Bu mekan bağımsız sanatçıların yönettiği, daha çok performans dayalı gösterimlerin sergilendiği alternatif bir sanat mekanı olarak işlevini sürdürmeye çalışmaktadır.

Topluluğun yurtiçi ve yurtdışında katıldığı uluslararası festivaller arasında *Avrupa'dan Yeni Oyunlar Tiyatro Bienali* (2004, Wiesbaden), *Şimdi-Now Festivali* (2004, Berlin Hebbel Tiyatrosu), *Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali* (2004), *Türk-Alman Tiyatro Festivali* (2005, Köln), *0090 Kunsten Festivali* (2006, Antwerp/ Belçika) ve *4. Uluslararası Tiyatro Olimpiyatları* (2006, İstanbul) bulunmaktadır. Ayrıca Özsoy Gülan, 2005'te Almanya'nın Stuttgart kentinde düzenlenen Theater der Welt Tiyatro Festivali kapsamında gerçekleşen ve Müslüman yoğunluklu ülkelerden tiyatroyla uğraşan kadın sanatçıların davet edildiği *Last Call for Sheherazade (Şehrazat İçin Son Çağrı)* isimli workshop ve sempozyuma Türkiye'den davet edilen iki kadın yönetmenden biri oldu. Özsoy Gülan Ve Diğer Şeyler Topluluğu'yla sahnelediği *Aksak İstanbul Hikayeleri* adlı oyunuyla 2006 Afife Tiyatro Ödülleri kapsamında Cevat Fehmi Başkut En İyi Oyun Yazarı ödülünü aldı.

Proje Metinleri

Topluluğun tüm projelerinin metinleri Yeşim Özsoy Gülan'a ait. Yazarın sergilenen tüm projelerinden takip edilebilen bir metin anlayışından söz etmek mümkün. Topluluğun tetikleyici unsurlarından biri olan yeni metin yazar için her şeyden önce sahnelemedeki diğer

araçlarla da birlikte üretilen bir metin. Metin tek başına söz veya düşünce olarak bir projeyi yönetmiyor. Ancak yine de projelerin çıkış noktaları metinler. Esnek bir yapıda çizilen bu metinler, edebi veya teatral metinlerle beslendiği gibi sahnelemede yeni tekniklere olanak tanıyan, hatta kendisini onlarla tamamlayan bir dokuya sahip. Bu noktada yazarın metin oluşturmada özellikle Samuel Beckett ve Sevim Burak'tan etkilendiğini söyleyebiliriz. Beckett'ın geleneksel anlatımları ve sahnelemeleri kıran, kendi uzamında yeni bir dil yaratan oyunlarının perspektifini görmek mümkün Özsoy Gülan'ın metinlerinde. Metinler mevcut araçları sorgulayan, bir aracı, uzamını ve koşullarını değiştirerek tekrar üreten bir yapıya sahip. Teknik olarak ise tüm metinlere hükmeden koşulun *hafıza* olduğunu söyleyebiliriz. Her şeyden önce tüm metinler yazarın hafızasının birer göstergesi. Bu anlamda yazarın tüm metinlerini organik bir yapının sürekli bir devinimi olarak düşünebiliriz. Yazarın oyunları birer sanat eseri olarak üretilmiyor; daha ziyade bu oyunlar bir kayıt niteliği taşıyor. Nesneleştirilen bu hafıza, yazarın kültürel edinimlerini, toplumsal şartlanmalarını, entelektüel dayatmalarını vs. kendi içerisinde barındıran ancak onları çeşitli kamplar içerisinde yargılamayan bir üçüncü okumayla ve de genellikle bir monolog olarak kağıda geçiriliyor ve sahnede kendisini en doğru iletebilecek araçla temsil ediliyor. Bu araç bir oyuncu veya bir tasarım olabilir.

Yazarın metinlerinin ortak özelliği iç içe geçen diyaloglardan, hatta monologlardan oluşması. Kendi koşulları içerisinde tanık olunmak üzere sunulan karakterler kendi monologlarını ifşa ederler. Son tahlilde metin, bu monologlar toplamının belli bir ritimle birbirini kestiği, birbiri içine geçtiği bir yapı oluşturur. Yazar-yönetmen yeni metni oluştururken, karakterleri, bu karakterleri temsil edecek oyuncuları ve son tahlilde bu karakterleri alımlayacak olan seyirciyi belli bir dayatmaya maruz bırakmamak ve oyuncuların ve tasarımın üretimini engellemek adına metni olabildiğince esnek bir yapıda çizer. Yazar tarafından karakterlerin yönleri belirlenir ve çalışma sürecinde oyuncu verileri ile doldurulmaları beklenir. Yazarın hiçbir metninde karakterin geçmişine, alışkanlıklarına kısacası kişisel tarihine yönelik bir veri bulunmaz. Bu anlamda karakterler kendilerini oynayacak oyunculara açıktır ve bu detaylı veriler oyunculardan talep edilir.

Karakterlerin birbirleriyle konuşmadıkları, bir diyalog üretmedikleri, direkt olarak kendilerini seyirciye anlattıkları/oynadıkları metinlerdir bunlar. Karakterler arası iletişimin kesildiği bu yapı, her karakterin kendi yaşantısını lokal olarak resmettiği bir *temsil alanına* dönüşmekte. Tepelerinde kesin hükümler veren bir yazarın bulunmadığı bu karakterler, büyük anlatıların çöktüğü bir çağda kendi küçük durumlarını birbirlerine dayatmaya çalışmadan sürüp gitmekte. Her karakterin temsil ettiği bir doku var kuşkusuz. Ancak bu dokular

yargılanmak üzere değil **okunmak** üzere sunuluyor metinde. Hemen hemen tüm metinlerinde verili bir durum ve bu durumu algılama/hafızasında biçimlendirme şekli az çok belli olan yazar, seyircinin algısına bir sınır getirmekten kaçınır; sadece tartışılmasını istediği zemini çizer. Yazar olarak seyirciyle kurduğu bu ilişkilene metinlerindeki karakterlerin birbirleriyle ilişkileneğinde de kendisini gösterir. Her karakter olduğu kadar vardır ve sadece kendi hafızasıyla uğraşır; başkalarının hafızasında kalmak gibi bir şey sözkonusu değildir. Metin oluşturmadaki bu tavır kendisini seçilen oyunculuk yöntemlerinde de gösterir. Nasıl ki karakterlerin tepesinde gezinen bir yazar yoksa aynı şekilde metinlerdeki karakterler de oyuncuların üzerinde gezinen mutlak suretler değildir. Oyuncular karakterleri oynarlarken aynı zamanda onları işlerler ve anlatırlar.

Oyunculuk – Beden Kullanımı

Topluluğun beş projesinde kullanılan oyunculuk stilleri zemininde benzeşse de farklı dokulara sahip. Her şeyden önce Stüdyo Oyuncuları'nın geliştirdiği oyunculuk üslubuyla yetişen yönetmen ve çekirdek kadro oyuncularının rollerinin içinde oyuncu olarak kendilerini de barındırdıklarını söyleyebiliriz. Hiçbir projede rolle tamamen bütünleşen bir oyunculuk tarzı görmüyoruz. Oyuncu, aynen tasarımın oyun boyunca orada olduğunu hatırlatması gibi, kendisini sürekli olarak hatırlatıyor. Oyuncu rolünü giymiyor; üzerinde taşıyor. Ancak bu Brechtien bir oyunculuk olarak algılanmamalı. Oyuncunun rolüyle olan mesafesi onu yargılamasından çok rolüyle birlikte kendisini de sunmasından kaynaklanıyor. Yani rolü içerisinde kendi varlığını inkar etmiyor oyuncu. Bir oyunda kullanılan hiçbir aracın bir diğeri üzerinde otorite kurmasına benzer şekilde rol de oyuncu üzerinde bir otorite kurmuyor ve rolün kendi koşulları oyuncunun o an içindeki koşullarıyla birlikte sunuluyor.

Bu zemin dahilinde her projede farklı dokularla karşılaşabiliyoruz. Bu noktada topluluğun oyunculuk tekniğini sabitlemediğini, özellikle projelere göre yeni arayışlara gidildiğini söyleyebilirim. *Playback*'te gördüğümüz stilize edilmiş abartılı bir oyunculuktur ve bu stilizasyon rol ve oyuncu ikilisini birlikte var edebilmek için özellikle saptanmıştır diyebilirim. Yer yer rollerinden çıkan oyuncular yukarıda bahsettiğim oyunculuk koşulunu direkt olarak yerine getirirler; yani rollerini sahnede bırakarak sahne dışına çıkarlar. *Aksak İstanbul Hikayeleri*'nde ise gündelik karakterler olağan olmayan bir durum içerisinde (kaidelerin üzerinde) nahif bir oyunculuk sergilerler. Kaidelerle hesaplaşmazlar; onları görmüyor gibidirler; yani gündelik yaşamda da alanları o kadardır. Bu anlamda kaidelerini evleri gibi benimseyen oyuncular bedensel olarak oyunun koşullarına tabi kalırlar ve bunu olağan bir şekilde yaparlar. *Son Dünya*'da geliştirilen oyunculuk ise yine seyirciye konuşan

karakterler üzerinden dramaturjik bağlamda üç ayrı zeminle derinleştirilmiş dokular sunar. Bu dokular öncelikle yazarın, yönetmenin ve oyuncuların hafızalarında bulunan verilerle şekillenirken son tahlilde oyunun seyircisinin hafızasına yönelik bir araştırma çalışmasıyla sabitlenir. Bu noktada doğu ve batıya yönelik yaygın görsel dökümanlar, filmler, kanıksanmış jest ve mimikler, hareket ve beden tasarımı üzerine gidildiğini söyleyebilirim. Metnin edebi olarak bünyesine dahil ettiği dokular görsel olarak da desteklenmeye çalışılmıştır.

Havada tellerle asılı olarak olağan olmayan bir koşulda oynayan oyuncuların yine rollerini kendileriyle beraber taşıdıklarını söyleyebilirim. Asılı oldukları teller yokmuş gibi davranmazlar; uzamı kırmamak adına gereğinden fazla bir ilişki içine de girilmez ancak oyuncular o an tellerle asılı olduklarını reddetmezler. Ancak *Son Dünya*'daki oyunculuk tarzı üzerine, alışılmamış bir koşulda üretilen koşulların oyuncuları fiziksel olarak zorlaması dışında oyunculuk yöntemleri üzerinden bir hesaplasmaya gidildiğini söyleyemiyoruz. Bu noktada oyun her ne kadar bedeni farklı bir uzama alarak özellikle işaret etse de bedenin kendisiyle ve olağan olmayan bir koşulla bir hesaplama içine girdiğini söyleyemiyoruz. Bedenin olanakları, metnin ve tasarımın zorladığı klasik yazım ve sahnelemenin yanında oyunculuk yöntemleri üzerinden zorlanmamış.

Seyirci

Her şeyden önce üretilen projeler seyirciye tamamlanmış sanat yapıtları olarak sunulmuyor. Bu noktada seyirci bir ilüzyon içine sokulmuyor; ya da son noktası konmuş; alımlama anlamında her noktası hesaplanmış bir ürün konmuyor ortaya. Projelerin tetikleyici unsurlarının metin ve sahneleme bazında tercihen yer yer muğlak bırakıldığını söyleyebiliriz. Bu noktada oyunlar kendilerini seyirciye dayatmıyor: Bu budur demiyor. Oyun oynanmaya başladıktan itibaren (oynandıktan sonra değil) seyircinin algısına/belleğine teslim ediliyor. Tabi ki projelerin belli tetikleyici unsurları var; ancak yine bu unsurlar enine bir kesitle seyirciye bir zemin olarak açılıyor: ne metin ne sahneleme son hükmü veriyor. Bununla birlikte seyirciye açılan alan oyun süresiyle kısıtlı. Oyunlar seyirciye belli bir görüşü empoze etmekten ziyade bir tartışma alanı açmak yönünde kurgulandığından seyircinin geribildirimi de oyun süresince geçerli. Yani seyirci oyunda ne kadar aktifleşiyorsa o kadar alana sahip oluyor. *Playback*'te Bayan P'nin seyirciye sorular sorduğu bölümler var; *Son Dünya*'da havaalanına alınan seyirci hosteslerle birebir iletişim içerisinde; *Ev*'de ise oyuncu ve seyirci yan yana. Ancak bazen seyirci alımlamasını bu denli serbest bırakmak projenin saptadığı belli zeminlerin anlaşılmasını engelleyebiliyor.

Proje metinleri daha çok hayatın kendisini eksen alarak yaşam içerisindeki lokal koşullandırmalar altındaki lokal tavırlara odaklandığı için oyun 360 derecelik bir seyirci alımlamasına açılıyor ve her açığı belli bir dayatmada bulunmaksızın karşılamaya çalışıyor. Bu noktada ne metin ne sahneleme “neden” sorusunu sormuyor; bunun yerine “işte böyle”yi gösteriyor. Peter Brook’un “*tiyatro toplumsal değişimin falan yolla gerçekleşebileceği inancından çok yalnızca değişme isteğini yansıttığı zaman toplumdaki bir doğruyu yansıtmaya olanağına en çok yaklaşmış oluyor,*”⁹ demesi gibi *Playback*’te küçük bir sahneye sıkıştırılmış olan oyuncular, *Aksak İstanbul Hikayeleri*’nde yüksek kaidelerle sınırlandırılmış karakterler, *Son Dünya*’da boşlukta dolanan bedenler genel olarak yaşamın zemininin kaydığını ve bu zemin dahilinde sürebilmenin koşullarını (kurallarını/engellerini) işaret ederken bunun nasıl olacağına yönelik bir yol göstermiyorlar. Bu noktada metinler ve sahneleme lokal olarak mercek altına alınan yaşamların ve bu yaşamların hafızadaki temsili art alanlarının kısıtlanışlığı üzerinden inşa ediliyor. Nasıl yazarın tüm metinleri için kendi hafızasının projelere bölünmüş bir akışı diyebiliyorsak karakterler de aynı dünyanın farklı koşullarında sıkışmış küçük insanları olarak birbirlerini takip ediyorlar. Bu noktada *Aksak İstanbul Hikayeleri*’ndeki karakterler kendi kısıtlanmış/engellenmiş alanlarından birebir olarak seyirciye konuşurken, seyircinin de aynı kısıtlanmış alan içerisinde onlar gibi davrandığını ima ederler: “işte böyle.” Bu noktada Brook’a göz kırparcasına kitlesel bir dönüşümü hedefleyen projeler olmadıklarını söyleyebiliriz ancak yaşamı üreten, yaşamı kısıtlayan, engelleyen lokal koşullandırmalar ve kültürel, kitlesel, yaygın benimsemeler (hafıza) üzerinde tartışma alanları açmaya çalışan projelerdirler.

Projeler

Aksak İstanbul Hikayeleri

Metin 12 karakterin 12 ayrı monoloğundan ve yer yer oluşan diyaloglarından meydana geliyor. Karakterler İstanbul nüfusunun çoğunluğunu oluşturan orta ve alt sınıftan alınmıştır. Süren monologlar, karakterlerin hayatlarının kesiştiği anlarda eş zamanlı olmasa da bütünsel bir anlam kazanır. Yine bir durum oyunudur. Belli lineer çizgileri olan bir hikayeden söz edemeyiz. Hiyerarşik bir düzlem oluşturulmadan, birbirinin alanlarına/yaşamlarına herhangi bir dayatmada bulunmayan 12 ayrı yaşamın bir kesitini sunar metin. Karakterler 12 ayrı kaidede oynarlar. Böylelikle yaşam alanları sınırlanmıştır. *Ev* oyununda oyunculuğa yönelik geliştirilen “alan savunması”, bu projede karakterlerin alanlarının baştan sınırlanmasıyla, bu

⁹ Peter Brook, **Boş Alan**, “Kaba Tiyatro”, s. 106.

engel içinde bir oyuncu devinimine dönüşür. Lars von Trier'in Jørgen Leth'e getirdiği beş engeli gibi, yönetmen bu oyuna daha başından itibaren bir engeli kural olarak getirmiştir: Oyuncular belli kaideler üzerinde oynayacaktır. Bir kural olarak getirilen bu alan sınırlaması kendisini yönetmenin diğer iki projesinde de rejisel olarak gösteriyor. *Playback*'te oyunun kuralı ve aynı zamanda oyuncuların engeli playbacktır. *Son Dünya*'da ise oyunun kuralı yine oyunculara bir sınırlama getiren havada asılı olma durumudur.

Yazar *Aksak İstanbul Hikayeleri*'nin ritmiyle ilgili şöyle diyor:

Oyunun bölümleri, bir müzik parçasının bölümlerini andıran şekilde tasarlanmıştır. Hikayelerin bir araya gelişinde, aksamasında ve ritim hissinde Osmanlı Türk Sanat Müziği'ndeki "aksak usul" esas alınmıştır. Hikayelerin müziği ve bir araya gelişindeki "düzensizlik", Türk Sanat Müziği'nde "aksak" olarak tabir edilen ve zamanları eşit olmayan 9/8lik müzik sistemine öykünmüştür.⁹¹⁰

Aksak ritim yazarın metin oluşturma yöntemini de destekleyen bir unsur olarak karşımıza çıkar. Halihazırda yıkılan eksen öykü ve eksen karakterle birlikte dünyanın enine bir kesitini alan metin, oyunculuğun da oynayan-anlatan mesafesinde farklılaşan dokusuyla birlikte matematiksel bir asimetri sunmaktadır. Bu asimetri metnin, oyunculuğun, dekorun ve ritmin ana kuralıdır.

Uzam-Mekan

12 kaide üzerinde oynanan oyun seyirci karşısında konumlanıyor. Birbirleriyle diyalog üretmeyen, direkt olarak seyirciye konuşan 12 karakter konumlandırıldıkları kaideler üzerinden ayrı ayrı her bir seyirciyle birebir olarak bir alan paylaşımı içine giriyor diyebiliriz. Çizilen sıradan karakterler yine gündelik sözleriyle seyirciyle birebir temasa geçen sıcak bir atmosfer yaratıyor. Oyunda yine *Ev*'de olduğu gibi, oynanan zamanın dışında bir tarih veya gündelik yaşamın dışında bir alan işaret edilmiyor.

SON DÜNYA

Avrupa'nın sınırında bir yerlerde bir uçak düşer. Nuh 71/71 sefer numaralı bu uçakta bulunan üç kişi, düşüş anında kendilerini tanımlayamadıkları bir yerde bulurlar. Oyun, T. S. Eliot'ın *Çorak Ülke (Wasteland)* adlı şiirinden yola çıkarak doğu ve batı edebiyatından pek

¹⁰ Yeşim Özsoy Gülan, *Aksak İstanbul Hikayeleri*.

çok metni içinde barındırmakta. Oyunun görsel referansı ise Genco Gülan'ın *Gündelik Mitolojiler, Çılgılık, Ne Zaman Uçak Sesi Duysam* serileri üzerine kurulu. Seyircilerin önce bir havalimanının, ardından da düşen bir uçağın atmosferine alındıkları oyun, 11 Eylül olayları sonrasında ivme kazanan medeniyetler çatışması ve dünyanın muhtemel çöküşü/düşüşü üzerine bir yorum niteliğinde.

Oyun hosteslerin seyirciyi bir güvenlik sisteminden geçirerek “Son Dünya’ya neden geldiniz? Buraya gelirken çantanızı kendiniz mi hazırladınız?” gibi sorularla çanta aramasına tabi tuttukları bir önoyuna başlar. Havalimanı olarak tasarlanan fuayede bekletilen seyirci/yolcular tuhaf anonslara maruz bırakılırlar. Oyun alanı ve salon bir uçak olarak tasarlanmıştır. Hosteslerin yönlendirdiği seyirci/yolcular üç oyuncuyla birlikte uçağa biner. Pilot’un kalkış öncesi yaptığı anonsla bu uçuşun tuhaf bir uçuş olduğunu anlarız. Bu noktada hostesler ve üç yolcu dışında oyuna başka bir alan açan Anlatıcı devreye girer ve elindeki kahve fincanı/boncuklar/fasulyeler/tarot kartları ile bu uçuşun ve bu üç kişinin falına bakar. Uçak düşer; üç kişi boşlukta asılı kalır ve bu araf durumunda bizi belleklerine tanık ederler. Adam, Kadın ve Üçüncü Şahıs olarak belli yönleri vardır bu üç kişinin. Kadın doğu medeniyetlerine yaklaştırılan dokusuyla, Adam Batı medeniyetlerine yaklaştırılan dokusuyla ve Üçüncü Şahıs da bu ikisi arasında kalan, kendi yönünü bir türlü çizemeyen ancak gündelik şartları içerisinde süren birer karakterlerdir. Boşlukta kaldıkları süre boyunca yine kendi şahsi tarihlerini enine genişleterek birer temsil oluşturmaya çalışırlar. İçinde buldukları boşluğa verdikleri tepkiler her karakterin kendi tarihine göre şekillenmektedir. Oyunun sonunda Anlatıcı “öyleyse çarpışalım” diyerek falı bitirir, oyuncular yere inerler ve havaalanında gerçekleşmiş bir sahnenin sesini duyarız. Adam, Kadın ve Üçüncü Şahıs arasında geçen bu sahne boşlukta buldukları sürece yer yer kulağımıza çarpan repliklerin bir bütün halidir. Kadın’ın elinde bir silah vardır ve silah patlar.

Metinde üç ayrı uzam kurulur. Hosteslerle birlikte havalimanı ve uçağın içi, üç oyuncunun uçağın düşüşüyle içine girdikleri boşluk ve Anlatıcı’nın uzamı. Yine monologlar halinde yürüyen bir metin söz konusu. Her üç karakter ve de Anlatıcı diyaloga mahal vermeden kendi sözlerini sürdürürler. Ve metin bir hafıza aktarımı olarak gerçekleşir. Üç oyuncu içinde buldukları boşluk içerisinde dokularındaki Doğu, Batı ve aradalık boyutlarına uzam kazandırırılar.

Metin dramaturjik bağlamda yazarın genel eğilimi olan üçüncü okumayı bu kez kendi gövdesine direkt olarak dahil eder. Doğu ve Batı temsilleri olarak çizilen Kadın ve Adam’la birlikte uçağa Üçüncü Şahıs da bindirilmiştir. Üçüncü Şahıs bu iki temsil (iki sabit okuma) arasında duran üçüncü seçeneğin (algının/okumanın) somut bir temsilidir. Yanı sıra bu üç

karakteri baktığı falda gören Anlatıcı evrenin belleği olarak Kadın ve Adam'la temsil edilen medeniyetler çatışmasını insanlığı çöküşü götürebilecek bir durum olarak işaretlerken kendisine tüm bu yaşananların/yaşanacakların dışında bir katman açar: Hafıza.

Sahneye hakim olan “Beckett boşluğu” (oyunun kuralı/engeli) içerisinde gerçek uçak parçaları göze çarpar. Uçağın adı NUH 71/71'dir. T.S. Eliot'un *Çorak Ülke* adlı uzun şiiri üzerine yapısını kuran metne Nuh Tufanı sonrasındaki insan sürerliğine dair karamsar bir bakış hakimdir: Uçak düşer.

Oyuncuların 40 dakika boyunca tellerle asılı oldukları boşlukta oynadıkları oyunda Terzopoulos'un yönettiği *Persler* oyunundakine benzer şekilde bir olanak zorlanması görülüyor. Oyuncunun fiziksel olarak koşullarının zorlandığı projede insanlığın gidişatına dair olan yorum görsel ve bedensel olarak da sunulmaya çalışılıyor. Bu anlamda sahnelemede yeni bir uzam oluşturuyor oyun. Metinsel olarak yazarın kırmaya çalıştığı klasik dizge sahnelemede de yönetmenin yeni olanaklar arayışına destek oluyor.

Uzam-Mekan

Oyun dahilinde havaalanı ve uçak içi olmak üzere iki ana uzam yaratılıyor. Seyirciler üç yolcuyla birlikte salona alınıyor ve seyirci oyuncuların karşısında konumlandırılıyor. Gerçek uçak koltukları ve parçaları ile tasarlanan sahne uçak düştükten sonra üç oyuncunun havada asılı kaldıkları bölümde bozuluyor ve oyun kendisini tamamen bir boşluğa teslim ediyor. Oyunun sonunda üç oyuncunun yere inmesiyle efekt olarak duyduğumuz havaalanı sesi seyirciyi tekrar oyunun başladığı yere veya seyircinin oyun içine dahil edildiği ana geri götürüyor. Bu noktada üç oyuncunun havada asılı olarak yaşadıklarının veya oyun sonunda yere inmelerinin gerçekliği ard arda olarak ve de mutlak bir yön çizilmeden seyircinin algısına teslim ediliyor. Bu noktada uzamın seyirciyi belli bir zemin dahiline (havaalanı, uçak içi) alarak oyunun bünyesindeki katmanlar üzerinden bir dayatmaya maruz bırakmadığını söyleyebiliriz. Bu zemin içerisinde, ana dokulardan hareketle nasıl dolduracağı seyirciye bırakılıyor.

Değerlendirme

İki projesi hakkında bilgi verdiğim topluluğun öncelikle tiyatrodaki *deneysel* bir tavra sahip olduğunu söyleyebilirim. *Yeni metinle* yola çıkan projeler klasik metinlerin biçim ve içerik anlayışını kırarak yeni bir dramaturji yöntemi gerektirmekte. Metinlerde geçmişini, alışkanlıklarını, yaşını, mesleğini vs. bulabileceğimiz karakterler; başı sonu belli olan aksiyon dizgeleri yok. Bu metinlere ve karakterlere farklı sorular sormak gerekiyor ve bu sorular ancak projenin bütününe kavrayarak geliştirilebiliyor. Sahnelemede kullanılan her araç,

metin, oyuncu, dekor, ışık, efekt kendine ana zemin içerisinde bir alan açarken metnin veya karakterin egemenliği altına girmiyor. Karakterler kişisel olarak değil **temsili** olarak kurgulanıyor ve ancak bu şekilde sorgulanabiliyor. Bu oyunun tamamı için de geçerli. Bütünsel bir ritmin yakalanmaya çalışıldığı projelerde her araç kendi ritmiyle bütünün içinde erimeden mevcudiyetini sürdürmeye çalışıyor.

Oyunlara “bu oyun ne söylemek istiyor” diye sormuyoruz. Çünkü bir kesit sunuyor oyunlar ve bu kesitin bir ana fikri yok; ancak **ana zeminden** söz edebiliyoruz. Bu zemin projenin metin aşamasından başlayarak gösterim anına kadar organik bir kütle olarak tasarlanıyor ve yine belli bir oyun kuralına göre aşamalandırılıyor. Her metnin ortak ana zemini **hafıza**. Her oyunda bu hafıza farklı odaklardan ele alınıyor ve bu odak üzerine bir oyun kuralı geliştiriliyor ve oyunun bu kuralı odak zeminin olanaklarını ve engellerini belirliyor.

Her projenin kendi kuralını geliştirdiği oyunlarda metin yapısının getirdiği anlatan-oyunayan oyuncuya mekan, uzam, ses, efekt, ışık, tasarım, kostüm gibi diğer sahneleme araçları kurgulanan zeminin kuralları (sınırları) dahilinde görsel ve dokusal olarak ekleniyor. Bu yolla oyunun bütünü bir temsil alanı haline getiren sahnelemede keskin sivrilmelerden söz edemiyoruz. Yani karakterin zor yakalandığı, atmosferin seyirciyi boğacak kadar gerçek kılınmadığı, sözün net bir duygu veya düşünce oluşturacak kadar kendisini dayatmadığı denemelerden söz ediyoruz. Projeler, oyunun ana zeminine enine bir kesit sunarak alımlamada seyircinin olabildiğince serbest bırakıldığı temsili alanlar üretiyorlar. Bu noktadaki belirleyici unsur ise **oyunun kuralı**: *Aksak İstanbul Hikayeleri*'nde oyunun kuralı metin ve sahnelemede organik olarak üretilmeye çalışılan asimetrik ritimdir; ayrı ve sınırlanmış kaideler üzerinde oynayan oyuncular kendi farklı ritimleri ile oyunun genel ritmini oluştururlar. *Playback*'te kural playbacktır. Kural ihlal edildiğinde oyun seyircinin karşısında bozular. *Ev*'de kural alan savunmasıdır. Oyuncu ve seyircinin aynı uzamda tutulduğu oyunda herkes kendi alanını doldurabildiği sürece mevcudiyetini korur. *Son Dünya*'nın kuralı ise boşluktur; boşluğun belirlediği veya belirle(ye)mediği bir alanda boşluğu bozacak unsurlardan kaçınılmasıdır.

Bu kurallar dramaturjik olarak yaşamdan alınan kesitlere uygulanır. Her oyunla kurulan zeminle gündelik yaşam içerisinde belli alanlara odaklanan projelerde -örneğin *Playback* ile playback kültürü, *Son Dünya* ile 11 Eylül olayıyla yeni bir ivme kazanan doğu-batı çatışması içerisinde yaşamın sonu, *Ev*'le gelenek ve modern, *Sene 2084*'le geçmiş ve gelecek, *Aksak İstanbul Hikayeleri*'yle İstanbul'un gündelik koşulları içerisindeki genel akış-

seyircinin gerçek yaşamında ürettiği sabit/mutlak koşullandırmaları/kuralları/doğru ve yanlışları teşhir edilerek bir farkındalık oluşturulmaya çalışılır.

Topluluğun yeni metin üretmesi önemli. Tiyatronun her şeyden önce oynandığı anın bir etkinliği olduğu düşünülürken, *oynandığı dönemin yaşantısı içerisinde üretilen metinler canlı bir damar oluşturuyor.* Topluluk yaşamla, yıllar öncesinde yazılmış, yıllar öncesinin tartışmalarını yapan metinler yoluyla hesaplaşmıyor. Topluluğun yeni metinle beraber ürettiği her projeye özgü *sahneleme yöntemi ise gündelik hayatlarımıza nüfuz eden teknolojiyle* beraber kurgulanıyor. Projeler, çağda hüküm süren yaşamsal, iletişimsel, sanatsal ve kurgusal araçları yoluyla hem oynandığı anın seyircisini yakalamaya çalışıyor hem de *Playback*'te olduğu gibi seyircisine bu araçların birebir kullanımı yoluyla da bir eleştiri getiriyor.

Ancak oyunculuk konusunda aynı şeyi söylemekte biraz zorlanıyoruz. *Oyunculuk metin ve tasarımlar arasında es geçilmiş ya da oyuncuların kendi getirilerine çok fazla açık bırakılarak hesaplanmamış alanlar olarak duruyor.* Bu nokta sanırım projelerin en zayıf tarafı. Oyuncuk yeni metni taşıyacak yöntemi henüz bulamamış. Çok farklı bir şey yapılması gerekmiyor belki ama metin ve sahneleme arasındaki organik birlikteliğe oyunculuk çok fazla dahil olamıyor. Bunun ne kadar bir tercih olduğunu bilemiyorum. Çünkü oyuncunun alanı, yönetmenin, oyuncunun role yönelik kendi getirileriyle birlikte kendisini de rolüyle birlikte sunması talebinden dolayı çok fazla hesaplayamadığı bir alan teşkil ediyor olabilir. Özetle metin kıran, rejî kıran denemelerin oyunculuk yönteminde kendisini gösterdiğini söyleyemiyoruz. Örneğin *Playback*'te Bayan P'nin, yaşama hakim olduğu üzerine bir yorum getiren *playback*'in kontrolörü olarak, oyunculuk alanını pek fazla deşifre etmediği, böyle bir rejî içerisinde kendi otoriter temsilini üretirken bilinen klişelerle hareket etmekle yetinerek rolünü yeni bir değerlendirmenin içinden geçirmediğini görüyoruz. Aynı şekilde *Son Dünya*'da havada asılı olarak oynayan oyuncuların böyle bir koşulda/kuralda oyunculuğun kendisiyle de bir hesaplaşmaya girebilecekleri muazzam bir fırsatı kaçırdıklarını söyleyebilirim. Boşluğun sahnesinde oynamak nasıl bir şey? 2007 senesi itibarıyla ayakları yerden kesilen, bir boşluğun içinde hızla düşen oyuncunun/insanın durumu nedir? Terzopoulos'un yönettiği *Persler*'i güçlü kılan, oyuncunun oyun içindeki koşullarıyla da hesaplaşmasıydı bir anlamda.

Projelerde oyunculuk ayağının zayıf kalmasıyla metin ve rejî de kendilerini tam olarak seyirciye ulaştırmakta zorlanıyor. Çünkü oyuncu metnin boşluklarını kendi lehine çevirmiyor; metin, metnin art alanı (temsil alanı) ve tasarım içerisinde oyuncunun kendi alanını yeterince deşifre etmemesinden kaynaklanabilecek olan bir uyumsuzluk baş gösteriyor. Bu noktada da

oyuncu, metni ve rejiiyi projenin ana zeminine bağlayacak olan en güçlü araç işlevini tam olarak yerine getiremiyor. Son tahlilde metin ve rejinin soluksuz kaldığı denemeler oluyor izlediklerimiz.

Ancak bu araç uyumsuzluğu sorununun topluluğun belirlediği tetikleyici unsurlar içerisinde oyunculuğa biraz daha odaklanarak çözülebileceğini düşünüyorum. Halihazırda yönetmenin topluluğun her projesini birer arayış olarak tanımladığı bu süreçte bir sonraki aşama yeni metin ve yeni teknolojinin gereksindiği oyunculuğu mercek altına almak olacaktır belki de.

Sonuç

Antik dönemde tiyatronun biçimsel olarak koşullarının sabitlendiği bir etkinlik olmasıyla birlikte tiyatronun yüzü yaşamdan ziyade sanata dönük bir hale gelmiştir. Ve de eyleyenlerinin bir sanatı. Yunanca theatron kelimesinden türetilen tiyatro ‘seyir yeri’ anlamına gelmektedir. Doğası itibarıyla yaşamla direkt bir ilişkisi bulunan tiyatronun eyleyen ve seyreden ayrımına tabi tutulmasıyla birlikte bir gösterim halini aldığını söyleyebiliriz. Ve bu gösterime her dönemde getirilen farklı koşullar tiyatronun birliktelik niteliğinden ziyade ayrıcalıklı sanat olması yönünde işlev görmüştür. 20. yy’a kadar ulaşan tiyatronun sanat tanımı her çağda farklı misyonlar yüklenirken seyircisiyle iletişimi oyun sonu alkışıyla kısıtlanmıştır. Seyircisini eğlendirmek, rahatlatmak veya etkilemek gibi işlevler edinmiş olan tiyatro son tahlilde çağlar boyu süren devinimini belli bir kısıtlanma içerisinde sürdürmüştür. Günümüzde de benzer bir anlayışın hakim olduğu teatral etkinliğe yönelik en çok ses getiren sorgulamaların 20. yy’da Öncü Akımlar adı altında geliştirildiğine tanık olmaktayız. Oyun metnine, oyuncunun olanaklarına, beden kullanımına, sahne tasarımına, oyun-seyirci ilişkisine yönelik bu arayışlar çağın yadsınamayacak teknik olanaklarıyla birlikte ‘deneysel çalışmalar’ olarak nitelendirilip özünde tiyatronun sanatsal değil yaşamsal niteliğine doğru bir yolculuk olmuştur. Brecht’le birlikte teatral etkinliğin koşullarının yeniden belirlenmesi Aristo *Poetika*’yla sabitlenen tiyatroya yeni bir soluk aldırılmış, tiyatronun yaşamsal yönünü etkinliğe geçirmek için önemli bir adım olmuştur. Brecht her şeyden önce –Marksist zihniyet içinden de olsa- tiyatroyu yeniden alımlayıcısına açmıştır. Ardından Brecht’in Marksist poetikasına karşı da tepkiler gelişmiş ve son tahlilde İkinci Dünya Savaşı’nın küllere bulduğu dünyadan yeni bir tiyatro etkinliği sesini yükseltmiştir. Entellektüel tarihte post-modern süreç olarak tanımlanan bu yakın dönemde tiyatro, dünyayı zincirleyen doğru ve yanlışlardan sıyrılmaya çalışarak üretildiği anın ve lokal koşullarının bir etkinliği olmak yönünde işlev kazanmaya çalışmıştır. Gündelik dilde deneysel, modern veya yeni tiyatro olarak tanımlanan

bu tiyatro özünde yeni bir kuramın değil dünyanın istikametine gösterilen bir tepkidir. Bu bağlamda ‘tek tık’ hareketiyle yok olabilecek bir dünyada insanın edimlerini kısa vadeli ve yakın mesafeli olarak kurgulaması anlaşılabilir bir durum: Burada ve şimdi. ‘Evrensel değerlere karşı benim değerlerim. Evrensel kutsallara karşı benim kutsalım. Evrensel okumalara karşı benim okumam. Evrensel savařlara karşı benim savařım. Evrensel oyunlara karşı benim oyunum.’ Ve bu oyunun kurallarını artık maalesef ne Aristo ne Brecht koyabiliyor! Her oyun kendisine yük olan tiyatro tarihinden sıyrılmaya çalışarak kendi okumasını ve kurallarını geliřtirmeye çalışıyor.

Kaynakça

- Brockett, Oscar G. “1968 Sonrası Amerika Birleřik Devletleri’nde Tiyatro.” **Tiyatro Tarihi**. Çev. Sevinç Sokullu, Sibel Dinçel, Tülin Sağlam, Semih Çelenk, Selda B. Öndül,
- Beliz Güçbilmez. Ankara: Dost Kitabevi, 2000.
- Brook, Peter. “Kaba Tiyatro.” **Boř Alan**. Çev. Ülker İnce. İstanbul: Afa Yayınları, 1990.
- Eco, Umberto. “Açık Yapıt Poetikası.” **Açık Yapıt**. Çev. Pınar Savaş. İstanbul: Can Yayınları, 2001.
- Özsoy Gülan, Yeřim. “EV – Kakofonik bir Oyun Hakkında Yazar/Yönetmenin Bakıřı.”
- ---. “Aksak İstanbul Hikayeleri.”
- Wright, Elizabeth. “Giriř.” **Postmodern Brecht**. Çev. Ayřegöl Bahçivan. Ankara: Dost Kitabevi, 1998.
- Yamaner, Güzin. “Yalnızca Yinelemeye Dayalı Bir Etkinlik ya da Postmodern Sanat.” **Agon Tiyatro 9**. Ankara: Ankara Üniversitesi DTCF Yayınları, 1996.

Abstract

The basic core of drama is taken as ‘clash between’ the sides whose names are permanently changing depending upon the time drama is created. While Aristotle became the first universal founder of regular (western) drama throughout a hegemonic ideology, Brecht became the second to put the rules against a hegemonic ideology on drama. Now what we have are the ones who are trying to put and develop their local rules by a third reading throughout post-modern process. In this essay I am trying to follow regular theatre flowing into the theatre having its own local rules, by narrowing the subject onto the works of VeDŞT Theatre Club.