

ROL YARATMADA UZAMIN İŞLEVİ

Müşerref ÖZTÜRK ÇETİNDÖĞAN

ÖZET

Tiyatro, tüm tanımlamalarından öte bir “uzam sanatı”dır. Oyuncu, yazar ya da yönetmen mekanı, dramatik bir uzama dönüştürebilmek için daraltır ya da genişletir ve sadece “burada”, imgesel mekanda özneleştirilmiş uzamda seyirciyle buluşur. Bir oyunu sahneye koyma sürecinde mekan nasıl boş alandan yaratılıyorsa, oyuncunun konsantrasyonu da böylesi bir bedensel süreçten geçer. Uzam, Henri Lefebvre’ye göre mekanda eylemedir. Başlangıçta anlatıcı, sonrasında “eyleyen” olarak varlığını sürdüren oyuncu, seyircinin de oyunun organik bütünlüğüne dahil edildiği uzamın lideridir. Her oyuncu bir mekanda hareket eder, konuşur, başkasıyla karşılaşır ve çatışır. Hepsinden önemlisi, oyuncu önce mekanla karşılaşır. Mekansal düzlemde zaman algısının (aksiyonun) devreye girişiyle uzamsal bir varlığa dönüşür. Uzam, oyuncunun kendi kimliğiyle tiyatro mekanında bulunuşuyla gerçeğin, rol kişisi kimliğiyle mekan ya da mekanlarda bulunuşuyla da oyunun sınırlarını kapsayan düzlemdir. Sahneleme yöntemleri daima bu iki düzlemin varlığına göre oluşturulmuş, kimi zaman oyun dünyasının çerçeve estetiği, kimi zamanda her mekanın tiyatro olduğu anlayışı benimsenmiştir. Kısacası uzam, oyuncunun eyleme geçtiği düzlem olarak rolün açığa çıkmasında birincil öneme sahiptir. Bu çalışma, oyuncunun rol çözümlemesinde -Stanislavski’nin rol yaratma sürecini dikkate alarak- uzamın işlevini tartışmaktadır.

*“Bütün varlıkların arasından geçer biricik uzam:
Dünyanın iç uzamı. Sessizce uçar kuşlar
Her şey bizim içimizden. Hey büyümek isteyen ben,
Dışarıya bakıyorum ve ağaç benim içimde büyüyor.”*

Rilke, Ağustos 1914.

Uzam, çağdaş tiyatrodada adından sıkça söz edilen bir kavramdır. Özellikle yirminci yüzyılın öncü çalışmalarında insanın mekanla kurduğu ilişkiyi, mekansal bir varlık olarak insanı ve oyuncuyu merkeze alan yorumlamalarda uzam, oyuncunun seyirciyle buluştuğu anda ortaya çıkan bir yaşantı olarak algılanır fakat uzam, sahnelemeden önce oyun metninde yazar tarafından belirlenen ve karakteri çevreleyen ilişkiler dizgesi biçiminde varlık bulur. Oyuncunun karakterle karşılaşım rolünü yaratma sürecine girmesi de yazınsal uzamı kavramasıyla mümkündür. Gerek yazar gerekse oyuncu açısından bakıldığında tiyatro, bir “uzam sanatı”dır. Referansını gerçek uzamdan alan imgesel uzam, oyuncunun rolüyle ve seyirciyle buluştuğu yerdir. Uzam, oyuncunun kendi kimliğiyle sahnede bulunmasıyla gerçeğin, rol kimliğiyle aksiyonda bulunmasıyla da oyunun sınırlarını kapsayan bütüncül bir düzlemdir. Sahneleme yöntemleri daima bu iki düzlemin varlığına göre oluşturulmuş, kimi zaman oyun dünyasının çerçeve estetiği, kimi zamanda her mekanın tiyatro olduğu anlayışı benimsenmiştir. Kısacası uzam, oyuncunun eyleme geçtiği yer olarak -gerek gerçek gerekse imgesel boyutta- rolün açığa çıkmasında birincil öneme sahiptir.

İnsan, mekan içinde yer kaplar, mekan içinde hareket eder. O halde insan, mekansal bir cisim olarak mekana aittir. Bu aidiyet sadece fiziksel değildir; insanın duygu ve düşünceleri de mekana bağlı, bağımlıdır. Dolayısıyla varoluş, fiziksel yanı dışında ruhsal yapısıyla da mekansaldır, çünkü insan, bir beden ve ruh değil, bir “beden ile ruh”tur. İnsan bedeni nesnel olduğu için bedensel gerçeklik algılanabilir niteliktedir ve algılanmayan fakat varlığı bilinen, hissedilen ruha ulaşmak da beden aracılığıyla mümkündür. Varlığın bu yapısı, mekanın uzamla kurduğu bağın anlaşılmasında iyi bir örnek teşkil eder ki, mekan ve uzam, birbirinden farklı anlamlar içeren, -ancak- bir arada olduklarında anlam üreten bir bütündür. Uzam, mekanın ruhudur ve bu tanımlama, kişi, zaman-mekan, eylem birlikteliğini de kapsayan bir ilişkiler dizgesi biçiminde açığa çıkar. Felsefede “zaman içinde

varolup, fiziki mekanda yer işgal etme" (Cevizci, 2000: 961) olarak tanımlanan ve Osmanlıca karşılığı *hayyiz* olan uzam, Orhan Hançerlioğlu tarafından *"yer kaplayan nesnelere kapladıkları yerle ilgili durumları"* (Hançerlioğlu, 1999: 433) olarak nitelendirilir. Diğer bir deyişle uzam, mekanın tinselleştirilmiş halidir.

Sahne uzamı, bir göstergeler bütünü oluşuyla ve sahnede görülen hatta görünmediği halde sahneyi/oyuncuyu/yaşantıyı etkileyenler -zaman-mekan, kişiler, olaylar/eylemler- aracılığıyla yaratılır. Uzamı duyularımızla ayırt etmemiz imkansız olduğu için zaman-mekan, kişi, eylem gibi dinamiklere gereksinim duyarız ve bunlardan herhangi biri olmadığında uzamdan da söz edilemez. Varoluşun mekansal olduğunu söyleyen Merleau-Ponty'ye göre, ruhsallığın etkisiyle uzam içeriği, mekan ise biçimi temsil etmektedir. Öylesine bir bakışla, salt gözlemcilikle anlaşılamayacak olan uzam, sadece eşzamanlı bir "şeyler" ortamı olarak değerlendirildiğinde, içerikten yoksun boyutsuz bir mekana indirgenmektedir ve uzam, algılanan dünyanın yeniden bulgalandığı ortamdır (Merleau-Ponty, 2005: 19-35). Bu ortam, yani uzam, Henri Lefebvre'nin teorisine göre de, mekanda eylemin adıdır. Heidegger'in "zamansal varlığı" ile Merleau-Ponty'nin "uzamsal" görüşlerini takip eden bir anlayışla Lefebvre, uzamı soyut bir yapı olarak algılar. Zaman ve uzam mekanda karşılaşmaktadır. Uzamın görünür hale gelmesi için mekanda varolan en az bir kişi gereklidir ve bu kişinin de eyleme geçmesi zorunludur. Lefebvre, mekanın toplumsal bir üretim olduğunu ve uzamın algılanmasını formüle eden bir bağlam oluşturduğunu savunur (Lefebvre, 1991: 153-166). Uzamın toplumsal bir niteliğe bürünmesine aracılık eden mekan olduğuna göre her oyun, özünde, bir kamusal mekan etkinliğidir. Tiyatro uzamı, seyirciyi de içine alan mekansal bir organizma olarak eyleyen-izleyen ikiliğinden doğar.

Peter Brook'un *"her yer tiyatrodur"* düşüncesini anlattığı **Boş Alan** -ki bu kimi çevirilerde boş uzam olarak değerlendirilir- adlı kitabında değindiği gibi; tiyatro en az iki kişilik bir sanattır. Herhangi bir boş uzama sahne denilebilir ama orada duran, oradan geçen biri ve onu, duranı ya da geçeni izleyen biri olmadan uzamın anlamı ortaya çıkmaz. Dolayısıyla tiyatro uzamı, birbiriyle ilişkide olan insanların -izleyen/eyleyen olarak- etkinlik yeridir. Mekan, açık ve somut geniş bir alan olarak açıklanırken uzam, o mekan içinde

anlam ve değer yüklenen kişiyi de kapsayan soyut bir boyutlanmadır. Uzam, mekanda “hissedilen bir değer” olarak merkezi bir önem taşır ve uzamın görünür hale gelebilmesi için; zaman-mekan deneyimi içinde, geçmiş-şimdi-gelecek bilinci taşıyan bir kişi -özne- gereklidir ve bu kişi mutlaka eyleme geçmek zorundadır. Eylem, bir oyun içinde olay dizisi olarak aktarıldığında anlam bütünlüğüne ulaşır. İnsan, bir uzama dahil olduğunda varlığını somutlamak için bir diğer kişiyle ilişki kurar ve bu bir araya geliş, belli bir zaman diliminde gerçekleşir. Kısacası insanın herhangi bir mekanda tek başına öylece durması bir anlam taşımaz. Bu varlığın kanıtlanması, anlamlandırılması ve değerli hale getirilmesi için bir diğer kişiye -algılayan ya da eyleyen olarak- gereksinim vardır. Uzamda varolan bir kişi, özne ya da karakter, kendisini ifade etmek için belli bir an'a, zamana gereksinim duyar. Varlığın görünür kılınmasını sağlayan zaman, ister gerçek dünya içinde isterse imgesel düzlemde, kişinin yer değiştirmesiyle değişime uğrar. Uzamda gerçekleştirilen her yer değiştirme, zamansal yapının da yeniden düzenlenmesi demektir. Zaman içindeki bir değişim de uzamın ve kişinin özelliklerinin değişmesine yol açar (Yücel, 1995:17-19).

Tiyatroda oyuncu “karakter” olarak bir uzam içinde varlık bulur ve aslında uzamın kendisi bir mimesistir. Metindeki verilerden hareketle oluşturulan sahne uzamı, gerçeğe benzer oluşuyla dikkat çeker. Sahnedeki uzam, hem metni yansıtır hem de kodlanmış bir imgenin yansımasıdır. Oyun metninde yer alan yazınsal anlatı ile canlandırma arasındaki ilişkiyi belirleyen, seyirciyle oyuncu arasındaki bağı kuran da uzamdır. Yaşanılan çağın verileri, sahne olanakları ve teknolojik gelişmeler uzamın gerek yazınsal gerekse sahneleme aşamasında varedilen yapısını etkiler (Ubersfeld: 1996: 7-8). Tiyatroyla ilgili değişmez kurallar ise, oyunların içeriğinin çağlar boyunca geçirdiği değişime rağmen varlığını sürdürmüştür. Buna göre; sahne daima bir eylemi taklit eder. Seyirci, ilk tiyatro örneğinden bugüne, sahnede gördüğünün gerçek yaşamı yansıttığını düşünerek izler. Kısaca dile getirmek gerekirse; seyirciyi gerçek yaşama gönderen, dilde yaratılan, sahnede somutlanan uzamdır. Oyun, salt bir uzamın yaratılmasına aracı olmaz, insanların gerçek yaşamdaki uzamsal ilişkilerini ve doğal olara da çatışmalarını yansıtır. Böylece sahnede görülen uzam, toplumsal uzamın da simgesi haline gelir (Issacharoff, 1985:7-18).

Umberto Eco, yazmak için her şeyden önce, insanın kendine en ince ayrıntılarına varıncaya dek, olabildiğince döşenmiş bir dünya kurması gerektiğini söyler. Sahne üzerindeki yaşantının uzamı, mekanı ilk deneyimleyen kişi olan yazarın yorumuyla oluşturulur. Yazarın imgelemindeki uzam, anlatıdaki referans noktasını yaşamdan alır. Yazar, doğal olarak kendine ait çevresel faktörleri yapıtındaki uzamda yorumuyla vareder. Canlandırma ya da sahneleme aşamasına gelindiğindeyse oyuncu, yazarın yorumladığı karakteri yeniden yaratan kişidir. Başlangıçta anlatıcı, sonrasında “eyleyen” olarak varlığını sürdüren oyuncu, seyircinin de oyunun organik bütünlüğüne dahil edildiği uzamın lideridir. Her oyuncu bir mekanda hareket eder, konuşur, başkasıyla karşılaşır ve çatışır. Hepsinden önemlisi, oyuncu önce mekanla karşılaşır, rol kişisi olarak mekanda varolur ve mekansal düzlemde zamanı ve kişiyi içeren aksiyonun devreye girişiyle uzamsal bir varlığa dönüşür.

Oyun, her şeyden önce zamanda ve mekanda seçme yapma eylemidir. Seçim yapan kişi olarak yazar, özne konumundadır fakat söylemini, oyun kişileri aracılığıyla iletir. Uzamsallık, zaman-mekan, eylem/olaydizisi biçiminde somutlandığına göre karakter, geçmişi-şimdiye taşıyan kişiliğiyle belleği uzamın bir parçası yaparken, eyleyen olarak da oyunun öznesi haline gelir. Oyuncu, oyun metninde kurgulanan bu ilişkileri, üstlendiği rol aracılığıyla çözümlenmek zorundadır. Oyunun uzamsal yapısında yer alan ilişkiler dizgesi oyuncu tarafından dıştan içe ya da içten dışa doğru adım adım değerlendirilir. Çünkü oyuncunun rolünü yaratması, uzamı kavramasıyla mümkündür.

Antik Yunan döneminde tiyatro binalarının seyir yeri için kullanılan **theatron** sözcüğü, “*görülen yer, bakılan yer ya da birini gördüğün yer*” (Neveux, 2012:1) anlamına gelmektedir ve theatron, “tiyatro” sözcüğünün kökenidir. Anne Ubersfeld’e göre uzam, tiyatrodaki seyirci ile oyuncunun eşzamanlı varlığıyla görünür hale gelir. Lefebvre’nin uzam anlayışını benimseyen Ubersfeld, uzamın hem yazınsal alanda hem de gösterimde soyut olduğunu iddia eder (Ubersfeld, 1996:141-145). Uzamın görünürlüğünden kasıt, oyuncunun ve mekanın fiziki varlığıdır. Nesnelere ve dekor parçalarıyla fiziki bir gerçeklik olan mekan ile kanlı canlı sahneye gelen oyuncu, rolünü çözümlerken uzamsal ilişkileri dikkate alır ve rol, gerçeğe benzerlik ilkesiyle yaratılır. Gerçeğe benzerlik, rolün kişilik

özelliklerinin gerçek uzamda rastlanılan ilişkiler düzleminde belirlendiği şekliyle aktarılabilmesidir. Çünkü taklide konu olan karakterin eylemi, yaşamdaki benzerinden alınır. Eylemin türü ya da konusu ne olursa olsun oyuncunun devinimi açık ve tutarlı olmalıdır. Açıklık öncelikle uzamın ve zamanın algılanışıyla başlar. Çünkü insanın kendini ifade edişi daima bu iki unsurun varlığıyla gerçekleşir.

Sahnede yaratılan uzamın çeşitli işlevleri göze çarpmaktadır. Uzam, öncelikle olaylar açısından bir dekor işlevi görür, kişileri tanıtmanın en iyi yollarından biri olarak dramatik bir ortam yaratır ve olay örgüsünün temel taşlarından biri olur. Örneğin Çehov oyunlarında bir türlü gidilemeyen Moskova, karakterlerin iç dünyasını anlatmanın en somut örneğidir. Yine Çehov'da taşra ile kent yaşamı arasındaki benzerlikler ve farklar uzamsal bir gösterge olarak oyunun olay dizisine yön vermekle kalmaz, oyuncunun rolün psikolojik boyutunu kavramasında temel olur. Örneğin **Martı**'da (Çehov, 1991:93-153) taşradakilerin mutsuzluğu ile kentten gelenlerin mutsuzluğu arasında toplumsal bir bağ vardır. Taşradaki Treplev'in intiharı ile hayalini kurduğu kent yaşamı tarafından kabul edilmeyen Nina'nın umutsuzluğu aynı temelden, Rusya'nın içinde bulunduğu ortamın karmaşıklığından filizlenir. Nina, kenti neredeyse bir cennete benzetirken Trigorin için kent, yozlaşmış bir hayatın simgesidir. Kısacası uzamın oyun kişileri tarafından algılanışı, onların kişilik özelliğini açığa çıkaran yapılarıdır. Dolayısıyla oyuncunun, Çehov tarafından yaratılan karakterlerin rol çözümlemesini yaparken bu uzamsal bilgiye mutlaka başvurması gerekir.

Stanislavski'nin rol yaratma çalışmasında söz ettiği ön hazırlık döneminin birinci aşaması rolle karşılaşmayken ikinci adımı, "analiz süreci"dir. Dramaturgi yoluyla oyuncu rolünü daha yakından tanır. Dramaturgi sadece role yönelik değil, oyunun bütününe yönelik bir tanımadır ve dramaturgi, mantıksal bir süreçtir fakat böylesi bir çabaya vesile olansa "sanatsal duyarlılık" yani duygulardır. Oyuncu, mantıksal olanı duygusal boyuta taşır. Stanislavski, "*sanatta yaratan duygudur, akıl değil; sanatta asıl rol ve inisiyatif duyguya aittir*" (Stanislavski, 1999:8) der. Bilimsel bir çözümlemenin sonucu düşünce ise, sanatsal bir analizin sonucu da duygudur. Bir oyuncunun analizi her şeyden önce bir duygu analizidir ve bu Stanislavski'ye göre duygu yoluyla yapılır.

Oyuncunun rolü yaratma süreci üç temel başlıktan oluşur.

1. Oyunun dramaturjik incelemesi
2. Kişileştirme çalışmasının canlandırılacak role yönelik ayrıntılı çözümlemesi
3. Oyuncunun rolün duygusal yapısını kavramak adına kendisini keşfetmesi...

Stanislavski'ye göre bu keşif, oyuncunun coşku belleğinde yer alan, zihinsel bellekte korunan rolün içinde bulunduğu durumu yansıtan duygularla benzer olanları aramadır ki bu, anıları gündeme getirir (Stanislavski, 1999:9). Uzamın dinamiklerinden olan zaman-mekan ilişkisi, bellek üzerinden işleyen bir yapıdır. Her karakter geçmişle ve geleceğe yönelik beklentileriyle varlık bulur. Bellek, uzamın vazgeçilmez bir parçası haline gelirken, oyuncunun role yaklaşımında kabaca anılarına başvurması olarak bilinen coşku belleği de oyuncunun gerçek uzamla imgesel uzam arasında kurduğu temel iletişimidir. Coşku belleği ya da belleğe başvurma, bilinç yoluyla bilinç dışına ulaşma çabasıdır.

Uzam, bir oyunda “her şeyi” kapsayan alandır ve bu alanın algılanışı metnin mekanı içinde bir duyumsama olarak kabul edilir (Todorov, 2008: 35). Duyumsamanın çıkış noktası, tarihsel bir iç dünyanın etkisinde yükselen toplumsal bellektir. Anılarımız, unuttuklarımız, bilincimiz, bilinçsizliğimiz belleğin içinde durmaya devam eder. Ruhumuz Bachelard'ın deyimiyle bir oturma yeridir ve uzamsal olan anımsama, önce evle başlar. Bachelard, dünyasal bir uzam olarak evi merkeze alır. Ev, sahip olma dürtüsünün yanı sıra insanın varlık nedenini oluşturan yaşam alanıdır. Evin daveti her şeye o kadar açıktır ki, pencereden görünen ne varsa aslında eve aittir. Yani insanın görüp duyduğu her şey nasıl insana aitse, evden görünen her şey de uzama aittir. Bu durumda içerisi dışarıyı, iç dünya da dış dünyayı kapsayan bir yapı oluşturarak hafızalara yerleşir ve “*evleri, odaları sürekli anımsayarak kendi içimizde oturmayı öğreniriz*” (Bachelard, 2008:28). Dolayısıyla uzam önce içsel sonra dışsal, yani önce bireysel sonra toplumsal duyumsanır. Bireysel ve toplumsal bellekte yer alanlar uzamın yaşamın her anına sızmasına yol açar. Bachelard'dan hareketle Blanchot da, insanın daima bir iç uzamla varlık bulduğunu savunur. Bizi aşan ya da kontrolümüz dışında olan ve dışsal uzamı algılayışımıza yön veren iç uzam, adeta bir dönüştürücüdür. Bellek aracılığıyla şekillenen iç uzam, kişilik

özelliklerimizi içten kuşatırken, kolektif bellek üzerinde yükselen toplumsal uzam da –yani kent- bizi dıştan sarmalar (Blanchot, 1993:131-132). Tiyatro, kent uzamında üretilen bir sanattır ve içinde yaşanılan kentsel uzam, toplumsal belleğin yer aldığı uzamdır. Anılar, toplumun da içinde bulunduğu bir uzamın varlığıyla depolanır. Oyunda karakterin kişiliğini tamamlayan etkilerden biri de psikolojik-sosyolojik hatta biyolojik yapısının arka planını oluşturan kolektif bellektir (Connerton, 1999:61-62).

Bir oyundaki rolün/rollerin yaşamının aktığı pek çok düzlem vardır. Olgular, olaylar, kurgu ve biçime ait olan dışsal düzlem. Dışsal düzlem, rolün ait olduğu sınıf, milliyet, tarihsel ortam gibi alt bölümlere ayrılmış olan sosyolojik boyuttur. İç aksiyon ve karakteri eyleme götüren duygular, yani içsel yapı rolün psikolojik boyutudur. Biyolojik boyut ise karakterin eylemine zemin hazırlayan fiziksel düzlemdir. Biyolojik boyut, aynı zamanda sosyal yapının da bir parçasıdır. Rolün yaratımında etkisi olan bütüncül üçlü dizge (biyo-psiko-sosyal özellikler) uzam içinde yer alır. Beden, maddesel bir varlık olarak uzamsaldır. Psikoloji, uzamsal bir yapı olarak bedeni kullanır ve beden sahneden tiyatro binasına, tiyatro binasından kente, ülkeye ve dünyaya uzanan bir dizi etken halkanın merkezinde yer alır. İç aksiyonu var eden psikolojik yapıda halka halka varolan tüm düzlemler aynı öneme sahip olmasa da birbirini etkileyen itici güç olarak varlık bulur. Sözü edilen düzlemler bir anda ulaşılamayan özelliklere de sahip olabilir. Örneğin karakterin/rolün ait olduğu ülkenin koşulları eylem içinde çabucak kavranamayabilir. Hamlet, babasının katilini bulmaya çalışan akli karışık bir prens olarak çabucak kavransa da, Danimarka'nın çürümüşlüğü ve Danimarka halkı satır aralarında gizlidir. Bir çırpıda kavranamayan ayrıntılar, dramaturgide açığa çıkarılır ve karakterin eyleme geçtiği ya da eylemsiz kaldığı ortam, uzamsal dinamikler göz önünde bulundurularak role dönüştürülür.

“Bir rolün ya da oyunun bilinçli düzeyleri, yerkürenin dış kabuğunu oluşturan kum, kil, kaya vb. şeylerden oluşan üst düzeyler ve katmanlar gibidir. İnsan ruhunun derinliklerine inildikçe, düzeyler daha da bilinçdışı bir hale gelir ve en derinde, dünyanın çekirdeğinde, erimiş lav ve ateşi bulduğunuz yerde, görünmez insan içgüdüleri ve arzuları fokurdar. İşte burası bilinçdışının ülkesidir, burası hayat veren kaynak, burası esinin gizli kaynağıdır. Bunların farkına varmazsınız ama tüm varlığınızla hissedersiniz.” (Stanislavski, 1999:12)

Oyuncunun role yaklaşımında “başlangıç” çok önemlidir. Stanislavski’ye göre; bir oyunun öyküsü, yazınsal boyuttan canlandırma boyutuna taşınırken, yazarın yarattığı karaktere, sahne üstünde varlık kazandıran oyuncu, içsel bir yaşam yaratmak için mantıksal bir alt metin oluşturur. Rolün gerektirdiği duygusal bütünlük, karakterden yansıyan özelliklerle sağlanır ve bu çalışma yani duyguyu ortaya çıkarma çalışması, oyuncunun kendi deneyimleriyle belirlenen bir süreçtir. Gerek rolün imgesel doğası gerekse oyuncunun gerçeklik düzleminin bulunduğu yer, sahne uzamıdır. Oyunun uzamı, yansıtılan (mimetik) ve anlatılan (diegetik) olmak üzere iki biçimdedir. Karakter bir uzam içinde eyleme geçer fakat daima kişiliğini oluşturan başka uzamlardan söz eder, anlatır. Michael Issacharoff’a göre tiyatral anlatıdaki uzamın incelenmesi bu iki temel farkın ortaya konmasıyla başlar fakat tiyatro sanatı üç temel uzam ayrımıyla varılmaktadır:

Tiyatral anlatıda üç temel uzam göz önünde bulundurulur.

1.Gerçek uzam, tiyatro binası: Her oyun, gerçek bir mekanda sahneleneceği göz önünde bulundurularak yazılır fakat bu tür uzam, gösterim çözümlemesinin konusudur.

2.Sahne Mekanı: Sahnede yaratılan uzam.

3.Dramatik uzam: Yazar tarafından belirlenen mekanda, göstergelerle ve karakterlerin devinimiyle varlık bulan, değişim-dönüşüme katkıda bulunan sözel boyuttur (Issacharoff, 1981:224).

Issacharoff’a göre ilk iki uzam, mekansal olasılıklarla bağlantılıdır, oysa dramatik uzam, söz’de yani dil’de ortaya çıkar. Dramatik uzam, oyunda ortaya çıkan göstergebilimsel bir yapıdır. Dolayısıyla uzamın rol yaratmadaki etkisinde birincil uzam, oyun metninin kendisidir.

Oyuncunun rolü yaratırken sorduğu temel soru, “karakterin yerinde olsaydım, ne yapardım” sorusudur. Onun zamanında, onun şehrinde, onun yaşamında olsaydım... diye sorgulamaya başlayan oyuncunun empati duygusu, belleğin de devreye girdiği uzamsal ilişkiler bütünü olarak yansır. Rol yaratma süreci, bir oyundaki rolün, yine o oyundaki yaşamını gerçeğe uygun olarak oynamak uğruna yapılan bir hazırlıktır. Bir oyuncunun bir

rol üzerinde yürüttüğü çalışma; rolü inceleme, rolün yaşamını kurma, canlandırma (fiziksel biçime sokma) aşamalarından oluşan üç temel kategoriye sahiptir. Rolle tanışma, oyunun yazınsal boyutunu kavramadır. Rolün yaratılmasında ön hazırlık dönemini başlatan bu karşılaşma öncelikle yazınsal uzamın oyuncu tarafından duyumsanması anlamına gelir. Stanislavski bu duyumsamaya, *dışsal koşulları inceleme* adını verir. *“Bir oyuncu sanatsal duygularını uyandıracak, ruhunu açacak ruh halini nasıl hazırlayacağını bilmelidir. Dahası, bir oyunun ilk okumasında dışsal koşullar da uygun bir şekilde oluşturulmalıdır. Yerin ve zamanın nasıl seçileceği bilinmelidir”* (Stanislavski, 1999:ix).

Stanislavski'nin katmanlı bir yapı olarak gördüğü sanatçının kutsal ben'i, rolün açığa çıktığı uzamsal düzlemle benzerlik göstermektedir. Uzam da farkına varılmayan ama tüm varlığımızla hissettiğimiz bir gerçekliktir. Rol çözümlemesinde oyuncunun birincil uzamı olan metinde yer alan oyunun özüne ulaşmak, yazarın anlam kodlarını keşfetmek, bilinçdışını devreye sokacak noktaları belirlemek, dıştan merkeze yani içe, biçimden öz'e doğru gidiştir. Böylece oyuncu ile yazar rolde yani karakterde buluşur. Yazarın belirlediği karakterin uzamsal yapısı, rolün yaratımında oyuncuya kılavuzluk eder ve bu yol göstermenin temeli, zaman-mekan ilişkisinin keşfiyle başlar.

Zamanı ve Mekanı Duyumsama

Oyuncu rolünü daima oyunun şimdiki zamanında canlandırmak üzere yaratır. Bu yaratımda rolünün bir geçmişi olduğunu her zaman hisseder. Çünkü karakterin eyleme geçtiği olay dizisi oyunun sonsuz şimdisi içinde varlık bulmaktadır ya da diğer bir deyişle olay dizisi, oyunun şimdiki zamanı içinde geçer. Dolayısıyla geçmişi olmayan bir şimdiki zamandan söz edilemez. Geçmiş, şimdiki zamanın beslendiği kaynaktır. Geçmiş dışında, hayaller, tahminler, beklentilerden ibaret olan gelecek de rolün yaratılmasında mutlaka çözümlenmesi gereken başlıklar olarak öne çıkar. Sahnedeki aksiyona yön veren, karakterin geçmişinden getirdiklerinin şimdiki zamana baskısı ve geleceğe dair beklentilerinin etkisidir. *“Bir rolün şimdiki zamanıyla geçmişi ve geleceği arasındaki doğrudan bağlantı resmedilecek karakterin içsel yaşamına hacim verir”* (Stanislavski, 1999:16).

Rolün yaratılmasında temel olan uzamı etkileyen üç zaman tipi vardır:

- 1.Yazarın oyunu yazdığı zaman (dış zaman)
2. Olay dizisinin içerdiği zaman (iç zaman)
3. Olay dizisinin algılandığı zaman (Yücel, 1995:124).

Yazarın zamanı olan dışsal zaman, uzamsal yapıda dolaylı olarak duyumsanır ve bu yapıyı çözümleme işi, dramaturginin konusudur. Örneğin Hamlet 16. yy.'ın sonunda yazılır, olay 12. yy.'da geçer fakat orada geçen zamanın algılanışı 21. yy.'da olur. Tiyatral zamanın katmanlı yapısı, tiyatronun zamanı yorumlayan bir sanat olduğu gerçeğini gözler önüne sermektedir. Oyunun içeriğine ve biçimine göre ya çizgisel ya da parçalı bir zaman kurgusuna da gidilebilir. Uzam-zaman ilişkisi daima bir kişi üzerinden işlediği için açık biçim oyunlarda kurgusal zaman ile anlatılan zaman iki farklı düzlemdir. Kurgu zamanı olay dizisinin zamanıdır. Oyunun zamanı ise bu kurgunun anlatıldığı zamanı kapsar (Uçan, 2008:39). Örneğin Aziz Nesin'in **Yaşar Ne Yaşar Ne Yaşamaz** adlı oyunu, hapisanede bambaşka bir insana dönüşmüş olan Yaşar'la başlar. Anlatıcı seyirciye, bu değişimin nasıl olduğunu anlatan bir konuşma yapar ve "flash-back" (geriye dönüş) tekniğiyle değişime sebep olan geçmişe dönülür. Epizotlar, nüfus cüzdanı olmadığı için kimliksizleşen Yaşar'ın hayatının belli başlı (okul, askerlik, evlilik vb.) zamanlarında başına gelenleri aktarır. Oyunun asıl zamanı Yaşar'ın dönüştüğü "şimdi"de başlar ve olay, dünlere dönülerek anlatılır. Zamanının algılanması tiyatral uzamın bir başka aşamasıdır ve genellikle sahneleme zamanı olarak konu edilir. Nesin'in oyunu 2012 yılında sahnelenirken seyircinin de içinde bulunduğu gerçek zaman, tiyatral uzamın bir parçasına dönüşür.

Tiyatral uzam, değişkendir ve bu değişkenlik mekanın koşulları altında ve daima bir şimdiki zaman içinde belirleyici olur. Mekanın koşulları oyunun zamanını oluşturur ya da oyunun zamanı mekanı biçimlendirir (Neveux, 2012:3). Bir oyunda uzamın temel yapısı gerçek ile imgesel uzam arasında belirlenir. İmgesel uzamın referansı daima gerçek uzamdır. Bir anlatıda uzam, yazar tarafından yaratılan bir kurmacadır ve imgeye aittir. Tiyatral anlatının her bir örneği, belli bir biçimde düzenlenen imgesel uzamı yansıtır, bu düzenlemede de anlam gizlidir. İmgesel uzamı destekleyen renkler, ışık ya da sesler gerçek olandan hareketle varedilir. Seyircinin algı düzeyi ya da anlam kodları göz önünde bulundurulur. Oyuncu yazarın varedtiği uzamı keşfeden bir kaşif gibidir. Örneğin bir

Shakespeare tragedyasının yarı karanlık atmosferde oynanması, oyunun içeriğiyle ilgilidir. Çünkü en bilinen tragedyalarından biri olan **Hamlet**'te çürümüş, çivisi çıkmış bir Danimarka'yı anlatmanın en iyi yolu köhne bir saray atmosferidir ve bu imge, yazarın satır aralarında gizlenmiştir. Çehov oyunlarında da dışarıdan gelen sesler, anlatıdaki uzamın daha da sıkışmasını sağlar. Dolayısıyla oyuncunun rol yaratımında uzamın sınırlarının keşfedilmesi, rolün dahil olduğu atmosferin bilinmesini sağlar.

Yaratılan imgesel uzam, herhangi bir zaman dilimini yansıtmak zorundadır. Okuyucunun uzamı kavraması için zamanın belirginleştirilmesi gerekir. Örneğin yine **Hamlet**'te olay tarihsel bir gerçeklik içermese bile, sarayın köhnemiş yapısını anlayabilmek için oyunun yazıldığı yılı dikkate almak gerekmektedir, zira Hamlet'in yazıldığı yılların (1599-1601) İngiltere'sinde yaşanan saray oyunları da Danimarka'dan farklı değildir. Her oyun yazıldığı dönemin izini taşıdığına göre, oyunun tarihsel konusuna dönemin etkisini de yüklemek kaçınılmazdır. Dolayısıyla imgesel ya da gerçek olsun, uzam deyince daima bir zamansallık devreye girer. Oyun metni, önce'yi ve sonra'yı içeriğiyle de bir zamansallık taşır. Oyunun başlangıç noktası, daima öncesi olan bir durumdur. Karakterin anlatımıyla açığa çıkan bu durum, olay dizisinin gelişimiyle değişikliğe uğrar ve oyun süresi boyunca önce-sonra ikilisi varlığını hissettirir. Çünkü bir oyun nedensiz, rastlantısal bir oyun değildir ve Aristoteles'in **Poetika**'da belirttiği baş-orta-son ilişkisine koşulludur. Her sonucun bir sebebi ve her sebebin bir sonucu vardır. Kısacası imgesel uzam, kaynağı gerçek uzamda bulunan bir göstergeler toplamıdır.

Oyuncu rolünü yaratırken, mekanın oluşturduğu etkiyi iyi bilmek zorundadır. Mekan açık ya da kapalıysa uzamsal ilişkilerin çözümlenmesi de bu açıklığa ya da kapalılığa göre düzenlenir. Oyuncu, karakterin durduğu yeri burası kabul ederek "burası" dediği yerin daima "orası" tarafından etkilendiğini bilerek role yaklaşmalıdır. Yani, "burası"- "orası" karşıtlığı, "ben" ve "öteki" karşıtlığı gibidir. "Ben" olmadan "öteki" olamayacağı gibi, "burası" olmadan "orası" da olamaz (Kıran-Kıran, 2007:258-262).

Tiyatronun birincil unsuru olan insan, karakter tarafından temsil edilen kişiliklerin yansması ise; ikincisi, bu kişiliklerin sunulduğu mekanın kullanılmasıdır. Tiyatro uzamında mekan, tiyatro binası ve sahnesi olarak hem gerçek mekandır hem de temsili bir mekan

olarak simgeseldir. Oyuncu, hem gerçek mekanda hem de simgesel/kurgusal mekanda hareket eder. Olay dizisi temsili mekanda gerçekleşir fakat yine de gerçekliğe aittir. Mekan, referansları dış dünyaya yani gerçekliğe ait olan karşısında, içinde yer alan her şeyin yazarın iç dünyasını yansıttığı bir ortamdır; tıpkı bir organizma gibi mesajlar üretir. Karakterin anlaşılmasını sağlayan “çevre” olarak önem kazanır. Gombrich, **Sanat ve Yanılsama** adlı eserinde sanattan alınan hazzın temelinde dış dünyanın olduğu gibi yansıtılması değil azda özü verme başarısıyla yeniden sunmanın hazzı olduğunu savunur. Yeniden sunumun anlam eksenini, mekanın yaratımında açığa çıkar ve seyirciyi anlama götüreceği olan ilk adım mekansal düzlemde gerçekleşir (Gombrich, 1992:198).

Mekan, empati duygusuna giriş olarak kabul edilir. Gösteri düzleminde seyirci oyundan önce mekanı görür. Bakhtin’e göre, tüm mekanlar, karşılıklı konuşmalı karşılaşma mekanıdır. Bir oyun kişinin diğer oyun kişilerle karşılaştığı, düşsel olanla gerçek olanın bulunduğu, ağırlamayla gülmenin birbiri içine geçtiği karnavalesk mekandır burası ve sağaltım, katharsis, kathastasis gibi ruhsal etkileşimler bu mekanda duyumsanır (Bakhtin, 2001:27). Mekansal bir varlık olan oyuncu daima uzamın sınırları tarafından kuşatılır ve bu kuşatılma mekanda görünür hale gelir; uzam, mekan olmadan algılanamaz. Çünkü varoluşsal yapılardan biri “bulunuş”tur. İçinde bulunulan an ve mekan, varoluşu duruma taşımaktadır. Diğer bir deyişle mekan zamana, zaman da mekana koşulludur, birbirinden bağımsız algılanması imkansızdır ve bu durumun varlık içinde olduğu “yer” ise uzamdır (Heidegger, 2008:181-187).

Mekanın uzamsal etkisi Bachelard’da daha açıklayıcıdır. Mekan, gözeneklerinde zamanı sıkıştıran bir petek gibidir. Anılar devinimsiz olduğu için zamanla unutulur fakat bir iç yaşamın bilinmesi, özel yaşama ilişkin mekanların saptanmasıyla çözülebilmektedir; çünkü Bachelard’a göre bilinçdışı hali hazırda bir mekanda oturmaktadır (Güçbilmez, 2006: 22). Benlik nasıl bedene dahilse uzam da mekana dahildir. Uzam, tüm bileşenleriyle bir ruhsal yapı olarak ancak mekanda görülebilir; bu durumda mekan da bu ruhu taşıyan bedendir.

Oyun mekanı, ilk örneklerinden günümüze dek daima kente aittir. Kentsel uzamda sanata dönüşen tiyatronun temelini oluşturan çatışma, konusunu bu kentsel ilişkiler

düzeninden almaktadır. Tiyatral mekanın temsili de doğal olarak, kentlerde varolan mekanlar aracılığıyla yapılır. Kentsel mekanın imgesel aktarımı mekanın siyasi, felsefi, sanatsal düzeylerdeki tüm katlarını birbiri içine yerleştirerek bir anlamlar dünyası yaratır. Tiyatral mekan, insanlar arası ilişkilerin imaj mekanıdır ve bu imaj gerçek mekanın bir benzeri olduğu kadar karşı denemesidir. Seyirci, imgesel mekanda, gerçek mekanı duyumsar fakat o mekanda gerçekleşen ilişkilerin önderliğinde, “olan” ile “olması gereken” ayrımını yapar (Ubersfeld, 1996:27-29).

Sonuç olarak; gerçeklik daima duyularla, deneyimlerle ve akılla algılanır; diğer bir deyişle gerçeklik, oyunun başlıca göndergesidir. Gerçekliği referans alan oyun, belli bir zamana, döneme, mevsime ve saate göre kurgulanır. Zaman karakterin davranışını, konuşma ve davranış biçimini etkileyen güçtür ve bu zaman dilimi doğal olarak bir mekana koşulludur. Mekanda yaratılan zaman, oyuncu tarafından algılanmalı ve oyuncu, rol kişisi olarak, o mekan içinde belirli bir zaman dilimi boyunca eyleme geçmelidir. Dolayısıyla yukarıda da değinildiği gibi bir oyunda uzamın görünür hale gelmesi için dört temel dinamik varlığını dayatır. Bunlar zaman, mekan, karakter ve eylem yani olay dizisidir. Rol yaratımında başvurulan uzam, salt bir mekan kurgusu değil, bir oyunun öncelikli çözüm gerektiren ana rolüdür ve bu rolün ayaklarını bastığı yer, mekandır. Tiyatral anlatıda mekanı kullanan kişi, o mekanın özelliklerini taşımaya başlar. Mekanın özelliği, karakterin ruh haline yansır. Köhne bir apartman dairesiyle deniz manzaralı bir evin karakter üzerindeki etkisi kuşkusuz farklı olacaktır. Hali hazırda yazar tarafından sınırları çizilen bu tür mekanlar anlatının türünü bile ele verecek niteliktedir. Örneğin yarı karanlık mekanlar tragedya ve dram'a özgüken, aydınlık, ferah, canlı mekanlar komedyanın mekanıdır. Yani, rol yaratmada uzamın işlevi, öncelikle çözümlenmesi gereken temel yapı olarak rolün sınırlarını belirleyen güçtür.

KAYNAKÇA

- ARISTOTELES, (1995). **Poetika**, çev:İsmail Tunalı, Remzi Kitabevi, İst.
- BACHELARD, G., (2008). **Uzamın Poetikası**, çev:Alp Tümertekin, İthaki Yay., İst.
- BAKHTIN, M., (2001). **Karnavaldan Romana**, çev:Cem Soydemir, Ayrıntı Yay., İst.
- BARTHES, R., (2001). **Göstergebilimsel Serüven**, çev:M.Rifat-S.Rifat, Yky., İst.
- BERMEL, A., (1996). **Contradictory Characters**, Northwestern University Pres, Illinois.
- BLANCHOT, M., (1993). **Yazınsal Uzam**, çev:Sündüz Ö.Kasar, Yky., İst.
- CEVİZCİ, A., (2000). **Paradigma Felsefe Sözlüğü**, Paradigma Yay., İst.
- CONNERTON, P., (1999). **Toplumlar Nasıl Anımsar**, çev:A.Şenel, Ayrıntı Yay., İst.
- ÇEHOV, A., (1991). **Toplu Oyunları II**, çev:Ataol Behramoğlu, Adam Yay., İst.
- Ebert, G., (2004). **Oyunculuk Sanatında Doğaçlama**, çev: Turhan Yılmaz, Mitos Boyut Yay., İst.
- FORSTER, E.M., (1985). **Roman Sanatı**, çev:Ünal Aytür, Adam Yay., İst.
- GOMBRİCH, E. H., (1992). **Sanat ve Yanılsama**, çev: Ahmet Cemal, Remzi Kitabevi, İst.
- GÜÇBİLMEZ, B., (2006). **Zaman/Zemin/Zuhur**, Deniz Kitabevi, Ankara.
- HALBWACHS, M., (2007). *"Kollektif Bellek ve Zaman"*, çev:Şule Demirkol, Cogito:Bellek:Öncesiz, Sonrasız, Yky., Sayı:50, İst.
- HANÇERLİOĞLU, O., (1999). **Felsefe Sözlüğü**, Remzi Kitabevi, İst.
- HASOL, D., (1998). **Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü**, YEM Yay., İst.
- ISSACAROFF, M., (1981), "Space Reference in Drama" (Dramada Uzamın Göstergeleri), Poetics Today-Drama, Theater, Performance: A Semiotic Perspective, Duke University Press, Vol.2, No:3, NC, www.jstor.org/stable/1772472.
- ISSACHAROFF, M., (1985). **Le Spectacle du Discours** (Gösteri Söylemi), Libr.J.Corti, Paris.
- KIRAN, Z. ve KIRAN, A., (2007). **Yazınsal Okuma Süreçleri**, Seçkin Yay., Ankara.
- KURUYAZICI, H., (2003). **Tiyatro Yapılarının Gelişmesi**, İ.Ü.Edb.Fak.Yay., İst.

- LEFEBVRE, H., (1991). **The Production of Space**, çev: Donald Nicholson-Smith, Blackwell Publishing., UK.
- MERLEAU-PONTY, M., (2005). **Algılanan Dünya**, çev:Ömer Aygün, Metis Yay., İst.
- NEVEUX, O., (1998). "*Espace Théâtral*", www.universalis.fr/encyclopedie/espace-theatral/
- NUTKU, Ö., (1999). **Gösterim Terimleri Sözlüğü**, İnkılap Kitabevi, İst.
- RANDALL, W. L., (1999). **Bizi Biz Yapan Hikayeler**, çev:Şen Süer Kaya, Ayrıntı Yay., İst.
- RICOEUR, P., (2007). **Zaman-Olay Örgüsü-Üçlü Mimesis Zaman ve Anlatı: Bir**, çev: M. Rifat, S. Rifat, Yky., İst.
- STANİSLAVSKİ, K., (1999). **Bir Rol Yaratmak**, çev: Ç.Genç, F.Güllü, B.Tanyel, Boğaziçi Ün. Yay., İst.
- SZUSZKIN, M., (2005). *L'Espace Tragique Dans Le Theatre De Racine (Racine Tiyatrosunda Trajik Uzam)*, L'Harmattan, Paris.
- ŞENER, S., (1997). **Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı**, Yky., İst.
- TODOROV, T., (2008). **Poetikaya Giriş**, çev:Kaya Şahin, Metis Yay., İst.
- UBERSFELD, A., (1996). **Lire le Theatre** (Tiyatroyu Okumak), Editions Sociales, Paris.
- UÇAN, H., (2008). **Dilbilim, Göstergebilim ve Edebiyat Eğitimi**, Hece Yay., Ankara.
- YÜCEL, T., (1995). **Anlatı Yerlemleri, Kişi/Süre/Uzam**, Yky., İst.