

## Robert Wilson'ın 'Hamlet Makinesi' Rejisi ve Postdramatik Stratejisi

### Robert Wilson's Stage Direction of 'Hamlet Machine' and Its Postdramatic Strategies

Ali Ömür Ulusoy, *Sahne Sanatları Bölümü, Kocaeli Üniversitesi, 0000-0001-8510-1545*

#### Özet

Postmodern süreçte ortaya çıkan ve Hans-Thies Lehmann tarafından literatüre kazandırılan postdramatik tiyatro, dramatik yapının bütün kalıplarını kırar ve metni merkezden çıkarması bakımından, postmodern tiyatrodan da ayrılır. Lehmann, dramatik yapıyı mutasyona uğratan bu oluşumu ayrıştırmak için; hiyerarşisizlik, eşzamanlılık, göstergelerin yoğunluğu, aşırılık, müzikalizasyon, senografi, sıcaklık ve soğukluk, bedensellik, somut tiyatro, gerçeğin çöküşü ve olay/durum olmak üzere on bir kriter belirler. Bu yeni estetiğin erken bir temsilcisi olarak Heiner Müller'in Hamlet Makinesi, postdramatik yaklaşımın temel metinlerinden biri olarak öne çıkar. Robert Wilson ise yenilikçi bir yönetmen olarak, başlangıçtan günümüze, postdramatik tiyatronun en önemli isimlerinden biri olmuştur. Bu çalışmada, Robert Wilson'ın Hamlet Makinesi rejisindeki postdramatik stratejileri, Lehmann'ın on bir kriterine uyumu açısından irdelenmiştir. Söz konusu prodüksiyon, dijital ortamda izlenmiş ve nitel araştırma arka planında yapı-söküm metoduyla çok-merkezli şekilde incelenmiş; elde edilen veriler, örneklerle aktarılmıştır. Bu kapsamda yapılan değerlendirmede, Wilson'ın rejisi stratejilerinin, Lehmann kriterleriyle örtüştüğü ve prodüksiyonun postdramatik tiyatro açısından bir model oyun olarak konumlandırılabilceği sonucuna ulaşılmıştır.

**Anahtar Sözcükler:** Postdramatik tiyatro, Robert Wilson, Hamlet Makinesi, Heiner Müller.

**Akademik Disiplin(ler)/Alan(lar):** Tiyatro, dramaturji.

#### Abstract

Postdramatic theatre, which emerged in the postmodern period and was introduced to the literature by Hans-Thies Lehmann, breaks all the patterns of dramatic structure and differs from postmodern theatre in that it de-centres the text. Lehmann sets eleven criteria - parataxis/non-hierarchy, simultaneity, density of signs, plethora, musicalization, scenography, warmth and coldness, physicality, concrete theatre, irruption of the real, event/situation- to differentiate this mutation of the dramatic structure. As an early representative of this new aesthetic, Heiner Müller's Hamlet Machine stands out as one of the fundamental texts of the postdramatic approach. Robert Wilson, as an innovative director, has been one of the most important figures of postdramatic theatre from the beginning to the present day. In this study, the postdramatic strategies in Robert Wilson's Hamlet Machine are analysed in terms of their compliance with Lehmann's eleven criteria. The production in question was watched in the digital environment and analysed in a multi-centred way with the deconstruction method in the qualitative research background; the data obtained are presented with examples. In the evaluation made in this context, it was concluded that Wilson's directorial strategies overlap with Lehmann's criteria and the production can be positioned as a model play in terms of postdramatic theatre.

**Keywords:** Postdramatic theatre, Robert Wilson, Hamletmachine, Heiner Müller.

**Academical Disciplines/Fields:** Theatre, dramaturgy.

- **Sorumlu Yazar:** Ali Ömür Ulusoy
- **Adres:** Kocaeli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü, Baki Komsuoğlu Bulvarı No:515, Umutepe, İzmit/Kocaeli
- **E-posta:** ali.ulusoy@yahoo.com
- **Çevrimiçi yayın tarihi:** 21.11.2024
- **doi:** 10.17484/yedi.1551474

**Geliş tarihi:** 17.09.2024 / **Kabul tarihi:** 07.11.2024

## 1. Giriş

Yazar *Heiner Müller* ve yönetmen *Robert Wilson* ilişkisi, 1982'de başlar ve Müller'in ölümüne dek sürer (Malkin, 1999, s. 3). *Hamlet Makinesi* için bir araya geldiklerinde, Wilson metni anlamakta zorlanır ve hatta Müller'den tavsiye ister. Müller ise ona metinle ne isterse yapmasını söyler ve sadece "elli dakikadan uzun olmamalı" tavsiyesinde bulunur. Fakat Wilson, iki buçuk saati aşan bir prodüksiyona imza atar (Battle, 2012, s. 19). Bu küçük anekdot, 1970'lerden sonra gelişen postdramatik yönelimi ortaya koyması açısından önemli bir gösterge sunar: Metin merkezden çıkmış, "yazar" otoritesini yitirmiştir. Fakat yazar da bu ontolojik kopuştan yanadır ve artık özgürlük beklentisi içindedir:

Wilson'la çalıştıktan sonra, Wilson hakkında ilginç bulduğum şey, tekil parçalara, tiyatronun öğelerine, kendi özgürlüklerine izin vermesidir. (...) bir metin basitçe oradadır ve (...) hiçbir şekilde açıklanmaz. O oradadır. Ve aynı şekilde bir görüntü oradadır ve görüntü de yorumlanmaz, sadece oradadır. Ve sonra bir ses var ve o oradadır; o da yorumlanmaz. Bunu önemli buluyorum. Çok demokratik bir tiyatro. (Bennett, 2009, s. 28)

Merkezin ortadan kalkması ve bütünü oluşturan teatral enstrümanların özerkleşerek yeni bir varoluş biçimi oluşturması ise elbette ki rastlantı değildir. Aldiss'e göre atom bombasının ortaya çıkışı, hem mikroskobik hem de makroskobik düzeyde, eşzamanlı olarak gelişen ve insanın kendi dünyasındaki felsefi kavrayışını parçalayan bir olaydı (Aldiss'ten aktaran Dudley, 2013, s. 562). Yani atom bombası, atomu parçalamakla kalmamış, düşünce sistemini de parçalamıştı. Diğer taraftan 500 yıllık modernite sürecinin her geçen gün biraz daha yücelttiği *aracısal akıl*; Titanic'in batışı, Dünya Savaşları ve 1929 Buhranı gibi travmatik olaylarla akla duyulan güveni yıkmış; bu da epistemolojinin iflasiyla sonuçlanmıştı. Descartes'tan beri süregelen evrensellik, kesinlik, açıklık ve seçicilik gibi temel dayanaklar artık anlamını yitirmişti. Bunun tiyatroya yansması ise en az iki bin beş yüz yıldır varlığını sürdüren *dramatik anlatının* parçalanması olmuştu (Boyle vd., 2019, s. 16). Bu da tiyatronun; mesaj ve tema gibi birleştirici unsurlarını; hikâye ve olay örgüsü gibi sürdürücü özelliklerini; disipliner sistemini oluşturan hiyerarşik yapısını ve nihayetinde, bir *düzen* içinde çalışan metabolizmasını radikal bir şekilde başkalaştırmıştır.

Durum, aksiyolojik olarak da hem etik hem estetik değerlerin çöküşünü getirmiş; üst-anlatıların reddiyle başlayan süreç, sınırların muğlaklaşması, zıt kutupların birbirine içkinleşmesi ve sistemlerin parçalanarak merkezsizleşmesi gibi belirteçlerle artarak devam etmiştir. Böylece tiyatronun değerleri de başkalaşmış; *iyi ve kötünün, güzel ve çirkinin* ötesine geçmiştir. Lehmann, postmodern süreçle karakterize olan ve dramatik değerleri iflase sürükleyen bu yeni oluşumu, *postdramatik tiyatro* olarak adlandırır. Sentezin geri çekilmesi, rüya imajları ve sinestezi gibi yapı-bozum stratejileriyle karakterize olan bu yeni yaklaşım; bütünlüklü bir anlam oluşturma çabasının terk edilmesi olarak konumlanır. Ayırıştırıcı özellik olarak ise on bir kriter belirler: 1. Parataksis /Hiyerarşisizlik, 2. Eşzamanlılık, 3. Göstergelerin yoğunluğu ile oynama, 4. Aşırılık, 5. Müzikalizasyon, 6. Senografi, Görsel Dramaturji, 7. Sıcaklık ve Soğukluk, 8. Bedensellik, 9. Somut Tiyatro, 10. Gerçeğin Çöküşü, 11. Olay/Durum. Fakat bu kriterleri, reçeteci bir kesinlik içinde değil, süreç takibinde bir "yol arkadaşı" olarak konumlandırır (Lehmann, 2006, s. 82).

Lehmann; alanla ilgili çalışmalarını topladığı *Postdramatisches Theater* (Postdramatik Tiyatro) adlı kitabında, Heiner Goebbels, Robert Lepage, Theodoros Terzopoulos ve Tadashi Suzuki gibi pek çok yazar ve yönetmenden yola çıkarsa da postdramatik tiyatroyu, neredeyse Robert Wilson ile özdeşleştirmiştir. Lehmann, kitabında *Wilson* adını 90 kere kullanır -ki bu anmaya, Wilson'ın oyunları dahil değildir. *Müller*'i ise toplamda 76 defa anarak, bu ismi de sürekli dinamik tutar.

Heiner Müller'in dramatik sistemi *transmutasyona* uğratan oyunu *Hamlet Makinesi* üzerine, metinsel düzlemde yapılmış çok sayıda ve türde araştırma bulunmaktadır. Robert Wilson da radikal bir yenilikçi olması ve marjinal buluşlarıyla araştırmacıların sürekli ilgisini çekmiş ve birçok araştırmaya konu olmuştur. Fakat tiyatro tarihi açısından çok önemli olmasına rağmen, Wilson'ın rejileri içerisinde, doğrudan *Hamlet Makinesi*'ne odaklanan araştırma sayısı, Deafman Glance veya Einstein on the Beach gibi prodüksiyonlarına oranla oldukça düşüktür. Var olan çalışmalar da rejinin görsel dramaturjisi ve metnin reji içindeki konumlanması gibi alanlarda yoğunlaşmaktadır. Görsel dramaturji açısından, özellikle Nicholas Zurbrugg'ın, *Post-Modernism and the Multi-Media Sensibility: Heiner Muller's Hamletmachine and the Art of Robert Wilson* (1998) başlıklı makalesi, metin-reji ilişkisini epik/diyalektik bir yörüngede işlemesi açısından Troy T. Battle'ın *The Postmodern World of Muller and Wilson, Or How Hamletmachine Completed a Brechtian Dream* (2012) adlı çalışması, konu özelinde öne çıkmaktadır. Ana konusu *Hamlet Makinesi* rejisi olmamakla birlikte, reji yönelimini önemsemesi açısından Rachel Elinor Bennett'in *Why Theatre? A Study of Robert Wilson* (2009) adlı dosyası dikkate değer veriler sunmaktadır. Bunların haricinde, Cathy Turner'ın,

*Dramaturgy and Architecture* (2015) adlı kitap çalışmasında yer alan *Gestalt: From the Bauhaus to Robert Wilson* başlıklı bölüm, Wilson projelerini mimari perspektiften ele alması açısından ufuk açıdır. Bu çalışma ise Wilson'ın rejisine doğrudan postdramatik perspektiften bakmayı hedeflemektedir. Bu doğrultuda, makalenin temel amacı, Wilson'ın Hamlet Makinesi yorumunun, Lehmann'ın on bir kriteri etrafında dramaturjik çözümlemesini yaparak postdramatik tiyatroyla ilişkisini ortaya çıkarmaktır.

## 2. Müller'in Hamlet Makinesi

Hamlet Makinesi, yüksek oranda sıkıştırılarak<sup>1</sup> sekiz sayfaya indirgenmiş fakat içeriğiyle ciltler dolusu bilgi barındıran oldukça yoğun bir metin. Ona en çok atıfta bulunulan konuların başında ise oyunun *metinlerarası* bir düzlemde yer alması gelir. Bu anlamda, Müller, Hamlet Makinesi'ni oluştururken, ana kaynak olarak Shakespeare'in Hamlet'ini<sup>2</sup> kullanır ama Hamlet Makinesi'nin tek gönderge metni Hamlet'ten ibaret değildir. Kral Lear, III. Richard, Macbeth (Shakespeare), Oresteia (Aiskhylos), Elektra (Euripides), Doktor Jivago (Pasternak), Ash Wednesday (T. S. Eliot), Suç ve Ceza (Dostoyevski), Der Bau (Müller) gibi pek çok metinle ilişki halinde kalarak bu metinlerarası yapıyı derinleştirir (Bennet, 2009, 20). Bununla birlikte; satır aralarında Nietzsche'den Freud'a, Benjamin'den Brecht'e, Marx'tan Baudrillard'a değin, arkeolojisi yapılmış/yapılmayı bekleyen zengin düşünce yapıları bulunur (Şiriner, 2019, s. 37).

Hamlet Makinesi, tıpkı ana gönderge metni olan Shakespeare'in *Hamleti* gibi beş bölümden oluşur: *Aile Albümü*, *Kadınların Avrupası*, *Skerzo*, *Buda'da Peşte Grönland Savaşı*, *Vahşice Kasılıp Kalarak/Korkunç Zirhin İçinde/Binlerce Yıl*. Bölümlerin tamamı, bir bilgi yığmacası haline getirilmiş genel ve kişisel tarihlerin sentetik fragmanlarından oluşur. Bu fragmanlar; Hitler'in iktidara gelişi, Ekim Devrimi, Stalin'in ölümü ve Ulrike Meinhof'un intiharı gibi insanlığın travmatik anılarını içerir. Bu olayların açık tarihsel referansları bulunsa da Müller, olayları bir veri ya da bilgi olarak değil, performans içinde/aracılığıyla sindirilecek, kronolojik olarak sıralanmamış materyaller olarak ele alır. Sürekli parçalanıp ve yeniden bir araya getirilen bu referanslar, *tarihin sürekliliğinin patladığı* zamanın göstergeleri olarak işlev görür (Bahun-Radunović, 2008 s. 450-452).

Parçalanmış zamana, *heterotopik uzam* eşlik eder. Bu noktada dil; öncelikle gerçek olanın (Hamlet'in şimdiki zamanda geçmiş olayları hatırlaması), hayal edilenle (babanın geçmişteki varlığı) yan yana getirildiği heterotopik uzamı tanımlamaya hizmet eder. Buna ek olarak, Hamlet'in kendi varoluşu sorusu, kullandığı dille -"Ben Hamlet'tim"- sanki şimdiki varlığı kendi uzamında *düşünülmemiş* ya da bilinmeyen, öteki bir unsurmuş gibi sorunsallaştırılır. Dolayısıyla Hamlet'in kendisi, heterotopik mekânlar arasında yaşayan epistemolojik bir eşik, dilin (ve dolayısıyla kendini tanımlamanın) kesinlikle şimdiki zamanda var olmadığını, ama sürekli olarak hem geçmişe hem de geleceğe gönderme yapan arkeolojik bir *alandır* (Dudley, 2013, s. 564).

Oyun kişileri de bu metinlerarası zeminde, kültürlerarası bir atmosferde, zamanlar-arası bir güzergahta, mekânlar-arası bir örgüde devinip durur. Diğer taraftan, postdramatik yapı, modernizmin bir aygıtı olan özne kavramına karşı çıkar ve Müller de bu karşı çıkışa uygun olarak özneyi de paramparça eder. Dolayısıyla oyun kişilerinin hiçbiri, konvansiyonel yapıdaki gibi dramatik bir karakter olarak ortaya çıkmaz. Zira Fuchs'un da belirttiği üzere, artık karakter ölmüştür. Bu noktada, "Avrupa'nın yıkılmış sahillerinde başlayan ve Afrika'nın göbeğinde yaşanan bir buzul çağında biten Hamlet Makinesi, karakterin tragedyası değil, peyzaj olarak kültürün tragedyasıdır" (Fuchs, 2003, s.19). Bu peyzaj içinde, diğer teatral enstrümanlar gibi, öznenin de parçalanmasıyla varlık-yokluk, şimdi-geçmiş, yakın-uzak ve kurgu-gerçek ayrımları ortadan kalkmış; dil ise sadece bir söylem aracına dönüşerek bu parçalanmaya katılmış ve sonuç olarak oyun, bütünüyle *merkezsizleşmiştir*.

Müller, *Shakespeare a Difference* başlıklı yazısında, Hamlet Makinesi'ni "Aydınlanma'nın cehennemlerinden, ideolojilerin kanlı bataklığından geçen; Afrika, Asya, Amerika kadar Avrupa'nın göbeğinde de soykırımların yapıldığına tanık olan bir neslin ürünü" olarak yazdığını söyler (Müller, 1988). Tiyatroyu *kolektif hatıralar için bir araç* ve bir *bellek arşivi* olarak gören Müller, Hamlet Makinesi metni aracılığıyla çağıyla ve Batı tarihiyle yüzleşmeye ve tartışmaya çalışır (Halaçoğlu, 2016, s. 81). Tarihin fazlasıyla *karanlık* olması nedeniyle de oyun, son derece kasvetli bir örgüde, bitmeyen bir kabusu andırır. Bu kabusta yaşananlar,

1 Hamlet Makinesi; Heiner Müller ve Matthias Langhoff'un Volksbühne'de Benno Besson için Shakespeare'in Hamlet'ini çevirdiği döneme denk gelen, Shakespeare'in Hamlet'i üzerine 200 sayfalık dramatik yorumunun sekiz sayfalık bir kısaltmasıdır. İleri okuma için bkz. Bahun-Radunović, 2008, s. 449-450.

2 Shakespeare de kendi *Hamlet'*ini oluştururken Belleforest'in *Histoires Trajiques'*inden yararlanmıştır. İleri okuma için bkz. Urgan, 1996, s. 359-363.

Müller'in deyişyle, kaçırılan olayların ve kaybedilen şansların öyküsü olarak, "düz bir hayal kırıklığından daha fazlasıdır, bir umudun taşlaşmasının tarifidir" (Burt, 2005, s. 22). Bu nedenle oyundaki her bölüm, sıkıştırılmış halde sunulan bir bilgi yığılması oluşturarak hem epistemolojik hem ontolojik bir kriz yaratır. Her iki kriz de bir varoluş ironisi olarak insan odağında birleşir: Tarihten kültüre, savaştan siyasete kadar her şey, insanın varoluşuna bağlıdır ve bu yüzden Hamlet, önce kimliğini<sup>3</sup>, ardından rolünü<sup>4</sup>, sonrasında kültürünü<sup>5</sup> ve son olarak da insanlığını reddederek makine olmayı<sup>6</sup> ister.

### 3. Robert Wilson

Wilson, "Bir sanatçı olarak sorumluluğumun bir şeyin ne olduğunu söylemek değil, ne olduğunu sormak olduğunu hissediyorum" der (Bennet, 2009, s. 23). Bu nedenle onun tiyatrosu, hiçbir zaman direktifler, sosyal mesajlar, ibretler sahnesine dönüşmez. Sahne kurma biçiminde, konvansiyonel formlara kaymaz ve tiyatroya kendine özgü bir estetik algoritmayla yaklaşır:

Oyunlarıma bir müzeye gider gibi gidin, bir tabloya bakar gibi bakın. Elmanın rengini, elbisenin çizgisini, ışığın parıltısını görün.... Hikâye hakkında düşünmek zorunda değilsiniz, çünkü hikâye yok. Sözcükleri dinlemek zorunda değilsiniz, çünkü sözcüklerin hiçbir anlamı yok. Sadece manzaranın, zaman ve mekândaki mimari düzenlemelerin, müziğin, hepsinin uyandırdığı duyguların tadını çıkarın. Resimleri dinleyin. (Mitter, 2005, s. 186)

*Dili* tiyatro eyleminin merkezinden uzaklaştırma konusunda Robert Wilson kadar başarılı olan çok az yönetmen vardır. Wilson'ın hayatı ve çalışmaları hakkında bir film olan *Absolute Wilson*'da (Otto-Bernstein, 2006), Wilson, "Dil, hayal gücünün engelidir" (00.45.23) der. Bu noktada, Wilson'ın tiyatrosu, anlam ya da birincil metin için, dile bağımlı değildir ve dramatik yapının aksine, diğer öğelere hükmetmek yerine, onlarla birlikte çalışır. Zira dil, Wilson'ın tiyatrosunu yaratmak için kullanabileceği birçok araçtan sadece bir tanesidir. Müller, Wilson'ın metinle ilişkisi hakkında şöyle söyler: "Bob, metne, bir mobilya parçası gibi davranır. Onu parçalamaya, açmaya ya da ondan bilgi almaya çalışmaz. (...) Onun tarzı hakkında sevdiğim şey bu, çünkü bir metin, kendisi için durabilir. (...) Desteğe ihtiyacı yok, yardıma ihtiyacı yok" (Bennet, 2009, s. 26).

Wilson'ın tiyatrosunda kelimeler çoğu zaman, varsa bile, anlamlarını yitirerek, bilgi ve anlam kaynağı olmaktan çok, ses ve müzik olarak işlev görür. Böylece işitsellik öne çıkar. Dahası kendi sahne çalışmalarından tiyatro olarak değil, *opera* olarak bahseder: "Benim için hepsi opera ve kelimenin Latince anlamıyla opera, "iş" anlamına geliyor: ve bu duyduğum bir şey anlamına geliyor (...). Yani bir anlamda tüm işlerim ya da eserlerim opera" (Bennet, 2009, s. 24).

Wilson, metni merkezden kaldırıp diğer öğeleri serbest bıraktığı için, onun tiyatrosu; hayal gücünün ritüeline dönüşür. Bu da dekor, kostüm, ışık ve ses gibi diğer sahne enstrümanlarının özerkleşmesine katkıda bulunur. Wilson'ın mimari ve resim geleneğinden gelmesinin de etkisiyle *yeni biçimcilik* ekolünün kurucularından biri olur ve sahnede mimari perspektifler ve resimsel imgeler yaratır. Böylece uzam ve vizyon, belki de hiçbir yönetimde olmadığı kadar önemli hale gelir. Dolayısıyla konvansiyonel tiyatrodan çok da önemli olmayan mimari ve resimsel terimler ön plana çıkar: Yatay, dikey, diyagonal uzam; şekil, form, renk, denge ve derinlik gibi daha çok görsel sanatların konusu olan kavramlar, tiyatroya dahil edilir. Wilson'ın güzel sanatlar deneyiminin tiyatrosuna kazandırdığı şey, bir eserin yaratıldığı ortam olarak dilden ziyade mekânı keşfetme kapasitesidir ve bunu da biçimler aracılığıyla sağlar: "Bir oyun yaptığımda, konuyu bilmeden önce bir biçimle başlarım. Görsel bir yapıyla başlarım ve biçim içinde içeriği bilirim. Biçim bana ne yapacağımı söyler" (Holmberg'ten aktaran Mitter 2005, s. 186).

Wilson'ı tüm diğer yönetmenlerden ayıran en önemli konulardan biri de onun bir *ışık sihirbazı* olmasıdır. Wilson, ışığı öylesine ustaca kullanır ki; ışık, bir aydınlatma aracı olmanın ötesine geçerek bir kimlik ve kişilik kazanır. Böylece ışık, Wilson rejilerinde, kendi başına bir rol üslenerek *karakterleşir* ve dahası; uzam ve resimselliğin özerkleşmesine de katkıda bulunarak, sahne plastiğinin de oyunda özerk bir varlık olarak yer almasına yardımcı olur.

3 "Ben Hamlet'tim" (Müller, 2008, 159).

4 "Artık rol yapmıyorum. (...) Artık oynamayacağım" (Müller, 2008, 163).

5 "İstemiyorum artık ölmek. İstemiyorum artık öldürmek." (Müller, 2008, 166).

6 "Beynim bir yara izi. Bir makine olmak istiyorum. Kavrayacak kollar yürüyecek bacaklar acı yok düşünce yok." (Müller, 2008, 166).

Işık, tiyatronun en önemli bölümüdür. Her şeyi bir araya getirir ve her şey ona dayanır. (...) Işık ne gördüğümüzü ve nasıl gördüğümüzü belirler. Eğer nasıl ışık yapacağımızı bilirseniz b.ku altın gibi gösterebilirsiniz. Işık boyar, inşa eder ve bestelerim. Işık, sihirli bir değnektir. (Birkiye, 2007, s. 229)

Wilson tiyatrosundaki bir diğer önemli unsur da hareket ve zaman olgusudur. Wilson'ın sahne imgesi, "duruş, kostüm ve ışıkla keskin bir şekilde tanımlanan, hepsi de belirli bir ritme farklı bir şekilde hareket eden insan figürleri" aracılığıyla yaratılmıştır (Ebrahimian, 2004, s. 16). Wilson'ın çalışmalarındaki hareket, tamamen koreografiktir ve dans unsurları içerir. Diğer taraftan, hareketleri özellikle yavaşlatarak seyircinin zaman algısını manipüle eder. Bu uzatılmış zaman, "daha yoğunlaştırılmış bir bütün" yaratır (Bennet, 2009, s. 26). Bu uzatılmış zaman dilimi, Wilson'ın görsel sanatlarla olan bağlantısına da ışık tutar; uzatılmış süre, seyircinin sahne görüntüsüne *bir resme ayrıntılı olarak bakar gibi* bakmasını sağlar. Nitekim Wilson, sadece hareketin kendisiyle değil, hareketin etrafındaki alanla da ilgilenir.

Lehmann'a göre, Wilson'ın tiyatrosu *neo-mitiktir*, ancak mitler imgelerdir, eylemi yalnızca sanal fanteziler olarak taşır. Figürler tek başlarına bir kozmosun, güç çizgilerinden oluşan bir ağın ve "öngörülen" yolların içinde dönüp dururlar. Bu noktada, kadim kahramanların kahinler tarafından çizilen esrarengiz kader yollarını andıran büyümlü bir fantezma içinde yaşarlar. Bir soru ve sorun olarak insan özerkliğine bağlı olan dramatik tiyatro, Lyotard'ın temsili bir tiyatro yerine enerjik (*energetic*) bir tiyatrodan söz ettiği anlamda, postdramatik bir enerjiye dönüşür (Lehmann, 2006, s. 78-80).

#### 4. Robert Wilson'ın *Hamlet Makinesi*

Robert Wilson'ın resmî web sitesinde, Wilson'ın diğer işleri gibi, *Hamlet Makinesi* prodüksiyonunun da tanıtımı yer alır. Söz konusu tanıtımda; Heiner Müller'in, Wilson'ın rejisini, bu eserin "şimdiye kadarki en iyi üretimi" olarak nitelendirdiği belirtildikten sonra, Müller'den bir alıntı yapılır:

Karl Marx'ın yakın arkadaşı olan Alman yazar Freiligrath, "Almanya, Hamlet'tir, nasıl karar vereceğini asla tam olarak bilmez ve bu nedenle her zaman yanlış kararlar verir" der. *Hamlet Makinesi*'ni yazdığım, Shakespeare'in Hamlet'ini Doğu Berlin'deki bir tiyatro için çevirdikten sonra, T.S. Eliot, Andy Warhol, Coca Cola, Ezra Pound ve Susan Atkins'ten alıntı yapan en Amerikan oyunum olduğu ortaya çıktı. Kişinin bu dünyamızda masum kalabileceği yanılsamasına karşı bir broşür olarak okunabilir. Robert Wilson'ın oyunumu yapmasına sevindim, tiyatrosu kendi başına bir dünya (Müller, Hamletmachine, Erişim 15.04.2022, <https://robertwilson.com/hamletmachine>).

##### 4.1. Parataksis/Hiyerarşisizlik (*Parataxis/non-hierarchy*)

Lehmann, tiyatro araçlarının *hiyerarşiden arındırılmasını*, postdramatik tiyatronun evrensel bir ilkesi olarak görür ve ilk sıraya yerleştirir (Lehmann, 2006, s. 86). Böylece konvansiyonel dramaturjinin en temel özelliklerinden biri olan ve disipliner bir önem sırası oluşturan hiyerarşiyi, bilinçli olarak ortadan kaldırır ve böylece *hipotaksis* yerini *parataksis* yapılanmaya bırakır. Yani teatral araçlar, mantıksal bir dizgede birbirini açıklamak için değil, sahnede kendileri için var olurlar. Bu da teatral enstrümanların, bağımlı varoluş biçiminden çözünerek kendi özerk ontolojilerini kurabilmelerine yol açar.

Wilson, diğer rejilerinde olduğu gibi, *Hamlet Makinesi*'nde de hiyerarşik bir yapı kurmayı reddeder ve öykü, karakter, mekân şeklinde devam edip giden dramatik dizgeyi tersyüz eder. Işık öykünün, dekor karakterin önüne geçerek *heterarşik* bir sistem oluşur. Nitekim oyunun ilk yirmi dakikası, öykü veya karaktere değil, doğrudan *atmosfere* ayrılmıştır. Konvansiyonel tiyatro için oldukça uzun sayılabilecek bu süre boyunca, hangi oyuncunun kimi canlandırdığını, oyun konusunun ne olduğunu ya da nerede geçtiğini değil; zamanın *zaman dışı* olduğunu, mekânın *sınır dışı* edildiğini, ışıklandırmanın belki de en önemli unsur olduğunu, bir şeyleri çağrıştıran göstergeler kullanıldığını ama neye gönderme yapıldığının belirsiz bırakıldığı bir süreç yaşanır.

Lehmann, heterarşiyle gelen parataksis yapı için, resimde *Breughel*'den yola çıkar ve bir analogi kurarak Breughel'in eserlerindeki üç noktaya değinir: 1. Kompozisyonlarda hiçbir konunun, bir diğerinin önüne geçmemesi, 2. Konuyu dramatize etmemesi ve 3. Merkezi bir yapının bulunmaması (Lehmann, 2006, s. 87). Bu durum, postdramatik tiyatro pratiğine, tüm araçların eşit ağırlıkta kullanılması; oyun, nesne ve dilin aynı anda farklı anlam yönlerine işaret etmesi ve teatral araçların bir merkeze hizmet etmemesi olarak yansır.

Wilson'ın Hamlet Makinesi, konvansiyonel dramaturjinin *aerodinamik yasalarını* çiğneyen, dişli ve çarkların yer değiştirebildiği, *dramatik mantık dışı* çalışan bir mekanizmaya sahiptir. Dolayısıyla böyle bir makinenin çalışma prensibi de farklı olacak; çizgisel, düz bir gelişim yerine, parçalı ve düzensiz bir gelişim gösterecektir. Wilson, yaptığı reji planlamasında, üretiminin hiyerarşisine yönelik olarak şöyle söyler: "Önce Heiner'in metnini okudum ve sonra onu unutmaya çalıştım. Her şeyden önce sessiz bir parça olarak çalışmasını ve ardından metnin hareketlere eklenmesini istedim" (Burt, 2005, s.103).

Böylece oyunu oluşturan öğelerin her biri, tam da Lehmann'ın belirttiği üzere, mantıksal bir dizgede, kendinden sonra geleni açıklamak yerine, sadece kendi mevcudiyetiyle orada bulunurlar. (Lehmann, 2006, s. 86).

#### 4.2. Eşzamanlılık (*Simultaneity*)

Hiyerarşinin ortadan kalkması ve parataksis prosedürü ile bağlantılı olarak, postdramatik yapıtlarda birçok gösterge; aynı önemde ve aynı anda sahnede yerlerini almaya başlar. Dramatik tiyatro, genellikle performansın herhangi bir anında iletilen tüm işaretlerden yalnızca belirli bir tanesinin vurgulandığı ve merkeze yerleştirildiği bir şekilde ilerlerken, postdramatik tiyatronun parataktik düzeni, *eşzamanlılık* deneyimine yol açar (Lehmann, 2006, s. 88). Böylece kavranabilen organik bir bütünün yerini, algının *fragmentasyona* uğraması alır. Bu yaklaşımda, "izleyiciye sunulan olayların çokluğu karşısında, seçim yapma şansı verme amacı gizlenmiştir" (Kocabay, 2012, s. 9).

Heiner Müller, okuyuculara ve seyircilere her şeyi işleyemeyecekleri kadar çok şey yüklemek istediğini söyler (Lehmann, 2006, s. 88). Bu nedenle de Müller'in Hamlet Makinesi, her şeyden önce, tekil lineer zaman akışını terk edip, tikel bir eşzamanlılık kurgulayarak yola çıkar. Wilson ise bu eşzamanlı yapıyı, imgelerle pekiştirerek seçici algıyı iflasa sürükler. Roland Barthes'ın deyimiyle, Robert Wilson'ın Hamlet Makinesi yapımı, "sayısız merkezden alınan hem sözlü hem de görsel bir alıntılar dokusu" olarak görünür (Barthes'tan aktaran Ehsan, 2018, s. 65).

Wilson, oyun boyunca, sahnelerin büyük çoğunluğunda, farklı durumların temsili olan farklı görüntüleri (oyuncu, aksiyon vs), aynı anda, aynı sahne üzerinde deneyimleme olanağı yaratır. Örneğin Ophelia, aynı anda -biri oyun boyunca döner sandalyede oturan- üç oyuncu tarafından canlandırılır. Bu ayırım, izleyicilerin farklı bakış açılarını görmelerine olanak sağlar (Krasner, 2012, s. 341).

Wilson, ayrıca tüm dramatik formlardaki genel eğilimin aksine, sadece hareketin kendisiyle değil, hareketin etrafındaki alanla da ilgilenir. Dolayısıyla Hamlet Makinesi, eylem ile eylem çerçevesinin dışında kalan imgeleri de yan yana getirerek birçok olay/gösterge arasında seçim yapma ve göstergeler arası bağ kurma olanağı sunar. Diğer bir deyişle Hamlet Makinesi, alımlayıcı için bir *özgürlükler alanına* dönüşür; yazarın ya da yönetmenin değil, alımlayanın tercihleri öne çıkar. Fakat diğer taraftan bu durum, özgürlüğün sınırlayıcı karakterinin farkına varmanın hayal kırıklığını hissederler. Nitekim fragmentasyona uğratılmış mikro göstergeler yığını, asla bir bütün oluşturmadığı ve "bütünlük asla kavranamadığından geri çekilen anlam (meaning in retreat) estetiği olarak kalır" (Lehmann, 2006, s. 89).

#### 4.3. Göstergelerin yoğunluğu ile oynama (*Play with the density of signs*)

Lehmann, bu öğeyi Lyotard'ın "Bilgisel bir form almayan her türlü enformasyon, sosyal döngüden kaybolur" hipoteziyle ilişkilendirir (Lehmann, 2006, s. 89). Medya ve özellikle de televizyon kültürüne bir tepki olarak ortaya çıkan bu yaklaşım, postdramatik tiyatrodaki bir gösterge fazlalığı ya da eksikliği olarak kendini gösterir. Seyirci/alımlayıcı, göstergelerde bir dolgunluk ya da tersine gözle görülür bir seyrelme algılar. Tiyatro bu açıdan medya kültürüne tepki verir (Lehmann, 2006, s. 90). *Biçimcilik* vurgusu taşıyan bu yaklaşım, seyirciyi boşlukları doldurmaya yönlendirerek yorumlayıcı eyleme geçirir.

Wilson, hemen her işinde, gündelik gösterge bombardımanı karşısında, bir reddetme stratejisiyle çalışır. Gösterge kullanımında *çilecilik* olarak görülebilecek bir ekonomi uygular; tekrar ve süre yoluyla gösterge bolluğunu azaltan bir biçimciliği vurgular. Sessizlik, yavaşlık, tekrar ve *hiçbir şeyin olmadığı* süreç, Wilson'ın minimalist erken dönem eserlerinden beri kullandığı bir *karşı-strateji*dir (Lehmann, 2006, s. 90).

Hamlet Makinesi'nde, devasa sahne alanları kışkırtıcı bir şekilde boş bırakılır, eylemler ve jestler minimuma indirilir, hareket hızı yavaşlar, zaman uzar. Oluşturulan boşluk ve yokluk, modern edebiyattaki yoksunluk ve boşluğa ayrıcalık tanıyan *Mallarmé* veya *Beckett* gibi yazarların yönelimleriyle ortaklık taşır ve vurgulu olarak kullanılır. Göstergelerin düşük yoğunluğuyla oynanan oyun, izleyicinin kendi hayal gücünü, üzerinde çalışılacak çok az hammadde temelinde aktif hale gelmesi için kışkırtmayı amaçlar (Lehmann, 2006, s. 90).

Yine buna paralel olarak, Hamlet Makinesi'nin prömiyeri 1986 yılında yapılmış; 80'lerde halihazırda var olan televizyonun hükümdarlığının zirveye çıktığı ve kendi sığ kültürünü yaygınlaştırdığı yıllardır.

Televizyonun gösterge yüzeyselliği ise sinemanınkiyle karşılaştırılmayacak denli sığdır. “Derinlikten ve uzamdan yoksun televizyon imgeleri, yoğun bir görsel algıya pek fazla izin vermez” (Lehmann, 2006, s. 89). Bu anlamda, Wilson'ın oyundaki tavrında, bu duruma karşı bir tepkinin olduğu da rahatça düşünülebilir.

#### 4.4. Aşırılık (*Plethora*)

*Aşırılık*, yani *gösterge bombardımanı*; Deleuze ve Guattari'nin “heterojen bağlamın, sentezi önlediği gerçeklikler” olarak betimlediği rizom (*rhizome*) terimi etrafında şekillenir. Göstergelerin belli kurallara uymadan bir yığın halinde sahnede bulunmaları, onların bir senteze ulaşmalarını engeller ama diğer taraftan, “birbirinden bağımsız unsurların topluluğu, tutarlı bir düzen içinde, yan yana getirilmiş aynı sayıdaki unsurlardan daha fazla görünür” (Lehmann, 2006, s. 90). Aşırılık yoluyla “birlik, simetrik düzenleme, biçimsel uyum ve takip edilebilirlik” (Kocabay, 2012, s. 10) gibi özellikler, bilinçli olarak deforme edilerek düzenli bir dramatik yapının oluşması engellenir.

Lehmann'a göre biçim iki sınır tanır: görülemeyen uzantının çorak toprakları ve labirentimsi kaotik birikim. Biçim ortada bir yerde konumlanır. Gelenekselleşmiş biçimden (birlik, özdeşlik, simetrik yapılanma, biçimsel mantık, okunabilirlik ya da incelenebilirlik (Aristoteles'in *synopton'u*) vazgeçiş, imgenin normalleştirilmiş biçiminin reddi, genellikle aşırılıklara başvurma yoluyla gerçekleştirilir (Lehmann, 2006, s. 91).

Heterojen unsurların ortaya çıkardığı rizomik bağlar, Wilson'ın Hamlet Makinesi yorumunda da belirgin bir biçimde göze çarpar. Wilson'ın yarattığı imgelerin aşırılığı, alımlayıcının, sahne üzerindeki kodlamalarda, net çıkarsamalara ve mantıksal senteze ulaşmasını engeller. Wilson, bilinçli olarak simetri, uyum ve zaman gibi kavramları, deforme ederek düzenli ve net olarak algılanabilir bir yapı oluşumunu engeller. Müller'in çağdaş çorak arazisinin çok-metinli semptomları ile Wilson'ın postdramatik yeniliklerini birbirine harmanlayan Hamlet Makinesi, art arda Müller'in “umudun taşlaşmasından” önceki hayal kırıklığından ve Wilson'ın edebiyat dışı coşkusundan doğan arketipsel bir postmodern savurganlık gibi görünür (Burt, 2005, s. 103). Böylece sahne üzerindeki fenomenler, açık uçlu ve belirsiz sayıda bağı bulunan rizomik bir kök yaratır. Klasik Batı felsefesi ve konvansiyonel tiyatro, ağırlıklı olarak ağaç formunu kullanır. Ağaç formununsa bir başlangıç noktası (kök), bir gelişim noktası (gövde) ve bir sonuç noktası (dallar, yapraklar, meyveler vs.) bulunurken, rizomik yapıda, nihai bir başlangıç ve sonuç noktası yer almaz.

#### 4.5. Müzikalizasyon (*Musicalization*)

Büyük yönetmenlerin dramatik metinleri kullandıkları, hatta tamamen teatral yönleri vurguladıkları durumlarda bile, dramatik tiyatro karşısındaki ötekiliği en çarpıcı şekilde ortaya koyan şey, en azından *müzikalizasyondur* (Lehmann, 2006, s. 92). Bu yönüyle postdramatik tiyatrodaki temel strateji, tiyatro göstergelerinden biri olan müziğe odaklanma değil, tiyatronun tüm göstergelerinin bilinçli bir şekilde müzikleştirilerek *işitsel bir semiyotik* oluşturma eğilimidir. Bu kapsamda, postdramatik rejisi, yeni bir *işitsel göstergebilim* yaratmıştır.

Wilson ise kendi işlerinden, tiyatro değil opera olarak bahseden (Bennet, 2009, s. 24) ortamlarını ise “işitsel manzaralar” (Lehmann, 2006, s. 78). olarak adlandıran bir yönetmendir ve doğal olarak, Hamlet Makinesi yorumu da bu bakış açısından etkilenmiştir. Bu anlamda söz konusu oyun, baştan sona kadar bir ritim ve müzik oyunudur. Oyunda ortaya çıkan ilk gösterge de Hindistan'a özgü olan ve *dadinya* adı verilen iki fiçı çubuğunun birbirine vurmasıyla oluşan sestir (Ehsan, 2018, s. 65). Sağ el, sol eldeki fiçı çubuğuna güçlü bir şekilde vurarak tüm dikkati üzerinde toplar. Aynı hareket, ikinci kez tekrarlanır ve görsel sunu, bu aşamadan sonra başlar.

Postdramatik tiyatrodaki dramatik tutarlılığın çözülmesi sırasında oyuncunun konuşması da etnik ve kültürel özellikler aracılığıyla müzikal olarak aşırı belirlenmiş hale gelir (Lehmann, 2006, s. 92). Hamlet Makinesi'nde hem İngilizce hem Almanca monologların yer alması, kültürlerarası bir eğilim olduğu kadar, dilsel müzikalitenin çeşitli varyasyonlarını sunması açısından da önemlidir.

Diğer taraftan müzikalite, dramatik yapıdaki gibi, mizansenini desteklemek, empatiyi artırmak gibi güçlendirici bir unsur olarak kullanılmaz; aksine rejinin hiyerarşi karşısı yapısını destekleyecek biçimde özerkliğini ilan eder. Böylece müzik de aklın kurallarından çıkar ve *Apollon* karşısı bir biçimde, kendine özgü bir dil yaratır. Bu noktada Wilson, *Dionisos*'un dilini konuşmaya başlar.

Hamlet Makinesi'nde müzikalizasyon, sadece müzik amaçlı üretilmiş enstrümanlar aracılığıyla sağlanmaz. Gürültüler, makine sesleri, beton delici sesleri, makineli tüfek sesleri veya sahne üzerindeki oyuncuların çıkardığı anlamlı/anlamsız sesler gibi her türlü işitsel materyal, bu müzikalizasyonun bir parçasını oluşturur ve her işitsel öge, kendi gösterge alanını üretir. Çoğunlukla uyaran formundaki seslerden oluşan bu göstergeler, bir taraftan alımlayıcıyı oyunun içinde tutarken, diğer taraftan sahnenin dışına çıkartır. İlk

defa oyun başında duyulan ve her sahnede çoğalarak yinelenen sesler; duygusuz, insani durumdan uzak, emir kipinde ve sinir bozucu bir uyarıcı oluşturur. Bir taraftan alımlayıcıyı sürekli olarak ikaz edip bir şeylerin ters gittiğini imlerken, diğer taraftan "Pavlov'un köpeği" alegorisini andırır biçimde, yinelenen/hatırlatılan bir göstergeye dönüşür. Böylece Robert Wilson, seyircisinin sürekli tetikte kalmasını sağlar.

#### 4.6. Senografi, Görsel Dramaturji (*Scenography, visual dramaturgy*)

Müzikalizasyon örneğinin de gösterdiği gibi, postdramatik tiyatro, göstergelerin parataktik, hiyerarşiden arındırılmış kullanımı içinde, *logosentrik* düzeni çözerek, başat rolü dramatik logos ve dil dışındaki unsurlara verme olasılığını kurar. Bu, işitsel boyuttan çok görsel boyut için geçerlidir. Metin tarafından düzenlenen bir dramaturjinin yerine, özellikle 1970'lerin sonu ve 1980'lerin tiyatrosunda, mutlak bir hakimiyet kazanmış gibi görünen görsel bir dramaturjiye sıklıkla rastlanır. Buradaki görsel dramaturji, yalnızca görsel olarak düzenlenmiş bir dramaturji değil, metne tabi olmayan ve bu nedenle kendi mantığını özgürce geliştirebilen bir dramaturji anlamına gelir (Lehmann, 2006, s. 93).

Wilson, diğer oyunlarında olduğu gibi, Hamlet Makinesi'nde de kendine özgü *sahnegrafik* bir düzlem yaratır. Wilson'ın imzası niteliğindeki ışık kullanımı ile *resimsel* ve *mimari* yaklaşımları, Hamlet Makinesi rejisinin de görsel dramaturjisini oluşturur. Öncelikle, Hamlet Makinesi'nin mekânları, doğrudan metne veya oyun kişilerine bağlı olmayan görüntülerin bir manzarasıdır. Wilson, mekânlarını, formlarını ve yüzeylerini şekillendirmek ve değiştirmek için, her zaman olduğu gibi, yine ışığı kullanır. Zaten bir taraftan büyük olan uzam, Wilson ışıklandırmasıyla kendi habitatını içinde taşıyan devasa bir kozmosa dönüşür. Wilson, bu noktada, mimari geçmişini yine sonuna kadar kullanır. Dekor da bundan payını alarak, az sayıdaki obje, post-minimalist mimari/iç mimari unsurları taşır. Wilson'ın çalışmasında ilginç bir yinelenen unsur sandalyelerdir. Bu sandalyeler, sıradan sandalyeler değil, tüm oyun hakkında *yorum* yapan ve Wilson'ın çalışmalarında yer aldıktan sonra, müzelerde sıklıkla yer alan sanat eserleridir (Bennet, 2009, s. 24). Hamlet Makinesi'nin sandalyeleri de işlevsellikten öte, özel olarak tasarlanmış birer sanat eseri olarak heykelsi bir duruşla görseelliği güçlendirir.

Wilson, "Ben görsel bir sanatçuyum, mekânsal olarak düşünüyorum" der (Shevtsova, 2007, s. 53). Hamlet Makinesi'nde de tüm sahne plastiği, oyuncuyu -hatta aksiyonu- da içine alacak şekilde, *sahne resmine* katkıda bulunur. Diğer taraftan, uzatılmış zaman dilimi, tüm ayrıntıları gözlemlemek için zaman tanır. Zaman, ayrıca, yavaşlatılmış aksiyon ve yavaş jestlerle de manipüle edilir. Böylelikle Hamlet Makinesi'ndeki herhangi bir sahneye bakmak; bir portreye veya bir manzaraya bakmak gibi bir hal alır. Hamlet Makinesi'ndeki bu resimsel/mimari unsur ise empresyonizm ile kübizm arasında bir köprü oluşturan ressam *Paul Cézanne*'in stilize yaklaşımından izler taşır.

Cézanne benim en sevdiğim ressam. Çalışmalarım, ona diğer sanatçılardan daha yakın. Hamlet Makinesi üretimim, mimarisinde bir Cézanne tablosu gibidir. Cézanne, klasik yapı ve kompozisyonu ortaya çıkarmak için, formları basitleştirdi ve saflaştırdı. Cézanne'dan her şeyi öğrendim; onun renk, ışık, diyagonal ve mekân kullanımını, merkezi ve kenarları nasıl kullanacağını... Onun imgeleri, sınırlarla çerçevelenmiyor. (Shevtsova, 2007, s. 53)

Buna paralel olarak, Müller'in Hamlet Makinesi'nde metinsel düzlemde, *heterotopya* özelliği taşıyan mekânsal kullanım, Wilson rejisinde, var olan yapıya görsel bir katman daha ekler. Wilson'ın mekânları, bağdaşmaz, sabitlenemez, ölçülemez ve tekleştirilemezdir. *Foucault*'nun kavramsallaştırdığı ve kısaca, "birçok olanaklı mekânın, olanaksız bir mekânda bulunması veya tek bir gerçek mekânın çok sayıda mekânı içinde barındırması" olarak tanımlanabilecek olan heterotopya, Wilson'ın rejisinde son derece kritik bir rol oynar. Sahnede görünen mekânların neresi olduğuna ilişkin, alımlayıcının aklına pek çok fikir gelir ve bu fikirlerin hiçbiri yanlışlanamaz. Gerçek ve doğrulanabilir olan tek şeyse orasının bir gösteri mekânı olduğudur.

Heterotopyaya ek olarak, Wilson'ın *projeksiyon* yardımıyla oluşturduğu *ütopya mekânlar* yarattığı da savlanabilir. Tıpkı Foucault'nun (1967) mekânı yansıtan ayna örneğinde olduğu gibi, gerçekte bulunmayan yanılısma ve kurgu mekânlar, Wilson'ın Hamlet Makinesi yorumunda, sık sık aktif hale gelen projeksiyon görselleri ve özellikle üçüncü bölümde/Skerzo sahnesinde kurgulanan multimedya görüntüleri ve manipülatif imgelerde belirginlik kazanır.

Tüm bunlarla birlikte, Hamlet Makinesi'ndeki görsel ve işitsel semiyotik, zaman zaman birbirlerinin görevini de üstlenirler. Prodüksiyonun açılış mizanseninde, sahnenin merkezinde, tekerlekli sandalyede



oturan ve bir Beckett karakterini andırırçasına *sönük* duran gri peruklu/yaşlı bir kadın<sup>7</sup> bulunur. Performans boyunca, kadının kimliğine ait net bir bilgi sunulmaz. "Belki de Gertrude'un ya da Avrupa Ana'nın kendisidir" (Battle, 2012, s. 23). Gözbebekleri yuvasından fırlayacakmışçasına genişlemiş ve ağzını yırtılacakmış gibi açarak çığlık atar. Ortalama 30 saniye süren bu kompozisyon boyunca (Die Hamletmaschine, 1986, 00.01:30-00:01:50), kadından hiçbir ses çıkmaz ve genel atmosfer bağlamında da hiçbir işitsel girdi sunulmaz. Söz konusu sahne, *Edvard Munch*'un ünlü tablosu *Çığlık* (Der Schrei) figürünü andırır. Bununla birlikte, çığlık, işitsel girdilerin varlığı olmadan var olamaz. Wilson da bu işitsel girdiyi, tıpkı Munch gibi, renkler aracılığıyla geliştirir. Munch, gökyüzünün kırmızı kan rengine dönüşmesinin dinleme yeteneğine dönüştürürken, Wilson da arka plandaki mavi rengi, siyahımsı bir tona yoğunlaştırır (Ehsan, 2018, s. 64-65).

#### 4.7. Sıcaklık ve Soğukluk (*Warmth and coldness*)

Konvansiyonel tiyatro, seyir-oyun ilişkisini ne çok *soğuk* ne de çok *sıcak* olacak şekilde düzenlemiştir. Postdramatik tiyatro ise teatral enstrümanları kullanım biçimleriyle kısmen sabitlemiş bu *estetik mesafeyi* aşmıştır. Özellikle oyun kişilerinin psikolojik derinliğini tümüyle ortadan kaldırarak çoğu zaman dondurucu bir soğukluk yaratmıştır. Bu anlamda, postdramatik prodüksiyonlar, "insani bir deneyim dünyasının temsilini (yani sıcak bir temas) bekleyen biri için, katlanılması zor bir soğukluk sergileyebilir" (Lehmann, 2006, s. 95).

Wilson, seyirci ile oyun arasındaki mesafeyi bilinçli olarak bozar. Bunu da ağırlıklı olarak, uzam-ışık ve oyun-oyuncu düzlemiyle sağlar. Hamlet Makinesi'nin de mesafe mantığı, genel mizansende, bu iki yapılanma üzerine kuruludur. Öncelikle oyunun hâkim renkleri; *mavi, gri ve siyah*tır. *Pantone* (CMYK) renk skalasında olduğu kadar, dijital (RGB) renk skalasında da mavi, ana pigmentlerden biridir. Dalga boyu en kısa olan renktir ve dolayısıyla ana renkler içerisindeki en soğuk renktir. Oyunun genel ışıklamasındaki mavinin baskın hakimiyetini, Wilson'ın estetik beğenisinden ziyade, mesafe kavramıyla açıklamak daha tutarlı olacaktır. Oyunun diğer renkleri olan siyah ve gri ise nötr ve emici renkler olarak farklı bir düzlemde yer alır. Siyah, oyuna bilinmezlik, gizem, belirsizlik; gri ise makineleşme, beton, metal gibi çok sayıda alt anlam ürettiği düşünülebilse de bu başlık altındaki görevi, maviyi öne çıkarması ve kendilerinin de mavi içerisinde silüet formu alması ve dolayısıyla soğukluğu desteklemesidir.

Oyunun sıcak-soğuk dengesini bilinçli olarak bozan diğer bir enstrüman ise oyun-oyuncu ilişkisinden kaynaklanmaktadır. Halihazırda konvansiyonel karakter yapısından uzak olan Müller'in oyun kişileri, Wilson'ın yorumunda karakteristik, hatta çoğu zaman insani özelliklerinden soyutlanarak ya nötralize edilir ya da soğuk betonu aratmayan bir gestusla -özdeşleşim şöyle dursun- onların insan oldukları bile unutulur. Böylece soğuk mesafe, oyun boyunca sürdürülerek aranın hep açık kalması sağlanır.

Oyuncular, "insani" jest ve mimik kullanımından büyük oranda yoksunlaştırılarak neredeyse nötr bir görünüm oluşturulur. Duyguların açığa çıktığı anlar bile, donuk ve beden bütünselliğinden yoksundur.<sup>8</sup> Nitekim biyolojik bir varlık olarak insan, güldüğü, ağladığı veya başka bir duygulanım belirtisi gösterdiği zaman, sadece ağız değil, gözleri, yüz kasları burnu gibi birçok organı ve kas grubu aynı anda ortak bir şekilde hareket eder. Bu anlamda oyuncular; kesik, pürüzsüz, otonom hareketlerle mekanik bir performans sergileyerek geleneksel ve özdeşleşime dayanan (özellikle Stanislavski tarzı) bir oyunculuktan uzaklaşıp *Meyerhold*'un *biyomekanik* oyunculuğuna yaklaşırlar. Fakat bu yakınlaşma, bir oyunculuk tercihidir, çok, bir biyo-makineye en uygun formun yaklaşması olarak da yorumlanabilir.

#### 4.8. Bedensellik (*Physicality*)

*Performans sanatını* diğer sanatlardan ayıran en önemli özelliklerden biri, sanatçının kendisinin/bedeninin de bağımsızlaşarak bir tür sanat eserine dönüşebilmesidir.<sup>9</sup> Postdramatik yapıdaki, bedensellik olgusu da performans sanatı ile bir bakıma ilişki içerisinde. Konvansiyonel tiyatronun sahne üzerindeki en önemli göstergesi sayılan oyuncunun bedeni, postdramatik yapıda, anlam yüklenmeyi reddeder. Beden kendinden başka hiçbir şeyin göstergesi olmadığı gibi, postdramatik tiyatro, kendini kendi kendine yeten bir *bedensellik* ile ortaya koyar (Lehmann, 2006, s. 95).

Postdramatik tiyatro, zihinsel, anlaşılabilir bir yapıdan uzaklaşıp yoğun fizikselliğin sergilenmesine doğru ilerledikçe beden mutlaklaştırılır. Bunun paradoksal sonucu, çoğu zaman diğer tüm söylemleri kendine mâl etmesidir. Olan şey ilginç bir geri dönüşür: beden artık kendisinden başka bir şey göstermediğinden,

<sup>7</sup> David Krasner, bu kadının Ophelia olduğunu söyler (Krasner, 2012, s. 341).

<sup>8</sup> Örnek sahneler: *Die Hamletmaschine*, 00.08.15; 00.19.53.

<sup>9</sup> İleri okuma için bkz. Allain ve Harvie, 2006; Hallensleben, 2010

anlamlandırma bedeninden uzaklaşıp anlamsız jest bedenine (dans, ritim, zarafet, güç, kinetik zenginlik) doğru dönüş, beden toplumsal gerçeklikle ilgili anlamla en aşırı şekilde yüklenmesi olarak ortaya çıkar.

Beden, 1960'larda ortaya çıkan beden sanatı ve performans sanatı aracılığıyla yeniden keşfedilmiş, büyük oranda özerkliği ilan etmiştir. Postdramatik tiyatro ise yine aynı yıllarda önemli ölçülerde varlık kazanmıştır. Bedenin kendi başına görsel ve kurgusal bir form olması, elbette ki Wilson'ın da dikkatini çekmiş ve oyunlarında, beden üzerine ayrıca çalışmıştır. Hamlet Makinesi'nde beden, dramatik yapının aksine, oyuncunun oyun için varoluşuna asimetrik biçimde şekillenmiştir.

Lehmann, "Postdramatik tiyatro, zihinsel, anlaşılır bir yapıdan uzaklaşıp yoğun fizikselliğin teşhirine doğru ilerledikçe, beden mutlaklaşır. Paradoksal sonuç, çoğu zaman diğer tüm söylemleri uygun hale getirmesidir" der (Lehmann, 2006, s. 96). Buna koşut olarak, oyuncular, Hamlet Makinesi'nde, konvansiyonel anlamdaki oyunculuktan farklı olarak, performatif bir duruş sergileyerek, *oyun içinde oyun yaratan özerk varlıklara* dönüşürler. Oyuncunun karakter ve oyun içindeki konumunu aşarak, yeni açılımlar yaratırlar. Fakat ilk bakışta uyumsuz gibi görünen bu durum, Lehmann'ın "paradoks" olarak yorumladığı şekliyle oyunun bütünselliği içinde, kendi uyumunu getirir. Zaten Wilson, uyumsuzlar arasında yarattığı uyumla da tanınan bir sahne ustası olması, bu durumu destekler niteliktedir.

Wilson için oyuncu, bir beden ve sestir, uzamda bir kesintidir. Oyuncunun bedeni duyguları ifade etmek ya da bir hikâye anlatmak için değil, o mekânda işleyen güçleri modüle etmek, bir kesinti yaratmak ya da bir karşıtlığı düzenlemek için hareket eder. Bir oyunun aksiyonu, bir grup oyuncunun bir mekânı doldurup sonra boşaltmasından ibaret olabilir (Mitter, 2005s. 187).

Ayrıca Wilson, diğer oyunlarında olduğu gibi, Hamlet Makinesi'nde de oyuncularına sahnedeki eylemleriyle iletecekleri kesin bir *mesaj* vermekten kaçınır (Zurbrugg, 1998, s. 440). Hatta provalarda oyunculara bir sahnenin ne anlama geldiği ya da neyi ifade etmeleri gerektiği söylenmez. "Oyuncularıma ne yaptıklarını anlamaya çalışmamaları için telkinde bulunmaya çalışıyorum. Roller hakkında anlayışları ve fikirleri olabilir ama tek bir anlayışı sabitlemeye çalışırlarsa bu bir çarpıtma olacaktır" (Zurbrugg, 1998, s. 439).

#### 4.9. Somut Tiyatro (*Concrete theatre*)

Lehmann, *Doesburg ve Kandinsky'nin* soyut sanat yerine, somut sanat tanımını kullanmalarından yola çıkarak, "rengin, çizgilerin, temsil edilemez bir gerçeğe referansta bulunmak" yerine yüzeyin algılanabilir somutluğunu vurgular. Aynı gerekçeyle, biçimsel yapısıyla postdramatik tiyatroyu da *somut tiyatro* olarak tanımlar (Lehmann, 2006, s.98). Tiyatro araçlarının metinden bağımsızlaşması, söz konusu araçların artık görünür olması, materyal değerlerinin de artık vurgulanıyor olması durumunu doğurmuştur. Bu, ana hatlarıyla *tiyatronun teatralleşmesidir*. Göstergeler, yalnızca kendilerini iletir: Işığın sadece bir ışık olarak görünmesi, müziğin dikkati kendi üzerine çekmesi veya oyuncunun fiziksel varlığının görünür kılınması gibi deneyimler, sahne üzerindeki kavramsal düzlemin somutlaşması, tiyatronun teatralleşmesidir. Diğer yandan, somut tiyatro, mimesis yaklaşımını reddeder; "taklit edilmemiş, aksine biçimsel olarak yapılandırılmış"tır. Mimesis tanımına ilişkinen, somut tiyatro algılamaya yöneliktir (Kocabay, 2012, s. 12).

Postdramatik tiyatronun mimetik olmayan ama biçimsel yapısı ya da biçimci yönleri de *somut tiyatro* olarak yorumlanmalıdır. Çünkü burada tiyatro, tıpkı resimde renk, yüzey, dokunsal yapı ve maddeselliğin estetik deneyimin özerk nesnelere haline gelebildiği gibi, mekânda, zamanda, insan bedenleriyle ve genel olarak tüm sanat eserine dâhil olan tüm araçlarla kendini bir sanat olarak ortaya koyar (Lehmann, 2006, s.98).

Hamlet Makinesi, somut tiyatro açınsındansa Wilson'ın metni merkezden çıkarması nedeniyle diğer sahne enstrümanlarının özerkleşmesine neden olmuştur. Dolayısıyla Wilson'ın prodüksiyonu, başını mekân, ışık, müzik ve beden kullanımının çektiği bir ayrışmalar bütününe dönüşmüştür. Post-minimalist öğeleriyle mimariye atıfta bulunan mekân kullanımı, renkleri karakteristik bir forma dönüştürerek görsel bir dil yaratan ışık kullanımı, kendi işitsel semiyotiğini oluşturacak kadar güçlü gösterge yığılması oluşturan müzik kullanımı, Dionisos'a adanmışçasına teatralleşerek performansa dönüşen beden kullanımı; alımlayıcıyı tanımlanmak yerine algılanmaya davet eden bağımsız roller üstlenerek somutlaşırlar.

#### 4.10. Gerçeğin Çöküşü (*Irruption of the real*)

Dramatik tiyatronun, *mimesis* araçlarıyla oluşturduğu kurgusal gerçeklik, *çerçevelenmiş* bir gerçekliktir. Bu anlamda dram, "tabloyu içe dönük olarak bir arada tutan ve dışa doğru kapatan" bir çerçeve gibidir. Postdramatik tiyatrodaki ise bu çerçeve bulunmaz. Seyirci, sahnedeki şeyin gerçek mi yoksa bir mizansen mi olduğu konusunda kesin karar veremez. Bu noktada, seyirci, artık yalnızca seyreden değil, tüm duyularını açık tutan bir algılayıcıdır. *Seyretme*, artık bir olayı izleme değil, bir *durum* haline gelmiştir. Diğer taraftan, gerçek olanın kesintiye uğraması, sadece bir yansıtma nesnesi değil, aynı zamanda teatral tasarımın kendisi haline gelir. Bu, tiyatronun temel araçlarına ilişkin bir strateji ve *karar verilemezlik estetiği* (aesthetics of

undecidability) aracılığıyla işler. Seyircinin gerçekle mi yoksa kurguyla mı uğraştığının belirsizliği yoluyla ortaya çıkan tedirginlik ise bu stratejinin önemli sonuçlarından birine dönüşür (Lehmann, 2006, s. 100).

Hamlet Makinesi'nde, sahne/bölüm araları/geçişleri düz-genel aydınlatma ile sağlanır ve sonraki sahne, seyircinin gözü önünde hazırlanır (Lehmann, 2006, s.106). Bu noktada, oyuncular birer set işçisine dönüşür. Bir taraftan hareketleri bir nebze mekanik, otonom ve ortaktır ama diğer taraftan yaptıkları iş, sıradan, önemsiz ve iş icabı havasındadır. Bunlar oyuncu mudur, işçi mi? Yaşananlar oyun icabı mıdır, oyunun teknik kısmı mıdır? Görülenler, oyunun içinde mi dışında mı değerlendirilmelidir? Alımlayıcı, bu noktadan sonra, seyirci olmaktan çıkıp algılayıcı/sorgulayıcı konumuna geçer. Hamlet Makinesi'nin sahne araları, bu anlamda *gerçekliğin çöktüğü* anlardır. Diğer taraftan, insanların makine edasıyla çalışmaları, yine oyunun varlığına bir gönderme olarak düşünmeye de gayet uygundur.

#### 4.11. Olay/Durum (Event/situation)

Lehmann, *olay/durum* ögesi ile 1960'lardan sonra oluşan performans sanatı arasında bir ilişki kurmuştur. Postdramatik tiyatro da tıpkı performans sanatı gibi, sonuç değil *süreç odaklıdır* ve ortaya çıkan sahneleme de bir ürün değil, bir eylem ve *deneyim alanıdır*. Bu noktada seyirci, kendi varlığının farkına varır ve aynı zamanda o süreci yaratıcıların kendinden ne beklediği sorusuyla baş başa kalır.

Performans sanatı gibi, postdramatik tiyatro da metnin anlamını ve edebi tutarlılığını kaybetmesiyle karakterize edilir. Her ikisi de oyuncu ile seyirci arasındaki fiziksel, duygusal ve mekânsal katılım ve etkileşim olanaklarını araştırır; her ikisi de yeniden sunuma (kurgusal olanın mimesisi) karşı mevcudiyeti (gerçekte yapma), sonuca karşı eylemi vurgular. Böylece tiyatro bitmiş bir sonuç olarak değil bir süreç olarak, bir ürün olarak değil bir üretim ve eylem etkinliği olarak, bir eser (ergon) olarak değil aktif bir güç (energeia) olarak tanımlanır. Bu noktada "tiyatro, nesnel tanımlamalardan kendini sıyrır, çünkü katılan her bir birey için başkalarının deneyimine benzemeyen bir deneyimi temsil eder" (Ebrahimian, 2004, s. 18).

Wilson'ın Hamlet Makinesi'ndeki yaklaşımı da sonuç değil, süreç odaklıdır. Nitekim, konvansiyonel anlamda ne bir giriş ne bir gelişme ne de bir sonuç vardır. Ne peripeteia ne anagnorisis ne de katharsis bulunur. Seyirciye ne bir yargı dayatır ne de onu karar vermeye zorlar. Wilson'ın yorumunda, *şimdi ve burada* olan edimleri sunmak ve net bir anlam yüklemekten ana dahil etmek önem kazanır. Bu noktada her alımlayıcı, bir katılımcıya dönüşür ve her katılımcının da kendi deneyim alanı öne çıkar. Halihazırda, metinlerarası özelliğiyle Müller'in metni de bir bütün yerine, çok sayıda bağımsız *durumdan* oluşur. Wilson ise bu bağımsız durumları, metnin varlığından da ayırıştırarak uzun pozlanmış birer *enstantane* gibi kullanır. Enstantanelerin birleşimi ise büyük oranda, çalışmanın atmosferini oluşturur. Wilson'a özgü olan *masalsı* anlatım tarzı, Müller'in *kabuslarıyla* birleşerek *masalsı bir kabus* ortamı yaratır. Alımlayıcı, bu masalsı kabusun içinde, kendi deneyim alanı içinde bırakılarak, sürecin bir parçası haline getirilir.

Alımlayıcının deneyimlediği masalsı kabus, modernizm ile başlayan ve sonrasında artarak devam eden - toplumsal çürüme, ahlaki çöküntü, yaşamsal yozlaşma gibi kavramlara karşılık gelen- *dekadans* bir yapı olarak da bulgulanabilir. İşin spesifik yanısıra dekadans ortamını Wilson'a özgü bir muziplik içermesidir. Nitekim Wilson, mizahın tüm eserlerde gerekli olduğuna ve içinde mizah olmasaydı hiçbir şey yapmayacağına inanır (Ebrahimian, 2004, s. 18). Özellikle teknolojik olanaklar, Wilson'ın kahramanlarının Müller'in Hamlet Makinesi'ndeki donmuş ciddiyetten hiperaktif mizaha geçişlerindeki şizofrenik hız hakkında bilgi verir (Burt, 2005, s. 104). Gri peruklu oyuncunun başını kaşıdıkcı tozlar dökülmesi (Die Hamletmaschine, 1986, 00:10:55) veya Skerzo sahnesinde, oyuncuların alevler içinde kaldıktan sonra maymuna dönüşmeleri (01:48:21) gibi ironik ve uyumsuz tablolar oluşur. Geleneksel mizah anlayışının ötesinde, durum değil "dumur komedisi" olarak nitelendirilebilecek Wilson'a özgü bir dil oluşur. Sonuçta tüm gösterim, peş peşe gelen tablolar aracılığıyla Marcel Duchamp ve Salvador Dali gibi aykırıların, ayakta alkışlayabileceği metamorfozlardan geçer (Zurbrugg, 1998, s. 443).

## 5. Sonuç

Bu makalede, Müller'in Hamlet Makinesi adlı oyununun, Robert Wilson rejisindeki postdramatik stratejileri, Lehmann'ın on bir kriteri göz önünde bulundurularak incelenmiş ve şu sonuçlara ulaşılmıştır:

Müller, Shakespeare'in Hamlet'ini başka metinlerle kolajlayarak metinlerarası bir yol izlemiş; Wilson ise bu metinlerarası yapıyı, yenilikçi rejisiyle kültürlerarası ve disiplinlerarası bir boyuta taşımıştır. Böylece Wilson, Müller'in metnindeki merkezsiz yapıyı, metnin kendisini de merkezden çıkartarak derinleştirmiştir. Bu yönüyle merkezsizlik, sadece sahne enstrümanlarına değil, oyun-seyir ilişkisine de yansyarak, seyirciyi/alımlayıcıyı, bir merkeze odaklayan tek yönlü algıdan uzaklaştırmıştır. Diğer bir deyişle merkezsizlik, teatral araçları parçalamakla kalmamış, anlamı ve alımlamayı da parçalamış ve "çoktan

seçmeli" bir boyuta taşımıştır. Bu nedenle merkezsiz yapılanma, rejî açısından en önemli stratejilerden biri haline gelmiştir.

Wilson, diğer oyunlarındaki baskın eğilimleri burada da sürdürmüş; mimari unsurlar, yavaşlatılmış zaman, fragmentasyona uğramış anlatı, süreç odaklı yapılanma, peyzaj ve yoğun görsel anlatı gibi karakteristik özellikler bol miktarda kullanılmıştır. Wilson'ın imzası niteliğindeki "ışık tasarımı" ise rejînin en güçlü öğelerinden biri olarak varlığını korumuştur.

Lehmann kriterleri özelindeyse;

1. Wilson, hiyerarşiyi ortadan kaldırarak, ışık, ses ve oyunculuk gibi teatral enstrümanları özerkleştirmiş ve parataksis bir denklem kurmuştur.
2. Rejînin heterarşik yapısı ve dramaturjînin merkezsiz oluşu, eşzamanlılık özelliğini getirmiş; böylece birçok gösterge, aynı anda sahnede yer almıştır.
3. Boş alanların fazlalığı, sessizlik ve yavaşlık gibi unsurlarla göstergelerin yoğunluğu minimize edilmiştir.
4. Teatral enstrümanların özerkleşerek rizomatik bir görünüm alması, aşırılık estetiğine zemin hazırlamış; bütünlük, uyum, sonuç gibi konvansiyonlar devre dışı bırakılmıştır.
5. Wilson, oyuna dahil edilmiş tüm işitsel girdileri bir müzikalizasyon aracı olarak kullanmış fakat seslerin tamamı dramatik yapının aksine, metinden bağımsız şekilde konumlanmıştır.
6. Görsellik de bu paralelde, özerk bir katman olarak yerleştirilmiş; böylece senografi ve görsel dramaturji kendi kimliğini kazanmıştır.
7. Oyun kişilerinin psiko-sosyal yapısı çöktürüldüğü için, oyun-seyir mesafesi açılmış; soğukluk ve sıcaklık dengesi bozulmuştur.
8. Psiko-sosyal açıdan yoksunlaştırılmış oyunculuklarsa bedensellik kazanarak performatif estetiğe geçiş yapmıştır.
9. Hamlet Makinesi, tiyatronun biçimselleşerek teatralleştiği; somut tiyatro örneklemini sunmuştur.
10. Oyunun sahne geçişlerindeki mizansenlerin, "gerçek mi oyun mu" olduğunun belirsizliği, karar verilemezlik estetiğini yaratmış, bu da oyuna gerçeğin çöküşü olarak yansımıştır.
11. Wilson, sonuca değil sürece odaklanmış bu da her alımlayıcıya kendi deneyim alanıyla baş başa kaldığı olay/durum formları yaratmıştır.

Tüm bu etmenler ışığında, Robert Wilson, Hamlet Makinesi rejîsinde, Lehmann'ın on bir kriterini de karşılayacak bir prodüksiyona imza atmış ve postdramatik tiyatro için bir örnek oluşturmuştur.

## Kaynakça

- Bahun-Radunović, S. (2008). History in Postmodern Theater: Heiner Müller, Caryl Churchill, and Suzan-Lori Parks. *Penn State University Press*, 45(4), s. 446-470.
- Battle, T. (2012). *The Postmodern World of Muller and Wilson, or how Hamletmachine completed a Brechtian dream* [PhD thesis]. University Of Central Missouri.
- Bennett, E. (2009). *Why theatre? A study of Robert Wilson*. Butler University Publishing.
- Birkiye, S. (2007). Çağdaş tiyatrodaki kültürlerarası eğilim. De Ki Basım.
- Boyle, M., Cornish, M. ve Woolf, B. (2019). *Postdramatic theatre and form*. Methuen Drama.
- Dudley, J. M. (1992). Being and non-being: The other and heterotopia in Hamletmachine. *University of Toronto Press Journals*, 35(4), s. 562-570.
- Ebrahimian, B. (2004). *The cinematic theatre*. Scarecrow Press.
- Ehsan, A. (2018). *Disrupting the symbolic Hamlet: A semiotic reading* [PhD thesis]. Freie Universität Berlin - Institut für Philosophie.

- Foucault, M. (1967). Of other spaces, heterotopias. *Foucault Info*.  
<https://foucault.info/documents/heterotopia/foucault.heteroTopia.en/>
- Fuchs, E. (2003). Karakterin ölümü (B. Güçbilmez, Çev.). Dost Kitabevi.
- Halaçoğlu, B. (2016). Nietzsche'nin Hamlet'inden Müller'in Makinesi'ne bulaşan tiksinti. *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi*, 2016(22), 81-95.
- Katheryn Gresko (2021, Ekim 25). *Die Hamletmaschine* [Video]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=Rk6QyOcTW7E>
- Kocabay, H. (2012). Dramaturjide yeni açılımlar. *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi*, 2012(3), 3-18.
- Krasner, D. (2016). *A history of modern drama. Volume II, 1960-2000*. West Sussex Blackwell Publishing.
- Lehmann, H. (2006). *Postdramatic theatre* (K. Jürs-Munby, Çev.). Routledge.
- Malkin, J. (1999). Coopted and tamed: The (scandalous) Müller / Wilson symbiosis. *Assaph: Studies in the Theatre*, 15(1999), 1-16.
- Mitter, S. ve Shevtsova, M. (2005). *Fifty key theatre directors (Routledge Key Guides)*. Routledge.
- Müller, H. (1986). *Hamletmaschine*. Robert Wilson. <https://robertwilson.com/hamletmaschine>
- Müller, H. (1988). Shakespeare a difference (D. Redmond, Çev.). *Postdramatische Esthetiek*,  
<https://theater.augent.be/file/14>
- Müller, H. (2008). *Hamlet Makinesi*. (Çev. Zehra Aksu Yılmaz). De Ki Basım Yayım.
- Otto-Bernstein, K. (2006). Absolute Wilson. *IMDb*. <https://www.imdb.com/title/tt0841992/>
- Shevtsova, M. (2007). *Routledge performance practitioners: Robert Wilson*. Routledge.
- Şiriner, H. (2019). Buzul çağı eşiğinde bir makine -Hamlet Heiner Müller'in Hamlet Makinesi metnine metinlerarası bir bakış. *Uluslararası Müzik ve Sahne Sanatları Dergisi*, 3, 39.
- Turner, C. (2015). *Dramaturgy and Architecture*. Palgrave Macmillan.
- Zurbrugg, N. (1988). Post-Modernism and the multi-media Sensibility: Heiner Muller's Hamletmaschine and the art of Robert Wilson. *Modern Drama*, 31(3), s. 439-453.
- Zurbrugg, N. ve Burt, W. (2005). *Critical vices: The myths of postmodern theory*. G+B Arts International Publishing.