

DEVİSE TİYATRO VE BİR ÖRNEK OLARAK THE WOOSTER GROUP

• Dr. Öğr. Üyesi Ece ÇELİKÇAPA ÖZİNAN*

ÖZET

II. Dünya Savaşı sonrası İngiltere ve Amerika'da sıklıkla uygulandığı gözlemlenen Devise tiyatronun, bu anlayışla çalışan tiyatro gruplarına sanatsal üretim konusunda özgürlük sağladığı görülmektedir. Anlayışın uygulanmaya başlanması ile ilgili kesin bir dönem bulunmamakla birlikte, günümüzde popülerleşen bir çalışma yöntemi olmuş ve Türkiye'de de çeşitli tiyatro gruplarında uygulanmaya başlanmıştır. Bu çalışma yönteminin ilerleyiş biçiminin, tiyatro grubunu oluşturan ve rejisi, oyunculuk, tasarım, dramaturji gibi farklı alanlarda çalışan üyeler tarafından belirlendiği anlaşılmaktadır. Ancak yöntemi uygulayan tiyatro grupları açısından ortaklaşılacak çıkış noktasının, çoğunlukla mevcut bir kurgusal hikaye seçilerek başlanması ve grup üyelerinin otobiyografik bilgileriyle harmanlanması olduğu görülmektedir. Devise tiyatro anlayışıyla yapılan tiyatro çalışmalarında, kurgu ile gerçeğin bir araya getirilmesi değişkenlik göstermektedir. Uygulanmış şekli tiyatro grupları arasında farklılık gösterdiği için, bu çalışmada pratik anlamda somutlaştırılması açısından The Wooster Group adlı tiyatro grubunun çalışmasına odaklanılmıştır. Bu makalede, Devise tiyatronun özellikleri üzerinde durulmuş ve tiyatrodaki uygulanaşına yönelik özgün bir örnek olarak The Wooster Group hakkında bilgi verilmiş ve grubun Brace Up! adlı oyunu incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Devise Tiyatro, The Wooster Group, Brace Up!

* Haliç Üniversitesi, Konservatuvar, Tiyatro, Tiyatro Anasanat Dalı, eceozinan@halic.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3911-7148

DEVISE THEATRE AND THE WOOSTER GROUP AS AN EXAMPLE

• Asist. Prof. Dr. Ece ÇELİKÇAPA ÖZİNAN*

ABSTRACT

It is seen that the Devise theater, which was observed to be frequently applied after World War II in England and America, provided freedom in artistic production to theatre groups working with this understanding. Although there is no specific period when this understanding began to be implemented, it has become a popular working method today and has started to be implemented in various theatre groups in Turkey. It is understood that the way the working method progresses is determined by the members who make up the theatre group and work in different fields such as direction, acting, design and dramaturgy. However, it seems that the common starting point for theatre groups applying the understanding is to start by choosing an existing fictional story and blending it with the autobiographical information of the group members. In theatre works performed with the Devise theatre, the combination of fiction and reality varies. Since the application of the understanding varies between theatre groups, this study focused on the work of the theatre group called The Wooster Group in terms of concretizing it in a practical sense. In this article, the features of the Devise theatre emphasized and information has been given about The Wooster Group as a unique example of its application in theatre and the play named Brace Up! examined.

Keywords: Devise Theatre, The Wooster Group, Brace Up!.

* Haliç University, Conservatory, Theatre, eceozinan@halic.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3911-7148

1. GİRİŞ

II. Dünya Savaşı sonrasında sanatsal anlayışların değişimiyle birlikte popülerleşen ve *devised theatre veya devising performance* olarak anılan tiyatro çalışma yöntemi, kelime anlamı olarak planlama ve tasarlamaya¹ karşılık gelmesi nedeniyle çoğulcu bir yaklaşım içeren ortaklaşa yaratım sürecini içermektedir. Bu anlayış bir araştırmada² *ortaklaşa yaratım süreci* olarak dilimize çevrilmiştir ancak *devise*, bazen tek bir performans sanatçısının üretimine de dayanabilmektedir. Bir çalışma biçimi olarak araştırılmaya devam eden bu anlayış, bu makalede herhangi bir Türkçe karşılık bulunmadan “*devise tiyatro ve anlayışı*” olarak adlandırılacaktır. İlk bakışta kelimenin tam karşılığı olan planlama ve tasarlama, bir tiyatro çalışmasında kendiliğinden mevcut olduğu için bu anlayışın yeni bir yaklaşım olmadığı görüşünü doğurabilmektedir. Heddon and Milling'e göre; (2006: 2) “*Devise tiyatro, mevcut koşullar dahilinde sanat icra etmeyi, plan yapmayı, icat etmeyi ve yüzeysel olarak keşfetmeyi ifade eder*”.

Devise tiyatronun ortaya çıkış nedenleri ve kısa tarihi ile ilgili bilgiler sunan Heddon ve Milling'e göre (2006: 10-19) *Devise* tiyatronun başlangıcı olarak, düşünsel olarak alt yapısının oluşturulması ve pratik olarak uygulanmaya başlanması konusunda belli bir döneme işaret etmek mümkün görünmemektedir. *Devise* tiyatronun aslında yeni bir anlayış olmadığı, Antik Yunan tiyatrosu ve *Commedia dell'Arte* ile görülmeye başlandığı ileri sürülmüş olsa da (Heddon and Milling, 2006: 11), “*miras aldığımız birçok ortak kavram ve/veya mit, Batıdaki 1950'li ve 1960'lı yılların spesifik siyasi ve kültürel koşullarından kaynaklanmaktadır*” (2006: 3). *Devise*, başlangıçta Birleşik Krallık'a ait bir terim olmasına rağmen, tiyatroyu daha geniş Batılı karşı-kültürel hareketin bir parçası olarak, egemen tiyatroya bir meydan okuma olarak gören bir tarihin izini sürmektedir. *Devise* tiyatro, genel olarak savaş sonrası İngiltere ve Amerika kültürünün etkileri altında gelişmiştir (2006: 1-2).

Devise, ticari amaçlar üzerine inşa edilen ana akım tiyatronun karşısına bir alternatif olarak çıkmıştır. Tiyatroda merkezi bir güç haline gelme olasılığını taşıyan yönetmen, yazar veya oyuncu bakış açısının tekelinden kurtulmayı ve tiyatral amaçlarla bir araya gelen her çalışanın yaratıcı vizyonunu içermeyi amaçlamıştır (Oddey, 1994: 4-6). *Devise* tiyatro, ana akım tiyatronun oyun düşüncesine hizmet etmek gerekçesiyle oyun yazarı ve yönetmeni ön plana yerleştiren hiyerarşik yapıyı değiştirdiği için kimi zaman marjinallikle anılmıştır. Bu tiyatro anlayışı ile birlikte anılan gruplar genel olarak; DV8,

¹ Bkz. <https://dictionary.cambridge.org/tr/s%C3%B6zl%C3%BCk/ingilizce/devise> (Erişim Tarihi: 20.04.2024)

² Sözü edilen araştırmadan yararlanılmıştır. Uğurlu, G. (2014). *Tiyatro'da Ortaklaşa Yaratım ve Türkiye'deki Yansımaları (Devising Theatre)*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Complicite, Forced Entertainment, Robert Lepage, Goat Island, Pina Bausch ve Amerika'da The Living Theatre, The Open Theatre, ve bu makalenin de araştırma konusu olan, önce The Performance Group olarak anılan sonra ise adını The Wooster Group şeklinde değiştiren tiyatro grubudur (Govan, Nicholson and Normington, 2007: 12-13). Bu makalede, devise tiyatronun temel özellikleri üzerinde durulmuş ve bir örnek olarak The Wooster Group ve bu grubun oyunu Brace Up! (1991) incelenmiştir.

2. DEVİSE TİYATRO

1980'lerin ortasından başlayıp 20. yüzyıla kadar devam eden anlatı krizi nedeniyle tiyatro grupları kendi hikayelerini, deneyimlerini kendi dünya görüşleri ve sanat anlayışlarıyla bütünleştirerek sunmaya başlamıştır. Çok katmanlı, çok sesli ve farklı vizyonları bir arada içeren gösterimler, oyuncularını yeniden yazmaya ve performanslarını yeniden düzenlemeye itmiş, seyircileri ise performansı izlemeleri konusunda kendi yollarını bulmak için motive etmiştir (Heddon and Milling, 2006: 218). Devise tiyatronun uygulama alanı, disiplinlerarası bilgiyle beslenmektedir ve uygulamanın çıktılarıyla, uygulayıcılar arasındaki diyalog kurularak performans zenginleştirilmektedir. Devise, sanatsal üretimin bağlamı ve gerçekleştiği anla yakından bağlantılıdır ve günümüzde performansın ne olabileceğine dair çağdaş kavramları genişletmek için yeni uygulamalar icat edilmektedir. Bu nedenle devise, tiyatro uygulayıcılarının kişisel ilgi alanlarını ele almalarını, dünyadaki güncel konuları sorgulamalarını ve performansın estetiğini ve algılanışını genişletmelerini sağlayacak esnekliğe sahiptir.

Ancak Devise çalışan tiyatroların birbirlerinden farklı yaklaşımlar sunmaları, uygulama biçimleri konusunda ortaklaşamamaları nedeniyle, devise tiyatronun çok yeni bir yaklaşım olmadığı ve belli bir sistematik bakış yaratmadığı düşünülmeye başlanmıştır. Devise tiyatro çalışması bazen bir metin veya performans üzerinden yapılabilir. Metin bir başlangıç noktası olarak kullanılabilir veya hiç tercih edilmeyebilir. Aslında Devise tiyatro ile bir yaratım sürecine başlarken birkaç anlatı seçeneği bulunmaktadır. Örneğin bir grup, genel bir konu veya tema, var olan bir hikaye ya da otobiyografik bir bilgi ile başlanabilir. Otobiyografik çalışmalarda, oyuncular kendi hayatlarından olayları alarak bu bilgileri kurgusal eserin anlatısına dahil edebilir. Otobiyografik performans *rol yapılmayan* bir performans türü olarak sınıflandırılmıştır, gerçek hayat ile kurgu arasında ince bir çizgi olduğunda, oyuncu kendisini canlandırıyor gibi görünmeye başlar. Zaten çoğu zaman, gerçek hikayeler ve kurgu birbirine karışır ve bu karışıklık da seyircinin neyin gerçek, neyin gerçek olmadığı konusunda onu yanıltarak, oyuncunun içinde bulunduğu durumu sorgulamasına neden olur.

Önceden var olan kurgusal bir hikayeyi uyarlamak ise, yaratım sürecine başlamanın bir başka yoludur. Oyuncular zaten bildikleri bir hikayeyle başlarlar ve olay örgüsünü yeniden düzenlerler veya hikayeye karşı kendi bakış açılarını değiştirirler. Ortaya çıkan performans, izleyicinin aşına olduğu bir eserdir, ancak yine de sürecin işleyişi ve sonlandırılma şekli, şaşırtıcı etkiler uyandırabilir. Devise tiyatroyla çalışan gruplarda, kurgusal bir hikayeden yola çıkarak çalışmaya başlamak yaygındır. İyi bilinen hikayeler, hem geniş izleyici kitlelerini garanti ederken, hem de önceden var olan materyalle çalışma pratiği yapma, oyunculara ve yaratıcı gruba denemeler yapma ve kendi estetik, kültürel veya politik amaçlarını yerine getirme olanağı sunmaktadır.

Devise tiyatronun çalışma yöntemlerinden biri de, oyuncunun eğitim çalışmalarında kullanılan oyunların, egzersizlerin ve doğaçlamaların oyuna dahil edilmesidir. Bu şekilde çalışan tiyatrolar arasında, *The Living Theatre ve Open Theatre* gibi Amerikalı gruplar ön plana çıkmaktadır (Heddon and Milling, 2006: 35). Çünkü aslında prova sürecinde kullanılması beklenen bu alıştırmalar, devise tiyatronun da önceliklerinden olan grup üyelerinin farklı etkinliklerde sorumluluk almalarını ve aralarında güçlü kolektif yaratıcılık bağlarının kurulmasını sağlayarak performansın gelişim potansiyelini arttırmaktadır.

Asal olarak Devise tiyatronun farkı, bütün alanlarda eş zamanlı çalışan tüm üyelerin kolektif bir çalışmaya girmeleridir. Gruptaki katılımcıların çalışılacak kaynak malzeme-yeye yönelik farklı derecelerde sorumluluk sahibi olup kolektif grup kimliğini yansıtmaları beklenmektedir. Bu kolektif ruhun yansıtılabilmesi için tiyatro grubunun kendi içinde birbirlerine güven ilişkisiyle bağlı olmaları, iletişimlerinin sağlanması gerekmektedir. Kurgusal bir hikaye anlatımı üzerine yoğunlaşan bir tiyatro grubundan biraz daha farklı olarak, birlik ve bütünlüğün önemli olduğu görülmektedir. Amaç, performansın içerdiği bir anlamı iletmek değil, katılımcıların oluşturdukları bilgiyle meşgul olduğu bir süreci seyirciye sunmaktır. Oddey, Devise tiyatro örneğini şu şekilde tanımlamaktadır;

“Her şeyden başlanabilir. Fikirleri, görüntüleri, kavramları, temaları veya müzik, metin, nesnelere, resimler veya hareketleri içerebilecek belirli uyaranları keşfetmek ve bunlarla deneyler yapmak, bir başlangıç çerçevesi veya yapısı oluşturan bir grup insan tarafından belirlenir ve tanımlanır. Devise tiyatro ürünü, işbirliği içinde çalışan bir grup insan tarafından ortaya çıkan ve birlikte üretilen çalışmalardır” (Oddey, 1994: 1).

Weber (2010), Devise tiyatronun kolektif çalışma biçimleri arasındaki farklılıklar nedeniyle, bu çalışma biçimlerinin kolektif işbirliği, rehberli işbirliği ve uzmanlaşmış işbirliği şeklinde üç ayrı başlıkta toplanmasını gerekli görmüştür. Grotowski'nin Para Tiyatro döneminin kolektif işbirliğine saf bir örnek oluşturduğunu belirtmektedir. Grup üyeleri, belirli etkinliklerde eşit sorumluluklar alarak süreci yürütmektedir. Rehberli işbirliği, bir sınıftaki eğitmenin işlevine benzer bir şekilde, liderin karar verici olduğu bir sürece

işaret etmekte ve onun öncülüğünde yaratıcı malzemenin toplanması, organize edilmesi anlamına gelmektedir. Katılımcılar, liderin izin verdiği ölçüde üretime geçebilmektedir. Son olarak uzmanlaşmış işbirliğinde ise, tiyatro alanlarından herhangi birinde uzmanlığına başvurulmuş çalışanlarla birlikte girilen bir işbirliği söz konusudur. Kolektif yaratım aşamasında otoriteye teslimiyet açısından karışıklık yaşanmaması açısından, hangi modelleme ile çalışmaya başlanıldığının bilinmesi ve benimsenmesi, sağlıklı bir grup çalışması için önceliklidir.

Tiyatro gruplarının, bir tiyatro metni ve onun ekseninde toplanan konvansiyonel tiyatro anlayışından vazgeçip, kolektif yaratım sürecine geçmelerinin nedenleri üzerinde durmak gerekirse, Oddey bu durumu şu şekilde aktarmaktadır;

“Bence asıl çekici olan, grup bağlamında kişisel bir açıklama yapabilmek, kişinin halihazırda yazılmış bir şeyin yorumcusu değil, tiyatral bir deneyim oluşumunun parçası olduğunu hissetmesidir. Orijinal bir eser yaratma arzusu, aynı zamanda hem korkutucu hem de özgürleştirici olan muazzam bir özgürlüğü beraberinde getiriyor” (Oddey, 1994: 27).

Grup oluşturulduktan sonra oyunu tasarlama, grubun üyeleri ile seçilen bir başlangıç noktası veya uyaran arasındaki etkileşimle başlamaktadır. Grup, kaynak materyali özümser, ona yanıt vermeye başlar ve ardından grubun ve projenin başlangıçtaki hedeflerine uygun bir çalışma yöntemi üretir. Kaynak materyali seçmek konusundaki raslantısallık ve grup tarafından kesinleştirilmesine neden olan sonrasında gelen doğruluk hissi, çağdaş devise tiyatro örnekleri sunmaktadır (Heddon and Milling, 2006: 191). Materyaller üzerinde birlikte çalışmaya başlayan grup üyelerinin birlikte imajları dönüştürmeleri, onların bazılarında vazgeçip bazılarını geliştirmeleri uzun süren kolektif çalışmanın ürünleridir. Tasarlama süreci, her grup üyesini ortaya çıkan ürünle yüzleşmeye, bireysel olarak onunla ilgilenmeye, grup işbirliği, bağlılık ve birlik duygusunu geliştirmeye zorlamaktadır.

“Tasarlanan performans, bireysel olarak katılımcıları başkalarıyla bağlantı kurarak deneyimleri üzerinde düşünmeye teşvik ederek, sürece katkıda bulunan kültürel stratejilerden biridir; yeni sosyal kimlikler inşa etmeyi ve toplulukları yeniden canlandırmayı amaçlayan bir süreçtir” (Govan, Nicholson and Normington, 2007: 77).

Devise tiyatro ile çalışan gruptaki oyuncuların kişisel/toplumsal yaşamlarından yüzleşmeleri de içermesi nedeniyle, ortaya çıkacak olan oyunun Brechtien bir oyunculuk üslubunu taşıdığı söylenebilir. Bu yaklaşımda seyirciler, izledikleri şeyin eleştirel bir değerlendirmesini yapmaları için aksiyondan uzaklaşabilir veya yabancılaştırılabilir. Amaç bazen seyircinin duygusal olarak dahil olması yerine, oyunun oluşturduğu yanılısardan biraz daha bağımsız bir şekilde kalmasını ve objektif olmasını sağlamaktır. Bu tür tiyatro biçimi, seyircileri eyleme geçirmeyi ve bunun da belli toplumsal/sosyal çözümlere yol açmasını beklemektedir. Seyirciler, oyuncularla arasındaki mekanı ve etkileşimi

sorgulayarak mevcut hiyerarşik ilişki normlarını yapışöküme uğratmaktadır, oyuncular da alışık olunan natüralist oyunculuk tarzından uzaklaşmaya başlamaktadır. Devise tiyatronun önemli farkı, belirli bir mesajının ve rasyonel bir anlatı çizgisinin olmamasıdır. Devise tiyatro, seyirci ile performans arasındaki diyalogu başlatabilir ve seyircilerin bilincini uyandırabilir, ancak her seyirci performanstan kendi sonuçlarını çıkarmakla başa kalacaktır.

Devise tiyatro ile konvansiyonel tiyatro süreci ve performansı arasındaki temel fark, tiyatronun her yerden ve her şeyden başlama özgürlüğüdür. Bu özgürleştirici düşünce, İngiliz grup *The Frantic Assembly*'nin çalışma yöntemini aktardıkları kitapta da yer almaktadır:

“Kendi deneyimlerimize göre, hem başlangıç hem de kalkış noktalarını belirlemek önemliydi... kabul edilebilir ve edilemez işaretler, düşünceler, düşünceler arasında sağlıklı bir denge. Egzersizler ve öneriler. Okuyucuyu tiyatro performansı yaratmanın yeni yollarını aramaya teşvik etme girişimidir” (Graham and Hoggett, 2009: 3).

Devise tiyatro ile çalışan tiyatro gruplarında bazen, yönlendiricinin belirsizliği ve materyalin gereğinden fazla toplanması ve kullanılacak olan materyalin de organize edilmesi konusunda çok vakit kaybedilebilir. Bu yüzden grubun yola çıkış motivasyonu unutulmamalı ve bu doğrultuda yapılan düzenlemelerin dikkatlice yapılması gerekmektedir.

“Bir performans yaratma süreci bir paragrafta şu şekilde özetlenebilir: Başlamak için öncelikle bir fikir bulun. Bir fikir veya görsel ilginizi çektiğinde onu daha fazla araştırın. Bir dosya açın. Malzeme toplayın. Bir şeyi deneyin, tartışın, neyi beğendiğinize karar verin ve ona sorular sorun. Daha sonra başka bir şey daha deneyin. Fırsat buldukça yapı, eylem sıralaması, biçim, tür, uzam ve zaman tasarımına karar verin veya parçayı oluşturun. Çalışmanızı derinleştirmek için her seferinde tek bir öge içeren yaratıcı süreci kullanın. Kaybolduğunuzda ya da sıkışıp kaldığınızda, konuyu değiştirin, orijinal fikrinize geri dönün ya da netlik kazanmak için merkezi unsurlardan biri üzerinde çalışın. Son olarak, çok fazla şey yarattığınızda kesme cesaretine sahip olun” (Kerrigan, 2001: 80).

Devise tiyatro ile performans düzenleme, bir tiyatro grubunun çalışmak istedikleri konu hakkındaki tercihlerini göstermektedir. Her bir üyenin bilgi alışverişine katılması, konuyu araştırması ve eleştirel yaklaşması önemlidir. Oddey, Devise tiyatro çalışacak bir grubun temel kaygılarını ortaya koymaları gerektiğinden söz etmektedir. Geliştirilecek projeye ilgili tiyatral form, içerik veya seyirci kitlesi bakımından yapılması gereken tercihler varsa tartışılmasının önemli olduğunu belirtmektedir. Her performansta seyirci ve oyuncu birlikteliğinin değişime uğrayacağını hesaba katarak planlama yapılmasının da, ayrıca altını çizmektedir (Oddey, 1994: 27-33).

3. THE WOOSTER GROUP

Amerika'da Off-Off-Broadway hareketi, 1960'larda ana akım tiyatroya alternatifler sunmaya başlamıştır. Julian Beck ve Judith Malina yönetimindeki *The Living Theatre*, Joseph Chaikin yönetimindeki *The Open Theatre* bu hareketin öncülerindedir. Amerikan avangard tiyatrosunun sonraki temsilcilerinden, Richard Schechner tarafından kurulan *The Performance Group*, Elizabeth LeCompte'un yöneticiliğine geçmesiyle *The Wooster Group* olarak anılmaya başlanır. LeCompte'un yöneticiliğinde The Wooster Group, Schechner'in doğalcı oyunculuk tarzından uzaklaşarak tiyatral dil arayışlarına başlar ve teknolojiyi merkeze almayı tercih eder. LeCompte, Schechner performanslarının fazlasıyla sembolik, ritüelistik olduğunu ve tehlikeli bir şekilde psikanalitik olana öykündüğünü düşünmektedir (Savran, 1988: 300). Dunkelberg'e göre (2005: 44) The Wooster Group'un tiyatro anlayışı, Grotowski'nin yoksul tiyatrosunun bir reddi gibidir. Oyuncuyu merkeze yerleştiren yoksul tiyatronun aksine, LeCompte "oyuncu neden merkezde?" sorusunu sormuştur. Hatta bu merkezizetçi algıyı eleştirmek için, Grotowski'nin yoksul tiyatro dönemine ait video görüntülerinin yer aldığı *A Series of Simulacra* oyununu sahnelemiştir.

The Wooster Group savaş sonrası Amerikan tiyatrosunun etkileri altında gelişmiştir, oyun metinlerinin, imajların ve seslerin kesilip montajlanması, yeniden düzenlenmesi ve mekanı, zamanı ve anlamı yeniden düşünmenin yeni bir tasarımı üzerine yoğunlaşmışlardır. "Tek bir metin veya perspektif, The Wooster Group için fazla kısıtlayıcı ve klostrofobiktir. Diğer metinler ve diğer medya yoluyla konuyu giderek daha fazla karmaşık hale getirerek, başka bir çıkış yoluna işaret ediyorlar" (Marranca, 2003: 5). LeCompte'a göre bir oyunda, materyallerin bir araya getirilmesi konusunda raslantısallık büyük öneme sahiptir. "Le Compte'un çalışması, hepsi eşit öneme sahip bir seri materyali bir araya getiriyor. The Wooster Group'un çalışmaları, Roland Barthes'in ortaya attığı 'yazarın ölümü' kavramını yansıtıyor" (Govan, Nicholson and Normington, 2007: 95).

Amerika'nın ilk ve en tanınmış tiyatro topluluklarından biri olan The Wooster Group'un yapımları çoğunlukla yöneticisi olan Elizabeth LeCompte ile birlikte anılmaktadır. Grup çalışmaları sırasında özgürlük ortamı hakim olsa da, LeCompte'un son aşamada performans materyaline karar veren konumunda olduğu görülmektedir. Bu sebeple The Wooster Group'un devise tiyatrodaki rehberli işbirliği çalışma yöntemi kapsamına girdiği söylenebilir. LeCompte, kendi rolünü oyuncuların yaşamları etrafında bir çerçeve oluşturmayı üstlenmek olarak tanımlamıştır (Etchells, 1999: 55). Çerçeve oluşturmak, LeCompte'un sahneyi bir tablo olarak görmesinden kaynaklanmaktadır. Oyuncunun canlı görüntüsü ve teknoloji desteğiyle üretilen diğer görüntüler bu tablonun parçaları gibidir. Oyunlar, portreler ve manzara görünümünün arasında geçişler yapılarak devam eder,

bu tabloya oyuncuların ayaklarının temas ettiği zemin de dahildir. Oyuncuların ayaklarının hareket görüntüleri *Route 1 and 9*, *Brace Up!* ve *Dr. Faustus Lights and the Lights* oyunlarında, mekanın hissiyatını pekiştirmek bazen vakit öldürmek, bazen de sahnenin temposunu arttırmak için kullanılmıştır (Marranca, 2003: 7).

Farklı gerçeklikleri çerçevelemeyi içeren bu tiyatral/performatif/medyatik estetik, oyunculuk açısından da yeniliklere neden olmuştur. The Wooster Group'un kurucu ve oyuncularından Spalding Gray bu durumu şöyle değerlendirmektedir;

“Bu, daha ilginç bulduğum ve hemen çözüm bulmam gereken bir oyun tarzıydı çünkü zaman işliyordu. Sadece zamanı durdurmak zorundayım, böylece birçok tiyatral durum kendisini gösterecekti. Bu gerçekliği çerçevelemeyi öğrenmek demektir. Bu eylemi bir kompozisyon oluşturmak gibi gördüm. Kendimi icracı/besteci olarak gördüm çünkü bu eylemler dizisinin büyüdüğü etkileşim mutlaka bir metin biçimini almak zorunda değildi, daha çok görüntülerin, seslerin, renklerin veya hareketlerin bir araya toplandığı bir formdu. Bu şekilde çalışmayı ben seçmedim. Çalışabilmenin tek yolunun bu olduğunu düşündüm” (Bierman, 1979: 22).

Performans anındaki oyuncu, daha önceden veya performansın hemen öncesinde kaydedilmiş görüntülerle, seslerle diyalog kurabilmektedir. Aynı diyaloglar, eş zamanlı olarak farklı kayıtlardan verilebilir ve bu durumda oyuncunun devam eden performansı esasında mevcudiyetini sorgulaması beklenir. Örneğin grubun ilk oyunlarından olan *Rumstick Road* (1977) oyununda Spalding Gray intihar etmiş olan annesinin ses kayıtlarını dinleyerek intiharın sebepleri üzerine düşünmeye başlamaktadır. The Wooster Group, canlı ve medyatik diyalogları bir araya getirmektedir. Bu tutum, tiyatral bir performansla belgeseli yan yana getirmek gibi bir bakış açısı sunmaktadır.

3.1. Brace Up! Oyunu

Brace Up!, The Wooster Group'un Devise tiyatro anlayışıyla Anton Çehov'un Üç Kızkardeş oyunundan oluşturduğu bir performanstır. Paul Schmidt'in grup için yeniden çevirdiği oyun metni üzerinden ilerlenmiştir. The Wooster Group'un Thornton Wilder *Kasabamız* ve Arthur Miller'in *Cadı Kazanı* oyunları dışında sahneledikleri tek klasik oyundur. The Wooster Group (sanatçılar, yönetmen, yönetmen yardımcısı, ses teknisyenleri, video mühendisleri, set ve ışık tasarımcıları ve tüm ekip üyeleri) bu oyunda vücut bulmuş gibidir. Bu yüzden de Devise tiyatrosunun önemli örneklerinden sayılabilir. Grup üyesi Kate Valk'ın dediği gibi, “Biz bir grup gibiyiz; her birimizin diğeri hakkında, ne zaman öne çıkıp ne zaman geri çekileceği konusunda altıncı hisleri var” (Mee, 1992: 145).

Oyun fikrinin ortaya çıkışı, grubun uzun zaman Japon dramaları Noh ve Kyogen çalıştıktan ve Japon Samuray filmlerini yoğun bir şekilde izledikten sonra, bir metin arayışına girmeleri ve Paul Schmidt'in Üç Kız Kardeş'in yeni çevirisini getirmesiyle yön değiştirerek başlamıştır. Kaynak materyal olarak Üç Kız Kardeş oyun metninin yeni bir

uyarlamasını yaparak başlamak, devise tiyatro süreci için radikal bir seçim olarak görülebilir (Heddon and Milling, 2006: 203). Dramaturg Marianne Weems'e göre; Brace Up! çeşitli materyallerin bir araya getirildiği bir devise tiyatro örneği olmaktan ziyade, sadece Üç Kız Kardeş metnine iki yıl boyunca odaklanılmış bir devise performansına dönüşmüştür (2006: 203). LeCompte ise, Brace Up! Oyununun bir uyarlama olduğunu kabul etmemektedir. "Brace Up'ı Çehov'un bir uyarlaması olarak düşünmüyorum! Bunu Çehov ve Wooster Grubu'nun ikili portresi olarak düşünüyorum. Onu yorumlamıyoruz. Onu gıyıyoruz. Biz onun içinde yaşıyoruz" (Mee, 1992: 147).

Metin odaklı çalışmalar yürütülmesine rağmen, Japon tiyatrosuyla birleşen bir yorum, performans sürecinde kendiliğinden gelişmiştir. Örneğin oyunda gerçekleşen eylemleri, olayları anlatan ve Kate Valk tarafından canlandırılan bir anlatıcı-oyuncu bulunmaktadır. Bu anlatıcı figürü, oyun metnindeki uzun monologların aktarıldığı bir gerçek kişi olarak da kullanılmıştır. Bu düşünce Japon geleneğindeki Benji anlatıcısından kaynaklanmaktadır. Sahneye giriş ve çıkışlar da performansa dahil edilmiştir, bu konuda Japon tiyatrosundan esinlenilmiştir. Sahnenin girişindeki uzun rampalar ve oradan geçen oyuncuların uzun yürüyüşleri de, Noh tiyatrosunun öğelerindedir. Televizyonlarda görüntü olarak, Japon filmlerinden de yararlanılmıştır. Godzilla filminin görüntüleri ekrana yansıtılırken anlatıcı, Japonca konuşmaları fonetik olarak mikrofonla taklit eder. Ayrıca Japon filmleri, oyuna "Brace Up!" (Neşelen!) isminin verilmesine neden olmuştur. Japon filmlerinde ana karakterin, çoğunlukla bir samurayın, düşman tarafından yenilgiye uğratıldığı derin üzüntüye neden olan o an, "neşelen!" denilerek tersine çevrilmektedir. Ancak Japon sanatsal geleneğindeki formların bir replikasını üretmek, grubun hedefleri arasında bulunmamaktadır.

Ayrıca The Wooster Group kendisini çok Amerikan şeklinde tanımlayarak, Schmidt'in çevirisinin yanı sıra provalar sırasında tekrar metin düzenlemeleri yaptıkları Çehovyen bir Amerikalı tarz benimsediklerini aktarmaktadır. Dramaturg Marianne Weems, oyun çalışmasında Stanislavski'nin sistematik oyunculuk tekniğinin de yeniden değerlendirildiğini aktarmaktadır. LeCompte ile Stanislavski arasında detaycı olmaları konusunda bir benzerlik olduğunu ancak Stanislavski'nin metindeki her sözcüğe psikolojik anlam üreten bir jest saptaması konusunda birbirlerinden ayrıldıklarını ifade etmektedir. The Wooster Group oyun çalışmasında, Stanislavski yorumuyla da bir mücadeleye girmiş gözükmektedir (Mee, 1992: 151-152).

LeCompte, Schmidt'in yeni çevirisiyle daha akıcı ve gündelik bir dil yakaladıklarından söz etmektedir. Bunun yanı sıra LeCompte, televizyonları ekleyerek oyunun bir pembe dizi yapısında olmasını istediğinden bahsetmektedir.

“Provalar sırasında iki tür performans kapsamlı bir şekilde araştırılıyor. Biri pembe dizi oyunculuğunu taklit ediyor. (“Tüm Çocuklarım” gibi gerçek pembe dizilerin görüntüleri monitörlerde gösteriliyor). Diğeri ise ilkinden daha az duygusal yatırım yapılan bir sunum tarzıdır. Bu iki stil, aradaki diğer birçok stil ile birlikte bir sürekliliğin iki ucunu oluşturur. Pembe dizi oyunculuğu çoğunlukla performansın geçiş kısımlarında yapılıyor; monitörlerde abartılı yakın çekimler gösteriyor, pembe dizi görüntüleri çerçeveleniyor” (Arratia, 1992: 134).

Bu görüntülere dahil edilen oyuncuların görüntülerinin ise, sahne giriş çıkışlarına ve oyuncuların sahnedeki konumlarına göre kararlaştırıldığı aktarılmaktadır (Mee, 1992: 146-147). Bazı karakterlerin görüntüleri ise, karakterler arasında bir zaman ve yaş farkı olduğunun gösterilmesi için kullanılmıştır. Örneğin Anfisa karakterinin yaşlı olması sebebiyle bir televizyon ekranından gösterilmesinin nostaljik bir atmosfer yarattığı düşünülmektedir. Anfisa’yı oynayan kişi, ekip üyelerinden birinin büyük annesidir, profesyonel oyuncu olmaması, yaşlı olmasıyla bağlantılı olarak karaktere unutkanlık özelliği kazandırmıştır. Üç kız kardeş Sonya, İrina ve Maşa karakterlerini oynamaları için yaşça büyük oyuncular tercih edilmiştir. Oyun metninde genç kızlar olarak aktarılan karakterleri oynayan oyuncuların orta yaşlı olmalarının izleyiciye bir mesafe kazandırdığı düşünülmektedir. LeCompte bu oyunda diğer oyunlardan farklı olarak, The Wooster Group dışından oyuncuları da davet etmiştir.

Oyunda oyuncuların hareket prensiplerini oluşturan birtakım oyunlar oynandığından bahsedilmektedir. Bu oyunlar, karakter psikolojisini yansıtmayan içerik sunmaktadır, seyirci açısından oyuncunun gizlenmiş kurallar etrafında hareket ettiklerini algıladığı ancak tam ne olduğunu kavrayamadığı oyunun hareket tempolarını oluşturmaktadır. LeCompte’un deyimiyile oyunlar, oyuncuların natüralizmin tuzaklarına düşmesine engel olmaktadır (Arratia, 1992: 128). Bir başka örnek olarak, Maşa ve Irina gözleri bağlı bir şekilde oynamaktadırlar. Aksiyonun başlaması için gözleri bağlı bir oyuncunun, sahneye yerleştirilen siyah banttan yapılmış “x”in üzerine basması gerekmektedir. Ayrıca Kuligin ve Maşa’nın öpücük sahnesi için LeCompte, Kuligin’in ağzında metal bir para ile Maşa’yı öpmesini, sonra da parayı kulağına götürmesini istemiştir. Bu aksiyon da yine öpücük doğa yaklaşım sunmadan, absürd bir gerçeklik yaratmak amacıyla yerleştirilmiştir. Bu tür oyunlar arasında, bir oyuncunun hareket etmeye başladığında, diğerlerinin de hareket etmesini sağlayan veya durduğunda, onları da durduran basit oyunlar yer almaktadır.

Hareket dışında oyuncuların aralarındaki diyalogu da kesintiye uğrattıkları anlar olmaktadır. LeCompte, oyuncuların bilinçli bir şekilde unutmalarını istemektedir, çünkü oyunun akışını yeniden sağlamakla görevli olan anlatıcıya alan açılacaktır. Oyun metninde bulunan uzun monologların, anlatıcı Kate Valk’un oyunculara sorular yönelterek bir diyaloga dönüştürmesi de bu nedenledir. Örneğin, oyunun başında yer alan Sonya

karakterinin babasının ölümünü hatırladığı monolog, Kate Valk'un yönlendirmesiyle kesintiye uğratılmaktadır. Böylelikle oyundan alıntılar yapan ve oyundaki sahneleri canlandıran oyuncu arasındaki fark daha da açılmaktadır. LeCompte, oyunda vokal aksiyonlar ve ses efektleriyle de bir atmosfer yaratmayı hedeflemiştir, yine bu kullanımlar da oldukça gerçek dışı düzlemde icra edilmektedir. Kapı çalma sesleri efekt olarak yüksek bir şekilde verilir. Anlatıcının votka içtiği bir sahnede, bardağı koyduğu ve elini aşağıya doğru bıraktığı kısımda yüksek sesli bir cam kırılması efekti verilmektedir. Dolayısıyla oyuncular gerçekleştirdikleri fiziksel ve vokal aksiyonlara daha fazla odaklanarak ve ses efektleriyle kurulan atmosfere hizmet ederek, karakterle özdeşlik kurma gerekliliğini ortadan kaldırmış olurlar. Üç Kız Kardeş metnine çoğunlukla sadık kalınarak çalışılan oyun, televizyon görüntüleri ve ses efektleri kullanılarak icracıların ontolojik sorununu tartışmaya açar. Canlı ve medyatik arasında kalan performans, postmodernizmin melezleştirilmiş kimliğini de ortaya koymaktadır. Oyun, canlı ve medyatik performansın iç içe geçmesiyle, yani oyuncu mevcudiyeti ile ses ve görüntülerin birlikte skorlanmasıyla sahneye taşınmıştır. Ancak LeCompte'un kendi aktarımıyla The Wooster Group herhangi bir sınırlamanın baskısı altında değildir, "her şey oluverir" (Arratia, 1992: 127).

"Kendi metinleri de dahil olmak üzere herhangi bir metnin otoritesini kabul etmeyen birçok çağdaş devise tiyatro eseri, kasıtlı olarak verili olanın ontolojik statüsünü karıştırır; gerçeği kurgudan, oyuncuyu karakterden, oyunculuk yapmayı oyunculuk yapmamaktan ayırmak zorlaşır" (Heddon and Milling, 2006: 209).

LeCompte, Devise tiyatronun neredeyse gerekliliklerinden sayılabilecek otobiyografik bilgi kullanımını, oyuncuların yakınlarını görüntüsü veya sesiyle oyuna dahil ederek, onların mesleki vasıflarını ve becerilerini oyuna katarak sağlamıştır. Örneğin, Kate Valk'un daha önce hemşire olarak çalıştığı hatırlanarak oyuna tekerlekli sandalyeler dahil edilmiştir. Bu sandalyeler üç kız kardeşin hapsolüp kaldıklarını sembolik olarak göstermektedir (Arratia, 1992: 124). Bir başka örnek de, Kate Valk'un Güney Pasifik dansları festivaline katılması ve video görüntüleri getirmesiyle, oyunun içerisine dans hareket sekanslarının eklenmesidir. Oyuncular, kadın ve erkeklerin dans figürlerini, sopa ile yapılan hareketlerini izleyerek öğrenmiş ve oyunda uygulamışlardır.

Brace Up! oyunu; Üç Kız Kardeş metnine odaklanıldığı için yazar söyleminin hakimiyeti altında geliştiği düşünülebilir. Ancak Devise tiyatro çalışma yöntemlerinden biri olan bilindik bir kurgusal hikaye seçilerek, ona yönelik sürdürülen sorgulama süreci deneyimlenmiştir. Oyun metninin uzun süre çalışılması, sonuç odaklı çalışmaya engel olmuş, metinde var olan veya olmayan alt katmanlar keşfedilmiştir. Grup üyelerinin hali hazırda mevcut olan çalışmaları oyuna dahil edilmiştir. Oyun seçilmeden önce Japon tiyatrosu çalışıldığı için temel prensipleri oyuna yerleştirilmiştir. Sadece oyuncuların hareket kalitelerinde bulunmamakla beraber, oyunda kullanılan görüntüler Japon geleneğinden

esintiler sunmayı hedeflemiştir. Devise tiyatro örneklerinde karşılaşıldığı tespit edilen oyunlar ve doğaçlamalar, oyuncuların ekip ruhunu korumaları ve aralarındaki enerjiyi seyirciyle paylaşmaları konusunda etkili olmuştur. Video görüntüleri ve ses efektleri kullanımı, konvansiyonel tiyatrodaki bulunan karakterle özdeşlik tutumuna karşı çıkan Devise tiyatro yaklaşımının bir uzantısıdır. Oyuncunun sahne mevcudiyeti, medyatikleştirilmiş öğelerle sekteye uğratılmaktadır. Ayrıca oyuncuların biyografik bilgileri ve becerileri gibi kendi yaşamlarından kattıkları malzemeler, bu oyunun yalnızca bu grupla yapılabileceğini göstererek özgün ve yaratıcı bir Devise tiyatro çalışması meydana getirmektedir. “Neşelen! grubun daha önceki çalışma yapısıyla ilişkili olarak, bir yaşam biçimi haline gelen, devam eden bir projeye derin güvene dayanan, ortak çalışmaya kendini adanmış bir grup insanın ürünü olarak görülmelidir” (Arratia, 1992: 141).

4. SONUÇ

Devise tiyatro, tiyatro gruplarında hem kişisel olarak kendini ifade etmenin, hem de örgütlenmiş veya sivil aktivizmin bir aracıdır ve anlayışın bu bakış açısı, kültürel alışverişin teşvik edilebileceği bir olanak sunmaktadır. Bir oyun tasarlama ve planlama, her zaman diyalojik bir süreçtir ve işbirliğiyle ilişkili uygulamaların ve kişisel paylaşımın yanı sıra, ne ölçüde ve hangi yollarla kültürel müdahale eylemleri olduğuna ilişkin sorular, performans dayalı yaratıcılığın kalıcı temalarından biri olmaya devam etmektedir. Devise tiyatro ile çalışan icracılar, performans estetiğini yeniden değerlendirmiş ve bunun sonucunda performansın fizikselliği yeniden kavramsallaştırılmış ve revize edilmiştir. Bir tiyatro oyunu için temel gereklilikler olarak sayılabilecek olan kurgusal hikaye, yönetmenin vizyonu, oyuncuların belli bir düşünceye hizmet etmeleri, tasarımın belirgin bir estetiğe yoğunlaşması ve bu bağlamdaki dramaturji çalışmaları, merkezîyetçi yanılsamaların uzantısı olarak kabul edilmiştir.

Performans planlaması yapılırken dinamik kalan, kültürel değişim ve alışveriş sürecini değişkenliğe açan bakış açısı, kişilerin sabit konumlarının bir buluşma noktası olarak değil, yeni kimliklerin oluşabileceği estetik bir alan olarak tanıma potansiyeli sunmaktadır. Devise tiyatro ile çalışılan bir performans, o performans meydana getiren kişilerin öznel ve kolektif özelliklerini taşıyarak bir başkasının yaratıcı zekasını içeren kurgusal hikayenin arkasına sığınmaktan vazgeçmiştir. Performansın her alanında baş gösteren bu aktif yaklaşım, onu meydana getiren grup üyelerini özgün kılmaktadır. Etkinlik ile edilgenlik arasında dengede duran edimsellik, yeni toplumsal yazılara, mekan ve mekanda devinen bedenlerin anlatılarını kavramsallaştırmanın farklı yollarına olanak tanımaktadır.

Devise tiyatronun uygulanma biçimleri farklılık gösterdiği için bu makalede anlayışı pratik açıdan açıklayabilmek amacıyla, kendi çalışma yöntemini oluşturan ve birlikte çalıştığı grup üyelerine göre değişiklikler yapan Amerikalı The Wooster Group örnek gösterilmiştir. The Wooster Group, yaratıcı grubun başında bulunan Elizabeth LeCompte'un da etkisiyle, yazarsız ve rotasız bir tiyatro anlayışının izini sürmektedir. Kaynak malzeme olarak oyun metinlerini raslantısal olarak tercih eden, grubun ihtiyaçlarına öncelik veren, teknolojiyi, imaj, görüntü ve sesleri performansa yerleştiren bir şekilde ilerlemektedir. The Wooster Group, Devise tiyatroyu, bir performans planlama sürecine başladığında, grup üyelerinin istekleri ve becerileri doğrultusunda düzenleyen, disiplinlerarası düzlemde malzemeyi bir araya getiren öncü tiyatro grubu örneklerinden biridir.

KAYNAKLAR

- Arratia, E. (1992). Island Hopping Rehearsing the Wooster Group's Brace up!!. TDR, 36 (4), 121-142.
- Barton, B. (Ed.) (2008). Collective Creation, Collaboration, and Devising, Canada: Playwrights Canada Press.
- Bicat, T. and Baldwin, C. (2012). Devised and Collaborative Theatre A Practical Guide, UK: The Crowood Press.
- Bierman, J. (1979). Three Places in Rhode Island. TDR, 23 (1), 13-30.
- Dunkelberg, K. (2005). Confrontation, Simulation, Admiration: The Wooster Group's Poor Theater, TDR, 49 (3), 43-57.
- Etchells, T. (1999). Certain Fragments: Contemporary Performance and Forced Entertainment, UK: Routledge.
- Govan, E. Nicholson, H. and Normington, K. (2007). Making a Performance: Devising Histories and Contemporary Practices, UK: Routledge.
- Graham, S. and Hoggeth, S. (2009). The Frantic Assembly, Book of Devising Theatre, UK: Routledge.
- Heddon, D. and Milling, J. (2006). Devising Performance: A Critical History, London: Palgrave Macmillan.
- Kerrigan, S. (2001). The Performer's Guide to the Collaborative Process, Portsmouth: Heinemann.
- Marranca, B. (2003). The Wooster Group: A Dictionary of Ideas, PAJ: A Journal of Performance and Art, 25 (2), 1-18.
- Mee, S. (1992). Chekhov's "Three Sisters" and the Wooster Group's "Brace up!", TDR, 36 (4), 143-153.
- Mermikides, A. and Smart, J. (2010). Devising in Process, London: Palgrave Macmillan.
- Mia, P. (2011). Theatre and Knowing: Considering the Pedagogical Spaces in Devised Theatre, Youth Theatre Journal, 25 (1), 63-74.
- Oddey, A. (1994). Devising Theatre a Practical And Theoretical Handbook, UK: Routledge.
- Savran, D. (1988). Breaking the Rules: The Wooster Group, New York: Theatre Communications Group.

Uğurlu, G. (2014). Tiyatro'da Ortaklaşa Yaratım ve Türkiye'deki Yansımaları (Devising Theatre). Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Weber, J. E. (2010). Defining Approaches to Collaboratively – Generated Devised Theatre, Boston: Emerson College.

İnternet Kaynakları

http 1. <https://dictionary.cambridge.org/tr/s%C3%B6zl%C3%BCk/ingilizce/devise> (Erişim Tarihi: 20.04.2024)