

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



ÇAĞDAŞ YÖNETMEN KATIE MITCHELL'İN REJİ YÖNTEMİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İsmail SAĞIR

Drama ve Oyunculuk Bölümü Anasanat Dalı

Sahne Sanatları Bilim Dalı Programı

EYLÜL, 2019

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



ÇAĞDAŞ YÖNETMEN KATIE MITCHELL'İN REJİ YÖNTEMİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

İsmail SAĞIR

(Y1612.210004)

Drama ve Oyunculuk Bölümü Anasanat Dalı

Sahne Sanatları Bilim Dalı Programı

Tez Danışmanı: Prof. Mehmet BİRKİYE

EYLÜL, 2019

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ



YÜKSEK LİSANS TEZ ONAY FORMU

Enstitümüz Sahne Sanatları Anabilim Dalı Sahne Sanatları Tezli Yüksek Lisans Programı Y1612.210004 numaralı öğrencisi İsmail SAĞIR'ın “ÇAĞDAŞ' YÖNETMEN KATIE MITCHELL'İN REJİ YÖNTEMİ” adlı tez çalışması Enstitümüz Yönetim Kurulunun 29.05.2019 tarih ve 2019/12 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından oybirliği/oyçokluğu ile Tezli Yüksek Lisans tezi 26.09.2019 tarihinde kabul edilmiştir.

| <u>Unvan</u> | <u>Adı Soyadı</u> | <u>Üniversite</u> | <u>İmza</u> |
|--------------------|-------------------|----------------------|-------------------------------------|
| ASIL ÜYELER | | | |
| Danışman | Prof. | Mehmet BİRKİYE | İstanbul Aydın Üniversitesi |
| 1. Üye | Doç. Dr. | Münip Melih KORUKÇU | İstanbul Aydın Üniversitesi |
| 2. Üye | Doç. Dr. | Selen Korad BİRKİYE | İstanbul Üniversitesi |
| 3. Üye | Doç. | Arif Can GÜNGÖR | İstanbul Üniversitesi |
| 4. Üye | Dr. Öğr. Üyesi | H. Esra ÇİZMECİ AVCI | Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi |

ONAY

Prof. Dr. Ragıp Kutay KARACA
Enstitü Müdürü

Ayşegül'e,

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “ÇAĞDAŞ YÖNETMEN KATIE MITCHELL’İN REJİ YÖNTEMİ” adlı çalışmanın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel ahlak geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Bibliyografya’da gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim. (26/09/2019)

İsmail SAĞIR

ÖNSÖZ

Sadece İstanbul’da her sezon yaklaşık iki yüz tiyatro oyununun seyircinin beğenisine sunulması, artan konservatif eğitimler ve kurslar göz önüne alındığında, tiyatronun günümüzde oldukça ‘revaçta’ olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Bu oyunların birçoğunun umut verici ve orijinal olduğunu da görmekteyiz. Yine de tüm bu ilgi, çalışma azmi ve artan sisteme rağmen dilimizdeki kaynakların yetersizliği ne yazık ki göz ardı edilemeyecek kadar önemlidir. Bir sektöre dönüşen tiyatro dünyasının içerisinde, özellikle sadece tiyatro yönetmenliği yapan kişi sayısına baktığımızda, karşımıza çıkan oranın oldukça az olduğunu söyleyebiliriz.

Son dönemde dikkatimi çeken ve kendi üretme arzum açısından ayağıma bağ olan bu yetersizlik hisleri sonucunda, ‘kendime not’ alma gayretiyle bu çalışmaya soyundum. Bu bağlamda, imkansızlıklarım sebebiyle, yurtdışındaki daha kapsamlı eğitimleri tamamlayamayacağım gerçekliğiyle yüzleşirken, lisans eğitimini aldığım okulun bizler için böyle bir yüksek lisans programı açmasını kendim için bir avantaja dönüştürerek değerlendirmek istedim.

Bu süreci, elimden geldiğince yeni yönetmen adayları veya tiyatro yönetmenliğinde sahne estetiği ve dil oluşturma açısından daha yüksek standartlara çıkmak amacıyla okuma, araştırma yapmak isteyen arkadaşlarımıza aktarabilmek arzusuna düştüm.

Bu aşamada, Sayın Mehmet Birkiye’nin dersinde adını ilk kez duyduğum yönetmen Katie Mitchell imdadıma yetişmiş oldu. Onun sayesinde tiyatro yönetmenliğine bakış açım değişti. Yönettiği oyunları seyredebilmek için fırsatlar yarattım ve iki oyununu seyredebilme şansı buldum. Bu oyunlardan özellikle Schatten (Eurydike sağı) prodüksiyonu çok etkileyiciydi. Kurduğu karmaşık yapıyı nasıl hayal edebildiğini çok merak ettim. Sadece maddi kaynakların olmasıyla veya kalifiye kişilerle çalışarak çözülebilecek bir yapı değildi. Bunun akademik kaynakları ya da söyleşilerini okuyarak öğrenilebilecek bir bilgi olmadığını düşünüyorum. Genelde bu tarz işler, kültür, tecrübe ve uzmanlaşma çabasının toplamındaki bir ürünü oluyor.

Tüm bu hayranlıklarım çerçevesinde tezin konusunu belirledim ve çalışmayı bu bağlamda yürütmeyi hedefledim. Bu süreçte Mitchell’ın el kitabı olarak tabir ettiği kitabının çevirisinin ve bazı röportaj çevirilerinin yapılmasını sağlayarak, yöntemini destekler biçimde örneklendirmeye gayret ettim. Bunları yaparken geliştirici sürece dahil olan, “geçmiş ve bugün”ün zaman kavramlarını da çalışmaya dahil ederek, perspektifi geliştirmeyi amaçladım. Seyircinin belki de asla ilgilenmediği, akademinin tanımlamak işini üstlendiği, “modern ve postmodern” kavramlarının da incelenmesine, teoride gelişen sürece dair bir veri sunabileceği fikriyle, önem verdim ve çalışmanın sınırları içerisinde işlemeyi hedefledim.

Bu bağlamda şunu söyleyebiliriz ki; sanatla uğraşan insanlar genellikle “şu kavramda iş yapacağım” demez, ama mesleki olarak nerelerde dolaşıldığını bilmek ve tanımlayabilmek için, gidecekleri yolu görmek isterler. İşte bu konu da bana kendi yolumu gösterdi diyebilirim. Bu nedenle, hem Mitchell’la tanışmama vesile oldukları hem de bu çalışma sürecindeki yol göstericiliklerinden dolayı, Selen Korad Birkiye ve Mehmet Birkiye’ye çok teşekkür ederim.

Dilimizdeki özellikle belirli konudaki kaynakların ne kadar az olduğunu dile getirmeye gerek yok sanırım. Bana bu çalışma sırasında çeviri anlamında çok destek veren Hatice Tıbık ve Aylın Sarıdere'ye teşekkür ederim.

Yazı yazmanın çok yorucu bir süreç olduğunu düşünüyorum, çok ciddi bir alışkanlık ve sabır isteyen bir iş. Teoriden ziyade pratik çalışmayı tercih ediyorum ve kendimi yazma açısından yetersiz hissediyorum. Benim için yorucu geçen bu süreçte desteğini hiç esirgemeyen ve bütün kahrımı çeken sevgilim Ayşegül Uraz'a da çok teşekkür ederim.

Eylül, 2019

İsmail SAĞIR

İÇİNDEKİLER

Sayfa

| | |
|---|-----------|
| ÖNSÖZ..... | vii |
| İÇİNDEKİLER | ix |
| KISALTMALAR | xi |
| ÇİZELGE LİSTESİ..... | xiii |
| ŞEKİL LİSTESİ..... | xv |
| ÖZET..... | xvii |
| ABSTRACT..... | xix |
| 1. GİRİŞ | 1 |
| 1.1 Modernizm | 4 |
| 1.1.1 Tiyatroda modernizm | 8 |
| 1.2 Postmodernizm..... | 11 |
| 1.2.1 Tiyatroda postmodernizm | 17 |
| 1.3 Dramatik Tiyatro ve Postdramatik Tiyatro Kavramlarının Karşılaştırması..... | 20 |
| 2. YÖNETMENLERİN TİYATRO METİNLERİNE BAKIŞ AÇILARI | 23 |
| 2.1 Metnin Kutsallaşması..... | 24 |
| 2.1.1 Konstantin Stanislavski (1865 – 1938) | 25 |
| 2.1.2 Yevgeni Vakhtangov (1883 – 1922)..... | 26 |
| 2.1.3 Max Reinhardt (1873 – 1943)..... | 27 |
| 2.2 Bir Vesile Olarak Metin | 28 |
| 2.2.1 Vsevolod Emilyeviç Meyerhold (1874 – 1940)..... | 28 |
| 2.2.2 Jerzy Grotowski (1933 – 1999)..... | 29 |
| 2.2.3 Peter Brook (1925)..... | 30 |
| 2.3 Bir Teklif Olarak Metin | 32 |
| 2.3.1 Robert Wilson (1941)..... | 32 |
| 2.3.2 Romeo Castellucci (1960)..... | 34 |
| 2.3.3 Robert Lepage (1957) | 38 |
| 3. KATIE MITCHELL (1964) | 43 |
| 3.1 Hayatı | 44 |
| 3.2 Oyunculuk Tercihi | 45 |
| 3.3 Sahneleme Tercihleri | 49 |
| 3.4 Oyun Seçimi..... | 52 |
| 3.5 The Director’s Craft Kitabındaki Yöntemi (Tiyatro Yönetmeninin Rehberi) . | 54 |
| 3.5.1 Metindeki gerçek bilgilere ve sorulara dair listeler hazırlamak..... | 59 |
| 3.5.2 Oyunun aksiyonu başlamadan önce ne olduğuna dair bilgiyi organize etmek | 59 |
| 3.5.3 Araştırmak..... | 60 |
| 3.5.4 Metin hakkındaki zor soruları cevaplamak..... | 61 |
| 3.5.5 Mekân..... | 62 |
| 3.5.6 Karakter biyografileri..... | 62 |
| 3.5.7 Anlık durumlar | 66 |
| 3.5.8 Sahneler veya perdeler arasında olanlar..... | 66 |

| | |
|---|------------|
| 3.5.9 Zaman..... | 68 |
| 3.5.10 Büyük fikirleri arařtırmak (Yazar ve Oyun) | 69 |
| 3.5.11 Metnin temelini oluřturan fikirler | 69 |
| 3.5.12 Oyunun biçimi..... | 70 |
| 3.5.13 Perdelere ve sahnelere isim vermek | 71 |
| 3.5.14 Olaylar (Events) | 72 |
| 3.5.15 Niyetler (Intentions) | 79 |
| 3.5.16 Karakterlerin kendileri üzerine düşünceleri | 82 |
| 3.5.17 İliřkiler | 84 |
| 3.5.18 Doęaçlamaları hazırlamak..... | 85 |
| 3.5.19 Tasarım ekibi ile iliřkiler kurmak | 86 |
| 3.5.20 Atölye çalışmaları | 89 |
| 3.5.21 Süreç için ortak dil geliřtirmek | 90 |
| 3.5.22 Oyunculara metni tanıtmak | 91 |
| 3.5.23 Oyunun dünyasını kurmak | 91 |
| 3.5.24 Yazar ve tür | 93 |
| 3.5.25 Temalar ve duygular üzerine pratik çalışmak | 93 |
| 3.5.26 Karakterlerin biyografileri üzerine çalışmak..... | 95 |
| 3.5.27 İliřkiler üzerine çalışmak | 96 |
| 3.5.28 Sabitleme ya da seyirci için eylemi belirgin hale getirmek | 96 |
| 3.5.29 Çalışmaları analiz etmek | 98 |
| 4. KATIE MITCHELL'IN YÖNETTİĐİ PERFORMANSLAR | 101 |
| 4.1 Cleansed | 103 |
| 4.2 The Maids (Hizmetçiler) | 105 |
| 4.3 Ophelias Zimmer (Ophelia'nın Odası)..... | 107 |
| 4.4 A Woman Killed with Kindness (Nezaketle Öldürülen Kadın)..... | 109 |
| 4.5 Lucia di Lammermoor..... | 114 |
| 4.6 Multimedya Kullanımı | 118 |
| 4.6.1 Waves (Dalgalar)..... | 122 |
| 4.6.2 Shadow (Eurydice Speaks)..... | 125 |
| 5. SONUÇ ve ÖNERİLER..... | 133 |
| KAYNAKLAR..... | 139 |
| ÖZGEÇMİŐ..... | 143 |

KISALTMALAR

- İKSV** : İstanbul Kùltür Sanat Vakfı
MÖ : Milattan önce
MST : Moskova Sanat Tiyatrosu
RSC : Royal Shakespeare Company
Vb. : Ve benzeri

ÇİZELGE LİSTESİ

| | <u>Sayfa</u> |
|--|--------------|
| Çizelge 1.1: Postmodernizm ve Modernizm Özelliklerinin Karşılaştırılması..... | 15 |
| Çizelge 1.2: Dramatik ve Postdramatik Özelliklerinin Karşılaştırılması | 21 |
| Çizelge 2.1: Metin Yönetmen İlişkilerinin Karşılaştırılması | 41 |

ŞEKİL LİSTESİ

| | <u>Sayfa</u> |
|---|---------------------|
| Şekil 2.1: Einstein on the Beach, Robert Wilson..... | 34 |
| Şekil 2.2: Hey Girl, Romeo Castellucci | 36 |
| Şekil 2.3: Go down, Moses, Romeo Castellucci | 38 |
| Şekil 2.4: Hamlet Collage, Robert Lepage | 40 |
| Şekil 3.1: Katie Mitchell..... | 45 |
| Şekil 3.2: Lungs (Atmen) Schaubühne | 54 |
| Şekil 4.1: Cleansed (National Theatre)..... | 104 |
| Şekil 4.2: The Maids (Toneelgroep Amsterdam) | 107 |
| Şekil 4.3: Ophelias Zimmer (Schaubühne)..... | 109 |
| Şekil 4.4: Ophelias Zimmer (Schaubühne)..... | 109 |
| Şekil 4.5: A Woman Killed with Kindness (National Theatre)..... | 114 |
| Şekil 4.6: Lucia di Lammermoor (Royal Opera House)..... | 118 |
| Şekil 4.7: Waves (National Theatre) | 125 |
| Şekil 4.8: Shadow (Eurydice Speaks) Schaubühne | 126 |
| Şekil 4.9: Shadow (Eurydice Speaks) Schaubühne | 130 |

ÇAĞDAŞ YÖNETMEN KATIE MITCHELL'İN REJİ YÖNTEMİ

ÖZET

Modernizm/posmodernizm kavramlarının kısaca tanımlaması, tarihsel süreç incelemesi ve bu iki kültürel kavramın karşılaştırması yapılmıştır. Bu kavramlar esas alınarak modern tiyatro ve postmodern tiyatronun özellikleri ortaya konmuş ve karşılaştırması yapılmıştır. Modernizm/postmodernizm kavramlarındaki dönüşüm tiyatro açısından dramatik tiyatro / postdramatik tiyatro şeklinde olmuştur. Modern (dramatik) tiyatronun en önemli yeniliklerinden olan tiyatro yönetmeni kavramının tarihsel sürecini önde gelen yönetmenler baz alınarak kısaca incelenmiştir. Tiyatrodaki kavramsal dönüşüm tiyatro yönetmenlerinin metinlere bakış açısı sayesinde olmuştur. Yönetmenlerin tiyatro oyun metinlerine bakış açıları ve bunun getirdiği biçim değişimi vurgulanmıştır. Umberto Eco'nun edebiyat metinleri için oluşturduğu niyet kuramını tiyatro oyun metinlerine uyarlayan M. Melih Korukçu'nun metin bazlı sınıflandırması tiyatro yönetmenlerine göre uyarladığımız bu çalışmada Konstantin Stanislavski, Jerzy Grotowski, Peter Brook ve Robert Wilson gibi önemli yönetmenlerin tiyatro oyun metinlerine bakış açılarına göre sınıflandırılmıştır. Bu sayede kısaca; dramatik tiyatro kavramından postdramatik kavramına dönüşme süreci tiyatro yönetmenliğinin tarihsel süreci ile bağdaştırılmıştır. Dramatik tiyatro ve postdramatik tiyatro kavramlarına ait tiyatro eserleri tarihsel süreçlerini tamamlamamış ve günümüzde iki akıma da ait eserler üretilmektedir. Özellikle Türkiye'de dramatik tiyatro akımına ait eserler daha fazla üretilmektedir. Tezin varsayımını oluşturan Türkiye'de dramatik tiyatronun etkin olması sebebiyle; bu akıma ait çağdaş eserler ortaya koyan tiyatro/opera yönetmeni Katie Mitchell'in hayatı, oyunculuk tercihi, sahneleme tercihi, oyun seçimi ve bazı performanslarının incelemesi yapılmıştır. Türkiye'deki tiyatro yönetmenliği eğitimi sorunsalı göz önüne alınarak çağdaş yönetmen Katie Mitchell'in oyun yönetme metodolojisini yazdığı *The Director's Craft* kitabı kaynak alınarak oyun yönetme süreci anlatılmıştır.

Anahtar Kelimeler: *Katie, Mitchell, tiyatro, metin, yönetmen, metodoloji, modernizm, postmodernizm, postdramatik, oyun, performans.*

THE REGIE METHOD OF CONTEMPORARY DIRECTOR KATIE MITCHELL

ABSTRACT

Brief definitions of the concepts of modernism/postmodernism and the reflections of these movements in the theater are examined. Based on these concepts, the features of modern theater and postmodern theater have been put forward and compared. The transformation of the concepts of modernism / postmodernism has been occurred as dramatic theater / postdramatic theater in terms of theater. The historical process of the concept of theater director, which is one of the most important innovations of modern (dramatic) theater, is briefly examined based on the leading directors. The conceptual transformation in theater has been made possible thanks to the perspective of theater directors on texts. The perspective of the directors on theater plays and the change in the form they bring are emphasized. M. Melih Korukçu, who adapted Umberto Eco's theory of intention for literary texts to theatrical texts, was classified according to theater directors' perspectives on theater play texts of important directors such as Konstantin Stanislavski, Jerzy Grotowski, Peter Brook and Robert Wilson. In this way, the process of transformation from the concept of dramatic theater to postdramatic concept is associated with the historical process of theater directing. Theatrical works belonging to the concepts of dramatic theater and postdramatic theater have not completed their historical processes and today both kind of works are on the stage. Particularly in Turkey, the examples of dramatic theater movement are more preferable. Forming the assumptions of the thesis due to the effect of dramatic theater in Turkey, the life, acting profile, staging preferences, play selection and examination of some of the performances of contemporary theater /opera director Katie Mitchell, who produce contemporary productions according to dramatic theatre concept, was conducted. Considering the problem of directing theater education in Turkey, managing a theatre play is explained based on the *The Director's Craft*, the book in which the contemporary director Katie Mitchell wrote about her managing methodology.

Keywords: *Katie, Mitchell, theater, text, director, methodology, modernism, postmodernism, postdramatic, play, performance.*

1. GİRİŞ

Uzun yıllardır süre gelen kültürel kavramların iç içe geçmiş olduğu gözlemlenebilen bir gerçektir. Bu çerçeveden bakacak olursak; her ne kadar postmodern zamanlarda yaşadığımızda inansak da postmodern kavramını oluşturan süreçlerden geçip geçmediğimizi irdelemek gerekmektedir. Modernite ve postmoderniteyi oluşturan süreçler teknolojik ve toplumsal değişimler sayesinde yaşanmıştır. Küreselleşmiş dünyada bütün toplumlar bu süreçleri birbirine yakın zamanlarda yaşamış ya da yaşamaktadırlar, ama süreçleri, özellikle kültürel ve siyasal ayakları birbiriyle paralellik göstermemektedir. Toplumların alışkanlıkları/bakış açıları farklı işleyişler gösterebilmektedir. Tarihten örnek alınabilecek ‘herhangi’ bir topluluğu ele aldığımızda, o topluluğun bir alanda modern anlayışa sahipken, başka bir alanda geleneksel olabileceği örnekleriyle karşılaşmamız olağandır. Türkiye açısından baktığımızda, birçok anlamda hala ‘gelenekselci’ olarak tabir edebileceğimiz bir anlayışın sürdürüldüğünü söylemek yanlış olmayacaktır. İnsanlar kendi yaşadıkları zamanın kavramını ifade etmekte zorlanmaktadırlar ve bu sebeple genellikle kendisinden sonra gelen kuşağın tanımlaması daha doğru olmaktadır. Eleştirmen İhab Hassan, modernizm ve postmodernizmin birbirinden keskin bir biçimde ayrılmasının zor olduğunu şu şekilde ifade etmiştir: “Modernizm ve postmodernizm Bir Demir Perde ya da Çin Seddi ile birbirinden ayrılmamıştır; çünkü tarih bir palimpsestir (1) ve kültür de geçmiş zaman, şimdiki zaman ve gelecek zaman arasında geçirgendir. Hepimizin, bir zamanlar, biraz Viktoryalı, biraz Modern ve biraz da Postmodern olduğundan şüphe duyuyorum. Ve bir yazar (sanatçı), kendi yaşam süresi boyunca, kolaylıkla hem modernist hem de postmodernist bir eser yazabilir (yaratabilir).” (Hassan, 2019:314). Bu çalışmanın konusu, iki kavramın birbirine karışmış olduğu tezini ortaya koymak değildir. Tiyatro alanına ait süreci kısaca belirtmek ve ihtiyaçlar üzerine düşünmektir.

¹ Silinerek ikinci defa kullanıldığı için bir önceki yazıların silik olarak görüldüğü parşömen. Eski ve yeni yazıların birbirine karıştığı, okunması güç parşömen.

Modern ve postmodern kelimeleri çok fazla göz önündedir, özellikle teknolojinin ve buna bağlı olarak enformasyonun gelişmesi, kolay ulaşılabilir olması yüzünden, kavramları isimlendirirken postmodern kelimesi çok kullanılmaktadır. Fakat tiyatro tarihini kabataslak irdelediğimizde dahi, postmodernin Türkiye tiyatrosuna tam da batılı anlamda gelmediğini görebilmekteyiz. Bunu, bu dönemin eleştirmenleri de tam olarak ifade edemeyebilir. Modern ve özellikle postmodern kavramlarının muğlak olması ve süreç olarak farklı zaman eşiklerinden geçiliyor olması, bunun bir sebebi olarak görülebilir. Octavio Paz insanların kendi zamanlarını adlandıramaması ve modern/postmodern kavramlarının muğlaklığı üzerine şunu yazmıştır: “İnsanlar kendi yaşadıkları zamanın adını asla bilemediler ve biz bu evrensel kurala istisna teşkil etmiyoruz. Postmodern adlandırılması, modernitemizi onaylamanın ve çok modern olduğumuzu beyan etmenin bir yoludur.” (Küçük, 2018:225).

Modern/postmodern kavramları her ne kadar muğlak olsa da tiyatro açısından daha net olarak ifade edilmektedir. Postdramatik (postmodern) ve dramatik (modern) tiyatro başlıklarıyla ifade edilmektedir ve aralarındaki sınır daha net biçimde çizilmiştir. Postmodernizm kaba tabiriyle eklektik bir sanat akımıdır. Geleneksel olanı, duyguların coşkusunu, doğu ve batıyı, ilkeli ve teknolojiyi bir arada gösterendir. Postmodernist yaklaşımların çoğunu, postmodern kavramının ortaya atılmasından önce de tiyatronun içinde var olduğunu söylememiz yanlış olmayacaktır. Çünkü tiyatro bütün duyulara hitap edebildiği ve diğer bütün sanatlardan beslendiği için, özünde sentez olan bir sanattır ve eklektik olmaya açıktır. Kullandığı öğeleri net olarak ayrıştırması sayesinde postmodernizm/modernizm karşılaştırması tiyatro için postdramatik kavramıyla nettir. Dramatik tiyatro için kısaca; yazılı metnin daha ön planda olduğu, neden/sonuç yapısının ve karakter süreçlerinin yaşandığı tiyatrodur denilebilir. Bu tez, modernist bakış açısıyla tiyatro metinlerinin çözümlenmesi ve sahneye aktarılması üzerine öneriler sunmak hedefindedir. Çünkü Türkiye tiyatrosunda yazılı metnin de yönetmenler, oyuncular ve seyirciler kadar başat bir aktör olduğu varsayılabilir. Köklü ya da yeni fark etmez, bütün ülke tiyatroları, iyi bir tiyatro metni bulma ve sahnelemeyi amaçlamaktadır. Başka bir deyişle seyircilerin metindeki sözleri duyduğu ve bütün neden/sonuç bağlantılarını anladığı tiyatro oyunlarının daha popüler olduğu görülebilir. Dans tiyatrosu ya da performans sanatları gibi sözün geri planda olduğu türdeki oyunların seyirci sayıları daha az olabilmektedir. Bu varsayımlardan yola çıkarak, çağdaş

Türkiye tiyatrosunun hâlihazırda “modernist” olduğunu yani metne dayalı dramatik tiyatronun kurallarının geçerli olduğu söylenebilir. Çalışmamızın asal kişisinin, metne dayalı dramatik tiyatro kurallarını çağdaş bir biçimde uygulayabilen Katie Mitchell olması bu yüzdendir. Kendisinin tiyatro metinlerine bakışı, oyun yönetme yöntemi ve yönettiği oyun incelemelerinin önemli bir kaynak olabileceğini düşünüyorum. Oyun yönetme yönteminin kendi yazdığı kitaptan yola çıkarak incelendiği bölümde, tezin hedeflediği anlatımı desteklemek için, Mitchell’ın sadece dramatik tiyatro yaklaşımları ön plana alınacaktır.

Tiyatro yönetmenlerinin çoğuistematik olarak belirlenmiş, belli başlı araç ve yöntemlerin uygulanmasını gösteren, oyun yönetme kılavuzlarına sahip olmamaları sebebiyle, kendilerine özgü reji metotları geliştirmek zorunda kalmıştır. Örneğin, mesleğe yeni atılan bir yönetmen adayının yönetme süreci, reji sistematiği, analitik bir masabaşı ve sahne üstü çalışması yapma olanağı, yeterli kaynak ve eğitim eksikliği sebebiyle, daha çok şansın devreye girmesiyle gelişigüzel ilerlemektedir. Bu da oyundan beklenen ile ortaya çıkan sonuç arasında büyük farklara neden olabilmektedir. İşte tam da bu eksiklik nedeniyle, Türkçe kaynaklarda pek de olmayan, o belli basit araçların ve yöntemlerin ne olabileceği üzerine rehber olabilecek, bu konu üzerine kitap da yazmış olan, İngiliz asıllı tiyatro/opera yönetmeni Katie Mitchell’ın tiyatrosu ve reji tekniği üzerine inceleme yapmayı amaçladım. Mitchell’ın yönetmenlik tarzını, modernizm ve postmodernizm kavramlarını tiyatro bağlamında inceleyerek destekleyecek, böylece yeni gelecek yönetmenlere bir kaynak oluşturmanın yanı sıra Türkiye Tiyatrosu’na yeni bir ‘modernist’ yönetmeni tanıtarak literatüre fayda sağlamayı amaçlıyorum.

Modernist olarak tanımlayabileceğimiz Katie Mitchell tiyatrosu, çok net bir metodolojiye sahiptir. Katie Mitchell, uzun süren tecrübeleri sonucunda geliştirdiği bu metotla, metin odaklı ve feminist bakış açısıyla yorumlanmış eserler sahneye koymaktadır. Mitchell’ın eserleri seyredildiğinde, özellikle multimedya kullanımı ve sahne üzerinde oluşturduğu estetik dil açısından, postmodern oyunlarmış gibi görünse de metne bakış açısı ve provalar öncesi dramaturgi çalışmaları modernist olduğunu işaret etmektedir.

Modernist/postmodernist karşılaştırmasını tartışırken, tiyatro metinlerinin de nasıl bir dönüşüm yaşadığını inceleyeceğiz. Bu inceleme esnasında, M. Melih Korukçu’nun “Oyun Analizi” kitabındaki “Tiyatro Tarihi Boyunca Oyun Metninin Dönüşümü”

kısımındaki “Metnin Kutsallaşması”, “Bir Vesile Olarak Metin”, “Bir Teklif Olarak Metin” bölümlerinden faydalanacağız. Korukçu’nun kendisi bu bölümlendirmeyi yaparken, Umberto Eco’nun edebiyat metinleri için geliştirdiği niyet (*intetio*) kuramını tiyatro metinlerine uyarlamıştır. İleride ayrıntılarıyla açıklanacağı üzere, “Metnin Kutsallaşması”; Aristoteles’in yazdığı Poetika kitabına dayanan kuralları içeren metinlerdir. Klasik dönemde tiyatro metinleri sadece Poetika temel alınarak incelenmiş ve yazarları tiyatronun tanrısı olarak tanımlanmıştır. Natüralizm ve Realizm kavramları ve tiyatrodaki yönetmen kavramıyla birlikte, tanrı yazarların peygamberleri ortaya çıkmış ve tiyatro metinleri, tiyatronun peygamberleri için “Bir Vesile Olarak Metin” halini almaya başlamıştır. Bu süreç, peygamber olan yönetmenleri giderek tanrılaştırmıştır, yazar ve yönetmenlerin yaratıcı özellikleri eşitlenmiştir. Yönetmenler giderek yaratıcı güçlerini artırmış, yazarları tahtlarından indirmiştir. Bu süreç, yönetmenleri tiyatro için baş yaratıcı (auteur) mertebesine yükseltmiştir. Artık yönetmenler için yazarların metinleri “Bir Teklif Olarak” algılanmıştır. İlgili dönemlerin bazı önemli yönetmenlerini kısaca tanıyarak, bu bölümlemeyi nasıl yaptığımızı örneklendireceğiz. Bu da aslında tiyatronun modernist bakış açısından başlayıp, postmodernist tiyatroya evriminin bir dönüşüm süreci gibi okunabilir. Bu sürecin detaylı bir biçimde açıklanır olması, postmodern (postdramatik) ve modern (dramatik) tiyatro kavramlarının ayrımını daha net yapabilmemizi sağlayacaktır.

1.1 Modernizm

Modern, yeni ya da yakın geleceği ifade eder. Kültürde moda uygunluğa modern denilebilir. Teknolojik ilerlemeler, emek ve endüstri dünyalarının çatışmaları, en dikkate değer yönlendiricileridir. Bunun sonucunda ekonomik düzen, devlet ve birey karşıtlığı/bağımlılığı modern dünyayı oluşturur (Küçük, 2018:111-112).

Modern kelimesi köken olarak Latince “modo” ve “modus” köklerinden türemiştir. Modernus kelimesi “çağa uygun, bugüne özgü” anlamındadır. Modernite, dönemi; modernist, döneme özgü nitelikleri belirleyen ya da uygulayan kişiyi; modernleşme, dönem sırasındaki değişimleri; modernizm ise ideolojik boyutu ifade eder (Karabulut, 2014:9).

Tarihçiler, modernitenin başlangıcı olarak Rönesans ve Reform hareketlerini ya da bankacılık, kapitalist ekonomi ve burjuva sınıfının oluşmasını alıyor. On yedinci

yüzyıldaki bilim ve felsefe alanlarındaki devrimleri de başlangıç olarak alabiliriz. Bütün bu başlangıçların bileşiminin bizleri moderniteye taşıdığını söylemek daha uygun bir saptama olabilir. Modernitenin en önemli özelliği eleştiridir ve bu özelliğini din, ahlak ve felsefe alanlarından başlayarak bütün hayata taşımıştır. Onsekizinci yüzyıldaki laiklik, düşünce ve inanç özgürlüğü, demokrasi, batı dünyasının vazgeçilmez ilkeleri haline gelmişti, bu sayede Ondokuzuncu yüzyıl modernitenin doruğa ulaştığı zaman olarak görülebilir. Yirminci yüzyılda ise modernite krizler yaşamıştır. Yükselişini ve çöküşünü yaşayan dönemi, modern çağ olarak tanımlayabiliriz. Bu çağdaki krizlerin en büyüğü, Birinci Dünya savaşına neden olan, ulusal devletlerin kurulması ve ekonomik anlaşmazlıklar, ulusçuluğun yükselişidir. Bu modern çağdaanat akımları hızlı biçimde değişmiş ve gelişmiştir (Küçük, 2018:208-209;212-213).

Moderniteyi daha kapsamlı açıklayacak olursak; bilimseliyasal, kültürel ve endüstriyel devrimler sayesinde yaşanmıştır. Yerçekimi kanunu keşfeden Newton, bilimsel devrimin öncüsüdür. Tanrı ve melekleri tarafından yönetilen doğa fikrinden, doğanın kendi kendini yönettiği fikrine evrilmiştir. Bilimin ve insanın özgürleşmesini sağlamış temel devrimdir, diğer devrimler de bilimsel devrimden türemiştir. Siyasal devrim ise demokrasi düşüncesinin İngiltere ve Amerika, ardından da Fransa'da yönetim biçimi haline gelmesidir. Modern devlet demokratik devlet demektir. Otorite/iktidar, Tanrı'dan değil halktan gelmeye başlamıştır. Ulus devlet fikri, demokrasinin gelmesini, iktidarların halktan onay almak zorunda olmasını sağlamıştır. Kültürel devrimde, insanın hayatında Tanrının etkisinin azalması söz konusudur. Düşüncenin laikleşmesi, bilimsel ölçütlerin bütün alanlarda geçerli olması, kültürel devrimi tetiklemiştir. Endüstrinin yükselişi, Tanrının yönettiği doğa fikrinden, insanın doğayı fethetmesine yönelmiştir. Endüstri devrimi, öncekilerle beraber başlayıp onların önüne geçer, hatta onları yapılandırır. Doğa ve üreten insanın arasında makineler vardır. Emek ve sermaye, burjuvazi ve işçi sınıfı, şehir hayatlarını oluşturur. Bütün bunlar modernizmin başlangıcını sağlamıştır (Küçük, 2018:113-114;116-119).

Octavio Paz moderniteyi kısaca şu şekilde tanımlar: “Modernite değişme ile özdeşleşti, eleştiriye değişimin aracı olarak kavradı ve farklı olanı ilerleme düşüncesinde eritti. (Karl) Marx’a göre bizzat devrimci başkaldırı, eylem halindeki bir eleştiridir. Romantizmden günümüze kadar, edebiyat ve sanatlar alanında

modernitenin estetiği deęişimin estetiği oldu. Modern gelenek kopuşun geleneğidir, kendi kendini yadsıyan ve bu tarzda sürüp giden gelenek.” (Küçük, 2018:224). Octavio Paz’ın bu tanımlaması, postmodern çağa giden yolu tarif etmektedir.

Mehmet E. Şimşek, “Modernite, Postmodernite ve Bauman” kitabında tarihsel süreci Marshall Berman’dan alıntılamıştır: “Modernliğin tarihi gibi muazzam bir şeyi ucundan yakalayabilme umuduyla onu üç evreye ayırdım: Kabaca on altıncı yüzyılın başlarından onsekizinci yüzyılın başına dek uzanan ilk evrede, insanlar modern hayatı algılamaya yeni başlamışlardır, onlara neyin çarpmış olduğunu anlayamazlar henüz. Umutsuzca, el yordamıyla uygun sözcükleri bulmak için çırpınırlar; deneyim ve umutlarını paylaşabilecekleri modern bir kamu ya da camianın ne olabileceği konusunda pek fikirleri yoktur. İkinci evremiz 1790’ların büyük devrimci dalgasıyla başlar. Fransız Devrimi ve onun etkileriyle büyük, modern bir kamu bir anda ve dramatik biçimde doğuverir. Bu kamu, devrimci bir çağda, kişisel, toplumsal ve siyasal yaşamın her boyutunda altüst oluşlar ve patlamalar doğuran bir çağda yaşıyor olma duygusunu paylaşmaktadır. Ondokuzuncu yüzyılın modern kamu alanı, bir yandan da hiç modern olmayan dünyalarda yaşamının madden ve manen neye benzediğini hatırlatmaktadır hala. Bu içsel ikilik, yani aynı anda iki ayrı dünyada yaşıyor olma hissi, modernleşme ve modernizm düşüncesini doğurur ve kökleştirir. 20. Yüzyılda, üçüncü evremizde, modernleşme süreci neredeyse tüm dünyayı kaplayacak kadar yayılmış, gelişmekte olan modernist dünya kültürü sanatta ve düşünce alanında göz alıcı başarılar sağlamıştır.” (Aktaran; Barışık, 2019:11).

Modernist estetik, kendisinden öncesine ve otoriteye karşı sürekli savaş halinde olmuştur ve bu sayede kendini yenileyerek geliştirmiştir. Scott Lash’ın aktardığına göre Daniel Bell bunu “modern duyarlık” olarak açıklamıştır. Toplumda, kültürde ve bireyde olan deęişimlerin hepsi, temel argümanlara saldırı şeklinde olmuştur. İki boyuttan bahseder Bell, “mesafenin karanlığa gömülmesi” ve “düzene karşı duyulan öfke”. Mesafenin karanlığa gömülmesini, icra eden ile seyircianatçı ile eseri arasındaki mesafenin kısılması olarak açıklamıştır. Bunu sadece perspektif ya da uzam olarak deęil, bilinç akışı, duygusal yoğunluk ve rahatsızlık verme olarak belirtmiştir. Zamansal olarak da lineer çizginin kırılmasına işaret etmiştir. Düzene karşı duyulan öfkeden kastı ise, bireyin kendi kendini keşfetmesi ve hümanizmdir. “Estetik modernizmde kilit nokta, kendi kendini sonsuzlaştırmaya yönelen itkidir; özbenin zorbalığı hakkındakiınırların ötesini aramaya zorlanmış ‘kendi kendini

sonsuzlaştıran yaratık olarak insan' hakkındaki ısrarıdır; özbeni Faustçu bir tarzda Tanrının yerine koymasındadır.” (Küçük, 2018:155-157).

Mehmet E. Şimşek, modern olma fikri konusunda “Modernite, Postmodernite ve Bauman” kitabında A. Touraine’in görüşlerine yer vermiştir; “Modernlik salt değişim ya da olaylar silsilesi değildir; akılcı, bilimsel, teknolojik ve idari etkinliğin ürünlerinin yaygınlaştırılmasıdır. Modernlik fikri, toplumun merkezindeki Tanrı'nın yerine bilimi koyarak, dinsel inançlara -en olasılıkla- ancak özel yaşam dahilinde bir yer bırakır. Modernlikle en güçlü bir biçimde özdeşleştiği andaki Batı düşüncesinin özelliği, akılcılığa tanınan temel rolden daha geniş bir fikre, akılcı bir toplum fikrine geçmeyi istemiş olmasında yatar ve o akılcı toplumda akıl yalnızca bilimsel ve teknik etkinliği yönetmekle kalmaz, insanların yönetimini ve nesnelere yönetimini de elinde tutar. Modernlik fikriki sıkıya akılcılaştırma fikriyle bağlantılıdır.” (Aktaran; Barışık, 2019:12).

Modernizmi akılcılık, bilim ve hümanizm fikirleri şekillendirmiştir diyebiliriz. Yaşadığı çağın gerçekliklerini yadsımayan, geleneksel olana her alanda (sanat, felsefe, bilim) karşı çıkan, geliştirmeye çalışan akımdır. Onyedinci yüzyıldan 1970'lere kadar uzanan birçok farklı akımları da (empresyonizm, realizmürrealizm, minimalizm vs.) kapsayan modernizminanatla ilgili en kısa ve derli toplu tanımını oyun yazarı ve yönetmeni Robert Leach yazmıştır diyebiliriz: “Modernizm, genellikle şaşırtıcı yeniliklerle ve kasıtlı olarak sarsıcı –aynı zamanda eğlendirici- bir biçimde gelenekleri kıran sanatla ilişkilidir. Çoğunlukla taraflı, tartışmacı ve meydan okuyucu olarak tasarlanır. Modernizm ‘avangardı’ yarattı: onlar sanatı yalnızca yeni konularla tanıştırmakla kalmayıp, aynı zamanda yeni yöntemlerin ve yeni biçimlerin kullanımını da sağladılar. Sembolistler, Fütüristler, Ekspresyonistlerürrealistler ve o dönemin yerleşmiş inanç ve geleneklerine karşı çıkan diğer bütün öncü-yenilikçiler... Onların sanata getirdiği zenginlik, özgünlük ve kültür neredeyse karşı konulamazdı. Bu, o günden bugüne sanatçıların, onların düşüncelerinin etkilerini sık sık çözümlenmeye çalışmalarında kendini göstermektedir. Gelenekseli geliştirmeye çalışan bilim insanlarınınanatçıların, düşünürlerin yapıtlarını ve fikirlerini kapsayan modernizm sayesinde toplumlar, ekonomik sosyal ve siyasal zorluklarla yüzleşmişlerdir.” (Karabulut, 2014:15-16).

Modernizmden postmodernizme geçiş ihtiyacı, yeni olanın tükenmesi ve anlamsızlaşmasıyla başlamıştır. Modernizm, geçmişi görmezden gelmiş, şimdinin

yenisini aramıştır. Modernizmin tükenmesi, yenin de tükenmesi anlamına gelmektedir denilebilir. Geçmişte kalmış olan eskiler sayesinde farklı yenilere ulaşılmaya çalışılmıştır. İletişim sistemlerinin gelişmesi, bilginin hızla yayılması, eski ile yeni kültürler arasındaki etkileşimin daha da hızlı olmasını sağlamıştır. Dünya kültürlerinin tamamı postmodernizme kaynak oluşturmuştur. “Postmodernizm, modernlerden asla soyutlanamayacak bir var oluş sürecine sahiptir. Ama postmodernizm, bunların (sanat akımlarının) arasındaki kutupları törpülemiştir.” (Yamaner, 2007:16-17;22).

1.1.1 Tiyatroda modernizm

Yenilik ihtiyacına, hayatın her alanında olduğu gibi sahnede de ihtiyaç duyuluyordu. Modernite fikrinin gelişmeye başladığı günden itibaren tiyatro alanında da yenilikler yaşıyordu, ama Ondokuzuncu yüzyıl ortalarında ortaya çıkmış olan realizm akımı modern tiyatro için başlangıç olarak kabul edilir. Realist akımın yazarlarından İbsen ve Stringberg, modern tiyatro için en önemli başlangıç noktaları olarak gösterilir. Fakat Sevda Şener’in aktardığı gibi romantizm akımının da modern tiyatro için önemini yadsımamak gerekir; “Tiyatro tarihçisi John Grassner, romantizmi realizmin ilk aşaması sayar. Romantizmin dramatik biçimlemede özgürlük sağlayarak, kalıpları kırarakıradan insana ve onun sorunlarına eğilerek, realizmin yolunu açtığını söyler. Dokunulmazlık kazanmış soylu sanat anlayışı romantizmle kırılmış, realizme elverişli ortam hazırlanmıştır... Ernst Fisher, romantizm ile realizm arasındaki ilişkiyi açıklarken, romantik akımın niteliği olan başkaldırının giderek bir toplum eleştirisine dönüştüğünü belirtir. Ancak romantizmde başkaldırı bireysel bir atılım niteliği taşımaktadır ve bireyi öznel bakış açısından değerlendirmektedir. Bu bakımdan romantizm, eleştirel gerçekliğin ilk evrelerinden biri sayılabilir.” (Şener, 2006:164).

Bu tanımlamalardan anlaşılacağı üzere modern tiyatro, onsekizinci yüzyılda romantizm akımıyla hazırlanmış, realizm ile başlamış, 1970'lere uzanan, altında birçok farklı akımı da barındıran bir dönemdir.

Realizm, ilk olarak 1850'li yıllarda Fransa'da sanat akımı olarak adlandırılmıştır. Realizmin kesin olarak tanımlanması o dönemlerde yapılmadığı için natüralizm kelimesi de kullanılmaktaydı. O dönemde natüralizm ve realizm sözcükleri eş anlamlı kullanılmıştır. Modernist tiyatro, başlangıçta realist ve natüralist olarak tanımlanır. “Burada modernizmden anlaşılan, kabaca ‘natüralizm’ idi, yani

tiyatrovary ya da gerek hayattan kesitler alma tarzında, hoyratlıęa, cinsel pervasızlıęa ve aęır suçlara deęinen bir realizmdi.” (Karabulut, 2014:52).

Modernite ne kadar etkin olursa olsun, tiyatro alanında deęişim daha yavař ilerliyordu. Basın ve seyircinin beklentilerine gre deęil, iktidara yaranmak adına oyunlar yapılıyordu. Gncel olanı ve yeni olanı grmek pek nadirdi. Ondokuzuncu yzyıl sonlarına doęru nc yazar Henrik İbsen, *Nora, Bir Bebek Evi* (1879) oyununu yazdı ve o dnemki aędař seyirciyi bile řaşırttı. Bugn bile modern kadının simgesi diyebileceğimiz Nora karakteri sebebiyle oyun birok sansre uęradı. “...İbsen, hayranlarına hep hatırlattığı gibi, profesyonel bir feminist deęildi. İnsanlık dramıydı ilgisini eken. Kuřaklar boyu oyun yazarlarına yzeydekiyle yetinmemeyi ęretmesine de, Freud’un en sevdiği yazarlardan biri olmasına da řařmamak gerekir.” (Gay, 2017:370-371).

“Modern (realist/natralist) yazarlar, toplumsal sorunları objektif olarak sunmaya alıřmıřlardır. nceki dnemlerin tiyatrosundaki ideal olanı gsterme ve kahraman insanların konu alınması yerineıradan insanın gereklięini ve dramını vurgulamıřlardır. Bunu yaparken de din, ahlak ve gelenek gibi kavramları sorgulamıř, neden/sonu ve bilimsel bakıř aısını nemsemiřlerdir.” (Karabulut, 2014:62-63).

Modernist tiyatronun bir dięer nemli yazarı olan Strindberg iin E. O’Neill, 1924 yılında řunu sylemiřtir: “Strindberg, bugnk tiyatromuzda var olan btn modernizmin ncs, modernlerin en moderniydi.” *Matmazel Julie* ve *Baba* oyunları en nemli iki oyunudur. Cretkr bir yazar olan Strindberg, *Rya Oyunu* ve *Hayalet Sonatı* oyunlarıyla da gerekst ve sembolik oyun tarzlarına da nclk etmiřtir. Peter Gaytrindberg’ten alıntılar yaparak onun modernistlięini řyle aıklamıřtır: “Modernist protestonun iyi bir rneęi olan arpıcı analizinde řyle yazıyordu Strindberg: ‘ncekine nazaran her kořulda daha mitsiz bir histeri iinde olan, bir geiř dneminde yařayan bir yazar olarak, oyunumdaki tipleri daha da blnmř ve kararsız, eskiyle yeninin bir karıřımı olarak tasvir ettim.’ Bu řu demekti: ‘Kiřilerim, kltrn gemiř ve bugnk seviyelerinin yığıřmasıdır, gazeteler ve kitaplardan paralar, insanlık kırıntıları, lime lime olmuř bir zamanların řık giysileridirler, tıpkı insan ruhunun yamalarla tutturulması gibi.’ ‘Ruhun en ince hareketlerine’ duyarlı bir ‘modern psikolojik dram’ yazdığını sylyordu. Cretkr giriřimi, ‘Bir burjuva kavramı olarak ruhun hareketsizlięi’ ile yollarını ayırmıřtı; bu ayrılmaahneye ok

uzun zamandan beri burjuvazi hakim olduğundan, yeni ve tamamen burjuva karşıtı bir tiyatro icap ettirecekti. Geleneksel duyarlılıkları şok edeceği gibi, karakterlerin zihinlerine de kapıları açacaktı. En saf haliyle modernist bir söylemdi bu.” (Gay, 2017:380).

11 Aralık 1896’da tiyatro için modernist devrimlerden biri yaşanmıştır. Seyirciler arasında heyecan yarattığı kadar, yuhalama ve öfke de yaratmıştır. Bu devrim, Alfred Jarry’nin yazdığı *Kral Übü* adlı oyunun prömiyeriydi. Dönemin Fransa tiyatrosunda ahlakçılık geçerliydi, dürtüleriyle hareket eden karakterlere yer yoktu. Salt iyilerin karşısında salt kötüler vardı. *Kral Übü* oyunu, yüzeysel tiyatroya yüzüzlüğüyle meydan okumuştur (Gay, 2017:372).

Modern sanat anlayışı, alışagelmış olanı değiştirme ve anlamı direkt olarak sunmama amacındaydı. Ders vermek yerine gerçekte olanı sunmaya çalışırdı. Seyircisinin/okuyucusunun entelektüel alt yapısı ve çözümleme yeteneği önemliydi; zamanla yansıtma değil yanılısama, lineer zaman çizgisini kırmaomuttan soyuta, dıştan içe yönelme, direkt anlam yerine anlam arayışının entelektüel eylem haline gelmesi, yapının parçalanabilmesi/yorumlanabilmesi, arketiplerin çağdaş insanla bağlantılarının kurulması, yabancılaşması ve görecelik kurmasını talep etmeye başladı (Birkiye, 2007:33).

İbsentindberg ve Jarry gibi yazarların etkisi başta olmak üzere, dönemin tiyatrosunda daha birçok yenilikler oluyordu. Sahnelemeden oyunculuğa, ışıklandırmadan dekora/kostüme kadar tiyatro sanatının her alanında bu değişimler gözleniyordu. Bu döneme kadar tiyatrodaki büyük değişimler yazarlar sayesinde olmuştu, fakat yönetmenden başlayarak oyuncu ve tasarımcı etkisi de tiyatrodaki görülmeye başlanmıştı. Yönetmen kavramı için “Yönetmenlerin Tiyatro Metinlerine Bakış Açıları” bölümünde kısaca değineceğiz. Modern bakış açısının sürekli değişim ve gelişim arzulanması sayesinde Ondokuzuncu yüzyılın sonunda ivme alan tiyatro sanatındaki geri dönülmez değişimler, yirminci yüzyılın çok hızlı geçmesini sağlamıştır. Neredeyse beş yılda bir yeni sanat akımı ortaya çıkmış ve bütün tiyatro hayatını etkilemiştir. Tiyatro sanatı, bütün sanatların birleşebildiği bir nokta olduğu için, etkileşim olmaması kaçınılmazdı.

1.2 Postmodernizm

Postmodernizm, modernizmin sonrasını ifade eder, yeni modernlik anlayışı diyebiliriz. Yaklaşık yetmiş yıldır hayatımızda olan bu kavram, modern sanatın nereye taşındığını, özelliklerini daha iyi ifade etmek için yaygınlaşmıştır. Mimari, felsefe, edebiyat, tiyatro vs. bütün kültürel alanlarda kullanılan postmodern kavramının düşünce kökenleri Nietzsche ve Heidegger'e kadar dayandırılmaktadır. Postmodernistler, modernizmin akılcılığının, rasyonalist yaklaşımının, II. Dünya savaşındaki yıkımdan kaynaklandığını ileri sürerler. Postmodernliğin kültürel anlamda özgürlükçü olması kadar umutsuzluğun ifadesi olduğu düşüncesi de hakimdir (Karabulut, 2014:147-148).

Postmodernizm terimini ilk kez Irving Howe ve Harry Levin, 1950'lerde modernizmin tükendiğini vurgulamak için kullandılar. Kavram olarak kullanılmaya başlanması, 1960'larda edebiyat eleştirmenleri Leslie Fiedler ve Ihab Hassan tarafından olmuştur. Kavramın yaygınlaşması, başta mimarlık alanında olmak üzere 1970'li yılların başlarına tekabül eder (Küçük, 2018:233).

Modernist zamanların içinden doğan avangardı temsil eden Patafizik, Dadaizm, Fütürizmürrealizm, Yapısalcılık gibi anarşist akımlar, tamamıyla burjuvaziye karşı durdular. Kültür tarihindeki yerlerini alarak geçmişte kaldılar. Modern fikrin içinden doğan bu akımların çatısı diyebileceğimiz modernizm ise sabit bir biçimde yerini korudu. Postmodernizmde o anarşist ve avangart akımların çok etkisi olduğu kabul edilir. Postmodernizm, modernizmi yıkmasa da zıttını göstermiştir. "...modernizmin çoğunluğu papaz sınıfına ait, varsayımsal ve formalist görünse de postmodernizm bize bunun zıttıyla, oyunculukla, bağlaşıklıkla ve yapısökücülükle darbesini vurur. Bununla bize, avangardın saygısız ruhunu anımsatır ve böylelikle bazen neo-avangardın etiketini taşır." (Hassan, 2019:318).

Postmodernitenin, iletişim teknolojilerinin gelişmesiyle ortaya çıktığı da belirtilir. Rasyonellik, akılcılık ve bilime duyulan güvenden belirsizliğe geçişi ifade eder. Modernizmin keskinliği/kuralcılığı yerine, rahatlığı ve kaosu tercih eder. Büyük umutların, ideolojilerin ve teorilerin geleceğini görmez. Sanat yapıtlarını modernizmden farklı algılar; "güzelliğiyle" değil "sanat olabilmesi için, ne söylediği" ile ilgilenir. Postmodernizm kapitalizm ürünüdür; aynılaştırır, popülerleştirir ya da aynılaştırır fakat popüler değildir gibi zıt tanımlanır. Modern toplumdaki gibi üretim değil, taklitler egemendir ve hipergerçeklik oluşturur şeklinde

yorumlanabilir gibi farklı görüşleri ve tanımları bir arada barındırır postmodernizm (Birkiye, 2007:33-34).

Postmodernizmdeki tanımlama zorluğu ve net bir biçimde fikir birliğinin olmamasının sebebini Ihab Hassan şu şekilde açıklamıştır: “Genel zorluk iki faktörden oluşur: (a) postmodernizmin göreceli gençliği, esasen yeniyetmeliği ve (b) onun daha güncel terimlerle olan semantik benzerliği (postyapısalcılık, modernizm vb.), onlar da aynı biçimde istikrarsız. Bu yüzden bazı eleştirmenlerin postmodernizm dedikleri şeye, diğerlerinin avangardizm ya da neo-avangardizm demeleri, hatta diğerlerinin aynı fenomeni basitçe modernizm olarak nitelendirmeleri.” Bu durum, ortak ve basit bir tanımlamayı çok zorlaştırıyor (Hassan, 2019:314).

Modernizmin son kullanma tarihinin geçtiğini söyleyenler de modernlikle yoldaş olanlardı. İlk postmodern bulgular, uzun modernist geleneğin içinde yaşamış olan toplum ve düşünürlerinde aranmıştır. Postmodernin tanımında bir muğlaklık söz konusu denilebilir. Postmodern, modernliğin geçilip arkada bırakılmasından ziyade modernliğe eleştirel bir yaklaşım olarak tanımlanabilir. “... ‘şu halde postmodern nedir?’ sorusuna Lyotard, ‘modernin bir parçasıdır kuşkusuz’ yanıtını vermiştir.” (Küçük, 2018:355-356).

Düşünce ve eylemde özgürleşme, modernleşmeyi ifade ediyordu. Maalesef bu özgürleşme fikri II. Dünya Savaşı sonrası yavaş yavaş çürümeye başladı. Modernizmin rasyonelliğiyo kırımlar sayesinde anlamsızlaştı. Daha sonrasında modernizme olan güven, yerini kuşkuya bırakmıştır: “Onarılması imkansız bir kuşku, Batı bilincine değilse de Avrupa bilincine addedilmiştir. Kant’ın düşündüğü gibi, evrensel tarih kaçınılmaz bir şekilde ‘daha iyiye doğru’ hareket etmiyor ya da tarihin evrensel bir erekliliği (finality) yoktur.” Modernizm kendi gelişimiyle birlikte, kendini de tasfiye etmiştir (Küçük, 2018:370-371).

“Postmodernizm sözcüğü genellikle çağdaş kültürün bir biçimine göndermede bulunur; buna karşılık postmodernlik klasik hakikat, akıl, kimlik ve nesnellik nosyonlarından, evrensel ilerleme ya da kurtuluş fikrinden, bilimsel açıklamanın başvurabileceği tekil çerçeveler, büyük anlatılar ya da nihai zeminlerden kuşku duyan bir düşünce tarzıdır. Postmodernlik, Aydınlanma’nın bu normlarına karşı dünyanın olumsal, temelsiz, çeşitli, istikrarsız, belirlenmiş nitelikte ve bir dizi

dağınık kültürlerden ya da yorumlardan ibaret olduğunu bildirir; bu da hakikat, tarih ve normların nesneliliği, doğanın verili oluşu ve kimliklerin tutarlılığı hakkındaki belli ölçüde bir kuşkuculuğu besler.” (Aktaran: Barışık, 2019:43-44).

Postmodernistler, modernist sanatın/edebiyatın gerçekler ve değerlerle olan ilişkisinin tükenmiş olduğunu düşünüyorlardı. Oluşan “yüksek modernizmin” yeniliğe ve değişime yönelmediğini, aksine muhafazakar modernizm haline geldiğini iddia etmişlerdir. “...yüksek modernizm asla sokaklara uygun düşmediği, 1960’larda sokaklardaki ve sanat eserlerindeki çok farklı bir kültürel hesaplaşmanın yüksek modernizmin ilk dönemlerinde oynadığı muhalif rolünü aşmış olduğu ve bu kültürel hesaplaşmanın modernizmin daha o zaman yenik düştüğü kendi içinde taşıdığı ideolojik stil, biçim, yaratıcılıktanatsal özerklik ve imgelem nosyonlarını dönüştürdüğüdür.” 1960’lardaki anarşizm ve nihilizm bakış açıları, erken dönem modernizm fikrinin tekrar bir muhalif olarak hayata girdiğini düşündürdü, fakat “...1950’lerde evcilleştirilmiş olan, o zamanın liberal-muhafazakâr uyuşmasının bir parçası haline gelmiş olan ve hatta Soğuk Savaş anti-komünizmin kültürel-politik cephaneliğinde bir propaganda silahına dönüşmüş olan modernizm değişkesine karşı...” postmodernistler başkaldırmıştır (Küçük, 2018:241-242).

Postmodernizmdeki sanat, modernizmdeki gibi sürekli “yeni” olanı “yüksek sanatı” arzulamaz. Bunun yerine popülist olmayı, geçmişin sanatını, biçimlerin birbirine karışmasını, eklettik olmayı yeğler. “Modernist sanatın büyük bir kısmı geleceğe yönelimliydi, yeni olanın karşısında coşkuya kapılıyor ve yeniliği hoşnutlukla karşılıyordu; postmodernist sanat ise bütün bir sanat tarihinden seçilmiş stillerin, biçimlerin ve türlerin eklettik karışımları içinde eskiye nostaljik hayranlığı, yeninin karşısında büyülenmeyle kaynaştırdı. Ve modernist hareketin siyasal avangardı, en azından yadsıma ve ihtilafı kutsayarak sanat ve yaşamın dönüştürülmesi çağrısında bulunurken; postmodern sanat, genellikle dünyadan olduğu haliyle zevk aldı ve mutlu bir şekilde estetik stiller ve oyunlar çoğulculuğuyla bir arada yaşadı.” (Aktaran; Birkiye, 2007:35). Postmodern sanat, kaba tabiriyle daha da barışçıldır. Öncelikle reddetmek veya belirli kurallar koymak yerine sanat eserinin ne ifade ettiğini düşünür. Estetik ölçütleri yıkarak karşı-sanat fikrini yüceltir, hatta ticari ve teknolojik ürünler bile postmodern sanatın konusu olabilir. İdeolojilerin tükendiği varsayılırsa sanat kişiye özgü ama anlam olarak da çoğulcudur. Sanatçının düşündürmek yerine duyguları harekete geçirmesi önceliklidir. Gerçeğin değişkenliği ya da

algılanışı sayesinde “gerçek” görece bir hal almıştır ve bu yüzden postmodernistler “gerçek” ile ilgilenmezler. “Postmodern yorumcu rolü mutlak hakikat arayışını gerektirmez. Buna karşın yorumcunun iki görevi söz konusu olmaktadır. Bunlardan ilki, kendine özgü herhangi bir topluluğun dilini diğer toplulukların üyelerinin anlayabileceği bir şekilde tercüme etmek ve ikincisi, belirli bir topluluğun üyelerinin sahip olduğu değerleri yorumlamaktır. İlk konumda, entelektüeller potansiyel düşman veya rakip olan farklı gruplar arasındaki diyalogu geliştirirler. ‘Uygar konuşma sanatını’ teşvik ederek barış için önemli bir katkı sağlarlar. İkinci konumda ise, topluluklar içindeki stratejik konuları tespit ederek bu toplulukların değer sistemlerini tanzim eder veya tanımlarlar.” (Aktaran; Barışık, 2019:34).

Nietzsche’nin “acaba eskiyi yok etmeden, onu koruyarak yeniyi kurmak mümkün müdür?” sorusunu hatırlatan Tufan Karabulut günümüz postmodernizminin bunu başardığını belirtir. Postmodernizmdeki tekrar, taklit ve yapıştırma tekniklerini Gencay Şaylan’ı referans göstererek aktarmıştır:

- a. Estetik ölçütünde artık toplum değil sanatçının kendi bilinci belirleyicidir.
- b. Misyon ve anlatı yadsınırken, onların yerine montaj konmaktadır.
- c. Gerçek açık uçlu olarak kavranmakta ve gerçekliği yansıtmaya yerine belirsizlik ve kararsızlık esas alınmaktadır.
- ç. Bireyin bütünleşmiş kişiliği, tutarlılığı bir tarafa atılmakta, hümanist değerlerden ve yapısallıktan arındırılmış kişilik belirleyici olmaktadır.
- d. Yüksek sanat ile kitle sanatı ayrımı ortadan kalkarken, taklit ve yapıştırma sanatsal yapının üretilmesinde ön plana geçmektedir.” (Karabulut, 2014:150-153).

Postmodernizm, modernizme göre kendine daha yakın hissettirebilir, çünkü kabul etmesi, barışçılığı, kuralsızlığı, bireyselliği, tanımlanmasının zorluğu, özgürleştiriciliği gibi birçok iyi özelliği vardır. İhab Hassan’ın, genel olarak kabul gören modernizm ve postmodernizm ayrım tablosunu incelediğimizde, aslında iki akımın da birbirini tamamladığını veya çok net biçimde ters noktalarda olduğunu görebiliriz:

Çizelge 1.1: Postmodernizm ve Modernizm Özelliklerinin Karşılaştırılması

| Modernizm | Postmodernizm |
|---------------------------------|------------------------------|
| Romantizm/Sembolizm | Patafizik/Dadaizm |
| Biçim (birleşik, kapalı) | Karşı biçim (ayrışık, açık) |
| Amaç | Oyun |
| Tasarım | Şans |
| Hiyerarşi | Anarşi |
| Egemenlik/Lagos | Tükeniş/Sessizlik |
| Sanat nesnesi/Tamamlanmış yapıt | Süreç/Performans/Olay |
| Uzaklık | Katılım |
| Yaratım/Bütünleştirme | Yok etme/Yapı çözme |
| Sentez | Antitez |
| Mevcut | Mevcut olmama |
| Toplama | Dağıtma |
| Tür/Sınır | Metin/Metinlerarası |
| Paradigma | Sentegma |
| Hipotaksi | Parataksi |
| Metafor | Metonomi |
| Seçme | Birleştirme |
| Kök/Derinlik | Köksap/Yüzey |
| Yorumlama/Okuma | Yoruma karşı/Farklı okuma |
| Gösterilen | Gösteren |
| Okunabilirlik (Okura göre) | Yazılabilirlik (Yazara göre) |
| Anlatı/Büyük tarih | Karşı-anlatı/Küçük tarih |
| Ana kod | Kişisel lehçe |
| Belirti | Arzu |
| Jenital/fallik | Polimorf/androjen |
| Paranoya | Şizofreni |
| Köken/neden | Farklılık-farklılaşım/iz |
| Metafizik | İroni |
| Belirlenmişlik | Belirlenmemişlik |
| Aşknlık | İçkinlik |

Hassan bu tabloyu hazırlarken birçok alandan (retorik, dilbilim, edebiyat teorisi, felsefe, antropoloji, psikanalizyaset bilimi ve teoloji) ve yazarlardan faydalanmıştır. Fakat bu tablodaki bazı karşılaştırmalar hala tartışmalıdır. Hem modernizmi hem de postmodernizmi kapsayan kısımlar vardır (Hassan, 2019:319-320).

Yukarıdaki tablonun daha iyi anlaşılabilmesi için postmodern sanatın özelliklerini tanımlamak yararlı olacaktır. Merkezileşmenin yok oluşu, dengesizlik, şüphecilikoyutluk, belirsizlik, bilinç akışı, modern ve postmodernin ortaklaştığı noktalardan bazılarıdır. Yapı çözüm, popüler kültür gibi noktalar ise ayrışan kısımlardır. Postmodern sanat, modern sanatın estetik ölçütlerini ve atmosferini yıktığı için karşı biçim olarak tanımlanır. Teknoloji postmodern sanatın içinde daha yoğun biçimde kullanılır. Teknolojiye bağlı popüler üretimler, postmodern sanat (pop-art) eseri olarak kabul edilebilir. Postmodern sanatta sanat kişiye özgüdür ve sanatçının kendisi (kişiliği, geçmişi) esere anlamlar yükleyebilir. İdeolojilerin, anlamlarını yitirdiği içinanat eserleri ile bağlantıları kalmamıştır. Buna koşut olarak popülizm ve eklektizmanat yapıtında kullanılabilir hal almıştır. Anlamın çoğulculuğu sayesinde, düşündürme yerine duyu ve duyguları harekete geçirmesi yeterlidir. Biçimsel sınıflama yerine yatay, eşzamanlı ve çoğulcu olması yeğ tutulur. İdealist hümanizm veya ideolojik kavramlar değılanatçının kendi bilinci, kolajı (farklı disiplinlere gönderme veya metinlerarası) daha önemlidir (Birkiye, 2007:35). Çok anlamlılık ve katılım esastıranat üreticisinin ve alıcısının ortaklaşması ya da ayrışması... Geleneksel ve modern biçimlerin birleştirmesi sayesinde çift kodlama gerçekleştirilir. Parodi, alayı ve taklidi kapsar. Pastişte başka sanatçılardan alıntılar yapılır ve yinelemeyle, yapay bir birleştirme sayesinde canlı etki yaratılmaya çalışılır. Şizofreni zamana dairdir, geçmiş-gelecek ve şimdinin bağlantısızlığıyla ilişki kurar, geçmişin alıntısıyla şimdiye odaklanarak anlamını değiştirmektedir. İroni, etkiyi artırmak için olanın tam tersini söyleyerek alay etmektir. Metafor, üst anlam ya da gerçek anlamından farklı anlam taşımasıdır ve modernizm için kabul görmüştür. Metanomi ise postmodern için önemlidirözcüğün birincil anlamı yerine başka bir anlam ifade etmesidir. Son olarak yapıbozumanat eserinin kapsadığı bütün kuralları ve simgeleri yıkararak, yapıtın altında yatan derin anlamları ortaya çıkarmaktadır (Yamaner, 2007:28-39).

Postmodern bakış açısı genel olarak sınırları yıkmıştır. Bu sınırları yıkarken modernizmi reddetmemiş, tersine alanını genişletmiştir. Modernizmin gerekliliği

olan ‘yeni’ artık daha zordur ve bu nedenle, kültür alanını genişleterek ‘yeni’ anlamlara ulaşmak mümkün olabilir. Ihab Hassan’ın hazırladığı tablo genel bir özeti çıkarmaktadır. Sonuç olarak modern ve postmodern diye net, keskin ayrımlar, hala çok zor ve tartışmalıdır. Tanımlamaları etiket olarak algılamayıp işlevlerine bakmak gerekmektedir. Modern olanın eski, postmodern olanın yeni olduğu gibi bir kavram söz konusu değildir. Çünkü birbiriyle münasebeti çok yakın olan bu iki akım, birbirini destekleyerek ilerlemektedir. Günlük hayatımız her ne kadar ‘postmodern’ ‘post-truth’ gibi ‘post’ ekli sözcüklerle şekillense de modernizm ömrünü tüketmemiştir. Rasyonel/analitik bakış açısı vazgeçilebilecek unsurlar değildir. Postmodernizm, global dünyanın bütün kültürüne hakim olmak, ortaklaşmak adına çıkmıştır. Yüksek sanatı alaşağı etmek istemiştir. Başkaldırdığı şeye hakim olmak gerekir ki ona yeniden şekil verilebilsin. Sanatçılar modern olmadan postmodern olabilir mi diye de bir soru sorulabilir.

1.2.1 Tiyatroda postmodernizm

Modernizm/postmodernizm tanımları ve alanları her ne kadar birbirine girmiş olsa da tiyatrodaki bu yansıma Hans-Thies Lehmann sayesinde netleşmiştir. Lehmann, edebiyat kuramından tiyatroya uyarlanmaya çalışılan postmodernizmin sorunlarını aşan ve tiyatroyu yazılı metin olarak gören anlayışı aşarakahnelemeyi de göz önüne alan yeni bir kavram ortaya atmıştır: Postdramatik tiyatro. Tiyatro, yirminci yüzyılda kendini metinlerden bağımsızlaştırmıştır. Bunu da avangart sanat akımları sayesinde yapmıştır. Ritüel, mit, dans gibi performanslarla metnin belirleyiciliğinden sıyrılmış, tiyatronun diğer araçları önem kazanmıştır. Postmodern tiyatro, imgelerin ve bedeninin öne geçtiği, yaratıcı yönetmenlerin tiyatrosu olmuştur (Birkiye, 2007:38).

Postmodern ve modern ayrımını yapan Hassan’ın yukarıdaki tablosunu, postmodern tiyatro bağlamında kabul etmek pek mümkün değildir. Çünkü tiyatrodaki postmodern eğilimler daha önceye dayanmaktadır, yukarıdaki tablo genel anlamda modern/postmodern ayrımı için düşünülebilir. Tiyatro için postmodern/modern ayrımı yerine dramatik/postdramatik ayrımı yapılması daha aydınlatıcı olmaktadır.

Postmodern tiyatro, tarihçesini modernizm çağındaki avangart akımlardan başlayarak oluşturur. Yirminci yüzyıl başındaki sembolizm, dışavurumculuk, Dadaizm, postmodern tiyatronun zemini olarak düşünülebilir. Sonrasındaki Artaud’nun Vahşet Tiyatrosu kavramı, modern dansın etkileri, Grotowski’nin Yoksul Tiyatrosu ve İkinci

Dünya savaşının etkilediği absürt yazarlar, Joseph Chaikin ve Richard Scheckner'in çalışmalarıyla postmodern dünyanın tiyatrosu yani postdramatik tiyatro kavramının temel kuralları ortaya konulmuştur. "Postmodern tiyatrodaki biçim içeriğe baskındır... Bauhaus öğretisinin Black Mountain okulundan yankılanan 'sanatta aslolan biçimdir' tümcesi; sanatta biçimin ön plana geçmesinin habercisi olarak gösterilmektedir. Biçim kaygısı, yüzyılın tüm sanatlarında egemen olmuştur ve sanatçılar buna bağlı olarak sanatlar arasındaki sınırları kaldırarak ortak yapıtlar üretmeye başlamışlardır (Yamaner, 2007:113-114).

Uzam bilindik mekanların dışına taşmış, bu sayede yeni bağlamlar yaratılmıştır. Tiyatronun pek çok ögesi aynı anda seyirci karşısında var olmakta, anlamları seyircinin algılamasına göre değişmekte, çağrışımlara bırakılmaktadır. Net anlamlar yerine birçok duyuya hitap eden kaos hakim olabilmektedir. Tasarımın bir parçası haline gelmiş olan metin, gösterimde diğer öğelerle eşit değerde ve simültane olarak yer alabilmektedir. Seyircinin okumasını güçleştiren göstergeler yığını yüzünden, anlamlar birbirini zayıflatmakta ya da yok edebilmektedir (Birkiye, 2007:38-39).

Postdramatik tiyatrodaki modern tiyatrodaki yani dramatik tiyatrodaki sözcüklerin (edebiyatın) gücü yerine ritimler/çığlıklar, gündelik eylemler yerine de performatif eylemler yer almıştır. Hazır anlamlardan ziyade seyircinin düş gücünü tetikleyen bir tiyatrodur. T. Karabulut'un S. Karacabey'den alıntılıdığı postdramatik tiyatro tanımı, iki tiyatro arasındaki farkı belirginleştirir. "Postdramatik tiyatro, 'eylemin öteki tarafına' yerleştirilmiştir. Dramatik tiyatro kendini eylemle açıklarken, postdramatik tiyatrodaki eylem yerini duruma ve dinamik sahnesel oluşuma bırakmıştır. Dramatik eylem artık dram öncesi dönemlerde olduğu gibi ayine bağlıdır. ... Postdramatik tiyatro, kendi yapısında kolektif deneyimleri telaffuz etmekten vazgeçerek, bütünsel bir modelin örnekçesinde yapısal parçaları kaynaştırmaktan uzaklaşmış ve böylece de birleşim fikri yok edilmiştir. Kaos teorisiyle bağlantılandırılarak anlaşılan 'istikrarsız gerçeklik' anatsal oluşumda çoğul değerlik ve tek anlamlılıktan kaçınma olarak somutlanırken, yapıtın bir birleşim olma düşüncesi aşılmış olacaktır. ... Ayrıca postdramatik tiyatrodaki organik bütünlüğe itiraz, aşırılığa eğilim, parçalama, istikrarsızlaştırma ve paradoks biçiminde kendini gösteren gösterge kullanımı, geleneksel bağlantısallık ilkesinin yerini heterojenliğe bıraktığını göstermektedir. ... Önceden düzenlenmiş anlamların dışında bırakılan seyirciunulan durumlarda bir

bağlantının izini aramaya çalışacak ve kendisi bağlantı kurmak zorunda kaldığı için de algısı aktifleşecek, düş gücü şiddetlenecektir.” (Karabulut, 2014:157-158).

Dramatik tiyatro ve postdramatik tiyatro, temelde metin ve metne bakış açısından farklılık göstermektedir. Tiyatroda diğer öğelerinin etkisi, tamamıyla metnin yönetmen tarafından algılanma şekline göre belirlenmektedir. Postdramatik tiyatrodaki oyun yazımındaki deneysel çabalarlaıfırdan anlamlar, uzamlar oluşturulur. Eski metinlere de yeni anlamlar ya da güncelin anlamına göre müdahaleler ve göstergeler eklenerek seyircinin daha önceden bildiği anlamı değiştirilir. “[Postmodern Tiyatro] Metnin ve anlamın ‘çözümleri’ dizisini tüketmiş gibidir. Ve sonunda hepsini birbirine denk ilan etmiştir. Artık kendini yorumlanabilir bir metin ya da gösterim olarak değil, başkaları arasında dilsel metni de içeren göstergelendirici bir pratik olarak sunar. Dramaturjik analiz, olası gösterilenleri belirlemeye yönelik olduğu için, anlamlandırıcı pratikler, anlamlandırmaların çokluğuyla ilgilenir; metnin okunmasını, anlamının keşfedilmesini ve metnin önceden varolan anlamını açıklayacak olan sahnesel çeviriyi birbirinden ayırmamaya özen göstererek, dramatik metni sahnesel denemelere açarlar. Metinlerin nesnesi, kodların çalışması olarak korunur; olaylareyirciye duyumsatılması gereken altmetne anıştırmalar dizisi olarak değil. Metin, birbirleriyle çelişen, birbirine yanıt veren ve sonunda tek bir küresel anlama indirgenmeyi reddeden anlamlar dizisi olarak alımlanır.” (Karabulut, 2014:158-159).

Postdramatik tiyatronun metinlerinde belli ayrımlar vardır. Performans metni kanava metindir, tek başına bir anlamı yoktur, temsil edilen performansla birlikte değerlendirilebilir. “Edebi bir tür olan oyun metnine karşıt bir kutup olarak düşünülebilir.” Metinlerarasılık, farklı metinleri bir araya getirerek anlam katmanları oluşturan metindir. Dramatik tiyatro da bu kavramı kullanır, ama postdramatik tiyatrodaki daha parçalı anlatım için kullanılmaktadır. “İster dramatik ister postdramatik olsun, her metin gizli ya da açık bir şekilde başka metinlerle kurduğu ilişki üzerinden anlamlar barındırabilmektedir.” Peyzaj Metin, metinlerarası kavrama yakın olmasına rağmen postdramatik tiyatro için kullanılan kavramdır. Neden-sonuç ve zaman algısını kırmak için hazırlanan metinlerdir. “Analitik, rasyonel ya da doğrusal, kısacası neden-sonuç ilişkisine dayanan herhangi bir anlam taşımayı reddeden oyunların oluşturulmasında sıklıkla peyzaj metinden yararlanır. Anlamın anlamsızlaştığı bu yaklaşımda temel nokta seyirciye sunulan duygulanım olduğu

için, bu tür metinlerde analiz anlamdan ziyade hangi duygu ya da deneyimin seyirciye sunulmak istendiğini bulgulamaya odaklanılabilir.” (Korukçu, 2016:37-39).

Postdramatik tiyatronun metinleri algılama biçimine baktığımızda, postyapısalcı bir bakış açısı vardır. Günümüzün hızlı akan hayatında teknolojileri sahnede görmek mümkündür. Multimedya kullanımı son safhada olmaktadır. Teknolojinin sahnedeki varlığı metne hizmet etmeyebilir, ekstra göstergeler ve göndermeler yapabilmektedir (Bozer, 2016:17). Teknoloji kullanımı dramatik tiyatrodada da vardır, fakat postdramatik tiyatrodakinin tersine bütüne destek amaçlı kullanılmaktadır. Bir sonraki başlıkta, dramatik/postdramatik karşılaştırmasını bir tabloyla özetleyeceğiz.

1.3 Dramatik Tiyatro ve Postdramatik Tiyatro Kavramlarının Karşılaştırması

Postdramatik tiyatro estetiğinin kuramsal özelliklerini belirleyen Lehmann sayesinde, iki kavramın karşılaştırması çok net biçimde yapılabilecektir.

Parataxis: Hiyerarşik yapının kalktığını belirtir, tiyatro metni merkezde değildir ve bütün öğeler eşittir.

Eşzamanlılık: Göstergeler modern tiyatrodaki gibi sıralı biçimde gösterilmez, eşzamanlı olarak seyirciye sunulur ve algısını zorlar.

Gösterge yoğunluğu: Göstergeler ya çok fazladır ya da çok azdır. Fazlalık olduğunda anlamın belirsizleşmesi, az olduğunda ise seyircinin hayal gücünü harekete geçirmek hedefindedir.

Gösterge yığılması: Göstergelerin çokluğu ve eşit ağırlıkta olması, bu göstergeler anlam bütünlüğü yerine kaos yaratır.

Müziksellik/Ahenk: İnsan sesi dahil tüm seslerin ahenk yaratmasıdır. Ritim, müzik, çığlık gibi seslerle yeni dil arayışıdır.

Görsel dramaturgi: Postdramatik tiyatro, görsel ve işitsel duyuları uyandırır. Metne hizmet etmek yerine kendi dilini oluşturma amaçlıdır.

Sıcaklık-soğukluk: Dramatik tiyatrodada seyirci özdeşlik kurabilir ve bu da sıcak bir ilişki kurulmasını sağlar. Fakat postdramatik tiyatrodada öykünün olmaması, kişilerin psikolojik derinliğinin olmaması, neden/sonuç ilişkisinin kurulmaması, anlam çıkarmaya çalışmanın zorluğuyircide soğukluk hissi uyandırır.

Bedensellik: Performansçının bedeni de dil, dekor ve ışık gibi bir gösterge olarak kabul edilir. Beden ürkütücü veya hayranlık uyandırıcı olabilir. Bedenin ön plana çıkması, dansa ve performansa yakınlaştırır.

Somut tiyatro: Mimetik olmayan tiyatroyu ifade eder ve görsel dramaturjiye ağırlık verilir.

Gerçekliğin çöküşü: Dramatik tiyatrodaki belirlenmiş gerçeklik algısı yerine, gerçek ve kurgunun neredeyse iç içe geçmesi, doğaçlamanın ayırt edilememesidir.

Olay/durum: Şimdi ve burada olmak vurgulanır. Performans tiyatrosunun özelliklerini gösterir. Belirli bir öykü yerine doğaçlama ağırlıklıdır. Göstergeler sayesinde seyircinin anlam üretmesini ve katılımını arzu eder. Seyircinin katılımıyla tiyatro oyunu bitmiş bir ürün değil süreç halini alır. 1960'lardaki Amerika'daki Happening'lere benzetilir (Bozer, 2016:10-12).

Aşağıdaki tabloyla iki tiyatro kavramının özelliklerinin bir özetini çıkarmaya çalıştık.

Çizelge 1.2: Dramatik ve Postdramatik Özelliklerinin Karşılaştırılması

| Dramatik Tiyatro | Postdramatik Tiyatro |
|-----------------------------|-------------------------------|
| Oyun metni | Performans metni |
| Öykü | İmge |
| Yazar/Yönetmen | Yönetmen/Tasarımcı |
| Hiyerarşik | Eşitlikçi |
| Tasarlanmış | Süreç sırasında gelişme |
| Dil | Ses |
| Diyalog | Monolog |
| Oyuncu | Performansçı |
| Karakter yaratır | Karakteri taşır |
| Düzenli | Kaos |
| Sıcak | Soğuk |
| Gösterim | Olay |
| Seyirciden etkilenmez | Seyirci ile ilişkilidir |
| Doğrusal | Eşzamanlılık |
| Teatral zaman | Gerçek zaman |
| Bütünlüklü | Parçalı/Eklektik |
| Tamamlanmış | Tamamlanmamış |
| Metafor | Çağrışım |
| Yapısalcı | Yapıbozum |
| Geçmişe/Geleceğe ait | Şimdiye ait |
| Değişmez | Değişebilir |
| Neden-sonuç ilişkisi | Süreç |
| Analitik/Rasyonel | Duygu/Deneyim |
| Soyut tiyatro | Somut tiyatro |
| Göstergeler düzenlidir | Göstergeler yığın halindedir |
| Multimedya anlamı destekler | Multimedya anlamı dağıtabilir |

Postdramatik tiyatro kavramı, postmodernizmin tanımından sonra oluşturulmuştur, postmodernizmin tanımlamalarıyla paralellik gösterir. Ama postmodern olduğunu iddia edebileceğimiz postdramatik tiyatronun öğelerini yirminci yüzyılın başına dayandırabiliriz. Avangart akımların etkisi ve yönetmenlerin tiyatro sanatında daha güçlü olması sayesinde, tiyatrodaki dramatik sınırlar esnemiştir. Tiyatro çok uzun yıllar edebiyatın bir dalı olarak görülmüştür. Yönetmenler, yeni formlar, yeni gösterim alanları oluşturma çabalarıyla edebi formdan uzaklaşmıştır. Tiyatro metni sahnelendiğinde tamamlanmış fikri geliştirecek ve tiyatro metinleri okunmak için değil sahnelenmek için yazılacaktır. Tiyatro metni dönüştükçe postdramatik tiyatroya ulaşılmıştır. Dramatik ve postdramatik arasındaki en belirgin fark, metne yaklaşımdır. Öncelikle yönetmenlerin metinle ilişkisi, onun hangi kavrama yakın olduğunu göstermektedir. Postdramatik unsurları kullanmalarını sahne plastiği olarak gösterebiliriz, çünkü metin önceliği olan yönetmenlerde diğer bütün unsurlar metne, yani temaya hizmet etmektedir. Günümüzde birçok yönetmen, anlamı güçlü kılmak ve seyirlik açıdan ilginç hale getirmek için postdramatik unsurları kullanmaktadırlar.

“Postmodern (postdramatik) tiyatrodaki dil (metin), tek iletişim aracı değildir ve normal yollarla iletişim kurmak için kullanılmamaktadır. Kelimeler metnin baskısından kurtarılmakta ve seyircide ima yoluyla canlandırma sağlayacak seslere, şarkılara ve kesik diyalog parçalarına yer verilmektedir. Sesli iletişimin yalnızca mantıklı sözcüklerle kurulmasının zorunlu olmadığı, her türlü sesteki yararlanarak iletişim kurulabileceği anlayışı birçok yönetmen tarafından benimsenmiştir. Bu yönetmenler, temsillerinde ve anlamlı sözcüklerden oluşan metin ve duygu arasında yeni dengeler kurmayı denemişlerdir.” (Yamaner, 2007:113-114).

Bir sonraki bölümde, kısa da olsa yönetmenlerin etkisini göstermeye çalışacağız. Çalışmamızın asal kişisi olan Katie Mitchell, tam bir çağdaş dramatik tiyatro temsilcisidir. Eserlerinde multimedya, eşzamanlı ve parçalı sahne anlatımları gibi postdramatik unsurları, dramatik etkiyi artırmak yani anlamı güçlü kılmak ve seyirlik açıdan ilginç hale getirmek için kullanmaktadır. Katie Mitchell’ın yöntemlerini sonraki bölümlerde daha ayrıntılı biçimde anlatmaya çalışacağız. Yaptığı işleri incelediğimizde, ne kadar yenilikçi ve mükemmeliyetçi olduğunu göreceğiz. Fakat öncelikle dramatik ve postdramatik tiyatro kavramlarıyla bütünleşecek yönetmenlerin tarihsel sürecini ve tiyatro metinlerine bakış açılarını kısaca anlatmaya çalışacağız.

2. YÖNETMENLERİN TİYATRO METİNLERİNE BAKIŞ AÇILARI

Tiyatroda yönetmen kavramı, natüralizm ve gerçekçilik akımlarıyla beraber başlamıştır. Çünkü romantik dönem oyunculuk biçimi istenen etkiyi sağlayamıyordu. Tabii ki sadece oyunculuk biçimi değil, tiyatro oyunlarının sahne estetiği ve metnin felsefesi açısından da gelişmesi gerekiyordu. Bunu yapacak/tasarlayacak kişi de yönetmen olarak tanımlandı. Ondokuzuncu yüzyıla kadar da tiyatro oyunlarının sahnelenmesini sağlayan kişiler vardı, fakat yönetmen algısı günümüzdeki gibi değildi. Sadece organizasyonu ve oyundaki basit sahne trafiğini yönetiyordu, adeta bir sahne amiri gibiydi. O güne kadar sergilenen tiyatro oyunları, yazarın metninin seyirciye aktarılmasını sağlıyordu. Richard Wagner'in toplu sanatı yapıtı (*gesamtkunstwerk*) kavramı sayesinde yönetmen kavramının temelleri atılmıştır (Candan, 1997:53).

Yönetmenlik kavramı geliştikçe, metinleri algılama biçimi de değişti. Bu bölümde, yönetmenlerin metinleri nasıl algıladıkları üzerine duracağız. Elbette antik dönemden beri süregelen tiyatro metinlerinin de bir yöneteni vardı. Bu yöneten kişiler, genelde yazarlar oluyordu. Metnin doğru duyulması ve anlaşılması için çalışıyorlardı. Hatta Shakepeare ya da Racine gibi yazarlar, provalar sırasında metinleri üzerinde çalışmayı sürdürüyorlardı, Molière kendi tiyatrosunun başoyuncusuydu. Yani yazarlar, o dönemlerde tiyatronun her şeyiydi. Ta ki grafik sanatçısı Saxe Meiningen Dükü II. Georg'a kadar. II. Georg'un bütün kaynaklarını tiyatroya aktarması sayesinde sahnelemede gerçekçilik ve yanılısama kavramlarının temelleri atıldı. Kendisi tiyatro yönetmenlerinin ilki olarak adlandırılır (Braun, 2013:14).

Yönetmenin ortaya çıkışının sebebinin sahne düzeni ve oyunculuk biçimi açısından gereklilik kazanması diyebiliriz. Öncesinde oyunculuklar çok abartılı ve sahne derinliği kullanılmadan, yatay düzlemde seyirciye dönüktü. Dekorlar ise oyun mekanını temsilen çizilen panolardan oluşuyordu, neredeyse aksesuar kullanılmıyordu. Oyuncuların kostümleri oyunun gerekliliğine göre diktirilmiyor, oyuncuların kendi gardıroplarından giydiklerinden oluşuyordu. Bu yüzden de sahnelemede tutarlılık söz konusu değildi. İlk yönetmenler, öncelikle prodüksiyon

işlerini çözdüler; sahnede resimler çizilmiş panolar değil gerçek malzemeler ve perspektif için derinlik kullanılmaya başlandı. Bu tercih oyunculuk biçimini de değiştirdi. Oyuncular seyirciye dönerek konuşmuyor ve abartılı el kol hareketlerinden sakınmaya çalışıyorlardı. İlk yönetmenler, tiyatro metninin yorumlanmasından çok metnin doğal ve gerçekçi bir şekilde seyirciye aktarılmasıyla ilgilendiler. Patrice Pavis, Gösterimlerin Çözümlemesi kitabında sahneleme için Fransız yönetmen J. Copeau'dan şunu aktarır; "...sahneleme dramatik bir eylemin resmidir. O, devinimlerin, jestlerin ve tavırların, fizyonomilerin uyumununun ve sessizliklerin bütünüdür. Onu tasarlayan, düzenleyen ve uyumlaştıran biricik bir düşünceden doğanahne gösteriminin bütünlüğüdür." (Pavis, 2000:241).

2.1 Metnin Kutsallaşması

Aristoteles'in yazdığı Poetika (şiiir sanatı) kitabı, tiyatronun ilk kuram bilgilerini içerir. Döneminin metnlerini inceler, tragedya ve komedyaya türlerinin kurallarını belirler. Bu kurallar, Ortaçağ'a varmadan kaybolur ve yıllar sonra İbn-i Rüş'tün Arapçaya çevirmiş olduğu Poetika bulunur, tekrar Batı dillerine çevrilir. Poetika'daki kurallar, bütünüyle sorgusuz sualsiz kabul edilir. Yazarlar bu kurallara uymaya çalışır, uymayanlar ise zaten kabul edilmez. Söz uçar yazı kalır misaliadece o dönemlerin yazarların adlarını biliriz. Yazarlar birer tanrı gibidir, metinler şiiirseldir. Tiyatro metinleri edebiyatın bir dalı gibi algılanır. Ve bu yüzden de oyunculukta eylem değil, güzel konuşma esastır diyebiliriz (Korukçu, 2016:32-33).

Poetika'nın gün yüzüne çıkmasından yaklaşık 1750'lere kadar, tiyatro oyunları şiiirsel metinler, duyguların kodlanmış olduğu tavırlar, tonlamalar kullanılarak sahnelenir. Diderot ile başlayan doğal ve yorumlayan oyunculuk isteğiyle, yönetmen kavramının ortaya çıkmasıyla, gerçekçi tiyatro için sağlam temeller atılmış olur (Pavis, 2000:240).

Klasik ve romantik dönem tiyatrosundaki tiipleşmiş insanların yerine, yaşamın fiziksel ve ruhsal halini yansıtan sıradan insanlar hakkında yazılmaya başlanmıştır. Şiiirsel tiyatro metinleri, düz yazı olarak yazılmaya başlanmıştır. Dönemin tiyatrosundaeyircinin yanılısama içine girmesi sağlanıp, tiyatrodada olduklarını unutmalarını başarmak önem kazanmıştır. Ancak sahnede yaratılacak yanılısama algısı sayesinde tiyatronun sanatsal kimliği olacağına inanıyorlardı. Tufan Karabulut, Modern Tiyatro kitabında Théâtre Libre yazarlarından Jean Jullien'den şunu alıntılar:

“Seyir yeri karartılmalı, zemin ışıkları iptal edilmeli, ahne donanımı boyalı dekorlar olmaktansa gerçek olmalı, kostümler karaktere uymalı, yirici ‘bir an için tiyatrodan olduğunu unutmalı, pür dikkat kesilmeli ve konuşmaya cesaret edememeliydi.” (Karabulut, 2014:63).

Bu bölümde metni kutsal kılan, yani oyunları kahramanlardan, tanrılardan, krallardan alıp gerçek/sıradan insan hayatlarına taşıyan yazarların oyunlarını sahnelerken, biçimsel öğeleri ön plana çıkarıp, tiyatroya yön veren yönetmenlerden bazılarını inceleyeceğiz.

2.1.1 Konstantin Stanislavski (1865 – 1938)

Ondokuzuncu yüzyılda başlayan gerçekçi oyunculuğun temellerini atan, öğretileriyle sürekli gelişen, hatta farklı oyunculuk tarzlarının baş referansı olan yönetmendir. 1870 – 1880 yıllarında en önemli Rus tiyatrosu olan Maly-Theater’de bir dönem oyuncu çıraklığı yaptı. Meiningen Topluluğu’nu 1885 ve 1890’daki Rusya turnelerinde seyretmesi, onun için bir dönüm noktası oldu. 1897 yılında Vladimir Nemiroviç Dançenko ile birlikte Moskova Sanat Tiyatrosu’nu kurdu. Topluluk, büyük yazar Anton Çehov’un oyunlarını sahneleyerek büyük başarı kazandı. Stanislavski için tiyatro, kültürel ve ahlaki bir eğitim kurumuydu. Stanislavski, tiyatroyu idealize ederek kutsallaştırmıştır. Tiyatronun üstüne, insanların beğenisini geliştirmesi ve onların kültürel seviyelerini yükseltmesi gibi misyonlar yüklemiştir. “Böyle bir tiyatroya hizmet etmek oyuncunun en üstün amacı olmalıdır” diyordu.

Stanislavski, oyunculuk biçiminin en büyük kuramcılarında biri olarak görülür. İlk döneminde Rus yazarların metinlerini gerçekçi bir biçimde sahneler, bu sahnemelerde gerçek hayatın ayrıntılı ve tutarlı yansımalarını yaratmaya çalışırdı (Candan, 1997:58).

Stanislavski oyun metinlerini özenle çözümleyerek, karakterlerin davranış nedenlerini ve diğer karakterlerle ilişkilerini, üstün amaçlarını belirleyerek ahnedeki kesintisiz eylemler oluştururdu (Karabulut, 2014:73).

Stanislavski, yönettiği oyunlardaki yazarın parantez içi talimatlarında küçük değişiklikler yapsa da yazarın yazdığı öze sadık kalırdı. Ses, ışık ve dekor sayesinde gerçekçi bir atmosfer yaratırdı. Günlük hayatın ritmini yakalamak amacıyla oyunculuk için uzun süreler çalışırdı. Braun’un aktardığına göre, Vanya Dayı prodüksiyonunun ilk kostümlü genel provasını seyreden Meyerhold, Çehov’a şunları

yazmıştır: “Oyun harika olmuş. Her şeyden önce, bir bütün olarak baştan sona yapıma hakim olan sanatsal itidale işaret etmeliyim. İki yönetmen mükemmel uyum yakalamışlar... biri muhteşem bir imgelemi olan bir oyuncu /yönetmen, öbürü yazarın söylediklerini gözeten ebedi bir yönetmen... dekor, resmi kapatmıyor. Sadece resmin içeriği sadakatle korunmakla, dış yüzeysel ayrıntıların altında gömülmekle kalmamış, zekice yollarla güçlendirilmiş de.” (Braun, 2013:76).

Stanislavski ve onun kurduğu M.S.T. sanatsal yönelim olarak yönetmen tiyatrosunun en eski en büyük tiyatrolarındandır. İlk dönem yönetmenleri tiyatro metinlerini net ve gerçekçi bir şekilde sahneliyordu. Yazarın sahne talimatları dışında pek değişen bir şey olmuyordu metinlerde. Metni kutsallaşan yazarlar tanrıydı, yönetmenler en fazla peygamber olabilirdi. Ama sonrasında yönetmenler, oyunlara yazarın yazdığı dünyayı ve kendi yorumlarını da katıpeyirciye öyle aktarmaya çalıştılar.

2.1.2 Yevgeni Vakhtangov (1883 – 1922)

Stanislavski'nin öğrencilerindendir. Hocasının biçimlendirdiği psikolojik gerçekçilik oyunculuğuna teatrallik katarak, fantastik gerçekçilik olarak adlandırdı. Dönemin önemli yazar/şairlerinden olan Mayakovski: “Sanat doğanın kopyası değildir, doğanın bireysel bilinçteki yansımalarına göre çarpıtılmasındaki kararlılıktır” demişti. Vakhtangov da fantastik gerçeklik kavramıyla, Mayakovski'nin fikri doğrultusunda gitmiştir. Onun yönetmenliği dışavurumcuymdu. Özellikle son yönettiği Turandot oyunundaki görülen sahneleme biçimi, dönemin avangart örneklerindendir. Turandot oyunueyircileri etkileyecek biçimde duygusal ve içtendi. Vakhtangov'un odak noktasında tuttuğu alaycı çarpıtma ve ironi tüm oyuna yayılmıştı. Trajik bir sahneyi oynayan oyuncuahnesi bittikten sonra sahnenin ön tarafına gelerek, keyifle portakal soyup yiyordu ve bu sırada oyun arkada devam ediyordu. Kral, asa değil tenis raketi taşıyordu. Bilge kişiyi oynayan oyuncu, takma sakal yerine peçete takıyordu. Bu ironiahne ve aksesuarda yansıtılıyordu, ama oyunculuk gerçekçiydi (Candan, 1997:61).

Vakhtangovahnede biçimsizlik istemiyordu, çalıştığı her oyun için keskin, içsel olarak dolu bir ifade biçimi arıyordu. Bir heykeltıraş gibi gereksiz fazlalıklardan kurtulup, içsel hakikati öne çıkarmak istiyordu. “İçsel öz, onu kontrol eden biçim zayıf olursa yok olur” diyordu. Tüm bu ironiahneleme ve oyunculuk anlayışında sanatsal bir bütünlük oluşmasını sağlıyordu (Moore, 2009:129).

2.1.3 Max Reinhardt (1873 – 1943)

Avusturyalı yönetmen Stanislavski gibi, oyun çalışmalarına başlamadan önce metnin üzerinde kapsamlı şekilde çalışır, bir rejî defteri hazırlardı. Reinhardt'ın farkı, oyuncu bazlı çalışmasıydı, “oyuncu yönetmeni” olarak adlandırılırdı. Oyunlarında hep yeni eylem-uzam ilişkileri ve biçimler aradı. Farklı oyun türleri için farklı tiyatro mekanları olması gerektiğini düşünüyordu ve bunun için kariyeri boyunca çalıştı. Aşkın Candan'ın aktardığına göre, “Venedik Taciri oyununu Venedik'te bir kanal köprüsünde; Karl Volmoeller'in, ortaçağ mucize oyunu biçiminde yazdığı Mucize oyununu, Londra ve New York'ta kilise içlerinde; Kral Oedipus'u Münih'te Hermann'ın sirkindeki arena tipi bir sahnede sahneledi. Yaşamının ileri dönemlerinde almış olduğu Salzburg'daki Leopoldskron şatosunda, Molière'in Hastalık Hastası'nı bir oda tiyatrosu yapımı olarak sahneledi.” Reinhardt'ın bir yönetmen olarak en büyük başarısı, her oyununun kendine has dünyasını kurmasıydı (Candan, 1997:72-74).

Braun'un aktardığına göre, Reinhardt tiyatro görüşünü şöyle belirtmiştir: “Tiyatronun yalnızca bir amacı vardır, o da tiyatrodur. Ben, oyuncuya ait olan tiyatroya inanıyorum. Geçmiş on yıllarda olduğu gibi, ebedi bakış açısı artık belirleyici olmayacaktır. Edebiyatçılar tiyatroya hakim olduğundan, eskiden böyleydi. Ben bir oyuncuyum. Oyuncularla duygu birliğim var ve benim için tiyatronun doğal odak noktaları. Tiyatronun bütün büyük dönemlerinde hep öyleydi. Tiyatro oyuncuya, kendini bütün yönleriyle gösterme, pek çok yönden etkin olma, oyundan, dönüşümün büyüğünden aldığı zevki gösterme hakkını borçludur. Oyuncunun oyunbaz, yaratıcı güçlerini bilirim ve içinde bulunduğumuz bu aşırı disiplin çağında, oyuncuya zaman zaman doğaçlama yapma, kendini kapıp koyverme şansını vermek için eski *comedia dell'arte*'den bir şeyler almadan edemiyorum.” (Braun, 2013:111).

Görüldüğü gibi, tanrı yazar giderek gücünü kaybetmekteydi. Metinler başlangıç için bir bahane ve oyun dünyasının kurulmasını sağlayan unsurlardan biri haline almaya başlamıştır. Tiyatro yönetmenleri peygamberlik vasfında giderek ustalaşmıştır. Korukçu'nun belirttiği gibi, artık metinler baş aktör değildir, oyun dünyasının diğer unsurları arasına girmiştir.

2.2 Bir Vesile Olarak Metin

Yukarıda bazı öncü yönetmelerden bahsettik, buraya sığdıramayacağımız birçok yönetmen sayesinde modern tiyatronun temelleri atıldı ve gelişimi sağlandı. Öncelikle oyunculuk ve sahneleme yöntemlerindeki yenilikler, anlam katmanlarını geliştirdi. Artık tiyatroya sanatının ötesine geçmiş, görsel/işitsel bütün sanatların birleşimi haline almıştır. Yönetmen ve yazar arasındaki ilişki, tanrı/peygamber ilişkisinden tanrı/tanrı ilişkisine geçmiştir. Yönetmenler, yazarların metinlerini kendi görüşlerini katarak yorumlamaya başladılar. Şimdiye kadar vurgulamak istediğimiz konu, yönetmenin yazarın sunduğu yaratım araçlarını doğru biçimde kullanıp seyirciye en iyi biçimde aktaran tasarımcı olmasıydı. Yani yazar tanrı, yönetmen peygamberdi. Ama sonrasında yönetmenler, yazarın metinde sunduğu anlamların da üstüne çıkarak, yaratıcı nitelik kazandılar. Metin, yaratıcı yönetmen için bir vesile haline almış oldu. Seyircinin okumuş ya da daha önce seyretmiş olduğu metin bile, yönetmenine göre anlamların değişeceği sanat eserleri haline aldı. Günümüzde de metinler, yönetmenler için birer vesiledir. Elbette bu kavramın ötesine geçen yönetmenler de var, kısaca onlara da değineceğiz.

Sayın Melih Korukçu, *Oyun Analizi* kitabında, dönüşümü net ve basit biçimde açıklamıştır: “Bu süreçte oyun metni sadece dil bakımından değil, biçim ve içerik açısından da tarihinin en keskin dönüşümlerini yaşamıştır. Öz bakımından, ele aldığı konular; biçim bakımından da o konuları ele alış şekli, önceki zamanlara göre ciddi farklılıklar göstermeye başlar. Metnin referansları, teatralliği merkezinde taşımaya özen göstermeye başlar. Hatta yönetmenler, kendi metinlerini yaratarak (örneğin Brecht), asal unsur olarak gösterimi ortaya çıkaracak yardımcı bir araç olarak, bu metinlerden yararlanmaya başlarlar. Yüzyıl başında yazarı yavaş yavaş yerinden eden yönetmen, yüzyılın ortasına gelindiğinde artık o koltuğu gönülsüzce de olsa yazarla paylaşmaktadır, ancak aslan payı yönetmenindir.” (Korukçu, 2016:34-35).

2.2.1 Vsevolod Emilyeviç Meyerhold (1874 – 1940)

MST mensubu olan oyuncu/yönetmen Meyerhold, dönemin en öncü sanatçılarından. Doğalcı/gerçekçi karşıtlığı, oyunculukta daahnelemede de geçerliydi. Hatta devrim sonrası seyirci katılımının da arayışlarını yaptı. Tiyatro tarzında teatralliği önemsemi. Karakterin psikolojik halini değil, fiziksel halini önemsemi. Biyomekanik oyunculuk ismini verdiği yöntem sayesinde, kas

etkinlikleriyle duyguları refleks olarak yaratabiliyordu. Oyunculuk yöntemini geliştirmek için halk tiyatrosundaki abartı, grotesk, alay gibi öğeleri ödünç almıştı. Bu tür anlatım öğeleri, oyunlarını zenginleştirdiği kadar halka ulaşmasına da yardımcı oluyordu. Sahne tasarımlarıysa, tamamıyla oyunculuk yöntemi olan biyomekaniği destekliyordu. Yani sahnelemede önem verdiği tasarımın hedefi, oyuncuların hareket edebilmesini sağlamaktı. Bütün klasik sahne anlayışından vazgeçerek, oyun ve seyir alanını birbirine yaklaştırdı. Oyuncular kulis yerine hep sahnede oldular. Yükselteler, gizli kapaklar, hareket eden duvarlar, merdivenlerahnedeki devinime imkan sağlıyordu. Sahnede yatay ve dikey hareket olanakları yaratılıyordu. Işık ve müziğin etkisiyle bu tasarımlar bütünleşiyordu. Ayşın Candan'ın kitabından alıntılacak olursak: “bu, tempo ve ritmin yarattığı bir hareket senfonisiydi – buna bir motor çalışması demek en iyisi ve doğrusu olacaktır.- Hiç bir zaman tekdüze olmayan, harika bir ölçü, mantık ve uyum içinde girip-çıkan modern üretim süreçleri.” (Candan, 1997:64-66).

2.2.2 Jerzy Grotowski (1933 – 1999)

1955-56 yıllarında, Moskova'daki Devlet Tiyatro Enstitüsü'nde yönetmenlik eğitimi almıştır. Moskova'da klasik tiyatro teknikleri üzerine çalışan Grotowskitanislavski'den çok etkilenmiş, hatta bir dönem onun için “kişisel kahramanım” diye nitelemiştir. Stanislavski ve Doğu Kültürü, Grotowski'nin tiyatro algısının temelini oluşturmuştur. 1959 yılında yazar, dramaturg Ludwig Flaszen ile Opole'de bir tiyatro topluluğunu kurdu ve “Yoksul Tiyatro” kuramının tohumları atılmış oldu. Grotowski'nin ilgilendiği şeylerin başında, oyuncunun sahne tekniği ve kişiliğinin tiyatro sanatının çekirdeği olması, oyuncu-seyirci ilişkisinin ayrıntılı bir şekilde soruşturulmasıdır. “Öncelikle eklektizmden kaçınmaya, tiyatronun çeşitli sanat dallarının bir bileşimi olarak görülmesine karşı durmaya çalışıyoruz. Tiyatronun öbür alanlardan ayrılan yanıyla ne olduğunu, bu etkinliği öbür oyun ve gösteri kategorilerinden neyin ayırdığını tanımlama arayışındayız. İkinci olarak, bizim yapılarımız, oyuncu-seyirci ilişkisinin ayrıntılı birer araştırmasıdır. Bir başka deyişle bizler, oyuncunun kişisel tekniğiyle sahne tekniğini tiyatro sanatının özü olarak değerlendiriyoruz. Gereksiz olan her şeyi yavaş yavaş ellediğimizde, makyaj, özel kostüm ve senografî, ayrı bir gösteri alanı (sahne), ışık ve ses efektleri olmadan da tiyatronun var olabileceğini keşfettik. Algısal, dolaysız, canlı bir katılıma dayalı oyuncu-seyirci ilişkisi olmadan tiyatro var olamaz.” (Barba, 2002:15;19).

Stanislavski gündelik ve doğal davranışlar arayışında olmuş, Grotowski ise gündeliğin dışına çıkmak ve kalıpları yıkmak için hareket dizgesini oluşturmuştur. Bir diğer ayırım ise Stanislavski'nin sahnedeki hareketi yaratan oyuncunun duyarlılığı ve ne hissettiğiyle ilgilenmesi, Grotowski'nin ise bunların yanında oyuncularının bedenes ve jestleri (biçimsel disiplin) ile ilgili çalışmalarla da yakından ilgilenmesidir. Oyuncunun fiziksel özgürleşmesini önemseyen Grotowski, oyuncunun yaratıcı durumuna geçmesi için, dramaturjiden önce beden ve duygular üzerinde akıl denetimini azaltır, hareketin kendiliğinden ortaya çıkabileceği yaratım ortamını sağlaronrasında oyuncunun basit yönergeleri ve çağrışımları oynaması beklenir. Oyuncunun entelektüelliği değil oynaması önemsenir. Ludwig Flazsen, Eric Forsythe ile söyleşinde bunu şöyle belirtmiştir: “Eğer bir şeyi istiyorsanız, derin bir tartışma onu size getirmeyecektir. Kişi edim içinde olmalı, düşünmeli, yapmalıdır.” (Karaboğa, 2010:88).

Grotowski oyun çalışmalarında, yazarın metnini bağlamından kaydırarak, topluluğun o metin aracılığıyla söylemek istediklerini yansıtacak biçimde büyük budamalarla veya yer değiştirmelerle sahneye taşır. Ve rol, oyuncunun kişisel deneyimleri ve mahremiyetiyle sergilenir. Bu sayede kişinin gündelik hayattaki maskesinden sıyrılması hedeflenir. Eugenio Barba bu konuyu şöyle belirtmiştir: Oyuncu ne rolünü yaşar ne de dışarıdan resmeder. Karakteri, kendi doğasıyla boğuşma, kişiliğinin gizli katmanlarına ulaşma, en acı veren ve sır dolu kalbinin en derininde yatan şeylerden sıyrılma aracı olarak kullanır.” (Barba, 2002:16).

2.2.3 Peter Brook (1925)

Tiyatro kuramcısı ve yönetmeni olan Brook'un, yirminci yüzyılın ikinci yarısında tiyatro adına her şeyi yaptığı söylenebilir. Özellikle kültürlerarası çalışmaları, döneminin en büyük projeleri olmuştur. Birçok kültürden oyuncularla çalıştı ve o oyuncular ülkelerinin en iyi oyuncularındandı. Törensellik gibi, dilin işlevini sorgulamak gibi tiyatro deneyleri yaptı. Sağır dilsizler okulunda, ruh hastalarına, Afrika ve Avustralya'da batı medeniyetini bilmeyen yerli halka temsiller yaptı. Ayşın Candan, Brook'un Boş Alan kitabından şu alıntıyı yapmıştır: “Yüzyıllardır tiyatronun eğilimi, oyuncuyu uzak bir köşeye, çevrelenmiş, dösenmiş, aydınlatılmış, boyanmış, yükseltilmiş bir sahanlığın üzerine koymak olageldi – bilmeyenleri onun kutsallığına inanmanın kutsallığına inandırmak için. Bunun gerisinde, acaba ışıklar çok

parlak, rastlaşma çok yakın olursa, bir şeylerin foyası meydana çıkar korkusu mu vardı? Biz bugün yapmacığın foyasını meydana çıkardık. Ama gereksindiğimiz şeyin kutsal tiyatro olduğunu yeniden bulguluyoruz. Öyleyse onu nerede aramalıyız? Bulutlarda mı, yerde mi?” Genelde Shakespeare oyunları yönetti ama Hint destanı Mahabharata, en bilinen, dünyanın birçok yerine turne yapmış oyunudur. Mahabharata oyunu üç bölüme ayrılan dokuz saatlik bir performanstı ve oyunda çeşitli uluslardan oyuncular oynuyordu. Fransızca ve İngilizce olarak oynandı. Destanın karmaşık yapısı, yalın oyunculuk, aksan farklılıkları seyirci için rahatsızlık değildi, aksine oyunun yapısına doğrudan katkı sunuyordu. Bu oyunun prova sürecini Aysin Candan’dan alıntılırsak: “...provaların başlangıcında Brook’un oyuncularını Hint Kathakali tiyatrosu tekniğinde bir süre eğitim görmüşler. Ancak burada amaç, farklı tekniklere doğru bilinçlenmeleri, bedenlerine esneklik kazandırmaları olduğundan, eğitimin ardından bu koşullanmaları bir kenara bırakmaları istenmiş. Metin üzerinde çalışmaya girildiğinde, hazır sahneler üzerinde kendi dillerinde doğaçlama yaparak başlamışlar. Bu aşamada seyirciyle doğrudan iletişim kurabilme yetilerini geliştirmeye yarıyormuş. Brook’un oyuncularla çalışırken her türlü ustalık gösterisinden kaçındığı biliniyor. Bundan ötürü yabancı kültürlerin biçim ve geleneklerine temkinle yaklaşan yönetmen, biçimin kökeninde yatan ve onu canlı tutan şeyle ilgileniyordu. Bu kültüre yaşam soluğu veren neyse onu arıyoruz. Kültürel biçimleri oldukları gibi almak yerine o biçime can veren neyse onu bulmaya çalışıyoruz. Oyuncular, olabildiğince kendi kültürlerinin ve stereotiplerinin dışına çıkmaya çalışmıştır.” (Candan, 1997:224-227).

Brook’un boş alan kavramı, onun neredeyse bütün tiyatro yaşamına sirayet etmiştir. Boşluk, her yeni başlangıç için sonsuz alternatifler sunar, kökleri Zen Budizm’indedir. İşte bu boş alanı sahneleme için de en uygun seçenek olarak düşünmektedir. Shakespeare oyunlarında, Mahabharata prodüksiyonunda, hep bu boş alan fikrini uygulamıştır. Ormanlar, peri ülkeleri araylar konusunda seyircinin hayal gücüne güvenmiştir. Oyunların oynandığı mekanın atmosferini ve uzamını kullanmıştır. Işık değişimlerinden, renk oyunlarından genelde kaçınmıştır. Sahne ve seyirci ilişkilerinde doğrudan bir ilişkiden kaçınmış, ama klasik sahne düzenini de kullanmamıştır. Brook’un yapmak istediği, yerel kültürden yola çıkarak evrensel olanı yakalamaktır, kültürel bir melezleştirmeyi amaçlamıştır. (Birkiye, 2007:158-165).

Görüldüğü üzere, genel olarak şaşalı dekorların kullanıldığı tiyatrodan, insanın özne olduğu, insanın bedensel, fiziksel özgürlüğünü sağlamak adına çalışmaların yapıldığı bir hal almıştır. Artık tiyatroya yaratıcı yönetmen ile birlikte yaratıcı oyuncu da eklenmiştir. Kültürel sentezin iyice arttığı ve dünyanın adeta küçüldüğü, birbirinden etkilenmenin hızlandığı bir süreç yaşanmış/yaşanıyordur. Yönetmenin tek tanrı olduğu; yazarın ve oyuncunun eşit yaratıcılığına kalmış bir tiyatro serüveni başlamıştır.

2.3 Bir Teklif Olarak Metin

Genel olarak, modern sonrası post-modern döneminin metinleri olarak adlandırabiliriz. Bu metinler postdramatik metinlerdir, öz ve biçim olarak dramatik metinlerden farklıdır. Performans metni, metinlerarasılık, peyzaj metin gibi alt kavramları da vardır. Yazarın metinlerinin kutsal kabul edildiği, yazarın adeta bir tanrı olduğu dönemden; yönetmenle birlikte yazarın metninin vesile olmaya evrildiği bir sürece geçildi. Yazarı tanrı, yönetmeni peygamber olarak tanımladık ama yönetmenler metinleri o kadar çok vesile olarak kullandı ki, yönetmeni de tanrı statüsüne ulaştırdı. Bir Teklif Olarak Metin sürecine doğru gelirken, yazar ve yönetmen tanrı statüsünü paylaşır oldu. Ve bu son dönemde, yönetmen tek tanrı olmuştur; yazar ise oyuncu veya koreograf gibi yaratıcı takımın bir parçası haline gelmiştir. Günümüzde metinler, yönetmenler tarafından genellikle vesile olarak değerlendiriliyor, hatta kutsal olarak bakan yönetmenler de olabilir. Metinleri teklif olarak algılama, özellikle Avrupa’da giderek gelişen bir ekol.

Bölümlememizin dayanağı olan Korukçu’nun Oyun Analizi kitabına dönersek: “Sonuç olarak metnin asal unsurdan bir teklife evrildiği bu dönüşüm, tiyatro alanındaki arayışların nedensel artalanını oluşturan düşünsel kırılmalarla ve elbette sosyolojik gerçeklerle ilişkilendirilmektedir. ...önem derecesi değişmiş olsa da tiyatro metinleri görülen o ki üretilmeye ve belki günün birinde şimdikinden daha başka önem dereceleri edinmeye devam edecektir.” (Korukçu, 2016:35-36).

2.3.1 Robert Wilson (1941)

Yönetmen, yazar, tasarımcı olarak tiyatro kariyerinde büyük başarılar elde etmiştir. İlk başlarda kendi yazdığı ya da grup çalışmalarında serbest çağrışım yoluyla yazılmış oyunları sahnelemiştir. Dil, oyuncu, dekor, ışık yani tüm sahne öğelerini

kullanımı ıęır amıřtır. Sahnedeki her řey tasarımın bir parası ve bütünde bir anlam bulmaya alıřmaktadır. Dili bir mzik gibi algılar ve sahnede metinleri bilindik anlamda duymayız. Oyunculardan duymak istedięi sesi, aksanı ve es vermesini milimetrik alıřır. Ritüelistik bir hava hakimdir. Oyunculara fiziksel hareket dzenini verir ve onun anlamlarını aıklamakla ilgilenmez, o yzden ilk dneminde amatr oyuncularla alıřmıřtır. Oyunları ok uzun srer, zellikle ilk dnemindeki oyunlar. Bu sebeple seyircisine hareket zgrlę tanırıkılan seyirci salondan ıkıp tekrar girebilir. Btn gstergeler ok belirgin ve yavař hareket eder. Metni yorumlamaktan ok bir yapı kurar. Grsel ve iřitsel bir dnyadır bu, oyunlarını anlamak, metinden ok yapının tamamını ozerek mmkn olabilir. Bir ıřık tasarımcısı olduęu iinahne tasarımlarındaki btn grsel atmosfer ıřık sayesinde yaratılır. Wilson oyunları tam anlamıyla teknik bir tiyatrodur. Selen Korad Birkiye'nin aıkladıęı gibi: "...Wilson'ın tiyatro anlayıřı, tm teatral gelerin eřit aęırlıklı olduęu, metnin hegemonyasından kurtulmuř, dilin sessel zellięini n plana ıkartmaya alıřan, oyuncunun nne pek ok sahne unsurunu bir iletiřim yolu olarak getiren, aęırlıklı olarak seyircinin grsel algısını harekete geiren bir tiyatrodur." (Birkiye, 2007:224-229).

Wilson, 1960'lı yılların sonunda ilk byk iřlerini yaptıktan sonra, Richard Foreman gibi eleřtirmenlerce deneysel performans alanında deęerlendirilmiřti. Bunu bize aktaran M.Carson'dur: "...geleřkin ressamlar, mzisyenler, danslar ve sinemacıların dahil olduęu bir akımın da paylařtıęı gibi, tiyatrodaki ok farklı bir estetik geliřtiren az sayıda sanatıdan biri; sanatı, iinde sanatının kendi aralarıyla 'keřfettiklerine' dair kendini (algılayıcı olarak) inceleyebileceęi bir alan yaratmak olarak gren, maniplatif olmayan bir estetik bu... Bedenler ve insanlar, oyunların nceden belirlenmiř kimi enerji ve anlamlarını yansıtmak iin kullanılan sıradan hner gsterilerinin araları olmaktan ziyade, nfuz edilemez (kutsal) nesnelere zuhur ederler." Wilson iin sahne ressamı denilebilir. Sahne zerinde adeta hareketli resimler yarattıęını syleyebiliriz. Bařlangıta kendi saęlık ve psikolojik problemlerini oyunlarına ve estetik anlayıřına katmıřtır. Bu yzden de sanatı 'biriciktir'. Kendi mahremiyetini saęaltmak adına sahne hnerini gstermiřtir. Metinleri teklif olarak kullanan ynetmenlerdeki zelliklerden biri bu olabilir; eserleri kendilerine has ve biriciktir. Yine Carlson'ın aktardıęına gre, Wilson, *Einstein on the Beach* oyunu iin řunu der: "Hikayenin ne olduęunu dřnmek

zorunda değilsiniz, çünkü zaten bir hikaye yok. Sözcükleri duymaya çalışmak zorunda değilsiniz, çünkü zaten sözcükler bir anlama gelmiyor. Sadece sahne tasarımının tadını çıkarmaya çalışın, zamanda ve mekanda yapılmış mimari düzenlemelerin, müziğin, uyandırdığı duyguların. Resimleri dinleyin.” (Carlson, 2013:168-169).



Şekil 2.1: Einstein on the Beach, Robert Wilson

Kaynak: robertwilson, 2012

2.3.2 Romeo Castellucci (1960)

Eşsiz bir tarza sahip bir sanatçı olan Romeo Castellucciahne yönetmenliği ile güzel sanatları içten bir şekilde birleştirir ve sonuç onu dünyanın en iyi yönetmenleri arasına yerleştirir. Bologna’da Güzel Sanatlar okuduktan sonra, 1981’de halen çalıştığı tiyatro olan Societas Raffaello Sanzio’yu kurdu. Castellucci, kelimenin klasik anlamıyla tiyatro yapmaz, belirli bir seyirci için gösterim yapmaz, çünkü bir tiyatrodaki çalışmadığı gibi devam eden bir repertuar yürütmez; bunun yerine, aylar boyu süren araştırmalarıyla oluşturduğu, uluslararası festivaller zincirinde önce soğuk karşılanan, şimdiyse ısrarla aranan prodüksiyonları sunar. Tiyatroda öncü olmanın izini süren Castellucci, “toplam” algısını içeren bir tiyatronun yazarı olarak ünlüdür. 2005’te Venedik Bienali’nin tiyatro bölümünün direktörlüğüne atandı ve 2008’de Avignon Festivali’nin ilişkili sanatçısı olarak The Divine Comedy after Dante’yi sundu. Yazılı bir oyun mantığını reddetmek, metni neredeyse tamamen reddetmek, insan sesini yalnızca ses düzeyinde kullanmak (müzisyen Scott Gibbons

ile çalışarak) ve fantezilere uyan bir arka plan sesinin elde edilmesi için diğer seslerle karıştırmak; tümünün bu zeki, alaycı sihirbaz tarafından bir araya getirilmesi sonucunda Castellucci'nin gösterileri, izleyicilerin peşini seyrettikten çok sonra da bırakmıyor. Gösterilerinin epik olmayan çizgisinde Castellucci tarafından dizilen görüntülerde rüya etkisi var, bunların gözünün önünde bir araya getirildiğini seyredenler, yüzlerce insanla aynı şeyleri hayal etmeye başladıkları bir kolektif hipnoz seansına katıldıklarını hissediyorlar. Castellucci, 2008 Avignon Festivali'ndeki ana etkinlik olan *The Divine Comedy*'den ilham alan üç prodüksiyonun sunumu sırasında, şunları söyledi: "Her gün cehennem, cennet ve araftan geçiyoruz. Her biri çağdaş insanın zihinsel yapısına yazılmıştır. Sosyal açılarla ilgilenmiyorum, bu benim tiyatro yapma biçimim değil. İlgilendiğim şey insan, ama farklı bir düzeyde – insanın yaşamaevgiye açlığıyla ilgileniyorum..." Bir başka röportajında şöyle söylüyor: "Avrupa sahnesinde bereketli bir an yaşanıyor, çünkü büyük ustaların figürleri sonunda kayboluyor. Artarda kuşakları vampirleştirdiler, ama şimdi sahne daha özgür ve bu özgürlük zihinsel bir gereklilik. Birçok genç sanatçının tamamen açık bir yaklaşımı var, bu çok önemli. İzleyiciler de daha açık, görsel sanatlar deneyimine sahipler, bu nedenle yeni tiyatro dillerini de kabul etmeye hazırlar." Castellucci 2006'da sahnelenen ve o zamandan beri tüm büyük uluslararası festivallerde sunulan *Hey Girl!* Prodüksiyonu için okulun önünde bir otobüs durağında bekleyen genç kızların imajından ilham aldığını söylüyor. Sonuç, kızın çocuğundan kadın durumuna geçişin tarifsiz bir denemesidir. Temsil, bu belirsiz çağın özelliklerini Meryem Ana, Jan D'Arc ve Shakespeare'in Juliet'i gibi sembolik karakterlerden alan mitler arasında bir yolculuktur. Gerçeküstü kostümler, film gösterimleri, cam patlamaları ve iki aktrisin büyüleyici görüntüsüyle *Hey Girl!*, güzellik ve tikslenme arasında parçalanmış bir dünya oluşturur.



Şekil 2.2: Hey Girl, Romeo Castellucci

Kaynak: festival-avignon, 2007

Melissa Ferreira'ya göre; Societas Raffaello Sanzio'nun benzersizleştirilmesindeki büyük başarı, izleyicinin beklenmedik duyum katmanlarına ulaşan ve yeni yorumlamalar üretirken farklılıklar yaratan “yüzey tiyatrosu”. “Topluluk çalışmalarında, materyalize edilmiş sahne dekorlarını ekleme, yerleştirme veya ayarlama niyeti yoktur. Çoğu zaman bu unsurlar gerçek, ancak anlaşılmazdır... Seyircinin, beyninde ve vücudunda her şeyin devam ettiği vücudu, şovun gerçekte gerçekleştiği kesin sahnedir,” diyor.

Birinin gördüğüyle düşündüğü arasındaki bu kırılmalar, elbette kolay bir göstergebilimsel çeviri değildir. “İyi bilinen” içinde bir kriz uyandırırılar, olan veya olmayan şekilde hamletvari bir şüphe. Kalbe, vücuda ve seyircinin beynine nüfuz etmek, onları başka bir yere taşımak için kullanılan bir tiyatro.

Performansın, oyuncunun sahnedeki çalışmalarına atıfta bulunmak için daha iyi bir terim olmasının nedeni budur. Onlar maddeyle hayali arasında göç eden hacılar, duyuların, dokuların, kokuların, tatların, garip seslerin ve başka şeyler olabilecek fisıldanan kelimelerin derinine araştırılabilmesini sağlayan gövdelerdir. Melissa Ferreira *This Is Not An Actor* kitabının son bölümünde, araştırmasının nihai amacı olarak gördüğü şeyi ortaya koyuyor: “Çoğunlukla, kesinlikle bilinen veya projelerimiz, isteklerimiz ve beklentilerimiz olarak çalışmak, yeni doğmuş bir

çocuğun önce ciddi bir düşünüş yaşadığı anlamına geliyor. ...Ötekiler tarafından dönüştürülmenin ve çocukluk deneyimini dinlemenin en geniş yolu, her zaman bilginin inşası olarak uygulamayı içerir. Yalnızca gerçekleşen deneyimlerden ortaya çıkan bir tür bilgi var.”

Bir dönem Afife tiyatro ödülleri jüri olarak da görev almış olan sahne tasarımcısı Mimar Mehmet Kerem Özel, Castellucci oyunlarından üç tanesini seyretme fırsatı bulmuş ve üç oyun için de ayrıntılı yazılar yazmıştır. Kendi internet bloğundan ulaştığımız yazılardan bazı alıntılar yapmanın post-dramatik bir yönetmeni daha iyi tanıma fırsatı olacağı düşüncesindeyiz. Çünkü bu tarz yönetmenlerin işlerini görmemiz pek mümkün olmuyor.

“Castellucci, kendi topluluğu Societas Raffaello Sanzio yapımı olarak sahnelediği ‘*go down, moses*’ adlı son çalışmasında, ışıktan sahne tasarımı aahnelerin arka arkaya geliş sırasından müziğe, had safhada gizemli bir atmosfer yaratmış. ‘*go down, moses*’ bazen çok bariz bir şekilde, bazense neden ve nasıl olduğunu anlamadan, ama yapının seksen dakikası boyunca koltuğumda rahatsız ve tedirgin oturttu beni. Kanama geçiren hamile genç kadının, kapısı kilitli ve daracık bir umumi tuvalette, kendini ve mekânı kana bulayarak dakikalarca çırpındığı doğum sahnesi, bariz bir şekilde ne kadar rahatsız ediciydi; 1950-60’lardan şık kıyafetler içindeki kadın ve erkeklerin yumuşak bir ışık altındaki açık gri mekânda nedensizce dolaşırken birbirlerinin her türlü (kafatası, kalça, torso, dirsek, omuz) ölçülerini alır gibi el kol hareketleri yapmaları, arada sırada da hepsinin aralarından birini merkeze alarak ölçüp biçtikten sonra, bir kişinin ellerini birleştirip seçilmiş olanın karnına doğru bastırması ve bütün vücuduyla ona doğru abanması, ama bastırılanın değil de bastırmanın o sırada duyulan bir çatırdama sesiyle iki büklüm yere çömelmesi, nedeni belirsiz bir tedirginliğin hükmettiği, tanımsız ve tekinsiz bir atmosfer yarattı.” (Özel, 2015).

Castellucci gibi son dönem yönetmenler, hipergerçekçilik ya da mitolojik arketiplerden yola çıkıyorlar. Bu tarz postdramatik türde tiyatro yapan yönetmenlerin yaptıkları projeleri, tiyatro oyunundan çok enstalasyon gibi algılayabiliriz. Son olarak, tezimizin asal konusuna geçmeden önce, bir başka yönetmeni inceleyeceğiz.



Şekil 2.3: Go down, Moses, Romeo Castellucci

Kaynak: madrid, 2016

2.3.3 Robert Lepage (1957)

İki dilli (İngilizce-Fransızca) bir evde büyüdü ve gençken hem coğrafya hem de dramaya ilgi gösterdi. Liseden sonra, 1975 ile 1978 arasında Québec Drama Sanatları Konservatuvarı'nda okudu, ardından Paris'e giderekahne sanatçısının birden fazla yaratıcı rolüne vurgu yapan Alain Knapp'ın tiyatro okulunda üç hafta boyunca çalıştı. 1978'te Quebec'e döndü, konservatuar arkadaşı Richard Fréchette ile Théâtre Hummm... grubunu oluşturdu. Ayrıca bir doğaçlama grubu olan Ligue Nationale d'improvisation (Ulusal Doğaçlama Ligi) ile çalıştı ve 1984 yılında en popüler oyuncu ödülünü kazandı. 1982'de, Fréchette ile birlikteanatçı, yönetmen, tasarımcı ve yazar olarak ün yapmış olduğu tiyatro topluluğu Théâtre Repère'ye katıldı, 1986'dan 1989'a kadar sanat yönetmeni (Jacques Lessard ile) olarak hizmet verdi. Ottawa Ulusal Sanat Merkezi'ndeki Théâtre français'in (1989-1993) sanat yönetmeni olmak için Théâtre Repère'deki bu pozisyondan ayrıldı. 1994 yılındaanat yönetmeni olduğu çok disiplinli bir prodüksiyon şirketi olan Ex Machina'yı kurdu. Daniel Langlois ile 1995 yılında bir film ve multimedya prodüksiyon şirketi olan In Extremis Images'i kurdu. 1997'de Ex Machina'nın bulunduğu Québec'te çok disiplinli bir üretim merkezi olan La Caserne Dalhousie'nin sanat yönetmeni oldu.

Oyunları dünya çapında çeşitli mekanlarda sergilendi ve Lepage çoğu zaman kişisel olarak oyuncu, yönetmen ve tasarımcı olarak gezdi.

Robert Lepage'in çalışmalarını özet olarak karakterize etmek zor, çünkü çalışma yöntemi/tarzı tüm türlerin sınırlarını zorluyor. Tiyatronun metnini sadece kelimelerden daha fazlası olarak yorumluyor: onun sözleriyle "Genel anlamda, tiyatro edebiyat dünyasına aittir. Her şey bir metinle başlar. Ama kendimi her zaman, tiyatronun mimarlık, müzik, dans, edebiyat, akrobasi, oyun diğer disiplinlerin bir buluşma ortamı olduğu fikrine geri dönmüş buluyorum. Tüm işlerimde, bu beni en çok ilgilendiren şeydi: sanatçıları bir araya getirmek, farklı stilleri ve disiplinleri birleştirmek". Bu nedenle neredeyse tüm görsel performans türlerini denedi - drama, opera, film, rock konseri sahnelemesi, multimedya enstalasyonları ve müzikal tiyatro - ve genellikle bu türleri birleştirdi. 'Tiyatro' kelimesi, yapım şirketi Ex Machina görev tanımından kasıtlı olarak çıkarıldı. Yapımlarının çoğu ister yaratıcı ister sanatçı olsun, diğer sanatçılar ile işbirliği içerisindedir.

Genel olarak çalışmaları hem siyasi tarih hem de tiyatro tarihi olmak üzere, tarihe ilgi gösteriyor, genellikle cinsellik, dil politikaları ve iktidarı çevreleyen konularla boğuştu. Genellikle en geleneksel dramatik metinleri ele almaya istekli oldu - çoğunlukla Shakespeare - ama hem sahnelemede hem de metinde avangart orijinal eserler yarattı. Ayrıca riskli tarihi anları riskli şekillerde ele aldı— Nô'da Hiroşima'nın bombalanmasının (ve Japon tiyatrosunun) Quebec ayrılıkçı hareketiyle birleştirilmesi veya kendi biyografisi Needles and Opium'da caz harikası Miles Davis ve sürrealist Jean Cocteau üzerine meditasyon gibi... Prodüksiyonları, teknik açıdan ayrıntılı aşamalandırmaları tamamlamak için multimedya kullanımıyla karakterize edilir: Montreal'deki insan sirki Cirque de Soleil'le 2004'teki işbirliği bu anlamda kaçınılmazdı (Şeyben, 2016:51-57).

Ülkemizde 22. İKSV tiyatro festivali kapsamında Hamlet Collage oyunu oynanmıştır. İsminden de anlaşılacağı üzere Shakespeare'in Hamlet oyunundan adapte edilmiştir. Bu adaptasyonun oyuncu kadrosu tek kişiliktir. Oyunda, multimedya ve sahne tekniği oyuncuya eşlik eder. Havada asılı duran bir küpün içindeki oyuncu, adeta Hamlet'in bilinçaltındadır. Zemin, tavan ve duvar olarak algıladığımız yüzeyler, küpün her hareketinde değişir, dolayısıyla zemini, duvarı ve tavanı tanımlamak imkansızlaşır. Küpün yüzeylerine projeksiyonla görüntüler yansıtılır. Bunlar hikayenin geçtiği farklı yerleri temsil eden görüntüler olduğu gibi, oyuncunun canlı veya önceden kaydedilmiş büyük boy görüntüleri de olabilir.



Şekil 2.4: Hamlet Collage, Robert Lepage

Kaynak: tiyatro.iksv, 2018

Bazı önemli yönetmenlerden kısa örnekler vererek, basitçe tiyatro yönetmenliğinin nasıl başladığını ve nereye evrildiğini inceledik. Bu evrilme sırasında tiyatro metinleri de dönüşüm yaşadı. Poetika'dan beri tiyatro metinlerini formülize edebiliyoruz. Hatta post-dramatik metinler için de bazı kurallar var, en azından kuralları yıkması gibi bir kuralı var.

Postdramatik tiyatro, yazarların değil yönetmenlerin öncelikli olduğu, yazarlık tekniklerinin değil sahne tekniklerinin öncelikli hale geldiği, yazılı hikayeyi kıran ama imgelerle yeni bir dil arayışı olan, birden fazla anlam yaratan, mekanlarını özgürce seçen, orayı dönüştüren veya oranın anlamını çıkartan, oyunculuk tekniklerinin yetmediğini zorlayan performanslar, teknolojiyi takip eden ve öğrenen, mitolojiyi, arketipleri evrensel olarak kavrayıp yeni göstergelerle birleştiren, karmaşık ve kapsamlı bir yapı sunuyor.

Postdramatik, dramatik metnin sonrasına geçildiğini bildirmektedir ve öykünün, eylemin, diyalogun geleneksel biçiminin terk edildiğini belirten bu kavramdır. Aynı zamanda dram kavramı da tarihselleştirerek sorgulanır hale gelmiştir. Dramatik metinlerin temsil kriziyle birlikte uğradığı değişimlerin en radikal sonuçlarından birisi, post-dramatik tiyatronun metne bakışıdır. Fakat tiyatronun metinden tümüyle kurtularak, özerk bir sanat olacağını düşünen metinsiz tiyatro anlayışı, postdramatik tiyatroyu da aşmaktadır (Karacabey, 2003).

Buraya kadar olan bilgilerimiz ışığında, yönetmeni üçe ayırabiliriz. Günümüzde bu üç yönetmen türünü de izleyebiliyoruz. Metni kutsallaştıran, metni bir vesile olarak kullanan ve metni sadece bir teklif olarak gören yönetmenler... Aşağıdaki tabloda, metin yönetmen ilişkisini birbirinden ayıracağız.

Çizelge 2.1: Metin Yönetmen İlişkilerinin Karşılaştırılması

| Metnin Kutsallaşması | Bir Vesile Olarak Metin | Bir Teklif Olarak Metin |
|---------------------------------------|---|---|
| Yazar tanrıdır. | Yazar ile eşittir. | Yazar olmasa da olur. |
| Yazarın hayal ettiği dünya kurulur. | Yönetmenin dünyası kurulur. | Yönetmen başat yaratıcıdır. |
| Metnin ana teması anlaşılmalıdır. | Yönetmenin teması önceliklidir. | Tek bir tema olması gerekmez, kaos olabilir. |
| Oyunculuk ve sahne biçimi sınırlıdır. | Oyunculuk ve sahne biçiminde yönetmenin tercihi geçerlidir. | Oyunculuk biçimine, hatta oyuncuya bile ihtiyaç duymayabilir. |
| Zaman bellidir. | Yönetmen zamanı değiştirebilir. | Zamansızdır. |

Bundan sonraki bölümlerde, çalışmamızın asal kişisini yani Katie Mitchell'ı tanıyacağız. Yönetmenin metne nasıl yaklaştığını, onu nasıl çözümlediğini göreceğiz. Tüm bu çözümlerinin sonunda, Mitchell'ın bilhassa metnin varlığına karşı olan duruşu, bakış açısı, kendisinin çağdaş dönemde dramatik tiyatro temsilcisi olduğuna işaret edecektir. Genel hatlarıyla bahsedecek olursak, Mitchell metinlerine 'vesile' olarak bakmaktadır. Çalışacağı metni ilk olarak kutsalmışçasına çözümlerken ona kendi istediği vesile doğrultusunda yön vermektedir. Mitchell için tiyatro metinlerini teklif olarak kullanan, yani postdramatik yönetmenlerin birçok özelliğini taşımakta olduğunu da söylemek mümkündür. Fakat belki de İngiliz geleneğinden geldiği için, metni arka plana itmekte, tam tersine çalışmasına metinle başlamaktadır. Metne mikroskobik olarak yaklaşır, en küçük anlam ve değişimlerine kadar ayırmaktadır. Sonrasında metni farklı bir mekana ya da zamana uyarlamaktadır. Bazı kurgu değişiklikleri ya da sahneleme tercihleri sebebiyle, metnin ekseninde kaymalar yapıp, belirlediği temaya göre, amaçladığı fikre hizmet eder hale getirmektedir. Bu sayede günümüz dünyasına uzak olan, 'eski',

'güncelliğini yitirmiş' diye tabir edebileceğimiz metinleri de yeni hale getirmektedir. İşlerinin tamamında metni böylesi merkeze alıyor olması, Mitchell'ın dramatik özelliklerinin en önemli göstergesi olmaktadır.

3. KATIE MITCHELL (1964)

Giriş bölümünde de vurguladığımız gibi, yönetmen adayları için sistematik bir metodoloji eğitim imkanının kısıtlı olması ve Türkiye tiyatrosunun genel anlamda metin odaklı bir tiyatro olması, Mitchell'in tiyatrosunun önemini bir kat daha arttırmıştır. Tüm bu verilerin ışığında, bu çalışmanın özellikle yönetmen adaylarına ve tecrübesiz genç yönetmenlere faydalı olacağını düşünüyorum.

İngiliz asıllı kadın yönetmen Katie Mitchell, günümüzde teatral başarıyı yakalayan yönetmenler arasında önde gelen isimlerinden biridir. Mitchell, postdramatik (postmodern) tiyatrodaki yoğunlukla kullanılan multimedya ile ileri düzeyde kullanılan multimedya sahne kullanımıyla aynı anda birçok göstergeyi seyirciye sunar. Fakat tüm bu postdramatik özelliklerine rağmen, bunların hepsi oyunun temasına hizmet etmektedir. Çoklu anlatım olanaklarını kullanması seyircinin anlam karmaşası yaşamaması için değil aksine vurgulamak istediği özü pekiştirmek içindir. Sahnelediği metnin türü ne olursa olsun, özünü tam olarak kavrayarak kendi vesilesine yönlendiren Mitchell'in tiyatrosu seyirci için anlam karmaşası yaratmamakta, tam tersine kaos olabilecek sahne yapılarını belli bir düzende neden/sonuç ilişkisine tam olarak uyarlamaktadır. Bu özellikleriyle, Mitchell'in dramatik tiyatrosunun çağdaş temsilcilerden biri olduğunu söylemek kaçınılmazdır.

Tiyatro metninin ve yönetmenin dönüşüm sürecini kısaca anlatmaya çalışırken, metin (öz) ve biçimin birbirini destekleyerek ilerleyen süreçler olduğu açıkça ortaya çıkmıştır. Bu basit tanımlamayla bile Katie Mitchell tiyatrosunun modernist (dramatik) tiyatro olduğunu gözlemlenebilmektedir.

Katie Mitchell'in almetifarikası, metin çözümlemede ipucu olarak kullandığı 'olay' (*event*) ve 'niyet' (*intention*) kavramlarıdır. Bu kavramları, çalışmaya rehberlik eden 'The Director's Craft Kitabındaki Yöntemi (Tiyatro yönetmenin rehberi)' başlığı altında detaylıca inceleyeceğiz.

3.1 Hayatı

Katie Mitchell, 23 Eylül 1964 yılında İngiltere'nin Hermitage şehrinde doğmuştur. Magdalen College Oxford'ta eğitimini tamamlamıştır. Yeni yazım tiyatrosu Paines Plough'dan önce, kariyerine Londra King's Head'de ilk büyük adımını atmış, daha sonra RSC'de yönetmen yardımcısı olarak çalışmaya başlamıştır. 1998'de RSC'ye tekrar katılmadan önce The Other Place adlı black box projesini yönetmek için tiyatro şirketi Classics on a Shoe String'i kurmuş ve şu an kapanmış olan bu deneysel alanda yeni girişimleri teşvik etmiştir. Galler Ulusal Operası için de yönetmenlik yapmıştır.

Konstantin Stanislavski'nin yöntemlerine kendini adanmış biri olarak bilinen Mitchell, 1989 yılında Doğu Avrupa'ya gitmiş ve St. Petersburg Maly Teatr'dan Stanislavski'nin takipçisi olan Lev Dodin ve Tadeusz Kantor ile bir araya gelip birlikte çalışarak, onun kök salmış tiyatro mirasını incelemiştir.

Oyunlarında Stanislavski'nin fiziksel eylemler tekniğini uygulayan Mitchell, Brezilyalı Augusto Boal'dan İngiliz Sam Kogan'a kadar farklı uygulayıcıların metodolojilerini incelemiş ve deneyimlemiştir. Tiyatro yaşamının ilerleyen safhalarında Stanislavski'nin yöntemlerini baz alarak, oyuncuların çalışma metodunda kullanmış olduğu egzersizlerin ve fikirlerinüreç içerisinde değiştiğini ve güncellendiğini belirtmiş, bu yöneme başlangıç olarak da Türkçe'ye de 2012 yılında Kerem Karaboğa tarafından çevrilen Jean Benedetti'nin "Stanislavski: Bir Giriş" kitabını önermiştir.

Katie Mitchell'ın sanatçı duruşu ve kimliğinde göz ardı edilemeyecek en önemli unsurlardan bir başkası ise birçok tiyatro insanının eleştiri yağmuruna tutabildiği feminist duruşudur. Gerek seçtiği metinlerle gerekse vurgulamak istediği yerlerde, erkek otoritesine dayanan bir tür toplumsal örgütlenme düzeni olan ataerkilliği reddetmiş ve seçimlerini kadın karakterin ön planda olduğu oyunlardan yana kullanmıştır. Mitchell'ın bu dünya görüşünü titizlik ve incelikte neredeyse tüm oyunlarına taşıdığı gerçeğine dayanarak bu özelliğini vurgulamazsak, hayatı, kendisi ve özellikle 'sanatçı kimliğinde' büyük bir boşluk yaratmış oluruz.

Eleştirmenlerin tartıştığı, hatta kimi İngiliz eleştirmenlerin "vandal" diye hakaret ettiği yircileri kutuplaştıran yönetmen Katie Mitchell, ürettiği oyunlarda olağanüstü açıklık ve kararlılıkla uluslararası saygınlık kazanmıştır.

Çehov, Ibsen, Beckett ve Antik Yunan yazarların oyunları üzerine, tartışmalı, titiz ve son derece ayrıntılı şekilde çalışmış olan Mitchell, özellikle kariyerinin son dönemlerinde, çalışmalarını ilgi çekici şekilde kullandığı multimedya yönelmiştir. Virginia Woolf'un Dalgalar (Waves) (National Theatre 2006) romanından uyarlanan oyundaki iç monologları sergilemek için live cinema tekniğini kullanmıştır. Kullandığı bu teknik ile Martin Crimp'in Attempts on her Life (Onun Hayatı üzerine Denemeler) ve Some Trace of Her (Onun Bazı İzleri, Dostoyevski'nin Budala'sından adapte edildi) gibi sonraki çalışmaları için de örnek bir şablon oluşturmuştur.

Mitchell, kitabı The Director's Craft: a Handbook for the Theatre (Routledge 2008)'ta, önhazırlıktan, provaları gerçekleştirme konusundaki düşüncelerine, tiyatroya ve seyirci karşısına çıkmaya kadar ki aşamaları detaylıistemli ve pragmatik çözümler sunarak okuyucuya anlatmıştır.

Çalışmamızın ilerleyen sayfalarında, kitabı üzerinden Mitchell'in çalışma metodolojisini inceleyeceğiz.



Şekil 3.1: Katie Mitchell

Kaynak: exberliner, 2016

3.2 Oyunculuk Tercihi

Katie Mitchell yönetmenliğe başladığı ilk dönemlerde, Rusya ve Polonya tiyatrolarından etkilenmiştir. 1989'da Berlin Duvarının yıkılmasından hemen sonra Rusya'ya giderek Lev Dodin'in St Petersburg'da genç yönetmenleri eğitmesini

izlemiştir. Dodin ve daha sonrasında Vasilyev'in yönetmenlik işini çok ciddiye aldıklarını fark etmiş olduğunu belirtmiş, onlardan ilham alarak çok fazla okumuş, Rusya, Gürcistan ve Litvanya'dan gelen ustaların çalışmaları ve yorumlarıyla sistemini daha da geliştirmiştir. "Yaptığım işte bazı kusurları belirten, pratiğimde daha net bir çalışma tarzına yol açan somut değişiklikler öneren belirli insanlarla tanıştığım için kendimi çok şanslı hissediyorum. Her şey doğrudan son dönem Stanislavski'den geliyor. Ama erken dönem değil, 'coşku belleği' bölümü değil, daha sonra keşfettiği 'fiziksel eylemler' bölümü, yani Metot değil." (Lavender, 2008).

Mitchell kitabında Stanislavski'ye bir bölüm ayırmıştır. Stanislavski'nin yönteminin Ondokuzuncu yüzyılda ortaya çıktığından beri sürekli dönüşmüş ve gelişmiş olduğunu kitabında da işaret etmiştir. "Stanislavski ilk dönemi baz alındığından ve Amerika'da da 'metot' olarak meşhur olduğundan yanlış anlaşılmalıdır. Stanislavski'nin bazı yönlerinin sorgulanması ve eleştirilmesini engelleyen bir şekilde saygı da gösterilmiştir. Ancak, onun yazıları ve önerileri, özellikle de kendisiyle son döneminde çalışmış oyuncular-yönetmenler onunla ilgili faydalı ve pratik çalışma süreçlerinin taslağını çizmektedir. Zaman içinde, farklı yönetmenlerin ve tiyatro kuramcılarının deneyimlemesiyle, çalışmaları ve miras bıraktığı düşüncelerin dönüştüğü, geliştiği görülmektedir." (Mitchell, 2009).

Bazı durumlarda Stanislavski'nin sistemi yanlış yorumlama ya da ilk haline bağlı kalma yüzünden, hatalı ve eski olduğu düşünülmüştür. Katie Mitchell yanlış anlaşılma ile ilgili önemli bir ayrıntıyı şöyle paylaşmıştır: "Örneğin, Batı'da Stanislavski'nin çalışmalarını öğreten öğretmenlerin aksanı bile kafa karışıklığına yol açtı. Stanislavski terimi olan ve birimlerin ayrımını tanımlayan "bölüm" kelimesine aşina olabilirsiniz. Ancak Stanislavski bu kelimeyi hiç kullanmamıştır. Bu alt bölümlere "boncuk" olarak hitap etmiştir (kolye yapmak için ipe dizilen boncuklar gibi). Efsaneye göre, 1920'lerde Amerika Tiyatro Laboratuvarında Stanislavski'nin sistemini öğreten Richard Boleslavsky'nin Polonyalı aksanı o kadar güçlüydü ki öğrencileri "bead" (boncuk) kelimesini "beat" (bölüm) olarak duydu. Öyle görülüyor ki batı tiyatro geleneğinde metin analizinin en geniş çapta kullanılan terimini telaffuz hatasına borçluyuz." (Mitchell, 2009).

Stanislavski'nin çalışması, tek bir teori veya sistem içermemektedir. Sistemi sürekli değişmektedir, çünkü pratikte çıkan sorunlarla karşılaştığında yanıt olarak sürekli gelişmesi ve büyümesi gerekmiştir. Çalışmalardaki çelişmeler pratiğin gelişmesini

sağlamıştır. Mitchell de diğer kuramcıların ayırdığı gibi sistemi iki kısma ayırmıştır. İlki “içerden dışarıya” diye adlandırılan, oyuncunun yaşamından duygusal anlarını, karakterin duygusal dünyasını desteklemek için kullanması yöntemidir. İkincisi ise “dışardan içeriye” denilen, karakterin duygu ve iletişimlerini fiziksel eylem ile keşfettiği yöntemdir. Oyunculara “ne hissediyorsun?” diye sormaktan “ne yapıyorsun?” sorusuna geçmiştir. Mitchelltanislavski’nin son döneminde geliştirdiği fiziksel eylemler üzerine olan çalışmalarının, ilk döneminde çalıştığı coşku belleğine kıyasla daha faydalı bulunduğunu belirtmiştir (Mitchell, 2009).

Kitabında açtığı, Duyguların biyolojisini araştırmak isimli başlıkta Mitchelltanislavski sistemindeki gelişmesini şu şekilde anlatmıştır: 2003 yılında National Endowment for Science, Technology and the Arts’ta aldığı bursun bir parçası olarak fiziksel eylemler üzerine yaptığı ileri çalışmalar sırasındatanislavski’yi araştırırken, William James isimli öncü bir Ondokuzuncu yüzyıl filozofunun bir makalesini okumuştur. 1884 tarihli “Duygu Nedir?” isimli makalesinde James, duygular üzerine çok önemli bir gözlem yapmıştır: “Yaşamımızı tehdit eden bir durum karşısında önce fiziksel bir tepki veriyoruzonra o fiziksel tepkinin anlamının farkına varıyoruz.” Bu gözlemini kanıtlamak içinse ormanda ayıyla karşılaşmaya verilen tepkiyi örnek olarak ele almıştır. James’ten önce, ayıyı gördüğümüzde korkup kaçacağımıza inanılıyordu. Ama James farklı bir şey gözlemlemiştir. Ayıyı gördüğümüzde, dönüp koştuğumuzu ve ancak koşarken korktuğumuzu anladığımızı fark etmiştir (Mitchell, 2009).

İlk bakışta bu çok küçük bir değişiklik gibi görülebilir. Ancak, insan duygularının somutlaştırılması gereken oyunculuk için ciddi bir fark yaratmıştır. Bilinci takip eden zihinsel süreçlere ve bilinçliliği fiziksel cevaptan ayıran duygulara bakmanın bir yolu olmuştur. Fiziksel durumları yeniden yaratarak duygular üzerine çalışmanın bir yoluna işaret etmiştir (Mitchell, 2009).

Portekiz asıllı Amerikalı nörolog Antonio Damasio’nun çalışmalarına yönelen Mitchell, Damasio’nun duyguları bilincin bir anlayışı olarak ele aldığını belirtmiştir. Her ne kadar modern beyin görüntüleme teknikleriyle duyguların nasıl çalıştığının tam ve daha karmaşık bir resmi ortaya çıksa da William James tarafından yüz yıl önce insan duygusu hakkında yapılan gözlemlerin nöroloji tarafından henüz atılmadığını keşfetmiştir. James gibi Damasio da duygunun temelde vücutta görsel bir değişiklikten oluştuğunu söylemektedir. Bu değişim yüz ifadelerimizdeesimizin

tonunda, duruşumuzda ve hatta vücuttaki içsel süreçlerden okunabilir. Uyarıcıyla (ormanda ayıyı görmek) duygunun (korku) bilincine varmak arasında yarım saniye boşluk vardır. Bize ne olduğunun farkına vardığımızda, ayıdan birkaç metre kaçmışızdır. Fiziksel değişim olarak duygunun tanımı, Mitchell'a oyuncularla duygu çalışmanın yeni bir yolunu sunmuştur (Mitchell, 2009).

Egzersizlerinde, James'in duygunun gecikmesi teşhisiyle ilgili gözleminin uygulamada öne çıktığını belirtmiştir. Ayrıca sahnedeki oyuncuların, gerçek hayatta olanlara nazaran duygularını daha seviyeli ve zevkli sürümlerini canlandırdıklarını fark etmiştir. Bu keşif, oyuncularla çalışmalarının önemli bir referans noktası olmuş ve duyguları nasıl yönettiğini radikal bir şekilde değiştirmiştir. Abartılı ve gerçek hayattan olmayan mimikleri ve eylemleri tespit ederek bunları oyuncuların çalışmalarından ayıklamaya başlamıştır. Sahnede duyguları temsil eden oyuncu, duygunun ifade edilişindeki önemli fiziksel adımları atlıyorsa, o duygu seyirci tarafından okunamaz. Mitchell, insanların birbirinin içinde ne olduğunu, ancak dışlarında gördükleriyle okuyabileceklerini öğrendiğini söylemiştir (Mitchell, 2009).

Tüm bunların sonucu olarak seyirciyle olan ilişkisi tamamen değişmiştir. Mitchell için artık oyuncuların duyguları hissetmesi önemli değildir. Asıl önemli olaneyircinin bu duyguları hissetmesidir. Mitchell, oyunculuk çalışmaları için temel referans noktasını, duyguların fiziksel eylemlerden üretilmesi olduğunu belirtmiştir. Yani oyunculuk çalışmalarında psikolojinin yerine fizyolojinin ön plana geçtiğini açıklamıştır (Mitchell, 2009).

Katie Mitchell, yönetmenlik kariyerinde Tatiana Olear'ın katkılarının büyük olduğunu belirtir. Tatiana Olear, Lev Dodin ile çalışmıştır. National Theatre Studio'ya oyuncularla çalışmaya, bir oyunun yapısına farklı şekillerde bakmanın yollarını göstermek için gelmiştir ve bu sayede Mitchell'ın bakış açısı değişmiştir:

“Bana gösterdiği ve oyunlar hakkında düşünme şeklimi radikal şekilde değiştiren şey, bir oyunun değişmeler serisi olduğuydu. Bunlara olaylar (events) diyebiliriz. Her değişiklikahnedeki tüm karakterleri az ya da çok etkilemek zorunda. Örneğin, bir değişiklik olarak ‘silahlı saldırgan hızla gelir’ diyelim, odadaki herkes yaptıklarını değiştirecektir. Bu, karakterin olan şeyden saklanmak ya da onunla yüzleşmek konusunda konuşmasını dinlemek de olsa. Yani bu bir olay olacaktır. Bu, onun bana verdiği araç oldu. Çok basit gibi geliyor, ama yönetmenizde daha iyi bir mimari

oluşturmasını pekiştiriyor. Çünkü büyük değişikliklerin ve küçük değişikliklerin nerede olduğunun farkında oluyorsunuz. Tüm bunlar, yönetmenlik yaparken hissettiğiniz korkunç dengesizlik duygusunu durdurmanızda yardımcı olur, özellikle de yeni başladıysanız. Ritim ve yapının düz ve donuk olduğunu bilirsiniz ya da içinde bir oyuncu olarak her şeyin sadece düz ve donuk olduğunu hissedersiniz. İşte olaylar (events) bunun olmasını engeller. Basit bir şey, ama yönetme açısından büyük bir keşif.” (Lavender, 2008).

Oyunculukta yaptığı tercihleri ve yöntemleri, dramatik tiyatro bakış açısına uygun, natüralist/gerçekçi tarzdadır.

3.3 Sahneleme Tercihleri

Zaman içerisinde iyi bir yönetmen olmanın şartlarından birinin delege etmek olduğunu öğrendiğini belirtmiştir Mitchell: “Yönetmenin işlevi ne?” sorusu için de şunların altını çizmiştir: “Konsepti korurahnenin gerçekleşeceği resmi oluşturur, oyunun kurallarını oluşturur ve aynı kurallar içinde kalındığından emin olur. Sonra iletişim ağının çalıştığını kontrol eder, kötü iletişimin yaratacağı kötü sonuçlara yol açacak kusurların olmadığından emin olur.” “Yönetmen delege ederek ne elde etmektedir?” sorusuna cevabı şu şekildedir: “Problemlere gerçekten parlak çözümler hayal etmek için daha fazla alan. Yani kendi dallarında uzman olan yetenekli bireylere ne kadar çok görev delege edilirse, yönetmen kendine o kadar fazla zaman kazandırmış olur.” (Pearson, 2016).

Mitchell, bir yönetmen olarak delege etmenin sonrasında çok basit bir rolümüz olduğunu söylemektedir: “Net olup olmadığını söylemek. Görevimiz şu: detaylı seyredip, performansın bütününe saniye saniye seyirci için anlaşılır olup olmadığından emin olmalıyız.” (Higgins, 2017).

Sahne çalışmalarına başlamadan önceki temel ilke, yönetmenin çok şey hazırlaması gerekmesidir. Gerçekte, genellikle bu durumun tersi olmaktadır. Tiyatronun kültürü, her şeyin prova salonunda gerçekleştiğini, yönetmenin de oyuncuların da her şeyi provada keşfettiğini önerebilir. Ancak kısıtlı zamanı olan yönetmenler için bu pek mümkün olmaz. Bu durumda, az olan vaktimizi daha verimli kullanmamızı sağlayacak bir çalışma biçimi bulmamız gerekmektedir. İyi bir hazırlık olmadan ekipçe araştırmanın belirsizliği çok tehlikeli olabilir, doğru seçimlere tasarım ya da niyetle değil, tesadüfen rastlamak anlamına gelebilir. Mitchell başarıyı tesadüflere

indirgemek için önerilerinden derlenen konuşmalarında şöyle demiştir: “Yönetmenlik sanatında her şey, hazırlıktan geçer. Bu, provaya sadece insanların tam olarak nasıl duracağını veya ne yapacağını bilerek girmek anlamına gelmiyor. Aynı zamanda oyuncuların sorularına ve performans gecesinde her şey için hazırlanmış bir çözüme de sahip olmamız anlamına geliyor.” (Mitchell, 2009).

Mitchell, “Eskiden oyunculara bir şeyler yapmalarını söylemenize izin verilmediğini düşünürdüm. Dolayısıyla onlara şu soruları sorarak yön verebilirdim: ‘Ne düşünüyorsun? ... Şöyle yapsak olur mu?’ Fakat bu herkes için çok verimsiz. Kısıtlı süresi olan yönetmen için şunları söylemek daha iyi olacaktır, ‘Tartışmanın çözümü için varsayalım ki yıl... 1897... ve diyelim ki aylardan Ağustos ve diyelim ki hava çok çok sıcak ve her yerde bir sürü böcek var ve diyelim ki... bunu yapmak için oynuyorsun, şunu yapmak için oynuyorsun. Hadi deneyelim ve sahneye uygulayalım.’” Bu şekilde zaman içinde dönüşüm yaşamış ve yönetmenlikte hazırlık aşamasının önemini kavramıştır: “Yönetmenliğin keyifli tarafının hazırlık olduğunu düşünüyorum: oyunun dikkatli bir şekilde incelenmesi, kare kare çözümlenmesi ve oyuncular için çok basit somut yönelimlerin tanımlanması. Sonra hazırlanmış şekilde provaya girersiniz. Bu aşamada oyuncularınızın her şeyi bildiğiniz ve onlara keşfedecek bir şey bırakmadığınız hissine kapılmalarına yol açmadan yönlendirmek için çok kurnaz olmanız gerekir.” (Mitchell, 2009).

Mitchell’a göre, temelde yönetmenler direktif verir ve oyuncular uygular, ama yönetmenlerin de bu direktifleri vermeye hazırlıklı olmaları gerekmektedir. Spesifik ve somut yönelimler vermelidir. Çünkü oyuncular belirsiz ve soyut fikirleri seyircinin seyredebileceği hale dönüştüremeyebilir, bu ön görülebilen bir ihtimaldir. Bu nedenle seyircilerin görmesini istediğimiz şeye daha yakın bir sonuç elde etmenin bir yolunu bulmak için hazırlıklı olmalıyız. Mitchell uyguladığı yöntemde, yönetmenin oyunu oyuncunun karakterinin bakış açısından hayal ettiğini bilmenin, oyuncuları güven içinde hissettirebileceğinin altını çizmektedir. Yani Mitchell’ın deneyimlerinden yola çıkarak verdiği tavsiye, yöneteceğimiz oyunun karakterlerinin neler yapacaklarını düşünebilme gayretinden geçmektedir (Lavender, 2008).

Multimedya prodüksiyonlarında çalışırken, ekipteki oyunculara alışık olmadıkları sorumluluklar (kameramanlık, ışıkçılık, dublaj efektleri vb.) düşeceğinden, Mitchell, birlikte rahat çalışabileceği bir ekip oluşturarak sürekli onlarla çalışmayı tercih etmektedir. Oyuncuları oyuncu olarak değil, birlikte çalıştığı yetişkinler olarak

görmektedir. Kendisi oyuncular hakkındaki fikirlerini şöyle dile getirmiştir: “Yol arkadaşları ve düşünce arkadaşları... Büyük bir merak, çok düşük kibir, çok düşük terapistlik ihtiyacı arıyorum.” Oyuncularından ‘neden oyuncu olmak istediklerini’ sıralamalarını istemiştir. Bu derinlikle, oyuncularının ruh durumlarını mümkün olduğunca analiz edebilmektedir.

Mitchell, kimi zaman psikolojik etmenlerin ‘iyi oyunculuk’ halinin dışına çıkabileceğini bildiğinden, çok kararlı, istikrarlı, açık zihinli, kendini bilenakin, meraklı ve kendilerinden daha büyük bir şey uğruna büyük riskler üstlenmeye hazır insanlar aradığını vurgulamaktadır. Yaklaşık on beş kişiden oluşan, çok sevdiği ve çoğunlukla birlikte çalıştığı bir grup için: “Tüm bunları yapabiliyorum, çünkü oyuncularla muhteşem bir ilişkim var” demektedir ve hatta *Some Trace of Her* oyununda, provada aksaklıklar olmasına rağmen oyunun devam etmesini sağlayanın, tam anlamıyla oyuncuların cesareti ve ısrarı olduğunu söylemektedir. “Karakterlerinden ve neden sahnede durduklarından endişelenmedim.” (Lavender, 2008).

Mitchell’in oyuncularneyircilere doğrudan hitap etmek için asla sahnenin ötesine bakmamaktadırlar. Oyuncular için geçerli olan bu ‘gerçekçilik’, kimi zaman oyunun takibine gölge düşürse de bu ışık tasarımı için de geçerlidir. Mitchell, belirli türde sahnelerden hoşlanmaktadır ve bu tüm tasarımlar dahilinde bütünlükçü bir anlayıştır. Örneğin dekor tasarımı için uzun dönemdir birlikte çalıştığı Vicki Mortimer tarafından tasarlananimultane sahne ve mekan değişimlerini hızlıca yapılmasını sağlayan mobil dekorlarla çalışmaktadır. Işık tasarımında olduğu gibi dekorda da gerçekçi bir çizgisi vardır. Bu verileri göz önünde bulundurduğumuzda, Mitchell’in oyunlarını seyretmeneyirciye sanki gerçek olan bir hayatı gizlice gözetlemek gibi hissettirdiğini söylemek mümkün olabilir (Higgins, 2017).

Mitchell, anlatılarında oyunun çıkmasındaki süreçte çıkabilecek aksiliklerin detaylıca düşünülmesini gerekliliğini es geçmiyor. Örneğin, “tasarımcıyla beraber çalışırken çıkabilecek sorunları çözmek için basıncı biraz azaltmak çok daha iyi olur. Bir adım geri atıp ‘Tamam, hadi beraber bu oyunun temel faktörlerine bakalım ve yorumlama olanaklarını inceleyelim.’ demek iyi olur.” diyerek beraber düşünmenin iyi olabileceğini belirtiyor. Yani ilk yapılacak şeyin, tasarımcıyla mekan hakkındaki tüm faktörlerin üzerinden geçmekadece seyircinin gördükleri değil, hakkında bahsedilen mekanlar dahil olmak üzere hepsini konuşmak gerekebileceğinin altını çiziyor. Eğer

bir tasarımcı sadece tüm eylemlerin yer aldığı odaya odaklanırsa, giriş ve çıkış kapıları mantıklı gelemeyebilir. O zaman oyuncu mutfağa merdivenden çıkar veya daha başka şeyler olabilir! Mitchell'ın tecrübelerinden çıkarttığı sonuçlara göre, tasarımcıyı kavramaya veya çözmeye değil, gerçek bir mekandaki bir karakteri oynamaya çalışan bir oyuncuyu hayal ettirmeye çalışmalıyız. Yani yaptığımız ilk şey şu olabilir: eylem olarak biraz daha basitten gitmek ve sonra çok daha subjektif olan “Ben böyle hissediyorum” estetik kısmına geçmek. “...başlangıçta olması gerektiğinden biraz daha keskin çizgiler koyuyorum. ‘Eğer bunlar oyunun olaylarıysa ve bunlar ben yönettiğim için oluyorsa, bunlar değişmelerin gerçekleşeceği yerlerseen - tasarımcı - buna odaklanmak için nasıl yardım edeceksin? Mekan veya insanların hangi renk giyecekleri konusunda, gözleri olaya çekecek şekilde hangi kararları vereceğiz?’ Bence bu gerçekten yönetmene kalmalı. Gerçekleşmekte olan çok güzel, hassas bir konu daha var, iyi bir tasarımcının atmosfer, ton, renk ve doku konusunda gerçekten çok ince, güzel bir algısı oluyor. Bu benim alanım değil, yani tasarımcının o bölgede bir sanatçı kadar özgür olması gerekiyor. Ancak bu, oyuncunun karakteri oynaması ve gerçek oyunun gerçekleşmesi için gereken olay ve değişikliklerin yerine getirilmesi için gereken diğer şeyleri bastırmamalı.” (Lavender, 2008).

Mitchell'ın dramatik tiyatroya bakış açısının altını çizersek şunları diyebiliriz: seyirciyi anlam konusunda özgür bırakmak yerine, bütün anlamın her anını ve her ayrıntısını inceleyip, şans faktörüne izin vermemektedir. Tasarımcıları ile çalışırken, onların kendi tasarımlarını özgürce yaratmaları için alan yaratmaktadır, fakat kendi kurduğu temaya uygunluğu ve mantığı gözetmektedir. Oyuncularına da tesadüfi ve soyut fikirler vermek yerine rasyonaliteyi tercih ettiğini söyleyebiliriz.

3.4 Oyun Seçimi

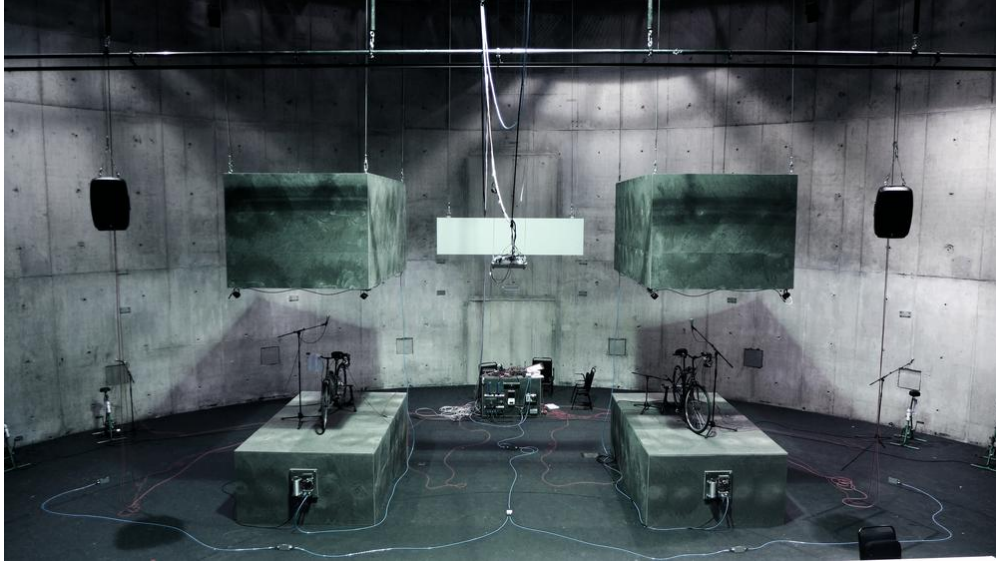
Mitchell hangi tür oyunlara yoğunlaştığını analiz ederken şunu demiştir: “...arkalarında gerçekten iyi, büyük fikirler olanlar. Yani beni çeken, bir oyunun fikir yapısı. Eğer Çehov ise her zaman gerçekten basitomot fikirler oluyor. Örneğin aile hakkında, ölüm ve hastalık hakkında, çaresizlik hakkında... Bu sevimli büyük fikirler hakkında, beni besleyeceğini ve oyuncularını besleyeceğini bildiğim... Yani yüzeydeki detaylara bir tür röntgen çekerek arkasında beslenebileceğim gerçekten büyük fikirler olduğundan emin oluyorum.” Kendi psikolojisi yüzünden, belirli

fikirlerine diğerklerine göre daha fazla odaklanmak için alarm halinde olduğunu, ama ilk heyecan verici sarsılmadan sonra sorularla sevdiğini bulmaya çalıştığını söylüyor. Ve sonra diğerk fikirleri gözden geçirdiğimi unutmamalıyım diyor, aksi takdirde oyunda tek taraflı bakış açısı olmasından endişe etmektedir (Lavender, 2008).

Mitchell'ın anlattığına göre, geçtiğimiz 30 yıl içinde “neden tiyatro kariyerinin başında olan çok sayıda kadın olmasına rağmen tepede sadece birkaçının olduğunu” tartıştığı sayısız toplantıya katılmış. Çok yavaş da olsa bir değişim işareti var, çok daha fazla kadın kendi tiyatrosunu çalıştırıyor. "Fakat daha hassas bir şey var" diyor, "bizim sahnelerimizde ne gördüğümüz, kadınların nasıl temsil edildiği, kadın-erkekler arasındaki ilişkilerin nasıl temsil edildiği... Operada bazen insanların gidip, açıkçası kadınların tarihten kalmış gibi temsil edilmelerini izleyebildiklerini hissediyorsun, bu kabul edilebilir geliyor, çünkü bu opera. Ama bu benim için kabul edilebilir bir şey değil." Aynı şey tiyatro için de geçerli. Berlin Schaubühne için hazırladığı prodüksiyonu Strindberg'in Matmazel Julie'sinde her şeyi, görünüşte en önemsiz karakter olan hizmetçi Kristin'in gözünden izlemekteyiz. Haydon, "Kadın düşmanı bir metni gündeme getirdi ve kafasının arkasına kurşun sıktı" demektedir (Higgins, 2017).

Katie Mitchell'ın hassas olduğu konulardan biri de iklim değişikliği. National Theater'da bilim adamı Stephen Emmott ile ilk karşılaşması Mitchell için bir dönüm noktasıydı ve sonrasında kendi yaşamında bir dizi değişiklik yapmıştır - örneğin artık uçağa binmiyor, bunun yerine Avrupa'da trenle yolculuk yapıyor – ve yılda en az bir küresel iklim değişimi tehdidini tartışan tiyatro oyunu sergilemeye söz vermiştir. Bu sözü doğrultusunda, Royal Court'da Emmott ile ortak hazırlanan Ten Billion ve Berlin'de Schaubühne'de aydınlatma ve ses için elektriğin sahne üzerinde bisikletlerden sağlandığı, Duncan Macmillan'ın Lungs oyununu hazırlamıştır (Higgins, 2016).

Bir sonraki kısımda Mitchell'ın yönetmenlik yöntemini anlattığı kitabı The Director's Craft kitabını inceleyeceğiz. Kitap, bir projeye en başından hazırlanma ve prova sürecini, Mitchell'ın deneyimleri ve öngörülleri üzerinden anlatmaktadır. Çalışmamızda yönteminin özellikle modernist kısımları yer almaktadır. Kendisinin de belirttiği gibi kitabındaki yöntemler farklı üslupta yazılmış oyunlar için de kullanılabilir. Fakat bizim çalışmamız dramatik tiyatro özelliklerini gösteren önerilerle sınırlı olacaktır.



Şekil 3.2: Lungs (Atmen) Schaubühne

Kaynak: chloelamford, 2013

3.5 The Director's Craft Kitabındaki Yöntemi (Tiyatro Yönetmeninin Rehberi)

Katie Mitchell, uzun süreler boyunca verdiği eğitimlerin sonucunda yöntemini/bilgilerini derleyip, yazarak bir kitap haline getirmeye karar vermiştir. Yönetmenliğin karmaşık sürecini rafine etmek amacıyla başlayan bu süreç, yeni başlayanlar için iyi bir kaynak hazırlama sürecine dönüşmüştür. Yazar olmaması sebebiyle cümlelerle mücadele etmenin onun için zorlayıcı bir süreç olduğunu belirtmiştir. Birçok yardım almış ve diğer yönetmenlerin yöntem ve araçlarını da incelemiştir. Oyun alanını genişletmek için çeşitli yolları araştırmıştır, böylece hem kendi yöntemini geliştirecek hem de yeni başlayanların bunlara erişmesine vesile olabilecektir. Bu tarz kitaplar, amatörleri hareketlendirebilir ve yönetmen adaylarında oyun yönetme hevesini uyandırabilir. Mitchell kitaptaki sistematik için 'bana uyuyor' demiştir. Çünkü Mitchell kendisinin kaotik olduğunu söyler: "işler net olmalı, aksi takdirde benim kaosum her şeyi kaplar." Kitap için bir sistem demek doğru olmayabilirdi sürecin herhangi bir aşamasında kullanmayı seçebileceğimiz farklı araçlardan oluşan bir koleksiyon denilebilir. Kitapta, bir oyunu okumakla başlayan, provaların son anına ve ilk temsile kadar geçen zamanı kapsayan süreci anlatmıştır. Mitchell, herkesin bütün kitabı uygulamasının gerekmediğini, ama bu kitapta herkes için yararlı olabilecek bir şeylerin bulunabileceğini de eklemiştir (Lavender, 2008).

Yönetmenliğin de oyunculuk gibi bir hazırlık eğitiminden sonra yapılmasını tavsiye eden Mitchell şunların altını çizer: Yönetmen adaylarına başlangıç için birkaç temel beceri, teknik bilgi, yönetmek için gereken özgüven yeterli olabilir. Ama tecrübe edindikçe, yani projelerini tamamladıkça sahnede resim oluşturmayı geliştirebilirler. Tiyatro yönetmenliğinin öznesi olan eserlerin toplandığı ve bir bütün halinde seyirciye sunulmasını başaran bir sanattır. Bu yüzden, yönetmen adayları oyunlarını hayal ederken, estetik algılarını da geliştirmek için çabalamalıdır. Kendisinin “The Director’s Craft” kitabında belirttiği üzere “...yaptığım eserlerle kitabımın tarif ettiği araçları ayırmak önemli. Eğer on farklı yönetmen bu araçları kullanacak olsaydı sonuçlar radikal şekilde farklı olurdu.” Katie Mitchell, kitabındaki yöntemleri ve egzersizleri açıklarken, Anton Çehov’un Martı oyununu örnek olarak kullanmıştır. Yöntemleri için şunu belirtmiştir: “bu kitaptaki yöntemler herhangi bir materyale uygulanabilir. Çehov’cu gerçekçilik olsun, Beckett veya Pinter gibi yazarların soyut metinleri olsun, yeni oyunlar ya da onsekizinci yüzyıl operaları gibi oldukça biçimlendirilmiş metinlerde bile...” (Mitchell, 2009). Mitchell’in yöntemlerinin farklı tarzda tiyatro eserlerine uygulanabilmesi sayesinde, bu kitap temel bir yönetmenlik bakış açısı oluşturma konusunda destek verir.

Yönetmenlerin birincil görevleri, tiyatro metinlerinin tavsiye ettiği gerçek hayat ve durumlardan gelen malzemeleri kullanarak, oyuncularla beraber sahne üzerinde ortak bir dünya kurmaktır. Yönetmenler bunun için provalar başlamadan önce, dramaturji değerlendirmeleri ve dikkatli bir hazırlık dönemi geçirmek zorundadırlar. Provaların kendisi ve oyuncularla yapılan atölye çalışmaları da önemlidir, ancak provalar öncesinde etkin/yetkin bir şekilde hazırlanmakla, verimli ve özgüvenli bir çalışma süreci geçirilebilir. Detaylı bir hazırlık, prova sürecini daha ekonomik kullanmamızı sağlayabilir. Kapsamlı hazırlık, provalarda oyuncuların kattıklarına veya yaratıcılığına sekte vurmamak için değil, aksine oyuncuların yaratıcılıklarını ortak bir üslup içinde yönlendirerek, oyunu ekip (*ensemble*) işi haline getirilebilmek için yapılmalıdır.

Bir tiyatro metnini yönetmek/yorumlamak için düşünmeye başladığımızda, metni salt kendi fikirlerimizle biçimlendirmek yerine, yazarın fikirlerini, ne anlatmak istediğini, o metinde gerçekten neler olduğunu değerlendirmek, iyi bir başlangıç olabilir. Üzerine çalıştığımız metni okurken büyük bir olasılıkla çok heyecanlı olursunuz. Heyecanımıza yenik düşerek, üzerine çalıştığımız metinlere yeteri kadar dikkat

veremeyebiliriz. Metindeki sevdiğimiz kısma odaklanarak, kendimize geri kalanını daha sonra çözümleyeceğimizi söyleyebiliriz. Metnimizi bu ilk heyecanlı okumalara göre yönetecek olursak, oyunun bütününe istikrarsız heyecanımızı yansıtabilir, tutarsız olabilir, hatta daha kötüsü prova aşamasında projemizi bitirmek zorunda bile kalabiliriz.

Henrik İbsen'in Hortlaklar oyununu yönetmek istediğimde başıma gelen tam olarak buydu, oyundaki birkaç ana kendimi kaptırarakahnedeki dekor ve ışık tasarımını hayal ederek, provalara başlanmıştı. Ama oyundaki karakterlerin ilişkileri ve oyunculuk üslubunu tamamıyla göz ardı etmiştim. Üç haftalık kısa prova sürecinde oyun elimden kaçtı. Prova salonunda sebep/sonuç ilişkisi olmayan, aksiyon/reaksiyon gibi temel oyunculuk görevlerini yerine getiremeyen, kafalarında koca soru işaretleriyle dolanan oyuncular karşımdaydı. Bu bilinmezlik hali, o zaman kimsenin farkında olduğu bir şey değildi, herkes kendi derdindeydi. Bu yüzden de proje rafa kalkmak zorunda kalmıştı. Özgüven kaybından başka hiçbir işe yaramamıştı. Katie Mitchell'in yaşadığı örnek de projesinin başarısız olmasına sebep olmuştur:

“Aiskhülos'un The Oresteia'sını yönetirken, özellikle Iphigenia'nın kurban edilme hikayesiyle ilgilenmiştim. The Oresteia üçleme olan bir metin, Iphigenia'nın kurban edilme hikayesi ilk hikâyenin motoru. İkinci oyunun motoru değil ve üçüncüde nadiren rol almakta. Iphigenia'nın hikayesi dışında metne olan ilgim dağınıktı ve sonunda bu ilgi eksikliği oyunda açıkça gözükte. Oyun ilerledikçe daha az odaklı hale geldi ve seyirci daha çok rahatsız oldu. Iphigenia'nın hikayesiyle doğrudan ilişkisi olmayan oyuncular ihmal edildi. Iphigenia'yı temsil eden ve üçleme boyunca ortalıkta gezinen hayalet ilavem, eninde sonunda seyirci için kafa karıştırıcı oldu. Oyun, benim metni aşırı heyecanlı ve dengesiz olan ilk okumamın doğru bir yansımasıydı ama Aiskhülos'un yazdığı oyunun doğru bir temsili değildi.” (Mitchell, 2009).

Bu yüzden metni dikkatli ve yavaş okumakadece birkaçını değil gerçekten tüm sahnelerini çözümlediğimizi kontrol etmek yararlı olabilir. Hatta bunu yapmayı öğrenmek, oyunu gerçekten yönetmek isteyip istemediğimiz hakkında karar vermede de yardımcı olabilir.

Bir oyunu dikkatli ve objektif okumanın önündeki bir başka engel de metin ile aramızda ortaya çıkabilecek fikir yakınlıklarıdır. O oyunla kurulan mesleki veya dünyaya bakış açımıza yönelik bağlar hem kullanışlı hem de sınırlandırıcı olabilir. Bir yönetmen, oyunun teatral haliyle yakınlık kurabilir, ışık tasarımı ve dekor fikri onun önceliği olabilir ya da uzmanı olduğu oyunculuk biçimi oyunun metninin önüne geçebilir. Ve bu yüzden de oyun metninin diğer temaları —karşılıksız aşk, yok olan rüyalar, aileler, hastalıklar— ihmal edilebilir (Mitchell, 2009).

Metni okudukça seyircinin ne göreceğine, nasıl bir seyrin içinde olacağını hayal etmek, kafamızda oyunun aksiyonunu düşünmekahne sahne seyircinin nereye bakacağını, oyuncuların hangi resimler içinde olacağını hayal etmek, işimize yarayabilir. Karışık sahne düzenleri yerine mümkün olan en basit/yalın resimleri düşünmek, oyun için oyuncularla birlikte ayağa kalktığımızda bakacağımız tüm öğelere dair sabit bir nokta elde etmemizi sağlayabilir. Oyunun aksiyonunu kafamızda görselleştirmek, tutarlı bir mekân resmi oluşturmamız konusunda bize yardımcı olabilir. Bu sayede, oyuncular oldukları mekanla ilgili kesin ve tutarlı olarak cevaplar verecek şekilde yönetilebilir. Sahnenin bir yerinde bir karakter havanın sıcak olduğuna değinebilir. Bu ifadeden sonra herkes sıcaklığı oynamaya başlar. Beş dakika sonra metin artık sıcak üzerine akmayacaktır ve herkes onu oynamayı bırakacaktır; herkesin aynı yerde olmasına ve havada bir değişiklik olmamasına rağmen... Seyircinin kafasını mekan konusunda karıştırabilir (Mitchell, 2009).

Metni omut eylemler bulmak ve bunları oyunculara yönelim olarak vermek için okuduğumuzu düşünebiliriz. Oyuncularla sadece edebi eleştiri veya soyut fikirler üzerinden masabaşı çalışması yaparsak, bu durum, oyuncuların talimatlarımıza tam olarak karşılık vermekte zorlanmasına ve sonuç olarak oyunun anlaşılmaz olmasına yol açabilir. Şüphesiz çoğu oyuncuyla bir oyun hakkında entelektüel bağlamda konuşmak yeterlidir, ama bu onların öncelikli işi değildir, oynadıkları karakterin eylemlerini bulmaları daha önemlidir. Yönetmen, oyuncularına soyut yönelimler yerine açık ve basit eylem talimatları verirse, oyuncunun istenilen noktaya varması o kadar çabuk olabilir. Oyuncuların eylemleri ve seyircinin nasıl bir seyir içinde olacağını şekillendirmekte yönetmene yardım edecek ilk şey metindir (Mitchell, 2009).

Hazırlanmaktaki amacımız, oyunculara karakterleri ve oyundaki durumları oynamakta yardım edecek bilgileri metinden çıkartmak olmalıdır. (Mitchell, 2009).

Gerçek yaşamdaki bir duruma bakarsak, bireylerin davranışlarını birçok faktör etkiler. Tartışan bir çift gördüğümüzde, nasıl oturduklarından, kahvelerini nasıl içtiklerinden, nasıl giyindiklerinden bazı durumları hayal edebiliriz. Eğer biri gecikmişse, eylemleri diğer kişiden daha hızlı olabilir. Konuşmaların hızlı, yavaşsız veya yüksek sesli olması, onlar hakkında fikirlerimizi daha da netleştirebilir (Mitchell, 2009).

Bir oyunu okuduğumuzda, oyunun aksiyonu içinde karakterlerin davranışlarını yaratan veya etkileyen faktörlerle ya da davranışlarındaki değişiklikleri belirleyen faktörlerle ilgili bilgi aramak iyi bir başlangıç olabilir. Aramamız gereken faktörler aşağıda sıralanmıştır:

Mekân: Karakterlerin olduğu çevre.

Karakter biyografileri: Karakteri şekillendiren geçmiş olaylar.

Anlık durumlar: Her bir sahnenin veya eylemin öncesindeki 24 saat.

Zaman: Aksiyonun yer alacağı yıl, mevsim veya saat. Ya da eylemler veya sahneler arasındaki geçiş zamanının etkiler.

Olaylar: Karakterlerin davranışlarını etkileyen değişimler.

Niyetler: Karakterlerin şu anki eylemlerini sürükleyen, geleceğe dair düşünceler.

İlişkiler: Karakterlerin davranışlarını etkileyen diğer insanlar hakkındaki düşünceler.

Karakterlerin davranış ve eylemlerini belirleyen faktörleri tanımlamanın hazırlık çalışmamızın merkezi olduğunu söyleyebiliriz.

Hazırlanma sürecimize, metne dair ilk cevaplarımızı organize etmekle başlayabiliriz.

Bu cevaplar, oyunun aksiyonunun başlamasından önceki dünyayı kurmakla ilgilidir.

Bunun altı adımı vardır:

Metindeki gerçek bilgilere ve sorulara dair listeler hazırlamak

Oyunun aksiyonu başlamadan önce ne olduğuna dair bilgiyi organize etmek

Araştırmak

Metin hakkındaki zor soruları cevaplamak

Mekân

Karakter biyografileri (Mitchell, 2009).

Görüldüğü gibi Mitchell, işe öncelikle ayrıntılı bir biçimde metin çözümlemeyle başlamaktadır. Yazarın metinde önerdiği bilgileri doğru biçimde analiz edip, açıkta kalan kısımlar varsa metne uygun bilgiler eklemektedir. Dramatik tiyatronun en belirgin özelliği olan metinle başlayıp, temelini ona göre oluşturmaktadır. Öncelikle oyuncusu için net bilgileri organize edip, onlara yalın ve doğru direktifler oluşturmaya çalışmaktadır. Zihni berraklaşan oyuncular da durumları en net şekilde oynamaktadır. Tiyatronun diğer unsurları da oyuncuyu yani metni desteklemektedir. Kendi vesilesini metne yerleştirmeyi, eklektik olmaktan kaçınarak, incelik ve zarafetle yapmaktadır. Mitchell'in metin çözümleme ve anlamı berraklaştırma adına önerdiği egzersiz ve çalışmaları kısaca açıklamaya çalışacağız.

3.5.1 Metindeki gerçek bilgilere ve sorulara dair listeler hazırlamak

Gerçek bilgiler metnin tartışılmaz öğeleridir. Mitchell'in kitabında bize sunduğu örnek:

“Martı oyunundaki bazı gerçekler, ‘Arkadina’nın Konstantin diye bir oğlu var’ ya da ‘Medvedenko bir okul öğretmeni’ veya ‘Burası Rusya’ gibi şeyleri içerir.”

Sorular ise metnin daha az açık veya emin olamadığımız alanları için hazırlanır.

“Martı oyunundaki sorular şu gibi şeyleri içerebilir: ‘Konstantin’in babasına ne oldu?’, ‘Hangi mevsim bu?’, ‘Sorin’in Rusya’daki mal varlığı nerede?’.

Gerçek bilgileri ve soruları, basit ve nesnel cümleler halinde yazmak ve gerçekliğinden emin olmadığımız bilgileri soruya çevirmek yararlı olabilir. Bu şekilde oyuna dair bilgileri organize etmek, onunla nesnel bir ilişki kurmaya, yorumlama için oyuna dışarıdan bakmaya fayda sağlayabilir. (Mitchell, 2009).

3.5.2 Oyunun aksiyonu başlamadan önce ne olduğuna dair bilgiyi organize etmek

Oyunun fiziksel, coğrafi ve zamanla ilgili kesinliklerini haritalandırmamıza yardım edecek bir listedir. Oyunun aksiyonu başlamadan önce ne olmuş olduğuna dair sorular, oyuncular tarafından muhakkak sorulur. Mekân hakkında “Şimdi nereden geldim?” gibi basit sorulara veya “Onunla ne zaman tanıştım?” gibi karakterlerin

hayatlarındaki geçmiş olaylarla ilgili daha karmaşık sorulara cevap vermemize olanak sağlar.

Oyuna dair gerçeklerimiz ve sorular listemiz, bu kısım için bize gereklidir. Katie Mitchell, bu listeleri “back story” listeleri olarak adlandırıyor.

“Gerçekler, ‘Arkadina, Gavril Treplev ile evli’ veya ‘Burası Rusya’ veya ‘Nina’nın annesi öldü’ gibi şeyleri içermektedir. Her gerçek, ne kadar küçük olursa olsun, yazılmalıdır. Sorin’in başsavcı vekillerinden birinin ona sesinin ne kadar rahatsız edici olduğunu söylediğini tarif etmesi gibi veya Trigorin’in yazılarının yabancı dillere çevrilmesi bilgisi gibi, özet ve görünüşte alakasız olabilirler, ama karakter biyografisi için her biri önemlidir. Sorular ise şu gibi şeyleri içermektedir: ‘Konstantin’in babasına ne oldu?’, ‘Sorin’in Rusya’daki mülkü nerede?’ ‘Arkadina ne zaman ve nerede La Dame aux Camélias’ı oynadı?’. Hatırlayalım, eğer bir şeyin gerçek mi soru mu olduğundan emin değilseniz olarak not almalıyız. Örneğin, “Arkadina Hamlet’te Gertrude’u oynadı’ diye bir gerçek koymak isteyebilirsiniz, çünkü Martı oyununun ilk sahnesinde Shakespeare’dan alıntı yapmaktadır. Ancak Gertrude’u oynadığına dair doğrudan bir kanıt olmadığından şu soruyu yazmak en iyisi olacaktır: ‘Arkadina hiç Hamlet’te Gertrude’u oynadı mı?’ Sorduğunuz soruların daha sonra prova sırasında cevaplandığını fark edeceksiniz.”

Bu sürecin sonunda iki listemiz olacak: biri gerçeklerin, diğeri soruların. Bu iki liste, oyuna dair hayalimizi, yere sağlam basar hale getirebilir. Sorular listesi, oyuncuların provalarda aynı soruyu yöneltilmelerinden önce olası cevabı düşünmenizi sağlar ve provalarda zaman kazandırabilir (Mitchell, 2009).

3.5.3 Araştırmak

Araştırma, oyunu daha iyi bilmemize, kurduğumuz dünyayı daha iyi açıklamamıza ve bir yönetmen olarak daha güvende hissetmemize yardımcı olur. Uzun bir süreç olabilir, ama gerçekten yapmaya değer. Metne dair düşüncelerimizi, tam olarak oyunun kurulduğu tarihsel dönem açısından köklendirir. Fotoğraflar, resimler ve bazen filmlere göndermelerle de destekleyebiliriz. Tüm bu bilgileri, oyunculara ve tasarım ekibine göstermek için toplayabiliriz. Duran veya hareket eden imgeler, mekân, dönem veya atmosfer kurmak açısından oldukça yardımcı olabilir. Bazı oyuncular, görsel olarak düşünebilir ve imgelere kelimelerden daha rahat karşılık

verebilir. Bu materyaller, tasarımcılarla çalışma sürecini de hızlandırmaya yardım edebilir.

“Oyun ortamını, yazarın belirttiği dönemden başka bir döneme değiştirmeye niyetleniyorsanız bile, yazarın hayatı ve oyunu yazarken aklında olan dönemle ilgili araştırma yürütmeniz önemlidir. O döneme dair girişeceğiniz bir araştırma, bir devirden diğerine geçiş yapmaktaki problemleri veya güçlükleri bilmenize yardım edecektir. Sonrasında oyunu kuracağınız dönem için yeni bir araştırma yapmanız gerekecektir. M.Ö. V. yüzyılda yazılmış Truvalı Kadınlar’ı yönetirken, ortamı çağdaş bir depoda kurdum. Ancak bu kararı almadan önce, üç belli tarihsel döneme dair detaylı araştırmalar yaptım. Bu da Truva’daki gerçek tarihsel olayları, Homeros’un İlyada’sındaki aynı olayların tariflerini ve Euripides’in kendi dönemi hakkındaki bilgileri okumak anlamına geliyordu. Bu araştırmayla desteklenerek, metnin tarihsel doğrulukla modern kurulum arasında gerginlik olan bölümlerinde, oyuncuları yönlendirebildim. Ayrıca bu üç tarihsel dönemden tutarlı hayali bir dünya çıkardık.” (Mitchell, 2009).

3.5.4 Metin hakkındaki zor soruları cevaplamak

Metnin hiç kesin bilgi vermediği, karakterlerin geçmişlerindeki olaylardır. Bu durumda, geçmiş olaylar hakkında kendi izlenimlerimize güvenmek zorunda kalacağız. Hiçbir gerçeklik içermeyen konuşmalardan gerçek bilgiler çıkarmak, gündelik hayatta yaptığımız bir şeydir. Bir kafedeki iki insanı alelade şeyleri konuşurken dinlese bile, onların geçmişi hakkında fikirlerimiz oluşabilir. Yıllardır arkadaş olduklarını veya daha yeni tanıştıklarını fark edebiliriz. Metne dair izlenimlerimiz için önceki başlıklardaki soruları cevaplamış ve gerçekleri gözden geçirmiş olmamız gerekecektir. Yazarın niyetlendiği şeye dair en basit ve açık izlenim için metni dikkatlice okumak, bir yönetmen olarak geliştirilecek önemli özelliklerimizden biri olmalıdır. Yönetmenin, bu izlenimler için zaman ayırırken ve bir şeyleri çözerken aceleci olmaması faydalı olabilir.

“...en basit ve mantıksal olan anlam, çoğunlukla yazarın niyetlendiğidir ve bu yüzden oyunun satırları okunduğunda seyircinin en olası olarak duyacağıdır. Örneğin, aksiyon başlamadan önce Nina’nın Trigorin’in nasıl gözüktüğünü bilmesine ve onu çekici bulmasına karar vermenin bir gereği yoktur. Çünkü 1. Perdede Konstantin’e

“Genç mi?” diye sorar ve seyirciye duyuracağı en basit şey, Trigorin’in yaşını veya nasıl gözüktüğünü bilmediğidir.” (Mitchell, 2009).

3.5.5 Mekân

Mekân, aynı zaman gibi nasıl davrandığımızı etkileyebilir. Açık bir sahada durarak konuşmakla, bir gökdelende bunaltıcı bir ofiste durarak konuşmak arasında fark olması kuvvetle muhtemeldir. Oyunun aksiyonunun gerçekleştiği mekân ya da mekânların tam bir resmini inşa etmek, oyuncuların karakterlerin var olduğu dünyaya girmesine ve inanmasına yardımcı olur. Provalardan önce kendi mekân resmimizi kafamızda çizmek ve anlatmak, oyunculara oyunun dünyasını hayal etmede yardım edecektir. Oyuncueyircinin gördüğünden daha fazlasını hayal etmeye ihtiyaç duyabilir. Oyuncununahnenin tam ortasında durup 360 derece etrafında ne olduğunu söyleyebilmesi gerekmektedir. Seyirci ise bunların tasarımda gösterilen görüşlerine dair yalnızca bir parça görecektir. Diğer tüm şeyleri görebilmelerinin tek yolu oyunculardan geçmektedir. Bir karakterin o şeyler gerçekten oradaymış gibi davranmasıeyircinin hayal gücünün diğer yerleri de görmesine olanak sağlayacaktır. Karakterler bir odaya girdiğinde onların nereden geldiklerini, vücutlarını tutuşlarından, pantolonlarındaki tozu silkeleyişlerinden veya ellerini ovuşturmalarından anlayabiliriz. Eğer gönderme yapılan mekânlar hayaliyse, o mekânları temsil edebilecek resimler bulabiliriz.

“İster realist isterse simbolist tarzda olsun, tüm oyunlar için mekân üzerinde çalışmak zorundasınız. Strindberg’in Rüya Oyunu gibi gerçeküstü bir oyun üzerine çalışıyor olsanız bile, mekânın somut resimlerini inşa etmek zorundasınız. Rüyalardaki mekânlar, genellikle birçok gerçek yere dair parçaların beklenmeyen bir kombinasyondan, bir araya konulmasından oluşmuştur. Rüyadaki mekânı, hayattaki kadar açık deneyimleriz. W. Shakespear’in Fırtına oyununda olduğu gibi hayali bir adada da olsa, karakterler gerçek bir çevredeymiş gibi deneyimlerler.” (Mitchell, 2009).

3.5.6 Karakter biyografileri

Yönetmenler, oyundaki karakterler hakkında bilgiler hazırlamaktan kaçınmayı tercih edebilir ve bunu oyuncuya bırakabilirler. Ancak yönetmenlerin karakter biyografilerini çalışması, oyuncuları doğru biçimde yönlendirmelerine ve vakit kazanmalarına yarar sağlayabilir. Bir karakter için olağanüstü bir geçmiş kurmaya,

renkli bir kişilik yaratmak için fazladan çabalamaya gerek olmayabilir. Oyuncular, performansını yükseltmek için karakterlere fazladan özellik yükleyebilirler. Karakterleri netleştirmek, bunları engelleme size yardım eder. Bunlar, provalarda oyuncuların gelen ihtiyaçlar ve izlenimlere göre değişebilir. Tüm karakterlerin biyografisini çalışmak, oyunu tüm oyuncuların gözünden görmeyi sağlayabilir. Bu geniş perspektif sayesinde, prova esnasında karşınızdaki oyuncularla empati kurabilirsiniz. Oyundaki tüm karakterler üzerinde çalışarak sadece favori karakterinize yönelmeyerek, hizmetçi veya garson gibi az detaylı olan karakter dahil hepsine özen gösterebilirsiniz.

Katie Mitchell'ın kitabındaki çalışmasından örnek:

“Arkadina hakkındaki gerçeklere dair liste:

Arkadina'nın oğlu Konstantin'dir ve abisi Sorin'dir.

Arkadina bir oyuncudur ve La Dame aux Camélias isimli bir oyunda oynamaktadır.

İnsanlar gazetelerde Arkadina ve Trigorin hakkında yazmaktadırlar.

Arkadina, Odessa'da bir bankada 70.000 rubleye sahiptir.

Arkadina 43 yaşındadır.

Arkadina Konstantin'i doğurduğunda 18 yaşındadır.

Arkadina'nın Trigorin adlı yazarla ilişkisi vardır.

Arkadina, Kiev'de işletmeci bir aileden, iyi bilinen bir oyuncuyla evlenmiştir.

1873'te Poltava'da bir panayırda Arkadina'nın bir performansı olmuştur. O zaman 23 yaşındadır ve oğlu 5 yaşındadır.

Arkadina Devlet Tiyatrosu için çalışmış ve o zaman avlulu bir apartman bloğunda yaşamıştır. Bloкта aynı zamanda bir bulaşıkçı kadın da yaşamıştır. Bir gün bulaşıkçı kadın bilinçsiz ve çok kötü bir şekilde dövülmüş halde bulunmuştur. Arkadina onu görmeye devam etmiş, ilaçlarını almış, çocuklarını yıkamıştır. Apartman bloğunda Arkadina'ya uğrayan ve onunla kahve içen iki balerin de vardı. Onlar dindardı.

Arkadina ve Trigorin Moskova'da yaşamaktadır.

Arkadina onbaharda çocukken, evlerinde annesi ve abisiyle Lotto denilen kart oyununu oynardı.”.

Sonra, bu gerçekleri kabataslak kronolojik bir düzene koymalıyız. Doğum zamanlarını veren yaş gibi bilgileri haricinde, tarihler ve zaman ölçekleri hakkında çok az açık bilgi olacaktır. Örneğin, Martı'nın İlk Perdesi 1893'te, Arkadina 43 ve Konstatin 25 yaşındayken geçmektedir. Bu bilgiden Arkadina'nın Konstantin'i 1868'de, 18 yaşındayken doğurduğu bilgisine ulaşabiliriz. Gerçek tarihlere dair ilginç değinmeler olabilir ama bu oldukça nadirdir ("Martı'da Arkadina'nın 1873'te Poltava'da panayırdaki performansına değinilmiş olsa bile"). Araştırmamız bize bazı ipuçları verecektir. Genç erkeklerin üniversiteye gittiği yaşı ve derslerin ortalama süresini hesaplayarak, Konstantin'in 1886'da 18 yaşında üniversiteye gittiğini çıkarabiliriz. Mitchell, yine de metnin okumasından gelen izlenimlere dayanması gereken bölgeler olacaktır diye belirtiyor. Bu aşamada, olayların en basit sürümüne karar vermek bize çok yardımcı olacaktır. Örneğin, "Trigorin ve Arkadina arasındaki ilişkinin, metinde hiçbir tarihe değinilmese de, ne zaman başladığına karar vermek zorunda kalabilirsiniz. Bu Trigorin'in mülkü ilk ziyaret edişidir. Böylelikle benim vardığım en basit sonuç, ilişkilerinin görece yeni (1892'de neredeyse bir yıl içinde başladığı) ve bunun onların bir çift olarak ilkyaz tatilleri olduğudur.

1850 Arkadina bir gölün yanındaki bir mülkte doğar. Pyotr adında bir abisi vardır.

1852 (Fransa'da La Dame aux Camélias'ın prömiyeri)

1855 – 1862 Sonbahar akşamları annesi ve abisiyle Lotto oynadılar.

1859 Eleonora Duse doğdu.

1866 Annesi ölür.

1867 Aslen Kiev'de işletmeci bir aileden gelen, iyi bilinen bir aktör olan Gavril Treplev (45 yaşında) ile tanışır. Onu mülkün yakınında Bologoe kasabasındaki tiyatrodaki oynarken görür. Ailesinden kaçır.

1868 18 yaşında Gavril ile evlenir ve ailesi onu evlatlıktan reddeder. Konstantin doğar. Gavril, başrolde olduğu yapımlarda küçük roller oynatarak, oyunculuk kariyerinin başlamasına yardımcı olur.

1872 Gavril onu hiçbir şeysiz bırakarak ölür.

1873 23 yaşında Poltava'da tarım panayırında oynar. Konstantin beş yaşındadır.

1874/5 24/25 yaşlarında, Moskova'da Devlet Tiyatrosunda çalışır. Gecekondu bloğunda yaşar ve dövülen bulaşıkçı kadınla ilgilenir. İki balerin çay için düzenli olarak uğrarlar. Fakirdir.

1877 Babası Nikolay ölür ve kardeşi Sorin mülkü miras olarak alır. O ve kardeşi arasında bir uzlaşma olur.

1878 Konstantin ve Arkadina, yaz tatilleri için her yıl mülkü ziyaret etmeye başlarlar. Dr. Dorn ile tanışır ve onunla kısa bir eğlence yaşar.

1880 La Dame aux Camélias'taki performansı ile kariyeri yükselir ve Odessa'daki bir banka hesabında para biriktirmeye başlar. Orası vergi sığınağıdır. Moskova'da güzel bir apartman bulur ve tiyatro oyuncularını, müzisyenleri ve oyuncularla arkadaşlık eder. Sigara içmeye başlar. Her kostüm için 300 ile 400 ruble arası ödemek zorundadır.

1880'ler Arazi sahibi üst tabakaya ait mülklerin düşüşünün başlangıcı.

1886 Konstantin Moskova'da üniversiteye gider.

1890 Konstantin lisansını bitirmeden Moskova Üniversitesi'ni bırakır.

1890'lar Decedant Okulu'nun yükselişi.

1891 Konstantin kalıcı olarak yaşadığı mülke geri taşınır. Arkadina ona Moskova'da bakmayı reddetmiştir, çünkü parasını ödediği üniversite derslerini tamamlamakta başarısız olmuştur.

1892 Gertrude oynamış olduğu Hamlet performansından sonra Trigorin (30 yaşında) ile tanışır. Trigorin oyunu için yeni bir oyuncu aramaktadır. İlişkileri başlar. Trigorin'in Moskova'daki yeni oyununda başarılı bir performans gösterir, yıldızı parlar. Gazeteler, Trigorin'le ilişkisiyle alakalı dedikodu içeren yazılar yazmaya başlar.

1892 Sonbaharı Trigorin Arkadina'yla yaşamak için onun dairesine taşınır, böylelikle ilişkileri sağlamlaşır.

1893 Arkadina Trigorin'i yaz tatili için aile mülkünde kalmaya davet eder.”

Bu örnek karakter biyografisini bütün karakterler için hazırlayıp, prova sırasında oyuncularla çalışmamızın temelini atabiliriz. Ama her yönetmen Katie Mitchell gibi ayrıntılı çalışmayabilir. Çalışmak istese bile her oyun bu kadar veri sunmayabilir.

Özellikle yeni dönem oyunlarda bu kadar ayrıntı bulmak neredeyse imkansız. Ama yönetmen olarak bu şekilde düşünmeye çalışır ve ayrıntılara dikkat edebilirsek, kağıt üzerinde olmasa bile refleks olarak bu kadar ayrıntıyı hayal edebilir ve oyuncuyu istediğimiz yolda yönlendirebiliriz (Mitchell, 2009).

3.5.7 Anlık durumlar

Son 24 saat içinde gerçekleşen veya sahnenin aksiyonuna neden olan olaylardır. Sahne başlamadan önceki birkaç dakikada olanları veya önceki gece gerçekleşenleri içerebilir. Bu olaylar sahnenin aksiyonuna doğrudan etki eder ve oyunculara hemen oynayacakları somut bir şey verir. Gerçeklerorular, back story gibi listelerimiz sayesinde kolayca oluşturabileceğimiz bir çalışma bu.

Hazırladığımız back story listesi sahneler arasında ne olduğuna dair bilgi içermiyor, yalnızca oyunun aksiyonu başlamadan önce ne olduğuyla ilgileniyor. Bu anlık durum listesi sahne içinde değişim yaşayacak oyuncuların dikkat etmesi gerekenleri hatırlatır ve biz bu sayede onların değişimlerini gözden kaçırmayabiliriz. Anlık durumlar listesi, oyunun aksiyonunu bir olay zinciri içinde anlamamıza da yardım edecektir. Anlık durumlar listesi, provalarda oyuncuların yaratıcılıklarıyla değişebilir.

Aksiyon başlamadan hemen önce karakterlerin ne yapıyor olduğu, nereden geldiği veya nasıl bir halde geldiğine dair görünüşte küçük bir not sahnenin temposunu, enerjisini, tonunu değiştirebilir ve sahneyi aniden canlandırabilir. Oyuncuların oynama seçimlerini ve eylemlerini yönlendirebilir.

“...anlık durumlar hakkında somut bir talimat vermeniz (‘Nina’nın saat 9’da çıkması gerektiğini hatırla’ gibi), bu sahneyi hızlandıracak ve bu tempo performans boyunca sürecektir. Bu, anlık bir durumu oynamak, bir tempo hakkında dayanağı olmayan bir notu oynamaktan daha ilgi çekici ve rahat bir yönlendirme olabilir... anlık durumlarda sahneyi prova etmeden önce doğaçlamada yardımcı olabilecek olayları da not edebilirsiniz.” (Mitchell, 2009).

3.5.8 Sahneler veya perdeler arasında olanlar

Seçtiğimiz metindeki sahneler veya perde arasında geçen zamanı ve o zamanda neler olduğunu gözden kaçırmamamız için yapılan listedir. O zaman geçişindeki değişiklikler ve olaylar, oyuncular tarafından ihmal edilebilir. Seyirciye de bütün aksiyon sanki aynı gün içinde geçiyormuş izlenimi verebilir. Oyunculara sahneler ve

perdeler arasında yaşanan olaylara ve onların karakterlerini nasıl deęiřtirmiş olabileceğine dair somut eylemler ve bilgiler verilmesini saęlayan bu liste, bütün ekip için yararlı olabilir. Anlık durumlar son 24 saati kapsar, ama bu liste sayesinde elimizde daha kapsamlı bilgiler olur.

Örneğin, Martı oyunundaki üçüncü ve dördüncü perde arasında neler olmuş olduğuna dair Katie Mitchell'ın hazırladığı bir liste:

“İki yıl geçmiştir.

Çizim odası Konstantin için çalışma odasına dönüřtürülmüřtür.

Konstantin'de kapılardan birinin anahtarı vardır.

Hiç kimse Konstantin'in oyunu için iki yıl önce kurulan geçici platformu indirmemiřtir.

Masha ve Medvedenko evlenmişlerdir ve bir oęlan çocukları olmuřtur. Masha Medvedenko'yla yaşamaktadır ve Matryone adında bir sütanneyi işe almışlardır.

Konstantin çalışmalarını edebiyat dergilerinde yayınlamaktadır. Bir takma isim altında yazmaktadır. Annesi çalışmalarını daha okumamıştır.

Dorn tüm birikimlerini İtalya'daki tatiline harcamıştır. Favori şehri Cenova'dır ve oradaki bir otelde kalmıştır.

Nina, Trigorin ile ilişkisi için evden kaçarak Moskova'ya gitmiştir. Nina'nın babası ve üvey annesi onu evlatlıktan reddetmiştir. Hamile kalır ve daha sonra ölen küçük bir oęlu olur.

Trigorin Arkadina'ya dönmüřtür.

Nina sahneye ilk kez Moskova'nın dışında, yazlık bir tiyatrodaki oyuncu olarak çıkmıştır. Daha sonra küçük şehirlere turne için gitmiştir. Konstantin onu takip etmiş ve işlerini izlemiřtir. Nina büyük roller almış ama onları geniş jestler ve kelimeleri gürültülü söyleyerek, kaba ve amiyane tarzda oynamıştır. Nina, Konstantin performansların sonunda ne zaman kulise gitse onu görmeyi reddetmiştir. Hizmetçi onu içeri almamıştır. Bir süre sonra Konstantin onu izlemeyi bırakmış ve eve dönmüřtür.

Nina Konstantin'e 'Martı' diye imzaladığı mektuplar göndermeye başlamıştır.

Shamrayev ölü martıyı doldurmuřtur.

Sorin'in sađlıđı git gide zayıflamaktadır.”

Mitchell, yukarıdaki listeyi, metindeki bilgilere gre hazırlamıřtır. Geen iki yılda, metinde net olmayan olaylar ve zamanlar iin de soru listesi hazırlayıp, kendi izlenimlerimize gre bir zaman izelgesi ıkarabiliriz.

Prova srecinde, bu zaman izelgesindeki nemli olduđuna inandıđınız olayları dođlalamak, oyunumuz iin yararlı olacaktır.

rneđin, “Nina ve Trigorin arasında, ocukları dođduktan hemen sonraki an iin bir dođlalama yapmak, iki oyuncu iin de iliřkilerinde neyin yanlıř gittiđine ve neden yanlıř gittiđine dair aık bir resim vermek iin yararlı olabilir. Benzer řekilde, Trigorin ve Arkadina'nın barıřmasına dair bir dođlalama yapmak, iki karakterin de nasıl ve neden tekrar birlikte olduklarına dair aık bir resim izilmesi iin yararlı olabilir.” (Mitchell, 2009).

3.5.9 Zaman

Tm sahnelerin kurulduđu zamana karar vermek, tm oyuncularını aynı dnyada birbirine bađlar ve seyirciye ne olduđuna dair aık bir kavrama řansı sađlar. Anlık durumlar zerine alıřmak, zaman hakkındaki keřifleri bulmamıza yardımcı olacaktır. Zamanahnenin oynandıđı yılı, ayı, gnaati ve mevsimi hakkında bilgileri ierir. Zaman bilgisi, oyuncular iin bazı basit bařlangı noktaları ve yapacak somut eylemler verebilir.

rneđin, “Martı'nın İlk Perdesinde, Konstantin'in oyunu performansının 20:30'da bařladıđını biliyoruz. Sahnenin aksiyonuna 20:10'da bařlamayı seersenizahnenin temposu yavař olacaktır. Eđer 20:20'de bařlarsanız, hızlı olacaktır. Zaman hakkında kararlar verdikeahnelerin hızı ve oyunun tm blmlerine etkisi zerine de dřnmeye bařlarsınız.”.

Zaman izelgesi sayesinde yavař, yavan veya sıkıcı olabilecek sahneleri ngrebilir ve nlemler alabiliriz. Oyuncuların eylemlerine keskinlik, tempo katar ve seyircinin algısını yksek tutabilir.

“ehov gibi bir yazar zamana ok dikkat eder. Bu, tm yazarlar veya oyunlar iin geerli deđildir. Eđer oyununuzun zamana dair herhangi bir referansı yoksa, provaya bařlamadan nce sahnelerin ne zaman olduđuna dair kararlar alın.” (Mitchell, 2009).

3.5.10 Büyük fikirleri arařtırmak (Yazar ve Oyun)

Seçtiğimiz oyunun yazarı artık yaşamıyorsa, öncelikle onun hayatını arařtırmak ve yazdığı oyuna nasıl bir etkisi olduğunu bulmak işimize yarayabilir. Çehov'un tıp eğitimi alması, hemen hemen her oyununda doktor olan bir karakterin olması, muhtemelen tesadüf değildir. Çehov'un bu özelliğinden ötürü oyunlarındaki tıbbi kavramlar ve hastalıkların doğru olduğunu kabul edebiliriz. Martı oyunundaki Dorn'u ve diğer oyunlarındaki doktor olan karakterleri oynayan oyuncu için Çehov'un hayatına dair detaylar, karakter biyografisini kurmak için yardımcı olabilir. Çehov'un yazarlık serüveni, Martı oyunundaki Trigorin ve Konstantin karakterlerinin karakter biyografisine ışık tutabilir (Mitchell, 2009).

“Oyun yazarı olarak Çehov, tiyatro hakkında yetkili bir şekilde konuşabilecek ve yeni biçim arayışının zorluklarını anlayabilecektir. Konstantin gibi o da ilk oyunu Ivanov ile başarısız bir prömiyer deneyimlemiştir. O eski oyunun doğuşunu ve nasıl karşılandığını okumak, o bölümü oynayan oyuncu için yararlı olacaktır.”

“... oyunu yazdığı dönem yazarın hayatında ne olduğuna bakın. Bu size oyunun neden yazılmış olduğuyula ilgili bir fikir verebilir. Son olarak, yazarın kitaplarda, gazete yazılarında ve kayıtlarında oyun hakkında dediği her şeyi not alın. Ancak, kelimelerine dikkatle yaklaşmak akıllıca olur, çünkü yazarın yazdığını iddia ettiği oyunla gerçek materyal arasında daima bir fark olacaktır. Bu farkı, Martin Crimp ile oyunu *Attempts on Her Life* üzerine çalışırken gördüm. Oyunda görünen imgeleri listeledim ve her birinin kaç defa kullanıldığını saydım. Beklenmedik bir şekilde, oyunda en çok tekerrür eden imge çocuktur. Martin'e oyundaki en yaygın imgenin ne olduğunu sorduğumda, kendine güvenerek savařonra kül tablası ve son olarak uçaklar olduğunu söyledi. Çocuk olduğunu söylediğimde ise yüzünü elleriyle kapatıp başını eğdi. Bu netice onun aklına bilinçli olarak hiç gelmemiştir, ama gösterildiği anda oyunun kalbine çocukların deneyimini koymuş olduğunu biliyordu.” (Mitchell, 2009).

Yazarlar, yazdıklarının arkasındaki özel motivasyonları anlaşılır bir biçimde vurgulamak istemeyebilirler ya da bunun bilincinde olmayabilirler.

3.5.11 Metnin temelini oluřtıran fikirler

Metnin temelini oluřtıran fikirleri soyut ve edebi eleřtiri gibi görmeyip, daha basit algılamamız, oyunun aksiyonu, eylemleri açısından daha da işimize yarabilir. Oyunu

yavaşça okurken fikirlerini düşünüp, kendimize basitçe ‘bu oyun ne hakkında?’ diye sorabilir ve basitçe tanımlayabiliriz: ‘ölüm hakkında’, ‘aşk hakkında’, ‘zaman hakkında’ gibi kavramları önümüze koyabiliriz. Uzun, edebi ve karmaşık cevaplar yerine, yalın olarak hayal edip, hangi karakteri hangi kavramlar etkilemiş kontrol edebiliriz. Oyundaki fikirler her karakteri etkilemeyebilir, ama etkisini yönetmen olarak biz tercih edebiliriz (Mitchell, 2009).

Prova salonunda kullanmak için Mitchell’in soyutladığı dört fikir şunlardır: yıkılmış hayaller, aşkta mutsuzluk, aile ve sanat. Bu tariflerin, büyük fikirleri oyuncuların kolaylıkla kavrayabileceği, basit ve somut ifadelerle indirgediğini fark etmemiz gerektiğini, ancak bu süreci daha karmaşık bir resmi fazla basitleştiren, indirgeyici bir süreç olarak düşünmememiz gerektiğini belirtmiştir. Daha ziyade, aksiyon arkasındaki entelektüel yapıyı etkin bir şekilde haritalandırmanız için bir yol olarak görmeliyiz. Bu sürecin sonunda kendimize, fikirlerin hangisiyle daha fazla yakınlık kurduğumuzu sormalı ve geri kalan süreç boyunca sadece o fikir değil, tüm fikirler üzerine çalışmayı unutmamalıyız. Örneğin, “Martı’da en önemli fikrin yıkılmış hayaller olduğuna karar vermiştim. Martıya değinilen tüm anlara göz atarsanız, onun yalnızca Nina’yla ilişkilendirmediğini hemen keşfedeceksiniz. O martı, hayaller ve idealler için bir semboldür, aksiyon boyunca vuruldukça ve dolduruldukça yıkılmış hayallerin bir sembolü haline gelir.” (Mitchell, 2009).

3.5.12 Oyunun biçimi

Seyircinin gördüğü dünyayı ve bu dünyada karakterlerin ilişkilendiği yolu tanımlar. Yönetmek üzere seçtiğimiz oyunun biçimini belirlemek, kurduğumuz dünyanın inandırıcılığı ve tutarlılığı için gereklidir. Bütün biçimler (sembolizm, kara komedi, vodvil, realizm), kendine ait bir tarihe ve mantığa sahiptir. Biçim hakkındaki kararın yalnızca yönetmenin kafasında oluşan entelektüel bir bilgi olarak kalmaması için içinde somut eylemler halinde uygulanması için tüm ekiple ortaklaşa olarak belirlenebilir. Katie Mitchell’in Martı oyunu için seçtiği biçim, modernist akımın unsurlarından sembolizmdir.

“Martı’yı sembolist olarak yönetmeye karar vermiştim ve bu karar, performansın her adımıyla hassas bir şekilde uğraşmamı gerektirdi. Örnek olarak, dördüncü perdede Konstantin’in pencereyi açtığı ve kuvvetli bir rüzgârın odaya dolduğu bir sahne talimatı var. Realist bir yapımda bu, hafif ve göze çarpmayan bir an olacaktır, ama

sembolist bir yapımda öyle kuvvetli sunmanız gereken bir olaydır ki, karakterler ve sonunda seyirci, Çehov'un niyetlendiği garip ve uyarıcı rahatsızlığı deneyimlesin. Eğer olayı isimlendirmeniz gerekiyorsa, açık açık şöyle tarif edebilirsiniz: 'Yazar Konstantin'in yakında öleceğini bilmemize izin vermektedir.' Pencere için bir mekanizma üzerine çalışmışım. Öyle ki açıldıktan sonra gürültülü bir şekilde çarpmaya devam etti. Pencerenin arkasına geniş bir rüzgâr makinesi koyduk ki pencereler dalga dalga kabarsın. Rüzgâr nedeniyle üzerinde bardak olan tepsi masadan düştü ve Konstantin'in kâğıtları odaya uçtu. Eğer realizmi seçmiş olsaydık, onu bu şekilde sunmazdık, pencerenin bir parça açıldığı ve belki bir sayfanın zemine uçtuğu, daha ihtiyatlı bir sahne olurdu.”.

Yönetmek istediğimiz oyun, bize farklı biçimleri çağrıştırabilir. Ama önemli olan, oyun boyunca seyircinin göreceği dünyanın hangisi olacağına dair açık bir karar vermek ve tutarlı olmaktır (Mitchell, 2009).

3.5.13 Perdelere ve sahnelere isim vermek

Bu isimleri seçerken, basit bir eylem cümlesi ve sahnedeki bütün oyuncuların da dahil olabileceği bir isim seçme süreci işimize yarayabilir. İsmi belirlerken dikkat etmemiz gereken hususlar: sahnedeki önemli bir anı ya da durumu değil sahne/perde boyunca ne olduğunu tarif etmesiyout bir kavram olmaması, bir karakterin ismi olmaması.

Perdeyi yalnızca bizim en çok ilgimizi çeken olaya gönderme yaparak isimlendirmemeye dikkat etmeliyiz. Örneğin, “Martı'nın ikinci perdesini 'Trigorin ve Nina İlişkilerini Belirlerler' diye isimlendirebilirsiniz, ama diğer karakterlerin hiçbiri bunun olduğu sahneye ortak değildir, bu yüzden başlığı oynayamazlar. Onun yerine, “Ünlü Misafirlerin Eğlencesi” diye isimlendirebilirsiniz. Bu, Nina ve Trigorin arasındaki geçen sahnenin aksiyonu dahil herkesin, perde boyunca ne yapacağını tarif eder. Perdeyi, aksiyondan istediğiniz etkiyi tarif edecek şekilde, 'Parçalanma ve Ayrılma Var' gibi isimlendirmemeye çalışın. Bu, oyuncuların cevap veremeyecekleri şekilde soyuttur. Benzer şekilde, ayırdığımız bir fikri, 'Herkes Aşık Olduğunda Mutsuz Olur' gibiahneyi isimlendirmek için kullanmayın. Bu çok belirsiz ve geneldir, oynayıta belirsizliğe ve genellemeye neden olacaktır.” (Mitchell, 2009).

Her perde için doğru bir başlık bulmak, her zaman basit olmayabilir, ama mümkün olabildiğince en basit ve her karakterin bir ilişki kurabileceği, eylemleri tarif edebilecek tanımı aramalıyız.

3.5.14 Olaylar (Events)

Olay, oyunda değişimin gerçekleştiği bir andır ve bu değişim mevcut herkesi etkiler. Olaylar çok çeşitli biçimlere sahiptir: aniden (birinin cama taş atması gibi) veya kademeli olabilirler (yavaşça takip eden birinin olduğunu fark etmesi gibi). Bu olaylara insanların verdiği tepkiler, yavaş/ani, güçlü/zayıf olabilir. Oyundaki karakterlerin arasında meydana gelen değişimleri belirtir. Bir değişimi ‘olay’ olarak niteleyebilmek için, değişimin sahnedeki herkesi, elle tutulur, gözle görülür bir biçimde etkilemesi gerekmektedir.

Martı’da bir olayın basit bir örneği, Konstantin’in oyununun performansını yarısındanayken durdurmasıdır. Herkes bu hareketten açıkça etkilenmiştir, tepkilerini söze dökseler de dökmeseler de...

Bir metni analiz etmek, bu değişimlerin nerede olduğuna bakmakla ilgilidir. Olayları bulmak zor olabilir ve pratik etmek uzun zaman alır. Tüm girişlerin ve çıkışların olay olduğundan emin olmalıyız. Bu bize bir başlangıç noktası sağlayacaktır. Eğer başlangıçta tüm olayları göremezsek endişelenmemeliyiz. Önemli olan, aksiyondaki değişimleri aramaya başlamaktır. Olaylar bize, metni üzerinde çalışmamız için daha küçük bölümlere ayırmanın bir yolunu sağlar. Mitchell bu konuyu şöyle anlatıyor: “İlk yönetmeye başladığımda metni küçük bölümlere ayırmak istedim, ama nasıl yapacağımı bilmiyordum. Metinde her iki veya üç sayfada bir gelişigüzel bir çizgi çektim. Bu bölümleri “birimler” ya da “vuruşlar” olarak adlandırdım ve öyle prova yaptım. Ancak çizginin çekildiği yer, ne bana ne de oyunculara mantıksal veya yararlı gelmedi. Bazen, oyuncuların akıllarındaahnenin akışında yanlış bir kesinti yarattığından, tam bir engeldi. Tatiana Olear bana olayları öğrettiğinde, birden metni, olayları bölümler olarak kullanarak ayıracağımı fark ettim. Örneğin, ilk prova bölümüm Masha ve Medvedenko’nun girişiyle başlayacak ve Konstantin’in girişine kadar sürecekti.”

Olaylaradece oyuncuların oynadıklarını dönüştürmez, aynı zamanda seyircinin gördüğünü de etkiler ve sıklıkla olan şeylerin temposunu değiştirir. Bu yüzden, olayları bir oyunu yapılandırmak için kullanmak, hem oyuncu hem de seyirci için

eşit ölçüde açıklayıcıdır. Olaylar en temel yönetme aracıdır, öyle ki performansın tüm yapısında çeşitliliği, şekli ve hayatı belirler. Mitchell bu kavramı, 2000 yılında Tatiana Olear'dan öğrenmiştir, onun için tam bir aydınlanma, çalışmasını yapılandırma ve şekillendirme yeteneğini büyük ölçüde geliştiren bir araç olmuştur. Bir oyunu bu şekilde analiz etmenin, oyunculara da yardımcı olduğunu vurgulamıştır. Bir metni olaylarına bölmek, basit ve hemen gözlemlenebilir bir süreç haline getirmektedir (Mitchell, 2009).

Metin, olayın nerede konumlandığını bize gösteren, küçük ve göze çarpmayan ipuçları içerecektir. Aşağıdaki örnekte ilk olayın (Masha Medvedenko'ya onu sevmediğini söyler), enfiyeyle bağlantılı iki hareketle çerçevesini fark edeceğiz: İlkinde Masha Medvedenko'yu sevmediğini söylemeden önce cesaretini toplamak için küçük bir doz çeker, ikincisi ise yol açmış olduğu zararı onarmaya çalışmak için ona bir tutam enfiye ikram eden, uzlaştırıcı bir jesttir. Lafebesini karakter Medvedenko'nun olaydan hemen sonra konuşmayı tamamen kesmesi olgusu da var. Son olarak, olaydan sonra, dikkatli bir şekilde konumlandırılmış bir duraksama var. Bu ipuçları, olayın konumunu doğru olarak tanımlamakta bize yardım edebilir:

“MEDVEDENKO: Neden her zaman siyah giyiyorsun?

MASHA: Hayatım için yastayım. Mutsuzum.

MEDVEDENKO: Neden? [dalgin bir şekilde] Anlamıyorum. Sağlığın yerinde. Baban zengin olmayabilir ama durumu kötü de değil. Senden daha zor zamanlarım oluyor. Bir ayda toplamda, pansiyon için kesintiler hariç, 23 ruble kazanıyorum ve yas içinde dolaşmıyorum. [Otururlar]

MASHA: Bu para problemi değil. Bir dilenci bile mutlu olabilir.

MEDVEDENKO: Teorik olarak. Pratikte şuna denk gelir: annem ve ben, iki kız kardeşim ve küçük erkek kardeşim ve yalnız aydı 23 ruble gelir. Yemek içmek zorunda olmadığımızı mı söylüyorsun? Çay ve şekere ihtiyaç yok mu? Tütüne yok mu? Nasıl idare edeceğimi bilmiyorum.

MASHA: [kurulan sahnenin etrafına bakarak] Gösteri birazdan başlayacak.

MEDVEDENKO: Evet. Konstantin tarafından yazılan bir oyun ve Nina'sı oynuyor olacak. Aşık iki insan ve bugün ruhları tek bir artistik etki yaratmak için çabalar gibi karışacak. Öte yandan benim ruhumun ve seninkinin hiçbir bağlantı noktası yok.

Seni seviyorum. Seni görmeyi bu kadar iple çektiğim için evde kalamam. Her gün üç mil buraya ve üç mil geriye yürürüm ve senden tüm gördüğüm kayıtsızlık. Peki, bu anlaşılır bir şey. Param yok. Büyük bir ailem var... Kim kendini bile geçindiremeyen bir adamla evlenmek ister ki?

MASHA: Ohaçmalık. [Bir tutam enfiye çeker] Beni sevmenden çok etkilendim ama aynısını sana söyleyemeyeceğim ve söylenebilecek tek şey bu.

OLAY

[Ona enfiye kutusunu uzatır.] Bir tutam al.

MEDVEDENKO: İstemiyorum.

[Duraksama]

MASHA: Çok kötü bir hava. Muhtemelen gece bir fırtına kopacak. Eğer felsefe yapmazsan, para hakkında konuşursun. Birinin başına gelebilecek en kötü şeyin fakirlik olduğunu düşünüyorsun, ama bence yırtık pırtık dolaşmak ve ekmeği için dilenmek şeyden bin kat daha kolaydır... Eh, anlamayacaksın...

[GirişâğdanORİN ve KONSTANTİN]

OLAY”

Olayı, konu değişimiyle karıştırmamaya dikkat etmeliyiz. Örneğin, Masha Medvedenko’ya “Gösteri birazdan başlayacak” dediğinde, bunun bir olay olduğunu düşünebiliriz, ama Mitchell böyle tanımlamamıştır. Bunu, Masha’nın niyetinin belirginleşmesi ve konuyu Medvedenko’nun son teklifinden uzaklaştırmak olarak görebiliriz. Karakter biyografileri üzerine çalışmamız, bizi hata yapmaktan kurtaracaktır. Örneğin, Medvedenko’nun ‘seni seviyorum’ sözlerini olaya benzetebiliriz. Sahneyi önceleyen olaylar için yapılacak bir çalışma, oyunun aksiyonu başlamadan önce Medvedenko’nun Masha’ya onu sevdiğini çoktan söylediğini ve evlenme teklifi ettiğini fark etmemize yardım edecektir. Masha, onun ne beyanına ne de önerisine cevap vermiştir. O tekliften beri her gün, onu görmek için, bir cevap bekleyerek yürümüştür. Masha’nın sözleri ‘Beni sevmenden çok etkilendim, ama aynısını sana söyleyemeyeceğim ve söylenebilecek tek şey bu’, yani olayı, tekliften beri elde ettiği ilk somut tepki olarak görmeliyiz (Mitchell, 2009).

Bir olayı tanımladığımız zaman, ona basit ve açık bir isim vermeliyiz, Mitchell verdiği isimlerden bir örnek: “Masha Medvedenko’ya onu sevmediğini bildiriyor.”

‘Bildirmek’ gibi havalı kelimeler kullanın, çünkü oyuncunun bu anı nasıl oynayabileceğini çarpıtmak veya etkilemek ya da karakterler hakkında bir şekilde peşin yargıda bulunmak istemezsiniz.” Ayrıca Masha ve Medvedenko arasındaki bu sahnede, oyun için hazırlanan sahne perdesinin arkasında çalışan işçiler gibi başka karakterlerin de olduğunu fark etmeliyiz. Bu sahne için olayları ve niyetleri hazırladığımızda, işçilerin ne planladıklarını, yaptıklarını ve sahneye dair analizimizi nasıl destekleyeceğini değerlendirmek için hazırlıklı olmalıyız.

Her olayayfada açık ve düzenli bir çizgi çizmemize izin vermeyebilir. Bazıları bir çizginin ya da sahne talimatının ortalarında başlayıp, başka bir konuşmanın ortalarına doğru bitebilir. Oyun metninde düz çizgiler yerine, ilgili kelimelerin çevresinde kısa ve eğri bir çizgi çizmemiz gerekecektir. Önemli olan, olay içindeki kelimelerin ve eylemlerin düzgün bir şekilde çerçevelenmesidir. Mitchell’in Martı oyunu için hazırladığı, ilk perdedeki olayların örnek bir listesi:

“Masha Medvedenko’yu onu sevmediği konusunda bilgilendirir.

Sorin ve Konstantin sahneye yaklaşırken duyulur.

Konstantin ve Sorin, Masha ve Medvedenko’yu sahnenin olduğu yerde görür, Konstantin Masha ve Medvedenko’yu uzaklaştırır. (Masha ve Medvedenko’yu görmek ve onlara uzaklaşmalarını söylemek ayrı bir anda olur, bu yüzden o bir olaydır.)

Masha ve Medvedenko çıkar.

Yakov, Konstantin’i kendisinin ve işçilerin göle yıkanmak için gidecekleri konusunda bilgilendirir.

Yakov ve işçiler yıkanmak için ayrılırlar.

Sorin Konstantin’e neden Arkadina’nın keyifsiz olduğunu sorar.

Konstantin ve Sorin ayak sesleri duyar.

Konstantin ayak seslerinin Nina’nınkiler olduğunu fark eder.

Nina girer.

Konstantin Nina ve Sorin’i “Başlama saati” olduğunu konusunda bilgilendirir.

Sorin herkesi gidip getirmek için evin içine girer.

Nina ve Konstantin öpüşür.

Ayak sesleri duyarlar.

Yakov Konstantin'i perdenin arkasında olduğuna dair bilgilendirir.

Yakov oyun için özel efektleri hazırlamak üzere gider.

Konstantin ve Nina insanların yaklaştığını duyar (Bu olayı Nina ve Konstantin'in ayrılmaları için bir sebep olarak Mitchell eklemiştir).

Konstantin ve Nina ayrılır.

Polina ve Dorn oyunu izlemek için evden çıkarlar.

Polina Dorn'a Arkadina'ya hisleri konusunda meydan okur.

İnsanların yaklaştığını duyarlar.

Arkadinaorin, Trigorinhamrayev, Medvedenko ve Masha gelir.

Konstantin sahnenin arkasından gelir.

Sahnenin arkasından bir korna sesi gelir.

Perde yükselir.

Bataklık ışıkları belirir (bunlar Yakov ve işçilerin rejisidir).

Yakov ve işçilerulfürün salınmasıyla birlikte performansta Şeytan'ın yaklaşmasını müjdelemek için göl üzerinde iki kırmızı ışığı gösterirler.

Konstantin oyunu durdurur (bu olay yalnızca perdeler indirildiğinde tamamlanır).

Konstantin ayrılır.

Birinin gölün öbür tarafında şarkı söylediğini duyarlar.

Arkadina herkese Konstantin'i hatırlatır.

Masha Konstantin'i aramaya gider.

Nina perdenin arkasından belirir.

Dorn perdenin kaldırılmasını önerir.

Yakov perdeyi kaldırır.

Shamrayev densiz bir şaka anlatır.

Nina ayrılacağını duyurur.

Nina ayrılır.

Sorin nemli hava yüzünden içeri geçmelerini önerir.

Dorn haricinde herkes içeri geçer.

Konstantin girer.

Konstantin Nina'nın gitmiş olduğunu fark eder.

Masha girer.

Konstantin Masha'ya onu takip etmemesini söyler.

Konstantin Nina'yı aramaya gider.

Dorn Masha'nın enfiye kutusunu çalılara fırlatır.

Masha Dorn'dan kalmasını ister.

Masha Konstantin'e olan aşkını Dorn'a açıklar.” (Mitchell, 2009)

Bu şekilde olayları belirledikten sonra, her perdede hangi olayın en önemlisi olduğunu çözmek ve onu ‘ana olay’ olarak belirlemek gerekir. Ana olayları ayırmak, bize yardım eder, oyuncunun her perdedeki olayların tümünün değerini ve ağırlığını nasıl ölçeceğini bilmesine yardımcı olur. Mitchell hazırladığı, Martı'nın ana olayları listesi:

“İlk Perde: Oyunun iptali

İkinci Perde: Atların geri çevrilmesi

Üçüncü Perde: Atların varışının duyurulması

Dördüncü Perde: Trigorin'in Arkadina ile istasyondan gelişi”

İlk perdenin olayları listesindeki ‘Konstantin oyunu durdurur’ ifadesini, ana olay için ‘Oyunun iptali’ ifadesine çevirdiğini ve bunun nedenini şöyle açıklıyor: “Olayı tekrar ifade ederken, ona bir karakter adı yerine farklı bir isim verilmeli, böylelikle herkes tarif ettiğinizle bir ilişki kurabilir. Kabaca, eğer ana olay ‘Konstantin’ adıyla başlayan bir cümleyle tarif ediliyorsa, diğer on veya daha fazla karakter, bu olayın Konstantin'in ‘anı’ olduğunu düşünebilir ve karakterlerinin tepkilerinin ne olacağını tam olarak değerlendirmeyebilirler. Olay, yalnızca tüm karakterler onu tamamen ve açıkça oynarsa çalışır.”

Perdeler yerine sahnelerin dizi şeklinde sıralı olarak yapılandırıldığı, modern bir oyun üzerine çalışıyorsak, anahtar olayları seçmeden önce aksiyonun tam hareketine

bakmaya çalışmalıyız. Perdede ya da sahne dizisinde bir olayı diğerlerinin üzerine koymak, performansın tam şeklini yontmamıza yardım etmeye yarayabilir. Mitchell, yönetmede ilk girişim tuzaklarından birinin, aksiyondaki tüm anlara, oynayanlar tarafından eşit değer verildiği bir düzeltme olduğunu belirtmiştir. Bunun yerine, hem oyuncularını hem de seyirciyi aksiyondaki en önemli olaylara yönlendirmeliyiz.

Son olarak, her oyun, aksiyon başlamadan önce meydana gelen ve oyunda gerçekleşen olaylara neden olacak bir zincir reaksiyonu tetikleyen bir olaya sahiptir. Bunu “tetikleyici olay” olarak tanımlamıştır. Martı’da tetikleyici olayı Mitchell şöyle belirtir: “Trigorin ve Arkadina’nın mülke varışının duyurulmasıdır. Bu, herkese ziyaretin haberini veren mektubun Moskova’dan mülke geldiği andır ve şu olaylar rotasını tetikler:

Konstantin bir oyun yazmaya karar verdi, Nina’dan oyunun içinde olmasını istedi, Arkadina geldi, kuruldu, Nina Trigorin ile tanıştı vb. vb.

Trigorin ve Arkadina tatillerini mülkte geçirmeye karar vermemiş olsalardı, Konstantin oyunu yazmamış olabilirdi, Trigorin Nina ile tanışmamış olacaktı, Konstantin martıyı öldürmemiş olabilirdi, Nina Moskova’ya kaçmayacaktı vb.

Tetikleyici olayı ayırdığımızda sonuç olarak gerçekleşen olayları ve gerçekleşme sıralarını belirtmek için birkaç dakika ayırmalı. Martı için bir örneği var:

İki haftadan uzun bir zaman önce: Arkadina, Trigorin’i tatilde birlikte aile mülküne gitmeye ikna eder.

İki hafta önce: Arkadina’nın, yaz tatili için Trigorin’le birlikte geleceğini söyleyen mektubu, mülke kahvaltı vakti gelir.

Konstantin oyununu yazmaya başlar.

Medvedenko Masha’ya evlenme teklifi eder.

Bir hafta önce: Konstantin Nina’dan oyununda oynamasını ister.

Üç gün önce: Arkadina mülke varır.

Konstantinhamrayev ile platformu kurmak için gerekli olan işçiler hakkında konuşur.

Konstantin’in Nina’yla ilk oyun provası.”

Böyle bir sıralamayı yaptıktan sonra, doğaçlamamızın yararlı olabileceğini düşündüğümüz olayları işaretleyebiliriz.

Kesin cevaplar olmadığını ve yalnızca metnin üzerindeki izlenimlerimizle çalıştığımızı unutmamalıyız. Örneğin, Mitchell'den farklı olarak, Konstantin'in oyun yazmaya karar vermesi gibi farklı bir tetikleyici olayı savunabiliriz. Böyle bir durumda şunu sormalıyız, bunun takip eden sahnelerin en dinamik oyununu yaratıp yaratmayacağı ve herkesin aksiyonlarına anlam katıp katmayacağı; bu bizim vermek zorunda olduğunuz bir karardır. Mitchell, doğru tetikleyici olayı seçmenin, oyuncuların oyuna doğru kapıdan girmesine yardım edeceğini belirtiyor. Tetikleyici olay, doğaçlama listemize koymak için de önemlidir.

Olaylar, bir tiyatro metni kuruyorsak oldukça kullanışlı olabilir. Bir hikâye çizmeyi düşünmek yerine, gerçekleşecek değişimleri planlamaya odaklanabiliriz. Materyalimizi bu işaretler çevresinde organize edebiliriz. Mitchell, bu yöntemin, opera yönetirken de yardımcı olacağını belirtiyor (Mitchell, 2009).

3.5.15 Niyetler (Intentions)

Niyet, bir karakterin ne istediğini ve kimden istediğini tarif eden kelimedir. Karakterlerin niyetleri, yalnızca olaylarda değişir ve bu yüzden niyetlerin analizi, doğal olarak olayları çalışmamızla gelişecektir. Provalar başlamadan önce, oyundaki her olay arasında her bir karakterin ne istediğini ve kimden istediğini tam olarak çıkartmaya çalışmalıyız. Niyetleri tanımlamak, derinin altındaki kemik yapısını gördüğümüz bir röntgen çekmek gibidir. Bir karakter, iki olay arasında konuşmuyorsa da, onun için hala bir niyet bulmak zorundayız. İnsanlar, diğerleri üzerinde güçlü bir etki bırakmak için sessizliği çok aktif bir yol olarak kullanabilir (Mitchell, 2009).

Niyetlerin hazırlanmasını oldukça zor bir görevdir. Yapması ertelenebilir. Bu, bir niyeti teşhis etme yeteneğinin, oyuncularla yaptığımız işin merkezinde yatmakta olduğunu düşündüğümüzden olabilir. Niyetler üzerine çalışma, yönetmenlere bir oyuncunun sorabileceği en zor soruları yanıtlamakta yardım eder: “Karakterim neden bunu yapıyor?” ve “Karakterim neden bunu söylüyor?” Eğer niyetleri hazırlamazsak, karakterin motivasyonunu oyuncuyla konuşarak belirlersek, provalarda değerli bir zamanı kaybedebiliriz. Şüphesiz, niyetleri hazırlamak konuşmayı tamamen ortadan kaldırmayacak, ama kesinlikle daha yararlı ve yönetilebilir bir şeyle sınırlandıracaktır.

Mitchell, niyetler üzerine çalışmamız için bazı ipuçları veriyor: “İlk önce, konu değişimini yeni bir niyetle karıştırmamaya dikkat edin. Karakterler, bir niyeti yerine getirmek için tekrar tekrar konuyu değiştirebilirler. Örneğin, Martı’nın açılış sahnesinde Masha, ‘Gösteri birazdan başlayacak’ dediğinde konuyu değiştirir, ama bu sadece Medvedenko’yu aşk konusunda uzaklaştırmaya dair genel niyetindeki bir taktiktir. İkinci olarak, niyetlerin durumun mantığından ortaya çıkmak zorunda olduğunu unutmayın. Bazen perdenin veya sahnenin başlığına dair hızlı bir hatırlatma, karakterlerin niyetlerini görmenize yardım edebilir. Üçüncü olarak hanelerin basit bir çatışma içerdiğinde daha iyi çalıştığının farkında olun. Bu yüzden niyetlerin birbirleriyle çeliştiğinden veya dinamik olarak etkileşim içinde olduklarından emin olun. Örneğin, Masha’yı oynayan oyuncudan “Medvedenko’yu evlilik teklifi konusundan uzaklaştırma” niyetini oynamasını isteyecekseniz, Medvedenko’ya “Masha’ya evlilik teklifine cevap verdirtme” niyetini vermek yararlı olabilir. Bir sahnede herkese aynı niyeti vermeyin. Dördüncü olarak, eğer bir duyguyu tanımlamakla mücadele ediyorsanız, kendinize karakterin kafasında, niyetinin istenen neticesi olarak nasıl bir resim olduğunu sorun. Netice ve gelecek resim, daima diğer karakterin veya karakterlerin yaptığında ve söylediğinde bir değişiklik içermelidir. Karakter, örneğin, konuştuğu insanın oturma, içeri gitme veya utanmasını kesme gibi belli bir şey yapmasını istemektedir. Konstantin, ilk perdede oyununun performansını durdurduğu zamaneyircinin sessizce oturmasını ve garip hissetmesini mi istedi? Ya da kalkmalarını, bağırıp çağırma ve onu lanetlemelerini mi? Eğer ilkiyse niyeti şudur: herkesin utanmasını sağlamak. Eğer ikincisiyse niyeti şudur: herkesi hayal kırıklığına uğratmak. Son olarak, karakterin her zaman ne oynadıklarının bilincinde olmayabileceğini unutmayın ve bu niyeti teşhis etme görevini zorlaştıracaktır. Söyledikleri kelimelerin arkasında ne istediklerini ve nasıl ilişkilendiklerini gözlemleyin ya da diğerleriyle ilişkilendiğinizde, niyetlerinin ne olduğunu fark etmeye çalışın.” (Mitchell, 2009).

Bir niyeti belirlediğimizde, onu yazmalı ve güzel cümleler kurmak yerine, olayları isimlendirmekte yaptığımız gibi basit kelimeler, havalı ve duygusal olmayan bir dil kullanmalıyız. Niyetleri kurşun kalemle yazdığımızdan emin olmalı ki provalar sırasında kolaylıkla değişiklik yapabilelim. Niyetlerin yalnızca bir olay gerçekleştiğinde değiştiğini hatırlamalıyız, oyunun her bölümü için sahnedeki her

karakter için bir niyet bulmaya ihtiyacımız olacaktır. Mitchell'ın Marti'da, Masha ve Medvedenko arasındaki ilk sahnedeki belirlediği niyetler şöyledir:

“Masha: Medvedenko'yu evlilik teklifi konusundan uzaklaştırmak.

Medvedenko: Masha'nın evlilik teklifine cevap vermesini sağlamak.

Olay: Masha Medvedenko'yu onu sevmediği konusunda bilgilendirir.

Masha: Medvedenko'nun daha iyi hissetmesini sağlamak.

Medvedenko: Masha'yı reddedilmekten etkilenmediğine ikna etmek.”

Sonrasında, her karakterin istediklerini nasıl almaya çalıştıklarına bakmalıyız. Karakterlerin tamamen farklı bir taktik silsilesi kullandıklarını görebiliriz. Karakterlerin ne istediği, niyetleri, onu nasıl elde ettikleri, taktik ve araçlar üzerine kafamızın karışmadığından emin olmalıyız. Provalar başlamadan önce karakterlerin taktiklerini metin üzerinde göstermesek de olur, ama kendini iyiden iyiye gösteren belli bir taktiği not etmeliyiz ki oyuncuyu klişelerden kurtarmak adına hazırlıklı olabilelim (Mitchell, 2009).

‘Eğer oyunda yalnızca bir karakter varsa niyetleri nasıl çözerim?’ diye sorabiliriz. Bu konuyu Mitchell şöyle açıklamıştır: “İlk önce, bir karakterin seyirciye direkt konuşmasının oldukça nadir olacağını farkında olun. Bu yüzden eğer bir monolog yönetiyorsanız, kendinize basitçe karakterin kimle konuştuğunu sorun. Kendi kendilerine mi konuşuyorlar yoksa bir başka insana veya insanlara mı konuşuyorlar? Bu insanlar veya bu insan hayal mi, gerçek mi, ölü mü yoksa canlı mıdır? Bu insanlar veya bu insan nerededir? Bir kere bu soruları cevapladığınızda, karakterlerin konuştukları insanlardan ne istediklerini sorabilirsiniz. Sonraahneyi prova ettiğinizde, oyuncunun bu insanı veya bu insanları hayal ederek pratik etmeye ihtiyacı olacaktır.” (Mitchell, 2009).

Mitchell'ın, düzenli olarak çalıştığı oyuncular tarafından niyetler üzerine ona aktarılan son bir önermesi var: “Oyuncular bana, eğer olay silahlı bir adamın aniden görünmesiye, o sürede bir niyeti oynamaya vakit olmadığını, ama eğer olay bir sırrın yavaş yavaş ifşasıysa (Masha'nın Dorn'a Konstantin hakkındaki hislerini söylemesi gibi) o zaman oyuncuların olayın ‘içinde’ ayrı bir niyet oynamaya vakitleri olduğunu söylüyorlar. Çeşitli replikler boyunca süren bir olay üzerinde niyetin yokluğu, oyuncuların oynayacağı hiçbir şeyin olmadığı ve bir sonraki niyetini

tutturmak üzere dikilerek beklediklerini hissettikleri anlamına gelir.” (Mitchell, 2009).

Bu çalışma yolunutanislavski'nin karakterin 'üstün amacına' benzetebiliriz, yani niyetlerin toplamı bizi karakterin üstün amacına götürebilir diye niteleyebiliriz. Üstün amaç düşüncesinin bizi klişeye itmesi mümkündür, çünkü üstün amaç oyunun bütününe dair bir fikirdir ve bütündeki amaç bizim niyetleri belirlerken sınırlanmamıza etken olabilir. Mitchell'ın önerdiği, karakterlerin her sahnedeki olaylar arasındaki en küçük ve basit yönelimleridir. Olayları ve niyetleri, oyunun en küçük birimi olarak kabul edebiliriz ve bu küçük birimlerin toplamında üstün amaca ulaşmak gibi gaye olmamalıdır. İnsan, doğası gereği sürekli değişken ve tutarsız tavırlar sergileyebilir, bu yüzden oyunumuzdaki en küçük birimler olan olaylar ve niyetleri klişelerden uzak tutarak ve başka bakış açıları getirerek, karakterlerin farklı özelliklerini bir zenginlik olarak seyirciye sunabiliriz. Bu konuda 'Stanislavski Provada' kitabından şöyle bir örnek sunabiliriz: “'Sonunda Cléante teslim olur,' dedi oyuncularından biri. 'Onun bütünlüklü aksiyonu, aşama aşama teslim olmaya dairdir.' Stanislavski şöyle yanıtladı: 'Sonuç teslimiyettir ama aksiyonun kendisi 'teslim olmak istemiyordur'.” (Toporkov, 2017:224).

3.5.16 Karakterlerin kendileri üzerine düşünceleri

Yukarıda, karakter biyografileri oluşturmak üzere bir çalışma önerisi vardı. Biyografi, karaktere dışardan bakmamıza, yaşamında neler yapmış olduklarını görmemize izin vermektedir. Bu başlık altında ise karakterleri daha yakından tanımak, duygu ve düşüncelerini öğrenmek adına çaba vereceğiz. İnsan, duygu ve düşüncelerinde çelişkili, tutarsız, değişken olabilir. Oyunculara, karakterin o çelişkili hallerine dikkat etmesini sağlayarak, daha renkli bir performans sağlamasına yardımcı olabiliriz. Öncelikle karakterlerin kendileri hakkında söylediklerini listeleterek başlayabiliriz. Yazarın metnini, daha sonra kontrol etmek istediğimizde kolaylık sağlaması adına birebir alıntılarla (sayfa numarasıahne ismi vb.) listemizi oluşturabiliriz. Yazarın karakterle ilgili bir sahne talimatı varsa, onu da listemize alabiliriz, eylem ve düşünce birbirini destekleyebilir. Burada Arkadina için Katie Mitchell'ın hazırladığı örnek bir alıntı listesi var:

“İlk Perde

Eğlence aşkına, çılgın saçmalıkları bile sonuna kadar izlemeye hazırım. Çalıştığımından dolayı, etrafımdaki dünyaya canlıyım, daima meşgulüm; öte yandan sen çok uyuşuksun, nasıl yaşanacağını bilmiyorsun... Ayrıca ben geleceğe bakmamayı bir kural haline getirdim. Hiçbir zaman yaşlılığı düşünmem, hiçbir zaman ölümü düşünmem. Olacak olan olur.

İkinci perde

Ah, bu tatlı taşra sıkıcılığından daha sıkıcı ne olabilir? Sıcaklıkessizlik, hiç kimsenin istemediği hiçbir şey, herkes felsefe yapıyor. Sizinle birlikte olmak güzel, arkadaşlarımızı dinlemek benim için bir zevk ama yine de... herhangi bir yerde bir otel odasında dizelerinizi öğrenerek oturuyor olmak—bundan daha iyi bir şey olabilir mi?

Üçüncü Perde

Sanırım biraz daha kıyafet ayarlayabilirim [Konstantin için], ama yurtdışına gidiyorsa. Hayır, şimdi kıyafetlerle bile uğraşamam. [Kararlı bir şekilde] Hiç param yok. [Sorin güler] Yok!

[Gözyaşlarının eşiğinde] Hiç param yok! Tamam, param var ama tiyatro mesleğinde olmam gerek—yalnızca kıyafetlerim beni neredeyse mahvetmişti...

Hiç param yok. Ben aktristim, banka müdür değilim.

Ben diğerleri gibi bir kadınıym—bana böyle konuşamazsın.

Gerçekten de o kadar yaşlı ve çirkin miyim ki bana diğer kadınlar hakkında gözünü bile kırpmadan konuşabiliyorsun? [Onu kucaklar ve öper] Hayatımın son sayfası! [Diz çöker] Eğlencem, gururum, zevkim... [Dizlerine sarılır] Beni tek bir saatliğine bırakın ve asla kurtulamayacağım, delireceğim, inanılmaz erkeğim, muhteşem erkeğim, egemen lordum...

Dördüncü Perde

Üç sepet çiçek, iki çelenk ve bu. [Broşu göğsünden çıkarır ve masaya atar] İnanılmaz bir kıyafet giyiyordum. Her neyse, nasıl giyinileceğini biliyorum.

[Silah sesinden telaşlanır] Oh, korkuttu beni! Şey olan zamanı hatırlattı... [Ellerini yüzüne koyar] Bir anılığına bayılacağımı sandım...

Karakterlerin kendileri hakkındaki düşünceleri tanımlamakta zorluk çekebiliriz, hazırladığımız biyografilere tekrar bakabilir ve geçmişte yaşadıkları sebebiyle o düşünceleri edinmiş olabileceğini gözlemleyebiliriz.

Örneğin, Arkadina'nın 1873'te Poltava'da tarım panayırında oynarken ve sonra Moskova'da bir kiralık evde yaşarken deneyimlediği güçlüğe odaklandığımızda, 'Ben fakirim' düşüncesinin, karakterin kendini nasıl anladığına örnek olarak dahil edilmesi gerektiği açığa çıkar." (Mitchell, 2009).

3.5.17 İlişkiler

Her karakterin, diğer karakterler hakkında, oyunun aksiyonu başlamadan evvel ve aksiyon boyunca ne düşündüğünü bulmak adına yapabileceğimiz listedir. Bu liste, karakterler arasındaki ilişkiler ağını görmemize yardım eder ve oyunu tek bir karakterin bakış açısından yönetmemize engel olabilir. Karakterlerin birbiri hakkında söylediklerini yetersiz bulursak, ilişkilerini çözebileceğimiz sahneler çalışabiliriz. Katie Mitchell'ın hazırladığı, Arkadina'nın diğer iki karakterle ilgili düşünceleri şöyle:

Sorin abimdir, alçaktır, ölüyordur, bir başarısızlıktır.

Konstantin yüküdür, değersizdir, işsizdir, parazittirevgili çocuğumdur (Mitchell, 2009).

Karakterlerin, hayattaki insanlar gibi, her biri hakkında kafalarında çelişkiler olduğunu fark edin; bu kesinlikle Arkadina'nın kendi oğluyla ilgili düşünceleri için geçerlidir. Bu çelişkileri düzeltmemeye çalışın, çünkü oyuncuya, örneğin, karakterinin tutarsız davranışı konusunda yardım edebilir.

Polina ve Arkadina çok nadir ilişkilendirirler, ama yine de Arkadina'nın kafasında Polina hakkında düşünceler olmalıdır. En azından Polina'nın kâhya olduğunhamrayev'in karısı olduğunu ve onunla aynı yaşta olduğunu düşünecektir. Oyunda ikinci perdede Arkadina, kasabaya Polina ile birlikte gider ve Polina'nın ona üçüncü perdedeki seyahat için verdiği şekerlemeleri almayı unuttur. Burada, tüm bunları nasıl basit bir cümleye kısaltabileceğinize dair bir örnek var:

- Polina bir hizmetçidir, kötü bir annedir, eski bir arkadaştır, yaşlıdır, korkutulmuştur ikicidir (Mitchell, 2009).

3.5.18 Doğaçlamaları hazırlamak

Doğaçlamalar sayesinde, oyundaki karakterlerin yaptıklarını ve söylediklerini destekleyecek geçmişi inşa edebiliriz. Yaptığımız doğaçlamalar, geçmişteki olayları yeniden kurmak, oyunculara geçmişten kalan gerçek bir anıymış hissi vermesine yardımcı olabilir. Sahneler arasında zaman atlamaları olabilir, yani bir/iki yıl sonra gibi; o olaylar için de benzer doğaçlamalar yapabiliriz. İdeal olan bütün karakterler ve olaylar için doğaçlamalar yapabilmemiz, ama profesyonel hayat bu imkanı bize sunmayabilir. Kısa bir prova zamanımız varsa, önemli olayları gözden geçirebilir ve oyunun ilk aksiyonunu başlatan olaydan başlayarak, doğaçlamaları önem sırasına göre yaptırabiliriz. Katie Mitchell'in doğaçlama için önerileri:

“Bir doğaçlamayı yönetmenin en iyi yolu, onu iyi yapılandırmaktır. Yönetmeye ilk başladığımda çok az talimat vermiştim. Sonuç olarak, doğaçlamalar çok uzundu, çok fazla bir şey olmuyordu ve oyuncular düzenli olarak karaktere girip çıkıyorlardı. Doğaçlamaları planlamaklaanki oyundan sahnelermiş gibi oyunculara anlık durumları, olayları, niyetleri ve zaman ve mekânın açık bir anlamını vermekle, bu tür bir neticeden kaçınım. Her doğaçlama için sağlayabileceğiniz bilgi ne kadar somut olursa, o kadar iyi olur. Burada Medvedenko'nun Masha'ya teklifinin doğaçlaması için bir plan var:

Mekân: Sorin'in mülkündeki kütüphane.

Zaman: 1893, Ağustos. Pazar. 11:00. Hava çok sıcak.

Anlık durumlar: Medvedenko, dün Masha'dan ödünç aldığı kitabı geri vermektedir. Kitap Shakespeare'in Hamlet'idir. Medvedenko en iyi takım elbisesi içinde, evden üç mil uzağa yürümüştür. Biraz sıcaklar ve terlidir. Ailesi onun öğle yemeği için dönmesini beklemektedir. Bu sabah, annesiyle haftalık hizmetçi hakkında tartışmışlardır. Annesi özellikle onun sigara harcamalarından dolayı kızgındır. Masha kütüphanede Konstantin'i bilgisiyle etkilemek için Schopenhauer okuyordur. Konstantin bir önceki akşam bu filozofun konusunu açmıştır. Sıcak yüzünden Masha'nın penceresi açıktır. Annesine öğle yemeğinde yardım etmek zorunda kalmadan önce bir saatlik boşluğu vardır. Konstantin tüm sabah avlanmaya gitmiştir.

Shamrayev hasadı hazırlayarak tarlada çalışmaktadır, Polina mutfaktadır ve Sorin çalışma odasında mektup yazmaktadır.

Masha'nın ilk niyeti: Medvedenko'nun onu eğlendirmesini sağlamak.

Medvedenko'nun niyeti: Masha'yı teklif için hazırlamak.

Olay: Medvedenko Masha'ya evlenme teklifi eder.

Masha'nın ikinci niyeti: Medvedenko'nun kendisine teklif hakkında düşünecek zaman vermesini sağlamak.

Medvedenko'nun ikinci niyeti: Masha'nın ona bir an önce net bir cevap vermesini sağlamak.” (Mitchell, 2009).

Doğaçlamalarahneler kadar dinamik ve tempolu olmayabilir. Ama doğaçlamaları iyi hazırlarsak, bir olayı oyuncularla konuşmak yerine doğaçlamak daha kısa sürebilir. Doğaçlamalar sayesinde oyuncuların sahnedeki eylemlerini bulmasına yardımcı da olunabilir.

3.5.19 Tasarım ekibi ile ilişkiler kurmak

Geniş bir tasarım ekibiyle çalışmak çok zor olabilir. Dünyanın her yerinde, belli başarıları kazanmamış, tecrübesiz yönetmenler için ideal şartlarda tiyatro yapmak, genelde çok güç olmaktadır. Standartları ve işbölümlerini doğru bir biçimde bilmek, zaman içinde doğru ekibi kurmanın başlangıcı olabilir. Çalışmaya başlamadan önce tasarım ekibimizle ortak bir dil kurmaya özen gösterebiliriz. Bunu, birlikte vakit geçirmek, imgeleriesleri ve müzikleri paylaşmak olarak düşünebiliriz. Yönetmenler ve tasarımcılar arasında, atmosferi tarif eden karmaşık kelimeler yüzünden yanlış anlaşılma olabilir. Filmlerden, müziklerdenenergilerden, ressamlardan, fotoğrafçılardan imgeler/görseller paylaşarak ortak bir dil inşa etmeye başlayabiliriz.

“Bütün tasarım ekibi, kurduğumuz dünyadaki önemli anları vurgulamaya çalışacaktır. Tasarımcı Vicki Mortimer ve ben, Martı'nın İkinci Perdesinin aksiyonunun yerini, bahçeden öğle yemeğinin servis edildiği akşam yemeği odasına değiştirmeye karar verdik. Perdenin ana olayındaki sahne resminde değişikliği yükseltmek istedik: Atların Geri Çevrilişi. Herkesin oturmuş olduğu olaydan önce, ilk çorba servisi yapılmış ve insanlar yemeye başlamıştır. Shamrayev, aniden atlar hakkındaki haberleri duyurdu. İnsanlar birden yemeyi durdurdular, kaşıklar orta hızda masaya bırakıldı, dolu çorba kaseleri hizmetçiler tarafından mutfağa geri

götürüldü ve misafirlerin hepsi yavaş yavaş kalktı. Arkadına odadan çıktı ve kısa süre sonra hizmetçiler, Moskova'ya geri dönmesi için toplanan bavullarla geçerken görüldü. Sonuç olarak, olay gibi görsel resim de aynı zamanda değişti: değişim kuvvetliydi ve sahne resminin yaşam dolu olmasını garantiliyordu. Oyunculara, olaya tepki verecekleri, mendilleri tutmak, bavulları taşımak, odadan ayrılmak ve benzeri birçok fiziksel aktivite de verildi. Aynı zamanda, olay gerçekleştikçe, ışıklandırma tasarımcısı Paule Constable kurnazca ışıklandırma durumunu değiştirdi ve oda sanki bir bulut güneşin önünden geçiyormuş gibi azıcık karardı. Ses tasarımcısı Gareth Fry, olaydan sonraki aksiyonları vurgulamak için zor algılanabilir, düşük basta bir gürültü ekledi.” (Mitchell, 2009).

Oyunun analizini dikkatlice çalışmadan tasarım üzerine çalışmaya başlamak, işleri zorlaştırabilir. Oyunun dünyasının aksiyonunu düşünmeden, netleştirmeden, tasarım için çalışmak tutarsızlıklara sebep olabilir. Kurduğumuz dünyanın, zaman/mekâneyircinin aksiyona odaklanmasına yardım etme, oyunun biçimini destekleme ve atmosfer gibi işlevleri var diyebiliriz. Yönetmen olarak tasarımcılarla, provalar başlamadan, provalar sırasında ve tasarımların çizim ve maket halinden realize olma süreçlerinde görüşmemiz gerekecektir. Bu kısımda, provalar başlamadan görüşme üzerine çalışılacaktır. Genelde oyunun çıkma süreçleri düz bir zaman çizgisinde devam etmeyebilir, hatta gelişi güzel ve karmaşık bir süreç olabilir. Her proje kendi hikayesini yaratmaktadır. Mitchell, kitabında ideal olanı göstermeye çalışmaürecin ana hatlarını çizibilme ve ona hakim olmaya çalışmayı amaç edinmiştir.

Biz çalıştığımız oyunun analizini yaparken, tasarımcılarımız da oyunumuzun mimarisini, mobilyalarını, kostümlerini araştırabilir. Bu sayede, oyunun biçimi belirlenmeden ve tasarımın modelleri çizilmeden önce araştırmalar birleştirilerek, ortak dünyaya hizmet eden bir dünya yaratılabilir. Oyunu oluşturan bütün öğelerin oyunun ana olaylarına direkt destek olabileceği çözümler ve detaylar bulunabilir.

Tasarımcılarla geçirebileceğimiz zamanımız kısıtlıysa, kendimizin hazırladığı bilgileri ve istekleri çok net biçimde iletmek önemlidir (Mitchell, 2009).

Provalarda oyuncuların gelebilecek sorulara hazırlıklı olabilmek için oyun alanından daha fazlasını hayal etmemiz gerekir: “Bu kapı nereye gidiyor?”, “Ben

şimdi nereden geldim?” ve “Bu pencereden bakınca ne görüyorum?” vb. soruları rahatlıkla cevaplayıp, vakit kaybı yaşamamamız için.

“Sürrealizm ya da onsekizinci yüzyıl operası gibi bir tür üzerine çalışıyor olsanız bile, oynayanların girişlerden birini kullanmalarının (nereden gelmiş olduklarının veya nereye gideceklerinin) mantığı üzerine soruları olacaktır. Bu yüzden, bunu detaylıca düşünmüş olmanız gerekmektedir.” (Mitchell, 2009).

Seyircinin görmediği ama oyunda atıfta bulunulan bütün mekanların yönlerini ve nasıl yerler olduklarını oyuncularla paylaşarak, kulis yerine o mekanlarda olduklarını hayal etmelerini sağlayabiliriz. Ve bu sayede, bütün aksiyonun yaşandığı yerlerin detaylı bir haritasına sahip olabiliriz. Tasarımcılar, maket ve çizimler yardımıyla oyunun kurulan dünyasını daha rahat hayal etmemize yardımcı olabilirler, maketler ve çizimler sayesinde oyunculara da daha rahat anlatılabilir (Mitchell, 2009).

“Tiyatroda görüş hatlarına dair sabit bir kavrayışınız olduğundan emin olun ve eğer mümkünse, tasarımcınızdan maket üzerinde onları işaretlemelerini veya baktığınız planı temellendirmesini isteyin. ‘Temel plan’, dekor tasarımının tiyatro mekânının taban alanına nasıl uyduğunun planıdır. ‘Görüş hatları’ ifadesiyse, her seyircinin görebileceği alanın sınırlarını işaretleyenahnedeki görünmez hatları tarif etmektedir. Son zamanlarda yeni bir opera üzerine çalışıyordum ve görüş hatlarıyla ilgili ciddi bir problemim vardı. Provalar başlamıştı ve dekor tasarlanmıştı. Dekor bölümleri prova salonunda kurulmuştu (çoğu opera topluluğun normal pratiğinde olduğu gibi). Sahne sahne, parça boyunca kendi yöntemimi çalıştım ve provaların sondan bir önceki haftasında her şeyi sahnelemeyi bitirdim. Sonra sahne müdürü bana yanaştı ve oldukça kibar bir biçimde şunu sordu: ‘Aksiyonu sahnenin bu kadar soluna koymak akıllıca mı sence?’ ‘Neden?’ diye sordum ki o sahneleme kararını alırken tamamen güvende olduğumu düşünüyordum. ‘Çünkü seyircinin yarısı görmeyecek.’ diye cevapladı. Hemen tasarımcıyı aradım ve korktuğumuz gibi bazı görüş hatlarının temel planlarda çizilmemiş olduğunu fark ettik. Sürecin son aşamasında sahnelerin fiziksel şeklinde oldukça kaba birçok değişiklik yapmak zorunda kaldık. İşte bu kaçınmak istediğimiz bir durumdur.” (Mitchell, 2009).

Oyunun aksiyonunu sahneye yerleştirirken bazı perspektif kurallarına dikkat etmek, oyuncuların sağdan girmesi veya soldan girmesi gibi anlam kurallarını gözardı etmemek işimize yarayabilir. Ama öncelik, oyunu sahneleyeceğimiz salonların

teknik alt yapısıyla direkt olarak ilgilidir. Hayalimizi küçültüpınırlandırmak için değiladece oyunumuza gelen seyircilerin salonun neresinde oturursa otursun oyunun etkisini tam olarak hissedebilmesi adına bazı şeylerden feragat edebiliriz. En basitindenalonun akustik problemi varsa, bütün yerleşim ve tasarımın bu konu hesaplanarak yapılmasını sağlayabiliriz.

Dekor ve ışık tasarımı birbirlerini zenginleştirecek, ayrıca alternatifler sunabilecek bir süreçtir. Tasarımcıların uyum ve tutarlı olabilmeleri için bir araya gelmelerini sağlayabiliriz. Dekor üstünde olabilecek ışık (avizeler, masa lambaları gibi) imkanlarını oyunun türüne göre kullanabiliriz. Işık tasarımcıları genelde tasarım süreçlerine en son dahil olurlar ve o yüzden bazı konularda geç kalınmış olunabilir. Dekor ve ışık tasarımcısının ortak hareket edebilmeleri işimizi son derece kolaylaştırır (Mitchell, 2009).

Karakter biyografileri, oyunun geçtiği dönem, kurduğumuz dünyanın biçimi, dekorla olan ilişki ve renk uyumu, kostüm tercihindeki etkenlerdir.

Sahne geçişlerinde sahnenin önemli bir değişiminden veya atmosfer için ses/ müzik/ efekt tasarımından faydalanabiliriz. Bu tasarım, ışık tasarımıyla senkron olabilecek birçok an olabilir. Işık ve işitsel tasarım, atmosfer kurmadaki en büyük yardımcılarımızdandır.

“Soyut ses kullanmak hassas bir prosedürdür ve işaretlerin dikkatli konumlandırmasını, değerlendirilmiş ses efekti seçimlerini ve fark ettirmeyen düzey ayarlarını gerektirir. Soyut ses kullanmayı geliştirmenin en iyi yolu, film izlemek ve sesin nasıl kullanıldığına tam olarak dikkat etmeye başlamaktır. Tüm işitsel çevreyi ne kadar çok ve farklı bileşenin yaptığına şaşıracaksınız. Filmleroyut sesi, farklı atmosferleri birleştirmek veya aksiyonda olan değişimleri, özellikle psikolojik değişimleri keskinleştirmek için kullanır. Örneğin, film yönetmeni David Lynch, şüphe ve korkudan ironi ve bulantıya, geniş bir atmosfer aralığını yaratmak için kullanır. Sesin düzeyi bilinç eşik altından çok yükseğe kadar değişir ve bu filmler boyunca neredeyse sabittir.” (Mitchell, 2009).

3.5.20 Atölye çalışmaları

Atölyeler, metin yorumundaki gri alanları keşfetmek, oyun için kuracağımız dünyanın denemelerini yapmak amaçlıdır. Atölyedeki keşifler sayesinde doğru başlangıç noktaları bulunabilir. Metne yaklaşım ve yorumlamadaki sorunlar

görülebilir. Provaların ileri safhasında metinle ilgili yorum ve yaklaşımı değiştirmek riskli olabilir. Atölye çalışmalarında değişiklikler yapabilir ve sabit bir şey kurmak zorunda kalmayız.

“Her bir prova dönemi öncesinde atölye çalışması yapmayı kendinize huy edinin. Çalışmanızın bir yerinde bu araştırmalardan faydalanacak ya da sürecinizde yeniden değerlendirilmeye ihtiyacı olan bir adım mutlaka vardır. Örneğin Martı’da, Konstantin’in oyunundaki hareket ve müziği kullanarak yapım stilinde farklı çözümler keşfettik. Dream Play’de rüyaların kompozisyonuna çalıştık ve sahnede sergilemek için bir dil aradık. Atölye çalışmalarında maceracı bir şekilde yeni yöntemler deneme fırsatı olur. Provalarda bunu yapamazsınız. Örneğin Çehov’un Üç Kız Kardeş’inde yavaş çekimin ve vals yapmanın psikolojik gerçeklikle nasıl ilerleyebileceğini deneyip görmüştük.” (Mitchell, 2009).

3.5.21 Süreç için ortak dil geliştirmek

Sahnede bütün ekibimizle kurduğumuz dünyanın tutarlılığı, kurduğumuz ortak dile bağlıdır. Özellikle oyuncuların provaların en başında kendi dilimize ikna eder ve bütün süreç boyunca bundan sapmazsak, önemli bir şeyi başarırız. O ortak dil, oyuncularla aramızdaki referans noktası olur. Kendi alıştığımız ve kullandığımız kavramları oyunculara tanıtmak, ne ifade etmek istediğimizi örnek vererek açıklamak, bu süreci hızlandırır. Mesela, 2012 yılında Kumbaracı50 sahnesinde “Dertsiz Oyun” isimli bir oyunda oyuncu olarak çalıştım. O oyunun yönetmeni Yiğit Sertdemir, “kartpostal” kavramını kullanıyordu. Kartpostal demekle, oyuncuların postürlerini kastediyordu. Seyircinin oyuncuları gördüğü zaman postürlerinden bir fikir edinmesini istiyordu. Oyun sözsüz ve grotesk bir oyundu. Kostüm, makyaj ve aksesuarlarımız hep bu düşünce çerçevesinde gelişti. Adeta gerçek hayattan esinlenilmiş birer karikatür çizimi gibiydik. Seçtiğimiz kavramları basit örneklerle anlatmak her zaman vakit kazandırır.

Bütün ekibimizin eğitimleri, tecrübeleri farklı olabilir. Benzer kavramları/süreçleri farklı şekilde ifade edebilir veya adlandırabilirler. Kendi dilimizin sanki tek ve doğru olanıymış gibi davranmak yerine, ortaklaşmak ya da kendi dilimize ikna etmek, herkesin birlikte uyum içinde çalışabileceği bir ortam yaratır. Özellikle oyuncularla karakterleri hakkında konuşurken, yargılayıcı ve kesin yorumlardan kaçınarak, fiziksel eylemlerini açığa çıkaracak basit yönelimleri belirtebiliriz. Oyunculara da

kendi karakterleri hakkında kesin yargılar vermemelerini söyleyebiliriz. Çünkü, kesin, kapsayıcı anlamlar verirsek, bütün oyun boyunca oyunun aksiyonu o yargılar üzerinden gelişecektir. Arkadina'deki karakterlerin yüzeysel görünmelerine neden olacaktır. Örneğin, Martı oyununda “Arkadina bencil” ya da “Nina saf” demek, kesin bir yargıdır. Bu tip kesinlikler yerine, karakterlerin farklı zaman, mekan ve koşullardaki eylemleri üzerine denemeler yaptırarak, karakterlerin farklı yönlerini seyirciye sunabiliriz.

Katie Mitchell oyununu ‘sahnelere’ bölmek yerine ‘olaylara’ (events) bölüyor. Çünkü oyunundaki aksiyonu en küçük parçasına kadar bölüp incelemeyi amaçlıyor. Oyunundaki karakterlere dair net yargılar belirtmek yerine ‘niyetler’ (intentions) gibi bir liste hazırlıyor. Bu tercihleri sayesinde, oyundaki tüm eylemleri ve karakterlerin çeşitli yönlerini netleştirmeyi amaçlıyor. Bu kavramlar oyuncularımıza itici gelebilir, bilmedikleri ve alışmadıkları için kafa karıştırıcı olabilir. Ama biz oyunumuza bu gözle bakıp, ekibimize uygun kelimeler seçerek kendi yöntemimizi geliştirebiliriz. ‘Niyet’ yerine ‘karakterin ne istiyor?’, ‘olay’ yerine ‘karakterler için her şey nerede değişiyor?’ gibi daha açıklayıcı ifadeler bulabiliriz (Mitchell, 2009).

3.5.22 Oyunculara metni tanıtmak

Oyunla ilgili yaptığımız bütün değişikliklerin arkasındaki sebebi anlatmalıyız. Metnin farklı sürümlerini veya varsa farklı çevirilerini karşılaştırıp vakit kaybetmek yerine, oyuncuların bu değişiklikleri kabul etmelerini isteyebiliriz. Provalar başladığında metnin sabit ve değişmez olması daha iyidir. Provalar sırasında önemli bir değişikliğe ihtiyaç varsa ya da istediğimiz gibi işlemiyorsa, değişiklikleri yapabiliriz. Provalarda kesinlik olmaması performanslarda istikrarsızlık yaratabilir (Mitchell, 2009).

3.5.23 Oyunun dünyasını kurmak

Araştırmalar yapmak sayesinde, oyuncuların zaman ve mekanın ortak, belirgin ve detaylı bir resmini çizmesini sağlayabiliriz. Oyun yeni de olsa araştırma, prova sürecinin bütünleyici bir parçası olacaktır. Prova metnini hazırlarken yaptığımız araştırma, oyunculara verdiğimiz ödevler, araştırmamızın temelleridir. Grubu masa etrafında toplayıp, her bir oyuncudan buldukları bilgileri söylemesini isteyebiliriz. Oyuncular bulduklarını anlatırken, bu bulguların oyunla olan ilişkisini sağlamaya çalışmak gereklidir. Martı oyunu için, 1891’de yaşanan kıtlık (oyunun başlamasından

iki yıl önce) işe yarar bir bilgidir. Bu bulgunun, bütün oyunu ve karakterleri etkilediğinden emin olabiliriz. Oyuncuların tümü kıtlık zamanında karakterlerinin ne yaptığını düşünebilir ve bu olgu karakter biyografileriyle ilişkilendirilir. Masa başındayken, kıtlık sebebiyle oyunda olabilecek bir eyleme dikkat çekebiliriz; örneğin birinci sahnedeki köpek, hasattan elde edilen tahılı hırsızlardan korumak için bütün gece bağlı durmakta ve havlamaktadır. Bu tarz bulgular sayesinde, oyunun geçtiği dünyanın ortak bir resmi yaratılacaktır (Mitchell, 2009).

“Martı’da, oyuncuların oyunun baskıcı Rusya’da, 1881’de II. Aleksandır’ın öldürülmesinden sonra geçtiğini fark etmeleri çok önemliydi. Sadece 25.000 mil tren yolu olduğundan dolayı seyahat etmek zordu, ülke yıkıcı kıtlıktan yeni yeni iyileşmeye başlıyordu. Zamanımız sadece bunu araştırmaya yetse de, oyuncuların aynı dünyaya girmelerinde çok faydası olacaktır.” (Mitchell, 2009).

Kendi yaptığımız araştırmaların fotokopisini çekip dağıtmak yerine, oyuncuların da bu süreçte faydasının olduğunu hissetmesi daha yararlı olabilir. Oyuncular bilgileri kendileri buldukları zaman daha iyi sindirir. Bilgiyi bulmak ve keşif, tatmin edici olur. Bu kişisel tatmin duygusu, bilgilerin akıllarında daha sağlam bir şekilde kalmasına yardımcı olur. Yönetmen, bütün araştırmalarını ekibe ders gibi, bir monolog halinde sunarsa, oyuncular kendilerini provada değil okulda gibi hissetmeye başlarlar ve araştırma bir kulaktan girip diğerinden çıkabilir (Mitchell, 2009).

Oyunun eylemlerinin gerçekleştiği mekan ya da mekanların tam bir resmini kurmak, oyuncunun karakterlerinin yaşadığı dünyaya inanmasına ve bu dünyaya giriş yapmasına yardım eder. Ancak mekan, oyuncular için duygulardan ya da karakter biyografilerinden daha az ilgi çekici olabilir. Bu yüzden, oyuncuları oyunun bu yönüne dikkat etmeleri için teşvik etmek gerekebilir. Oyuncuların her prova öncesi etraflarında ne olduğunu bilmelerini sağlamak ve farklı yerleri, köşeleri işaretlemek için sandalye ve diğer nesnelere kullanmalarını sağlamak gerekir. Geribildirimlerde de mekanı kontrol listemizde üst sıralara koymak ve oyuncunun mekanıyla ilişkisine dikkat etmek gerekir. Prova seyrederken, hep aynı yerden değil farklı noktalardan seyretmeliyiz. Oyuncuların hep bize dönük oynama hisleri olduğu için, bizim yer değiştirerek seyretmemiz, mekanı kullanmaları ve sahne trafiği açısından da faydalı olabilir (Mitchell, 2009).

3.5.24 Yazar ve tür

Oyuncuların yazarın hayatını bilmesi, metnin özel detaylarını anlamalarına ve yazarın hayatından karakterleri inşa etmelerinde faydalı olabilecek noktaların yerini saptamalarında yardımcı olur.

Oyundaki spesifik bir ana gönderme yapan bir biyografik gerçek ya da yazarın oyun hakkında söylediği bir bilgi gibi şeyler, bazı oyunculara yardım eder. Martı’da Nina’yı oynayan oyuncu, Çehov’un o dönemdeki kız arkadaşlarından biri olan Lika hakkında bilgi toplayabilir. Oyundaki bu karakterin, bu kadının karakteri üzerine kurulmuş olması muhtemeldir. Yazarın hayatındaki olaylarla, karakterin hayatındaki olaylar arasındaki ilişki, bazen oyuncuların oyunu oynamasına yardımcı olmaz. Yazar, kendi hayatından küçük olayları alıp bunları olduklarından başka bir sırayla verirse, bu durum yepyeni bir gerçeklik yaratır. Eğer durum buysa, oyuncuyu bağlantı aramaktan alıkoyarız. Bizim hazırlığımızın amacı, oyuncuları gereksiz araştırma yapmaktan kurtarmak olmalıdır.

Bazı oyunculara, yazarın hayatında kendi karakter biyografileri için faydalı olabilecek yanlarını daha detaylı araştırmalarını önerin. Örneğin Dorn’u oynayan bir oyuncu, Çehov’un doktorluk geçmişini incelemek isteyebilir. Eğer yazar hala hayattaysa, bilgiyi paylaşma konusunda yazarın yönlendirmelerini izleyebiliriz. Yazarın hayatı ve oyun arasında kurduğunuz bağlantılar, yazarın onayı dışında asla kullanılmamalıdır.

Sonrasında oyunculara oyunun türü hakkında bilgi verebiliriz, ancak sonu “-izm”le biten uzun entelektüel tartışmalar yapmak yerine, basitçe türü anlatmak ve oyun içerisinde kendisini nasıl gösterdiğine dair örnekler vermek daha yararlıdır. Sahneleri prova ederken, türü somutlaştırmaya çalışacağımız konusunda oyunculara güven vermeliyiz (Mitchell, 2009).

3.5.25 Temalar ve duygular üzerine pratik çalışmak

Oyuncular için temaları canlı ve somut bir biçimde canlandırmak ve o temaları oyunda yapabilecekleri somut eylemlere nasıl çevirebilecekleri hakkında yapılan denemelerdir. Gerçek hayat durumlarıyla oyundaki olanlar arasındaki ilişkiyi ya da karakterler üzerine etkilerini düşünmeye teşvik eder. Bütün oyuncular, performansları için doğrudan yaşamdan faydalanır.

İşe, oyunun teması üzerine oyuncularla sohbet ederek başlayabiliriz. Sofistike ve entelektüel kelimeler yerine, basit tanımlar yapmalarını sağlayabiliriz. Daha sonra bu fikirleri uygulamalı olarak çalışırız. Bir tema seçip, kendi yaşamlarında bu temayı somutlaştıran veya temayla ilişkilendirebilecekleri bir anı düşünmelerini ve düzeltme yapmadan birkaç dakika anlatmalarını isteriz. Egzersizi açıklamak için, kendi yaşamımızdan örnekler verebiliriz. Martı oyunundaki yıkılan rüyalar teması, oyunculara kendi yaşamlarında tiyatro okuluna giremedikleri veya istedikleri bir işin başka bir oyuncuya verilmesi gibi anları düşündürebilir. Ajansla bir telefon konuşması ya da bir öğretmenle konuşma olabilir. Mutsuz aşk temasıysa, oyuncunun sevdiği biri tarafından reddedilmesi veya ilişkide onları mutsuz eden bir olayı temsil edebilir.

Oyuncuları, kısa zaman önce olmuş, çok acılı veya düzgün bir şekilde sindirilmemiş olayları kullanmamaları konusunda uyarmak gerekir. Prova terapiye dönüşmemeli. Bu yapılan egzersizlerin çözümlenmesine, tamamıyla dışardan bakarak, kendi çizdiğimiz sahne matematiğine göre bakmalıyız. Yani ‘olay’ veya ‘niyet’ kavramlarını egzersizde bulmak veya mekanı tam anlamıyla belirtmek gibi. Egzersizlere verilen cevaplar, hayatta somut ve analitik bir araç vermektedir. Provalara başlamadan önce, oyuncuların bu egzersizlerini kendi dilimizde çözümlersek, bu çalışma ortak dil ve kavramlar için yararlı olabilir (Mitchell, 2009).

Seyreden diğer kişilerin, oyuncunun hayatının derin bir analizini yapmalarına izin vermemeliyiz. Egzersiz sırasında yapılan ve oyunumuz için faydalı olabilecek fiziksel detaylara, eylemlere dikkat çekebiliriz. Provalar sırasında da oyuncuların o eylem ve detayları kullanmalarını sağlayabiliriz.

“Iphigenia at Aulis üzerine çalışmaya başladığımda, oyuncuların kendi yaşamlarında korktukları bir anı düşünmelerini istedim. Temalar üzerine çalışmada olduğunu gibi yeni olmayan bir olay seçmelerini istedim. Ertesi sabah, tıpkı temalar üzerine çalışma yaparken hayatlarından kesitleri canlandırdıkları gibi, bu durumu da oynamalarını söyledim. Ya tek başlarına ya da topluluğun diğerleriyle canlandırmaları yaptılar. Grubun geri kalanından, korku hissi vurduğunda oyuncuların vücutlarının nasıl hareket ettiğini fark etmelerini istedim. Her bir örneği takiben yaptığımız tartışmalarda, herhangi bir psikolojik analiz yapılmamasını söyledim ve insanların fiziksel özellikleri hakkında yapılan gözlemleri konuşturdum. Bir oyuncu kendi hayatından, bir aslanla film sahnesi çekmek zorunda olduğu bir anı canlandırdı.

Aslanın kafesine girmesi gerektiği bir eğitim seansı olmuştu. İçeri girdi, on saniye boyunca kıpırdamadan durdu ve sonrasında avuçlarını bacaklarına sürmeye başladı, aslana doğru hiç ilerlemeden bir ileri ve bir geri küçük adımlar atıyordu. Başını bir kameraya ve bir de aslana çevirip durdu. Vücut sıcaklığı arttı ve kıpkırmızı oldu. Boynundaki damarın hızlı bir şekilde genişlemesinden kalp atışlarının hızlandığını görebildik. Nefes alışsı sıklaştı ve konuşurken ağzının kuruduğunu görebildik.” (Mitchell, 2009).

Bunlar, oyuncuların fiziksel anlamda yaptıklarını abartmaları ya da belli bir biçime bağlamalarıyla alakalı değildir. Aksine, bir duygunun gerçek yaşamdaki boyutu ve temposuna uygun bir şekilde fiziksel şeklini alması için kullanmaktır. Bu mimik ve eylemlerin ne kadar büyük olabildiğini göreceğiz.

3.5.26 Karakterlerin biyografileri üzerine çalışmak

Oyuncuların, oynadığı karakterin hayatıyla ilgili sorduğu sorulara cevap vermek zorundayız. Bu olmaması kaçınılmaz bir andır. “Ne zaman buluştuk?”, “ne kadardır birbirimizi tanıyoruz?” ve “amcamı en son ne zaman gördüm?” gibi soruları yanıtlamak zorundayız. Sürecin başlarında karakter biyografilerini çalışmakahneyi prova etmeye başladığımızda bu soruların çoktan yanıtlanmış olacağı ve herkesin geçmişle ilgili ortak bir resminin olacağı anlamına gelmektedir. Oyunculardan karakterinin biyografisi için basit ve kısa bir liste hazırlamasını istemek en iyisidir. Biyografide olayların yanına yapabiliyorlarsa tarih koymalarını da isteyebiliriz (Mitchell, 2009).

Her oyuncunun kendi karakteri için çıkardığı bulguların sırasını kontrol ederek ve basit sorulara cevaplar vererekırayla bütün karakterler üzerine çalışıp, her bir oyuncunun kendi karakterinin geçmişindeki temel olayların kronolojisiyle ilgili aklında belirsiz bir şey kalmamasını sağlamalıyız. Oyuncuları yönlendirmek için önceden hazırladığımız karakter biyografilerini kullanabiliriz. Bizim listemizdeki bulgularla oyuncuların bulguları arasında fark varsa, bunları yanlış diye nitelendirmek yerine, kendi doğrunuzu önermeyi tercih edebiliriz. Mesela, “Nina’nın annesinin ölümünü bu kadar uzun süre önceye koyma konusunda tam emin değilim. Olayı oyunun eylemine biraz daha yakın koymayı düşün ki, üvey anne yeni olsun.” gibi önerilerde bulunun (Mitchell, 2009).

Biyografileri kurarken, oyuncuların oyundaki ilişkileri hakkında düşünmeleri için yönlendirebiliriz. İki karakterin birbiriyle oyun içinde çok az iletişimi olsa dahi, geçmişte bağlı oldukları olaylar olabileceği konusunu gözden kaçırmamalarını sağlayabiliriz. Örneğin, Martı üzerine çalışsaydınız, Nina'nın doğduğu güne geldiğinizde Dorn'u oynayan oyuncuya şunu sorabilirdiniz: "Nina'nın doğumunda sen mi vardın?" Nina annesinin ölümü hakkında konuşurken Dorn'a "Nina'nın annesinin doktoru sen miydin?" gibi sorular sorabilirdiniz. Birinci sahnede, Dorn'un Nina'nın babası hakkında agresif bir konuşması olduğunu ve oyuncunun bu duyguyu biyografisinde destekleyecek bir hikayesinin olması gerektiğini unutmayın. Dorn'u oynayan oyuncu, Nina'nın doğumunu ve annesinin ölümünü, geçmişle ilgili bulgular listesine ekleyecek ve birlikte iyi bir şekilde oynayabilmeleri için geçmiş ilişkilerini kurmaları gerekecektir." (Mitchell, 2009).

3.5.27 İlişkiler üzerine çalışmak

"Sahnede insanlar arasında ne olduğuna bakmayı çok severim, ilişkileri insanları birbirine bağlayan görünmez ve güzelce örülmüş örümcek ağlarıymış gibi düşünürüm. Karakterler arasına elinizi koyduğunuzda sanki ağı hissedebilirsiniz. Bazen oyunları izlediğimde, oyunculara iyi oturmuş bir karakter görüyorum, ancak sahnedeki diğer karakterlerle belirsiz bir ilişkide olduklarını fark ediyorum. O zaman oyuna karşı ilgimi her zaman kaybediyorum." (Mitchell, 2009).

Sahnede seyrettiğimiz rol kişilerini tek başlarına düşünmek yerine, diğer rol kişileriyle olan ilişkileri bağlamında düşünmeliyiz. Oyuncularımızın da bunu böyle algılamalarına kendi rollerine yakın olan ilişkileri ya da asal ilişkileri değil sahnedeki aynı anda görünmeseler bile olabilecek ilişkileri bile düşünmeleri yönünde uyarmalıyız. Konstantin'in annesi Arkadina ve Nina ile ilişkileri, oyunun asal ilişkileri olabilir, ama Konstantin'in Medvedenko ve Polina ile arasındaki ilişkiyi de belirlemek gerekmektedir (Mitchell, 2009).

3.5.28 Sabitleme ya da seyirci için eylemi belirgin hale getirmek

Sahnedeki eylemleri belirgin hale getirmek ve seyircinin odaklanmasını istediğimiz noktaları saptamak, bunların her temsilde tekrar edilebilir, açık hale getirmektir. Karakterin, eylemlerle akıcı ve o anda oluyormuşçasına sahnede var olmasıdır. Seyircinin odaklanabilmesi için oyuncuya nerede durmasını açıkça söyleriz, oyuncu o anda seyirciyi daha fazla ve karakteri hakkında ise daha az düşünmeye başlayabilir.

Bu sebeple sahnedeki eylemler doğallıktan uzak, uyumsuz hale gelebilir (Mitchell, 2009).

“Bir keresinde nörolog bir arkadaşımı yönettiğim bir oyunu seyretmeye götürdüm, ihtiyatlı bir şekilde oyunculukla ilgili temel bir soruna değindi. İki tür oyunculuk gördüğünü söyledi: biri doğal, diğeriye daha ‘abartılmış, bilinçli ve teorik’. İkisi de olur, ama beyninin en çok, oyuncular bir türden diğeriye geçtiğinde zorlandığını söyledi. Bu anlarda oyunda neler olduğuyula ilgili dikkatini kaybettiğini söyledi.” (Mitchell, 2009).

Tasarım sürecinde, karakterlerin alanınıahnenin pozisyonunu, girişleri, çıkışları öyle bir yerleştirmeliyiz ki, oyundaki eylemlerin sabitlemesi rahatlıkla olabilsin. Oyuncuların o anda oluyor gibi, akıcı eylemlerierci için iyi odaklı hale getirmenin ilk adımıdır. Bu şekilde, eylemlerin birçoğu, oyuncunun dikkat etmesine gerek kalmadan veya yaşandığından habersiz bir şekilde kendisini ‘sabitleyecektir’.

“Seyircinin sadece oyuncuların yüzüne ve vücuduna bakarak sahneye odaklandığı düşüncesini de aklınızdan çıkarmanız iyi olur. En kötü ‘sabitleme’, oyuncular yarım daire şeklinde sıralanıpeyircilere dönük, yengeçler gibi yürüdüklerinde yaşanır. Yan profillerin de, arkası dönük olmanın da, bir karaktere veya nesneye seyircinin doğrudan bakmasının da, eyleme odaklanılması için gerekli olduğunu unutmayın.” (Mitchell, 2009).

Bu sabitleme işlemi, dekor, ışık, kostümler ve ses tasarımıyla desteklenebilir. Oyuncularla prova alırken, teknik ihtiyaçları tasarımcılara iletmeyi unutmamalıyız. Sahne resimlerini oluşturmak için belli bir tecrübeye ihtiyaç duyabiliriz ya da zorlanabiliriz, bunun için ressamlar ve eserleri üzerine biraz çalışma yapabiliriz.

“Kitaplarda ya da daha iyisi sanat galerilerinde insan figürü kullanan ressamların çalışmalarını inceleyin. Caravaggio, Rembrandt, Vermeer, Manet, Gwen John, Hammershoi, Edward Hopper, Lucian Freud ve Paula Rego gibi sanatçılar kompozisyonun ustalarıdır. Figür, mobilya ve çevrenin ilişkisine bakın. Figürlerin üzerinde doğal ve insan üretimi ışığın nasıl düştüğüne bakın. Figüre çizilen gözde veya farklı bir nesnede renklerin nasıl kullanıldığına bakın. Sahnenin resim gibi görünmesine gerek yok, ama seyircinin göreceği eyleme odaklanmanız için kompozisyon bilgisi faydalı olacaktır.” (Mitchell, 2009).

3.5.29 Çalışmaları analiz etmek

Yönetmen olarak gelişmenin en iyi yolu, hatalarımızı analiz etmektir. Bir yapım bittiğinde ilk hissedeceğimiz, bittiğinden dolayı, rahatlama duygusudur. Bir sonraki yapıma geçmeden veya iş aramaya başlamadan önce dinlenmek isteyebiliriz. İkisini de yapmadan önce, ne yaptığımızı görmek için bir iki saat ayırın. Gözlemlerimizi yazarsak, bir sonraki işe girişmeden önce bu gözlemlere başvurabiliriz. Oyuncuyla ilgili sorun yaşadıysakorunun nasıl oluştuğunu düşünmeliyiz. Oyuncu seçimleri dahil olmak üzere süreçteki her bir adımın üzerinden geçerekoruna katkı sağlayan eylemlerimizi tespit etmeliyiz. Kendimize akıllıca notlar çıkararak, bir sonraki sefere aynı şeyin yaşanmamasını sağlayabiliriz. Tasarım, aydınlatma veya ses konusunda mutlu değilsek, farklı şekilde yapabileceklerimizi düşünmek içinüreçteki bütün adımların üzerinden geçebiliriz. Hangi yeteneklerimiz eksik, uzmanlığımızdaki boşlukları nasıl doldurabiliriz diye düşünebiliriz. Sonrasında, bir sonraki işe başlamadan önce gücümüzü toplamalıyız diye önerilerde bulunmuştur (Mitchell, 2009).

Mitchell'in The Director's Craft kitabında daha birçok öneri var. Tezimin varsayımı için gerekli olan kısımlara göre, metni çözümlene ve gösterime dair bütünlük yaratma amaçlı egzersiz ve önerileri seçilmiştir. Mitchell'in öncelikle başvurduğu kaynak, yazarın metnidir. Mitchell, bütün soru ve cevapları metin içinde aramaktadır. Tablo3'te yaptığımız yönetmen ayırımına göre Mitchell'in yöntemi, yazarını tanı olarak görmektir, fakat çok ayrıntılı çözümlenmeleri sayesinde, tanı olan yazarla eşitlenme amacındadır denilebilir ve bu da 'bir vesile olarak metin' yönetmenlerine dair bir özellik olabilir.

Rasyonalite, analitik olma, neden/sonuç ilişkisini belirleme, birincil amacdır. Çünkü Mitchellahnelediği eserin oyuncusunu ve seyircisini anlam karmaşasına düşürmek istememektedir. Her ayrıntının, yalın ve net çözümlerini bulmaya çalışmaktadır. Mitchell'in oyunlarında, daha önceki bölümlerdeki tablolara bakarak kıyaslama yaptığımızda, dramatik tiyatrunun bileşenlerinden olan, oyun metni, öykü, yazar/yönetmen hiyerarşisinin somut örneğini görmekteyiz. Tasarım, diyalog ve dil yapısı açısından çözümlerin büyük bir kısmına, provalar başlamadan önce çalışan Mitchell, oyuncunun karakter yaratması için, geçmişe ait bilgilerini de çok net bir biçimde düzenlemektedir. Eserde seyircinin görmediği anlar için, bütünlüklü ve ayrıntılı neden sonuç ilişkilerini ortaya koymaktadır. Sanat nesnesine ait bütün

bilgileri sentez halinde sunması, tür/sınırlılıkları gözetmesi, bütünleştirme çabası ve kökenlerine inmesi gibi açılardan baktığımızda, Mitchell'in tercih ettiği yöntemin modernist ve dramatik olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Kitabı, bütün tiyatro sanatının araçlarına dair temel bilgiler ve öneriler sunmaktadır. Kitapta, bütün bir tiyatro eserinin yapısındaki ayrıntıların çözüme kavuşması amaçlanmıştır. Bu temel bilgileri çözen yönetmenonrasında kendi yönünü çizerek istediği tarzda oyunlar yönetebilir. Yani bu çözümler ve öneriler, dramatik tiyatro anlayışını içermektedir, fakat uygulayıcının tercihine göre şekil değiştirebilir. Postdramatik tiyatro için, basitçe anlamı zorlaştıran/karmaşıklıştıran yapıyı doğru biçimde kurabilmek için, bütün bu önerileri ve çözümleri uygulamak gerekmektedir diyebiliriz. Dramatik tiyatrodaki yapısalıcı anlayışı uygulamadan, postdramatik tiyatrodaki yapıbozumu uygulamamız çok zor olabilir. Mitchell'in el kitabı haline getirdiği bu yönetme biçiminin, genel olarak bütün tiyatro yapıtları için temel oluşturabileceğini söyleyebiliriz.

Mitchell'in kendi sahneleme tarzı da, yöntemi gibi metni bir vesile olarak kullanır ve dramatik tiyatro anlayışına yakındır. Performans incelemelerinde bunu daha ayrıntılı bir biçimde ele alacağız.

4. KATIE MITCHELL'İN YÖNETTİĞİ PERFORMANSLAR

Katie Mitchell, tiyatro ve opera eserlerinde kendi vesilesini oluşturabileceği prodüksiyonları yönetmektedir. Seçtiği bütün metinlere feminist bakış açısını yansıtmaktadır. Mitchell'in feminist pedagojisini anlatmak başlı başına bir tez konusu olabilir, bu konunun altı ayrıntılı olarak çizilmeyecek olsa da oyunlarının içeriği, direkt olarak bize bunu işaret edecektir. Bizim çalışmamız, Mitchell'in tiyatro metinlerini çözümlene ve dramatik tiyatro bakış açısı sınırları içinde kalacaktır. Mitchell ile ilgili ilk Türkçe kaynak bu çalışma olacağı için, bu tezin hedefi öncelikle temel teatral bakış açısını yansıtmaktır.

Mitchell, 2009 yılında, Paris'teki Chatelet tiyatrosuna, Pina Bausch'un en ünlü dans performanslarından birini, Nelken'i (Carnations) seyretmeye gider. O performansı şöyle değerlendirir: "Sadece oturdum ve ağladım. Birincisi çünkü çok güzeldi, ikincisi bir kadın tarafından yapılmıştı ve kadınlar tarafından hazırlanan pek fazla çalışma görmemiştim. Metaforlar, görüntülerin seçimi, kadınlarla erkekler arasındaki etkileşim, anlatım parçaları... Cinsiyet politikası çok kesin, çok güçlü ve çok netti. Çalışmada bir erkek bakışı yoktu. Çok eflatundu ve çok şiirsel." (Higgins, 2016).

Mitchell'in belirttiğine göre, geçtiğimiz 30 yıl içinde "tiyatro kariyerinin başında olan çok sayıda kadın olmasına rağmen neden tepede sadece birkaçının olduğunu" tartıştığı sayısız toplantıya katılmıştır. Çok yavaş da olsa bir değişim işareti olduğunu ve daha fazla kadının kendi tiyatrosunu çalıştırdığını da eklemektedir. "Fakat daha hassas bir şey varahnelerimizde ne gördüğümüz: kadınların nasıl temsil edildiği, kadın-erkekler arasındaki ilişkilerin nasıl temsil edildiği. İnsanlar bazen operaya gidip, açıkçası kadınları çok eskilerden kalmış gibi seyrediyor ve bu kabul edilebilir gibi geliyor, çünkü bu opera. Ama bu benim için kabul edilebilir bir şey değil" der, aynı şeyin tiyatro için de geçerli olduğunu söyler. Durumun böyle olması kendisini rahatsız etmiştir ve oyunlarını tercih ederken deahnelerken de durumu tersine çevirmek için metinleri vesile olarak kullanmayı amaç edinmiştir (Higgins, 2016).

Bir Alman gazeteci "İntihar eden bir kadın hakkında dördüncü oyununuzu çıkarıyorsunuzuzukıcı değil mi?" diye sorduğunda, kendisini "Depresyon ve trajedi

hakkında bir oyun çıkarıyorum. Kral Lear, Hamlet ve Macbeth'i yani depresyondaki erkeklerle ilgili üç oyunu yönetseydim yine aynı soruyu sorar mıydınız?" diye yanıtlar (Lynn Enright, 2016).

"Hamlet'i cinsiyetçilik bakış açısından saldırgan buluyorum. Oyunda depresyondaki alırdırgan bir adamın kutlanması gibi bir şey var ve bu beni rahatsız ediyor – ve Hamlet'te olduđu gibi depresyonda, kahraman alırdırgan adam figürü, kültürümüzde de hala çok yaygın." (Lynn Enright, 2016).

Metni vesile olarak kullandığını işaret etmek istediğimizde, Hamlet oyunu için düşüncelerini göstermek bile yeterli olabilir. Hamlet gibi cinsiyet politikası açısından sorunlu gördüğü bir oyunu sahneleyecekse, oyunu yeniden şekillendirmesi gerektiğini düşünmektedir: "Bunları sorgulamamız gerekir. Aksi takdirde onyedinci yüzyıldaki cinsiyet politikasını, günümüzün toplumunda erkeklerle kadınların etkileşimin nasıl olması gerektiğine yönelik öneri olarak sunmuş oluruz. Ve bu konular yeniden kurgulanmazsa, insanlar bu dramlardan belirli tipteki cinsiyetçi davranışlar için onay almış gibi olurlar. O yüzden Hamlet'te olduđu gibi cinsiyet politikası açısından berbat olan bu eski oyunları sahnelerken gerçekten çok dikkatli olmalıyız." (Lynn Enright, 2016).

Mitchell'in yılın üçte birini geçirdiğı Almanya'da çalışıyor olması, bu oyun ve operaları yeniden kurgulamak konusunda onu daha etkin kılmıştır. Kendisi, bunun gerekçesini Almanya'da yönetmene gösterilen saygı olarak tanımlamaktadır. "Almanlar sadece Matmazel Julie'yi görmek istemiyorlar, Katie Mitchell'in Matmezel Julie yorumunu görmek istiyorlar." (Lynn Enright, 2016).

Katie Mitchell'in yönetmenliğini nitelendirdiğı bu bağlamda, Avrupa'nın belli başlı şehirlerindeki oyunlarını da örneklendireceğiz. Ama öncelikle, buraya kadar olan bilgilerimiz ışığında Mitchell'in yönetmenliğini çizelge 1.1 ve çizelge 1.2'deki karşılaştırmalara göre kısa bir özetle inceleyelim: Sembolist yapılar kurmayı tercih etmektedir, eserleri kapalı biçimdedir, tasarım ve hiyerarşi çalışmalarının her anına yansımaktadır. Bütünlüklü ve tamamlanmış hissi veren sanat eserleri üretmektedir. Bu eserler de yorumlanmış ve seyirci tarafından okunabilir yani anlaşılabilir niteliktedir. Biçim ve sınırlılıkları belirgindir, kişisel olmaktan ziyade ana kodları tercih etmektedir. İşte bu özellikler, çizelge 1.1'deki karşılaştırmaya göre yapılmıştır ve buna göre Katie Mitchell modernisttir.

Çizelge 1.2'ye göre ise, performans metni kurmamakta, bunun yerine oyun metnini tercih etmektedir. Metinlerinde öncelikli olan öyküdür, imgeler ikinci plandadır. Çalışmalarında önceliği yazara vermektedir ve ona göre kendi yapısını kurmaktadır. Bu yapıyı kurarken de eşitlikçi değil hiyerarşiktir. Eserin ve sürecin her anı tasarlanmış ve planlanmış şekilde çalışmaktadır. İletişim aracı olarak öncelikle dili benimser ve oyuncularla çalışmayı tercih etmektedir. Oyuncularıyla seyircinin sıcak bir ilişki kurabileceği karakterler yaratmaktadır. Yapılarında seyircinin salondaki varlığını yok saymaktadıreyirci olumlu ya da olumsuz anlamda yapıda bir değişiklik yapamamaktadır. Andaki zaman değilahnedede kurulan öykünün zamanı önceliklidir. Yapısalcı şekilde düzenlenmiş, genelde geçmişe ait olan, neden/sonuç ilişkisinin net olduğu, analitik biçimde düzenlenmiş göstergelerin var olduğu eserler sahneye koymaktadır. İşte bu nedenlerle Katie Mitchell'in tiyatrosu dramatiktir.

Bu genel özellikleriahnelediği eserlerinde, örneklerle inceleyerek net biçimde görebiliriz.

4.1 Cleansed

Mitchellarah Kane'in Cleansed oyununu Kane'in ölümünden 17 yıl sonra National Theatre'de sahnelerken şöyle demiştir: “Ne yazık ki Sarah burada değil, çok şey değişti ve elbette oyununu onurlandıracağız, üzerinde odaklanacağımız belirli konular olacak, örneğin transseksüellik. Önceleri bu konuya eğilme ihtiyacı duyulmamıştı – Sarah, bu konuları düşünme açısından çağının ötesindeydi.” (Lynn Enright, 2016).

“Sorun şu ki, kariyerinin başındaki bir yönetmen cinsiyet tartışmalarına girmeyi göze alamaz, bu onun kariyerini tehlikeye atar. Artık daha deneyimli olduğum ve arkamda 60'tan fazla çalışma olduğu için, ayağa kalkarak büyük bir problem var diyebilirim, bunu gerçekten ciddiye almalıyız ve tüm çalışmalarım bu konu hakkında olacak diyebilirim.” (Lynn Enright, 2016).

Kane, postdramatik bir yazar olarak nitelendirilebilir, özellikle Crave ve 4.48 Psychosis oyunları postdramatik tiyatronun en önemli örneklerindedir. Cleansed oyunu, postdramatik özellikler taşısa da, dramatik olarak kabul edilir. Cleansed oyunu, karakterizasyon ve olay örgüsündeki deneyselliğe rağmen bütünlüğü olan bir dünya sunmaktadır (Bozer, 2016:43).

Oyunorgu merkezine çevrilmiş bir üniversite kampüsünde geçer ve bir dizi ‘uyumsuz’ karakterin aşklarını kanıtlayabilmeleri için işkenceye tabi tutulmalarını anlatmaktadır. Oyun boyunca bir karakterin dili koparılır, bir başka karakterin elleri kesilir, oyuncular elektroşoka maruz bırakılır, bir kadının vücuduna zorla erkek cinsel organı nakledilir ve birçok karakter cinayete kurban gider ya da intihar eder. Daily Telegraph gazetesine konuşan Mitchell, “Britanya halkının kadınlar tarafından yazılmış ve zorlu temalara odaklanan oyunlarla baş etmekte daha başarılı hale gelmesi gerektiğini” söylemiştir (Bora, 2016).

Cleansed, yazarın ve yönetmenin niyetlerinin eşleştiği bir oyun olarak kabul edilebilir. Mitchell’ın tecrübesi ve kariyerinin ileri safhalarında olması nedeniyle, cesurca yazılan oyun metninin sahnelemesinde de en uç noktaları tercih etmiştir ve gelenekselci yapıya karşı koymak adına, kendi vesilesini ortaya koymuştur. Yani yazara saygısını sunarkeneyircisini irkiltme vesilesini kullanmıştır.

Cleansed oyununu hazırladığımız tablolara göre değerlendirecek olursak, Mitchell’ın bu oyunu dramatik yapıya göre sahnelemiş olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Dramatik oyunun yapısına hizmet eden net bulgular ise şunlardır: şiddet içerikli sahneleri gerçekçi biçimde sahneye taşıyarak seyircideki özdeşlik etkisini artırmaya çalışmış ve sahnedeki beton zeminden büyüyen ayçiçekleriyle de sembolist/metoforik yaklaşım göstermiştir. Gerçekçi dekor/ışık tasarımıyircinin varlığını görmezden gelen dördüncü duvar anlayışsahnelemenin dramatik yapısını kuvvetlendirmektedir.



Şekil 4.1: Cleansed (National Theatre)

Kaynak: postcardsgods.blogspot, 2016

4.2 The Maids (Hizmetçiler)

Fransız yazar Jean Genet'nin oyunudur. Kendisi için devrimci ve direniş yazarı denilebilir. Çünkü bütün metinlerinde burjuva toplumunun değerlerine karşı bir direniş göstermiştir. Yazdığı kahramanlar dışlanmışlardır. Yazarlığı için kendiyile ilgili şu tarifi vermiştir: "Kendimi sürekli olarak hapisanelerde, köprülerin altında, şehirlerin fetiş dertlerinde çürüyen insan pisliğinin sözcüsü olarak ileri sürdüm." Genet işte bu bahsettiğini spot ışıklarıyla yansıtmıştır. Bir hizmetçi genellikle sahneye bir defadan fazla giriş yapmaz ve en fazla birkaç kelime söyleyebilirken, Genet rolleri tersine çevirir ve 'hizmetçi' öne çıkar. Genet, Hizmetçiler oyununu 1947 yılında yazmıştır. Oyunu yazarken 1933'teki Fransa'daki sansasyonel bir olaydan, yedi yıl süren sadık hizmetten sonra Papin isimli kız kardeşlerin evin sahibini öldürme olayından ilham almıştır. Oyun, insanların gerçekliğin kasvetliliğinden kaçma arzusunu gösterir. Claire ve Solange rol oynayarak/değiştirerek gerçekliklerinden kaçarlar. Rollerinde kendilerini kaybederler, fantezi ve gerçeklik birbirine karışır. Sonu ölümcül olur. Türkçe'ye Salah Birsal tarafından çevrilen oyunlukla sahnelerimizde farklı tiyatro gruplarının prodüksiyonu olarak sahnelenmiş ve uyarlamaları yapılmıştır. Bir burjuva evinde hizmetçi olan kızkardeşler Claire ve Solange, evde kimse yokken sırasıyla ev sahipleri Madam'ın rolüne girip onun giysilerini giymekte, onun gibi davranmaktadırlar. Madam rolünü alan kardeş, diğer kardeşine onun hizmetçilerine davrandıkları gibi davranmaktadır. Bu arada iki kızkardeşin birbirleriyle iç hesaplaşmaları da tartışmalarının bir parçası olur. Ev sahibi kocayı isimsiz mektuplarla tutuklatmışlardır, amaçları artık yalnız kalan Madam'ı öldürüp onun yerine geçmektir. Oyun Claire'm Madamolange'm hizmetçi olduğu an başlar. İkisinin konuşmalarından hem Madam'ın kendilerine davranış tarzı, hem kısa süre önce yaşananlar (evin beyinin tutuklanması) hem de kardeşlerin birbirlerine dair sorunları ve birbirleri üzerinde iktidar kurma çabalarını öğreniriz (Cornford, 2017).

Katie Mitchell, The Maids (Hizmetçiler) oyununu 2016 yılında Amsterdam'da Stadsschouwburg tiyatrosunda sahnelemiştir. Oyunda feminist bakış açısıyla kadın deneyimine ve algısına odaklanmıştır. Hikâyenin sahnelemesinde, Claire ve Solange'ı Polonyalı göçmenler olarak göstermiş ve oyundaki mevcut güç ilişkilerini daha güncel hale getirmiştir. Ayrıca cinsel kimliğe yeni bir ışık tutar, Madamı bir erkeğe, bir travestiye dönüştürmüştür. Mitchell, oyun için şunları söylemiştir: "Bir

yönetmen için, psikolojik gerçekçilik ile şiirsel sembolizm arasındaki dengeleyici bir oyunculuk, isteyerek kabul ettiğim bir meydan okuma. Aynı zamanda, ev sahibesinin kanının peşinde olan bu iki hizmetçi hikayesinde gerilim benzeri çatışmaları göstermenin bir yolunu bulmalısınız. Oyun yetmiş yıl önce yazılmış olabilir, ancak fakir ülkelerden kaç kadının Avrupa orta sınıfından varlıklı kadınlar için hala vasıfsız işçi olarak çalıştığını düşünürseniz, politik olarak çok anlamlı.” (Trueman, 2016).

Chloe Lamford’un tasarladığı detaylı ve gerçekçi dekor, çağdaş bir yatak odasıdır. Sağda bir koridorolda soyunma odası ve sahnenin merkezinde koca yatak vardır. Müreffeh bir Avrupa şehrine bakan, üst düzey bir dairenin izlenimi gösterilmiştir. Kentli, burjuva ailelerin imrenebileceği şekilde ayrıntılı ve gerçekçi bir dekordur. Ayrıca iki oyuncu da, Genet’in önerdiği otuz beş yaşından daha büyüklerdir. Bu hizmetçiler yalnızca yerlerinden edilmiş değil, aynı zamanda sınırlandırılmışlardır (Cornford, 2017).

Mitchell’in canlı olarak seyredilme fırsatını bulduğum iki oyunundan biri olan Hizmetçiler’i, 2017 yılında Stadsschouwburg tiyatrosunda izledim. Oyunda, ev sahibini oynayan Madam karakterinin erkek olarak tercih edilmesinin dışında en göze çarpan kısımahne detaylarıydı. Mitchell’in son dönem oyunları gibi multimedya (*live cinema*) kullanımı yoktu, fakat dekor ve ışık kamera gerçekliğindeydi. Oyunun çok aydınlık bir dekor içinde oynanmasına rağmen oyuncuların yüzlerini görmek arka sıralardan imkansızdı.

Mitchell, Hizmetçiler oyununda yazarın niyetini, günümüz güncelliğinde dramatik yapıya sadık olarak sahnelemiştir. Lineer akış içerisinde, oyun metninin ön planda olduğu, buna bağlı olarak yazarın yapısına genel olarak sadık kalınan, eklettik değişiklikler yapılmamış, bütünlüklü bir yapı halindedir. Metindeki baskı unsuru olan evin hanımı karakterini trans birey haline getirerek, cinsiyet politikasından ziyade erkek bedeninin kadın üstündeki baskısını vurgulamak istemiştir. Görmediğimiz karakter olan evin beyi ise üst baskı unsuru olarak tanımlanmış ve bu sayede cinsiyet politikası vurgusunu yapmıştır. Oyunun ana aksında değişim yaratmadan, bu vurgular sayesinde yönetmen metni kendi vesilesi haline getirmiştir.

Hizmetçiler oyununu hazırladığımız tablolara göre inceleyecek olursak; Hizmetçilerin göçmen olması ve günümüz burjuva zenginliğindeki dekor göstergesi sayesinde, göçmen politikalarına dair yönetmenin kendi vesilesini görmekteyizdir.

Metni bir vesile olarak kullanmasının yanı sıra, oyunda teatral zaman işlenmektedir. Tamamlanmış hissi veren ve düzenli göstergelerin kullanıldığı bir oyundur. Mitchell yine dekor/ışık tasarımında gerçekçi tarzı kullanmıştır. Sahneleme açısından dördüncü duvarı çok nettir. Oyunun okunabilirlik ve karakterizasyon yapıları da diğer öğeleri destekleyerek sahnelemeyi dramatik yapı haline getirmektedir.



Şekil 4.2: The Maids (Toneelgroep Amsterdam)

Kaynak: festival-avignon, 2017

4.3 Ophelias Zimmer (Ophelia'nın Odası)

Alice Birch'in yazdığı Ophelias Zimmer (Ophelia'nın Odası) Schaubühne Berlin'de sahnelenmiştir. Hakespeare'in Hamlet oyunundaki Ophelia karakterini oyunun merkezine almakta ve onu boğularak ölmeye götüren olayları takip etmektedir. Danimarka Prensi Hamlet, Ophelia'yı manastıra kapanmaya yönlendirir. Shakespeare'in tarzından sıyrılan bu modern okumada, oyuncu Jenny König'in vurdu duymaz, neredeyse dilsiz Ophelia'sı, doğumundan beri kapatılmış gibi görünür. Dekor içinde sadece bir yatak, aynasız bir makyaj masası, bir şapka askısına asılmış ve tüm seyircilerin sabrını zorlayacak, Ophelia'nın kıvrak zekasını gösterecek ve katman üstüne katman ekleyecek şekilde asılan basit giysilerin yer aldığı, nezih ve kasvetli bir hücrede yaşamaktadır.

Bir demet çiçek getirilir ama çöp tenekesine atılır. Ophelia'nın annesi olduğunu hissettiğimiz ve sesini bastıran bir kadın sesi, gergin bir biçimde aşağılayan

sözcükleriyle onu yönlendirir, aslında Ophelia'nın istemediği bir çiçeğe dönüşmektedir (Cavendish, 2016).

Beyaz bir kapı, Hamlet oyunun geçtiği yer olan Elsinore'da bir yerde bulunduğu hissi uyandırır, Ophelia bu kapıdan her çıkışında hemen geri döner. Ortada bir de hizmetçi vardır, ortalığı toplar ve Ophelia'ya tavsiyelerde bulunur. Dışarıyı gözler, gelenleri ve gidenleri dinler. En büyük lüksü, dikiş kutusunun yanısıra, Hamlet'in önce kabaca pornografikona basitçe tacizkâr olan ateşli sözcüklerinin kaydedildiği kasetleri çaldığı bir teyptir (Cavendish, 2016).

Bu çok uzun (neredeyse iki saat) oyunun final sahnelerinde, zeminde gittikçe yükselen su birikintisi görünmeye başlanır. Hamlet'in Joy Division'un Love Will Tear Us Apart şarkısı eşliğinde egoistçe dans etmesi, babasının ölümü ve Ophelia'nın yalnızlığı, onu psikiyatrik ilaçlarla bunaltan gri hücre figürü tarafından ölüme doğru itilmektedir (Cavendish, 2016).

Postdramatik ve dramatik tiyatro metinlerindeki ortak özellik olan metinlerarası bağlantıyı kuran bir oyundur. Postdramatik metinlerde metinlerarası geçiş, temel temadaki anlamlar yerine yeni anlamlar üretme ve seyircinin tek bir temada kalmamasıdır. Fakat bu oyunda, metinlerarası kurulan ilişki, asıl metinde yeterince vurgulanmayan hatta yan anlam olarak kalan karakteri ön plana alarak, günümüz dünyasına ait göndermelerle yeni bir dramatik yapı kurmuştur. Ophelia ile özdeşleşmiş çiçek ve boğulma göstergeleri bu oyunda da kullanılmıştır. Çiçekler çöp kutusundadır ve su, oyunun sonuna doğru Ophelia'nın hücrelerine dolmaktadır.

Bu oyunu hazırladığımız tablolara göre inceleyecek olursak: modern ve postmodern kavramların içini dolduran öğelerin birbiriyle iç içe geçtiğini göz ardı etmeyerek, Mitchell'in sahneleme şeklinin gene dramatik yapıya hizmet ettiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Tablolarımızı referans olarak değerlendirip verebileceğimiz örnekler ise şunlardır: vesile olarak tercih edilen metne uygun tasarlanan gerçekçi bir dekor ve ışık tasarımı, postdramatik kavramının aksine seyirciyi dahil etmeyeneyirciyi oyuna tanık bırakan bir anlayışı kullanımı, zaman akışının lineer işleme, dekorun metaforik anlatımı destekler olmasıürecin tasarlanmış ve seyrin bütünlüklü olması.



Şekil 4.3: Ophelias Zimmer (Schaubühne)

Kaynak: chloelamford, 2015



Şekil 4.4: Ophelias Zimmer (Schaubühne)

Kaynak: chloelamford, 2015

4.4 A Woman Killed with Kindness (Nezaketle Öldürülen Kadın)

Thomas Heywood tarafından 17. Yüzyıl başlarında yazılmış ve o dönemde oynanmıştır. Dönemin teatral yapısına uygun olarak oyunu dramatik olarak adlandırabiliriz. Heywood'un beş perdelik oyunu, Rönesans dramasının trajedi türündeki başarısının zirvesi olarak kabul edilmiştir. Katie Mitchell bu oyunu 2011 yılında Londra National Theatre'de sahnelemiştir. Bu oyunun Türkçe'ye çevrildiğine dair bir bilgi bulunamamıştır. Bu yüzden dilimizde pek bilinmediği ve Mitchell'in sahneleme yorumunu görmek için oyunun özetini yazmanın doğru olacağını düşünüyorum.

Birinci perdede Anne ve Frankford'un düğün kutlaması vardır. Sonrasında Anne'in kardeşi Francis ve Charles ertesi gün şahinleriyle avlanmaya gitmeye karar verirler ve hangisinin şahininin daha başarılı olacağı konusunda bahse girerler. Ertesi gün kimin kazandığı konusunda tartışmaya başlarlar ve Charles Francis'in iki adamını öldürür.

İkinci perdede Frankfordların ikiz çocukları olmuştur. Frankford'un arkadaşı Wendoll gelir ve Charles ile Francis'in durumunu anlatır. Wendoll aslında Anne'a aşıktır ve Frankford evde değilken Anne'ı baştan çıkarır. Frankford'un uşağı durumu fark eder, efendisini haberdar eder. Öte yandan Charles yüklü bir tazminat ödeyerek hapisten kurtulur. Francis Charles'ın kızkardeşi Susan'ı görür ve ona aşık olur.

Üçüncü perdede uşak eşinin onu aldattığını Frankford'a söyler. Frankford onları yakalamak için plan yapar. Francis Susan ile birlikte olmak umuduyla Charles'in borçlarını öder. Charles buna ikna olur.

Dördüncü perdede Frankford evden ayrılmış gibi yapar. Anne ve Wendoll bundan yararlanıp birlikte olurken Frankford eve gizlice girer ve ikisini yakalar. Wendoll'u evden kovar Frankford, çocuklarını da çağırarak onların önünde Anne'ı azarlar. Şartı şudur: Anne tüm eşyalarını ve dilediği uşakları alarak Frankford'un bir başka evine yerleşecek, bir daha Frankford ve çocukları ile temasa geçmeyecektir.

Beşinci perdede Charles Susan'ı gelin olarak giydirip Francis'e vereceğini söyler. Susan kendini öldürmeye kalkar on anda vazgeçer, Francis ile evlenir. Anne çok üzgündür. Wendoll Anne'a giderek onu teselli etmeye çalışır ama Anne onu kovar, çok kötü durumdadır.

Finalde Anne hiçbir şey yemeyerek ölme aşamasına gelmiştir, hastanede son anlarını yaşarken Francis ve karısı Susan hastanede onu görmeye gelirler. Frankford da hastaneye gelerek ölmeden önce Anne'ı affeder, böylece erkek egemen düzen varlığını sürdürmeye devam etmiştir.

Katie Mitchell ise oyunu feminist açıdan şu şekilde yorumlamıştır, merkezinde iki kadının yer aldığı iki hane, birbirine açılan iki karanlık ayna gibi yanyana tasarlanmıştır. Böylece alt hikaye olan Susan ve Charles kardeşler de başrole taşınmıştır. Oyunun metninde görünmeyen ve söylenmeyen şeyleri de göstererek, kadın kahramanlara derinlik ve oyuna birden fazla katman kazandırılmıştır. Mitchell, öncelikle 1607 yılında yazılan oyunun 1912'de geçmesine karar vermiştir. Sahnede

yanyana yer alan iki ev, biri yenilikçi bir burjuva evi (Frankford'lar), diğeri ise artık fakirleşmeye başlayan bir aristokrat evi olarak, gerçekçi şekilde tasarlanmıştır. İki evdeki eylemler, birbirini destekleyecek ve senkronize olacak şekilde çalışılmıştır. Oyunda, kadınların baskın erkek karakterler arasında değış tokuşuna yönelik feminist bir eleştiri getirilmiştir. Mitchell iki evi yanyana sergileyerek, prodüksiyonunun sadece nezaketle öldürülen bir kadın hakkında olmadığını, kadınları baskılayan kültürel sistemlerin eleştirisini yaptığını vurgulamıştır. Kadın karakterlerin konuşmalarındaki metinler ve sözsüz oyunlarla yeniden yorumlanmıştır. Hareketlerle geçiş yapan, gerçekçi şekilde ilerleyen bölümler boyunca kendi feminist vurgularını göstermiştir (Malague, 2013).

Aslında 2011 performansı, Katie Mitchell'ın *A Woman Killed with Kindness* oyununu ikinci kez yönetmesiydi, ilk kez 1991'de Royal Shakespeare Company'de yönetmişti. Bu yeni versiyonunda, oyunculuk biçimi tam olarak Stanislavski gerçekçiliğinde bir yorumdur. Katie Mitchell'ın 20 yıl sonra ikinci kez aynı oyuna dönmesi, oyunun feminist ve gerçekçi potansiyelini görmeye başlaması ve araştırmaya devam etme arzusu şeklinde yorumlanmıştır (Malague, 2013).

Katie Mitchell bir röportajında, *A Woman Killed with Kindness* oyununu seçmesinin iki sebebi olduğunu söylemektedir. Birincisi, oyunun radikal natüralizm olması, diğeri ise cinsel politikalar, ki bu sebeple günümüz seyircisi için çok ilgi çekici ve meydan okuyucu bir çalışma olmuştur. Barker'a göre 1991 prodüksiyonu gerçekçi türün pratiğiydi, ama bir zaman ve mekana sabitlenememişti. 2011 prodüksiyonu ise yeni bir denemeydi, tam olarak Mayıs 1919 ile Nisan 1920 arasındaki İngiltere dönemine sabitlenmişti. Prova notlarında tüm sahnelerin saatleri bile belirlenmişti. Bu tarih belirtme imgeleri önemliydi, çünkü 1918'de kadınlar hakları konusunda önemli kazanımlar edinmişlerdi (Malague, 2013).

Mitchell'ın denemelerinden biri de metin üzerinde olmuştur. Barker'a göre Stanislavski tekniklerini erken modern dramalara uygulamak her zaman kolay olmuyordu, bunun nedeni kullanılan dildi. Katie Mitchell bu müdahalesini "Monologları kaldırmaya karar verdik. Monologları kaldırınca oyun şaşırtıcı şekilde yüzde kırk oranında kısaldı. Monologların yüzde doksanı kendi hakkında konuşan erkeklerdi. Monologları kaldırarak en azından erkeklerle kadınlar arasındaki oynama alanı düzeyini dengeledik, böylece seyirci, her iki cinsin eylemlerini adil şekilde takip edebildiler." şeklinde anlatmıştır (Malague, 2013).

Mitchell, bu kısaltmaların yanısıra replikleri deđiřtirerek, yeniden dzenleyerek ve ekleyerek ‐oynama alanını dengeledi‐. Byle yaparak ynetme srecine daha fazla gereki ve feminist mdahalede bulunmak iin yolunu amıřtır.

Mitchell’ın bu oyundaki ve bařka iřlerindeki temel amacı, kadın karakterleri merkeze koymak ve erkeklere itaatlerini, ayrıca ‐hizmette‐ olmanın ne demek olduđunu teatral hale getirmektir (Malague, 2013).

Mitchell’ın grnmeyeni sergileme hevesinin bu oyundaki en iyi rneđiSusan karakteridir. Metinde olduka az yer kaplayan bu rol, bu prodksiyonda neredeyse her sahnede yer almaktadır. Mitchell belki Susan’a yeni bir replik eklememiřtir, fakat kurguladıđı biimle onun hep grnr olmasını sađlamıřtır. Bylece Susan’ı ayını yudumlarkenigara ierken, faturaları derken ve pencereden dıřarıyı izlerken grebiliyor, endiřelerini ve korkularını sessiz bir řekilde hep izleyebiliyoruz (Malague, 2013).

Oyunun en etkileyici sahnelerinden biriusan’ın gelinliđiyle  kez kamaya kalkması ve her seferinde iki erkek (abisi ve evleneceđi adam) tarafından yakalanmasıdır. Sonuncusundan sonra Susan, zehir dolu bir sesle řyle bađırmaktadır: ‐Kadere boyun eđeceđim / Ve řimdiye kadar nefret ettiđimi sevmeyi đreneceđim‐ (Malague, 2013).

Oyunun bir diđer etkileyici sahnesi ise, Anne’ın evden srlmesi ve Susan’ın evlenmeye zorlanması ařamasında ikisinin de aynı anda piyanolarının bařına geerek bir det almaları, mziđi duyan Frankford Anne’a dođru kořarak onu durdurduđunda ikisinin de aynı anda almayı kesmesidir. Bu det, iki kadının farklı ortamlarda olsalar da bir olduklarını gstermektedir. Det iin Kim Solga’nın deyiři ise řyledir; ‐oyun boyunca farklı olaylar yařayan iki kadının, birbirini karřılıklı olarak desteklemeleri olasılıđının yok olmasına sylenen bir ađıt‐ (Malague, 2013).

Mitchell’ın feminist eleřtiri getirme yntemlerinden biri detilize bir dans hareketi gibi grnen tařımadır. Zamanın akıřını temsil eden blmlerde, iki kadın da bir cansız manken gibi erkekler tarafından belirli yerlere tařınmaktadırlar. Bu tařınmalar kadınların zayıflıklarını sembolize etmektedir. Kendi ortamlarını kontrol edemeyince eřzamanlı olarak maniple edilmektelerdir (Malague, 2013).

İki kadının hikayelerinin eşleştirilmesiyle prodüksiyon, bireylere odaklanmaktansa erkek egemen sisteme yönelik daha geniş çaplı bir eleştiri getirmiş olduğu vurgulanmıştır.

Her iki kadın karakterin oyunun belirli aşamalarında aynı hareketleri yapması –Anne ilişkisinin ortaya çıkması sonrasında kocası tarafından yere fırlatıldığında Susan da aynı şekilde yere uzanır- ve birbirlerinin hareketlerine uygun eylemleri - Anne kaderini ifade eden dizeleri okurken Susan’ın bir ip alıp kendini asmaya hazırlanması- kadına yönelik baskının kapsamını genişletmiştir (Malague, 2013).

Oyunun finalinde, yanyana iki evi içeren bölünmüş sahne kaybolur ve tek bir mekan, hastane odası belirir. Susan yeni eşiyle ölmek üzere olan Anne’ı ziyarete gelir. Bu oyun boyunca ilk karşılaşmalarıdır. John Frankford oyunun final tiradını oynar. “... mezarına bu cenaze kitabesini hediye edeceğim mermer mezartaşına kazınacak altın harflerle bu kelimeler dolduracak” (Malague, 2013).

Mitchell’in prodüksiyonunda Frankford’un son dizesini odanın diğer köşesindeki Susan şöyle söyler: “Burada kocasının nezaketinin öldürdüğü bir kadın yatıyor”, bu dizeyi söyledikten sonra odayı terk eder (Malague, 2013).

Mitchell oyunun dramatik yapısını bozmamış ve kendi vesilesi doğrultusunda metinde kısaltmalar yapmıştır.

Nezaketle Öldürülen Kadın oyununu, hazırladığımız tablolara göre değerlendirecek olursak: zamansızlık gibi anlam dağıtan bir tercih yerine, çok net tarihsel bir süreci metinle paralel hale getirmiş olduğunu görebilmekteyiz. Simultane sahne yapısı sayesinde eşzamanlı bir anlatım kurmasına rağmen, metni söylemek istediklerine vesile olarak tercih etmiş ve bu anlatımı bütüne hizmet eden doğrultuda bir yapı oluşturmak için kullanmıştır. Politik olarak vurgulamak istediğini çok net biçimde seyirciye aktarmış, herhangi bir kafa karışıklığına yol açmamıştır. Mitchell tüm bu veriler ışığında, gerek metni vesile olarak tercih etmesi gerekse tüm anlatım biçimlerinin farklılığını, anlatmak istediğine odaklaması ustalığıyla yine dramatik yapıya hizmet eden bir oyun sergilemiştir.



Şekil 4.5: A Woman Killed with Kindness (National Theatre)

Kaynak: express, 2011

4.5 Lucia di Lammermoor

Lucia di Lammermoor, Gaetano Donizetti'in üç perdelik trajik operasıdır. Salvatore Cammarano tarafından Sir Walter Scott'ın The Bride of Lammermoor isimli romanından uyarlanarak yazılmıştır. Operanın prömiyeri Napoli'deki Teatro San Carlo'da 26 Eylül 1835'te yapılmıştır. Bu opera ülkemizde de en son 2012 yılında Antalya Devlet Opera Balesi'nde sahnelenmiştir. Sir Walter Scott'ın The Bride of Lammermoor romanı, dilimize çevrilmemiştir. Opera üç perdeden ve şu akıştan oluşmaktadır: Birinci perde, Lucia sevgilisi Edgardo ile gizlice buluşacaktır. Kale muhafızları kaleye birinin gizlice girdiğini fark ederler, onu aramaya başlarlar, onun Edgardo olduğundan şüphelenirler. Lucia'nın ağabeyi Enrico, Edgardo'yu öldürmeye yemin eder.

Lucia, Edgardo'yu beklerken, hizmetkarı Alisa, kıskançlıkla Ravenswood (Edgardo'nun ailesi) ailesinden olan bir erkeğin bir kızı öldürdüğünü ve bu kızın hayaletinin kendine de görüldüğünü söyler. Alisa'ya göre bu bir uyarıdır ve Lucia'nın Edgardo'ya olan aşkıdan vazgeçmesi gerekmektedir. Edgardo sahneye girer, Fransa'ya gitmesi gerekmektedir. Enrico ile barışmak ve Lucia ile evlenmek

istemektedir. Lucia bunun imkânsız olduğunu söyler. Bunun yerine birbirlerine evlilik yemini verirler ve yüzük değişirler. Edgardo ayrılır.

İkinci perde de, Ailesi Lucia'nın Arturo'yla evlenmesini istemektedir. Enrico Lucia'yı bu evliliğe ikna etmek için sahte bir mektup gösterir ve Edgardo'nun onu aldattığını söyler. Papazı ve hocası olan Raimondo da Lucia'yı Arturo ile yeni evliliğe ikna etmeye çalışır. Arturo gelir ve Lucia ile evlilik sözleşmesini imzalarlar. Bu sırada Edgardo gelir. Raimondo kavga çıkmasını engeller, Edgardo'ya evlilik sözleşmesini gösterir. Bunun üzerine Edgardo Lucia'yı lanetler, yüzüklerini birbirlerine iade ederler. Edgardo zorla kaleden çıkarılır.

Üçüncü perde, Enrico Edgardo'ya gider ve onu düelloya davet eder. Edgardo bu düello davetini kabul eder. Raimondo gelerek Lucia'nın damadı öldüğünü söyler. Lucia girer, Edgardo ile evleneceği hayalleri içindedir. Lucia kendini kaybedip yere yığılır kalır. Edgardo düelloda kendini Enrico'nun kılıcı üzerine atarak ölmeye karar vermiştir. Düello başlamadan önce Raimondo gelir ve Lucia'nın öldüğünü haber verir. Edgardo kendi kamasını kendi göğsüne saplar.

Katie Mitchell'in Lucia di Lammermoor prodüksiyonu 2016 yılında Londra Royal Opera House'da sergilenmiştir. Mitchell'in yorumunda, ilk dikkati çeken şey sahnenin tasarımı olmuştur. Orijinal metinde sahne dışında olan birçok olay vardır (Lucia'nın kocasını öldürmesi, intihar etmesi gibi). Katie Mitchell simultane sahne tasarımı sayesinde sahnenin bir bölümünü Lucia'nın yatak odası ve banyosuna dönüştürmüştür. Diğer bölümde olaylar akarken, yatak odası ve banyoda Lucia'nın hayatı da aynı anda seyredilmektedir. Lucia böylece neredeyse tüm oyun boyunca sahnededir ve görünmeyen olaylar açıkça gösterilebilmektedir. Böylece hikayenin öznesi olan Lucia, prodüksiyonun ana odak noktasına dönüşmüştür.

'Lucia di Lammermoor operasında erkek karakterler çok fazla sahneler, psikolojileri iyi çizilmiş, kompleksler, heyecan vericiler ve ilginçler. Kadın karakterlerin çizilmesinde aynı derecede dikkat ve düşünceli olunmadığını düşünüyorum. Eksik gibi görünen bazı sahneler var. Böylece benim prodüksiyonum merkezdeki karakterlerin öyküsündeki boşlukları doldurmaya çalışacak. Bu şeyleri dengeleyecek.' diye belirtmektedir, Mitchell (Thompson, 2015).

Mitchell'in simultane sahneleme tasarımı çok sayıda eleştiri almıştır. "Mitchell'in bölünmüş sahne yaklaşımı, izleyicinin belirli bir anda sadece şarkı söylemesi

beklenen karakterleri değil, eş zamanlı olarak sahne dışında olanları da görmesini sağlıyor. Etkisi çok dikkat dağıtıcı.” (Hall, 2016).

“Asıl eylem bir taraftayken, diğer tarafta birçoğu Mitchell’ın icadı olan çok sayıda dikkat dağıtıcı iş yürütülmekte.” (Tanner, 2016).

“İlgi sürekli olarak sahnenin başka bölümlerine çekiliyor, bizi şarkıcıdan, genellikle de güçlü, çekici bir sesi olan, ancak zorlayıcı dikkat dağıtıcılarla savaşmak zorunda olan zavallı Edgardo karakterini oynayan Castronovo’dan koparıyordu.” (Maddocks, 2016).

“Bölünmüş sahne, Mitchell’ın kadın karakterlere odaklanma sözünü gerçekleştirmesini sağlasa da yer almakta olan erkek performanslarına yönelmesi gereken dikkati dağıttı. Edgardo’nun üçüncü sahnesindeki aryasına, Lucia’nın banyosundan gelen su sesi eşlik etti ve onun ölümü sırasında da su sesi devam etti.” (Pullinger, 2016).

Simultane sahne kullanımı, Mitchell’ın Enrico ve Edgardo’nun buluşup düello yapmaya karar vermelerini, Lucia’nın kocası Arturo’yu hizmetçisi Alisa’nın yardımıyla öldürmesini eşzamanlı olarak sahnelemesiyle birleşmektedir. Lucia, kocasını öldürerek yapmaya zorlandığı evliliğinden kaçmaya çalışırken, Enrico ve Edgardo’nun düello yapma anlaşmasında, Lucia’nın erkek ilişkilerinin yönettiği bir yaşamdan kaçış fikrini göstermiştir. Bu yorum, Edgardo’nun operanın sonunda, Lucia’nın banyosundaki ölüm aryasıyla sağlamlştırılmıştır. Eleştirmen Fiona Maddocks bu karara hayıflanmıştır: “Castronovo’nun son vedasını akan suyun sesine karşı söylemek zorunda kalması, operasal saldırıydı” diye yazmıştır. Ancak bunu bir “saldırı” olarak değil, erkek sesinin operanın anlatısını son sözleriyle kapsamasına izin vermeyi reddeden bir “kasti dikkat dağıtıcı” olarak okursak, o zaman Mitchell’ın istediği ve bunun ürettiği rahatsızlıklar, metinsel anlatımın yüzeyinin altında çalışan güç ilişkilerini ortaya çıkarmak için etkili bir politik strateji olarak görülebilir. Katie Mitchell’ın bir diğer katkısı da, hikayedeki boşlukları doldurmaktır. ‘Bir şarkıcının otuzlu ya da kırklı yaşlarında olmasına rağmen 19 yaşındaki bir Lucia’yı oynadığı gelenekler, bana yanlış mesaj veriyor gibi geliyor, ’ demiştir. ‘Bu yüzden bizi biraz serbest bırakmak istiyorum. Lucia’nın karakteri kırklı yaşlarında bir kadın olarak temsil edilecek ve hiçbir zaman evlenmeyeceğini çok fazla kabul etmiş olacak. Ve

bunun iyi bir hikaye, olumlu bir hikaye olarak anlaşılmasını istiyorum.’ demiştir (Thompson, 2015).

Mitchell, dönemi yansıtmak için, hikayeyi 19. yüzyılın ortalarına yerleştirmeyi seçmiştir. ‘Konseptim, birçok farklı eşzamanlı ortamın olacağı bölünmüş bir sahne oluşturmak. İlk sahnede, asıl eylem, şarkı eylemi, Normanno’nun (kale muhafızlarının kaptanı) sevgilileri arayışını anlatacak – fakat aynı zamanda Lucia ve hizmetçisinin, erkek kılığına girerek kendini gizlemek için erkek kardeşinin yatak odasına gizlice girdiğini göreceğiz. Tehlikeli bir durum içinde, kardeşinin nefret ettiği sevgilisi Edgardo’yla buluşmaması gerekiyor; sadece normal hayatını sürdürmüyor. Lucia’nın zekasını ve eylemliliğini yükselten böyle sahneler göstermek istiyorum. Bu tarz boşlukları kastediyorum. Lucia’nın neden delirdiğini anlamaya ihtiyacımız var. Ophelia’nın nasıl delirdiğini göremediğimiz Hamlet’te olduğu gibi, eksik bir sahne var. Aynı Lucia, onu önce akli başında onra deli görüyoruz. Burada bu boşluğu dolduracağız. Sonuçta, eğer düğün gecesinde keskin bir alet aldıysanız ve çok güçlü bir adamı öldürmeye çalıştıysanız ve işler çok yanlış gittiye – bir bıçağın içeri girip çıktığı filmlerde olduğu gibi değil, ama bu tam bir kanlı karmaşa – bu insanları rahatsız etmek için yeterli. Bunun tümünü göreceğiz.’ demiştir Mitchell prömiyer öncesindeki röportajında (Thompson, 2015).

Opera metinlerinin yapı olarak dramatik yapıda olduklarını söyleyebiliriz ve formları müzikle paralellik gösterdiği için yapılarını değiştirmek pek mümkün olmayabilmektedir.

Bu opereti hazırladığımız tablolara göre inceleyecek olursak, ilk olarak şu göze çarpacaktır; Mitchell, bu yorumunu genel olarak dramatik yapıya uygun olacak şekilde sahnelemiş ama aynı zamanda postdramatik tiyatrodaki fazlasıyla gördüğümüz seyirci için dikkat dağıtma yöntemini seçmiştir. İlk izlenim dikkatin dağılmasıdır, fakat iyi incelediğimizde bunu kendi vesilesini anlatmaya hizmet eden bir biçim olarak kullandığını görebilmekteyizdir. Bunu postdramatik sahnelemedeki eşzamanlılığa örnek olarak gösterebiliriz. Kendi vesilesine giderken yönetmen, postdramatik öğelerden yararlanmış, fakat yazardan yola çıkarak yarattığı eserde dramatik yapıya uygun hareket etmiştir. Mitchell yorumunda, yazarın geçmişte kalmış, günümüz için artık yanlış olan politik yapıya ve değişen düzenine vurgu yapmıştır. Eleştirmenler Mitchell’ı metnin yapısını bozmakla itham etmiş olsalar da Mitchell özde sadece birkaç müdahaleyle eserde anlam kayması yaratmıştır.

Sahnelemede bütüne dair postdramatik öğeler vardır denilebilir, ama bu etkiler anlam karmaşası değil, anlamın kayması şeklinde oluşmuştur, bunu da yönetmenin yorumu olarak niteleyebiliriz. Yani Mitchell yazarın niyetini kendi vesilesi yönünde evirmiştir diyebiliriz. Bu nedenle sonuca giden süreçte postdramatik öğelerin kullanımının aslen dramatik yapıya hizmet ettiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Salt dramatik yapıyı oluşturan öğelere ise temsilin tasarlanmış oluşunueyircinin konumunu, izleğin bütünlüklü ve tamamlanmış oluşunu ekleyebiliriz.



Şekil 4.6: Lucia di Lammermoor (Royal Opera House)

Kaynak: roh, 2016

4.6 Multimedya Kullanımı

Mitchell, 2006 yılından beri multimedya kullanımıyla tamamen yeni bir çalışma şekli geliştirmiştir. Multimedya'yı postdramatik yapılar kurmak için değil, aksine dramatik yapıyı kuvvetlendirmek ve seyircinin seyir kalitesini artırmak amaçlı kullanmıştır. Gerçekçi anlayışına paralel olarak, oyuncuların kamera, ışık, mikrofon ve sahne donanımlarını kullandığı, böylece elde edilen görüntünün (genellikle aşırı yakın çekimler) bir perde üzerine yansıtıldığı oyunlar hazırlamak için, yapım şirketi 59 Productions'tan Leo Warner ile iş birliği yapmıştır. Akademik yayınlar için Mitchell hakkında yazılar yazan Andrew Haydon, Berlin'deki Schaubühne tiyatrosunda hazırlanan multimedya prodüksiyonu olan Strindberg'in Matmazel Julie oyunu için

yazdığı eleştirisinde “gözlerinizin önünde canlandırılan bir Merchant Ivory filmini izlemek gibi bir şey” diye tanımlamıştır bu yeniliği (Higgins, 2017).

Multimedya yapımlarında, her zaman sahnenin tamamına eşit şekilde yayılan bir sahne matematiği oluşturmaya çalışmıştır. Yani her şeyi ana karakterin sahnenin merkezinde olacağı şekilde düzenlemeyekeyircinin sahnede baktığı her yerde seyredilebilecek bir şeyler yaratarak, izleğin seçimini seyirciye bırakmıştır. Mitchell bu durumu şöyle açıklıyor; “Multimedyanın kullanımı sayesinde eşitlikçi bir tuvale sahip olmak istedim. Sanırım bu fikir resim tarihi çalışmalarından aklıma geldi: empresyonistler ortaya çıktıklarında, yaptıkları şey tüm tuvali eşit kılmaktı. Yani tuvalin tüm noktaları, tüm diğer noktalar kadar önemliydi. Şöyle düşündüm, “Aman Tanrım! Bu, yönetmek için fantastik bir fikir!” Mitchell, Multimedya kullanmadığı zaman genelde simultane sahne tasarımlarını tercih etmiştir (Lavender, 2008).

Mitchell, multimedya kullanımının ana akım tiyatrodaki hala başlangıç seviyesinde olduğunu gözlemlemiştir. The Wooster Group ve Hesitate and Demonstrate gibi avangart topluluklar tarafından 1980’den beri genişçe ve zarıfçe kullanılmış olsa bile ona göre bu yeterli değildir. Bu yüzden bu alanın, gayet açık ve keşfetmek için heyecan verici olduğu belirtmiştir. Tiyatroya multimedya kullanımını entegre etmenin birçok yolu olduğunu söylemiştir, ama kendisi için öncelikli kullanımının iki temel işlevi vardır. Birincisi oyunun dünyası ve fikirlerini iletirken, dekor tasarımını desteklemek. Örneğin, gökyüzündeki bulutların beyaz gök perdesine doğru hareket ederken kaydedilmiş kamera görüntülerini kullanmak. İkinci olarak da performansta bir oyuncuyla neredeyse eşit durumda, canlı bir katılımcı olarak oynamak. Örneğin, bir insanın kaydedilmiş veya canlı kamera görüntüsü ve sesi, gerçekten de oyuncuların birinin yerine geçebilir (Mitchell, 2009).

Katie Mitchell multimedyaı ilk kez 2007’de, Virginia Woolf’un The Waves romanının adaptasyonunda kullanmıştır. Bu süreci şu şekilde anlatmaktadır: “Seyircinin bir filmin kısımlarını izlediği geniş bir ekran vardı. Bu filmin imgeleri, ışıklarıahne donanımını, kostümleri ve sesi, oyuncular tarafından ekranın altında, canlı olarak yaratılıyordu. Sanki aynı anda bir film stüdyosundaki çekimi ve filmin son düzenlemesini izlemek gibiydi. Bu süreç bana multimedya kullanımı hakkında oldukça zor dersler öğretti. İlk kez multimedya kullanmayı düşünürken daha saftım, küçük bir el kamerasının videosunu, bir tür duya/sokete sokabileceğimi ve ekran üzerine canlı imgeler yaratabileceğimi düşünüyordum. Sürecin teknik karmaşıklığına

veya kullanılabilir farklı kamera ayarlarıyla ve bir medya sunucusuyla başarılabilecek kurnazlıklara dair hiçbir fikrim yoktu. Eğer uzun süreli veya karmaşık canlı imgeler yaratmak için video kullanmak istiyorsanız, düzgün kameralar, bir medya sunucusu, bir projektör ve yüksek kalitede bir ekran satın almak veya kiralamak zorunda kalabilirsiniz. Düzenleme tesisatını işletmede, oyunculara kamera ve ışık kullanımında yardım etmesi için birini işe almaya ihtiyaç duyabilirsiniz. Bir medya sunucusu, canlı veya daha önce kaydedilmiş kamera görüntüsüyle kullanılabilir, imgeleri derecelendirerek veya özel efektlerle (sepyaiyah ve beyaz ya da tüm renklerin yumuşak desatürasyonu gibi) işler. Daha da önemlisi, prova salonunda düzgün bir karartma donanımıyla, tiyatrodaki ışıklandırma durumlarının bazı kopyalarıyla, projeksiyon ve ekranı asacağınız bir yerle çalışmak zorunda kalacaksınız. Medya sunucusu sisteminin kullanımı, çoklu projektörlere ihtiyaç duymadan çoklu projeksiyon yüzlerinin kullanımına da izin verir. Uygun güçlü bir projeksiyon ve doğru lenslerleahnenin büyük bir alanını kaplamak ve nokta atışı doğruluğuyla belli alanları ayırmak mümkündür. Waves'i yarattığımızda 100'den fazla farklı fotoğraf karesi almıştık. Her fotoğraf karesi, bir yüzün yakın planı, bir kâseye kanın damlaması ya da yıkama sırasında kâğdın dalgalanışı, ayrı ayrı aydınlatılmalıydı ve fotoğraf kareleri arasında kamera ayarları ayarlanmalıydı. Bir kareden diğerine hızla hareket etmek çok karmaşıktı, oyuncuların pek çok yeni teknik bilgi öğrenmesini ve yeni yetenekleri pratik etmesini gerektiriyordu. Bu tür bir süreci kullanmaya karar verirsiniz, işlerin çok yavaş ilerlemesine hazırlıklı olun. Bir imge yaratmanın ne kadar zaman aldığı karşısında her zaman şaşırıdım ve bazen bir kareyi doğru çekmek birkaç saat aldı. Çalıştıkça, kamera, filme alınacak nesne ve her kare için ışıkların konumu arasındaki ilişkinin zemine işaretlendiğinden emin olun. Sıklıkla mükemmel kareler kurduk ve zemin üzerindeki tüm konumları işaretlemediğimiz için onları kolaylıkla tekrarlayamayacağımızı fark ettik (Mitchell, 2009).

Yansıtılmış imgeleri yaratmak için ışık kullanımıyla, teatral aksiyonu ışıklandırma için ışık kullanımı arasındaki gerginliğine hazır olun. Provalarda, kareleri aydınlatmak için bazı küçük pratik masa ışıkları kullandık. Tiyatroya girdiğimizdeahnelerdeki teatral aksiyonu göstermek için, bazı film karelerinin ışıklarına müdahale etmeden diğer ışıkları eklemek çok zordu. Projede ışıkları nasıl kullanacağımızı tam olarak düşündüğünüzden emin olun ve mümkünse ışık

tasarımcısının tüm prova süreci için orada bulunmasını garantiye alın. Canlı imgeler yaratın ya da yaratmayın, ışık ve video tasarımcısının birlikte çalışması önemlidir; ikisi de aynı aracı, yani ışığı kullanırlar (Mitchell, 2009).

Projeksiyon ekranlarının konumlandırılmasını (veya projeksiyon yüzeylerinin tasarımını) da hatasız yapmak ve video tasarımcısının dekor tasarımcısıyla bunun üzerine beraber çalıştığından emin olmak önemlidir. Son olarak hahnenin arkasındaki büyük beyaz ekrana yansıtmanın, tiyatrodaki videonun geleneksel kullanım alanının alternatiflerini değerlendirmek önemlidir.” (Mitchell, 2009).

Mitchell, multimedya sayesinde oluşturduğu biçimi şu şekilde tanımlıyor: “Benim için bu form, üçüncü bir formu oluşturdu, tiyatro ve sinema sentezini, buna tiyatrodaki kübizm diyebiliriz. Kameraların yaptığı şey, inşa edilen nesneye bakarken bir şeyin nasıl inşa edildiğinin tüm taraflarıyla görmemize izin vermesidir, tıpkı Picasso'nun erken dönemlerdeki, tüm yüzeyleri aynı anda görünen üç boyutlu bir kadın başı portresi gibi. Ne tiyatro ne de sinema değil; hem sinema hem de tiyatro dünyasının güçlerini kullanan farklı bir şey.” Bu tür için canlı sinema (*live cinema*) kavramı literatüre girmiştir (Pearson, 2016).

Bu yeni form sayesinde neyi amaçladığını ve neden eşitlikçi bir yaklaşım getirdiğini ise şöyle açıklamaktadır: “Bence tiyatro, karakterlerin bilincine ya da öznelliğine girebilme konusunda sınırlı. Çok kısıtlı bir form. Ölçekle ilgili yapılacak çok şey var. Görsel sanatlarla karşılaştırmak isterseniz, tiyatro her zaman figüratif bir sanat formu olarak kalacaktır. Kübizm veya soyutlama yapamaz. Oysa sinema, daha öznel bir bölgeye gerçekten girebilir, bir insan olmanın ve dünyaya o insanın içinden bakmanın nasıl bir şey olduğunu yakalayabilir. Sinema bunu detaylarla yapıyor. Yüzümüzde yaklaşık iki yüz kas olduğunu düşünürseniz, beşinci ya da altıncı sırada otururken bunun ayrıntılarını göremezsiniz. Yirminci sıradayken bunların hiçbirini göremezsiniz. Yüzün detaylarını göremediğiniz için oyuncunun fiziğinden okumaya başlarsınız. Bence kameranın yaptığı şey, izleyicilerin detayları görme durumunu eşitlemesi. Bana göre kamera kullanımı, detaylar ve özellikle ilgili. Sizi yakınlaştırıyor.” (Pearson, 2016).

Seyir açısından özgürleştirici bir formlaeyirci doğrusal anlatıyı kırabilir. Oyunun seyir halinde kendi sürecini tayin edebilir. Videonun ekranını takip ederek sinemada film izler gibi izleyebiliradece canlı performansı izleyebilir veya ikisi arasında

dolaşabilirler. Seyirci hangi anlamı istiyorsa onu oluşturabilir. Mitchell, bunun seyirci için seç ve karıştır akşamı olmasını istediğini belirtmiştir (Lavender, 2008).

“Birçoğumuz için yaşamdaki büyük olaylar savaş meydanlarında kılıçlarla olmuyor, büyük olaylar gerçekten özel oluyor. On yıldan beri birlikte olduğunevdiğin biriyle bir masada oturmaktasındır ve sevdiğin kişiye şunu sorarsın: ‘Dün gece neredeydin?’ Sevdiğiniz kişi birkaç milisaniye için bakışını kaçırır ve gözler tekrar size döner ve o an ihanete uğradığınızı ve ilişkinin bittiğini bilirsiniz. Yaşamınızın on yılı bir milisaniye süren bir göz kaçırmayla yok olmuştur.” Mitchell bu örnekle tiyatro ve sinema arasındaki oyunculuk farkını belirtmiştir. Tiyatroda bu anları iletmek için gerçekten çok uğraşılır, oysa sinema bunu rahatlıkla yapabilir. Multimedya sayesinde bu tarz anların tiyatrodada yaratılmasını sağlamıştır (Pearson, 2016).

Mitchell, psikolojiye, davranışlara ve öznelliğe ilgi duyduğunu ve ancak tiyatroyla bu konularda ileri gidebileceğimizi önermiştir. “Eğer sadece film yaparsam, canlılığına sahip olamam. Bir film izlemek çok korkunç. Çekimin gerçekliğinin yakınında değildir. Ama buradaahnedebu filmi sizin için birleştiren 50 kişilik bir ekibe çok yakınsınız.” Mitchellinema gerçekliğinin sahnede yaratılmasını daha da önemli buluyor (Pearson, 2016).

Multimedya başlığına bağlı olarak, Mitchell’in multimedya kullanımını uyguladığı eserlerinden ilk dönem ve son dönemine örnek oluşturacak birer oyun seçilmiştir.

4.6.1 Waves (Dalgalar)

Dalgalar, Virginia Woolf tarafından 1931 tarihinde yazılan bir romandır. Woolf’un en deneysel eseri olarak kabul edilir ve altı karakterin monologlarından oluşur: Bernardusan, Rhoda, Neville, Jinny ve Louis. Ayrıca, konuşmayan tek karakter Percival de yedinci önemli karakterdir. Karakterlerin hayatlarını kapsayan monologlar, bilinç akışı şeklinde yazılmıştır. Bir sahilin ayrıntıları, gün doğumundan gün batımına kadar değişen aşamalarının tasviriyle bölünmüştür. Altı karakter veya ‘ses’ konuşurken Woolf, bireysellik, benlik ve topluluk kavramlarını araştırmaktadır. Her karakter birbirinden farklı, ancak birlikte (Ida Klitgård’ın belirttiği gibi) sessiz bir merkezi bilinç hakkında bir özet oluşturmuşlardır. Roman altı anlatıcısının çocukluktan yetişkinliğe kadarki sürecini takip etmektedir. Woolf, bu romanında bireysel bilinç ve çoklu bilinçlerin birlikte nasıl örülebileceğiyle ilgilenmiştir.

Katie Mitchell'in multimedya serüveninin başladığı Waves prodüksiyonu, 59 productions (Leo Warner) ile ilk çalışması olup, 2006'da Londra National Theatre'de oynanmıştır. Mitchell, bu fikrin peşinden nasıl gittiğini şöyle anlatmaktadır; “Son zamanlarda Nesta² için yaptığım araştırmanın bir parçası olarak Dalgaları tekrar okudum. Tiyatro ve dans arasındaki ilişkiyi keşfetmek için tiyatro dışı bir metin arıyordum. Güçlü görüntüler, karakterler ve anlatıya ihtiyacımız vardı. Neden bilmem ama aklımıza Dalgalar geldi. Şaşırtıcı şekilde kitaptaki birçok resim hafızamda basılı kalmıştı: sakın bir denizin yüzeyini kesen yüzgeçusan'ın tüm okulu gömme hayali, boş bir odada çalan bir telefon. Dansçılar ve oyuncularla materyal üzerinde çalıştıkça, temalar beni büyülemeye başladı - kimlik, arkadaşlık, zaman ve ölüm. Sonra karakterlerin hayatlarının sıradanlığı ile düşüncelerinin sıradışılığı arasındaki gerginliğin farkına vardım. Dansla ilgili çalışmam beni tamamen farklı bir yöne yönlendirdi - klasik dramada sosyal dansın kullanımına doğru - ama Dalgaları sahneleme merakım devam etti. National Theatre Stüdyosu'nda aktörlerin katıldığı bir atölye çalışması yeni bir başlangıç noktası oluşturdu ve gösteri planlandı. İlk kesinleşen şey zaman aralığıydı. Romanda açık olan tek bir referans var - Kraliçe Alexandra'nın bir kız okulunun duvarındaki fotoğrafı. Diğer bölümlerdeki olgusal belirsizlik, kendi seçimlerimizi yapabileceğimiz anlamına geliyordu. Eylem tarihlerini Woolf'un kendi biyografisine bağlamaya karar verdik. Yapımımız, 1893'te yedi yaşında anaokulunda olan çocuklarla başlıyor ve 1933'te, 51 yaşlarındayken bitiyor. Daha sonra, 228 sayfalı metni 40 sayfaya düşürerek sahneleme çözümleri üretebileceğimiz bir çalışma metni hazırladık. Final bölümünü tamamen çıkardık. Bu bölüm, hayatta kalan ve artık yaşlı bir adam olan son arkadaşın olayları yavaşça yeniden özetlemesiyle muhteşem bir final sağlıyordu, fakat bir tiyatro seyircisinin uyumasına yol açardı. Sonra ses ve canlı video görüntülerini keşfetmeye karar verdik. Bu yeni araçlar, farklı insanlar, zamanlar, olaylar ve yerler arasında zahmetsizce ve hızlı bir şekilde atlama yapmamızı sağlayacaktı. Bunlara ihtiyatla yaklaştık, çünkü video, canlı performans olma etkisinin çıkmamasına neden olabiliyordu. Metinler, canlı ses efektleri, video operasyonu, film gösterimi ve sahne performansları arasında ustaca hareket eden oyuncuların azim ve hayal gücü dikkat çekiciydi. Woolf'un şiirsel malzemesinin ruhunu yakalayan bir performans dili oluşturmaya çalışmak, yavaş ve zordu - bazen acı çektiriyordu. Sonucun ne olacağını

² Birleşik Krallık merkezli inovasyon vakfı

dođru bir şekilde tahmin etmek imkansızdı, ancak görüntülerleesle, ışıkla ve şiiirle dopdolu olan çalışma, Dalgalar dünyasına neşe dolu bir sıçrama oldu.” (Hayden, 2013).

Bu prodüksiyonda, performans sırasında sahnede olan herkesin karakteri var. Kamerayı hareket ettiren veya ışığı odaklayan herkes, hikayeye sahip bir karakteri oynuyor. Varolan insanlara dayanan, görsel sanatçılar ve performans sanatçılarının bir birleşimidir diye belirtmiştir. Yani bu çalışmaların tümü, video görüntüsünü elde etmek için kullanılan gerçekliği yaratmak için kullanılmıştır. “Dalgalar çalışmasını yaparken, olayları video görüntüsü düzeyinde değil de performans düzeyinde yapabilmek için bazı sahte hatalar ekledik. Dolayısıyla bütün bunlar, işi yapmak için kullanılır, ancak farklı bir şekilde okunabilir. Bir kamera operatörüne ve ışıkçıya baktığımızda, aralarında küçük bir ilişki izi yakalayabilirdiniz. Ama tümü orada, çalışmada kaldı.” (Lavender, 2008).

Mitchell’in ilk dönem multimedya kullanımına örnek teşkil eden bu oyununu hazırladığımız tablolara göre inceleyecek olursak: bu çalışmasında yine belirsizlik yaratabilecek zaman algısını netleştirdiğini ve bu noktadan yola çıktığını görmekteyiz. Simultane sahne yapılarında kullandığı eşzamanlılık anlatım tarzı, multimedya eserlerinde de devam ediyor. Bu kullanımın da gene metnin vesilesine hizmet ettiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Tiyatro metni olmayan roman metnini görsel ve işitsel öğelerle destekleyerek, özünü seyirciye sunmaya çalışmıştır. Multimedya kullanımı metnin seyrini kolaylaştırmış ve okunması bile güç olabilecek metni seyirci için anlaşılır hale getirmiştir. Bu haliyle de dramatik tiyatro örneği oluşturmaktadır. Görünen üzerinden değerlendirdiğimizde, oyuncularınahne üzerindeki multimedya aletlerini kullanmalarından ötürü postdramatik tiyatro anlatımında kullanılan performer olarak adlandırabilecek olsak da görünenin altındaki ince işleyişte karakter yapısının korunduğunu, derinlikli olarak işlendiğini göreceğiz ve bu nitelendirme bize Dalgalar oyununun dramatik tiyatroya daha yakın bir üslup oluşturduğuna dair bir veri daha verecektir.



Şekil 4.7: Waves (National Theatre)

Kaynak: bl.uk, 2006

4.6.2 Shadow (Eurydice Speaks)

Bu oyunda hiçbir bilgi almadan karşılaşacağımız hikaye şudur: Oyun kişileri kadın bir yazar, onun iç sesi, onun rock yıldızı sevgilisi ve hadestir. Rock yıldızının konseri öncesi Yazar Kadın kuliste bilgisayar başında çalışmaktadır, İç Sesi ise bir radyo stüdyosuna benzeyen bir kulübede, mikrofon aracılığıyla salonda yankılanmaktadır. Yazar Kadın aslen çalışmaya çalışmaktadır çünkü bir yaratım sıkıntısı içindedir. Rock yıldızı erkek içeri girer, Yazar Kadını çalışmasından alıkoyar, konser öncesi sevişmek ister ama zaman yoktur, konserin başlamak üzere olduğu haberi gelir. - Kuliste bir ayrıntı olarak, içinde yılan olan bir akvaryum görürüz.- Sonra konser başlar, Yazar Kadın, Rock Yıldızını sahne kenarından izler. Kulisteki akvaryumdaki yılan ise yerinde değildir. Yazar Kadın o yılan tarafından zehirlenir. Konser yarıda kalır. Hastane sahnesi ve ölüm. Hades, Yazar Kadını arabayla ve sonra asansörle yerin altına götürür. Rock Yıldızı bu ölüme dayanamaz ve Yazar Kadını tekrar dünyaya getirmek için Hades ile anlaşır. Ama anlaşmanın şartı şudur, Rock yıldızı Yazar Kadın ile asla göz göze gelemez. Bu üçlü tekrar asansör ve araba yolculuğuyla dünyaya doğru yola çıkar. Ama Yazar Kadın bu durumdan hoşnut olmaz. Son anda kaçar ve yer altına gider. Yer altında tamamıyla çıplak kalır. Masası, masa lambası, kalemi, kağıtları vardır ve yazmaya başlar. Oyunun hikayesi kaba taslak yukarıda yazıldığı şekildedir. Oyunu bir kaç açıdan izleriz; sahne üstündeki dev ekranda

sinema versiyonuahne üzerinde adeta bir sinema seti çalışanları (kameraman, boom operatörü vb.), oyuncuların çıplak gözle gördüğümüz performansları ve radyo kulübesindeki iç sesi okuyan kadın. Yani sadece sahne üzerindeki dev ekranı seyrederek bir sinema keyfi alabiliriz. Her şey sahne üzerinde canlı olarak gerçekleşiyordur. Bütün sinema hilelerini bakışlarımızı biraz aşağı indirerek görebiliriz. Oyunculüğün teatral ve sinematografik keyfine varabiliriz. Günümüz modern sahne tekniğinin tamamı kullanılmıştır. Ses ve ışık tasarımı, hem kamera için hem de teatral etki için hazırlanmıştır.



Şekil 4.8: Shadow (Eurydice Speaks) Schaubühne

Kaynak: schaubuehne, 2016

Nobel Edebiyat ödüllü, Avusturyalı oyun ve roman yazarı Elfriede Jelinek'in bir oyunu olan 'Eurydice Speaks'in orijinal adı, '*schatten - eurydike sagt*'dir. Oyun, klasik Yunan mitolojisinden ilham alınarak yazılmıştır. Orpheus miti elbette türünün en lirik ve geleneksel olarak dokunaklı örneğidir, en azından ilk bakışta öyledir. Ozanın yeraltı dünyasına olan yolculuğu, yılan zehriyle öldürülen sevgili Eurydice'ye yeniden kavuşma misyonudur. Orpheus ve Eurydice birbirlerini sevmektedir. Düğün günlerinde Eurydice bir yılan tarafından sokulur ve ölür. Orpheus o kadar üzülür kiöylediği ağıtlar perileri etkiler, ona yer altı dünyasına inmenin yolunu anlatırlar. Müziği Hades ve Persephone'u etkiler ve karısını geri almasına izin verilir. Tek koşulu vardır, Orpheus dışarı çıkana kadar Eurydice'nin önünde yürüyecek, asla arkasına bakmayacaktır. Orpheus önde Eurydice arkasında çıkışa doğru yürümeye başlarlar. Ama Orpheus Eurydice'nin onu takip ettiğinden

emin değildir ve çıkışa varmadan arkasına bakar, Eurydice anında ortadan kaybolur. Orpheus daha sonra Dionysos'un emriyle öldürülür ve yer altı dünyasında Eurydice ile buluşur. Bu öykü tarih boyunca birçok esere ilham vermiştir. Elfriede Jelinek'in yorumunda olay Eurydice'in gözünden anlatılan bir öykü gibidir. Eurydice çıkış yolunda yer üstündeki yaşamını, kendi isteklerini ve hayallerini hatırlar (Pearson, 2016).

Eurydice, yaşam için ölümü terk etmektedir. Ünlü bir şarkıcı olan Orpheus, ona tüneller, koridorlar, asansörler boyunca öncülük etmektedir, yer altındaki sonsuz uzunluktaki boş yollarda arabayla götürmektedir. Eurydice yolculuk sırasında, yaşadığı dönemde bir yazar olarak nasıl Orpheus'un gölgesinde kaldığını, toplumun ona ait özgür bir ortam sağlanmasına engel olduğunu hatırlar. Yolculuğun sonuna yaklaştıkça, bir kadın gövdesinde başkasının kontrolünde bir varoluştansa yer altındaki gölgeli yok oluşu tercih ettiğini fark eder. Elfriede Jelinek Shadow (Eurydice Speaks) oyununda, kadın mitlerini araştırmaya feminist bir bakış açısıyla devam etmiştir (Pearson, 2016).

Berlin Schaubühne'de birçok oyun yöneten Katie Mitchell, Avusturyalı yazarın bu metnini ilk kez yönetmiştir. Mitchell, 2016 yılında sergilediği multimedya prodüksiyonunda, Eurydice'nin gölgeler diyarından istemeden çıkması ve ataerkil uygarlığa geri dönüşünü anlatırken ortaya koyduğu bu iş, live cinema tekniğinin en iyi örneklerinden biri olmuştur.

Mitchell, Jelinek'in (Shadow) Gölge'siyle birkaç yıl önce karşılaştığını anlatıyor: "Bu metin beni gerçekten çok etkiledi, mitolojik tarihi yeniden yazmasını beğendim. Ve farkında olmadan büyüyerek kafamda bir şeye dönüştü. Aklıma bir fikir geldi, eğer yeraltı dünyasına bir yolculuk yapabilseydim – bu asansörler, yeraltı tünelleri, uzun koridorlarla olurdu – bunu kelimenin tam anlamıyla bir hikayeye dönüştürebileceğimi düşündüm, yeni doğrusal anlatım etrafında ilerleyen bir metin." (Pearson, 2016).

"Jelinek'in metninde yeraltı dünyası erkekler tarafından kontrol edilmemekte olduğundan, Eurydice özgür olabilir ve ataerkil bir ortamda kendisine uygulanan tüm baskıları azaltabilir. Bence Jelinek bu konuda çok net. Asıl önemli olan, metni sahnelememde Eurydice'nin konumu, Orpheus'un dönmesini sağlayan o, çünkü geri dönmeye o karar veriyor. Bu kararı Orpheus vermiyor, arka planda kalıyor. Birçok

insan binlerce yıldır Orpheus'a ilgi duydu, burada benim görevim seyircinin hikayeyi Eurydice'nin bakış açısından görmesi." (Pearson, 2016).

Eurydice, rock yıldızı Orpheus'un küstah kendini beğenmişliğine zıt olan bir yazar olarak sunulmaktadır. Eurydice'nin Hades'te kendini bulduğu klostrofobi ve izolasyon – neredeyse Virginia Woolf'un Kendine Ait Oda'sı gibi – tefekküranatsal özerklik ve yaratım için bir alana dönüşmektedir. Orpheus ise müziğini dinlemek için kulaklık takıyor olsa bile her zaman duyuluyorkenessizliği bozmaktadır. Shadow (Eurydice Speaks) oyununun prodüksiyonuna dahil olan bu kadar fazla teknoloji ve çok sayıda insan -neredeyse 50 kişi- çok nadir görülmüştür. Yönetmees, video, tümü uzun masaların başında çok meşgullerdir. Sahnede teleskopik kollar, oyuncular etrafında dönen sahne çalışanları ve ayrıntılı modüler bir setle kameralar ve teknik insanlar vardır. Yerdeki işaretler, kablolar, yaylar, monitörler ve eski bir VW arabaofistike bir şekilde çakışıyordur. Hatta arkalarda bir yerlerde bir yılan bakıcısı ve zehri alınmış gerçek bir yılan bile vardır (Pearson, 2016).

Seyirciler bir film setini izlerken, canlı video görüntüsü de gerçek zamanlı olarak sahnenin üstündeki ekrana yansıtılıyordu. Bu oyunda, en dikkat çeken şey, videos, oyunculuk ve tasarımdaki tüm parçaların titiz bir koreografisidir.

Çift anlatımın – sahnede bir film seti ve yukarıya yansıtılan film – sağladığı, bilmenin ve gerçekliğin katmanlarını görebilmekteyizdir. Film, farkındalığa açılan ve Eurydice'in psikolojisine girmemize izin veren bir pencere olmaktadır.

Mitchell üçüncü türü (live cinema) kullanmasının ayrıntılarını veriyor: "Elbette herkes Orpheus'u çok ilgi çekici buluyor – bu oyunda bile – ancak kameralar onu Eurydice'in bakışının öznelliğiyle görmemize izin veriyor ve bu nedenle yavaşça yeniden yorumlanıyor. Eurydice Orpheus'a baktığında onu yeniden hayal ediyoruz. Kameralar bize bu çok önemli öznelliği veriyor. Eğer bir tiyatro oyununa sadece Orpheus'u Eurydice ile birlikte koyarsak, Orpheus kazanır" (Pearson, 2016).

Çağdaş kültürdeki temel mitlerin kırmızı kurgusunu ataerkil olarak görenler sadece dördüncü dalga feministleri değil. Öyleyse bu efsanelerin feminist bakışla yeniden anlatılması geleneğinin güçlü olması şaşırtıcı olmamalı. Jelinek, Christa Wolf'un Aeschylus'taki Agamemnon'un alternatif anlatısı (kanlı bölgenin dışında bir kafeste bekleyen Kasandra'nın bakış açısından) veya Anne Carson'ın "Kırmızının Otobiyografisi" (Herkül'ün kahramanlık saçmalıklarını kurbanı Geryon açısından

inceliyor) ile bir arada tutuluyor. Bakış açısını tersine çevirerek, aslında asırlar süren varsayımları sona erdiriyor, kırmızı ipi iğneden çekip çıkarıyorlar. Sonunda Elfriede Jelinek esas soruyu soruyor: hiç kimse Eurydice'ye ölümden geri getirilmek isteyip istemediğini sordu mu? Mitchell de bu bunun altını çizmiştir (Pearson, 2016).

Mitchell'in, eserleri arasında en net biçimde postdramatik öğeleri kullandığı bu oyunu hazırladığımız tablolara göre inceleyecek olursakon döneminin en yakın temsili olan bu oyunda, postdramatik öğeleri en görünür biçimde kullanmıştır. Fakat prodüksiyonda kullanılan bütün öğeler metni desteklemek ve takibini kolaylaştırmak için bir araç olarak kullanılmıştır. Bu bağlamda, karmaşık mekan değişimleri dikkat dağıtmamaktadır. İç sesi oynama ya da dinleme zorluğunu tamamıyla ortadan kaldırmıştır, üstelik bunu da eşzamanlı anlatım sayesinde başarmıştır. Karakterlere bakacak olursak: sahnedeki gördüğümüz karakterizasyonlar içerisinde üç ana karakter dışındaki herkes, postdramatik tiyatrunun özelliği olan karakterleri taşımaktadır. Fakat yine de karmaşıklıktan uzak bir derinliğe taşınmaktadır. Mitolojik hikayeden yola çıkılarak oluşturulmuş bu metin sahneleme yapısı, günümüz dünyasına ait gerçekçi mekanlar yaratılarak oluşturulmuştur, bu da neden/sonuç ilişkisini net biçimde ortaya koyarak, oyunun dramatik yapısına destek vermiştir. Seyirciye kapalı yapısı ve bütünlüklü olarak her anın tasarlanmış olması, yine dramatik özelliği güçlendirmektedir. Yönetmenin yazarın metnine karşı veya farklı yorum getirmediği, tema olarak yazar ile ortaklaşılan bir prodüksiyondur. Yönetmenahneleme biçimindeki yenilikleri ortaya koymak vesilesini göstermiştir. Bu oyun çağdaş dramatik tiyatro yapısının en önemli örneklerinden biri olarak gösterilebilir.



Şekil 4.9: Shadow (Eurydice Speaks) Schaubühne

Kaynak: schaubuehne, 2016

Bu bölümde incelemesi yapılan oyunlardan maalesef sadece iki tanesini seyretme fırsatım oldu. Birincisi live cinema tekniğiyle sahnelenmiş olan Shadow, ikincisi de The Maids oyunlarıdır. İki oyun da seyircinin etkisine kapalı, tamamlanmış hissi veren, teatral öğelerin tamamının bütünlüklü yapıya hizmet ettiği, neden/sonuç ilişkilerinin sahnedeki karakterlerce temellendirildiği ve seyircinin özdeşlik kurabileceği eserlerdi.

Mitchell'in tiyatrosunda dramatik öğeler baskındır, postdramatik tiyatronun öğelerinden olan eşzamanlılık kavramınıimultane sahne yapılarında ve multimedya kullanımında yapmaktadır. Fakat bu eşzamanlılık, dramatik tiyatroya uygun olarak doğrusal zaman içinde gerçekleşmekte, anlamı dağıtmadan, yönetmenin vesilesindeki temayı bütünleyecek bir şekilde kullanılmaktadır.

Sonuç olarak, Mitchell kendi vesilesine yani politik görüşüne uygun veya dönüştürebileceği eserleri seçmektedir. Anlam karmaşası yerine net olmayı tercih etmiş, bunu didaktik bir biçimde değil zarafetle seyirciye sunmuştur. Kurduğu tiyatro ve opera yapıları dramatik yapıya uygundur. Postdramatik olarak düşünebileceğimiz bütün unsurları, dramatik yapıyı kuvvetlendirmek ve seyirci için ilginç yani seyri keyifli bir hale getirmek için kullanmıştır. Bütün eserlerinde tamamlanmışlık hissi

mevcuttur. Bu hissi yaratmak için öncelikle metnin içindeki büyük fikirlerin peşinden gitmiş, bu yolculuğunda o büyük fikirleri kendi görüşlerine uygun olduğu için seçmiştir. Büyük fikirleri çözümlmek için metni en ince ayrıntısına kadar incelemiştir. Politik görüşleri ve felsefesi açısından kendine uygun olan eserleri yeni bir kavram (*live cinema*) yaratarak seyirciye sunmuştur. Seyirci bu fikirlerin bilindik veya klişe olduğunu düşünse bile, bu yeni biçim ve geleneklere cesaretli karşı çıkış sayesinde yeni bir sunum haline getirmiştir.

5. SONUÇ ve ÖNERİLER

Çalışmamızda modern/postmodern karşılaştırması ve buna bağlı olarak dramatik/postdramatik tiyatro karşılaştırması yapılmıştır. Tiyatro metinlerinin dönüşüm süreci ve tiyatrodaki yönetmen kavramı üzerine kısaca tarihsel süreçler incelenmiştir. Bu bağlamda Katie Mitchell tiyatrosuna dair bilgiler harmanlanarak, yöntemine giriş mahiyetinde bir çalışma olmuştur. Mitchell'in tiyatro tarzı için; metinleri vesile olarak kullanan, dramatik yapıda eserler üreten bir yönetmendir diyebiliriz. Postdramatik tiyatro kavramına uygun, aralarında Lepage, Castellucci ve Wilson'ın -ilk dönemine tekabül eden süreci baz alınarak örneklendirilmiştir- da bulunduğu, yönetmenlerin oyunun hem yönetmeni hem de yazarı sıfatıyla, eserde çok yönlü bir hakimiyet biçimini ele alan, 'auteur' olarak tanımlanan bu kavram, Katie Mitchell'a ait bir özellik değildir. Mitchell tiyatrosunda 'yönetme' eylemi dışında metni sadece bir vesile olarak tercih etmiş ve bu bağlamda yazılı olan eser üzerinde yalnızca amacına yönelik dokunuşlarda bulunmuştur. Neden ve sonuçlarına bakıldığında ise Mitchell, metindeki bütün fikirleri en ince ayrıntısına kadar inceledikten sonra, uygulamada kendi bakış açısını getirmektedir. Mitchell'ın yaptığı, metnin özüne karşı çıkmak ya da eksenini kaydırmak değil, farklı bakış açısı getirmek ve günümüz değerlerine/yönetmenin değerlerine daha yakın hale getirmektir. Bu şekilde, özellikle operadaki tabiri caizse eski kalmış temaları veya durumları, günümüz dinamiklerine uygun hale getirmektedir.

Tiyatro metinleri, edebiyatın gücünden değil dramanın yani eylemin gücünden gelişmektedir. Modern ya da postmodern dönemin bütün yönetmenleri, öncelikle replikle değil, onun nasıl ve hangi durumda söylendiği/imgelendiğiyle ilgilenmiştir. Tiyatronun biçimleriahnedeki eylem/ses/görsel imgeler sayesinde belirlenmiştir. Günümüzde dünya üzerinde söylenmemiş söz yoktur denilebilir, ama sanatçıların kişisel görüşleri ve fikirleriyle yoğurdukları işlereyircide yeni hissini yaratabilmektedir. Mitchell da bu yönüyle çok yenidir diyebiliriz.

Mitchell, rasyonelliği ve analitik çözümlenmeleri nedeniyle modernist bir yönetmendir. Postdramatik tiyatronun yönetmenlik olarak bazı özelliklerini

göstermekte, fakat postdramatik tiyatronun özelliklerini metinle olan ilişkisine destek amacıyla yararlandığını söyleyebiliriz.

Kullandığı belli başlı postdramatik öğeler şunlardır: Multimedya kullanımı, parçalı sahne yapıları, sahne üstündeki estetik, hipergerçeklik, eşzamanlılık, oyuncuların kısmi olarak performatif anlatım biçimine yönlendirmesi. İncelediğimiz oyunlar içerisinde yer alan ‘Waves’ oyunu, Mitchell’in ilk dönemlerindeki multimedya ve postdramatik öğe kullanımına örnek teşkil ederken, ‘Shadows’ oyunu ise son dönemine yakın bir zamanı yansılamaktadır.

Postdramatik yapıya hizmet eden görünümün dışında kalan, ‘Mitchell dramatik yapıyı daha temel alan bir yönetmendir’ savımıza ilişkin destekleyici öğelerin en başında, şüphesiz ki birincil sırada metni vesile olarak ele alması gelecektir. Buna ek olarak, Mitchell’in sahnelediği oyunlar kısmında detaylandırarak ele aldığımız oyunlarında rastladığımız dramatik öğeler şunlardır: oyunlarının tamamında gördüğümüz, postdramatik yapının “work in progress” sisteminin aksine üretimin ‘tasarlanmış’ olması; seyircinin konumunun daima seyirlikte yani tanık olarak kalması; biçim olarak göze çarpan, parçalı/eklektik sahnelerde dahi bunun dramatik tiyatronun öğeleri arasında yer alan ‘tamamlanmış’ hissiyatına hizmet ediyor olması; gerçekliği koruduğu tüm tasarımların içerisinde ‘teatral zamanı’ tercih ediyor olması. Şüphesiz ki son dönem prodüksiyonlarında multimedya kullanımıyla çizdiği postdramatik görünüm, metni vesile olarak ele alması ve tüm belirli bir amaca ulaşmak için bunları bir araç olarak tercih etmesi ve kullanması, Mitchell’in dramatik bir yönetmen olduğunun asıl ispatı olarak tüm oyunlarında karşımıza çıkmaktadır.

Mitchell için metinler ilk başta kutsaldır ve onu anlamak için en ince ayrıntısına kadar metinlerin röntgenini çeker. Daha sonra metne kendi istediği vesile doğrultusunda kısaltmalar ya da eklemeler yapar. Genelde repliköz ya da mısra eklemek yerine özsüz eylemler eklemektedir. Bu şekilde metnin ana hikayesini değiştirmese bile, metinde kendi vesilesi olan ekseni takip etmekte, bunun için de multimedya olanaklarını ve simultane sahne düzenini kullanmayı bir araç olarak seçmektedir. İki tercihi de gerçekçi biçimde uygulamakta ve bütüne hizmet ettirmektedir.

Tasarlanan sahne düzenleriyle seyirci açısından bakıldığında, multimedya kullanılıyorsa ekranda gerçek gibi görünür ya da diğerlerinde dekor tamamen gerçekçidir. İki tercih

için de şunu diyebiliriz: Mitchell tarafından kurulan dünya, adeta sinemadaki gerçekçilik gibi birçok ayrıntılarla bezelidir. Oyunculukta da bunu yapmaya çalışmaktadır. Örneğin, özellikle son döneminde kullandığı multimedya çalışmaları sinema gerçekçiliğindedir, çünkü oyuncuların yüzlerindeki her ayrıntıyı yakalamak için yakın çekimler yapmaktadır. Opera gibi romantik dönem oyunculduğuna benzer büyük jestlerin yapıldığı prodüksiyonlarda bile oyuncuların o jestleri mümkün olduğunca minimize ettiklerini görmekteyiz, bu tercihin de yönetmenin seçimi olduğunu söylemek bu bağlamda yanlış olmayacaktır.

Live cinema tekniğini görmüş olduğumuz Shadow oyunundaki deneyim, adeta bir sinema filmi setine gitmek gibiydi. Sahne üzerindeki ekrana baktığımızda hipergerçekçi bir durum vardı. Ama setin kendisini, yani bütünü seyrettiğimizde teatral bir şölen vardı. Uygulanan bu teknik, tiyatro ve sinema sanatının tüm büyüyle bütünleşmesine dairdi. Çok zor ve pahalı bir yöntem olduğundan dolayı, Türkiye’de bu tarz oyunları görmek yakın zamanda mümkün olmayabilir. Maddi kısıtlamaların yanı sıra projede yer alacak kişilerin kalifiye teknik bilgisinin olması gerekliliği de önemli bir faktördür. Kalifiyeliğin salt yetenekle veya çalışmakla ilgisi yoktur, uzmanlık ancak bu yöntemi tecrübe etmekle gelişebilir.

Mitchell, on yıllık deneyim sonrasında tekniğini mükemmelleştirmiştir. Hatta tiyatronun gücünden kaybettiğini sinema etkisinin daha büyüdüğünü düşünmeye başlamıştır. Mitchell’in eserlerinin seyircide bıraktığı bu büyüleyicilikte elbette tasarım ve oyuncu ekibinin katkısı büyüktür. Mitchell, birlikte çalıştığı tasarımcı ekibini pek değiştirmemiştir. Vicky Mortimer bu kişilerin başında gelmektedir. Onun sahne tasarımları ve sahne tekniği bilgisi sayesinde kusursuz prodüksiyonlar gerçekleştirmiştir.

Mitchell’in yönetmen olarak mekan kullanımını ele alacak olursak, kendisi için deneysel veya farklı uzamlar yaratan yönetmen diyemeyiz. Prodüksiyonlarında tiyatro mekanının dışında sahnelemeler yapmaz, farklı oyunculuk teknikleri denemez. Mitchell’in tiyatrosunu sahneleme estetiği olarak da ikiye ayırabiliriz: birincisi multimedya kullanımının yoğun olduğu mobilize dekorlarda eşzamanlı anlatım tekniğini kullanımı; ikincisi ise sabit dekorlarla farklı alanları aynı anda seyircinin gördüğü simultane sahne tekniği, bu teknikte de eşzamanlı anlatımlar kullanabilmektedir. İncelediğimiz ve seyretme fırsatı bulduğumuz eserleri, büyük bütçeli ve Avrupa’nın kültür başkentleri diyebileceğimiz şehirlerinde sahnelenmiştir.

Tüm kariyeri şaşalı tiyatrolarda geçmemiştir, kitabında büyük bütçeli olmasa da profesyonel olmanın mümkün olduğunu vurgulayan bilgiler de vermiştir.

Yönetmenlik için önerdiği yöntemler (*The Director's Craft*), tiyatronun ideal bir endüstri olması ile uygulanabilir. Önerilerini paylaşırken onunlarla mücadele etmek için hazırlıklı ve sabırlı olmanın önemine vurgu yapmıştır. Kendisi de önerdiği teknikleri zamanla keşfetmiş, tecrübelerinin meyvesi olan yöntemlerini bir kitapta toplamıştır. Belki de İngiltere gibi köklü tiyatro geleneği olan bir yerden gelmesinden dolayı tiyatro metinlerini ince eleyip sık dokumaktadır. Ama en önemli faktör, İngiltere'deki tiyatro endüstrisinin yönetmenlere verdiği prova süresidir. Sadece iki ila dört haftalık prova süreleri, ciddi bir önhazırlık yapması gerektiğini öğretmiştir. Bu kısıtlama sebebiyle tüm süreci detaylı şekilde planlamak durumunda kalmış ve öngörülerini netleşmiştir. Avrupa'nın birçok ülkesinde oyunlar/operalar yönetmesi, tiyatro sektörünü iyice gözlemlemesini sağlamıştır.

Mitchell'ı bu özelliğinden dolayı da takip etmemiz gerektiği kanısındayım. Hatta yönetmen ve yönetmen adaylarına ek olarak, tiyatro işletmecisi olan yöneticilerin ve yönetici adaylarının da takip etmesi gerekir. Çünkü yönetmenlerin, tasarımcıların ve teknik ekiplerin planlı çalışmasına olanak veren o işletmecilerdir. İşletmeciler de bu süreci irdeleyip, daha iyi prodüksiyonların çıkmasına olanak sağlayacak imkanları yaratmaya çabalamaları gerekir. Yine de tiyatronun asal kişileri (oyuncu, yönetmen, tasarımcı) bu süreçlere hakim olarak, endüstri üzerinde baskı kurabilir ve soruna yol açan pratiklerin değişmesini sağlayabilirler.

Varsayım olarak belirttiğimiz gibi, Türkiye tiyatrosunun metin odaklı olması sebebiyle Mitchell'ın sistematik rejî yöntemi çalışılmaya değerdir. Mitchell'ın *The Director's Craft* ve Melih Korukçu'nun *Oyun Analizi* kitabı, metin odaklı çalışacak yönetmenler için faydalı eserlerdir. Mitchell'ın yönteminin tam ve ayrıntılı olarak anlaşılması için ana kaynak kitabıdır. Çağdaş, modernist yönteminden dolayı, farklı tarzlarda oyunlar yönetmek isteyen yönetmenler için de önemli bir kaynak olacaktır. Çünkü doğru vurgulara ve biçimlere ulaşmak için doğru çözümlere ihtiyaç vardır.

Türkiye tiyatrosunda, prova süreleri ve salonları çok iyi durumdadır diyemeyiz. Bunun değişmesi ya da tiyatronun bir endüstri haline gelmesi, yakın zamanda öngörülebilir şeyler değilse de, bu dirayeti gösterip çaba göstererek ulaşabileceğimiz bir durumdur. Maddiyatın verdiği imkansızlıklara sığınarak, üretilebilecek

çözümlerin uzun vadeli olduğunu ön görmekteyizdir. Fakat tüm tez boyunca ele aldığımız, incelikle işlediğimiz Mitchell tiyatrosunda, maddi imkanlarla sınırlı olanın dışında, fayda sağlayabileceğimiz çok daha büyük bir yaratım, hedef dünyası vardır.

Mitchell'in kitabında idealist bir düzenden bahsedilmektedir ve bunu kendi dünyamıza uygulamayı düşünmek bile sürecin başlangıcıdır. Bu durum, biz yönetmen ve yönetmen adaylarının sadece kendi başlarına başarabileceği bir şey değildir. Ama Mitchell'in önerdiği metin çözümlemesi ve farklı yönetmenlerin de metinlere bakış açısını çözerek, yüksek standartlarda iyi prodüksiyonlar yapabiliriz. Bu daeyirci sayısına ve tiyatro endüstrisinin gelişmesine yapılacak en büyük katkıdır. Yazarların olduğu kadar yönetmenlerin de yaratıkları bir dil vardır. Bu dilahnedeyarattığımız dünyanın ta kendisidir. Bu dilin tutarlı ve ayakları yere sağlam basar durumda olmasıanatımızı yükseltecek yegane şey olabilir. Bu sayede de yeni ve orijinal biçimler yaratabiliriz. Türkiye tiyatrosunun kendi sanatsal biçimini somutlaştırmada sorun yaşadığını söyleyebiliriz. Genellikle taklit ediyoruz ve dönemin trendlerine göre hareket ediyoruz. Tiyatronun temelini taklit ve oyun oynama dürtüsünden gelmesinden dolayı, bu pek de yanlış bir yönelim değildir. Fakat Mitchell'in basit olarak vurguladığı metin çözümlemelerini uygulayarak ve yöntemine inandığımız tiyatro insanlarıyla çalışarak, kendi sanatsal biçimlerimizin analitik yolunu açabiliriz.

Tüm bu bağlamlarda incelediğimiz Katie Mitchell tiyatrosunun yönteminin gerek Türkiye tiyatrosuna gerekse aramızdan gelen yeni yönetmen adaylarına ve dahası literatüre kazanç sağlayacağı umuduyla tezimizi sonlandırmış bulunuyoruz.

KAYNAKLAR

- Barba, E.** (2002) *Jerzy Grotowski Yoksul Tiyatroya Doğru*, Çev. Hatice Yetişkin, Tavanarası Yayıncılık, Birinci Baskı, İstanbul
- Birkiye.K.** (2007) *Çağdaş Tiyatroda Kültürlerarası Eğitim*, De Ki Basım Yayın, Birinci Baskı, Ankara
- Bozer, A.D.** (2016) *Postdramatik Tiyatro ve İngiliz Tiyatrosu*, Editör: A. Deniz Bozer, Mitos Boyut, İstanbul
- Braun, E.** (2013) *Yönetmen ve Sahne Natüralizmden Grotowski'ye*, Çev. Bahadır Sina Şener, Dost Kitabevi, Birinci Baskı, Ankara
- Candan, A.** (1997) *Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro*, Yapı Kredi Yayınları, İkinci Baskı, İstanbul
- Carlson, M.** (2013) *Performans Eleştirel Bir Giriş*, Dost Kitabevi, Çev. Beliz Güçbilmez, Birinci Baskı, Ankara
- Gay, P.** (2017) *Modernizm/Sapkinlığın Cazibesi*, Everest Yayınları, Çev. Sibel Erduman, Birinci Baskı, İstanbul
- Hassan, I.** (2019) *Orpheus'un Parçalanışı Postmodern Bir Edebiyata Doğru*, Hece Yayınları, Çev. Emel Aras, Birinci Baskı
- Karaboğa, K.** (2010) *Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks*, Habitus Yayıncılık, İkinci Baskı, İstanbul
- Karabulut, T.** (2014) *Modern Tiyatro*, Mitos Boyut Yayınları, Birinci Baskı, İstanbul
- Korukçu, M.M.** (2016) *Oyun Analizi*, Mitos Boyut Yayınları, Birinci Baskı, İstanbul
- Küçük, M.** (2018) *Modernite Versus Postmodernite*, Ay Yayınları, Derleyen: Mehmet Küçük, İstanbul
- Moore.** (2009) *Stanislavski Sistemi*, Çev. Özgür Çiçek, Bülent Sezgin, Cüneyt Yalaz, BGST Yayınları, İstanbul
- Pavis, P.** (2000) *Gösterimlerin Çözümlemesi*, Dost Kitabevi, Çev. Şehsuvar Aktaş, Birinci Baskı, Ankara
- Şener.** (2006) *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, Dost Kitabevi, Dördüncü Baskı, Ankara
- Şeyben, B.Y.** (2016) *Tiyatro ve Multimedya*, Habitus Yayıncılık, Birinci Baskı, İstanbul
- Toporkov, V.** (2017) *Stanislavski Provada*, BGST Yayınları, Çev. C. Yalaz, D. Dalyanoğlu, Ö. Eren, Birinci Baskı
- Yamaner, G.** (2007) *Postmodernizm ve Sanat*, Algı Yayın, Birinci Baskı, Ankara
- Mitchell, K.** (2009) *The Director's Craft*, Routledge, Birinci Baskı, Londra, (Çev. Aylin Sarıdere, Emine Gökçe Yanık)
- Fowler, Benjamin** (2019) *The Theatre of Katie Mitchell*, Routledge, Londra.

Dergiler

- Karacabey.** (2003) *Modern Sonrası Dramatik Metinler*, Tiyatro Araştırmaları Dergisi:15, Ankara

Yayımlanmış Tez, Rapor, Broşür, Bildiriler

- Barışık, A.** (2019), *Modernizm ve Postmodernizm Akımlarını Temel Alarak A. Çehov'un Martı Eserinin Üretim Toplumundan Tüketim Toplumuna Geçiş Süreci Farkındalığıyla Yorumlanabilmesi Üzerine Öneri*, Sanatta Yeterlilik Tezi, İstanbul
- Lepage, L.** (2008), *“Posthuman Perspectives and Postdramatic Theatre: the Theory and Practice of Hybrid Ontology in Katie Mitchell's The Waves”*, Royal Holloway, University of London.
- Cole, E.** (2015), *“The Method behind the madness: Katie Mitchell, tanislavski, and the classics”*, Classical Receptions Journal Vol 7. Iss. 3.
- Peck, L.** (2017), *“Katie Mitchell: Feminist Director as Pedagoguetanislavski Studies”*, 5:2, 233-246, DOI: 10.1080/20567790.2017.1377934.
- Malague, R.** (2013), *“Theatrical Realism as Feminist Intervention: Katie Mitchell's 2011 Staging of A Woman Killed with Kindness”*, University of Pennsylvania.
- De Laet,** (2015), *Timmy – Cassiers, Edith. “The Regenerative Ruination of Romeo Castellucci, Performance”*, Research: A Journal of the Performing Arts, 20:3, 18-28, DOI: 10.1080/13528165.2015.1049033, 2015

İnternet Kaynakları

URL-1 <http://exeuntmagazine.com/features/waves-and-traces/>

Hayden, Andrew (2013) “Katie Mitchell: Waves and Traces”

URL-2 <https://tomcornford.tumblr.com/post/151901276058/dramaturgies-of-procedure-katie-mitchell-the>

Cornford, Tom (2016) “Dramaturgies of Procedure: Katie Mitchell & The System”

URL-3 <https://www.schaubuehne.de/en/blog/not-theatre-not-film-katie-mitchells-third-art-in-the-shadow.html>

Pearson, Joseph (2016) “Not Theatre, Not Film: Katie Mitchell's Third Art in the ‘Shadow’”

URL-4 https://www.whatsonstage.com/london-theatre/news/katie-mitchell-interview-cherry-orchard_36135.html

Love, Catherine (2014) “Katie Mitchell talks Europe, climate change and honouring Chekhov's radicalism”

URL-5 <http://www.aestheticamagazine.com/interview-with-siobhan-davies/>

Daviesiobhan (2009) “Interview with Siobhan Davies”

URL-6 <https://www.roh.org.uk/news/mad-for-it-katie-mitchell-on-her-new-royal-opera-production-of-lucia-di-lammermoor>

Thompson, Warwick (2015) “Mad for it: Director Katie Mitchell on her new Royal Opera production of Lucia di Lammermoor”

URL-7 <https://www.telegraph.co.uk/theatre/what-to-see/ophelias-zimmer-at-the-royal-court-is-a-far-flung-feminist-take/>

Cavendish, Dominic (2016) “Ophelias Zimmer at the Royal Court is a far-flung feminist take on Hamlet – review”

URL-8 <https://www.the-pool.com/people/women-we-love/2016/7/katie-mitchell-the-feminist-visionary-making-theatre-abut-the-female-experience>

Enright, Lynn (2016) “Katie Mitchell: the feminist visionary making theatre about the female experience”

URL-9 <https://www.theguardian.com/stage/2014/jul/09/katie-mitchell-british-theatre-true-auteur>

Oltermann, Philip (2014) “Katie Mitchell, British theatre's true auteur, on being embraced by Europe”

URL-10 http://crco.cssd.ac.uk/10/1/CEN_KM_journal.pdf

Lavender, Andy (2008) “Directors give instructions”

URL-11 <https://www.theguardian.com/stage/2016/jan/14/british-theatre-queen-exile-katie-mitchell>

Higgins, Charlotte (2016) “Katie Mitchell, British theatre’s queen in exile”

URL-12 <http://canadian-writers.athabascau.ca/french/writers/rlepage/rlepage.php>

Athabasca University Faculty of Humanities & Social Sciences (2015) “Robert Lepage”

URL-13 <https://fnt.ro/2006-2011/en/romeo-castellucci-comes-to-rntf-2010/>

Festivalul National de teatru (2011) “Romeo Castellucci comes to RNTF 2010”

URL-14 <https://thetheatretimes.com/theatres-childhood-rediscovered/>

Mostaço, Edélcio (2017) “Romeo Castellucci: Theatre’s Childhood Rediscovered”

URL-15 <http://www.hurriyet.com.tr/ingilterede-sahnelenen-cleansed-adli-tiyatro-oyunu-izlemek-yurek-ister-40059755>

Bora, Birce (2016) “İngiltere’de sahnelenen ‘Cleansed’ adlı tiyatro oyununu izlemek yürek ister”

URL-16 <https://danzon2008.blogspot.com/2015/07/romeo-castelluccinin-esrarengiz.html>

Özel, M.K. (2015) “Romeo Castellucci’nin esrarengiz işlerinden bir diğeri: ‘go down, moes’”

URL-17 <https://europeanstages.org/2017/10/28/love-will-tear-us-apart-again-katie-mitchell-directs-genets-the-maids/>

Cornford, Tom (2017) “Love Will Tear Us Apart (Again): Katie Mitchell directs Genet’s The Maids”

URL-18 <https://tga.nl/en/productions/de-meiden>

(2016) “the maids”

URL-19 <https://www.theguardian.com/culture/2016/dec/20/the-maids-review-katie-mitchell-jean-genet-stadsschouwburg-amsterdam>

Trueman, Mat (2016) “The Maids review – Katie Mitchell puts Genet's wealth-gap murder story in drag”

ÖZGEÇMİŞ

Ad soyad: İsmail SAĞIR

Doğum Tarihi:26/03/1984

E-mail: sagir21ismail@gmail.com ismailsagir1984@yandex.com



Güngören Ticaret Meslek Lisesi'nden mezun olduktan sonra mali müşavir olacağını hayal ediyordu. Sonra leasing firmasında çalışmaya başladı, ama orada muhasebe bölümünde değil pazarlama bölümünde çalışıyordu. İstanbul'un muhtelif yerlerini dolaşarak mesleğini icra ediyordu. Beyaz yakalı bir kariyerin basamaklarını tırmanırken bir yandan da tiyatro merakı oluşmaya başladı. 2006 yılında SAKM eğitim kurumunda kursiyer olarak başladığı tiyatro merakı, 2008 yılında profesyonel tiyatro kariyerine dönüştü. 2008 yılında Memet Baydur'un yazdığı Yiğit Sertdemir'in yönettiği "Yeşil Papağan Limited" adlı oyunla profesyonel oyunculuk kariyerine başladı. İstanbul Aydın Üniversitesi Drama ve Oyunculuk lisan bölümünden 2014 yılında mezun oldu, aynı üniversitenin Sahne Sanatları Tiyatro Yönetmenliği bölümünde yüksek lisans eğitimi aldı. Altıdan Sonra Tiyatro'da (Kumbaracı50) birçok oyunda oyuncu ve ışık tasarımcısı olarak görev aldı.

Ekip Tiyatrosu'nun "Sınıf" projesinde eğitmen olarak yer aldı ve birçok özel kurumda Drama Eğitmenliği yaptı. Şu anda ise Kumbaracı50 Tomi Eğitim Merkezinin "ondokuzotuz iş çıkışı tiyatro" atölyesinin eğitmenlerin ve SUO'nun tiyatro danışmanıdır.

Eğitim

İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Drama ve Oyunculuk Bölümü

İstanbul Aydın Üniversitesi Sahne Sanatları Tiyatro Yönetmenliği Yüksek Lisans

Workshop

Clown Atölyesi ve Fiziksel Tiyatro Atölyesi (Güray Dinçol – Mine Çerçi)

Rol Aldığı Oyunlar

Yeşil Papağan Limited – Sadri Alışık Tiyatrosu -Yazan: Memet Baydur -Yöneten: Yiğit Sertdemir (2008-2009)

İkiye Bölünen Vikont – Altıdan Sonra Tiyatro Kumbaracı50 – Yazan: Italo Calvino – Yöneten: Yiğit Sertdemir (2010)

Barzo ile Konserve – Altıdan Sonra Tiyatro Kumbaracı50 – Tasarlayan: Yiğit Sertdemir – Yöneten: Gülhan Kadim (2011)

Dertsiz Oyun – Altıdan Sonra Tiyatro Kumbaracı50 – Tasarlayan/Yöneten: Yiğit Sertdemir – Koreografi: İlyas Odman (2011)

Yokuş Aşağı Emanetler – Altıdan Sonra Tiyatro Kumbaracı50 – Yazan: Ekip Çalışması Yönetenler: Y. Ömer Erzurumlu ve Wilhelm Schneck (2012)

Müşterek Fail-i Müşterek – Altıdan Sonra Tiyatro Kumbaracı50 – Yazan: Yiğit Sertdemir Yönetenler: Gülhan Kadim ve Y. Ömer Erzurumlu (2013)

Öğüt – Ekip Tiyatrosu – Yazan/Yöneten: Cem Uslu (2013)

İki Kapılı Ev – Ekip Tiyatrosu – Yazan: Pedro Calderon de la Barca – Yöneten: Cem Uslu (2014)

Ekonomania – Altıdan Sonra Tiyatro Kumbaracı50 ve Theater An Der Ruhr – Yazan: Yiğit Sertdemir – Yöneten: Roberto Ciulli (2014)

Avrupa – Ekip Tiyatrosu – Yazan: David Greig – Yöneten: Cem Uslu (2015)

Macbeth – Ekip Tiyatrosu – Yazan: William Shakespeare – Yöneten: Bülent Emin Yarar (2016)

Hayvan Çiftliği – Altıdan Sonra Tiyatro Kumbaracı50 ve D22 – Yazan: George Orwell – Yöneten: Yiğit Sertdemir (2017)

NSU / Kurbanların Arasında Almanlar da Vardı – Altıdan Sonra Tiyatro Kumbaracı50 ve Goethe Institut – Yazan/Yöneten: Tuğsal Moğul (2018)

Not: Birçok oyunda ışık tasarımcısı olarak çalıştı (2014 Afife Tiyatro Ödüllerinde En İyi Işık Tasarımcısı Ödülüne aday gösterilmiştir.).

Eđitmenlik

Ekip Tiyatrosu - SINIF Projesi Temel Oyunculuk Eđitmeni

Kumbaracı50 TOMİ Eđitim Merkezi “ondokuzotuz iř ıkıřı tiyatro” Atölyesi Eđitmeni

Sabancı Üniversitesi Tiyatro Kulübü (SUO) Danıřmanı

ondokuzotuz iř ıkıřı tiyatro atölyesi için yönettiđi oyunlar:

V.Frank, Friedrich Dürrenmatt

Size Öyle Geliyorsa Öyledir, Luigi Pirandello

Sokađa ıkma Yasađı, Civan Canova

Roberto Zucco, Bernard-Marie Koltes

Sabancı Üniversitesi (SUO):

Yařlı Hanımın Ziyareti, Friedrich Dürrenmatt