

T.C.  
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



**TİYATRODA TEKNOLOJİ KULLANIMI ve ROBERT WILSON  
REJİLERİNDE TEKNOLOJİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Gökhan DOĞRUSOY**

**Sahne Sanatları Anasanat Dalı  
Sahne Sanatları Programı**

**Tez Danışmanı**

**Doç. Dr. Münip Melih KORUKÇU**

**Haziran, 2019**



T.C.  
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



TİYATRODA TEKNOLOJİ KULLANIMI ve ROBERT WILSON  
REJİLERİNDE TEKNOLOJİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Gökhan DOĞRUSOY  
(Y1612.210002)

Sahne Sanatları Anasanat Dalı  
Sahne Sanatları Programı

Tez Danışmanı

Doç. Dr. Münip Melih KORUKÇU

Haziran, 2019





T.C.  
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ



YÜKSEK LİSANS TEZ ONAY FORMU

Enstitümüz Drama ve Oyunculuk Anasanat Dalı Sahne Sanatları Tezli Yüksek Lisans Programı **Y1612.210002** numaralı öğrencisi Gökhan DOĞRUSOY'un “**Tiyatroda Teknoloji Kullanımı ve Robert Wilson Rejilerinde Teknoloji**” adlı tez çalışması Enstitümüz Yönetim Kurulunun 22.05.2019 tarih ve 2019/11 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından oybirliği/oyçokluğu ile Tezli Yüksek Lisans tezi 19.06.2019 tarihinde kabul edilmiştir.

	<u>Unvan</u>	<u>Adı Soyadı</u>	<u>Üniversite</u>	<u>İmza</u>
<b>ASIL ÜYELER</b>				
<b>Danışman</b>	Doç. Dr.	Münip Melih KORUKÇU	İstanbul Aydın Üniversitesi	
<b>1. Üye</b>	Prof.	Mehmet BİRKIYE	İstanbul Aydın Üniversitesi	
<b>2. Üye</b>	Doç.	N. Uğur ÖZÜAYDIN	İstanbul Üniversitesi	
<b>YEDEK ÜYELER</b>				
<b>1. Üye</b>	Doç.	Arif Can GÜNGÖR	İstanbul Aydın Üniversitesi	
<b>2. Üye</b>	Dr. Öğr. Üyesi	H. Esra ÇİZMECİ AVCI	Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi	

ONAY

Prof. Dr. Ragıp Kutay KARACA  
Enstitü Müdürü



## **YEMİN METNİ**

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum ‘‘Tiyatro ve Teknoloji Tarihi: Robert Wilson Yapımlarında Teknoloji Kullanımı’’ adlı çalışmanın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Bibliyografya ’da gösterilenlerden oluştuğunu bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim. (16/5/2019)

**Gökhan DOĞRUSOY**



## **ÖNSÖZ**

Bu çalışmanın oluşum sürecinde, değerli desteklerini benden esirgemeyen bilgi ve birikimlerini aktaran, anlayışla ve sabırla muamele eden, hiçbir anı zorlaştırmayıp kolaylaştıran başta danışman hocam Doç. Dr. Münip Melih Korukçu'ya, yaşamla mücadelesine hayran kaldığım, önce insan olmanın önemini anlatan daha sonra sanatsal birçok kavramın izahını en 'basit' haliyle öğrencilerine aktaran, sekiz senelik öğrenci/hoca, abi/dost ilişkimizin her aşamasında ilgi ve alakasını bir an bile eksik etmeyen kıymetli hocam Nihat Alptekin'e müteşekkirim. Bir kadın olmanın zor olduğu bu coğrafyada, tek başına bir çocuğun sorumluluğunu üstlenen ve bu sorumluluğu üstlenirken 'maddi-manevi' her türlü desteğini benden esirgemeyen annem/ailem Fatma Irmak'a teşekkür ederim.

**Haziran, 2019**

**Gökhan Doğrusoy**



## İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
ÖNSÖZ.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vi
ŞEKİL LİSTESİ.....	viii
ÖZET.....	ix
ABSTRACT.....	x
<b>1. GİRİŞ.....</b>	<b>1</b>
<b>2. Tiyatro ve Teknoloji Tarihi:Deus Ex Machina'den Gaz Lambasına.....</b>	<b>9</b>
2.1. Antik Yunan Tiyatrosu ve Dönemin Teknolojik Yenilikleri.....	9
2.2. Roma Tiyatrosu ve Teknolojik Yenilikler.....	13
2.3. Ortaçağ Tiyatrosu ve Teknoloji.....	17
2.4. Rönesans Tiyatrosu ve Teknolojik Yenilikler.....	22
2.5. XVIII. Yüzyıl: Gaz Lambasının Işığında Aydınlanma.....	25
<b>3. Yönetmenin Ortaya Çıkışı ve Çağdaş Sahnelemenin Temelleri.....</b>	<b>31</b>
3.1. XX. Yüzyılın İlk Yarısında Tiyatro.....	35
3.2. Tarihsel Avangard Akımlar: Teknoloji ve Tiyatro.....	38
3.2.1. Fütürizm.....	38
3.2.2. Dadaizm.....	40
3.2.3. Konstrüktivizm.....	41
3.2.4. Bahaus.....	43
3.2.5. Tarihsel Avangard Akımlara Dair Genel Bir Toparlama.....	44
3.3. Sinemanın Ortaya Çıkışından Sonra Tiyatro.....	46
<b>4. Yirminci Yüzyılın Ortalarında Tiyatroda Biçimsel Arayışlar.....</b>	<b>53</b>
4.1. 1960'lar, Performans Sanatı ve Video.....	55
4.2. 1970'ler ve Sonrasında Çoklu Ortamlı Sahnelemeler.....	58
4.3. Çoklu Ortamlı Sahnelemeler ve Mekan.....	63
4.3.1. Gösterme ve Betimleme.....	64
4.3.2. Görünmez Olanı Görünür Kılma: Sahne Dışı Mekanlar.....	65
4.3.3. Dönüşüm ve Geçişlilik.....	66
4.3.4. Mekanın Çoğalması.....	67
4.3.5. Mekanın İnşasına Vurgu.....	68
<b>5. Dijital Olanaklarla Gösterim.....</b>	<b>73</b>
5.1. Tiyatronun Performansa Eğrilmesi.....	77
5.1.1. Dijital Gösterimlerde Beden ve Sanat.....	79
5.1.2. Dijital Gösterimlerde Zaman ve Mekan.....	80
5.1.3. Dijital Gösterimlerde Yeni Uzam Anlayışı.....	82
5.1.4. Arayüz Olarak Sahne.....	83
5.2. Ortam ve Teknolojilerin Postmodernizme Etkisi.....	86
5.3. Kültür Endüstrisi.....	90





<b>6. ROBERT WILSON</b> .....	<b>93</b>
6.1. Robert Wilson'un Yeni Biçimselcilik ve Sahneleme Anlayışı.....	95
6.2. Einstein on the Beach.....	99
6.3. The Black Rider.....	118
6.4. Threepenny Opera.....	130
<b>SONUÇ</b> .....	<b>143</b>
<b>KAYNAKÇA</b> .....	<b>149</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ</b> .....	<b>153</b>



## ŞEKİL LİSTESİ

### Sayfa

Şekil 1. 1: Theatron, Yunanistan, 2012.Fotoğraf: Mark Cartwright.....	9
Şekil 1.2: Efes Antik Kent,theatron, Türkiye, 2017. Fotoğraf: Rüya Salik.....	11
Şekil 1.3: Pageant, İngiltere. 2017. Fotoğraf: Oscar Glass.....	19
Şekil 1.4: Teatro Olimpico, İtalya, 2012.Fotoğraf: Andrea Palladio.....	22
Şekil 2.1: Robert Wilson, 2013.Fotoğraf: Yiorgos Kaplanidis.....	93
Şekil 2.2: Einstein on the Beach, Montpellier, 2012. Fotoğraf: Lucie Jansch.....	99
Şekil 2.3: Einstein on the Beach, Montpellier, 2012. Fotoğraf: Lucie Jansch.....	104
Şekil 2.4: Einstein on the Beach, Montpellier, 2012. Fotoğraf: Lucie Jansch.....	105
Şekil 2.5: Einstein on the Beach, Montpellier, 2012.Fotoğraf: Lucie Jansch.....	108
Şekil 2.6: Einstein on the Beach, Montpellier, 2012. Fotoğraf: Lucie Jansch.....	109
Şekil 2.7: Einstein on the Beach, Montpellier, 2012. Fotoğraf: Lucie Jansch.....	111
Şekil 2.8: Einstein on the Beach, Montpellier, 2012.Fotoğraf: Lucie Jansch.....	113
Şekil 2.9: Einstein on the Beach, Montpellier, 2012. Fotoğraf: Lucie Jansch.....	115
Şekil 2.10: The Black Rider, Hamburg, 1990. Fotoğraf: Martin Eberle.....	118
Şekil 2.11: The Black Rider, Hamburg, 1990. Fotoğraf: Martin Eberle.....	123
Şekil 2. 12: The Black Rider, Hamburg, 1990. Fotoğraf: Martin Eberle.....	124
Şekil 2. 13: The Black Rider, Hamburg, 1990. Fotoğraf: Martin Eberle.....	126
Şekil 2. 14: The Black Rider, Hamburg, 1990. Fotoğraf: Martin Eberle.....	128
Şekil 2. 15: The Threepenny Opera, Berlin, 2007. Fotoğraf: Lesley Leslie-Spinks..	130
Şekil 2. 16: The Threepenny Opera, Berlin, 2007. Fotoğraf: Lesley Leslie-Spinks..	133
Şekil 2. 17: The Threepenny Opera, Berlin, 2007. Fotoğraf: Lesley Leslie-Spinks..	134
Şekil 2. 18: The Threepenny Opera, Berlin, 2007.Fotoğraf: Lesley Leslie-Spinks...	135
Şekil 2. 19: The Threepenny Opera, Berlin, 2007. Fotoğraf: Lesley Leslie-Spinks..	137
Şekil 2. 20: The Threepenny Opera, Berlin, 2007. Fotoğraf: Lesley Leslie-Spinks..	138
Şekil 2. 21: The Threepenny Opera, Berlin, 2007. Fotoğraf: Lesley Leslie-Spinks..	140



## TİYATRODA TEKNOLOJİ KULLANIMI ve ROBERT WILSON REJİLERİNDE TEKNOLOJİ

### ÖZET

Günümüzde pek çok sanatsal yapının Antik Yunan sanatından temellenerek çağdaş bazı değişikliklerle devam ettiriliyor olması, Antik Yunan toplumunun bilincinde belirgin olarak görülen istikrarın ve çözüme yönelik çabaların güncel birçok teknolojik faaliyetle devam ediyor olduğu gözlemlenmektedir. Bu sebeple toplumların gelişimine kaynaklık eden her türlü düşünce ve teknolojik faaliyet, uygarlıkların gelişimi ve kültürel sürdürülebilirlik açısından oldukça önem arz etmektedir. Tiyatro gösterileri de geçmişten günümüze, toplumların gelişimine kaynaklık eden faaliyetler arasında yer almış-almaktadır. Sözlü kültürden oluşan ritüel gösterilerin yazılı metinlere döndüğü Antik Yunan ve Roma dönemlerinde teknolojinin gelişimi ekseninde formlaşan/mekanlaşan tiyatro sanatı, çağlar boyunca oyun/seyir ilişkisi bağlamında biçimsel birçok teknolojik keşifle şekillenerek güncel yapısına ulaşmıştır. Bu durum ile birlikte tiyatro sanatı, eğlendirmenin yanında, değişen dünya, dönüşen toplum/insan yapısıyla paralel olarak kendini sürekli güncelleyen bir yapıyı da oluşturmuştur.

Antik Yunan sanatçıları tarafından sahne üzerinde kullanılan ‘‘makinalar’’ teknoloji ve tiyatro ilişkisinin başlangıç noktasını oluşturmaktadır. Ancak tiyatronun bir sanat olduğu, yirminci yüzyılın Avangard birçok hareketinin öncülüğünde tartışılmaya başlamasıyla gerçekleşmiştir. Yüzyılın başında önce telgraf, daha sonları telefon, sinema ve video art gibi ortam ve teknolojilerin daha önceki yüzyıllara göre hızlı gelişmesi, tiyatro sanatının teknoloji ve ortamlarla etkileşimini zorunlu kılmıştır. Her yeni çıkan ortam ve teknoloji, tiyatrodaki metin yazımından sahnelemeye pek çok argümanın dönüşmesine neden olmuştur. Bu dönüşümle beraber sanat ortamında önemli bir tartışmayı beraberinde getirmiştir. Çağdaş sahnelememiz açısından ortam ve teknoloji kullanımları, tiyatrodaki kavramları nasıl ve niçin dönüştürmüştür? Bu dönüşümlerin tiyatro sanatına etkileri nelerdir? Bu çalışmanın amacı bu iki temel soruya cevap aramaya yönelik olacaktır.

Bu iki temel problemin karşılaştırılması amacıyla, teknoloji ve tiyatro ilişkisinin tarihsel süreci eşliğinde, çağdaş sahnelememizin en yenilikçi yönetmenlerinden biri olan Robert Wilson’ın, *Einstein on the Beach*, *The Black Rider* ve *Threepenny Opera* adlı yapımlarındaki teknoloji kullanımlarını hangi amaçlar doğrultusunda yapımlarına dahil ettiğinin detaylı analizi yapılacaktır.

**Anahtar Kelimeler;** *Robert Wilson, Tiyatro ve Teknoloji, Avangard Akımlar, Einstein Sahilde, Kara Sürücü, Üç Kuruluşluk Opera*



## TECHNOLOGY USE IN THEATER and ROBERT WILSON'S STAGE MANAGEMENT

### ABSTRACT

The grounding effect of Ancient Greek art in many art area today are prolonged with some contemporary changes and so, it is observed that the stability and the solution-oriented structure which they have in the consciousness of the ancient Greek society are still taking place in art with some current technological activities. On this basis, every kind of consideration and new technological activity which are the source of the development of societies, are very important for the development of civilizations and cultural sustainability. From past to present, theater performances have also taken a very important place among the activities that have contributed to the development of societies. In early Ancient Greek and Roman periods, where the ritual demonstrations of verbal(oral) based culture were returned to written texts, the art of theater, which has been formed / placed on the axis of development of technology, has reached its current structure by shaping many technological discoveries in the context of play / audience relationship throughout the ages. By following this, the art of theater, besides entertaining, has created a structure that constantly updates itself in parallel with the changing world, transforming into the society / human structure.

The “machines” that were used on the stage by the Ancient Greek artists, constitute the starting point of the relationship between technology and theater. However the recognition of Theater as an art field began in twentieth century where theater was discussed under the many Avant-garde movements. At the beginning of this century, firstly the development of telegraph, and later the development of media and technologies such as telephone, cinema and video art, in comparison with the previous centuries, have necessitated the interaction of theater art with technology and settings. Every new setting and technology have led to the transformation of many arguments from writing in theater into the staging on theater. Within this context, this transformation has brought an important argument in the art scene. - How and why did concept of theater changed on the base of using setting and technology in contemporary staging? What are the effects of these transformations on theater art? The aim of this study will be focused on finding the two answers of these two basic questions.

In order to compare these two basic problems, the in-depth analysis of Robert Wilson, whose one of the most innovative directors of our contemporary stage, with the historical process of the relationship between technology and theater, will be done by his very known productions of *Einstein on the Beach*, *The Black Rider* and *Threepenny Opera* while finding the answer for which purposes he has included the use of technology.

**Keywords;** *Robert Wilson, Theatre and Technology, Avantgarde Movements, Einstein on the Beach, The Black Rider, Threepenny Opera*





## 1. GİRİŞ

İnsanlık tarihi, hayatta kalmanın ve yaşam pratiğini kolaylaştırmanın güdüsünü her devirde farklı şekillerde meydana getirmiştir. Her çağın teknolojik yenilikleri belirli bir süreç içerisinde meydana geldiği gibi belirli birtakım ihtiyaçların etkisiyle de ortaya çıktığı bilinen bir gerçektir. Toplumların biraradalığı her dönem için aynı öz yapısına sahip olsa da, biçimsel olarak yaşam pratiğine dahil olan her türlü öge, zamanın akışını ve toplumların dizaynını etkilemiştir. İnsan ve teknoloji, ihtiyaçlar ve nesnelere her durumda birbirini yapılandırmış ve biçimlendirmiştir. Aynı dönem içinde yer alan bireysel ve toplumsal birçok yapı, teknolojik ve işlevsel biçimlerin belirli bir dayanışma içinde olması sayesinde gerçekleşmiştir. İnsanlık tarihiyle aynı geçmişe sahip olan tiyatro sanatı, ilk ortaya çıktığı andan itibaren güçlü bir iletişim ortamı oluşturmuştur. İnsanlık tarihi açısından hem teknolojinin hem de tiyatronun ayrı birer iletişim ortamı oluşturması ve toplumları dizayn etmesi birbirleriyle etkileşim yaşamasını kaçınılmaz kılmıştır. Tiyatro ve teknoloji ilişkisi üzerinden doğru bir değerlendirme ortaya koyabilmek için öncelikle tiyatro sanatının ritüel yapısının mekânsal ve formal bir yapıya dönüştüğü Antik Yunan toplumunun dinamikleri ile tiyatro sanatına dair tarihteki ilk teknolojik yapıyı oluşturan makinaları ve makinaların kullanım amaçlarını incelememiz gerekmektedir. Bu çalışmada, teknoloji-tiyatro ilişkisinin tarihsel sürecinin nasıl başladığını, çağlar boyunca hangi aşamalardan geçerek nasıl çeşitlendiğini ve günümüz sanatında teknoloji ve tiyatro kavramlarının nasıl bir birliktelikle ele alındığının detaylı bir analizi yapılacaktır. Yukarıdaki sınırlamaların ekseninde, tiyatro-teknoloji ilişkisine dair temel iki sorunun yanıtları aranacaktır. Bu sorulardan ilki, çağdaş sahnelememiz açısından ortam ve teknoloji kullanımları, tiyatrodaki hangi kavramları nasıl ve niçin dönüştürmüştür? İkincisi, bu dönüşümlerin tiyatro sanatına etkileri nelerdir? Ortaya çıkan bu soruların ekseninde nitel verilere dayalı olarak, tiyatro ve teknoloji birlikteliği birçok yerli ve yabancı tez, makale, dergi, kitap ve sahneleme örnekleri gibi kaynaklara başvurularak incelenmiştir.

Çalışmanın ilk bölümü; Antik Yunan tiyatrosu ve Aydınlanma çağını kapsayan süreç içerisinde ortaya çıkmış birçok sahnesel argümanın hangi amaçlar ile

varolduğunun araştırılmasını kapsamaktadır. Tiyatro sanatının toplumsal ve kavramsal kökeninin Antik Yunan tiyatrosundan temellenecek nasıl başladığını, çağlar boyunca oyun/sevir ilişkisi bağlamında “biçimsel” birçok algılama mekanizmasını nasıl ortaya çıkardığını, tiyatro yapılarını ve yapıların içerisinde kullanılan ilkel makinaları hangi amaçlara sahip olduğuna dair örneklemeler bulunmaktadır. Antik Yunan tiyatrosunda dönemin teknolojik unsurlarından bahsederken “Deus Ex Machina”nın ne olduğunu, bunun günümüz dijital sahneleme ve performanslarıyla olan bağına iyi analiz etmek gerekmektedir. Deus Ex Machina’nın tiyatrodaki olay örgüsünü anlatmak için kullanılan ilk ilkel teknolojik unsur olarak bilinmektedir. Latince kökenli bir terim olan Deus Ex Machina Yunancada “Makina Tanrı” anlamına gelir. Bu Makina Tanrı, tiyatrodaki sergilenen olay örgüsünde karşılaşılan herhangi bir problemi, beklenmedik bir olayı veya akışı çıkmaza giren bir sahnenin yönünü belirleme görevi görür. Bu terim gösterilerde Tanrıları oynayan aktörleri sahneye getirmek için kullanılan bir makina’nın Yunan trajedisinde yer alması ile dünya tiyatro sahnelemesi tarihinde tanınmıştır. ‘Euripides’ ilk kez Deus Ex Machina’yı kullanan yazar/yönetmen olarak bilinmektedir. Bu makina Yunan seyirciler tarafından ilgiyle karşılanmış, o dönemin dramına ahlaki açıdan katkıda bulunmuş, Tanrı ve yüce görünümü sayesinde ise seyircilerin üzerinde şaşkınlık yaratmış, Makina ile duygusal bir bağ kurması sağlanmıştır. Antik Yunan tiyatrosu tasarımcıları, sahne üzerinde kullanılan “makinalar” (yapay aygıtlar) sayesinde, özel atmosferler yaratmak için atılan ilk adımı oluşturmuşlardır. Roma döneminde sahnelenen oyunlarda karmaşık makinelerden seyrek olarak bahsedilmesine rağmen, Romalılar sahne tasarımında mekanik mucizelerinden üstesinden gelmiştir. Bu mekanizmanın İS birinci yüzyılda amfitiyatrolarda, özellikle Colosseum’da hayvanları yeraltı mekanlarından arena düzeyine kaldırmak için geliştirilmiş olduğu anlaşılmaktadır. Çok geçmeden bu mekanizma sahne dekoru amaçları için kullanılır olmaya başlanmış ve sahnenin yanında dekor parçalarını ve aksesuarları koymak için bir yapı kurulmuştur. Bu sahne donatımı gerektiğinde arenanın altına altı metre kadar uzatılan Colosseum’un mahzenine taşınırdı. Bu oyunlarda kayarak ortadan kaybolan uçurumları ve olağanüstü ve kıvılcayan bir ormanı yaratmışlardır. Ortaçağ tiyatrosu ise; geride kalan diğer iki döneme oranla, teknolojik yeniliklerin zirve yaptığı ve gündün güne gelişerek dinsel oyunların içerisinde etkileyici bir birleşime doğru yöneldiğini söyleyebiliriz. “Pageant” adı verilen tekerlekli vagon sahneleri bu dönemin en önemli teknolojik buluşları arasında gösterilmektedir. Bu vagonlar, 10. yüzyıldan 16. yüzyıla kadar olan

gizem ve mucizelerle dolu olay örgülerine uyum sağlamak için kullanılan hareketli bir düzeneğe sahip sahnesel aşamaları temsil etmekteydi. Bu vagonlar, gösterilerini sunan sanatçıların birden fazla lokasyonda, geniş bir izleyici kitlesine ulaşması amaçlanarak tasarlanmıştır. Ortaçağ insanının ilgisini uyandıran bu vagon sahneler, tekerlekli olmalarının yanı sıra o dönemin çizimlerine ve rekonstrüksiyonlarına göre inşa ediliyorlardı. Bu sahnede farklı anlatım teknikleri kullanılıyordu. Yerden yüksek olan bu sahnede, aktörler sahnenin tepesine çıkıp bulutlardan konuşuyormuş algısını oluştururken, aynı şekilde sahneden seyircinin arasına inerek de oynuyorlardı. Bu Pageant adı verilen vagonlar, tiyatrodaki hareketli modern sahnelerin ilk örneklerini temsil etmektedir. O halde bu vagonların sahnenin modern dijital platformlarının atalarıdır diyebiliriz. Bu vagonlar seyircinin perspektifini değiştirip, klişelerden uzaklaşmasını sağlayan ilk adımı oluşturmuştur. Rönesans dönemi sahneleme tekniğindeki en büyük devrimsel buluş ‘‘Perspektif’’ kavramıyla gerçekleşmiştir. On beşinci yüzyıla geldiğimizde bilim ve sanatla uğraşan hemen hemen herkesi etkileyen bu kavram, sahneleme alanında da büyük değişimlerin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Perspektif kavramından tiyatro sanatı bir ‘‘sunum tiyatrosu’’ olarak seyirciyle buluşmaktaydı. Özellikle Ortaçağ’ın gerçekçilik anlayışına karşı bir yaklaşımla hareket eden sanatçılar, seyircilere gerçekçi bir olay örgüsü sunmak ve onları gerçekçiliğe yaklaştıracak hamlelerde bulunmuyorlardı. Rönesans, on beşinci yüzyıl ile on yedinci yüzyıllar arası, teknolojik açıdan yeni icatlardan daha çok, klasik yapıların araştırıldığı, oyun yazımının daha ön planda olduğu, perspektif kavramı ile birlikte yeni tiyatro yapılarının ortaya çıktığı ve derinlik algısıyla yeni sahneleme tekniklerinin geliştiği bir dönemi ifade etmektedir. On sekizinci yüzyılın en önemli gelişmelerinden birisi de ışıklama alanında meydana gelmiştir. On sekizinci yüzyılın sonları ve on dokuzuncu yüzyılın başlarında havagazı ışıklaması sahne alanında kendini göstermeye başlamıştır. Daha önce genel olarak üstü mum dolu büyük avizelerle aydınlatılan ve kolayca karartma yapılamayan tiyatrolara havagazının girmesiyle oyun tekniğinde yardımcı olacak çeşitli olanaklar da sağlamıştır. Gazlı aydınlatmalar da istediğinde ışıklar kısılıp açılabilirdi. Üstelik, sahne aydınlıktayken seyirci salonunun ışıkları alçaltılabiliyordu. Gazla ışıklama on dokuzuncu yüzyılın başlarından sonra Avrupa’nın bütün tiyatrolarında kullanılmaya başlandı. Bu ışıklama tekniği, on dokuzuncu yüzyılın ortalarından sonra tiyatroya ilk kez elektrik ışıklaması uygulanıncaya kadar sürmüştür.

Tiyatro sanatının Antik Yunan ile başlayan teknolojik gelişmelerin incelendiği çalışmanın ilk bölümünden sonra, çağdaş sahneleme alanı içerisinde en önemli bölüm başlıkların başında yönetmenlik kavramının bugün ki anlamıyla ortaya çıktığı dönem gelmektedir. Tiyatro sanatı var olduğu andan itibaren sürekli bir gelişimin ve dönüşümün içerisinde bulmuştur kendini. Tiyatronun etkileşim noktalarına baktığımızda, sosyal, ekonomik, politik, düşünsel ve teknolojik birçok etkenin baskınlığı altında gelişerek günümüze kadar gelmiş olduğunu incelemekteyiz. Çağdaş sanatımızın farklı biçim ve anlayışlarla karşımıza çıkan yapıtları her ne kadar kendinden önceki anlayışları yadsımış olsa da onu kendinden ayrı tutmak veya bir kenara itmek istediğini etimolojik olarak yapamamıştır. Modernizm veya modern dediğimiz kavram elbette bir düşün kaynağından gelerek farklı dinamiklerin altında eğrilmiş ve sosyal bir yapı olarak dönemine hakimiyet kurmuştur.

Sanayileşmenin etkisiyle sosyal/kültürel birlikteliğin çeşitliliği fazlalaştı ve banliyö yapısı içerisinde yaşayan sosyal insan, beraberinde gelen kültür çatışmasına maruz kalarak kimliksiz/kültürsüz bireyler haline dönüştü. Bu şartların altında bir birey olarak yaşayan sanatçı mutlak olarak bu sosyal sınıf çatışmalarından, sağlıksız yaşam şartlarından, ekonomik politikalardan ve kapitalist kültürün mutsuz/umutsuz insan modelinden etkilenerek dönüşüme uğramaya başladı. Köken itibarıyla Aydınlanma Felsefesine dayanan ve insanlara mutlu bir tablo çizen ‘modernizm’ en sonunda toplumsal bunalımlara sebep vermeye başlamıştır. Fakat, sanat adına yaşanan toplumsal bunalımlar on sekizinci ve on dokuzuncu yüzyılın etkin sanat/estetik formlarına dönüşmeyi başarmıştır. Özellikle on sekizinci yüzyıl Avrupa’sı sanayi devrimiyle birlikte büyük kitlelerin radikal bir şekilde dönüşüm yaşamaya neden olmuştur. On sekizinci yüzyıl, Avrupa toplumunun radikal bir değişim yaşamaya başlaması, heterojen Rönesans düşüncesinin sonucu olarak akılcılık ile birlikte gelişen teknolojinin gerçekçi sahne tasarımı düşüncesi, on sekizinci yüzyıl içerisinde yönetmen olgusunun doğmasına neden olmuştur. Yönetmenlik kavramının ortaya çıkış nedenini, gerçekçi akımın yeni sahnesel taleplerinden öte bir bağlamda sorgulayabiliriz. Böyle bir yaratıcı çalışmanın tiyatro sanatında birden gereklilik kazanmasının nedeni, çağın değişen felsefe ve estetik tanımlarının yansımasıdır. On dokuzuncu yüzyıla dek durağan bir nesne, bir sonuç olarak algılanan sanat yapıtı, tiyatro sanatında yazarın kaleme aldığı oyundan ibaretti. Oyunu sahnede oynayan ya da yorumlayan sanatçılar, sadece bitmiş sanat yapıtının, yani oyun metninin seyirci kitesine aktarılmasına araç oluyorlardı. Sahne yorumuna yaratıcılık payı biçilmesi,

önemli bir düşünsel sıçramayı beraberinde getirmiştir. Bir yandan havagazı ışıklaması geliştirilirken, buna paralel olarak karpit lambaları da kullanılıyordu. 1870'den sonra, yirminci yüzyılın başına kadar tiyatrolarda daha çok karpit lambaları kullanılmaya ve bunları ayrıca bir yerden denetlenmek üzere yönetmenin buyruğuna verilmeye başlandı. Karpit ışıklaması en iyi biçimde kullanılırken, elektrikle ışıklamanın ilk deneyleri Avrupa'nın bazı tiyatrolarında yapılıyordu. Kömür elektrotlarla çalışan ilk ışıldak. 1860 yılında, Paris operasında kullanılmıştı. Yirminci yüzyılın başına gelindiğinde elektrik ışıklama düzeni çok kullanışlı bir duruma getirildi. Teknolojinin ortaya çıkması, daha geniş açıdan bakıldığında, insanı, insanın dünyayı algılayışını, değişimin farkında olan yazarları, hem de sahne tekniğini etkilemeye başlamıştır. Bu etki, sahne üzerinde birleştirici bir güce ihtiyacın doğmasına sebep olmaya başladı. 1874'ten 1890'a kadar önce kendi ülkesi olan Almanya'da, ardından tüm Avrupa'da turneye çıkan Meiningen Topluluğu gittiği her yerde getirdiği yeni plastik anlayışla birçok sanatçıya ışık tutmuş ve yeni tiyatro anlayışıyla döneminin birçok tiyatrocunun kişiliğini etkilemiştir. Antoine ve Stanislavski, Dük Meiningen'den etkilenmişler ve öncüsü olduğu yönetmenlik kavramının gelişimine büyük katkı sağlamışlardır. Meiningen'in önderliğinde Avrupa'nın birçok ülkesinde bağımsız tiyatro toplulukları kurulmuş ve bu sayede yönetmenlik kavramının güçlü bir şekilde var olmasına öncülük etmişlerdir. Teknolojinin gelişimi öncesinde sahne üzerindeki dekorların sade ve basit olması, karmaşık ve bütünlük içeren bir sahneleme anlayışını gerektirmiyordu. Ancak teknolojinin gelişimi, "doğalcılık" ve "gerçekçilik" akımlarının dram sanatındaki içerik ve üslup değişikliği, tiyatrodaki "yönetmen" kavramının gereksinimini gün be gün arttırmıştır. Yirminci yüzyılda yönetmen kavramı ile birlikte paralel gelişen bir diğer unsur "teknoloji"dir. İkinci bölüm ve sonraki bölümlerde, yeni ortam ve teknolojilerle birlikte tiyatro sanatının "kalıplaşan formlarının" ortaya çıkan birçok sanatsal akım aracılığıyla nasıl yıkıma uğradığını, günümüz sahneleme anlayışımızın hangi aşamalardan geçtiğini ve bu aşamaları geçirirken "teknoloji" ile nasıl bir ilişkisi olduğunun detaylı analizine başvurulacaktır. Özellikle Sanayi Devrimiyle birlikte aristokrasinin çöküşü ve burjuvanın bütün soylu değerlere sahip olması, yirminci yüzyılın başlarında birçok akımın doğmasına sebep olmuştur. Modernizm kavramının ve bu kavramın içerisinden doğan Avangard akımları tiyatronun bir sanat türü olarak tartışılmasının önünü açmıştır. İkinci bölüm genel olarak Avangard akımların, tiyatronun geleneksel bütün kavramlarına saldırırken dönemin teknolojisinden nasıl yararlandıklarının örneklemelerini oluşturmaktadır.

Üçüncü bölümde genel olarak; siyasi ve toplumsal hareketlerin yoğun olduğu yirminci yüzyılın ikinci yarısında tiyatro topluluklarının hangi amaçlarla ortaya çıktığını, yapımları nasıl değerlendirdikleri, ortam ve teknolojilerle birlikte tiyatro sanatında hangi kavramları dönüştürdükleri analiz edilecektir. Yirminci yüzyılın ikinci yarısı, özellikle geleneksel anlamda metnin hakimiyetinde var olabilen tiyatronun giderek ortadan kalkmaya başladığı, geleneksel tiyatro/mekan ilişkisinin değiştiği ve oyun/üretim süreçlerinin yeni arayışlara gidildiği gibi birçok etkeni içinde barındırdığı dönem olması ile tiyatro ve teknoloji ilişkisi açısından önemli bir dönüm noktasına işaret etmektedir. Yirminci yüzyılın ikinci yarısı itibariyle tiyatro sahneleri, yeni ortam ve teknolojilerin yoğun bir biçimde denendiği ve değerlendirildiği bir dönemdir. Çoklu ortamlı sahnelemeleri değerlendirirken dikkat edilen kıstas; ‘performans sanatçılarının en yeni teknolojiyi ve ortamları kullanırken zamanın gelişmelerine ayak mı uydurdıkları? Yoksa bu ortam ve teknolojileri bir araç veya bir amaç olarak gördükleri için mi kullandıkları?’ Bu soruların ekseninde, ortam ve teknolojilerin tiyatrodaki mekan kullanımı açısından nasıl bir etkisinin olduğunu, tiyatrodaki fiziksel, kurmaca ve bugün gelinen noktada sanal mekanların birbirleriyle kurmuş oldukları ilişki biçimlerinin ve bu ilişki biçimleri arasındaki farkındalığın karşılaştırılmaları yapılmıştır.

Dördüncü bölümde, çoklu ortamlı sahnelemeleri ve dijital performansları tanımlamak, yakın gelecek öngörülemeyen sonuçlarını tartışmaya açmak amacıyla çeşitli kuramcıların analizlerine ve karşılaştırmalarına yer verilmiştir. Özellikle yirminci yüzyılın son çeyreğiyle birlikte modern yaşamın ‘post-modern’ bir dönüşüm yaşamasındaki en büyük etkenin gene dönemin birçok ortam ve teknolojisıyla gerçekleştirildiğini ve ileri teknolojilerin günümüz sahneleme anlayışlarını nasıl belirlediğini, kültür endüstrisi kavramıyla tiyatronun diğer sanat dallarıyla nasıl bir rekabet içinde olduğuna dair tespitlere yer verilmiştir. Yirminci yüzyılın son çeyreğindeki dijitalleşme, insanların iş ve özel hayatlarını etkilediği gibi, sanat ve kültürün tasarlanmasından, üretimine ve tüketimine kadar pek çok alanda köklü değişiklikleri beraberinde getirdi. Dijitalleşme sonrası tiyatro sahnelerinde kullanılan teknolojiler hızla arttığı için, bu teknolojilerle gerçekleşen tiyatro türleri de çeşitlendi. Sadeleştirme adına kuramcılar, bazı performans ve sahneleme türlerini sınıflandırdılar ve bunları birleştiren (telematik performanslar, sanal gerçeklik tabanlı performanslar, robot tiyatrosu, sayborg tiyatrosu vs. gibi) isimler verdiler. Antik Yunan’da tanrıları sahneye taşıyan ‘deus ex machina’ gibi keşçelerden, Romalıların

su dolu havuzlarda gerçekleşen deniz savaşı sahneleri için kullandıkları naumachias'lara, Ortaçağdaki gezici tekerlekli sahnelere, Romalılarından beri var olan sahne üzerindeki tuzak kapılarına, sonrasında elektriğin bulunması ve bu alanda yapılan yeniliklerle kadar tiyatro daima teknolojiyi içinde barındırmıştır. Tarihi boyunca ortaya çıkan tüm bu teknolojik gelişmelere ek, on dokuzuncu yüzyılda ve yirminci yüzyılda teknoloji konusunda yapılan deneyler de sayborg tiyatrosuna esin kaynağı olmuştur. Sonuç olarak bu bölümde; çoklu ortamlı sahnelemeleri ve dijital performans tanımlamak, yakın gelecek öngörülemeyen sonuçlarını tartışmaya açmak amacıyla çeşitli kuramcıların analizlerine ve "karşılaştırmalarına" yer verilmiştir. Günümüz sahneleme anlayışları açısından dijital kültürün ve teknolojinin varlığı ve uygulamaları giderek yaygınlaşmasıyla birlikte, kullanılan ortamların kendi dilleri ve kavramları da bu alanın içine dahil olarak "yeni anlatım dilinin" ortaya çıkmasını sağlamışlardır. Genel olarak dördüncü bölümde "yeni anlatım dillerinin" araştırılması yapılarak, dijital olanaklarla birlikte tiyatro sanatının içerisinde özerkliğini ilan eden "Performans Sanatı" kavramının, günümüz sahneleme anlayışımıza olan yolculuğunu, performans kavramının içinden doğan birçok yeni sanatsal kavramların "tiyatro sanatına" olan katkıları araştırılacaktır.

Çalışmanın son bölümü ise; çağdaş sahnelememizin en yaratıcı sanatçılarından birisi olan Robert Wilson'ın sanat anlayışını, yirminci yüzyılın başlarında ortaya çıkan tarihsel öncü avangard akımların tiyatro sanatına etkilerini ve asal ulaşmak istedikleri bireysel alımlamanın Wilson'ın yapımları içerisinde nasıl değerlendirildiği ve köprü oluşturduğunu, ayrıca diğer dört bölümde yer verilen birçok kavramsal tespite atıfta bulunulması açısından "Einstein on the Beach, The Black Rider ve Threepenny Opera" adlı yapımlarının detaylı analizlerine başvurulmuştur. Bu üç yapımların hem teknoloji kullanımına dair en güncel birlikteliği temsil ettiğinden hem de çalışmanın iki temel sorularının cevapları niteliği oluşturması açısından seçilmiştir. Bu çalışma aynı zamanda, tiyatro sanatının güncel kimliğinde yeri yadsınamayacak bir noktaya taşınan ortam ve teknoloji kullanımları açısından akademik bir araştırma kaynağı olmayı teşkil etmekle birlikte, bu yolda üretimlerini gerçekleştiren tiyatro yönetmenlerine ve tasarımcılara rehber olma amacı taşımaktadır.





## 2. DEUS EX MACHINA'DEN GAZ LAMBASINA

### 2.1. Antik Yunan Tiyatrosu ve Dönemin Teknolojik Yenilikleri

Antik Yunan tiyatrosunda oyun yerleri genel itibariyle tanrıların kutsal sayıldığı bölgelerle iç içe inşa edilmiştir. Kalabalık kitlelerin katılımını karşılayacak ve bu ihtiyacı giderecek oyun alanları önem kazanmıştır. Bu ihtiyacı karşılayacak oyun alanları yaratmada dönemin sanatçıları ve teknolojik imkanları, ancak tiyatro yapılarını dağın eteklerine inşa etmelerini sağlayabilmiştir. Seyircilerin oyunları rahat bir şekilde seyretmeleri içinse sahne dediğimiz alanın daire biçiminde tasarlanmasıyla gerçekleştirilebiliyordu. Yunan tiyatrosundaki ilk oyun yeri dediğimiz alan, (bkz. şekil 1.1) bir dağın eteğinde ve yokuşa seyirci alanlarının yapıldığı bir yeri kapsayan theatron\*’dan ibaretti.



**Şekil 1.1:** Theatron (oyun yeri), Yunanistan,

**Kaynak:** Mark Cartwright, 2012.

---

\* Yunanlıların seyir yeri için söyledikleri, ‘bakılan yer’,”görmek” anlamına gelen theasthai kökünden türetilmiştir

*Yunanistan'da, İÖ\* VI. Ve V. yüzyıllarda tragedya ile komedyaya türünün gelişmesi ile iki önemli oluşum ortaya çıktı. Birincisi, tiyatro sanatının yönünü din tayin ediyordu ve bunun için de çok kişide seyirciye yönelmesi gereken oyun yerleri gerekiyordu. İkincisi de, koro, hem tragedya, hem de komedyaya için en önemli dramatik öğeydi, bunun için de çok geniş bir oyun yerinin yapılması şarttı. Bu her iki ihtiyacı da sağlayacak yer bulundu; halkın rahatça seyredebileceği bir dağın eteği ve oyunun oynanacağı bir düzlük. (Nutku, 2011, s. 65)*

İlk tiyatro sahnesi dediğimiz bu ilkel gösterim alanından başlayan tiyatro ve teknoloji birlikteliği, çağlar boyunca gelişim göstererek günümüze kadar varlığını korumayı başarmıştır. Seyircilerin oturma yerlerinin taştan yapılması ile birlikte, oyuncuların kostüm ve maske değişimlerinin yapıldığı daha büyük bir taştan yapıya doğru değişim göstermiştir.

*465 tarihinde yapılan tahta skene'nin yerini böylece İÖ 425'te alt kısmı taştan bir yapı aldı. İÖ V. yüzyılın sonunda, skene iki katlı oldu; üst kata episkenion adı verildi. Burası sahne araçlarını ve vinçleri kullanmak için yapılmıştı. İkinci kat, birinci katın biraz gerisine yapılmış olduğu için, ikinci katın önü logeion adını aldı. Tanrılar buradan konuşuyorlardı (Nutku, 2011, 66)*

Antik Yunan tiyatrosu Helenistik dönemi içerisinde sahnenin yükseltilmiş olmasıyla tiyatro sanatına bir yenilik kazandırmıştır. Skene bu dönem içerisinde iki katlı bir yapıya dönüşmüş ve Efes'te 25.000 kişilik bir seyirci kapasitesine ulaşmıştır. (bkz. şekil 1.2.) Seyirci ve sahnenin bu geniş hali doğal olarak birçok sahne tekniği ve araçlarının da gelişmesini etkilemiştir.

---

\* İsa'nın doğumundan önceki yüzyılları kapsar.



**Şekil 1.2:** Efes Antik Kent, 25.000 kişilik theatron, Türkiye,

**Kaynak:** Rüya Salik, 2017.

Tiyatro ve teknoloji ilişkisinin tarihini incelediğimizde, ilk tiyatro mimarisinin bir dağın eteğinde başladığı ve giderek daha kalabalık kitlelere ulaşmasıyla birlikte günden güne ihtiyaçlarının çoğaldığı bir yapıya doğru evrildiğini söyleyebiliriz. Çoğalan bu ihtiyaçları karşılama görevi ise dönemin teknolojik gelişmeleri olmuştur. Sahne tekniği açısından, Antik Yunan tiyatrosundaki araçların ve makinelerin önemli bir yer tuttuğunu söyleyebiliriz. Bu araçların gelişimi sahneye yeni olanaklar kazandırmıştır.

*İlk boyalı dekoru Aiskhilos bulmuştur. Pinakles denilen boyalı panolar süs olsun diye değil, oyunun konuları üzerinde işlevi olduğu için bulunmaktaydı.*  
(Brockett, 2017, s. 16)

Pinakles denilen boyalı panolar dekor olsun diye sahne üzerinde durmazlardı, bunların oyunun konusu üzerinde işlevleri bulunmaktaydı. Büyük prizma panoların (Periaktoy) varlığı, sahnelerin değişiminde ve tanıtımında büyük etkileri bulunmaktaydı. Prof. Dr. Özdemir Nutku'nun Dünya Tiyatrosu Tarihi kitabında yer alan bilgilere göre bu araçları şöyle sıralayabiliriz;

- *Ekkuklema*: Yarım daire biçiminde bir yükseltiydi, bu yükselti yukarıda belirtilen kapılardan sığacak büyüklükteydi ve ek sahneler, taht salonu bu yükselti üzerinde gösterilirdi.
- *Ekostra*: Bu da tekerlekli bir yükseltiydi, ama ilkinden daha alçaktı; bunun üzerinde de bazı kısa sahneler oynanır ya da ölmüş olan bir kimsenin durumu gösterilirdi;
- *Mechane*: Bu skene'nin sol yanına konulan küçük ve ilkel bir vinçti. Bu vinçle tanrılar indirilip çıkarılırdı. (Bu araçtan Latince "deus ex machina" deyimini doğmuştur; yani, "makineyle indirilen tanrı" anlamına gelir. Özellikle Aiskhilos'ta düğüm tanrının bu vinçle aşağı inip işi çözümlenmesiyle sonuçlanırdı. Daha sonraki yüzyıllarda "deus ex machina" deyimini inandırıcı olmadan, birdenbire çözülmüş bir sonuç içinde kullanıldı.
- *Theologeion*: Mechane'nin görevini yapan, biraz daha değişik bir araçtı. Bazı kimseler bunun tanrıların durduğu bir üst yükselti olduğunu söylemektedirler.
- *Kranos*: Bu da bir vinçtir, sahne üzerindeki cesetleri kaybetmekte kullanılırdı.
- *Ayoray*: Askı makinesi, tanrıları havada göstermek için kullanılırdı, bunun mechane'den ayrıcalığı iplerinin gözükmeyişiydi.
- *Krade*: Sözlük anlamı "incir dalı" anlamına gelir, komedyada kullanılan vinçti.
- *Skope*: Garip bir araçtı, oyun düzenini hazırlayan kimsenin ((didaskalos'un eğitmenin) temsili seyrettiği yerdi.
- *Fruktorion*: Gözetleme kulesiydi.
- *Distegia*: "İkinci kat" anlamına gelir. Oyuncuların temsili seyrettikleri binanın çatısıydı.
- *Keraunoskopoyon*: Yıldırım makinesiydi.
- *Bronteyon*: Gök gürlemesi sesi veren araçtı.
- *Karon basamakları*: Oyun yeri olan orkestra'nın zemininden oyun yerinin altına inen basamaklardı. Buradan hayaletler ya da yer altı tanrıları çıkardı.
- *Anapiesmata*: Mekanik olarak ruhları yeryüzüne çıkaran ilkel bir asansördü. (Nutku, 2011, s. 64,65)

Özel efektler için sınırlı sayıda da olsa geliştirilmiş düzenekler mevcuttu. Bu gereçlerin en önemlileri ‘‘ekkylema ve mechane ya da machina’’ idi. Ekkyklema<sup>1\*</sup> skene’nin orta kapısında bulunan ve dışarıya sürülen tekerlekli bir yükseltidir. Diğer yandan bazı tanımlara göre, ekkylema’nın döndürüldüğü ya da döndüğünü söylerken, başkaları onu sahne yapısının üst katı ya da yan kapılarla bir birlikteliği olduğunu söylemektedir. Mechane ya da vinç, oyunun karakterlerinin havada uçuyor veya göğün üstünde duruyor olduğunu göstermek için kullanılmaktaydı. Antik Yunan oyunları, karakterlerin yer yer arabalarda veya böcek, kuş ve başka hayvanların sırtında olduğu yazarken, yer yer de oyuncuların havada asılmış olduğu yazmaktadır. Bu açıdan bakıldığında ‘‘Mechane’’ öyle bir biçimde sahne üzerinde kullanılmalıydı ki, oyuncular seyircilerin görüş alanı dışında onlara binebilmeli ve sonra havada yükseltilip, sahne üzerinde sallandırılmalıydı. İşte bu tasarımlar için geliştirilmiş olan sahne araçları, teknoloji ve tiyatro birlikteliğinin ilk örneklerini oluşturmuşlardır. Antik Yunan tiyatrosu kendisinden sonra gelişen uygarlıklara öncü olmuş ve geliştirilmiş sahne tekniği konusunda dönemi itibariyle ihtiyaçları karşılamıştır.

## 2.2. Roma Tiyatrosu ve Teknolojik Yenilikler

Roma tiyatrosu için yapılar yamaca kurulmuş Antik Yunan tiyatrolarının aksine toprak düzeyinde yapılmışlardır. Kendisinden önce var olan Antik Yunan uygarlığı gibi dinsel gösteri, ahlaki açıdan eğitici ve toplumun gelişimi açısından kullanan bir yapıda görmemişlerdi. Artık tiyatronun tapınma ile ilgisi kalmamıştı. Romalılar insani meselelerin içerik ve özsel yönden Antik Yunanlılardan farklı olarak daha çok biçimsel olanın ön planda olduğu bir yapıya sahipti. Bu yüzden özellikle mimari açıdan çok süslü yapılar inşa etmişlerdir. Yapıların süslülüğündeki farklılık kadar önemli olan değişiklikler yapıların içerisinde de kendini göstermiştir. Gerek *cavea*<sup>\*</sup> gerekse oyun alanında önemli bir değişiklik olmuştur. Oyun yeri Antik Yunan yapılarına göre artık düz ve dairemsi değildir.

*Oyunun asıl yeri yükseltilmiş sahnede oynanmaktadır. Bazı durumlarda orkestraya sıralar eklenip bir seyir yeri olarak kullanılır. İmparator Neron*

---

\* Tabloların, daha çok sahne dışında ölmüş karakterlerin vücutlarını göstermeye yarayan bir gereç.

\* Roma tiyatrosunda seyircilerin oturduğu alana verilen isim.

*döneminde, sahneye göre çukurda kalan orkestra bölümüne su doldurulup deniz savaşları gösterilirdi. (Nutku, 2011, s. 80)*

Roma yapıları tek bir parçadır. Oyun yeri ile seyir yeri bir bütün içerisinde birleşmiştir. Ayrıca, tiyatronun oynandığı yer Roma'da bir bina durumunu almıştır.

*Roma imparatorluğu zamanında aşağı yukarı 125 daimi tiyatro yaptırıldı. İmparatorluğun Yunan topraklarında tamamen Roma tarzı olan tiyatro pek az yapılmıştı. Genel uygulama mevcut Yunan tiyatrolarını Roma tiyatrosu çizgilerinden yeniden düzenlemektir. (Brockett, 2017, s: 74)*

Antik Yunan sahne yapısında episkenion adını alan ve Roma'da frons scane denilen bölüm göz alıcı bir biçimde süslüdür. Bu sundurmadan sahne değişimlerini sağlamak için aeleum adı verilen bir perde sarkıtılır. Ön perde gösteri için önemliydi, çünkü bir sahnenin aniden meydana çıkmasına fırsat veriyor, ya da çarpıcı bir tabloyu çabuklukla gizlemeye yarıyordu. Ön perdenin sunulmasından önce karakterlerin hepsinin sahneye giriş ve çıkışları seyircinin gözü önünde yapılıyordu. Ön perdenin getirilmesiyle sahneye koyucuların sürprizlerinden yararlandıkları ve çarpıcı efektlerin olanaklaştığı anlaşılıyor.

Roma döneminde sahnelenen oyunlarda karmaşık makinelerden seyrek olarak bahsedilmesine rağmen, Romalılar sahne tasarımında mekanik mucizelerinden üstesinden gelmiştir. Bu mekanizmanın İS\* 1. yüzyılda amfitiyatrolarda, özellikle Colosseum'da hayvanları yeraltı mekanlarından arena düzeyine kaldırmak için geliştirilmiş olduğu anlaşılmaktadır. Çok geçmeden bu mekanizma sahne dekoru amaçları için kullanılabilir olmaya başladı ve sahnenin yanında dekor parçalarını ve aksesuarları koymak için bir yapı kuruldu. Bu sahne donatımı gerektiğinde arenanın altına altı metre kadar uzatılan Colosseum'un mahzenine taşınırdı. Bu oyunlarda kayarak ortadan kaybolan uçurumları ve olağanüstü ve kımıldayan bir ormanı yaratmışlardır. Bir başka şekilde bu yerler tekrar açılıp ve çeşmeleriyle büyümlü bir orman ortaya çıkıyor ve birdenbire yabancı ülkelerden getirilmiş egzotik hayvanlarla sahne doluyordu.

---

\* İsa'nın doğumundan sonraki süreci kapsamaktadır.

Roma dönemi, özellikle Rönesans oyun yazarlarını etkileyen bir oyun yazarını içinde barındırmıştır. Seneca\*, düşünsel ve bilimsel eserleriyle tanınmıştır. Kendisinden önceki tragedya yazarlarından farklı olarak, ölüm sahnelerini seyircinin gözü önünde gerçekleştirmesiyle sahneleme anlayışına yeni bir boyut kazandırmıştır. Onun oyunlarında, Medea, çocuklarını sahnede öldürür, Tyhestes'te insanlar sahnede parçalanır, Thyeste'in çocuklarının başları sahneye getirilir. Bütün bu sahneler, Seneca'nın tragedyalarını sahnede oynanmaları yönünde sakıncalı bir durum teşkil etmektedir. Ancak bu karmaşık sahneler, dönemi açısından dekor anlayışının üç boyutluluk kazanması ve sahneye hareket getirmesi yapılan araştırmalar sonucu ortaya çıkmaktadır. Roma dönemi için Seneca'nın varlığı zamanın ötesinde gibi dursa da, Romalı mühendislerin modern zamanlar öncesindeki tiyatrodaki karmaşık sahne gereçlerini geliştirmiş olduklarını ortaya koymaktadır. Dönemin tiyatro anlayışı birçok başka eğlenceyle başa çıkmak ve yarışmak zorundaydı.

*En eski ve popüler olanı Etrüsklü kral Yaşlı Tarquinius'dur. Tarquinius araba yarışlarını düzenlemesiyle ünlenmiştir. Bu yarışlar hem cumhuriyet hem de imparatorluk zamanında birçok dinsel şenliğin olayları arasında yer almıştı. Dört ana kesimin büyüüp acı rekabetlerin ortaya çıktığı imparatorluk döneminde yaygınlığı müthişti. (Brockett, 2017, s. 82)*

Bu tarz eğlenceleri Romalılar çok seviyorlardı. Araba yarışları için yapılmış olan sirklerde birçok başka eğlence de veriliyordu. Bunların içinde at yarışı binici dövüşlerini taklit eden geçit alayı, yürüme yarışı, akrobasi, ödüllü boks, güreş, vahşi ve eğitilmiş hayvanların gösterisi ve hayvanlar ile hayvanlar, hayvanlar ile insanlar arasındaki dövüşler yer alırdı. Gladyatör yarışmaları başka türden popüler eğlenceyi sağlıyordu. Amfitiyatrolar başlıca bu gladyatör yarışmaları için yapılmış yerlerdi. Zaman geçtikçe, yarışmalar daha özenli oldu; çoğunlukla ruh hallerini yansıtan müzik ve ses efektleri ve hatta uygun kostüm ve dekor öğeleri eşliğinde yapıldı. Çeşitli silahlar ve savaş teknikleri kullanılıyordu. Amfitiyatroların, bir çevre dekoruna benzetilmesi için ağaçlar, tepecikler ve diğer tasarım öğeleriyle donatılır ve kurbanlar da buna uygun giydirilirdi. Bütün eğlencelerin en olağanüstü olanı belki de Naumachiae ya da deniz savaşlarıydı. Bu eğlencelerin sönük taklitleri ara sıra tiyatrolarda

---

\* Lucius Annaeus Seneca, Romalı düşünür, devlet adamı, oyun yazarı.

da verilirdi. Bu temsillerde orkestra bazen minik deniz savaşları ya da su baleleri için su ile doldurulurdu ya da birkaç gladyatör orkestrada ya da sahnede dövüşürdü. Fakat tiyatrolar birçok kentte mevcut olan arenalarla yarışacak yeterli donatıma sahip değildi. Diğer yandan oyuncuların ve sahne araçlarının yükseltilip alçaltılmasındaki makine donatımının son derece gelişmiş olduğu amfitiyatrolarda teatral gösteriler giderek daha çok temsil edilir olmuştu. Bundan başka gladyatör yarışmalarına venationese \* ara sıra geniş oyuncu kadrosu ve özenli sahne etmenleriyle modern balelere yaklaşan eğlencelerin de sokulmasıyla yenilik kazandırıldığı anlaşılıyor. Burada anlatılan eğlencelerin birçoğu teknik olarak teatral olmamakla birlikte Roma tiyatrosunun incelenmesinde göz ardı edilemez. Bu tür gösteriler sık sık şenliklerde oyunların yanı sıra sunulur ve oyuncular onlarla rekabet etmek zorunda kalırlardı. Bu koşullar altında, tiyatro seyircisinin dikkatini çekme ve koruma zorunluluğunun imparatorluk döneminde tiyatronun kabalaşmasına yol açtığı sık sık dile getirilmiştir. Roma tiyatrosu sayısız gösterimler, tiyatrolar ve şaşırtıcı eğlencelerin sergilenmesiyle İS dördüncü yüzyılda doruğuna ulaştı. Bir başka iki yüzyıl daha kamuca desteklenen kurum olarak sürmesine rağmen, en sonunda, etkilenip altında ezildiği zorluklarla karşı karşıya kaldı. Karşı çıkışların bir kaynağı doğmakta olan Hıristiyanlıktı. Bu yeni mezhep başlangıçta pek güçsüzdü ve halkın ilgisini çekip yaygınlaştıkça dinsel alanda olduğu kadar siyasal alanda da bir hayli engellemelerle karşılaştı. Bu şartlar altında İS 400'lerden itibaren tiyatronun bazı aşırılıkları azaltıldı ve pagan tanrıların onuruna verilen devlet şenliklerinden vazgeçildi.

*Bugün Roma ya da Yunan tiyatrosunda gösterim düzenlemek isteyen birinin karşılaştığı güçlüklerden biri, ölçükle ilgilidir. Çoğunlukla bir ölçüde küçük tiyatrolara alışmışızdır ve oyuncu ile seyirci arasında yakın bir ilişkiye değer vermeye eğilimliyizdir. Fakat bu Yunan ve Roma oyunlarının etkisini elde etmek için, gösterim uzamını bildiğimiz kapalı tiyatrolardan daha çok bir futbol stadyumu biçimiyle düşünmeliyiz. Zamanımızda en büyük kapalı tiyatrolar bile 3500 kişiden fazla almazken, bir Yunan ya da Roma tiyatrosu bundan beş kat daha çok kişi alırdı. Ölçekteki bu farklılık can alıcıdır, çünkü biçem ve sunum sorunlarını etkiler. (Brockett, 2017, s. 89)*

---

\* Roma döneminde hayvanlar ve insanların karşı karşıya geldiği müsabakalara verilen isim.



Roma döneminin teknolojik gelişmeleri, tiyatro sanatı içerisinde yeni bir dil oluşturduğunu söyleyebiliriz. Gladyatör dövüşleri, atlı araba yarışları, deniz savaşları gibi gerilim düzeyi daha yüksek aktiviteleri seyretmekten keyif alan Romalılar, oyun yazarlarını etkilemiş ve akabinde sahnelemeye yeni bir dil kazandırmıştır. Roma tiyatrosu, Antik Yunan tiyatrosunun aksine insanı eğitici tarafını bir kenara bırakarak, vahşet ve savaş temalarının daha ön planda olduğu, ölüm sahnelerinin seyircilerin gözünün önünde oynandığı bir yapıya doğru gitmiştir.

### 2.3. Ortaçağ Tiyatrosu ve Teknolojik Gelişmeleri

Roma imparatorluğunun İS. 476 yılında Hıristiyanlığı kabul etmesiyle çok tanrılı dine son vermiştir. Avrupa bu süre zarfı içerisinde neredeyse bin yılı kapsayan bir din egomanyasına geçiş yapmıştır. Tiyatro tek tanrılı dinin baskısı ile önce yok denecek kadar önemsiz bir kurum olmuş, daha sonraları ise, Kilise tarafından dini öğretileri yaymak için bir araç konumuna geçmiştir.

*Ortaçağ tiyatrosunun en önemli özelliğinin başında, halk yığınlarını aktif olarak oyuna katma işinin en iyi biçimde başarabilmiş ve tiyatronun kaynağında olan özelliğin ilgi çekici bir gelişim içine sokulmuş olmasıdır. Tiyatro Ortaçağ içinde ayağa kalkmış ve gittikçe gelişerek sonraki yüzyılların tiyatrosunu hazırlamıştır. (Nutku, 2011, s. 83)*

Ortaçağda kullanılan tiyatro yerlerinin biçimini anlatmak olanaksızdır, çünkü bu çağda tiyatro çeşitli yerlerde oynanmıştır. Ancak bu çağda oyunların oynandığı yerleri genel olarak analiz edersek;

- Kiliseler. Dinsel bir gösteri aktarmak için kiliselerin içerisinde oynanan oyunlardır. Özellikle Paskalya Yortusundaki \*gösterimlerde İsa'nın mezarını çeşitli yollarda kullanmışlardır.

*Önceleri kilisenin doğu tarafındaki yüksek sunağı mezarı simgeleyen bir görünüş veriliyordu. Ancak kısa bir süre sonra ayrıca bir mezar yapılmaya başlandı. Bu mezar ya tahtadan ya da demirden yapılıyordu ve kilisenin kuzey*

---

\* İsa'nın çarmıha gerildikten sonraki 3. günü dirilişi kutlanan gün.

*tarafındaki koridora yerleştiriliyordu. XII. yüzyıla kadar İsa'nın mezarı iki sütunlu küçük bir bina gibi gösteriliyordu. (Nutku, 2011, s. 90)*

Kilise içerisinde oynanan bu oyunların düzenlemelerinde çok büyük değişiklikler olmamasına rağmen, özellikle kostüm, dekor ve oyunculuklar açısından büyük ilerlemeler olmuştur.

- Pazar yerlerine, açık havalarda oynanan kilise dışı oyunlar. Ancak kilisedeki düzenin hemen hemen aynısı göz önüne alarak kurulan, bir platform üzerinde oynanan oyun yerleri.

*Bu tür oyun düzenini anlamamıza yardım eden dört metin vardır elimizde; XII. yüzyıldan kalma Adem Oyunu, XII. ya da XIII. yüzyıldan kalma Yeniden Doğuş, Donaueschingen Acı Çekme Oyunu, ve dördüncüsü de Lucerne mysterium'udur. Yeniden Doğuş'un başında önsöze benzer bir bölümde, mansion denilen ev biçimindeki, konunun değişik bölümlerini gösteren sahnelerin nasıl düzenleneceği anlatılmaktadır. (Nutku, 2011, s. 91)*

Böylelikle, hikayenin bütün sahneleri, bazısı ev biçiminde bazısı yalnız bir yükselti olan oyun yerlerinin yan yana ve karşı karşıya sıralanması ile ortaya çıkıyordu. Tek bir oyun alanında çeşitli yöreleri gösteren bu tür oyun düzeni, gelişerek bugünkü anlamda "simultane" sahne düzenini ortaya çıkarmıştır. Cennet ile iyilerin seyircilere göre solda (kuzeyde) ve Cehennem ile kötülerin ise sağda (güneyde) olması gerekiyordu. (Bu, dünyanın üstünü kuzey ve altını güney olarak kabul eden bir düşünceden ileri geliyordu. Adem oyunu'nda Cennet yüksek bir yerdeydi; iyi kumaştan ve ipekten perdelerle süslüydü. Çiçekler meyve ağaçlarıyla güzel bir görünüş elde edilmesi gerekiyordu. Cennet'teki kişiler yalnızca omuzlarından itibaren görüneceklerdi. Cehennem'den de dumanlar yükselecek, görünüşleri dehşet verici şeytanlar büyük bir gürültü ile bağıra çağıra gezineceklerdi. Donaueschingen mysterium'u ise daha karmaşık bir oyun düzeni gerektiriyordu. Buradaki "simultane" sahne düzeni daha gelişmiş bir durumdaydı. Lucerne Acı çekme Oyunu ise şehrin Pazar yerinde oynanıyordu. Buradaki oyun düzeni Pazar yerinin çevresini kaplayan mansion'larla daha geniş bir alana yayılmıştı.

- Fransa’da oynanan mystreium’lar için her zaman aynı yerde duran oyun yerleri vardı. Bunlar sabitti, oyun bittikten sonra sökülüyor, bir dahaki gösteriye kadar aynı biçimde saklanıyordu. Bu oyunlar için de locaya benzeyen, ayaklarla yerden yükseltilmiş mansion’lar kullanılıyordu. Bu yükseltilerden yere birkaç basamakla iniliyordu. Sol köşede içi meleklerle dolu Cennet, onun yanında ilahi musikiyi sağlayan çalgıcılar ve sonra da imparatorun tahtı vardı. Tahtı taşıyan locanın seyircilere göre sağında içi kadınlarla dolu iki loca ve sağda da Cehennem bulunuyordu. Cehennem’de korkunç görünüşlü şeytanlar yer almıştı. Sabit dekorlu başka bir oyun düzenine de Valenciennes mysterium’unda rastlıyoruz.

*Cennet’in yanında soldan başlayarak tapınak, Kudüs, şato, piskoposlar evi ve Altın Kapı gelir. Cehennem’in yanında ise hapisane görülür. Cehennem iki katlıdır; yukarıda işkence evi, aşağıda ağızdan korkunç şeytanlar çıkan bir canavar. Altın Kapı’nın önünde, içinde bir gemi bulunan göl vardır. Teknik yönden en gelişmiş bu son anlatıdır. Gerek oyun düzeni gerekse kostümler ve sunuluş, sonuncu oyunda daha başarılı bir çalışma göstermektedir. (Brockett, 2017, s. 103)*

- İngiltere’de loncalar oyunlarını (bkz. şekil 1.3.) tekerleklerle hareket ettirebilen ve oradan oraya götürülebilen mansion’lar üzerinde oynatıyordu.



**Şekil 1.3.** Pageant (Tekerlekli Sahneler), İngiltere.

**Kaynak:** Oscar Brockett, 2017.

Bu sistem istenilen yere götürülüyordu. Pageant adını alan bu tekerlekli sahneler üzerinde gösterilen oyunlar böylece yalnız bir yerde değil, sırayla şehrin çeşitli semtlerinde halka gösterilebiliyordu. Her arabada bir mansion vardı ve bunlar arka arka sıraya konmuştu. Şehrin bir yerinde ilk sahnenin oynanması bitmişse onun yerini ikinci araba alıyor ve ilk araba başka bir semte hareket ediyordu.

*Bu tür oyunlarda Cehennemin gösterilişine çok önem verilirdi. Mezdelli Meryem adlı oyunda sahnenin altında Cehennemi gösteren ikinci bir sahne yapılmıştır. Adem Oyunu'nda üst sahnenin yarısı da perdeyle örtülerek çıplak oyuncuların yalnız bellerinden yukarısı gösterilmişti. (Nutku, 2011, s. 92)*

Ortaçağ içerisinde Kiliselerde ve pazar yerlerinde oynanan dini oyunların sahne araçlarının gelişiminde büyük pay sahibi olduğunu söyleyebiliriz.

*Bir oyunda İsa'nın göğe yükselme sahnesinde, İsa rolünü oynayan oyuncu yukarıya makaralar ve halatlarla çekilmiş ve bulutların içinde kaybolduğu duygusunu vererek tanrı ve meleklerin yanına Cennete çıkarılmıştı. (Brockett, 2017, S. 121)*

Yukarıdaki örnekten yola çıkarak Ortaçağ'da sahne tekniği bakımından çok sayıda gelişmiş ilgili etmenler ve araçlar vardır. Gerçekçilik yaratmanın ana unsur olduğu bu tarz oyunlar, makinaları kullananların ustalıklarını da göstermektedir. Oscar Brockett'in Tiyatro Tarihi adlı kitabındaki Ortaçağ'da kullanılan sahne teknikleri örneklerine göre;

*Fransa'da düzenlenen bir gösteride Ermiş Petrus'un kafası sahnede üç kez zıplatılmıştı ve bu kafa her zıplayıştta sular fışkırmıştı. Bir oyunda da Ruhulkudüs alevlerle sahneye inmişti. Vasari'den öğrendiğimize göre, İtalyan tiyatrosuna perspektif anlayışını ilk getirenlerden biri olan Filippo Brunelleschi bir cennet makinesi yapmıştı. Bu makine sahnenin tepesinden dönen güzel ve büyük bir tekerlekti; bu tekerlek hiçbir yere bağlı değilmiş gibi sanki havada hareket ediyordu. Ayrıca on cennet için dönen on çember yapmış ve yıldızları da çok güzel bir şekilde küçük fenerlerle göstermişti. Bir*

*acı çekme oyununda ise, ‘anıtların içi açılıyor, zelzeleler oluyor ve yavaş yavaş karanlık basıyor’’du. (Brockett, 2017, s. 122)*

Yukarıdaki örneklere ek, hareket eden bulutların, ağır bir şekilde açılıp içi gösterilen bir cennetin, havadan yere inen meleklerin gerçekçi bir şekilde seyirciye geçmesi dönemin makinalarının ustaca dizayn edilmesinde yatıyordu. Seyircilerin en çok etkilendiği sahneler cehennem anlatıldığı sahnelerdi. Bu sahnelerin gerçekçi bir şekilde seyirciye geçmesi için, barut, kükürt ve ateş gibi şeylerin sahnenin üzerinde yakılmasıyla sağlanıyordu. Şeytanların kulaklarından, ağızlarından dumanlar, alevler çıkıyor, bazen boynuzlarının arasından birçok renkte havai fişegi patlıyordu. Bütün bu alev, havai fişek, duman gösterileri halk tarafından çok sevilir ve tutuluyordu. XV. ve XVI. yüzyıllarda makinaları kullananların ustalıkları gelişti ve sahnelerde olağanüstü olayların anlatılması da çeşitlendi. Bu dönemde sahne üzerinde uçma eylemi çok önemliydi. Melekleri oynayan oyuncular bu aletler sayesinde Cennet ile dünya arasında gidip gelebiliyorlardı.

*Lucifer İsa’yı tapınağın üzerine çıkartabilir. (12 metre yüksekliğe) Ruhlar Araf’tan serbest bırakılıp Cennet’e doğru uçarlar ve şeytanlar ve ateş püsküren canavarlar sahnenin üstünden geçerlerdi. Bazı durumlarda oyun karakterleri Cennet’e doğru yükselir ya da Cennet’ten aşağı bulut görünümü verilmiş olan yükseltiyeye inerlerdi. (Brockett, 2017, s. 123)*

Çoğu özel efekt büyük bir yetenek ve yaratıcılık isterdi. XVI. yüzyılda makinistlerin önemi yönetmenlerden sonra geliyordu. Onlar ipuçlarını veren defterler tutuyor ve efektlerin işleyişini tıpkı yönetmenin bir gösterimin diğer bölümlerini planladıkları gibi planlıyorlardı. Oyunların amaçlanan başarısı adeta onların marifetlerine dayanıyordu. Ortaçağ tiyatrosu, varlığını sürdürdüğü 600 yıl boyunca giderek daha da karmaşıklaştı ve dönüşüme uğradı. X. yüzyılın sade, eğlendirici, dinsel yapısından XVI. yüzyılın görkemli yapısına, din dışı oyunlarına dönüştü. Ortaçağın son bulması, tiyatronun Antik yapısının araştırıldığı bir sürecin de başlangıcı olmuştur.

#### 2.4. Rönesans Tiyatrosu ve Teknolojik Yenilikler

Rönesans ilk kez İtalya'da ortaya çıkmıştır. Düşünce düzeyinde olduğu kadar, kültürün ve eğitimin her türlü bağımlılıktan arınması en temel amaç olarak yaygınlaştı. Bu çalışmaların ana odağı akıl ve deneydi. Akıl ve deney alanındaki ilerlemeler sonucu bilim alanında büyük ilerlemeler oldu. Gökbilimciler kilisenin savunduğu Aristoteles-Ptolemaios sistemini altüst ettiler. Teleskopun ve mikroskopun icadı ile yeni gerçeklerin bulunmasına sebep oldu. Yapılan coğrafi keşifler ve uygarlıkların diğer uygarlıklarla bağ kurması akabinde o bağın bulgularının paylaşılmasına sebep olmuştur. Rönesans ile birlikte toplumların düşünce, politik, dini, sanatsal alanlarında büyük değişimlerin yaşandığı “yeniden doğuş” bütün Avrupa'ya yayılmaya başlamıştır. İtalya'da, ilk önemli tiyatro yapısı (bkz. şekil 1.4) Vicenza'daki Teatro Olimpico'dur.



**Şekil 1.4:** Teatro Olimpico, İtalya,

**Kaynak:** Andrea Palladio, 2012.

Teatro Olimpico, klasik tiyatro yapılarına uygun bir planla yapılmıştır. Fakat oldukça önemli değişiklikler bu yapıda boy göstermiştir. Artık seyirci yeri yarım yuvarlak değildir. Seyir yerinin takibini kolaylaştıran bu tasarım sayesinde iyi bir görüş sağlanmıştır. Sahnenin derinliği Roma tiyatrolarındaki gibi derin değildir. Ortadaki kapı, perspektif esasına göre çatal biçiminde tasarlanmıştır. Rönesans İtalya'sındaki ilk sahneler 1 metre 50 cm. yüksekliğinde alanın ortasına kurulmuş bir yükseltiydi.

Seyirci bu sahnenin bazen üç yanını çevirir, bazen de oyunu cepheden seyrederdi. Yağmurlu iklimlerde seyircinin de üzerini kaplayan bir tente konulurdu. Yükseltinin üstünde, her birinin tepesinde ayrı adlar yazılı dört beş bölme vardı. Her bölmenin önüne bir perde asılırdı Oyunun gelişimine göre, gerekli sahneler için bu bölmelerden biri ya da birkaçı kullanıldığında bu bölmelerin perdeleri açılır, ötekilerinki kapalı kalırdı. Bu bölmeleri kapsayan blokun her iki kenarında da birer heykel bulunuyordu. Bu heykellerden biri ışığı simgeleyen *Phoebus*, öbürü de bolluğu temsil eden *Liber*'di. Bu heykeller ayrıca tiyatronun iki özelliğini vurgulardı. Phoebus, Tanrı Apollon'u yani aklı, Liber, Tanrı Dionisos'u, yani duyguyu. Görüldüğü gibi, Rönesans'ta geliştirilen bu sahne türü, Ortaçağ'da izlenen eşzamanlı (simultane) sahne biçiminden geliyordu. Bir yükseltinin olduğu her bölüm farklı bir alanı temsil etmekteydi, karakterlerin kaldığı evleri, yaşadıkları alanları göstermekteydi.

Rönesans, Avrupa'nın diğer ülkelerini etkilediği gibi İngiltere'yi de kısa süre içerisinde etkisi altına almıştır. İngiltere için Rönesans olgusu yalnızca antik kültürün yeniden canlandırılması değil, ulusal birliğin kesin bir biçimde kurulmasıyla daha kapsamlı ve otoriter bir yapıya dönüşmüştür. Bu nedenle XVI. yüzyılın ilk bölümünde İngiliz tiyatrosu, yapısal ve biçimsel olarak bir dönüşümü gerçekleştirmek yerine, oyun yazarlarına ve antik kültüre ait oyunların yeniden oluşturulmasına önem vermişlerdir. Özellikle Shakespeare dönemindeki halk tiyatrolarında dekorun olmaması, yalnızca aksesuar ve kostümün önemli bir yer tutması oyun yerlerinin diğer Avrupa ülkeleri gibi önem arz etmediğini göstermektedir. Londra'da iki çeşit yerleşik tiyatro yapısı mevcuttu. İlki, sıradan insanlar için yapılmış açık hava tiyatroları, ikincisi ise, bir çatıya sahip olan ve daha soylu insanlara açık olan tiyatro yapılarıdır. İngiliz tiyatrosu için en önemli oyun yerlerinin başında "Halk Tiyatrosu" gelmektedir. İlk tiyatro binası 1576'da ünlü bir oyuncu olan Richard Burbadge'in yaptırdığı "The Theatre" dır. "The Theatre" ile birlikte akabinde onu takip eden sayısı her geçen süre içerisinde artan birçok tiyatro binası yapılmıştır. Bu yapıların şekilleri çeşitlilik göstermekle birlikte (daire şeklinde, sekiz kenarlı veya kare) amaçları, para ödeyen çok sayıda seyirciye yer sağlayacak biçimde bir oyun alanını çevrelemektir. The Theatre'den sonra en popüler tiyatro yapısı 2000 kişilik seyir alanı ile The Globe'dur. Sahne üç katlıdır. Ön bölümdeki sahne, sokağı, ormanı, bir savaş alanı gibi bölümleri, üst tepedeki sahne, kale, duvar üstü, tepe, balkon gibi oyun alanlarının gösterimi için kullanılıyordu. Asıl sahnenin gerisinde bulunan en önemli bölüm ise, yatak odası, oyunun içindeki bir başka oyun, evin girişi ve çıkışı gibi

alanları göstermek için kullanılıyordu. Bu bölümdeki yer kapaklarından ise hayaletlerin çıktığı bir düzeneği içinde barındırmaktaydı.

Sahne tekniğindeki en büyük devrim perspektif kavramı ile geldi. XV. yüzyılda bilim ve sanatla uğraşan hemen herkes bu kavram üzerinde duruyordu. Brunellechi'den Leonardo da Vinci'ye kadar birçok kimse insan gözünün yakın ve uzak nesnelere ne yolda gördüğü üzerinde akıl yoruyordu. Bunun için de, daha Rönesans'ın ilk evrelerinde perspektif tiyatroya girdi. Sahne üzerinde perspektifin kullanımını gösteren ilk belge 1508 yılında Ferrara'da oynanan Aristo'nun Mücevher Kutusu adlı oyunun dekoruydu. Sebastiano Serlio, 1551'de yazdığı *Acrhitettura* adlı kitabında sahnede perspektif sorununu ilk kez bilimsel bir yolda çözümlene yoluna gitti. (Brockett, 2017, s. 132)

Serlio, tiyatro yapısını tanımlarken yarım yuvarlak biçiminde bir seyir yerini ve dikdörtgen biçiminde bir sahneyi önerdi. Bu sahne üzerinde dekor görüşüne uygun bir yolda, perspektif anlayışıyla yapılacak ve boyanacaktı. Dekorların değişimleri için üç yöntem mevcuttu. İlki, Antik Yunan tiyatrosunda var olan "Periaktoy"un bir benzeri olan "Telari"nin üç yüzüne de ayrı dekor bölümleri ile boyanmış bez panoların, dönebilen büyük prizmaların yardımıyla yapılan dekor değişimleridir. İkincisi, sahne geçişlerinin yapıldığı, değişik evlerin veya başka mekanların geçişlerini sağlayan panoların arka arkaya dizayn edilmesiyle gerçekleştiriliyordu. Sonuncu yöntem ise; Çerçeveler yardımı ile sahneye basit bir şekilde monte edilen boyalı bezlerin yardımıyla sağlanıyordu. Daha sonraları operanın gelişmesi sahne tekniğini de birçok yönlerden ilerletmiştir. Göz kamaştırıcı gösteriler çok tutulduğundan hemen her opera gösterisinde o zamana kadar görülmemiş araçlar kullanılmaya başlandı. Yeni bulunan araçların yanı sıra, Antik Yunan tiyatrosunda kullanılan makinelerin daha geliştirilmiş olanları da kullanılıyordu. Ortaçağ uygulamalarını sürdüren ve geliştiren Rönesans teknisyenleri büyüdü dönüşümler gerçekleştirmişlerdir; tanrıları, canavarları ve mitolojik yaratıkları denizde, havada, cennet ya da cehennemde göstermişlerdir. Dalgaların hareket, gök gürültüsü, yıldırım, bulutların hareketi, fırtına, yüzen canavarlar, yangın çıkaran, oyuncularını havada uçuran makineler, atları havada koşturan, kostümlerin içine konulan makineler de vardı. Rönesans için özel efektlerin en önemli amacı gerçekçi yanılsamalar yaratmasıdır. Bu amaçla geliştirilen makineler dönemin teknolojik gelişmesi ile paralel bir ilerleme içerisinde olmuştur. Ses de önemliydi. Gök gürlemesi pürüzlü, inişli yokuşlu bir kanal boyunca yuvarlanan güller veya taşlarla yaratılıyor, rüzgar ince kesilmiş, tahta şeritlerin havada hızla



döndürülmesiyle yankılanıyordu. Ön perde de özel bir efekt olarak değerlendirilebilir. Çünkü, bu perde, sahneye ait mucizeleri saklamak ve bunlar aniden ortaya çıkarıldığında şaşkınlığı arttırmak için kullanılmıştır.

Gösteriler kapalı mekanlara girdiği zaman sahne ışıklaması ilk kez teatral üretimlerde önemli bir unsur haline geldi. Ortaçağın sarayla ilgili bazı eğlencelerinin kapalı mekanlarda gerçekleştirilmiş olmasına rağmen, 16. yüzyıla kadar kapalı mekanlarda sergilenen oyunlar yaygın değildi. Bu yüzyılda sahne ve seyir yerinin aydınlatılması için teknikler icat edilmek zorundaydı. Mevcut aydınlatma araçları mumlar ve yağ lambalarıydı. Mumlar seyir yeri için tercih ediliyordu çünkü daha az duman çıkarıyorlardı. Genellikle seyir yeri sahnenin hemen önünden sarkıtılan avizelerle aydınlatılıyor, böylece hem seyir yeri hem de platformun bir bölümü aydınlanmış oluyordu. Bu dönemde tiyatro ışıklama anlayışının ilk basamağını atladi. Leone Ebreo di Somi, ışıklama ile özel bir etki yaratabileceğini öneren ilk sanatçı oldu;” sokaklara, evlere ve kulelerin tepesine” ışıklar yerleştirilmeliydi. Di Somi ışıklamanın simgesel anlamı üzerinde duran ilk tiyatro adamıydı. Di Somi’den sonra ışıklamanın hangi açıdan verilmesinin doğru olabileceği üzerinde tartışmalar başladı. Bu tartışmalarda sahne içi ışıklama, ramp ışıkları ve renkli ışıklama üzerinde duruldu ve denendi.

## **2.5. XVIII. Yüzyıl: Gaz Lambasının Işığında Aydınlanma**

Rönesans düşüncesinin ortaya çıktığı andan itibaren en büyük yenilik ve ilerleme XVIII. yüzyılın felsefe, sağduyu ve aydınlanma anlayışlarıyla birlikte gelişmiştir. Avrupa düşünce tarihinde “Aydınlanma” düşüncesinin sınırı genel olarak 1789’daki Fransız ihtilaline kadar olan süreci kapsar. Avrupa’daki toplumların bireysel ve toplumsal yaşamlarına yeni bir anlayış oluşturma süreci olarak nitelendirebileceğimiz bu dönemi, Ortaçağ dinsel yapının toplumlar üzerindeki baskınlığı sonucu olarak ortaya çıkmış olan “Rönesans ve Reform” hareketlerinin düşsel, bilimsel ve kültürel bir sonucu olarak “Aydınlanma” felsefesinin ortaya çıktığını söyleyebiliriz.

*Bu çağın en ileri gelen düşünürlerinden, Immanuel Kant, ‘Aydınlanma nedir? Sorusuna şu yanıtı veriyordu: ‘Aydınlanma, insanın kendi kusuruyla düştüğü ergin- olmayış durumundan kendini kurtarıp aklını kullanmaya başlaması’ni kapsayan çağdır. (Nutku, 2011, s. 221)*

İnsanlık tarihi boyunca bilim ve teknoloji toplumların yaşamlarına pek çok yeni araçlar sunmuştur. Günümüz itibariyle bu yeni araçların sayısı gün geçtikçe gelişerek artış göstermektedir. Tarihsel eğilime baktığımızda bilimsel araştırma olmadan yeni teknolojilerin gelişimi ve kullanım olanağı imkansızdır. Aslında bilim ve teknoloji arasındaki ifade birlikteliği günümüz açısından çok yeni bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Aydınlanma çağının sürecine kadar gelinen dönemlerde bilim ve teknoloji birbirinden tamamen ayrı iki farklı alandı.

*Bacon 17. yüzyılın sonlarında bu iki alanı bir araya getirdiğinde, bu çok devrimci keşif olmuştu. 17. ve 18. yüzyıllar boyunca bu ilişki giderek güçlendi. (Harari, 2015, s. 231)*

Aydınlanma çağı ile başlayan bu birliktelik, “Fransız İhtilali, Sanayi Devrimi, I. Dünya Savaşı, II. Dünya Savaşı” gibi dünyanın hemen hemen bütün bölgelerini ilgilendirecek olayların yaşanmasına neden olmuştur. Bilim ve teknoloji insan yaşamını kolaylaştırdığı gibi yukarıdaki tarihsel gelişmelerin yaşanmasına neden olarak toplumların yaşam pratiklerini de dönüşüme uğratmıştır. On sekizinci yüzyıl itibariyle sömürü düzeninin güçlü devletlerin tekelinde oluşu, siyasal görünüşü Batı Avrupa’yı dönüşüme uğratmaya başlamıştır. Rönesans düşüncesinin bir sonucu olarak ortaya çıkan “Aydınlanma Felsefesi” bireylerin akılla düşünmeyi kabul etmesiyle birlikte, 1789 yılında Fransız İhtilalinin yaşanmasına ve “demokratik-burjuva” ayaklanmasıyla o çağda gelişen ve burjuva sınıfının bir ileri aşamasının öğretisi olan “özgürlük-eşitlik-kardeşlik” düşüncesine paralel olarak edebiyat ve sanat alanında olduğu gibi tiyatrunun gelişiminde de etkisi olmuştur. On sekizinci yüzyıllarda varlığını toplumların pratiğinde tamamen hissettiren kapitalizm kavramı yeni bir akımın ortaya çıkmasına neden olmuştur. Romantizm, kapitalist-burjuva düzeninin iş hayatına, kazancın bayağılığına karşı tutkulu olduğu kadar da çelişkili bir burjuva başkaldırısı olarak ortaya çıkmıştır. (Nutku, 2011, 257)

On sekizinci yüzyılın sonlarına doğru ortaya çıkan “Romantizm”, siyasal, toplumsal ve düşünsel kaynağı ile Aydınlanmanın akılcılığına bir başkaldırı olarak ortaya çıktığını söyleyebiliriz. Romantizm akımının en belirgin özelliği; sanatçının kendi yerini bulamadığı bir dünyadaki iç tedirginliği, yeni bir toplum özlemini yaratan güvensizlik ve kopmuşluk.

*Neye başkaldırıyordu bu akım? Her şeyden önce ‘’imtiyazlı sınıflar’’ın klasik ölçülerine, saptanmış kurallarına ve biçimine başkaldırıyordu. Her şey; güzel de, çirkin de sanat konusu olmalıydı. (Nutku, 2011, 259)*

Romantikler, bireyci bir tutumla kendilerinden önceki putları yıkıma uğratmayı başarmışlardır. Bu sayede, ‘’Romantizm akımı’’ boyunca, sahne bireysel denemelerin bir deneysel alanı haline gelmiştir. Romantizm akımının süreci boyunca, sahne dekorları resimlenmiş panolardan ibaretti. Rönesans ile ortaya çıkmış olan perspektif kavramı Romantizm’in temsilcileri tarafından dikkat edilmiyordu. Bunun nedenlerinden biri fantezi ve düşsel oyunlar oynanması gerçek görünüş (illüzyon) kaygısının bulunmamasıydı. Bir başka değişiklik ise; önceki sahneleme anlayışlarında önemli bir öge olan yan panoların arka bölüme doğru alınmasıyla sahnenin derinleştirilmesi ile ortaya çıkmıştır. XVIII. yüzyıl sahnelemelerinde kostümler büyük bir dikkatle hazırlanıyor ve tarihsel doğruluğu açısından birebir yapılıyordu. On sekizinci yüzyılın sonunda, Romantizm ’in ortaya çıkması ile birlikte Batı Avrupa’da tiyatro binalarının sayısında büyük bir artış meydana gelmiştir. Yeni yapılan tiyatro yapılarında Romantikler tiyatronun birçok kalıplaşmış anlayışını değiştiriyorlardı. Örneğin Barok üslup yerini çeşitli değişik anlayışlara bırakıyordu. Seyirci sayısının artışıyla birlikte tiyatro yapılarının içleri de yeniden dizayn ediliyordu.

Aydınlanma çağı düşüncesinin tiyatro sahnelerine en büyük keşfi ışıklama alanıyla olmuştur. On sekizinci yüzyılın sonları on dokuzuncu yüzyılların başlarında havagazı ışıklaması tiyatro sahnelerine girmiştir (Nutku, 2011, 281). Daha önce genel olarak üstü mum dolu büyük avizelerle aydınlatılan ve kolayca karartma yapılamayan tiyatrolara havagazının girmesiyle oyun tekniğinde yardımcı olacak çeşitli olanaklar da beraberinde getirmiştir. Havagazı ışıklama tekniğiyle sahne ışıkları istendiği gibi karatılıp aydınlatılabiliyordu. Işıklama tekniğinin tiyatro sahnelerine girmesiyle birlikte tiyatro tarihi açısından ilk defa oyun/seyir yeri ayrımı net olarak belirginleşmiştir. Gazla ışıklama 1817’den sonra Avrupa’nın bütün tiyatrolarında kullanılmaya başlandı. Bu ışıklama tekniği, 1881’de tiyatroya ilk kez elektrik ışıklaması uygulanıncaya kadar sürdü. (Nutku, 2011, 281) Elektrik ve ampulün icadı gaz lambasının yerini alarak tiyatro sahnelerinde giderek atmosfer yaratmaya, hareket alanları belirlemeye veya sahneye koyucu tarafından yorum aracı olarak yönlendirilmeye başlanmıştır. Tiyatro sahnelerinde ışık kullanılmaya başlanmasıyla birlikte, sahnelenen oyunların görkeminin artmasından daha çok, sahne uzam

kavramının hantal yapısından kurtulup kökten bir deęişim yaşamasına yardımcı olmuştur.

Sonuç olarak, çok tanrılı dinsel ve törensel tiyatroların var olduęu Antik Yunan ve Roma dönemi tiyatrolarında, sahne araçları daha henüz ilk aşamalarında bile var olduęu ve neden-sonuç ilişkisi bağlamında sahnelenen oyunlarda yerini almış olduklarını görmekteyiz. Özellikle dönemin en önemli sahne araçlarının başında gelen Deus Ex Machina (Makine Tanrı) günümüzde hala (ilk haliyle kullanılmış olmasa bile kavramsal olarak) birçok gösterimde, sinema filmlerinde kullanılmaktadır. Roma tiyatrosunun Antik Yunan tiyatrosundan ayrıldığı en önemli noktası; sahneleme araçlarının görsel bir şölen yaratma gayesi taşımasıdır. Roma döneminin oyun yazarlığı Antik Yunan dönemine göre çeşitlilik taşımasa da tiyatro yapıları açısından altın bir çağ yaşanmıştır. Katlı yapılar, kapalı oyun alanlarının ilk örnekleri Roma döneminde yapılmaya başlanmıştır. Antik Yunan tiyatrosunun anlatımındaki öz ve edebi içerik bu dönemde olmasa da biçimsel olarak dönemin seyircilerini etkilemeyi başarmışlardır. Özellikle Gladyatör dövüşleri, savaş sahnelerinin canlandırılması amacı ile birçok sahne araç ve teknięi sonraki kuşaklara öncü niteliğindedir. Ortaçağ tiyatrosuna geldiğimizde, eski uygarlıklardaki var olan çok tanrılı kavramın yerini tek tanrılı kavrama bırakarak dinsel çizgisini korumuş ancak toplumsal olarak bir baskı unsuruna dönüşmüştür. Bu dönem içerisinde hiçbir edebi eser üretilmedięi gibi tiyatro yapıları da belli başlı alanlar ile kısıtlanmıştır. Kilise içerisindeki dini oyunlar, pazar yerlerine götürülen ve tekerli sistemle taşınan arabalı gezer sahneler aracılığıyla gösterilen din temalı oyunlar dışında tiyatro oyunlarının sahnelenmesi yasaktı. Ancak bu dönemin sonraki kuşaklara en büyük etkisi sahne üzerinde kullanılan “özel efektler” gelmektedir. Sahne üzerinde kullanılan efektif araçlarla yapılan birçok gösterim dönemin mühendislerinin özel olarak kilisenin oyunlarındaki etkiyi arttırmak için kullanılmıştır. Rönesans ve Reform düşüncesi bütün Avrupa’yı kısa süre içerisinde etkilemiş ve Ortaçağ’ın baskın, gelişime olanak tanımayan tutumunu ortadan kaldırmayı başarmıştır. Özellikle İtalya, İngiltere ve Fransa gibi Avrupa’nın önde gelen ülkeleri tiyatronun bu düşünceler ışığında toplumlara ulaşım aracı olarak kullanılmasının yolunu açmışlardır. Tiyatro, Rönesans dönemiyle birlikte kapalı yapıların içerisine girmiş ve “salon kültürünün” gelişmesinin önünü açmıştır. Sahnelemenin yüzyıllar içerisinde sürekli gelişerek kabuk deęiştirmesi, akılcılık kavramının ön planda olduęu, bilimin dünyayı tanımlamaya başladığı ve bu kavramının ürünü olarak birçok teknolojik faaliyetin ortaya çıktığını dönem olması ile

birçok öncü hareketin başlangıç noktasını oluşturduğunu söyleyebiliriz. Rönesans düşüncesi ve akabinde onun içinden doğan birçok akım günümüz sahneleme anlayışlarının başlangıç noktasını oluşturmaktadır.



### 3. YÖNETMENİN ORTAYA ÇIKIŞI VE ÇAĞDAŞ SAHNELEMENİN TEMELLERİ

Tiyatro sanatının Antik Yunandan ile başlayan teknolojik gelişmelerin incelendiği çalışmada, çağdaş sahneleme alanı içerisinde en önemli bölüm başlıkların başında yönetmenlik kavramının bugün ki anlamıyla ortaya çıktığı dönem gelmektedir. Tiyatro sanatı var olduğu andan itibaren sürekli bir gelişimin ve dönüşümün içerisinde bulmuştur kendini. Tiyatronun etkileşim noktalarına baktığımızda, sosyal, ekonomik, politik, düşünsel ve teknolojik birçok etkenin baskınlığı altında gelişerek günümüze kadar gelmiş olduğunu incelemekteyiz. Çağdaş sanatımızın farklı biçim ve anlayışlarla karşımıza çıkan yapıtları her ne kadar kendinden önceki anlayışları yadsımış olsa da onu kendinden ayrı tutmak veya bir kenara itmek istediğini etimolojik olarak yapamamıştır. Modernizm veya modern dediğimiz kavram elbette bir düşün kaynağından gelerek farklı dinamiklerin altında everilmiş ve sosyal bir yapı olarak dönemine hakimiyet kurmuştur. 18. yüzyıldan 19. yüzyıla gelindiğinde Avrupa sanatı gerçekçilik ve doğalcılık akımlarının hakimiyetindeydi. Sanayi devrimi\*, Marx\*, Freud\* gibi düşünce önderleri, Henrik İbsen\* ve Emila Zola\* gibi yazarlarının etkisiyle gelişen bu akımlar, tiyatro sahnelerinde alışlagelmişin aksine, romantizmden uzak, toplumsal içerikler ve mekan belirlemede yanılısamacı kusursuzlukları beraberinde getirmiştir. Toplumsal değer yargıları, kapitalizmin karşısında gündün güne yok olmaya başlamasıyla birlikte, XVIII. yüzyılın ortalarından itibaren büyük bir dönüşüme uğramış ve paralelinde tiyatro sahnelerinde bu dönüşümün izleri görülmeye başlamıştır. Sanayileşmenin etkisiyle sosyal/kültürel birlikteliğin çeşitliliği fazlalaştı ve banliyö\* yapısı içerisinde yaşayan sosyal insan, beraberinde gelen kültür çatışmasına maruz kalarak kimliksiz/kültürsüz bireyler haline dönüştü. Bu şartların altında bir birey olarak yaşayan sanatçı mutlak olarak bu sosyal sınıf çatışmalarından, sağlıksız yaşam şartlarından, ekonomik politiklardan ve kapitalist kültürün mutsuz/umutsuz

---

\* Makineleşme ile birlikte üretim yapısında ve ekonomide meydana gelen büyük köklü değişim.

\* Karl Marx, 19. yüzyılda yaşamış Alman filozof, politik ekonomist

\* Sigmund Freud, Avusturyalı nörolog. Psikanaliz 'in kurucusudur.

\* Henrik İbsen, Norveç doğumlu, çağdaş tiyatro anlayışının öncüsü yazar ve şair.

\* Émile François Zola, Fransız yazar.

\* Büyük kentlerin, içinde, çevresinde yaşam yerleri olarak tanımlanır.

insan modelinden etkilenerak dönüşüme uğramaya başladı. Köken itibariyle Aydınlanma Felsefesine dayanan ve insanlara mutlu bir tablo çizen ‘modernizm’ en sonunda toplumsal bunalımlara sebep vermiştir. Fakat, sanat adına yaşanan toplumsal bunalımlar on sekizinci ve on dokuzuncu yüzyılın etkin sanat/estetik formlarına dönüşmeyi başarmıştır. Özellikle on sekizinci yüzyıl Avrupa’sı sanayi devrimiyle birlikte büyük kitlelerin radikal bir şekilde dönüşüm yaşamasına neden olmuştur. Bu nedenle, tiyatrunun modern anlayışla birlikte iki temel değişimi gerçekleştirdiğini söyleyebiliriz.

- *On sekizinci yüzyılın rasyonalizm anlayışı ve on dokuzuncu yüzyılın determinist anlayışının sonucu olan doğalcılık,*
- *Yirminci yüzyılın öznelciliği ve realist düşüncenin sonucu olan ekspresyonist akımları gelişmiştir. (Şeyben, 2016, s. 21)*

On dokuzuncu yüzyıl, Avrupa toplumunun radikal bir değişim yaşamaya başlaması, heterojen kitleleri bir arada toplayabilecek ögenin de doğal olarak tiyatro sanatı olacağı muhakkaktı. Rönesans düşüncesinin sonucu olarak akılcılık ile birlikte gelişen teknolojinin gerçekçi sahne tasarımı düşüncesi, on dokuzuncu yüzyıl içerisinde yönetmen olgusunun doğmasına neden olmuştur. Aşın Candan’a göre yönetmenliğin ortaya çıkışı;

*Yönetmenlik kavramının ortaya çıkış nedenini, gerçekçi akımın yeni sahnesel taleplerinden öte bir bağlamda sorgulayabiliriz. Böyle bir yaratıcı çalışmanın tiyatro sanatında birden gereklilik kazanmasının nedeni, çağın değişen felsefe ve estetik tanımlarının yansımasıdır. 19. yüzyıla dek durağan bir nesne, bir sonuç olarak algılanan sanat yapısı, tiyatro sanatında yazarın kaleme aldığı oyundan ibaretti. Oyunu sahnede oynayan ya da yorumlayan sanatçılar, sadece bitmiş sanat yapısının, yani oyun metninin seyirci kitesine aktarılmasına araç oluyorlardı. Sahne yorumuna yaratıcılık payı biçilmesi, önemli bir düşünsel sıçrama gerektirdi. (Candan, 2013, s. 27)*

XIX. yüzyıla gelene kadar tiyatro sanatının yapısı ve biçimi, sahneleme tekniği yazınsal ya da dramatik bir oyun metnini sahneye uygulama ve belli kalıpların içinde



seyirciyle buluşturma amacı taşıdığını algılamaktayız. Bir oyunu sahne üzerinde gerçekleştirme sürecinde ortaya çıkan sorunları gidermeye çalışan kişi, zamanın yönetmeni yerine geçen Rejisör'dür. XIX. yüzyılın başlarına kadar Avrupa tiyatrosu gelenekçi, alışkanlıkları ve kuralları olan bir yapıya sahipti. Bu nedenle teknik işlerle uğraşan rejisör sahnelenen oyun üzerinde bir yorum getirmekten uzak bir yapıya sahip olmuştur. Ancak XIX. yüzyılın ortalarında tiyatronun giderek metne bağımlı kalması, sahnenin yanılsama yaratma amacı, Richard Wagner'in "Ortak Sanat Yapıtı" düşüncesi, teknolojik yenilikler ve en önemlisi oyun yazarlarının değişen insan, değişen dünya ve yeni dünya sisteminin kavramaları sonucu olarak sahneleme anlayışında temel değişimleri de beraberinde getirdi. Bu değişim yeni bir tiyatro kişinin yani "yönetmenin" tiyatro sanatında kendine yer bulmasına neden olmuştur. Çağdaş sahnelemenin temelleri sayılabilecek XIX. yüzyılın teknolojik gelişmeleri içerisinde yönetmenin ortaya çıkmasını hazırlayan birçok teknik değişiklik meydana gelmiştir. Bunların başında sahne üzerinde kullanılan ışık gelmektedir. İlham Erdoğa'a göre;

*Bir yandan havagazı ışıklaması geliştirilirken, buna paralel olarak karpit lambaları da kullanılıyordu. 1870'den sonra, 20. yüzyılın başına kadar tiyatrolarda daha çok karpit lambaları kullanılmaya ve bunları ayrıca bir yerden denetlenmek üzere yönetmenin buyruğuna verilmeye başlandı. Karpit ışıklaması en iyi biçimde kullanılırken, elektrikle ışıklamanın ilk deneyleri Avrupa'nın bazı tiyatrolarında yapılıyordu. Kömür elektrotlarla çalışan ilk ışıldak. 1860 yılında, Paris operasında kullanılmıştı. 20. yüzyılın başına gelindiğinde elektrik ışıklama düzeni çok kullanışlı bir duruma getirildi. (Erdoğan: 2006, s. 32)*

Bir diğer değişiklik ise, dekor düzeninde gelişmiştir. Boyalı bez panoların, sahne yanlarındaki frizlerin yerini, üç boyutlu blok dekor parçaları aldı. Artık ağaçlar, evler boyanmıyor gerçeğe uygun görünmesi sağlanıyordu. XIX. yüzyılın ortalarında gelişim göstermeye başlayan dekor, XX. yüzyıla gelindiğinde daha bilimsel bir yolla üzerine düşünölmeye başlayan bir yapıya dönüşmüştür. Dönemsel bakımdan kostümler doğru biçimde kullanılıyor, gündelik giysiler gerçekçilik yaratmada sahne üzerinde oyuncuların kullanımına imkan veriliyordu. Yönetmenlerin ve dekor tasarımcılarının

biçimsel arayışları, sahneleme tekniğinde bazı yenilikçi fikirlerin ortaya çıkmasını imkan tanıdı. 1880 yılında Budapeşte'deki opera sahnesine hidrolik asansörler eklenmiştir. 1881 yılında Londra'daki tiyatrolarda seyircinin gözü önünde asansör sahneler yardımıyla dekor ve oyuncuların üzerinde olmasına rağmen sahne değişimlerini gerçekleştirebiliyordu. 1889'da Lautenschlager, Avrupa tiyatrosundaki ilk döner sahneyi yapmıştır. Bu döner sahne ilk kez Max Reindhard'ın 1905 yılında sahneye koyduğu Bir Yaz Dönümü Gecesi Rüyası uygulamasında kullanıldı. (Nutku, 2011, s. 314)

*‘Böylece makine çağı, tiyatro sahnelerini de etkiliyordu.’*  
(Nutku: 2011, s. 315)

Teknolojinin ortaya çıkması, daha geniş açıdan bakıldığında, insanı, insanın dünyayı algılayışını, değişimin farkında olan yazarları, hem de sahne tekniğini etkilemiştir. Bu etki, sahne üzerinde birleştirici bir güce ihtiyacın doğmasına sebep oldu. 1874'ten 1890'a kadar önce kendi ülkesi olan Almanya'da, ardından tüm Avrupa'da turneye çıkan Meiningen Topluluğu gittiği her yerde getirdiği yeni plastik anlayışla birçok sanatçıya ışık tutmuş ve yeni tiyatro anlayışıyla döneminin birçok tiyatrocunu kişiliğini etkilemiştir. Antoine ve Stanislavski, Dük Meiningen'den etkilenmişler ve öncüsü olduğu yönetmenlik kavramının gelişimine büyük katkı sağlamışlardır. Meiningen'in önderliğinde Avrupa'nın birçok ülkesinde bağımsız tiyatro toplulukları kurulmuş ve bu sayede yönetmenlik kavramının güçlü bir şekilde var olmasına öncülük etmişlerdir. On sekizinci yüzyıldan önce sahne üzerindeki dekorların sade ve basit olması, karmaşık ve bütünlük içeren bir sahneleme anlayışını gerektirmiyordu. Ancak teknolojinin gelişimi, "doğalcılık" ve "gerçekçilik" akımlarının dram sanatındaki içerik ve üslup değişikliği, tiyatrodaki "yönetmen" kavramının gereksinimini gün be gün arttırmıştır. Yönetmen kavramı ile birlikte paralel gelişen bir diğer unsur "teknoloji"dir. Bu bölümden sonra, yeni ortam ve teknolojilerle birlikte tiyatro sanatının "kalıplaşan formlarının" nasıl yıkıma uğradığını, günümüz sahneleme anlayışımızın hangi aşamalardan geçtiğini ve bu aşamaları geçirirken "teknoloji" ile nasıl bir ilişkisi olduğunun detaylı bir analizi yapılacaktır.

### 3.1. Yirminci Yüzyılın İlk Yarısında Tiyatro

On dokuzuncu yüzyılın başlarında fotoğraf makinasının keşfi, sanatın ‘gerçekçilik ve doğalcılık’ gibi iki tane temel akımın üzerinden değerlendirildiği bir yapıya doğru geçişi sağlanmıştır. Yirminci yüzyılla birlikte tiyatro sanatı natüralizmden gerçekçiliğe, dadaizmden konstrüktivizme, fütürizmden sürrealizme pek çok akımın peş peşe varlık bulması aynı dönemde ortaya çıkan birçok ortam ve teknolojik gelişmelerin geçmiş dönemlere oranla toplumsal yaşamı daha hızlı etkilemelerinden kaynaklandığını söyleyebiliriz (Şeyben, 2016, s. 22). Avangard akım incelemelerinin hemen hemen hepsi ortak bir yol izlemektedir ve aynı tarihsel şemayı takip ederler. Avangard akımlar, romantizm düşüncesine karşı yükselen sanatın özerkleşmesine paralel olarak modernizmle birlikte ortak bir özdeşlik kurar. Dolayısıyla, avangard ile modernizm kavramları arasında belirli bir ayırım bulunmaz, her ikisi de ortak bir bilinci paylaşırlar. Hem modernizm hem de avangard akımlar sanatçıların toplumlara ve kendilerine yabancılaşmasıyla birlikte burjuva sınıfına karşı ortak tavır sergilemektedirler. Avangard akımlar olarak nitelendirdiğimiz; ‘Fütürizm, dışavurumculuk, dadaizm, gerçeküstücülük’ XX. yüzyılın sanatını belirleyen en önemli dönemeçler olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu akımlar kaynaklarını XIX. yüzyılın modernizm akımının doruk noktasından almaktadır. Bu akımların ortak özelliklerinden birisi hemen hemen her şeye karşı olmalarıdır. Ayşin Candan’a göre Avangard akımlar;

*Tarihsel avangarde her şeye karşıdır. Topluma, burjuva sınıfına, sanatsal uzlaşımara, sanatın yaşamından kopukluğuna, mantığa... bu özellikleriyle, sanat tarihçisi, Herbert Read’in tüm gelenekle bağları kopartma olarak nitelendirdiği, tarihte benzeri olmayan bir dönüşüme yol açar. Tiyatro sanatının 20. yüzyıldaki serüveni, bu akımların etkisiyle köktenci estetik değişiklikler, çeşitlilik ve deneysellik yönünde ilerler.*

(Candan, 2013, s. 53)

Avangard akımları gerçekçilik ve doğalcılık akımlarına tepki olarak doğmuşlardır. Sanatın doğayı ve yaşamı yansıtmaya işlevi bu akımların etkisiyle sorgulanmaya ve irdelenmeye başlamıştır. Ayşin Candan'a göre;

*Gerçekçi yansıtmaların yerini alan seçenekler çeşitlidir. Dışavurumculukta öznellik adına gerçekliğin çarpıtılmasına, gerçeküstücülükte bilinçaltı içeriğinin kendiliğinden sanat yapıtına dökülüşüne, fütürizmde doğa yerine makinanın yüceltilmesine tanık oluruz. Dadacılık ise gerçeklikle sanat yapıtı arasındaki tüm bağları temelden olumsuzlayarak ortadan kaldırır.*

(Candan, 2013, s. 54)

Tarihsel öncü akımların bir diğer ortak özellikleri ise; aynı dönemde kullanılan ortam ve teknolojilerden etkilenmeleri ve bu ortam ve teknolojileri de geliştirmeleri olmuştur. Bu akımlardan özellikle fütürizmin temel odağı teknolojiyle etkileşimi olmuştur. Otuz sene gibi kısa bir süre içerisinde ardı sıra ortaya çıkan bu akımlar, dönemin ortam ve teknolojilerini doğrudan veya dolaylı olarak kullanmışlardır. Fütüristler özellikle teknolojiyi hız ve savaşla bağdaştırmışlardır. Avangard akımlar, tiyatrunun sanattan öte bir işlevi üzerine değerlendirilmesinin önünü açmışlardır. Bütün bu akımlar "sanat" eseri adlandırmasına karşı çıkmaları ile tiyatroyu farklı bileşenlerin bir araya geldiği bir şey, yani bir ortam gibi konumlandırmalarını sağlamıştır. Avangard akımların hepsi teknolojinin farklı özelliklerine odaklanıp, iletişim ortamı olarak tiyatroyu kavramsal olarak öz ve biçim ilişkisi içerisinde, algılanan dünyanın değişen biçimsel özelliği açısından başkalaşmaya zorlamışlardır. Digital Performance adlı yapıtın yazarı Steve Dixon'a göre Avangard akımlar;

*Eğer fütürizm, çağdaş dijital performans için temel felsefi ve kavramsal tabanı oluşturuyorsa ve konstrüktivizm, dijital performansın matematiksel formülü ve formalist metodolojisiyse, o zaman erken dönem Avrupa avangard sanat akımları (Dadaizm, sürrealizm, dışavurumculuk) dijital performansın içeriği ve ifade biçimleriyle ilgili çok şeyin esin kaynağı olmuştur.*

(Dixon, 2007; Akt: Şeyben,2016)

Çağdaş sahnelemenin temellerinin atıldığı XX. yüzyılın ilk çeyreğinde, gerçekçi ve natüralist tiyatronun büyük ölçüde dönemin teknolojik gelişmelerinden etkilediğini söyleyebiliriz. Fotoğraf, telefon, fonograf gibi görsel ve işitsel ortam ve teknolojilerin etkisinden önce tabii ki tiyatro açısından en belirgin icat elektriğin keşfidir. \*

*Elektrikli aydınlatma, performans sırasında salondaki ışıkların tamamen kapatılmasına izin vererek seyircileri tiyatro tarihinde ilk defa karanlıkta bırakıyor... Seyirciler, performans sırasında birbirleriyle iletişime geçemeyince tiyatroya gitmek genellikle olduğu gibi sosyal bir şey olmaktan çıkıp daha özel bir deneyime dönüşüyor.(McConachei, 2009, Akt: Şeyben,2016))*

Seyircilerin elektriğin icadı ile birlikte, yüzyıllar boyunca sosyalleşme yeri olan tiyatro sahnesinin artık bireysel ve öznel bir deneyim yaşamalarına olanak kılmıştır. Böylesine köklü bir değişikliğin aslında gerçekçi ve natüralist akımların işine yaramaya başlamıştır. Avangard akımlar için ise bu durum bir sorun teşkil etmekteydi. Modernizm'in bireylerin toplumsal yaşamlarına getirmiş olduğu şokları ve parçalanmayı başka bir pencereden yaklaşan akımın temsilcileri için, karartılmış salon ve öznel seyir deneyimi bir karmaşıklık da beraberinde getirmeye başladı. Teknoloji kavramının ortaya çıktığı andan itibaren peş peşe gelen farklı tiyatro akımlarını, bu teknolojinin kullanımına dair farklı tavırları da ortaya koymaktaydı. Tiyatro sahneleri için elektriğin icadı kadar önemli bir başka gelişme daha yaşandı. Fotoğraf makinasının \*keşfi doğalcılık ve gerçekçilik akımlarının ideali niteliği taşımaktaydı. Fotoğraf makinesi gerçek yaşamın anlarından oluşan ‘yaşamın bir kesitini’ olduğu gibi göstermesi ile natüralistlerin tiyatrodaki sahnelerinde yapmak istedikleriyle birebir örtüşüyordu. Tiyatro yönetmenleri, tasarımcılar ve oyuncular bu icatlarla birlikte güncel yaşamın olduğu gibi sahne üzerinde nasıl yansıtılabileceği konusunda çalışmalar yapmaya başlamışlardır.

---

\* Amerikalı mucit ve iş adamı olan Edison 1879 yılında ampülü icat etmesi ile elektrik enerjisinin 1880'lerde kullanımına başlanmasıyla beraber hayatımızın vazgeçilmez bir parçası olmuştur.

\* Joseph Niepce, ilk fotoğraf makinesini yapan mucittir.

*Sembolistlerse, 'fotoğrafın yüzeyde görünen gerçekliğinden daha önemli ve natüralistlerin göz ardı ettikleri ruhani gerçekliklere yönelirken, yarı karanlık bir tiyatro ışıklandırmasından ve ses efektlerinden faydalandılar. Ayrıca yine ışığı kullanarak eskiden sahne arkasına boyanarak yapılan sahne dekoru yerine soyut bir şekilde üç boyutlu olarak sahne üzerinde yer alan dekorlar yaptılar. Dönemin en önemli tiyatro tasarımcıları arasında yer alan Gordon Craig ve Adolphe Appia, hem sembolistlerden hem de Wagner'in on dokuzuncu yüzyılın sonundaki yazı ve çalışmalarından etkilenerek tiyatronun, müziğinden dekoruna, ışığından oyuncularına hepsinin bir bütün olduğu düşüncesiyle harekete geçtiler. Appia için tüm bunları bir araya getiren dinamik, ses ve müzikti. Craig içinse teatral öğeler, bütüncül bir etki yaratmak için bir araya gelirken bu dinamiği bir yönetmen yönlendirmeliydi. Hem Craig hem de Appia, mekanın, ışıkların ve oyuncuların soyut olarak bir bütüne hizmet edecek şekilde kullanımını destekleyip, tüm kontrolü bunların idare eden bir yönetmene atfederken, aslında sinemadaki gibi bir yönetmen ve temsil tasavvuru sunuyorlardı. (McConachei, 2009, Akt: Şeyben,2016)*

Avangard akımlar burjuva kültürünü ve bu kültürün sanatsal kurumlarına karşı koymuşlardır. Yeni teknolojik gelişmeleri daha fazla tiyatro sahnelerine seyirci çekmek için kullandılar. Özellikle fütürizm ortam ve teknolojilerin dilini burjuva kurumlarına ve o yapıya sahip seyircilerin algılama biçimlerini yıkmak ve alışılmış olan seyir biçimini dönüştürmek için kullanmışlardır.

## **3.2. Tarihsel Avangard Akımlar: Tiyatro ve Teknoloji**

### **3.2.1.Fütürizm**

İnsanlık tarihi açısından 19.yüzyılın sonları 20. yüzyılın başlarında o zamana kadar görüşmemiş bir teknolojik gelişim çağına doğru gelişim göstermeye başlamıştır. Telefonun icadı, fotoğraf makinesi, araba ve uçakların ortaya çıkması insan hayatını ekonomik ve sosyal bir biçimde etkilemeye başlamıştır. Teknolojinin bu denli seri bir biçimde insan hayatına adapte olmasıyla birlikte yaşam kolaylaşmış ve hız kazanmaya başlamıştır. Burcu Yasemin Şeyben'in 'Tiyatro ve Multimedya' adlı kitabına göre Fütürizm;

*Fütürizm, İtalyan şair Fillippo Tommaso Emillio Marinetti'nin 1909 yılında Fütürist Manifesto'yu yayımlamasıyla başladı. Bu manifesto "geçmişin sanat kurumları olan" müzelere, konser salonları ve klasik İtalyan sahne tiyatrolarına karşı çıkıyor, "makine çağının hızını ve dinamizmini ortaya çıkaracak sanat biçimlerine" çağrı yapıyordu. (McConachei, 2009, Akt: Şeyben, 2016,)*

Fütürizm akımı sanat, müzik ve edebiyatta dinamik enerjiyi vurgulayan ve mekanik süreçleri vurgulayan bir akım olarak, o zamana değin İtalyan sanatında hakim olan "Passeizm" diğer adıyla "Pasifizim" trendini yıkarak İtalya'nın gerek politik gerek sanat platformlarda hız kazanmasını ve makineleşme, büyük sanayi tesisleri, fabrikalar, büyüyen şehirleşme hatta şiddet gibi modern dünyanın getirilerine ayak uydurmasını, geride kalmamasını bilakis öncülük etmesini ilke edinmiştir. İlginç bir şekilde, Fütürizm akımı özünde "Makine Çağı"nı bir kutlama ve insanın dinamizminin ve aktifliğinin makinelerle birlikte doruğa ulaştığı "savaş"ı bir kutsanma olarak ele alır. Fütürizm, akımı güçlü bir politik yaklaşım içerir.

*Yirminci yüzyılın başlarında İtalyan fütüristler, bugün performansçılarının bilgisayar teknolojileri kullanarak yapmayı denedikleri gibi yeni sentezleyici ve teknolojik bir performans biçimi için çalıştılar. "Makina"yı ve dönemlerinin yeni teknolojilerini yücelterek, sanat biçimlerinin çoklu ortamlı bir birleşiminin, sanat ve teknolojinin evliliğinin peşinden gittiler. 1916'da, bugün sanal bir olayı etkinleştirmek için tasarlanmış bir bilgisayar yazılımı parçası gibi Gesamtkunstwerk'i, sentetik tiyatro adını verdikleri bir matematik formüle dönüştürdüler.*

*Resim – heykel – plastik dinamizm – words in freedom (özgür kelimeler) – bestelenmiş ses – mimari = sentetik tiyatro  
(Dixon, 2007; Akt. Şeyben 2016, s. 25)*

Fütüristler, özellikle ortam ve teknolojileri tiyatronun zaman algısını ve geleneksel anlamdaki "mekan" ilişkisini dönüştürmek üzere çalışmalar yapmışlardır. Özellikle bu dönüşümleri sağlamak açısından dönemlerinde ortaya çıkmış "sinema" ve

sinemanın teknolojik olanaklarını sahnesel anlatım araçlarına doğru işlevselleştirmişlerdir.

*Fütüristlerin, sinemadan ödünç alarak oluşturdukları sahne üzerinde eşzamanlı ve paralel eylem kullanımına getirdikleri yenilikler, bugün kullanıcıya neye odaklanacağı ve neyi takip edeceği konusunda tercihler sunan etkileşimli tiyatro ve performans CD-ROM'larıyla ilişkilendirilebilir. Marinetti/Vasi Communicanti'de (Haberleşen Vazolar 1916) birbirinden bağımsız üç mekanda gerçekleşen farklı eylemler tasarlar. İki oyunda da karakterler, işaretlenmiş olan sınırları geçip başkalarının mekanlarını ihlal etmeye başladıklarında, birbirlerinden ayrı "dünyalar" arasındaki bariyerler çatırdar. (Dixon, 2007; Akt. Şeyben, 2016, s.25)*

Fütüristler, sahne üzerindeki zaman ve mekan ilişkisi üzerine yapmış oldukları çalışmalar neticesinde hem dönemi itibariyle seyircilerin bireysel alımlamaları çoğaltmışlar hem de tiyatro ve teknoloji ilişkisi üzerinden çalışmalar yapan sanatçılara esin kaynağı olmuşlardır. Günümüz sahneleme anlayışı üzerinden değerlendirildiğinde dijital performansın şekillenmesinde en etkili çalışmaları deneyleri ve kuramları fütürist sanatçıların ve kuramcılarının ortaya attığı yapılan araştırmalar neticesinde ortaya çıkmıştır.

### **3.2.2.Dadaizm**

Dadaizm ve kuramcılarının yapmış olduğu çalışmalar içerisinde, diğer avangard akımların temsilcilerinin yapımlarında var olan ortam ve teknoloji kullanımına pek fazla rastlanmamaktadır. Dadaistler genel olarak, yapımların içeriksel anlamda yapı-bozumu üzerine yapmış oldukları çalışmalarla tiyatronun olmazsa olmazı sayılan "oyun metnini" performatif bir alan doğru dönüştürmenin yollarını keşfetmişlerdir. Tiyatronun yirminci yüzyıldan önce kalıplaşmış birçok formu Dadaistlerin denemeleriyle yerinden edilmeye başlanmıştır. Hem tiyatro metni, hem de tiyatronun mekanı dadaist sanatçılar tarafından yerinden edilmeye çalışılmıştır.

*Sahneleme tekniklerinin neredeyse tamamına yakını, ünlü Fransız oyun yazarı ve yönetmen Alfred Jarry'nin kendi yazıp yönettiği ve ilk dadaist olarak görülen Kral Übü oyun metninde ve sahnelemesinde yer aldı. Kral Übü*



*karakteri, savaşa susamış bir anti-kahramandır. Bu oyun, dadaistlere esin kaynağı olan son derece banal ve estetik olanı sahneye taşıma, oyuncuların kuklalar gibi sahnede hareket etmesi ve oyun boyunca süren anarşiye varan düzensizlik, tesadüflere ve şansa dayanan performans gibi pek çok sahneleme stratejisi kullandı. (McConachie, 2009; Akt. Şeyben, 2016, s.26)*

Dadaizm, tiyatro sanatı ile seyircilerin arasında büyük oranda anlaşmazlık yaratma gayesi taşıdığı ileri sürülmektedir. Gerçekten de dadaizm, sanatçıların öznelliğini, özgünlüğünü gündeme getirmekle birlikte, yirminci yüzyıl sanat ortamına özel katkılar sağlamıştır.

### **3.2.3. Konstrüktivizm**

Fütürizm'den sonra tiyatroyu teknoloji ile buluşturan bir diğer akım konstrüktivizmdir.

*Bu akımın tiyatrodaki temsilcisi Vsevolod Meyerhold'dur.*

(Şeyben, 2016, s. 26)

Yirminci yüzyılın Avrupa tiyatrosu için önemli bir konuma gelen tiyatro yönetmenliği, Rusya'da Stanislavski'nin yapmış olduğu çalışmalar neticesinde temelleri sağlama alınmıştır. Stanislavski'nin öğrencisi olarak onunla beraber çalışmalar yapmış olan Meyerhold, çok geçmeden Stanislavski'nin düşüncelerine karşı bir yaklaşım göstererek tiyatro sanatındaki "gerçekçilik" anlayışını dönemi itibariyle yapmış olduğu birçok denemeye karşı gerçekçilik oluşturacak biçimde dönüştürmeyi başarmıştır. Stanislavski'nin öğrencisi olarak uzun yıllar oyunculuk teknikleri çalıştıktan sonra kendi oyunculuk yöntemi olan "Biyomekanik Oyunculuk" yöntemini geliştirmiştir. Özellikle Meyerhold'un geliştirmiş olduğu oyunculuk tekniği hem kendi kuşağını hem de yirminci yüzyılın ortalarından itibaren sanat ortamı içerisinde özerk bir duruma gelen "Performan Sanatı" temsilcilerini "Beden/Makine" ilişkisi üzerinden ve bu ilişkiyi etkin kılma adına ortam ve teknolojilerden oldukça yararlanmışır. Meyerhold'un yirminci yüzyılın başlarında yapmış olduğu çalışmalar, yüzyılın sonunda özellikle bilgisayar tabanlı üretimler "sayborglara ve sanal gerçeklik" performanslara esin kaynağı olmuştur.

*Meyerhold (tiyatroda mizansen oluřtururken) dođrudan film tekniklerinden yararlandı. Tiyatronun sinemasallařmasından yola ıkalım ve tiyatroyu sinemanın teknik iyileřtirmeleriyle donatalım.) řeklinde yazar Meyerhold 1930. Meyerhold'un iřleri aynı zamanda ünlü Rus film yönetmeni, Sergei Eisenstein'ı ve onun iyi bilinen iki filmi Potemkin Zırhlısı (1925) ve Korkun İvan (1944) adlı filmleri etkilemiřtir. Meyerhold'un öđrencisi olan Eisenstein, bir film tekniđi olan montajı, Meyerhold'un sahnelemeleri iin kullandıđı yaratıcı eylem sekanslarından öđrendiđini belirtir.*

(McConachie, 2009; Akt. řeyben, 2016 s. 28)

Meyerhold'un sahnelemelerin paralı yapılarını süreç ierisinde birleřtirerek bir anlatım diline dođru götürmesi (Montaj Tekniđi), sinema yönetmenlerini de etkilemeye ve sahneleri oluřtururken bu tekniđin olanaklarından yararlanılmaya bařlanmıřtır. Özellikle Eisentein, ektiđi imgeleri, anlamlı bir bütün oluřturacak řekilde düzenlemede Meyerhold'un bu yönteminden esinlenmiřtir.

*Aynı zamanda politik olarak diyalektik řekilde konumlandırılabilcek görüntülere yan yana kullanarak film üzerinden ideolojik olarak seyircileri harekete geirerek bir kurgu tasarladı. Tiyatronun, dönemin teknolojik geliřmelerinden (fabrikalařma ve üretim bandının yaygınlařması – mekanikleřme) hareketle geliřtirdiđi bir oyunculuk ve sahneleme tekniđi, aynı dönemde ortaya ıkan ve tiyatroya göre daha mekanik ve teknolojik olarak nitelendirilebilen bir kayıtlı ortamın (filmin) yapılıř biçimini (ekim ve kurgu) etkilemiřtir. Tabii ki ok kısa süre ierisinde film, hızla geliřerek bu seferde tiyatronun dilini etkilemeye ve dönüřtürmeye bařlamıřtır.*

(řeyben, 2016, s. 28)

Konstrüktivizm, yirminci yüzyılın bařlarında varlık bulmuř, özellikle tiyatro sanatına getirmiř olduđu yeni plastik anlayıřlarla hem tiyatronun anlatım biçimlerini eřitlendirmiř, hem de iřlevselleřtirmiřtir. Sonraki süreçte, özellikle tiyatronun geleneksel dramatik yapısını, mekan iliřkisini ve mekanın film teknikleriyle ođaltılmasının yolunu açmıřtır.

### 3.2.4. Bauhaus

Bauhaus, diğer avangard akımlar gibi bir sanat akımı sayılmamaktadır. Ancak var olduğu süre boyunca yapmış olduğu deneysel çalışmalarla birçok sanat akımını etkileyecek özel çalışmalar yapmıştır. Ayşin Candan'a göre Bauhaus;

*Yapı evi anlamına gelen bauhaus sözcüğü, Ortaçağ'da, kapitalizm öncesi üretim koşullarında kilise, katedral yapımlarında kurulan 'bauhütte' (yapı kulübesi) sözcüğünden esinlenilmiştir. Yirminci yüzyılın ilk yarısında Almanya'da bir sanat eğitimi merkezi olarak kurulmuş olan Bauhaus okulu, diğer disiplinlerarası sanatlara yapmış olduğu çağrı ile 1926 yılında Bauhaus tiyatrosunun kurulmasını sağlamıştır. (Candan, 2013, s. 71)*

Bauhaus tiyatrosunun sanatçıları sahne tasarımlarına getirmiş oldukları düşsel ve soyut bir dünya anlayışı ile insanın fizikötesi tüm algılama biçimlerine yönelik üretimleri ortaya koymuşlardır. Modern tiyatro yapılarının tasarlanmasına öncülük etmiş olan okul, kurucu Walter Gropius'un\* "Total Tiyatro" fikri, sonraki kuşak tiyatro yönetmenlerini etkilemiştir. Total tiyatro, farklı bir oyun/seyrir ilişkisini denemek isteyen Piscator başta olmak üzere, Robert Wilson'ında çalışmalarının ana kaynağını oluşturması bakımından önemlidir. Gropius'un bu tasarımı, üreticiler ile izleyiciler hareketli bir yapı oluşturarak, çoğulcu bir sentezle birleştiren, beyazperdeden oluşan 180 derecelik bir tiyatro sahnesi yaratmıştır. Yapının küre formu, sahne üzerindeki üretimle yeni bir algılama ilişkisini beraberinde getiriyor ve yapımın sunumu içerisine gömülme hissini arttırıyordu. Fiziksel, optik ve akustik gibi bilimlerin böylesine bütünleştirici bir biçimde kullanılması, sahnenin tüm yönlerini de içine alacak "eşmerkezli" bir görüş imkanı yaratacaktı. Gropius'un ortaya atmış olduğu bu yeni algılama alanının, seyircileri farklı bir noktada eğiteceğini ve kitlesel ruhun yeni bir algılama biçimine doğru yönelmesini tasavvur ediyordu. Daha sonraki bölümlerde Wilson'ın yapımlarında da inceleyeceğimiz üzere Bauhaus okulu, "Mekan/Uzam"(space/stage) ilişkisini gelecekçi bir yaklaşımla oluşturmuş ve sürece seyircilerinde dahil olabileceği birçok yeni deneme ile 1950'lerdeki Amerikan Avangard birçok topluluğu etkilemiştir. Bu toplulukların başında 'Living Theatre' gelmektedir. Bauhaus okulu tiyatro sanatı için yeni bir çağı başlatmıştır. Yeni ve soyut

---

\* Bauhaus okulunun yöneticisi, mimar, tasarımcı.

bir tiyatronun anlamını belirleyen okulun sanatçıları, diğer yandan yazılı metni, nesnelere, devinimi, sesi ve ışığı içeren görsel bir biçim çeşitliliğini ortaya koymuşlardır. Ortaya çıkardıkları bu kavramlar yirminci yüzyıl görsel tiyatrosuyla daha da netleşmiştir. Bauhaus sahnesi, sahne argümanlarını sınırsızca kullanarak tiyatro sanatının anlatım potansiyelini, illüzyonist doğalcılığını, taklitçiliğini ve semiotik gösterimleri yerine, geleneksel tiyatronun tüm yapılarını yıkıma uğratarak olağandışı gerçekçilik ve yaşanmış fiziksellik üzerinde durmuştur.

### **3.2.5. Tarihsel Avangard Akımlara Dair Genel Bir Değerlendirme**

İlkel toplumların farkında olmadan içinde tiyatronun da var olduğu ritüel gösterimlerinde, oyun-seyir ilişkisinin tıpkı yirminci yüzyılda avangard akımlarında olduğu gibi, mekân sınırlaması ve sahne ayrımı yoktu. Her yer sahne olabilirdi. Ancak Antik Yunan tiyatrosunda kentlerde yaşamaya başlayan insanlar tiyatroyu bir “özel bir alana” dönüştürdü ve bu sayede tiyatro sanatı “hem düşünsel hem de biçimsel” bir form kazandı. Bu tarihten itibaren oyun-seyir alanı kesin bir biçimde koptu ve ayrıldı. Rönesans döneminde ise, tiyatrolar bir yapı halinde kapalı salonların içerisinde yerleşti. Rönesans yapılarında oyun-seyir ilişkisi daha da birbirinden kopma noktasına ulaştı. Bu kopma seyirciyi sahneden uzaklaştırarak yanılmasayı daha da arttırma noktasında hem teknik hem de dönemin sanat anlayışı açısından uygundu. Rönesans’tan XX. yüzyıl başlarına kadar oyun/seyir yeri ilişkisi iletişimini kaybederek bir başka iletişim biçimine dönüşmüştür. Kısacası, bir oyun metninin sahneye olduğu gibi aktarılması yirminci yüzyılın sanat anlayışı için en büyük sorunların başında gelmekteydi. Richard Wagner ile başlayan bu sorgulama yüzyıl başındaki avangard akımlarla birlikte gelişim ve başkalaşım göstermiştir. Richard Wagner’in dördüncü duvar keşfi ve seyircilerin bulunduğu alanın ışıklarını karartması sahneleme adına illüzyonu arttırmış ve seyir yerini pasifize noktasına getirmiştir.

Fütürizm, dadaizm, konstrüktivizm, dışavurumculuk ve gerçeküstücülük gibi öncü akımlar, sanat kavramını yeniden düzenlemeye çalışarak, sanat ve yaşamı özdeş kılmak istemişlerdir. Oyun/seyir ilişkisini ve mekan/yapı tasarımlarını sorgulamaya başlayan bu akımlar, “Deneysel Tiyatro, Gösterim Sanatı, Performans Sanatı, Video Art, Alternatif Tiyatro” gibi hareketlerin, modern sonrası alternatif tüm oluşumların ve çağdaş sahneleme anlayışımızın asal dayanağı olmuşlardır. Avangard akımların bir başka önemli özelliği ise, birbirinden farklı felsefi sorgulamalara sahip olsalar da,

yapımlarında kullanmış oldukları ortam ve teknolojilerin asıl amacı, gerçekçilik ve doğalcılık gibi kavramları “biçimsel” olarak dönüştürmektir. Bu sayede sahne üzerinde yaratılmak istenilen illüzyonları kırarak eşzamanlılık, rastlantısallık ve sanatı yaşama yaklaşırma gibi birçok ortak prensibi oluştururlar. Sanat akımları var oldukları dönemlerin, politik, toplumsal ve kültürel bütün koşullarına paralel olarak ortaya çıkar ve çıktığı andan ve mekandan bağımsız değerlendirilmez. On sekizinci yüzyılın Sanayi Devrimi ve Avrupa’daki bilimsel ve teknolojik buluşlar XX. yüzyılın sanatının felsefi temelini oluşturmuş ve teknoloji çağının kendine özgü yeni bir kültür oluşturmasının zeminini hazırlamıştır. XX. yüzyılın sanatçısı için dünyayı algılama biçimi, gördüğünü olduğu gibi göstermeye çalışan bir yanılsamacıdan çok, algıladığı biçimi bozan, değişik açılardan çeşitli biçimlerde yoğuran, çarpıtan, değiştiren ve sonucunda “dönüştüren” bir yapıya eğilmiştir. XX. yüzyılın ilk çeyreğindeki bu akımların arayışlarının amacı; “Tiyatro sanat mıdır? Yoksa Yaşam mıdır? sorularına cevap bulmaya çalışmaktır. Peter Bürger’e göre;

*Bu akımların tarihte ilk kez sanatın kendi kendini eleştirmesini ve sorgulamasını beraberinde getirdiğini söylüyor. Bu büyük sorgulamayı olanaklı kılan dönüşüm, çelişkili gibi görünse de, 19. yüzyılda sanatın topluma sırt çevirmesi anlamına gelen, “sanat sanat içindir” görüşü ve estetizm hareketidir. (Bürger, 2017, s. 32)*

Sonuç olarak; “çok tanrılı ve tek tanrılı” dinsel sanat olarak adlandırdığımız Antik Yunan sanatı ile Ortaçağ sanatını kapsayan süreç için sanat kavramı kült nesnesi işlevi görmekteydi. Toplumsal yapılar içinde sanat ve din iç içe bir birlikteliği temsil etmekteydi. Sanat kolektif olarak üretilip kolektif olarak alımlanıyordu.

Ortaçağ’dan sonraki süreçte sanatı; saray sanatı olarak nitelendirmek gerekmektedir. Saray sanatı ise, kesin olarak belirlenmiş, formüle edilmiş bir biçimde temsil edilmekteydi. Dönemin krallarının şanına tanıklık eden ve saray toplumunun kendi portrelerini sunan bir yapıdaydı. Dinsel sanat nasıl toplumların yaşam pratiğinin bir parçasıysa, saray sanatı da dönemin toplumunun yaşam pratiğiydi. Fakat geçmiş dönemlerine oranla dinle bağlarını koparmak, sanatın özgürleşmesi açısından atılan ilk adım olmuştu. Dinsel sanat ile saray sanatını birbirinden ayıran en temel fark, sanatçının artık birey olarak üretebildiği ve faaliyetini birey olarak sürdürdüğü bir yapıya dönüşmesidir. Ancak sanatın alımlanması hala kolektif olarak yapılmaktadır.

Sanayi Devriminden sonra hızla yükselen ve burjuvazinin soylu değerleri devralması sonucunda burjuva, sanatı temsil edici işleve sahip olmuştur. Burjuva sanatının estetik algılayışı ve yaşam pratiğinden uzaklığı dönemin sanatının içeriğini oluşturur. Bu noktada ortaya çıkan Avangard hareketleri, burjuva sanat anlayışına yönelik bir saldırı olarak algılanmalıdır. Formüle edilmiş, belirli kalıpları olan sanat anlayışını yıkarak, sanatın bireysel üretim, üretimden ayrılarak bireysel alımlama anlayışının önemine vurgu yaparlar. Avangard akımın temsilcileri, sanatın tekrar pratik hale gelmesi yönündeki talebi, sanat eserlerinin içeriğinin ‘toplumsal bir anlam taşıması’ istedikleri anlamı taşımamaktadır. Bu talep, sanatın toplumdaki işlev, üretim ve algılanış şekline yöneliktir. Bu noktada; Avangard akımını temsilcileri çoklu medya ve ortam denemelerinden fazlasıyla faydalanmışlardır. Bu teknolojinin sahnelemelerde var olmasının Avangard temsilciler için bir amaç taşıdığına önemine vurgu yapmamız gerekmektedir.

### 3.3. Sinemanın Ortaya Çıkışından Sonra Tiyatro

Önceki bölümlerde incelendiği gibi, on dokuzuncu yüzyılın en devrimsel icatlarından birisi olan ‘fotoğraf makinası’ romantizm anlayışını ortadan kaldırmış, natüralizm ve rasyonalizm gibi iki temel akımın ortaya çıkmasını sağlamıştı. Yirminci yüzyılla birlikte peş peşe ortaya çıkan birçok teknolojik argüman hem toplumsal yaşam pratiğini hem de dönemin sanat anlayışının sınırlılıklarını belirlemeye başlamıştır. Kayda alınmış görüntülerin, projeksiyon aracılığıyla yansıtılan beyaz bir perde de gösterilmesiyle birlikte sinemanın toplumsal yaşama dahil olmaya başladığı 1930’lı yıllarda, tiyatronun yeni çıkan bu ortamı kullanmasını ve sahnelemeye dair yeni anlatım olanakları oluşturmasını da beraberinde getirmiştir. Hem tiyatro hem de sinema birbirlerinden etkilenerak ‘anlatım olanakları’ açısından bir dönüşümün içerisine girmişlerdir. Burcu Yasemin Şeyben’in Tiyatro ve Multimedya adlı kitabında sinemanın ortaya çıkışına dair belirtilen şu açıklamaya göre;

*Şu çok iyi bilinen tarihsel bir gerçektir ki ağırlıklı olarak tiyatro uygulamacıları (yapımcılar, yönetmenler ve oyuncular) ilk kurmaca filmleri ortaya çıkarmışlardır. Erken dönemde sinema, pek çok sinema eleştirmeni tarafından sadece ‘filme alınmış tiyatro’ olarak tasvir edildi ve bu durum, dönemin tiyatro tarzına yakınlaşan erken dönem*

*kurmaca filmleri arşivlerinde görülebilir. Tiyatro sahneleri, ilk film stüdyoları olarak kullanıldı ve bugün film yapımcılarının kullandığı birçok teknik ve prosedürün kökleri tiyatro sahnelemelerindedir. (Salihbegovic, 2013; Akt. Şeyben, 2016, s. 30).*

Sinema ilk yıllarında tiyatronun birçok olanağından yararlandıktan sonra, içeriğine dahil ettiği birçok teknolojik argümanın varlığı tiyatrocuları da etkilemiş hem Avrupa'da hem de Amerika'da tiyatrocular sinemanın anlatım tekniklerini yapımlarında kullanmaya başlamıştır.

*Erken dönem sinema tarihi uzmanlarından Gwendolyn Waltz, John Hopkins Üniversitesi tarafından yayımlanan Thetre Journal adlı uzun soluklu bir dergi için yazdığı, tiyatro ile film arasındaki ilk etkileşimleri araştırdığı "Filmed Scenery on the Live Stage" \*adlı makalesinde şunları belirtir: 1910'lardan 1930'lara kadar olan dönemde multimedya deneyleri, gerçekte birlikte varoluşlarının erken döneminde tiyatro ile film arasındaki birleşme noktalarının geçirgenliğini gösterir. Bu ortamların arasında gözenekler vardır, ortak bir duvar değil de daha çok bir zar; ilişkileri birlikte bir akış veya çift yönlü etkileşimler şeklindedir. (Waltz, 2006; Akt. Şeyben, 2016 s. 30).*

Yirminci yüzyılın ilk çeyreğinde artık tiyatro sahnelerinde film kullanımları aracılığıyla yeni anlatım biçimlerinin oluşumunun ilk örnekleri yapılan araştırmalar sonucu görmekteyiz. Alman kuramcı, yönetmen ve politik tiyatronun kurucusu olan Erwin Piscator, kayda alınmış görüntüleri yapımlarında kullanan ilk tiyatro yönetmeni olarak tiyatro ve teknoloji ilişkisi açısından önemli bir öncü sıçramayı temsil eder. Piscator yapımlarında film görüntülerini ilk kullanan tiyatro yönetmeni olduğu için, onun film tekniklerini kullanma biçimi ve amacı sonraki kuşak yönetmenler için referans niteliği taşımaktadır.

*Piscator, toplumun geniş kitlelerini tiyatro yoluyla harekete geçirmek amacıyla yaptığı sınıf temelli propaganda tiyatrosunun kurucusu olarak bilinir. (Şeyben, 2016, s. 32)*

---

\* Sahnede Filme Çekilmiş Görüntüler

Tarihsel avangard akımların bireysel alımlamaya yönelik yapmış oldukları çalışmalar, sanatın tartışılma alanına çekilmesi ve amaçlarına ulaşmak için döneminin teknolojik olanaklarından yararlanmaya başladıklarını Erwin Piscator'un yapımlarında ve yapımlarına dahil etme amaçlarında net bir biçimde görmekteyiz. Artık seyirciler için tiyatro oyunu seyretme, geleneksel bir oyun-seyir ilişkisi içerisinde ele alınıp dönemin yönetmenleri tarafından yönlendirilen, seyircileri daha düşünsel bir alana doğru eğrilten bir yapının da kurulması sağlanmıştır.

*Piscator, sahnelediği oyunlarda gündelik yaşamın kesitlerinin olduğu kayıtları, sesleri ve gazete kupürleri gibi pek çok ortamı belge olarak kullanmaktaydı. Piscator, belgesel ve epik tiyatronun ilk öncüleri arasında yerini alır. Piscator'un sahnelemelerinde kullandığı film kullanım tekniği, projeksiyon yardımıyla sahnenin arkasında bulunan fon perdeye yansıtılan görüntüler (çoğunlukla haber görüntüleri), perdenin önünde oyuncular şeklindedir. İlk oyunlarında keşfettiği bu yöntemi, ağırlıklı olarak güncel ve siyasal olaylara yorum katmak adına kullandığı kayıtlı ortamı, kariyeri boyunca sahnelemiş olduğu oyunların dramaturgisine ve sahne tekniğine eklemenin yollarını aramıştır. Piscator filmi, kapitalizmin tarihini anlatmak için kullanır. Oyun esnasında, daha önceden filme aldığı ve ekrana yansıttığı oyuncular, seyircilere doğru yürüdükçe oyuncuların kostümleri giderek modernleşir ve sonunda karakterlerden biri Lenin'e dönüşür. (Şeyben, 2016, s. 34)*

Piscator, sahnelemelerindeki film gösterimlerini sadece teknolojik eklenti olarak ya da sahnedeki dramatik olayların yorumunu yapan haber başlıkları olarak değil, dönemin ve dönemlerin bağlarını yansıtan, aynı zamanda hikayenin ilerlemesine katkıda bulunan, karakterlerin dönüşümünü gösteren çok önemli bir epik ve dramatik öge olarak düşünmek gerekir. Dönemi itibariyle tiyatro sahnelemesine yeni bir üslup, yeni bir anlatım dili katan Piscator'un bu başarısı, aynı zamanda bunu kayıtlı ortamı kullanarak sanatsal açıdan farklı bir estetik içinde sunmasından ve bu estetik tercihlerin, onun mesajını iletmedeki gücüne katkıda bulunmasından kaynaklanmıştır. Piscator yalnızca daha önce kayıt altına aldığı görüntüleri sahne üzerinde kullanan yönetmen olarak değil, sahnelemelerinde canlı çekimlere yer vermesiyle de dönemsel



olarak büyük tartışmalar yaratmıştır. Burcu Yasemin Şeyben'in Tiyatro ve Multimedya adlı kitabında yer vermiş olduğu bilgilere göre;

*Canlı olarak çekilen görüntü ve sahnedeki canlı performansın senkronizasyonu, canlı performans ve canlı olarak çekilen görüntülerin her ikisinin birden kayıtlı olarak sahnede kullanılan görüntülerle olan ilişkisi, Piscator'un sahnelemelerinden sonra tartışılmaya başlanmıştır. (Salihbegovic, 2013; Akt. Şeyben, 2016, s.36)*

Piscator, politik eksenli tiyatro anlayışından hareketle teknik olarak izleyiciyi temsilin olduğu alandan daha uzak bir açıdan bakacak şekilde yapımlarını dizayn eder. Piscator bu yönüyle performansı açık bir iletişim süreci içerisinde, seyirci ile birlikte kurdukları yapımın hem çağdaş tiyatroya yönelen yönetmenleri ve akabinde tüm kuramcılarını etkilemeyi başarmıştır. Piscator'un sahnelemelerinden etkilenen Josef Svoboda, yirminci yüzyılın ilk yarısında yapımlarında ortam ve teknolojiyi en çok kullanan tiyatro yönetmenlerinden biri olmuştur.

*Çek sahne tasarımcısı Josef Svoboda, sahne tasarımı eğitiminin ardından Brüksel'deki Dünya Fuarı Expo 58 sergisi için tasarladığı çoklu ortamlı iki enstalasyon/sahneleme olan Polyekran ve Laterne Maglika ile Avrupa çapında bir üne kavuştu. (Şeyben, 2016, s. 36)*

Svoboda'nın filmi sahnelemelerinde kullanmasında, Erwin Piscator'un politik eksenli tiyatrosundan daha farklı bir amaç taşımaktadır. Svoboda kayıt/canlı etkileşimini daha çok biçimsel bir anlatım amacı ve estetik bir yaratıma doğru dönüştürmüştür. Hem birçok ortam ve teknolojiyle hem de önceden kayıt altına alınmış görüntülerdeki oyuncuların canlı olarak sahne üzerinde bulunmaları ve bu etkileşimin sonucu olarak üç boyutlu sahne tasarımları oluşturmanın yollarını denemiştir. Artık tiyatro sahneleri Svoboda'nın denemeleriyle birlikte hem sahnenin uzamı hareketli bir yapıya dönüşmüş hem de sahneyi "psiko/plastik" bir uzama dönüştürmüştür.

*Svoboda'nın "psiko-plastik mekan"ı, sahne üzerindeki oyuncuların iç dünyalarıyla sahne üzerinde görünenler arasında kurmaya çalıştığı ilişkinin adıydı. (Şeyben, 2016, s.37)*

Yirminci yüzyılın ilk yarısında Svoboda'nın film kullanma teknikleri ve teknolojinin bütün imkanlarını kullanarak oluşturmuş olduğu hareketli sahnelemeleriyle "kinetik sahneleme" terimini tiyatro sanatı literatürüne kazandırmıştır. Hareketli bir yapı kurarak oluşturduğu sahnelerdeki film kullanımıyla oyun/seyir ilişkisine bilimsel ve yenilikçi bir bakışı geliştirmiştir. Artık seyir yerinin çoklu ortamlı sahnemeler karşısında, daha kapsamlı bir bakış açısını, alımlanmasının daha karmaşık olduğu bir ilişkiyi ortaya çıkarmıştır.

*Svoboda'nın sahne tasarımlarındaki film görüntüleri, aslında başka teatral araçlarla aydınlatılmadığı sürece görünmez olacak olan, ana karakterin iç gerçekliklerinin veya hemen göze çarpmayan insani dramlarının manzarasını resmetti.*

(Salihbegovic, 2013; Akt. Şeyben, 2016 s. 51)

Yirminci yüzyıl tiyatro sanatı, geçmiş dönemlerinde olduğu gibi gerçek yaşamın temsili olmaktan kurtulduğu, gösterimlerin içindeki kavramların ve durumların sahne üzerinde yaratmış olduğu farklı bir gerçeklikle seyircileri şok etkisine sokan bir yapıya bürünmeye başlamıştır. Başka bir ifadeyle, bu şok etkisini yaratmada bilinçli bir yöntem belirleyen yönetmenler, karmaşık teknolojileri ve sahne tasarımını seyircilerin alışlagelmiş algı düzeylerini bozmak için kullanmıştır. Tiyatro sahneleri dönemi itibariyle karmaşık insan deneyiminin gizemini ve metaforlarını üretmek için yüksek teknolojinin kullanıldığı yer olmaya başlamıştır.

Tiyatro ve teknoloji ilişkisinin günden güne çoğalması karşısında, tiyatro sahnelerinde teknoloji kullanımına karşı çıkan birçok tiyatro yönetmeninin ve kuramcısının tepkilerine yol açmıştır. Kuramcıların karşı çıkışının ana unsurlarından birisi, tiyatronun ayakta kalabilmesi ve sinema ile rekabet edebilmesi için teknoloji kullanımlarını aşırı bağımlı hale gelmesinden kaynaklanmaktaydı. Eleştirilerin bir başka nedeni ise, ortam ve teknoloji kullanımları tiyatro sanatını bir pazarlama aracı haline dönüştürmesi ve seyircisini kaybetme düşüncesidir.

*Herkes yapıyor. Ayrıca, bunu yapıyor olmak bir pazarlama aracı haline geldi broşürler ve el ilanları "heyecan verici multimedya efektleri"ne, "tiyatro ve videonun hayret uyandıran füzyonu"na ve benzerlerine dair referanslardan*

*geçilmiyor. Bu tür işlerin özellikle de tiyatronun çaresizce kendisine çekmek istediği, medya aklıyla düşünen genç seyircilere hitap edeceğine inanılıyor.*  
(Gieseckam, 2007; Akt. Şeyben, 2016, s. 40)

Yukarıdaki alıntıya ek olarak, yirminci yüzyılın ortaları, ortam ve teknolojilerin artık ‘‘dramaturjik’’ bir seçim olmaktan öte, sinema karşısında tiyatronun seyirci ve güç kaybetmesi olarak algılanmasıydı. Bu sebepten dolayı, fazlaşan ortam ve teknoloji kullanımı hem bir neden-sonuç ilişkisi içerisinde değerlendirilmiyor, hem de yersiz ve avangard akımların yüzyılın başında karşı çıkış nedenlerinden biri olan ‘‘tiyatronun formlaşması’’ karşısında biçimin içerikten daha ön plana çıkma düşüncesindedir.

*Tiyatroda ortam ve teknolojilerin kullanımına ilişkin eleştiriler, bazı tiyatrocular tarafından daha ontolojik bir tabana oturtulmuş, ortam ve teknoloji kullanımının, tiyatronun ‘canlı bir sanat biçimi olarak sahip olduğu saflığını bozuğuna’ işaret edilmiştir*  
(Dixon, 2007; Akt. Şeyben, 2016 s. 41)

Yirminci yüzyılın ortalarında olduğu gibi günümüzde de tiyatro sahnelemelerinde ortam ve teknoloji kullanımına karşı çıkan yönetmenlerin ve kuramcılar, varlığından bahsedebiliriz. Grotowski gibi tiyatro sanatının teknoloji dahil oyun/sevir ilişkisi içerisinde üstüne giymiş olduğu her şeyden arınmasını savunan kuramcılar, teknoloji kullanımının tiyatronun ritüel özelliğine zarar verdiği düşüncesine sahiptirler. Çünkü tiyatro, televizyon ve sinema ile bir rekabetin içerisinde, pazarlama unsuru haline dönüşmesi en büyük eleştirilerin ortak özelliğini oluşturmaktadır.



#### 4. YIRMİNCİ YÜZYILIN ORTALARINDA TİYATRODA BİÇİMSEL ARAYIŞLARI

Yirminci yüzyılın ikinci yarısında dünya kapitalist sistemin yaygınlaştığı ve kapsamı bakımından yüzyılın en büyük karşıt hareket dalgasıyla karşı karşıya kalmıştır. İkinci Dünya Savaşı'nın ardından kapitalizm olgusu toplumsal yaşam formları arasında yeniden yapılanma süreci içine girmiştir. Özellikle ABD ve Avrupa ülkelerindeki ekonomik büyümenin gerçekleştiği ve dünya sanayi pazarında güçlenmeleri ile bu etki kendini fazlasıyla göstermeye başlamıştır.

*1960'ların ortalarına gelindiğindeyse ekonomik büyüme yerini durgunluğa bırakır, dünya kapitalist sistemi de sadece ekonomik açıdan değil siyasal ve ideolojik açıdan da tıkanıklık yaşamaya başlar. (Yıldırım, 2011, s. 21)*

İkinci Dünya Savaşı'nın ardından Soğuk Savaş yıllarında Amerika'nın Avrupa ile kurduğu ilişki ve ihraç ettiği kültür ve toplum modeli ile dünyaya "Amerikan modeli yaşamı", Vietnam savaşı ve kurmuş olduğu egomanyası ile bütün toplumlardan saygınlığını yitirmeye başlamıştır. Amerika'nın demokrasi kavramının ardındaki baskıcı tutumu dünya üzerinde tartışılmaya ve bu baskının sonucu olarak sistem karşıtı tepkiler baş göstermeye başlamıştır. Dünya savaşının sıkıntılı dönemlerini yaşamayan, savaş sonrası refah seviyesinin yüksek olduğu dönemlerde büyümüş ve 1960'lı yıllarda üniversitelerde öğrenim görmekte olan bu gençlerin öncülüğünde başlayan sistem karşıtı hareketler, geçmiş kuşakların aksine kültürel, toplumsal ve politik taleplerinin karşılanması için radikal eğilimlere yöneldiği ve sınırları zorladıkları bir dönemin başlamasına neden olmuştur.

*Yalnızca iki dünya devrimi olmuştur. Biri 1848\*'de oldu. İkincisi ise 1968'de. İkisi de birer tarihsel yenilgiydi. Ama iki de dünyayı dönüştürdü. (Arrighi, 1994, s. 95)*

---

\* Fransa'da 1830 ile 1848 yılları arasında işçi sınıfının öncülüğünde başlamış özgürlük ve devrim hareketidir.

Televizyonun toplumsal yaşamın ayrılmaz bir parçası haline gelmesi ile birlikte, gençlerin hareketlenmesine neden olan birçok esin kaynağı bu sayede yayılmaya başlamıştır. Özellikle Vietnam savaşı bu gelişmelerin en önemli nedenlerindedir. Vietnam Savaşı'na ilişkin gelişmeler bütün dünyada yakından takip edilirken savaş harcamalarının ve ölü sayısının günden güne artması ABD kamuoyunda büyük tepkilere yol açmıştır. Savaş karşıtı protestoları örgütleyen gruplar içinde ‘‘Hippiler\* ve Beatnik\*\*’’ kökenli gençlerin alt-kültürleri önemli bir yer tutmaktadır. (Yıldırım, 2011, s. 24)

*Küba Devrimi liderlerinden Ernesto Che Guevara'nın 1967'de Bolivya'da öldürülmesi birçok ülkede protesto gösterilere neden olur. Che Guevera Latin Amerika'da olduğu kadar ABD ve Avrupa ülkelerinin gençleri arasında da ilgi uyandırmış; bir başkaldırı ve devrim sembolü olarak benimsenmiştir. (Yıldırım, 2011, s. 24)*

Sonuç olarak, 1968'teki öğrenci hareketlerinin merkezi özelliği iki hedefe yönelik dünya çapında bir başkaldırı olmasıydı. 1968 kuşağı kapitalist dünya sisteminin hakim güçlerine karşı yönelmişti ve böylece kendi antikapitalist dünya ideolojilerini geliştirmesinin yanı sıra daha eski sistem karşıtı hareketlerden de antikapitalist ideolojileri devralmıştı. Gençlerin hareketlenmesindeki bir başka önemli etken de tüketimle mutluluğun özdeşleştiği yaşam tarzlarıyla kendilerinden beklenen tüketim ve yaşam dayatmalarının baskıdır. İşte bu baskılardan kurtulmak isteyen ve alternatif yaşam tarzları arayan gençler birçok alt kültüre yönelmeye başlamışlardır.

*1960'ların ikinci yarısı pek çok yönden birbirine benzeyen yoğun siyasi ve kültürel değişimler dönemidir. Kadın özgürlüğü ve eşcinsel hareketleri filizlendi, düzen karşıtı sol siyaset, 1968 Mayıs Paris'teki öğrenci ayaklanmalarıyla, Avrupa'da ve ABD'deki insan hakları ve Vietnam'daki savaşa karşı hareketlerle zirveye ulaştı. (Dixon, 2007; Akt. Şeyben, 2016 s.43)*

---

\* Hippi sözcüğü TDK sözlüğünde şöyle tanımlanmış; Toplumsal yapılara, tüketim toplumuna ve şiddet eğilimlerine karşı çıkan, derbederce yaşam tarzına sahip ve bağımsız, örgütlenmemiş gençler topluluğu.

\* Beat kuşağı, asi gençler.

Siyasi ve toplumsal hareketlerin yoğun olduğu yirminci yüzyılın ikinci yarısında tiyatro topluluklarının sayısı ve seyircilerin ilgisi açısından da dönemi itibariyle altın bir çağ yaşanmasına sebep olmuştur. Dönemin toplumsal hareketlerinden etkilenen birçok yeni tiyatro topluluğu kurulmuştur. Özellikle ABD’de kurulmuş The Living Theatre, Open Theatre, Performance Group, Bread and Puppet Theatre gibi topluluklar tiyatro sahnelerine getirdikleri yeni anlayışlarla ön plana çıkmışlardır. Geleneksel bütün yaşam kalıplarını yıkan ve toplumsal hayatta bir devrim yapma amacı ve ideali taşıyan bu gruplar, oyun/seyir ilişkisini yeniden kurgulama yoluna gitmişler. Özellikle metnin hakimiyetinde var olabilen tiyatronun ortadan kalkmaya başladığı, geleneksel tiyatro/mekan ilişkisinin değiştiği ve oyun/üretim süreçlerinin yeni arayışlara gidildiği gibi birçok etkeni içinde barındırdığı dönem olması ile tiyatro ve teknoloji ilişkisi açısından önemli bir dönüm noktasına işaret etmektedir.

#### **4.1. 1960’lar, Performans Sanatı ve Video**

Yirminci yüzyılın başında avangard akımların Avrupa sahnelerinde varlığını tepe noktasına çıkartmış ve ardından etkisini kaybetmeye başlamıştır. Amerika’nın avangard akımlarla tanışması Avrupa’dan elli sene sonra olmuştur. Bunun nedeni, avangard’ın temelinde varolan karşı çıkış düşüncesinin Amerikan yaşam tarzında karşılığını bulamamış olmasıydı. Ancak yirminci yüzyılın ikinci yarısına geldiğimizde Amerikan modelinin sorgulanmaya başlanması, yerleşik kurumlara ve düzene karşı tepkilerin olması Amerika’da avangard akımın gelişimini sağlayama başlamıştır. Böylelikle Avrupa sanatında etkisini kaybetmeye başlayan Avangard’ın tekrar canlanması sağlanmıştır. Toplumsal hareketlerdeki gerilimi sonuç olarak sanat alanındaki yenilik arayışlarına katkı sağlamıştır.

Yüzyılın ortalarının yenilikleri arasında ortaya çıkan ‘‘Performans Sanatı’’ kavramı sonraki yıllarda bağımsız bir tür olarak tiyatro sanatın da varlığını kabul ettiren ‘‘gösterim’’lerin (performans) görsel ve plastik sanatlarda yatan kökenine doğru yön göstermeye başlamıştır (Candan, 2013, s. 161). Bu dönemde ‘‘performans’’ kavramının esin kaynağı ise çoklu ortam ve medya kullanımı olmuştur.

*1960’lı yıllarda video, bir sanat olarak kabul edilmeye ve sanat okullarında okutulmaya başlandı (Berghaus, 2005; Akt. Şeyben, 2016, s.43).*

Yirminci yüzyılın ikinci yarısında tiyatrodaki teknoloji kullanımı giderek daha da yaygınlaştı ve sanatçılar ‘‘performans’’ alanına doğru yönelik birçok sahnelemeler üretmeye ve çoklu ortamlı dönüşümler tasarlamaya başlamıştır. Dönemi itibariyle toplumsal yaşam pratiğine günden güne etkisi olmaya başlayan ‘‘televizyon ve film gibi ortam ve teknolojiler hem sahnelemelerin içerisinde kendilerine yer bulmaya hem de sahnelemelerde yeni bir dil oluşturmaya başlamıştır.

*1960’lı yılların performans sanatına damgasını vurmuş isimlerin başında Kore asıllı Amerikalı Naim June Paik gelmektedir. Paik’in üretmiş olduğu video sanatı ve performanslarla dönemin en çok tanınan disiplinlerarası sanatçılarından başında gelmiştir. Paik’in çekmiş olduğu video görüntülerini göstermek için kullandığı televizyonların devrelerini müknaatla bozarak çarpıtılmış görüntüler elde etmiştir. Kendi icat etmiş olduğu sistemlerle, performans katılan seyircilerin seslerinin ekranda çeşitli görüntülerin yansımalarına aracı olduğu makineler geliştirmiştir. Sadece ekranlardan yansıyan görüntüleri değil, televizyonların kendisini de kullanarak sanat/fiziksel, üç boyutlu devasa heykeller ve enstalasyonlar tasarladı. Paik, kayıtlı bir ortam olan televizyonun hem görüntüsünü, hem teknolojisini hem de fiziksel olarak kendisini kullanarak, ‘‘teknolojiyi saplantılı haline getirmiş olan tüketim odaklı toplumu’’ ve genel olarak televizyonu eleştirmiştir. (Şeyben, 2016, s. 45)*

Bu dönemde tiyatrodaki yenilik arayışları ‘‘içe dönük’’ ve dışa dönük’’ şeklinde iki farklı gruba ayırmak mümkündür. İçe dönük arayışlar, makro ölçekteki siyasi gelişmelerin ve toplumsal değişimlerin değil bireyin duygu ve düşünce dünyasıyla ilgilendirir. Bilinç ve bilinçaltı, bellek, bireyin zihinsel süreçleri, değişen duygu ve düşünce dünyası, davranışlarının altında yatan süreçler gibi psikoloji ve psikanalizden beslenen kavramlara yoğunlaşmıştır. Robert Wilson gibi ‘‘biçimci’’ olarak nitelendirilebilecek bu gruptaki sanatçı ve topluluklar Happening ve performans gibi yeni türlerle, tiyatronun diğer sanatlarla etkileşimini kurmakla ilgilenselerdir. (Aronson, 2000, s. 79) Bu grubun daha geniş etkinlik kazanması ancak toplumsal hareketlerin gerilediği 1970’lerin ortalarından sonra mümkün olur. 1960’larla özdeşleşen ise ‘‘ dışa dönük’’ bir arayış içerisindeki topluluk ve sanatçılar olmuştur. ‘‘Dışa Dönüş’’ arayışlarının itici gücü siyasi ve toplumsal gelişmelerin kendisidir;



*1960'lı yıllarda videoyu performanslarında kullanan ilk yönetmenlerden biri de Wolf Vostell'di ve ilk performansının adı da You (Sen/Siz) idi. Performansta üç ayrı hastane yatağının üzerinde duran üç ayrı televizyon ekranından, daha önceden videoya kaydedilmiş ve görüntüler üzerinde oynamalar yapılmış üç ayrı basketbol maçı yansıtılıyordu. Diğer yanda, iki şişirilebilir inek ciğerinin arasından trampolende sırtüstü yatan bir kadın ile elinde elektrik süpürgesiyle bir masada oturan çıplak bir kadın yer alıyordu. (Dixon, 2007; Akt. Şeyben, 2016 s. 43-44)*

Yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren performans sanatçıları tarihsel avangard akımlarının sıklıkla sahnelemelerde kullanmış oldukları filmin yerine, 1960'lı yıllardan sonra özellikle "video art"a yönelmeleri hem televizyon gibi toplumsal yaşamı derinden etkileyen, insanları hissizleştiren ve medya kültürüyle birlikte sistemin "tüketim toplumu" modeli oluşturma gayesini gözler önüne sermeye çalışmışlardır. Bir yandan dönemin sanatçıları, kapitalizm olgusunu kendi üretmiş olduğu teknolojilerle vurmaya çalışmışlardır. Televizyonun ve medyanın eleştirisini yapmak için özellikle karşıt hareketlerin yoğun olduğu 1960'lı yılların son bölümü, ortam ve teknoloji kullanımı açısından diğer dönemlere oranla daha fazla kullanılmıştır.

*Performans sanatçıları bu eleştirileri yaparken, dönemlerinin politik hakimiyetinde olan ataerkil sistemin kodlarını yeniden üreten ve yine dönemin feminizm gibi toplumsal hareketlerinden etkilenerek yapı sökümü uğratmaya çalışır. (Berghaus, 2005, Akt. Şeyben, 2016 s. 44)*

Yirminci yüzyılın ikinci yarısı itibariyle tiyatro sahneleri, yeni ortam ve teknolojilerin yoğun bir biçimde denendiği ve değerlendirildiği bir dönemdir. Çoklu ortamlı sahnelemeleri değerlendirirken dikkat edilmesi gereken kıstas; "performans sanatçılarının en yeni teknolojiyi ve ortamları kullanırken zamanın gelişmelerine ayak mı uydurdıkları? Yoksa bu ortam ve teknolojileri bir araç veya bir amaç olarak gördükleri için mi kullandıkları?" Bu soruların yanıtı olarak, yirminci yüzyılın ikinci yarısındaki teknolojik gelişmelerle paralel bir şekilde değişen "dünya" dönüşen "insan" yaşamında ortaya çıkmaktadır. Sanatçılar değişen dünya/insan yaşamı ile paralel gelişen ortam ve teknolojileri sadece bir araç veya amaç olarak görmüşlerdir.

Eğer sanatçılar bir sahnelemede ortam ve teknolojileri kullanıyorsa, ister istemez onların dilleriyle hesaplaşarak yeni bir dil oluşturmuş ve oluşturmaya da devam ediyordur. Çağdaş sahnelememiz için bu nokta çok önemli bir argüman taşımaktadır.

#### 4.2. 1970'ler ve Sonrasında Çoklu Ortamlı Sahnelemeler

Yirminci yüzyılın ikinci yarısında ortaya çıkan "performans sanatı" (gösterim sanatı) kavramı daha sonraki süreçlerde tiyatro sanatında varlığını kabul ettirmiştir. Performans alanında üretimler yapan sanatçıların temel hedefleri "kavramsal" sanat arayışıdır. Üretimlerine dahil ettikleri kavramlarla birlikte "zaman, uzam, yaratı ve nesne ile anlık yaşantı düzeyinde gerçekleştiğinden" sanatın betimleyici görevinden de vazgeçilmesi söz konusu olmuştur. Artık performans sanatı ile birlikte anlatsal yapının "gösteren" bir alana geçişi sağlanmıştır. Çok geçmeden, tiyatro sanatı içerisinde kendini kabul ettiren performans sanatının belli başlık özelliklerinden bahsetmemiz gerekmektedir. Bunlar;

- *Metinle değil olaylarla ilerleyen eylem;*
- *Canlandırılan olayları yapılandıran belli bir mekan/lokasyon ve zamana bağlılık;*
- *Öznellik ve otobiyografik yaklaşım;*
- *Daha önceden düşünülmüş şeylerin olmaması;*
- *Bağımsızlık (doğaçlama ve kaza eseri yaratılan tekil olayların olması);*
- *Seyirciyle sözel yolla iletişime geçilebilmesine rağmen onunla birden fazla ortam aracılığıyla iletişim kurma*
- *Yaratıcı sürece seyirciyi dahil etme (Dundjerovic, 2009;Akt, Şeyben,2016, s.53)*

1970'li yıllarla birlikte deneysel tiyatroların olmazsa olmazı ortam ve teknoloji kullanımlarıdır. Artık seyircilerle dilsel bir iletişim tercihi etmeyen sanatçılar, birden fazla ortam ve teknoloji kullanımıyla birlikte seyircilerin algılama mekanizmalarında çoklayıcı bir yapıya dönüştürmüştür. Tiyatronun var olan güçlü iletişim mekanizmasına ek olarak teknolojilerle de ayrıca iletişim ortamı oluşturan sanatçılar, çağdaş sahnelemenin gelişmesinin ve göstergebilimsel yapıların oluşturulmasının da önünü açmışlardır.

*Çoklu ortamlar ve yeni teknolojiler, deneysel tiyatroların olmazsa olmazı haline geldi. Özellikle, etkileşimli teknolojiler gelişti ve bu sayede sanatçılar ‘‘açık uçlu’’ işler yapmaya başlamıştır. Seyirciyle teknoloji etkileşiminin her durumunun ayrı bir sanat eseri yarattığı, dolayısıyla işin üreticisiyle yaratıcısının belirsizleştiği işler tasarladılar (Berghaus, 2005; Akt. Şeyben, 2016 s.48)*

Özellikle 70’li yıllardan sonraki süreçte bilgisayar teknolojisi, oyun endüstrisinin hızlı gelişimi, toplumsal hayatın algılama mekanizmasını geliştirdi ve sınırsız sayıda ‘‘imge ve sesin’’ aynı anda kullanıcılara aktarılması sağlandı. Bilgisayar oyunlarının toplumsal yaşamdaki algılama mekanizmasını geliştirmesi, sahne sanatlarının da seyircilerle kurmuş olduğu iletişim biçimlerini çeşitlendirmiştir.

*1970’lerden 2000’lere, sahne sanatlarında sözel yerine görsel bir dil kullanmak daha da yaygınlaştı. (Şeyben, 2016, s. 48)*

70’li yıllar, birçok tiyatro topluluğunun ve yönetmenlerinin neredeyse tamamına yakının ortam ve teknoloji kullanarak sahnelemeler ürettiği dönemi oluşturmaktadır. Bu yönetmenlerden ve gruplardan bazıları şunlardır; The Wooster Group, Robert Wilson, IOU, Robert Lepage, bu sanatçılardan bazılarıdır. Bu bölümde sözü edilen performans sanatının ortam ve teknolojilerle kurmuş olduğu ilişkiler neticesinde ‘‘kavramsal’’ sanatın nasıl varlık bulduğunu, anlatısal alanın nasıl gösteren alana doğru eğildiğinin örneklemelerine yer verilmesi açısından The Wooster Group ve Robert Lepage’ın sahneleme anlayışlarına başvurulacaktır.

The Wooster Group, yirminci yüzyılın sonlarından itibaren çalışmalarını sürdürmüş ve önce Amerikan tiyatrosunu etkilemiş daha sonra da tüm dünyanın en iddialı ve çığır açmış yenilikçi tiyatro topluluklarından biri haline gelmiştir. Yirminci yüzyılın ikinci yarısında Amerika’da varlığını hissettiren ve Avangard hareketlerden esinlenerek kendilerine özgün güçlü bir tiyatro dili oluşturmalarıyla dönemleri arasında fark yaratmışlardır.

*Topluluğun kurucuları olan Elizabeth LeCompte ve Spalding Gray çalışmalarına ilk olarak avangard tiyatronun öncülerinden Richard Schechner tarafından kurulan The Performance Group ile başlar. LeCompte, 1970 yılında The Performance Group'a katılır ve 1974'ten itibaren de grupta yönetmen yardımcılığı yapmaya başlar. Bu süre içerisinde çıvraklığını atlattığını ifade eden LeCompte bir süre sonra bazı konulardan rahatsızlık duymaya başlar. Schechner'ın mizansenini fazla sembolik, oyunculuğa yaklaşımını fazla psikoanalitik bulurken, kullandıkları materyallerin ise yeterince süzgeçten geçirilmediğini düşünür (Savran, 1988; Akt. Baş, 2017 s. 140).*

Yirminci yüzyılın ortalarından itibaren görselliğin ön planda olduğu işleri üretimlerinde kullanmış Ruth Maleczech ve JoAnne Akalaitis gibi yönetmenlerin farklı olarak LeCompte, sahneleme anlayışında kullanmış olduğu birçok ortam ve teknolojiyi “yeni bir dil” yaratma amacıyla sahnelemelerinde yer vermiştir. LeCompte, Grotowski'nin anlayışında olan oyuncunun merkezde olduğu ve teknolojiden uzak tutumu karşısında;

*“Her şey merkezdedir” der. Neden sadece oyuncu merkezde duruyor? ... Bu tutum beni kısıtlar ve ben bunu istemiyorum... (Dunkelberg, 2005, s. 44).*

Bütün merkezi kavramları yıkarak sahnelemeye yeni bir dil kazandırma gayesi içinde olan topluluk, performansları sırasında her oyuncunun katkısını sağlayacak bir şekilde bilinçaltı ve içgüdüsel kaynaklara nasıl dönüştüğünü inceler. Topluluk için “metin” odak noktası değildir. Özellikle prova döneminin performansa dahil edildiği ve seyirciler açısından yeni anlamların ürettiren çok anlamlı yapının nasıl oluştuğunu L.S.D. (Just the High Points) örneğinden analiz edelim;

*Bu sahnelemede performansçılarının yakın plan görüntülerinden, silahların ve performansçının bakış açısına göre yürüme görüntülerine ve çok sayıda monitörde gösterilen çok sayıda karanlık ve nüanslı görüntülere, çok havalı ve mesafeli bir şekilde pek çok görüntü kullanılır. Bu görüntü kullanımları. “küstah, brechtyen ve postmodern arasında sıkışmış bir duruş sergiliyor’dan,*

*geç yirminci yüzyılın cesur ve yenilikçi performansdır'a uzanan çok farklı yorumları beraberinde getirdi. (Dixon, 2007; Akt. Şeyben, 2016, s.50-51)*

The Wooster Group, yukarıdaki örneğinden de anlaşıldığı gibi, performansçılar, video görüntüleri aracılığıyla seyircilerle etkileşime geçerek yeni bir anlatım biçimi oluşturmuşlardır. "Videoya daha önceden kaydetmiş oldukları kayıt aracılığıyla canlı performansçının "sayborg" şekli ve performansın özünde dolayımmanın ürünü olduğunu açığa çıkartan ve eylemleri gerçekleştirirken yanılısama yaratmayı rededen, kısacası performansın nasıl ortaya çıktığını gösteren bir sahne tekniğiyle anlatımı oluşturmaktadır." (Gieskam, 2007; Akt. Şeyben, 2016, s. 51) The Wooster Group'un gösterimlerinin dönemi itibariyle sahneleme tekniğine yeni bir bakış açısı getirmiş olduklarını, bu bakış açısını oluştururken ortam ve teknolojileri nasıl değerlendirdikleri çağdaş sahnelememiz için önemli bir argümanı da beraberinde getirmekte.

Robert Lepage Kanada'nın önde gelen tiyatro sanatçısı, oyun yazarı, oyuncu ve yönetmenidir. 80'li yıllardan sonra yapmış olduğu performanslarla dünya çapında tanınmaya başlamıştır. Sıklıkla çoklu ortamlı tiyatro oyunları üreten bir isimdir. Lepage, performans sanatı adı verilen türün aşağı yukarı tüm özelliklerini barındırsa da onu en çok ayırt eden özelliklerden biri çoklu ortamlı bir sahne dili kullanmasıydı.

*Lepage'in tüm çabası, "dilini anlanmayan seyircilere hikaye anlatmanın yollarını aramaktır." Lepage, kayıtlı dijital ortam ve teknolojileri de bu doğrultuda kullanır. Lepage'nin performansları, tiyatroyun dili olarak sözlü anlatım yerine farklı ortam ve teknolojileri kullanır. Lepage için teknolojinin amacı, insanları bir araya getiren öyküleri anlatmak için birleştirici bir etken olarak hizmet etmektir. (Dundjerovic, 2009; Şeyben, 2016 s. 52)*

Lepage'in tiyatroyu, bütün sanat biçimlerini bir araya getiren sanat olarak ele alması onu, Richard Wagner'in Gesamtkunstwerk'in bütüncül tiyatro anlayışlarına yakınlıştırır. Wagner için tiyatro, "farklı sanatların etkileşim halinde olduğu bir buluşma yeridir. Bu anlayışla hareket eden Lepage'in ortam ve teknolojileri ilk

kullandığı oyunu, 1991’de yönettiği ve rol aldığı Needles and Opium \*adlı eseridir. Lepage’in bu sahnelemedeki amacı, bir gösterimin içine farklı bazı temsil biçimlerini adapte ederek, seyircilerin parçaların toplamından daha fazla deneyim imkanı sağlamasıdır. Film projeksiyonları ve gölge oyunları ile birlikte videoyu en kapsamlı kullandığı sahnemidir. Lepage’in kişisel deneyimlerini de yansıtan, Miles Davis\* ve Jean Cocteau’nun\* hayatlarından esinlenen sahneleme, soluk kesen performansı teknolojiyle harmanlar (Şeyben, 2016, 53-54)

*Davis’in müziğinin bir atmosfer yarattığı performans, Lepage’in Cocteau’nun mektubundan yaptığı okumalar, Davis/Greco ilişkisi hakkında yaptığı dolaylı göndermeler, Davis’in uyuşturucuyla olan mücadelesi, Robert’in otel odasında eski sevgilisine ulaşma çabaları arasında gidip gelir... Kullanılan bir takım asma ve uçurma aparatları dışında dekor çok sadedir: bir sandalye, tavana asılı duran bir ampül ve farklı duvar efektleri yaratmak için eğrilen veya dönen ve üzerine farklı görüntülerin yansıtıldığı bir perde. Bu görüntülerin bazıları öyküleri betimleyen görüntülerdir: yıldızlı bir gökyüzü, otel odasındaki panjurlar, life dergisindeki bir Cocteau resmi, zaman ve mekan belirten yazılar. (Gieseckam, 2007; Akt. Şeyben, 2016, s. 54- 55)*

Lepage’in yukarıdaki alıntıda bahsedilen sahneleme anlayışı, ortam ve teknoloji kullanımıyla sahnelemeleri belirtmeyi ve bireysel olarak oluşturduğu hikayelerle birçok tarihsel olayı bir arada göstermek için kullanmaktadır. Uzam üzerinde yaratmış olduğu mekanların geçişlerinde de en etkin olarak kullandığı yöntem ortam ve teknolojinin birbirinden ayrılmadan bir bütünlük oluşturmasıdır. Birçok kuramcı tarafından Lepage’in sahnelemeleri ‘sinematik’ olarak nitelendirilmiştir. Tiyatro onun yapımlarında neredeyse sinemasal bir dönüşümün içerisinde.

*Tiyatrosunu neredeyse bir sinema filmine dönüştüren Lepage, hiçbir oyununun provalarında çoklu ortamlı bir sahneleme yapmak amacıyla başlamamıştır. Karakterler, kendilerini dolayımlanmış deneyimlerin çoğul dünyaları içinde bulup varlıklarının parçalanmış çoğunluğunda fark eder. Hem provalar*

---

\* İğne ve Afyon

\* Amerikalı caz trompetçisi, besteci ve şeftir.

\* Fransız film yönetmenidir.

*sırasında hem de sahnelemede, çok sayıda kültürden çok sayıda oyuncunun birden fazla hikayesini yine küresel çoğulcu ve parçalı bir şekilde anlatmasına yardımcı olduğu noktalarda ortamları sahnelemeye dahil eden Lepage ortamları, içerik ve biçimi sadece destekleyen değil aynı zamanda yaratan birer öge olarak kullanır. (Şeyben, 2016, s. 58)*

Tiyatro ve teknoloji birlikteliğinin sürecinin takip edildiği bu çalışmada, özellikle yirminci yüzyılın başlarındaki avangard akımların (fütürizm, dadaizm, konstrüktivizm) ortam ve teknolojilerle oluşturmuş oldukları sahneleme anlayışlarının, tiyatronun geleneksel anlatım biçimlerini yıkıma uğrattıklarını, oyun/sevir ilişkisinin tarihsel süreçte ilk defa köktenci değişikliklerle ele alındığını, 1960'lı yıllardan sonra da Amerika'da ortaya çıkan birçok avangard hareketle (Happenin, fluxus) ikinci kırılmanın yaşandığı, video ve performans sanatının varlık bulmasıyla birlikte çağdaş sahnelemenin temellerinin atıldığını görmekteyiz. Yirminci yüzyıl boyunca sahnelenmiş oyunlar, dijital performansın kavramsal ve kuramsal perspektifinin oluşumuna "içeriksel" ve "biçimsel" olarak katkı yapmıştır. 1960'lı yıllardan itibaren çoklu ortamlı teknolojileri kullanan sanatçıların sayısının artması, sinemanın ve video artın günden güne etkisinin dünya üzerinde hissettirmesi tiyatro sahnelerinde de bir geçişliliğin ve çeşitliliğin yaşanmasını zorunlu kılmaya başlamıştır.

#### **4.3. Çoklu Ortamlı Sahnelemeler ve Mekanın Dönüşümü**

Yirminci yüzyılın başında gelişen Avangard akımların temsilcileri tiyatro/me kan ilişkisini alışlagelmişin aksine birbirinden farklı şekillerde tasarlamışlardır. Belirli bir grup yönetmen, karakterlerin duygularının dışavurumu olarak tasarladıkları ve daha temsili bir biçimde kullandıkları dışavurumcu me kan tasarımıyla, başka bir grup yönetmen ise; karakterlerin içinde yaşamış oldukları dünyayı gerçekmiş gibi yansıtan me kanlar arasında biçimsel olarak denemeler yapmışlardır. Tiyatroda me kan kullanımının, yirminci yüzyılda ortaya çıkan yeni ortam ve teknolojilerden (video, sinema, fotoğraf vb.) fazlasıyla etkilendiği de bir gerçektir. Tiyatroda yüzyılın başındaki yeni ortamlar yeni bir kavramın doğuşunu ortaya çıkarmıştır, "mekanlararasılık" kavramı yeni kullanılan ortam ve teknolojilerle me kanları belirlemeye veya tanımlamaya doğru bir yöneliş göstermiştir.

*Bu ilişkileri düşünürken, McAuley'nin konvansiyonel tiyatro mekanları arasındaki ilişkilendirme kategorizasyonunu kullanmak faydalı olabilir. McAuley'nin sunduğu mekan ilişkilerinden yola çıkarak, tiyatrodaki ortam ve teknolojilerin kullanılmasının, mekanın işlevlerine neler kattığı ve bu işlevleri nasıl dönüştürdüğü tespit edilebilir. (Şeyben, 2016, s. 124)*

Yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren sahne uzamı üzerinde mekan yaratmada artık ortam ve teknoloji kullanımı ve mekanı dönüştürmedeki işlevlerini birkaç alt başlıkta toplayabiliriz. Burcu Yasemin Şeyben'in "Tiyatro ve Multimedya" adlı kitabında bu alt başlıklar sırasıyla; "gösterme/betitleme, görünmez olanı görünür kılma, dönüşüm ve geçişlilik, çoğalma ve ilişkilendirme, mekanın inşasına vurgu" dur. Ortam ve teknolojilerle mekanların nasıl oluşturulduğu konusu, çağdaş sahnelememiz açısından önemli bir noktadır.

#### **4.3.1. Gösterme ve Betitleme**

Tiyatro sanatı, on dokuzuncu yüzyılda icat edilen "Fotoğraf Makinası"nın etkisiyle ortaya çıkan natüralizm ve rasyonalizm akımlarının sahneleme anlayışlarını değiştirmeye başlamadan önce, durağan bir nesne ve obje misyonuna sahipti. Ancak tiyatro sanatını gerçekçilik akımlarıyla ilişkilendirmeye çalışan yönetmenler uzam alanına yorum getirmeye ve dönüştürmeye başlamıştır. Tiyatro uzamı üzerinde mekan belirlemek artık "kurmaca mekan" ile var olmaktadır. Kurmaca mekan, eylemin geçtiği yer, oyun alanının üzerine kurulmuş olan "belirli bir lokasyonu" simgeleyen dekor, aksesuar ve kostümler aracılığıyla oluşturulmaktaydı. Yazılı metin, geleneksel anlamda olayın geçtiği yeri tanımlamakta ve sahne tasarımı o sınırlılıkla değerlendirilirdi.

*Yirminci yüzyılın başında ortamlar ve yeni teknolojiler de kurmaca mekan sahne üzerine taşıyan dekor, aksesuar gibi teatral öğelerden biri olarak kullanılabilirdi, hatta kimi zaman dekor ve aksesuar gibi öğeleri yerinden edebiliyor. Bir evi sahneye taşımak için sahne üzerinden fiziksel olarak bir salon dekoru yapmak yerine salonun bir detayı projeksiyonla yansıtılan bir fotoğrafla veya kimi zaman hareketli görüntülere seyirciye aktarılabilir. Projeksiyon görüntüsüyle böyle bir mekanı betimlemek, elbette seyircilerin gördükleri, hatta isteseler dokunabilecekleri üç boyutlu mekanlar*



*tasarlamaktan farklıdır. Seyirciler, video projeksiyonlarıyla yansıtılan görüntülerin kurmaca olduklarının daha fazla ayırında olur. Öte yandan seyirci, her ne kadar gerçeğe yakın tasarlansa da üç boyutlu ve fiziksel mekanların da tasarım olduklarının farkındadır. Ama genel olarak, performans alanı içinde video projeksiyonlarıyla yaratılan mekanların, kurmaca mekanın kendisi olmak yerine o mekana işaret etmek için kullanıldığını söyleyebiliriz. (Şeyben, 2016, s. 125)*

Ortam ve teknolojilerin günümüz açısından daha gelişmiş versiyonları sayesinde üç boyutlu tasarımlar oluşturabiliyor, hatta daha önce sahne üzerinde gerçeğe yakın tasarlanamayan bazı mekanları, gerçekliğe yakınlaştıracak kadar video-art'lar sayesinde sahneye yansıtılabildiğini çeşitli örnekleriyle görmekteyiz. Özellikle Robert Lepage'ın bazı sahnelemelerinde, projeksiyonların aracılığıyla üç boyutlu mekanları tasarladığı ve gerçeğe çok yakın mekanları oluşturduğunu söyleyebiliriz.

#### **4.3.2. Görünmez Olanı Görünür Kılma: Sahne Dışı Mekanlar**

Ortam ve teknolojilerin sahnelemelerde etkin kullanılmasının sonucu olarak 'görünmeyen mekanları' görünür kılmayı sağlamasıdır. Sahne üzerinde yaratılan dünyanın dışında bir alanın varlığı tiyatro için yadsınamaz derece önemlidir. Sahnelemelerin seyirciler tarafından algılandığı alan kısıtlıdır. Ancak bu kısıtlama, seyircinin oyun/kurmaca ilişkisi düşünüldüğünde 'gerçeklik' oluşturacak bir biçimde tasarlanmıştır. Özellikle 1970'li yıllardan sonra oyun/üretim ilişkisini yeniden değerlendiren gruplar, ortam ve teknolojiler aracılığıyla soyut alanı seyirci tarafından yorumlanacak düzeyde "gösterge" unsuru olarak işlevlendirmektedir. Bu işlevin amacı, imgelerin alımlayan tarafından görmediği, tanımlayamadığı alanı zihninde canlandırarak şekilde kurgulanmasıyla gerçekleşmektedir.

*Üç Kız Kardeş adlı oyundaki Moskova, üç kız kardeşin hep hayalini kurdukları bir yerdir. Aynı zamanda onların geçmişleridir. Bu mekan, ortam ve yeni teknolojiler kullanılıp gösterilebilse, seyirci üç kızkardeşin kafasındaki imgeye, aklından geçenlere ulaşmış olurdu. Aynı şekilde Samuel Beckett'in Oyunun Sonu adlı oyununda sadece uşağın görebildiği dış dünya (camın hemen dışındaki kurmaca mekan) da seyirci için merak uyandıran ve hayal etmek zorunda kaldıkları ve bir anlamda oyunun gerilimini arttıran bir*

*mekandır. Bu mekanların görünmezliği ve soyutluğu, elle tutulamaz oluşu, oyunun eylemine yön veren bir öge olduğu için bu sahne dış mekanların görünmemesi daha doğru. Bu bölümlerde ortam ve teknolojiler kullanılarak yapılacak herhangi bir mekan tasviri, bir anlamda oyunun anlamı üzerinde etkili olur. (Şeyben, 2016, s. 127)*

Burcu Yasemin Şeyben'in Tiyatro ve Multimedya adlı kitabından alınan yukarıdaki örnekler, görünmez olan mekanların özellikle soyut kavramların ortam ve teknoloji kullanımının imgeler oluşturacak düzeyde seyircilerin yorum alanı üzerinde çok etkisinin olduğunu söylemek gerekmektedir. Çağdaş sahnelemeler üzerinden değerlendirildiğinde, tiyatro yapılarının neredeyse bütünü artık performans alanına doğru dönüşmeye ve oyunun belirli bölümlerinin ya da bütünüün prodüksiyona doğru eğildiği oyunlarda özellikle "görünmez olanı görünür kılma" ilkesi önemli bir argüman oluşturmaktadır.

#### **4.3.3. Dönüşüm ve Geçişlilik**

Kurmaca mekanların sahnelenmelerinde mekan değişimi hem yumuşak bir biçimde hem de oyun alanının ışıklanması kapatılacak biçimde gerçekleşir. Tiyatro seyircisi salona geldikleri anda dış dünya ile ilişkilerini bir kenara bırakıp, tiyatronun "gerçekliğine" geçmek için hazırlanırlar. Kurmaca mekanlar bu noktada seyir yerinin ışıklarının kapatılması ve oyun alanının aydınlatılmasıyla birlikte seyirciler için "tiyatronun gerçekliği" başlamış olur. On dokuzuncu yüzyılın ortalarından itibaren Wagner ile başlayan bu keşif, yirminci yüzyılda birçok yönetmen ve sahne tasarımcısının gerçek dünyanın bir yanılması yaratmak üzere metnin içinde yer alan mekanları sahneye "olduğu gibi" taşımayı amaçlamışlardır.

*Tiyatroda ortamlar ve yeni teknolojiler, tiyatrodaki bir mekandan diğer mekana geçmeye hizmet etmek için veya bu geçişleri ikame etmek için kullanılabilir. Her iki durumda da tiyatrodaki ortam ve yeni teknolojilerin kullanımı, mekanlararası dönüşümü hızlandırıyor ve mekanlararası geçişliliği artırıyor. Tiyatroda kurmacanın gerçekliğini sürdürmek adına mekan dönüşümleri, belirli kurallara bağlıdır. Örneğin, dekor değişeceği zaman antrakt oluyor, perdeler kapanıyor ve seyirciler görmeden dekor değişiyor. Sahne devam ederken yapılan küçük değişiklikler genellikle ışık karartılarak*

*yapılıyor. Bu yüzden tiyatro metinlerinde kullanılan mekan sayısı sınırlı tutulmaya, metinde mekan değişimleri bu oyunun sahneye koyulacağı göz önünde bulundurularak kurgulanmaya çalışıyor. (Şeyben, 2016, s. 130)*

Yirminci yüzyılın ortalarında ortam ve teknolojilerin sahne üzerinde gelişimi mekan dönüşümlerinin etkili bir biçimde kullanılmasının önünü açmıştır. Robert Lepage'ın sahnelemeleri özellikle ortam ve yeni teknolojiler yardımıyla mekan geçişleri neredeyse sinemadaki dönüşümler gibi gerçekleşmektedir.

#### **4.3.4. Mekanın Çoğalması**

Yirminci yüzyılla birlikte özellikle tarihsel avangard akımların oyun/seyir ilişkilerini yeniden ele alması sonucu birçok geleneksel yapının da kırılmasının önünü açmıştır. Özellikle bu kırılmayı etkin kılmak için dönemin teknolojisinden oldukça fazla yararlanmışlardır. Ortam ve teknolojilerin mekanlar konusundaki işlevlerinden biri, hem soyut mekan hem kurmaca hem de gerçek mekanların sahne üzerinde görünmesini sağlamaktır. Oyunun veya performansın birden fazla mekana sahip ise, projeksiyon yardımıyla beyaz arka fon perdeye yansıtılan veya sahne üzerine indirilen görüntülerle seyircilerin ilişki kurması sağlanmaktadır.

*Ortam ve teknolojileri kullanmanın mekanları çoğalttığı sahnelemelerde mekanların tamamı seyirci tarafından alımlanır. Ama mekanlar birbirinden farklı olduğu için, bu mekanları sunumu ve birbiriyle ilişkilendirilmesi, en az oyuncular tarafından sunulan performans kadar önemli hale gelir. Ayrıca seyirci, ortam ve teknolojilerin sunduğu canlı kayıt ve bağlantı olanağı sayesinde sahne dışındaki mekanlarla ilişki kurabildiği gibi, tiyatromun hemen dışında olanla, hatta internet üzerinden yapılabilecek canlı yayınla neredeyse dış dünyadaki her yerle aynı anda ilişki kurabilir. Bu da, gerçekçi ve dramatik tiyatroda olduğu gibi tiyatroyu ancak dış dünyadan soyutlanarak yapılabilen bir sanat olmaktan çıkarır. (Şeyben, 2016, s. 131)*

Çalışmanın ikinci bölümünde ‘‘sinemanın ortaya çıkmasından sonra tiyatro’’ alt başlığında bahsedildiği gibi, Erwin Piscator bu yöntemi kullanan ve mekanları kayıtlı film aracılığıyla çoğullştırarak yeni bir anlatım biçimi oluşturmuştur. Sahnenin anlatımını kuvvetlendirmek ve seyircilerin sorgulama yapabilmesi açısından gerçek

dünyadan birçok görüntüyü referans olarak göstermektedir. Bu sayede, dramatik yapıdaki tiyatronun sahne üzerinde yapmak istediği illüzyon önemini yitirir. Bir başka ifadeyle, gerçek yaşamın parçalarını projeksiyon aracılığıyla tiyatro sahnelerinde gösterilmesi, aslında avangard yönetmenler tarafından “kurmaca mekan” parçası haline gelir. Ancak bu defa seyirci hem tiyatronun kurmuş olduğu gerçekliğe, hem de gerçek yaşamdan gördüğü parçanın gerçekliğini algılar ve farkına varır.

*Ne dış dünyada olanlar ne tiyatro sahnesinde canlı oyuncuların sunduğu performans gerçektir, ne de her ikisi de kurmaca. İkisinin de gerçekliği ve kurmaca durumu bir anlamda eşitlenir. Sahneye yansıtılan görüntüler, tabii ki canlı performans dışında bir gerçekliğin var olduğuna işaret ederek bu performansın kurmaca olduğunu ortaya çıkarır. Ama aynı zamanda görüntüler de sahne üzerinde sunuldukları için, artık salt gerçek hayatın yansıması olmaktan ziyade, sahnedeki dünyayı başka bir şekilde alımlamaya sebep olurlar. (Şeyben, 2016, s. 132)*

Kısaca, ortam ve teknolojiler aracılığıyla oluşturulan imgeler ve tiyatronun canlı performansı birleşince yeni bir kurmaca mekan oluşmaktadır. İkisinin ayrı ayrı bir gerçekliği değil de bir kurmacayı yansıttığını, gerçekliğin sahne üzerinde alımlayan tarafından “göreceli” bir duruma doğru dönüştürmüştür.

#### **4.3.5. Mekanın İnşasına Vurgu**

Yirminci yüzyıl boyunca oyun/üretim süreçlerinin sorgulanması, ortam ve teknolojiler aracılığıyla deneysel çalışmalar yapan birçok tiyatro yönetmeni ve kuramcısı tarafından tiyatrodaki “mekan” kavramının da, metin, oyuncu ve diğer tüm öğeler gibi sorgulanmasının önü açılmıştır. Metin, karakter çalışması tiyatronun süreç içerisinde inşa edilen argümanlarıdır. Bu inşa süreci diğer argümanlarda olduğu gibi, artık tiyatronun da mekanının süreç içerisinde inşa edilmesi gerekliliğini ortaya çıkarmıştır. Gerçekçi sahnelemelerde bu inşa seyircilerden gizlenirken, ortam ve teknolojilerin sahnelemelerde işlevselleştirilmesi bu inşayı ortaya çıkartmaktadır.

*Aslında mekanın ve tüm diğer öğelerin gizlenmesinin sağlanması da başta yirminci yüzyıl başındaki ortam ve teknolojiler sayesinde olmuştu. Fotoğraf ve radyonun getirdiği düşünsel ve fiziksel yeniliklerin, gerçekçi tiyatronun önünü*

*açtığı tekrar hatırlamakta fayda var. Yüzyılın başında fotoğraf, gerçekçilik algısını değiştirirken ve görünenin gerçekliği üzerine yoğunlaşırken, ortam ve yeni teknolojilerde bu gerçekçiliği desteklediler. Ortamların oyunlarda kullanımının artması, film ve televizyonun getirdiği teknolojik yeniliklerin ve anlatım olanaklarının tiyatrodaki kullanılmaya başlanmasıyla, seyirciyi kurmaca mekanın içine almak bir anlamda daha da kolaylaştı. Öte yandan, ortam ve teknolojilerin sahne üzerinde kurmacayı yaratmak için sağladığı olanakların tespiti, 'kurmaca' fikrinin kendisini sorgulamanın önünü açtı. (Şeyben, 2016, s. 133)*

Yukarıdaki alıntıda da değerlendirildiği gibi, ortam ve teknolojiler hem kurmaca mekanları hem de mekanların yeniden ve oyun esnasında görünür kılmak üzere işlevselleştirilmesi önemli bir argümanı olmaktadır. Yirminci yüzyılın bütünü değerlendirildiğinde aslında sahnemelerde kullanılan teknolojik birçok eklentinin asıl işlevi, sahne uzamı üzerinde yaratılan mekanların birbirleriyle olan ilişkilerini seyirciler tarafından görme imkanı sağlamasıdır.

*Castro, Pollesch ve Speckenbach gibi Alman sanatçıların işleri belki de tamamen yeni tiyatro mekanlarının yaratımını içermiyordu ama onların işleri, tiyatronun sunduğu, gerçek ve kurmaca, sahne üzeri veya sahne dışı gibi farklı mekanlar arasında kesinlikle önemli yeni ilişki biçimlerinin önünü açtı. Ayrıca, seyircilerin bu mekanların farkına varmalarını sağlama sürecine dikkat çekerek, sahne mekanının inşa edilmiş bir şey olduğu ve çağdaş teknolojilerin bu inşaya katkısı konusundaki yeni bir farkındalık yarattı. (Carlson, 2003; Akt. Şeyben, 2016, s. 134)*

Çağdaş sahnemeler içerisinde var olan ortam ve teknolojilerin uzam üzerinde oluşturulan mekanların fiziksel, kurmaca, soyut ve günümüz açısından değerlendirildiğinde sanal mekanların birbirleriyle ilişkilerini ve bu ilişki biçimlerinin aralarındaki farklılığın alımlama alanında etkin kılınmasının önünü açmış olmasıdır.

*Hem düz anlamıyla hem de mecazi olarak video operatörü, teatral çerçeveye girmiştir. (Carlson, 2003, Akt. Şeyben, 2016, s. 135)*

Günümüzde videoları düzenleyen ve bu yaratımı ortaya çıkartan efektörlerin sahne üzerindeki görüntüleri nasıl ortaya çıkarttığı, bunları ortaya çıkartırken hangi araçları nasıl işlevsel hale dönüştüğü ve seyircilerin algılama mekanizmalarına göre nasıl düzenlediği önemli bir alan olma özelliğindedir.

*Video operatörünün sahnede yaratılmaya çalışılan dünyanın bir parçası haline gelmesi, tiyatronun ‘her zaman gerçek ve kurmaca arasında süregelen gerginliği manipüle etmenin yeni yollarının keşfine’ çalışmasıdır. Sonuç olarak, sahnede canlı kayıt yaparak kurmacayı seyircilerin gözlerinin önünde yaratılan an be an seyirciler tarafından görünür olmaları, kurmaca mekan ve fiziksel mekan arasındaki ayrımı muğlaklaştırdığı gibi, kurmaca mekanla fiziksel mekan birbirlerinin yerlerini ikame etmeye de başlayabilir. Hatta bazen oyunun tamamı, performansın gerçekleştiği fiziksel mekan olarak sahnenin, performans sırasında canlı olarak kaydedilen görüntülerde yer alan mekanlarla ilişkisi üzerine dahi kurulabilir. Böylelikle tiyatrodaki mekanlar, tek başlarına değil birbirleriyle ilişkiler üzerinden de oyunun dramaturjisine eklenirler. (Carlson, 2003; Akt. Şeyben, 2016, s. 134-135)*

Sahne, tiyatronun en temel anlatım biçimi ve ifadesidir. Diğer bir deyişle tiyatronun dilidir. Dolayısıyla sahnenin tarzı, formasyonu, mekansal değeri vb. veriler tiyatronun, içinde bulunduğu dönemin, en belirgin yansıması olmaktadır. Çağdaş sahneleme anlayışımızda oyun/seyir ilişkisi çeşitli biçimlerde ortaya çıkmaktadır. Bazen, çerçeve sahne gibi oyun/seyir ilişkisi daha bağımsız olan düzen, bazen ise oyun/seyir ilişkisi salonunun bir arada bulunduğu düzenlemelerle amaca uygun olarak sağlanmalıdır. Alımlama günümüz tiyatrosunda önemli bir kavrama dönüşmüştür. Alımlamayla ilgili göstergebilimsel kuramlar, 1960’lı yıllarda şu olgulara karşı bir tepki doğurmuştur:

- *Sanat yapıtını ya da metni dilsel nesne olarak kendi nesnelliği içinde açıklayabileceklerini ileri süren bazı yapısal yöntemlerin esnekliğini yitirmesi olgusu,*
- *Göstergelerin ya da sözcelerin, içinde verildikleri bağlama, kullanım koşuşuna, duruma hiçbir başvuruyu göz önünde bulundurmamayı ileri süren Anglosakson kökenli bazı biçimsel anlambilimlerin doğal katıldığı olgusu,*

- *Bazı toplumbilimsel yaklaşımların deneyimciliği olgusu. Burada söz konusu olan sorun, yapının, alıcı açısından bir psikolojik, kültürel ve tarihsel beklentiler dizgesini öngörmektir. Yorumlama, özgürlüğüne çağrının da yapının biçimsel yapısına bağımlı olduğunu savunmakla, yapının kendi okurunu nasıl öngörebildiği ve nasıl öngörmesi gerektiği sorunu da ortaya atılmış olmaktadır (Eco, 1977, s. 21-23).*

Tiyatroda göstergebilimsel çalışmalar; Otto Zich, Jan Mukarovsky, Tadeusz Kowzan, Keir Elam, Martin Esslin, Erika Fischer-Lichte ve Patrice Pavis gibi kuramcılar tarafından yapılmıştır. Bu çalışmalar içinde her kuramcı, teatral göstergeleri kendine özgü bir anlayışla sınıflandırmıştır. Ancak hepsinin bulunduğu ortak bir nokta vardır: Sahnedeki her unsur bir göstergedir ve gündelik hayatta olduğundan farklı anlamlar taşır. Anlamı belirleyen, dramatik aksiyonun yorumudur. Birçok gösterge ve gösterge dizgesi bulunmaktadır. Tüm göstergeler ve gösterge dizgeleri birbirleriyle sıkı bir ilişki içindedir ve oyun ya da gösteri metninin anlamı, çeşitli birimlerin aritmetik toplamında değil, söz konusu bu ilişkide saklıdır. Bu nedenle bir oyunun provaları sırasında, tüm çalışanlar arasında bir uyum olması gerekmektedir. Burada uyumdan kasıt, her birinin oyunun yorumu ışığında çalışmaları ve kendi alanlarında, bu yoruma hizmet edecek gösterge dizgeleri kurmalarıdır. Dolayısıyla tüm ekip elemanları arasında yoğun bir iletişim olması gerekmektedir. Ancak bu şekilde, birbirlerini ve genel anlamı etkileme gücüne sahip göstergelerin kullanımında bir tutarlılık sağlanabilir.

Sonuç olarak, yirminci yüzyıl boyunca sinema, telefon, televizyon ve bilgisayarlar gibi toplumsal yaşama büyük etkisi olan icatların varlığı, tiyatro sanatının işlevlerine etki etmiş ve özellikle oyun/üretim süreçlerinde yeni arayışta olan birçok tiyatrocuya da aracı olmuştur. Tiyatro ve teknoloji değerlendirmesi yapılırken, sahnelemenin en yeni teknolojiyi ve ortamları kullanarak zamanın gelişmelerine uyum sağlama amacı taşıdıkları varsayımı yapmak yanlıştır. Çünkü sanatçılar, bu ortam ve teknolojileri sadece bir araç veya bir amaç olarak görerek, sahneleme içerisinde kullanılan ortam ve teknolojiler aracılığıyla tiyatro sanatına yeni, daha doğrusu anlamlı bir katkı sağlamışlardır. Eğer bir sanatçı bu anlayışı taşıyorsa ister istemez dönemleri itibariyle tiyatro sanatı içerisinde yeni bir dil oluşturmuş ve oluşturmaya da devam edecek sonucuna varabiliriz.





## 5. DİJİTAL OLANAKLARLA GÖSTERİM

Yirminci yüzyılın sonlarında ortam ve teknolojilerin hızlı ilerleyişi tüm kültür olaylarını ve tiyatro sahnelerini dönüşüme uğratmıştır. Çoklu ortamlı sahnelemeler diye adlandırılan ortamda tiyatro, dramatik sonrası dönemle örtüşen, “değişen dünya/dönüşen insan” anlamı ve yaşamı ile paralel bir gelişimin içerisinde. Performans sanatı, film, video art, enstalasyon gibi çok çeşitli bir yapı içeren sanatsal etkinlikler birbirleriyle etkileşim ve bütünlük oluşturmaya başlamıştır.

*Dijital çağın katmanlı bilincini yansıtan melezlik, etkileşim, yersiz yurtsuzlaşma, beden okur yazarlığı, telematik, ağ oluşturma (networking) gibi deyimler, sıkça karşılaştığımız kavramlar. Artık sahne yapıtları sanal ile gerçek olanı aynı anda ve bir gelgit içinde bütünleştirir oldu. İzleyicinin farklı duyularını eşzamanlı olarak uyararak afallatır, şaşkınlık yaratır, yepyeni algı stratejileri oluşturmasına yol açar oldu.*

(Candan, 2013, s. 189)

Yirminci yüzyılın başı ve ortaları dijital performanslar açısından kırılma noktası olarak kabul edilmektedir. Ancak kişisel bilgisayarların 1990’lar değin geniş kitlelere ulaştırılmasıyla birlikte büyük çaplı dönüşümlerden söz etmemiz mümkündür. Bu dönüşümün en temel nedenlerinden birisi yirminci yüzyılın sonlarından itibaren “internetin” artık arayüz oluşturmaya başlaması ve yeni bir iletişim modeli olarak toplumsal yapıya adapte olması şeklinde açıklanabilir.

*Gelişmiş bilgi toplumunda, giderek artan sayıda insan faaliyeti üç kilit uygulamayla yerinden edildi, desteklendi veya dolayımlandı: algısal (telekomünikasyon, görsel-işitsel teknoloji), kavramsal (bilgisayar, hesap makineleri, Yapay Zeka makineleri) ve motorsal (robotlar). Bu, tüm Batı toplumlarında ekonomik, sosyal ve kültürel alanlarda temel bir dönüşüme neden oldu. (Berghaus, 2005; Akt, Şeyben 2016, s. 59-60)*

Yirminci yüzyılın sonlarında kişisel bilgisayarlar, bütün sosyalleşme yöntemlerini dönüştürdü. İnsanlar, bir bilgisayar ekranı önünde çok fazla zaman geçirir olmaya başladı. Bu yönüyle insan iletişimi de büyük oranda bu değişimden etkilendi. Böylelikle, toplumların yaşam pratiğinde daha önceki dönemlerin aksine alışık olmadıkları yeni bir iletişim modeli ortaya çıkmış oldu. Teknolojik gelişmelerle birlikte 1990'lardaki dijitalleşmeyle insanların iş ve özel hayatlarındaki değişimler, sanat ve kültürün tasarlanmasından, üretimine ve tüketimine kadar pek çok alanda köklü değişiklikleri beraberinde getirdi. Dijitalleşme sonrası tiyatro sahnelerinde kullanılan teknolojiler hızla arttığı için, bu teknolojilerle gerçekleşen tiyatro türleri de çeşitlendi. Sadeleştirme adına kuramcılar, bazı performans ve sahneleme türlerini sınıflandırdılar ve bunları birleştiren (telematik performanslar, sanal gerçeklik tabanlı performanslar, robot tiyatrosu, sayborg tiyatrosu vs. gibi) isimler verdiler. Burcu Yasemin Şeyben'in Tiyatro ve Multimedya kitabında aktarmış olduğu, Parker-Starbuck'a göre;

*Özellikle 1990 sonrası yaygınlaşan sayborg tiyatrosu, yirminci yüzyıl boyunca ortaya çıkmış olan tüm çoklu ortamlı tiyatrolar gibi teknolojinin zaman içinde hayatın içine sızmasından korkan, bununla yüzleşen, biçim ve içerik olarak da içinde teknolojiyi barındıran bir tiyatro türüdür.*

(Parker, 2012; Akt, Şeyben, 2016, s. 62)

Geçmiş bölümlerde de gördüğümüz gibi, "teknoloji ve tiyatro" birlikteliği tiyatronun kurumsallaşmaya başladığı ilk andan itibaren varlığını hissettirmiştir. Antik Yunan'da tanrıları sahneye taşıyan "deus ex machina" gibi kepeçlerden, Romalıların su dolu havuzlarda gerçekleşen deniz savaşı sahneleri için kullandıkları naumachias'lara, Ortaçağdaki gezici tekerlekli sahnelere, Romalılardan beri var olan sahne üzerindeki tuzak kapılarına, sonrasında elektriğin bulunması ve bu alanda yapılan yeniliklerle kadar tiyatro daima teknolojiyi içinde barındırmıştır. (Parker, 2012; Akt, Şeyben, 2016 s. 62) Çalışmanın ilk bölümünden itibaren görülen teknolojik gelişmeler ve sanayi devrimiyle birlikte günümüze değin toplumsal yaşam pratiğine büyük etkileri olan teknolojik gelişmelerin "sayborg" tiyatrosunun esin kaynağını oluşturmaktadır.

*Melodramatik sahnelemelerde kullanılan trenler, fütüristlerin yücelttikleri hız, makine ve savaş makinaları, Bauhaus'un mühendislik ve beden alanında*

*yaptığı deneyler, Federal Theatre Project adlı topluluğun canlı gazeteleri veya Piscator'un belgeseli sahneye taşıma çabası. (Parker, 2012; Akt, Şeyben, 2016, s. 62)*

Tiyatro sanatının farklı disiplinlerarasındaki ayrımın yıllar içinde ortadan kalktığını ve günümüz tiyatrosu açısından daha fazla disiplinlerarası işler üretiliyor olmasının nedeni, bu alandaki çalışmaların çeşitliliğine, yirminci yüzyılın ortalarından itibaren tiyatro sahnelerine geçişliliği ve genel olarak da bilgisayar ve internetin sağladığı çoklu düşünme biçimidir. Farklı disiplinlerin ve çoklu ortamlı sahneleme anlayışlarının adlarının çokluğu, aynı zamanda bu yapıyı tanımlamayı da zorlaştırıyor. Ancak genel bir tanım yapılacak olursa;

*Dijital performans, bilgisayar kullanan herhangi bir tiyatro ve dans performansı olarak tanımlanabilir. (Şeyben, 2016, s. 63)*

Tiyatro sanatında dijitalleşme ile birlikte sahneleme anlamında çağ atlandığı bir gerçek. Bu tarz sahnemeleri incelediğimizde yeni araçların kullanıldığı, yeni deyimlerin ve tanımların ortaya çıktığı ve alışlagelmişin dışında bir yerde olduğu sonucuna varabiliriz. Örneğin; 1990'lı yıllardan sonra yaşam pratiğine dahil olan ‘networking\*, telematik\*, intermedya\*\*’ gibi kavramların yanı sıra disiplinlerarası yolculuk eden deyimler ortaya çıkmıştır. Tiyatro kuramcısı Ayşin Candan'a göre; dijitalleşmenin ve bu kültürün baskınlığı, Antik Yunan tiyatrosundan bu yana övünme konumuz olan insan merkezli sanatın sonunu hazırlayabilir mi? Sorunsalı ortaya çıkmıştır. Ancak Modernizm'in insan yaşamından uzaklaştığı ve yeni bir kavrama doğru evrildiği post-modern dünyada, özellikle intermedya'nın oyun ortamındaki robotlarını, syborglarını, avatarlarını izliyoruz. Bu açıdan bakıldığında intermedya'nın himayesine girmeye başlayan insan pratiği bu tartışmanın yakın gelecek içerisinde gerçekleşme ihtimalini göz ardı etmemizi ortaya koymaktadır. (Candan, 2013, s. 192)

*Bir başka yaklaşımda ise; yine bir tiyatro kuramcısı ve aynı zamanda sanal gerçeklik kullanarak sahnemeler üreten bir uygulamacı olan Salihbegovie'e*

---

\* Ağ oluşturma.

\* Aynı anda farklı mekanları buluşturma.

\* Sanal ortamdaki medyaların bütününe verilen isim. (Facebook, instagram ve twitter vb.)

*göre; seyirci ve performansçılarının farklı ve birbirinden uzak mekanlarda olduğu ama halen bilgisayar (ve internet) teknolojisi aracılığıyla görsel, işitsel ve fiziksel olarak iletişime geçebildiği etkileşim türü, performansçı ve seyirci arasında üçüncü tür etkileşimdir. İşte bu etkileşime telematik performans denir. Telematik performans, tiyatroyu iki insan arasındaki iletişime indirerek aslında tiyatronun özüne döndüğünü iddia eder. (Salihbegovic, 2013; Akt, Şeyben, 2016, s. 70)*

İki ayrı kuramcının ortaya atmış oldukları kanılara göre, dijitalleşmenin süreç içerisinde tiyatronun özüne dair hem olumlu katkıları hem de olumsuz katkılarına dair örneklemeleri bu şekildedir. Özellikle Salihbegovic'e göre sanal gerçeklik üzerine kurgulanan yapımlar ve teknolojinin bu yönde işlevselleştirilmesi hem teknisyenlerin hem de seyircilerin (kullanıcıların) sayısında artış olmakta hem de seyirciler bir arayüz olmadan sanal gerçekliği deneyimleyebilecekler.

*Öte yandan, teknolojinin hiçbir sorgulama olmadan bir gerçeklikmiş gibi alımlanması ve yaşanmasına, Nelson gibi kuramcılar açısından sorun teşkil eder. Nelson'a göre, bu şekilde bir gerçeklik elde etme ve yaşatma tasavvurunun, ortam farklılaşsa bile Brecht'in eleştirdiği ve Wagner'in Gesamtkunstwerk (ortak sanat yapısı) anlayışından başlayarak yirminci yüzyılın başındaki doğalcı tiyatrodaki somutlaşan, insanları yaşadıkları gerçeklikten kopararak bir başka gerçekliğin içine alma misyonundan bir farkı yoktur. Tek fark, seyircilerin sadece görerek ve işiterek değil, artık dokunarak, hareket ederek ve bir şekilde bu gerçekliğin tasarlanmasına katkıda bulunarak bu gerçekliğe girmeleridir. Oysa ki Nelson yeni ortamlar ve teknolojilerin kullanıcı açısından görünür kılınmasını, bu ortam ve teknolojilerin, seyirci/kullanıcı nasıl kontrol ve manipüle ettiklerinin görünmezliğine de yol açacağından ötürü eleştirirler. (Şeyben, 2016, s. 71)*

Sonuç olarak bu bölümde; çoklu ortamlı sahnelemeleri ve dijital performansı tanımlamak, yakın gelecek öngörülemez sonuçlarını tartışmaya açmak amacıyla çeşitli kuramcılarının analizlerine ve "karşılaştırmalarına" yer verilmiştir. Günümüz sahneleme anlayışları açısından dijital kültürün ve teknolojinin varlığı ve uygulamaları giderek yaygınlaşmasıyla birlikte, kullanılan ortamların kendi dilleri ve kavramları da

bu alanın içine dahil olarak ‘‘yeni anlatım dilinin’’ ortaya çıkmasını sağlamışlardır. Bundan sonraki bölümlerde bu ‘‘yeni anlatım dillerinin’’ araştırılması yapılarak, dijital olanaklarla birlikte tiyatro sanatının içerisinde özerkliğini ilan eden ‘‘Performans Sanatı’’ kavramının, günümüz sahneleme anlayışımıza olan yolculuğunu, performans kavramının içinden doğan birçok yeni sanatsal kavramların ‘‘tiyatro sanatına’’ olan katkıları araştırılacaktır.

### 5.1. Tiyatronun Performansa Eğrilmesi

Performans sanatı, var olduğu andan itibaren öylesine karmaşık ve farklı etkinliklerle popüler hale gelmiştir ki, hem heryerdeliği hem de yaygınlığı nedeniyle tanımlanması son derece güç olmuştur. Performans kavramının malzemesi ve imkanlarının çeşitliliği açısından bakıldığında, formüle edilmiş ve basmakalıp tiyatro anlayışını tümünden yok eder. Özellikle Amerikan Avangard hareketlerinin 1960’lı yıllardan sonra sanat alanında varlığını yeniden hissettirmesi, geleneksel anlamdaki tiyatronun dönüşüm yaşamasına neden olmuştur. Deneysel eğilimler (metnin parçalanması, yeni biçimselselcilik, mekan çeşitliliği, zaman ve uzam kullanımı, yeni bir dil olarak ortam ve teknolojilerin varlığı v.b.) performans sanatının sıklıkla çalışmalarında var olan argümanlardır. Geleneksel anlamda formüle edilmiş bir tiyatro disiplininin söz edilmese de, tiyatroya çok da uzak bir yaklaşım göstermemektedir. Performans, bir başka adıyla ‘‘gösterim sanatı’’, gerek mekan kullanımı anlamında (performansa uygun hemen hemen her yerin sahne olabileceği alanlar), gerekse metnin tamamen ortadan kalktığı veya yazılı bir metne gerek duyulmayan durumlarla ‘‘klasik anlamda’’ tiyatro sanatından ayrılmaktadır.

*Joan Jonas, ‘‘ Performans ve Sanatlar’’ panelinde yapmış olduğu konuşmada, performansın kullandığı mekanın ‘‘biçimi itibariyle tiyatral bir dekor olmaktan ziyade, bir çalışma mekanı’’ olduğu ve performans sanatçılarının öncelikle ‘‘bedensel mevcudiyet ve hareket etkinliklerine’’ odaklanmak adına ‘‘geleneksel tiyatronun ve dansın dramatik yapısından ve psikolojik dinamiklerinden’’ kaçındıkları dile getirmiştir. Daha açık uçlu yapı için multimedya performanslarının sunduğu fırsatlar belirgin bir cazibe yaratıyordu. (Carlson, 2013, s. 160)*

Performans sanatının varlığı karşısında yine de, tiyatronun varlığı o kadar kolay reddedilemiyordu. Gösterim ne kadar sıra dışı, alışlagelmişin dışında mekanlarda sunuluyor olursa olsun, istediği kadar düzenlenmemiş olsun, “bir eylemi izleyen seyircinin” varlığı kaçınılmaz bir biçimde tiyatronun en temel özelliği olarak güncelliğini korumaktadır. Performans sanatı, 1970’li yıllardan sonra tiyatronun içerisinde özerkliği ilan etmiş gibi gözükse de sanatçıların büyük bir kesimi belğin bir biçimde “tiyatral” yaklaşımlarla çalışmalarını sahnelemişlerdir. (Carlson, 2013, s. 161). Performans sanatını kısaca, film, video, radyo ve televizyon gibi yeni ortam ve teknolojilerin kullanımının yanı sıra, ses ve ışık, nesnelere ve sahne düzenlenmesi, seyircilerin ve sahne gereçlerinin hareketi gibi sunumsal araçları ile ön plana çıkmış, geleneksel tiyatronun sözel/anlatısal ve mekan kavramlarını rededen “karışık araçların gösterimi” diye tanımlayabiliriz. 1970’li yıllardan sonra “tiyatronun performansa eğildiği” geleneksel olay dizisinin ortadan kalktığı, karakteri, dekoru ve özellikle tiyatronun sözel dilini yok saydığı, bunun yerine “yeni bir gösterim dili”, “algısal kodlama”nın yapıldığı “gösterimlerin” ortak adıdır. Yirminci yüzyılın sonlarında büyük bir ivme kazanmaya başlayan “gösterim sanatı” ortam ve teknolojilerin kullanılmasıyla “anlık var olma” durumunu destekleyen avangard hareketlerin geldiği son noktayı temsil etmektedir.

*Alman tiyatro araştırmacısı Hans- Thies Lehmann, tiyatro sanatında ‘dramatik’ten ‘dramatik sonrası’ diye nitelendirdiği çağdaş geçişin vurgu ve kaymalarını sıralarken önde sentez ya da bireşimden vazgeçişini sayar. Çağdaş yapıtlarda bütünleyici, birleştirici bakışın yerine bölen, parçalayan bakış egemendir. (Candan, 2013, s. 192)*

Tiyatronun kendi özünden beslenerek ortaya çıkan “gösterim sanatı” yirminci yüzyılın sonlarında bireysel algılara yönelik çalışmalar yapmıştır. Sanatın özgürlüğünden yana bir tutum sergiler ve tiyatronun aksine, hiyerarşiden, kusursuz olmaktan, uyumlu olma zorunluluğundan tamamen kurtulur. Ortam ve teknolojilerin gösterimlerin vazgeçilmez unsurları olduğu, intermedyanın bireylerin duyu ve algılayış biçimlerine önderlik ederek yapı çözüme uğrattığı bu “yeni sanat kavramında” yaratıcılar tamamen özgürdür. Performans kavramı ile birlikte yüzyıllar boyu tiyatro sanatına hakimiyetini kurmuş en temel “öge” olan “oyunculuk” yirminci yüzyılın başında evrim geçirerek önce oyun metnine hizmet eden bir araca,

yirminci yüzyılın sonlarından itibaren ise, dijital ortamda ‘‘insan bedenine’’ dönüşür. Özellikle Amerikalı Kaprow, İngiliz Gilbert ve George, Alman Joseph Beuys, Duchamp gibi performans sanatçıları, belirli bir süreç, algı ve mevcut olan materyallerin canlandırılması gibi argümanları ön planda tutarak ve inşa ettikleri ya da o an oluşturdukları ortamların bir parçası olarak insan bedenini kullanmışlardır. (Carlson, 2013, s. 158) Gösteri sanatı günümüzde varlığını tamamen kabul ettirmiş, birçok akademik alanda üzerine çalışmaların yapıldığı bir alan haline dönüşmüştür. Özellikle medya ve teknoloji kültürünün ve de internetin yaygınlığı sayesinde dünyanın hemen hemen her alanında üretilen ‘‘performansları’’ daha fazla seyirciye ulaşabilmektedir.

### 5.1.1 Dijital Gösterimlerde Beden ve Sanat

Yirminci yüzyılın sonlarına doğru gelişim gösteren ortam ve teknolojiler, bireylerin gelinen döneme kadar geçerli olan dünyayı algılayış mekanizmalarını yerinden etmiştir. Böylelikle bireylerin dünyayı yepyeni kavrama biçimleri ortaya çıkmıştır. İntermedyanın varlığı ve toplumların üzerindeki baskınlığının günden güne artması yeni iletişim yöntemlerini beraberinde getirmiştir. Performans sanatçıları, yüzyılın sonlarına doğru değişen ve bireylerin yaşam pratiklerinin ayrılmaz bir parçası haline gelen yeni iletişim biçimlerini; ‘‘beden sanatı’’ kavramı ile geniş ölçüde ve özellikle bedenün işlevleri üzerinden değerlendirmişlerdir. Aslında ‘‘beden’’ ve ‘‘sanat’’ kavramları çok tartışmaları da beraberinde getirmiştir.

*Çağdaş bilinç üzerinde’’ medyalaştırmanın’’ önemini pek az kişi inkâr edebilir ama aynı çağdaş bilinç, cinsel politikalar, diyet çılgınlığı ve klonlama tartışmaları gibi bambaşka meselelerde neredeyse obsesif denebilecek bir beden ilgisi de geliştirmiştir. Geç kapitalist Batı toplumunun sanatına, düşüncesine ve kültürüne bedenün nüfuz ettiğini söyleyebiliriz. 1990’lı yıllarda üretilen performans işlerinde beden ile teknolojinin bir biçimde yan yana getirilmesinin gitgide arttığı olgusunun yansımasıdır. Bedeni ayrıcalıklı kılan daha önceki özcü performans sanatı ile 1990’lar daha karmaşık, teknolojik açıdan yenilikçi performans sanatı arasında yapılan ayırım önemlidir. (Carlson, 2013, s. 159)*

Yirminci yüzyılın son yıllarında ortam ve teknolojinin kullanımı hem karmaşıklaştı hem de çeşitlendi. Multimedya tekniklerine, Wooster Group veya Builder's Project gibi küçük deneysel toplulukların işlerinden Robert Lepage ve Robert Wilson'ın gibi büyük biçimselcilerin yapımlarına kadar, Broadway müzikalleri gibi büyük ana akım tiyatro çevrelerinde çoklu video projeksiyonları ve canlı sanatın "medyalaşmasının" asal örneği olarak kullanıldığı "Rock" konserlerine kadar yoğun bir biçimde başvurulmuştur. Beden ve teknolojinin yakın bir ilişki kurduğu bu çalışmalar, bedenlerini pasif bir biçimde teknolojiye sunan sanatçıların varlığının aksine, aktif bir biçimde ortam ve teknolojilerle etkileşim içine girmiş sanatçılar, bedensellik ile sibermetik\* arasında performatif bir diyaloga geçiş yapmışlardır. Beden ile mevcut teknolojiyi bir arada kullanan bu çalışmalar, yüzyılın sonlarında performans sanatının önemli ve çarpıcı kısmını oluşturmuşlardır. 1960'lı yıllardan itibaren, "Happening, Beden Sanatı, Fluxus ve Pop Art" gibi alanlardaki gelişmeler "Sanat" kavramının birçok yönden dönüşüm yaşamasına, sanat, teknoloji ve popüler medya kavramlarının sınırlarının "bütüncül bir yapı" kurmasını olanaklaştırmıştır. Yüzyılın sonunda ortam ve teknolojilerin öncülüğünde gerçekleşen "bütüncül yapı" kaydetmenin, aktarmanın ve küreselleşmesinin (bilgisayar ve internet ağı) etkisiyle dijital dünyanın varlığını etkin kılmıştır. 1990'ların dijital devrimi karşısında "beden ve sanat" çalışmaları geleceğe doğru bir basamağı temsil etmektedir.

### **5.1.2. Dijital Gösterimlerde Zaman ve Mekan**

Zaman kavramının çizgiselliği ve drama yapısı içindeki varlığı Antik Yunan'dan günümüze kadar tartışılan bir konu olmuştur. Seyircilerin "gerçek" yaşam dilimi içerisindeki zamanı ile oyunun "yanılsama" yoluyla içerdiği zaman arasında hep bir çelişki yaşanmıştır. Bu çelişkiyi ortadan kaldırmak üzere en belirleyici fikir, Aristoteles'in oyunun içeriğindeki "zamanı" yirmi dört saatle sınırlandırma önerisidir. Bu fikir sayesinde, iki farklı "zamansallık" arasındaki uçurumun en aza indirgenmesi sağlandı. Fakat, seyircilerin içinde yaşamış oldukları zaman dilimi en temel süre olarak karşımızda durmaktadır. Bu durum bir alışkı olarak tiyatro sanatında Antik Yunandan, yirminci yüzyılın başlarına kadar uygulanmıştır. Sahne zamanının dışına çıkmaya yüzyılın başındaki "Piscator'un yapımlarında meydana gelmiştir.

---

\* Sibermetik veya diğer adıyla güdüm bilimi; canlı veya cansız bütün karmaşık sistemlerin denetlenmesi ve yönetilmesini irdeleyen bilim dalıdır.

\* 1960'lı yıllardan sonra Amerika'da varlık bulan Avangard akımlar.



Video, film, projeksiyon gibi ortam ve teknolojiler sayesinde sahne yirmi dört saatlik eylem alanının dışına taşmaya başlamıştır. Böylece, uzun romanlar dramatik olarak sahnede anlatılabiliyordu. Bu eylemin sahne üzerinde tıpkı sinemada olduğu gibi bölünerek sunulmasına ‘montaj tekniği’ denildi. Bu teknik sayesinde 1920’lerden itibaren tiyatro sahneleri kusursuzlaştırılarak uygulanmaya başlamıştır. (Candan, 2013, s. 195) Yirminci yüzyılın sonlarına doğru tiyatro sanatı içerisinde ‘gerçek süre-oyun’ zıtlığını aşmak için getirilmiş olan çözümlerin başında oyun kişilerinin öznelliğinden kaynaklanan zaman anlayışını zorlamak gelmektedir. Bu, dışavurumcu oyunların olayları ve kişileri tekil oyun kişisinin bakışına endekslemesi gibidir. Wedekind gibi yazarların yapıtlarında gözlenir. Özellikle son bölümde sahneleme anlayışı ve teknoloji kullanımını inceleyecek olan Robert Wilson’un oyunlarında bu durum fazlasıyla mevcuttur.

*Bir başka çözüm Gertrude Stein’in düşlediği sürekli şimdiki zamanda yatar. Bu sonsuz görünen yatay an içinde geçmiş ve gelecek dikey varlık gösterir. Wilson’un Stein’dan esinlenerek kullandığı geniş zaman anlayışında iki yöntem geçerlidir. Biri, içinde bulunulan anı esneterek ağır çekime dönüştürmek, ötekisi, kahramanın öznelliğini oyunun bütününe egemen kılarak zamanın onun bakış açısından akmasını sağlamak.*

(Candan, 2013, s. 195)

Yeni ‘zamansallık ve mekansallık’ bizleri bir taraftan da geçmiş-gelecek-şimdiki zaman kavramalarının dışında eşzamanlı olarak ‘gerçek’ zamanla baş başa bırakmaktadır. Dijital teknolojilerin sahne üzerindeki varlığını yorumlamaya çalışan bazı kuramcılar bu durumun bilgisayar teknolojisinden RAM\* kavramıyla kıyaslanabildiğinin altını çizmektedir. Yapımlarda zaman, biriktirebilen, daha sonra ise RAM aracılığıyla ulaşılabilen başka eşzamanlı deneyimlerden biridir. Siber zaman, her zaman ‘gerçek’ zamandır.

---

\* Rastlantısal Ulaşılabilir Bellek

### 5.1.3. Dijital Gösterimlerde Yeni Uzam Anlayışı

Yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren seyrek kullanılmaya başlayan ‘‘Uzam’’ günümüzde ‘‘mekan’’ sözcüğü ile karıştırılmaktadır. Mekan sözcüğü, bilinen haliyle ‘‘yer’’ demektir. Uzam ise; somut olan ve yer anlamına gelen ‘‘mekan’’dan oldukça farklıdır. O halde ‘‘uzam’’ kavramını açıklamak gerekmektedir. Tiyatro sanatı avangard akımlarla birlikte birçok klasikleşen formundan kurtulmuştur. Bu formların başında yer alan tiyatro mekanı, avangard akımlarla birlikte başkalaşım yaşayarak, seyircilerle yeni ilişkilerin ve deneyimlerin kurulduğu ve bunların sonucu olarak yeni anlatım biçimlerinin ortaya çıktığı bir dönüşüm sürecine girmiştir. Uzam kavramı ise bu dönüşümün sonucu olarak ortaya çıkan ‘‘boyutsal’’ bir ifade biçimidir. Çağımızın bütüncül yapısı içerisinde, teknoloji ve sanat ikilisi bir etkileşim içerisinde. Bu etkileşimin sonucu olarak ‘‘disiplinlerarası’’ birçok çalışma hem renklilik hem de çok yönlü yapımların ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Teknoloji bizlere bilgileri ve verileri bir ‘‘uzama’’ yerleştirerek soyut bir yaklaşımdan, olguları çözümleyen (grafikleri, iki/üçboyutlu modelleri, çizgileri, logaritmaları...) bir somut yaklaşıma doğru götürür. Yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren gelişen ortam ve teknolojiler tiyatronun başlı başına bir uzam olduğunu ve bu uzamın tanımlanabileceğini öne sürmüştür. Ünlü Alman tiyatro yönetmeni ve kuramcısı Bertolt Brecht’e göre;

*Tiyatronun toplumsal yaşamın bir maketi olduğunu belirtir. "Gezegenlerin hareketlerini incelemek için maketler yapılıyor. Toplum yaşamındaki olaylar da öyle bir biçimde taklit edilmelidir ki, onların plastik olarak sahnede yeniden canlandırılması insana birtakım yararlı bilgiler verebilsin."*

(Çamurdan, 1994, s.1)

Çağdaş sahneleme anlayışımız için uzam kavramını, sahne üzerinde bulunan her bir parçayı (dekorun, aksesuarın, ortam ve teknolojilerin, müziğin, oyuncunun vb...) ‘‘göstergeler’’ bütünü olarak tanımlayabiliriz. Tiyatro uzamını; sahnenin uzamıyla beraber bir de seyircinin uzamı oluşturmaktadır. Bu ilişkinin belli bir tanımı olmasa da; en ilkel olandan günümüze değin tek değişmeyen ‘‘özü’’ bakan ile bakılan, duyulan ile duyan ilişkisidir. Bir tiyatro mimarisi olduğu kadar, tebeşirle çizilen bir yuvarlak veya bir oyuncunun bedeniyle bile bu kavram belirlenebilir. Uzam kavramını en etkili biçimde tanımlayabilen tiyatro kuramcılarının başında ‘‘Peter Brook’’ gelmektedir. Brook, ‘‘Boş Mekan’’ adlı çalışmasında;

*Herhangi boş bir uzamı alıp ona sahne diyebilirim. Bir adam bu boş uzamdan geçer, başka biri de ona bakar, işte bir tiyatronun oluşması için gereken şey bu kadardır. ‘Her yer tiyatrodur’ der. (Brook, 2010, s.2)*

Uzam kavramıyla dönüşen ‘formlar’ çağdaş sahneleme anlayışımıza göre; ‘Bakan/Bakılan’, Duyan/Duyulan olabilir. Sonuç olarak uzam, oyun/seyir ilişkisinin ‘form’ almış halini dönüştürmüş bir kavram olarak çağdaş sahnelememizin içerisinde kendine yer bulmuş diyebiliriz. Klasik yapının sınırlarını ortadan kaldırmayı, izleyenin ‘yalın ve etkisiz’ halinden kurtulup tiyatro eylemine dahil olmasını sağlamaktadır. Bu durum, sahne ve seyirci ilişkisinin ve de onun göstergelerini göz önüne almayı gerektirmektedir. Sahne/salon içerisinde seyirci birbirini görür ve varlığını hissederse, kendilerine sunulan ‘göstergelerin’ birer parçası olarak yaratım süreçlerine dahil olabilirler. Uzam kavramı işte bu noktada çok büyük önem arz etmektedir. Tiyatronun birçok ortam ve teknolojik unsuru (ses, ışık, video vb.) uzam kavramını geliştirmek ve yorumsal açıdan çağdaş sahnelemenin ‘bütüncül eklentisine’ hizmet ederler. Ortam ve teknolojiler yalnızca atmosfer yaratmak için sahnelemede var olmazlar, hepsinin birbirinden ayrı ‘anlam’ yüklü birer bütün olarak sahnelemelere işlevsellik kazandırma amacıyla varlık bulurlar.

#### **5.1.4. Arayüz Olarak Sahne**

Çağdaş tiyatroyu, yaratıcı sürecinde izleyiciyi, farklı ya da aynı disiplindeki bir başka sanatçıları, bilim insanlarını, kurum veya kuruluşlarını üretime dahil eden bir durum olarak tanımlayabiliriz. İzleyicinin yaratım sürecine dahil olduğu performansa dayalı çalışmalara, yirminci yüzyılın başlarında ortaya çıkan Avangard akımların özellikle ‘fütürizm ve dadaizm’ performanslarına kadar uzandığını yukarıdaki bölümlerde incelemiştik. Teknoloji ve tiyatro işbirliğinin 1960’lı yıllardan sonra ‘yeni medya’ sanatının yapısını belirlediği birçok yapım ortaya çıkmıştır. Özellikle o dönemlerde bilgisayar ve telekomünikasyon içerikli enformasyon teknolojilerini yapımlarında değerlendiren sanatçılara sıklıkla rastlanmaktadır.

*1960’lı yılların sanat dünyası, yeni fikirlere ne kadar açık olduğunu Billy Klüver etrafında meydana gelen sanat ve teknoloji birlikteliğinden doğan oluşumla kanıtlamıştır. Bell Lab mühendislerinden İsveç kökenli Klüver,*

*hayatı boyunca sanata ilgi duymuş ve 1960'ların başında sanatçılarla birlikte çalışmaya başlamıştır. Klüver, 10 sanatçı, Bell Laboratuvarından 30 mühendis ve bilim insanının birlikte yer aldığı "9 Evenings: Theatre and Engineering" (1966) multimedya performans serisini bu tarihte sunmuştur. Robert Rauschenberg dahil olmak üzere katılımcılar; John Cage, David Tudor, Yvonne Rainer, Robert Whitman ve Öyvind Fahlström'den oluşmaktadır. Etkinlik boyunca, sanatçı ve mühendisler arasındaki işbirliğinin, daha sağlam temeller üzerine kurulması fikrini savunan Klüver, kar güdümsüz bir kuruluş olarak bir sonraki yıl harekete geçirilen E.A.T.'in haberini de vermiştir. Teknoloji endüstrisiyle kurulan bağlantının devam etmesi sayesinde teknik ve finansal açıdan desteklenen sanatçı ve mühendislerden meydana gelen kuruluş, 1969 yılına gelindiğinde Amerika Birleşik Devletleri'nin çeşitli bölgelerinden 4000 üyeye ulaşmıştır.*

(Şangüder, 2018, s. 4)

Yirminci yüzyılın başındaki Avangard birçok teknik, sonraki yıllarda modern insan/bilgisayar "arayüzlerine" dönüştürülerek "post-endüstriyel" üretimlerin temeli olarak işlevselleştirilmiştir. Böylece yeni medyanın, kendisinden önceki medya yapılarını kullansa dahi enformasyon toplumunun "yeni avangardı" olarak ortaya çıkmış olduğunu söyleyebiliriz. Yeni medya sanatı, içinde yaşadığı dönemin nasıl görüldüğünü net bir biçimde ortaya koyar. Bunu yaparken de sanat ortamını yalın olarak teknoloji yoluyla anlatmanın güç olduğunu, dolayısıyla yeni medyayı, uygulamalar aracılığıyla "kültürel" birçok argümana destek verecek bir biçimde değerlendirir. Bireylerin gündelik yaşamda kullanmış oldukları kişisel bilgisayarlar, yirminci yüzyılın sonlarında "dijital" kültürün oluşmasını sağlamış, sanal gerçeklik, üç boyutlu sistemler ve etkileşim gibi birçok kavramı beraberinde getirmiştir. Bu kavramlar değerlendirildiğinde, bireylerin bilgisayarlarla etkileşimi "insan/bilgisayar" arayüzü terimini ve dönüşen birçok iletişim ortamını açığa çıkarmıştır.

*1990'lı yılların ortalarına doğru 1994 yılında ilk ticari ağ tarayıcısı "Mosaic"ın piyasaya sürülmesiyle birlikte "World Wide Web'in" yaygınlaşması ve bir sonraki yıl kişisel bilgisayarların dağıtılması, Manovich'in bahsettiği değişimin en önemli nedenlerindedir. Bu dönemin*

*bilgisayarları ucuz ve sezgisel arayüz özelliği ile minimum düzeydeki yönlendiricilerle bile herkesin kullanımına uygundu. Metin işleme, görüntü değiştirme, ses oluşturma ve video dosyaları gibi nispeten basit konuları içermekteydi. Aynı zamanda web, kullanıcılara internet ortamı ve html programlama dili ile multimedya sağlamaktaydı. Bu sebeple bilgisayar teknolojisi üzerinden sanat üretmek bundan böyle “teknolojik eğitim, araştırma laboratuvarlarına erişim ve mühendis ya da profesyonellerle işbirliği gerektirmiyordu.” (Şangüder, 2018, s. 15).*

Yirminci yüzyılın sonlarında dileyen herkes bunu yapabilme olanağına sahipti. Artık bilgisayarlar sadece sanatçılara üretim alanı yaratmıyor aynı anda üretmiş oldukları sanatı “erişime” sunma imkanı sağlıyordu. Bu sayede bilgisayarlar hem sanatçının üretim alanını yaratırken hem de isteyen herkesin “web’in” iletişimsel, anlatıma dayalı, estetik ve sıra dışı yapısını keşfetmesini sağlıyordu. Bilgisayar aracılığıyla Web alanında ortaya çıkan imkanlar ışığında Emily Hartzell ve Nina Sobell yirminci yüzyılın ilk canlı performansını internet aracılığıyla yayınladılar. (Şangüder, 2018, s.15) Sanat ve teknoloji ilişkisinin sürecinden etkilenerek, kurmuş oldukları “arayüzleri” interaktif video ve daha sonrasında Web ortamına taşıyan Hartzell ve Sobell, işbirlikli, yaratıcılık ve fiziksel uzamlarla sanal bir gerçeklik arasında alanları keşfetmek konusunda potansiyelleri deneyimlemek için Web’i sıklıkla kullanan sanatçılardandır. Bu ikili, telerobotik videoları kullanarak bir bakıma dijital alanda kimlik, güç kavramlarını keşfetmek ve gözetlemeye çalıştıkları birçok performans gerçekleştirirler. Böylece yeni medya sanatının katmanlarının çoğalmasını sağlamışlardır. Ancak, ikilinin zaman ve mekan kavramlarıyla olan ilişkileri fiziksel galeri ortamında üretimlerini gerçekleştiriyor olmaları, sanal zaman ile reel zaman ilişkisi hakkında büyük bir soru işareti oluşmasına sebep olmuştur.

*İkilinin teknoloji, web ve interaktiflik içeren çalışmalarından bir diğeri ise “Alice Sat Here” isimli (1995) telerobotik enstalasyonlarıdır. Bu çalışmada izleyiciler, video kamera görevini gören VirtuAlice isimli kablosuz ağ (wireless) aracını web sayfası üzerinden yönlendirerek etkileşime geçtikleri aracı, uzaktan kontrol etmek suretiyle bir bakıma sürücü rolünü de üstlenmektedirler. Sonraki yıllarda fiziksel ortamla-sanal ortam, geçmişle-gelecek kavramlarını kapsayan Art on the Web (ParkBench, 1996) isimli*

*Web/video enstalasyonunu tasarlarlar. 1997 yılında ArtNetWeb tarafından düzenlenen zaman tabanlı Web çalışmalarının yer aldığı grup sergisinde, etkilendikleri PORT kavramı üzerinden bir Web performansı gerçekleştirirler. Bu performans boyunca Web izleyicisi, Sobell ve Hartzell'i aktif kadın gözüyle izlemektedir. Bu gözlem sürecinde kameralar, iki sanatçının hareketleriyle uyumlu bir ritim oluştururken bir taraftan da algı ve temsilin fiziksel sürecini kaydederler. Birbirine karşıt iki ekranda görüntülenen her bir sanatçı, birbirlerini gözlemlemenin yanı sıra aslında kendilerini tanıma fırsatı bulmaktadır (Şangüder, 2018, s. 16)*

Hartzell, ve Sobell, yirminci yüzyılın sonlarından günümüze değin gerçekleştirmiş oldukları birçok video enstalasyon ve yapımla, Web'in galeri alanında etkin olmasını sağlamıştır. Performans sanatının "yeni medya" sanatı ortamı içerisinde kendisine ağ aracılığıyla yeni bir alan yaratmasının akabinde "Net Art" gündeme gelmiştir ve artık belli bir teknik ile olası en etkili görüntü ya da "arayüzü" oluşturmak bir sorun olmaktan çıkmış ve küresel iletişim ağının büyümesi sağlanmıştır.

## **5.2. Ortam ve Teknolojilerin Postmodernizm'e Etkileri**

Modernizmin belirlediği ölçütler içinde kendinde yapıtın yerini, süreçte gelişen yapıta bıraktığı postmodern sanat çerçevesinde, doğası itibariyle performans sanatı önemli bir yere sahiptir. Performans sanatı, "modernizm'in" değişmeyen anlamlarının sadece eserin biçimsel yapısı aracılığıyla belirlenebileceği yaklaşımı altüst eder. Bu nedenle benzer kültürel alt yapılardan beslenen postmodern sanat ve performans sanatı, çok geniş bir etkinlikler listesini tanımlamak için kullanılmaktadır. Kuspit'e göre performans sanatı postsanatın egemen biçimi, hatta özüdür; esas başlangıcı nesne yapımından ayrılıp "Dadaizm ve Fütürizm"deki yarı teatral etkinliklere denk düşer. (Kuspit, 2006, s.139) Bu sebeple, günümüz performans sanatındaki sanatsal eğilimleri ortaya koymak açısından, postmodern sanat tartışmalarını ele almak gerekmektedir. Tartışmalı bir kavram olan postmodernizm kavramının yaygın kullanımı öncelikle 1950 ve 60'lı yılların Amerika'sında edebiyat ve mimarlık alanında görülmektedir. Sanat alanında ise, modernizmin son dönemlerinde kabul gören sanatsal yaklaşımların etkilerinin postmodern sanatta da belirleyici olması iki kavram arasında net bir ayrım koymayı zorlaştırmaktadır. Böyle bir ayrımın kesin şekilde ortaya konabilmesinin güçlüğünü ortaya koyan Romanya asıllı sanat eleştirmeni Matei Calinescu,

“Modernliğin Beş Yüzü” adlı kitabında, postmodernizm kavramına başlangıçta şüpheyle baktığını, ancak tartışmaların yoğunluğuyla birlikte iyice belirginleşen farklı bir yaklaşımın açığa çıktığını ve ayrı bir kategori olarak ele alınmasının zorunlu olduğunu belirtmektedir. Modernitenin yıkıcı ve yenilikçi yönü olan avangardın, geleceği inşa ederken geçmişe karşı takındığı yıkıcı tavrın sorgulanmaya başlanması, ayrımın belirginleştiği kırılma noktalarındandır. Calinescu’ya göre postmodernizm, avangardın yapılarını bir yana bırakıp radikal icatçılık yerine yenileme mantığını yeğleyerek, eski ve geçmişle canlı bir yeniden yapıcı diyaloga girmiştir. (Calinescu, 2013, s. 303)

Avangard sonrası belirginleşmeye başlayan postmodern sanat, avangardın aksine geçmişle yapıcı bir diyalog kurmuş, eskiyi yaratıcı bir şekilde gündeme taşımıştır. Bu dönüşümü en net biçimde görebileceğimiz alanlardan biri de tiyatro sanatıdır. Yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren, özellikle yeni ortam ve teknolojileri yapımlarında kullanan sanatçılar ile birlikte tiyatronun artık anlatılar, kavramlar ve fikirler üzerine kurgulanan bir yapıya geçişi sağlanmıştır. Modern sonrası olarak adlandırdığımız özellikle günümüz tiyatro sanatı açısından bakıldığında “karmaşıklık” hâkim olduğu bir görünüm olarak “Postmodernizm” kavramının varlığını tanımlamaya çalıştığımız ve içinde yaşadığımız döneme ait olduğundan dolayı bu tanımın kendisinden önceki akımlar gibi tam anlamıyla bir karşılığının olmadığını açıkça görmekteyiz. Bu sebepten dolayı “postmodernizm” çelişkilerin ve tartışmaların çok fazla yaşandığı bir alan olma özelliğiyle günümüz sanat anlayışı içerisinde varolmaktadır. Bu tartışmaların başında da yazılı metnin yadsınması gelir. İçinde bulunduğumuz dönemin tiyatrosunda çözümlene nesnesi olarak “gösterim metni” öne çıkar. Buna karşılık yazınsal dramatik metin önemini yitirir. Tiyatro yapımının dışında varlık gösteren oyun yazarı yerine, geçmiş yüzyıllarda olduğu gibi tek kişilikte toplanan “oyuncu-yönetmen-yazar”, yeniden varlık bulur.

*Beckett, Pinter gibi yazarlar sahne üzerinde oyunlar yönetmeye başlar. Gösterime yönelik olarak üreten Heiner Müller, Robert Wilson, Ariane Mnouschkine gibi yazar-yönetmen kimliğinde yaratıcılar belirir.*

(Candan, 2013, s. 214)

Alman tiyatro kuramcısı, Hans-Thies Lehmann'ın 1999 yılında yayınlamış olduğu "Postdramatisches Theater" kitabında postdramatik tiyatronun öğelerini şöyle sıralar:

*Hiyerarşinin yıkımı (parataxis), eşzamanlılık (simultaneity), göstergelerin yoğunluğuyla oyun (play with the density of signs), aşırılık/fazlalık (plethora), müzikelleştirme (musicalization), sahne grafiği (scenography/visual dramaturgy), bedensellik (physicality), 'Somut Tiyatro' ('Concrete Theatre'), gerçeğin aniden oyuna dalışı (irruption of the real), olay/durum (event/situation) (Demirkol, 2013, s.18).*

Çağdaş sahneleme anlayışlarımızın özelliği, engin bir "klasikler birikimiyle" karşı karşıya oluşumuzdur. Bu yüzden postmodern tiyatro, yorum alanında etkinliğini arttırmıştır. Postmodernizm bu alanda çeşitli duyarlılıklar geliştirir. Dramatik metnin alt metinlerinin yorumlanmasına öncelik tanıyan "yapı-sökücü" yaklaşımı öne çıkartır. Yapı-sökücülük herhangi bir yapıtın içerdiği kurallar ve simgeler dizgesinin bütününe çözümlenerek oyunun tarihsel, ideolojik, alegorik anlamlar bağlamını ortaya koymak, gerçekliğin betimleniş biçiminin izdüşümü olan anlamları açığa çıkarmak ister. Aşınmış anlam yüklerinin altında yatan derin gerçeklik bu yolla "keşfedilir". Bir bakıma yabancılaştırma etkisi içeren bu yorumlama biçemi, özellikle Amerikalı yeni biçimselci yönetmenlerce (bunların başında Robert Wilson gelmektedir) yapı-sökücü yaklaşımları klasik metinlerin üzerinden sıkça kullanma özelliğiyle ön planda olmuştur. Postmodern tiyatronun seçicilik özelliğine örnek olarak, oyun yeri düzenlenmesinde "mimari-estetik" biçimlerler şaşırtıcı oyunlar oynanması sayılabilir.

*Postdramatik tiyatronun alışlageldiği şekilde bir tiyatro binasından sahnelenmesi gereği yoktur; fabrikalarda, alt geçitlerde, müzelerde oynanabilir. Bu durumda mekanın kendinin de yapısıyla, havasıyla oyuna katkısı olur. (Lehmann, 1999, s. 150)*

Yirminci yüzyılın son çeyreği itibariyle modern yaşamın yeni ortam ve teknolojilerle kurmuş olduğu bağ, bireylerin günlük yaşamının ayrılmaz bir parçası haline dönüşmüştür. Sanatçıların modern dünyanın hızlı dönüşümünden etkilenerek sahnemelerinde özellikle, radyo, televizyon, bilgisayar ve video gibi çoklu ortamlı



medya unsurlarından ve ileri teknoloji ürünü araçlardan sahne üzerinde yararlandığı görülür. Ancak bu öğelerin hiçbiri ‘‘bütüncül’’ bir etki uyandırmak için sahne üzerinde varolmaz. Aksine bu bütüncül yapıdan ayrılarak, sahnede yansıtılan dijital dünyadaki hız, süratle değişen imgeler, sesler, popüler kültürün etkileri aracılığıyla göndermeler yapmak amacıyla sahnelemelerde bulunmaktadır. Lehmann’a göre;

*Bütünlüğü olmayan bu parçalanmış yapılarda mimetik tiyatromun temsile dayalı geleneğinden uzaklaştırılmıştır. Dolayısıyla, bu yeni tiyatro mimetik anlamda temsil eden değil, gösterendir. (Lehmann, 1999, s 168)*

Sonuç olarak postmodernizm, bilginin ve dilin nicelleşmesi üzerine kurulu durumun, yeni ortam ve teknolojiler üzerinden becerisini yansıtan estetik kusursuzluk noktasından bir soyutlama kültürü yaratmaya dönüşmüştür. Özellikle çağdaş sahnelemenin geldiği son noktada yeni teknolojilerin soyutlama kültürünü desteklediği alana eğrilmesi, doğrusal bir çizgi üzerindeki algı sistemi yerine, aynı anda işlev gören algılar sistemine geçişi sağlamıştır. Yirminci yüzyılın başındaki tarihsel avangard akımların önde gelen nitelikleri günümüz tiyatro sanatı açısından hala geçerlilik arz etmektedir. Dijital çağın gösterimleri, sanal ile gerçek olanın iç içe sunarken duyuları yeniden duyarlılaştırma misyonunu üstleniyor. Bu misyonu gerçekleştirirken bir yandan kendi terminolojisini, çözümlene yöntemlerini geliştiriyor ama bir yandan da tarihsel avangard ile bağlarını kopartmıyor. Postmodern teorinin etki alanının genişlemesi, tüm toplumsal alanlarda olduğu gibi, sanatta da yeni bakış açılarının beslenmesine neden olmuş, kimlik, ‘öteki’lik, cinsellik, iktidar, beden gibi tartışma alanlarının mesele edinildiği bir sanat anlayışı gelişmiştir. Bu anlayışın sonucu olarak, sanat eserinin nesneden daha çok toplumsal algılama biçimlerine odaklanan, cinsiyet ayrımcılığından, medya eleştirisine, ırk ayrımcılığından sanat kurumlarının eleştirisine uzanan, özünde belirli bir güç ilişkilerinin şekillendirdiği birçok toplumsal kodları irdeleyen sanatçıların yaşam pratikleriyle şekillenmiştir. Sanatın politika alanına çekildiği 80’li yıllardan itibaren mevcudiyet, şizofreni, bütünlük, kimlik gibi kavramların odağında yer alan postmodern sanat, tüm bu tartışmaların ortasında yer almasıyla çağdaş sanat anlayışında önemli bir yere sahiptir. Modernist sanat anlayışı içerisinde ilk örneklerini gördüğümüz postmodern çalışmalar, süreç içerisinde günümüze değin ilgi alanlarını genişleterek farklı açılımlara sahne olmuştur.

### 5.3. Kltr Endstrisi

Endstriyel aędan dijital aęa geilirken sanatılar, gnden gne artan bir eęilimle sanat ve teknoloji iliřkisinin alanlarıyla ilgilenmeye bařlamıřtır. Adorno nderlięinde Frankfurt okulu, temel olarak doęaya bir stnlk atfeden, bireyleri mitler ve efsanelerden kurtaran ve sonu olarak insani olmayan btn belirlenmiř iliřkiler yasanına bireyleri mahkum eden ‘‘Aydınlanma’’ geleneęine yneltiltikleri totaliterlik iddialarıyla bilim ve dřnce dnyasında adlarından sz ettirmiřlerdir.

*Bu anlamda Marksist ynelimli ilk arařtırma merkezi olan Frankfurt Okulu ve buradaki sosyal bilimciler aęırlıklı olarak Marx’ın ekonomi politik, meta fetiřizmi ve yabancılařma kavramlarının gndelik hayatta iktidar ve medya tarafından nasıl tekrar tekrar retildiklerine dikkat ekmektedirler. Eleřtirel kuramla zdeřleřtirilen kltr endstrisi kavramı ilk kez Theodor Adorno ve Marx Horkheimer’in ortak kitabı ‘‘Aydınlanmanın Diyalektięi’’ eserinde kullanılmıřtır. (Adorno, 2003, s.12).*

Frankfurt Okulu dřnrleri, Horkheimer ve Adorno yirminci yzyıldaki Avangard akımların kltrel boyutu, gncel hayatın estetize edilmesi, kltrn pazarlanması ve toplumsal olarak yabancılařtırılması zerine alıřmıřlardır. İki dřnre gre, yařamın her alanı, kltr endstrisi aracılıęıyla metalařtırılmakta ve bu sayede ortaya ıkan hakim ideoloji hem ideolojik olarak kitlelerin bilincinde hem de ekonomik olarak yeniden retilmektedir. Bu kurama gre kltr endstrisi, insan ‘‘bireysellięine’’ bir tehdit unsuru oluřturur. İnsanı edilgin bir klterel tketicisi durumuna tařıyan ktle kltr eęlence, dinlenme, sanat ve boř zamanları deęerlendirme gibi toplumsal yařam pratiklerini teker teker tketicisi eylemine dnřtrr.

*Adorno ve Horkheimer medyayı, iktidar iliřkilerinin oluřturulduęu, korunduęu, oęaltılarak daęıtıldıęı kısacası iktidarın olumladıęı ve iktidar tarafından da beslenen bir endstri olarak grrleri. (Adorno, 2007, s.74).*

Adorno, ortaya attıęı tezin dayanaęı olarak pop mzik ve kltr endstrisi olarak verdięi, teknik olarak yeniden retilmiř bir sanat eserini kmsemektedir. Adorno’ya gre; kltr endstrisi, modern dnyanın sanayisiyle birlikte homojenleřmiř ve

rasyonelleşmiş yaşamın düzgün işlemlerine yardımcı olma görevine sahipti ve bu amaçla vardı. Bu nedenle, kültür endüstrisi, “vaat ettiğini yerine getirirken bireylere sahte tahminler dağıtmakta”, bireyleri kandırmaktadır. İşte bu amaçla, Adorno, sanat üretimleri ile kültür endüstrisini şu noktada birbirinden ayıştırmaktadır; Sanat eserleri, çileci ve utançsızdır; kültür endüstrisi ise, pornografiktir ve iffet taslar. (Kayıkçı, 2007 s. 28) Bir başka taraftan Horkheimer, kültür endüstrisinin atom bombası gibi etkili olduğunu ve kitleleştirici bir yöne sahip olduğunu ifade eder. Yaşamın tamamı artan bir ölçüde rasyonelleştirilmekte ve başkaları tarafından planlanmaktadır. Bu durum aynı zamanda teker teker her bireyin yaşamını da geçmişte “özel” hayatını oluşturmuş olan ne varsa rasyonelleştirmeye ve bir planlamaya dahil edilmektedir. Bu açıdan günümüzde, insanın var olabilmesi için sistemin varlığına uyum göstermesi en temel unsurdur. Bireyin toplumdan kaçacak bir yeri bulunmamaktadır. İnsanı bu duruma mahkum eden ise bilinçli bir azınlığın bireyler üzerinde planlar ürettiği kültürel ürünlerdir. (Horkheimer, 1996, s.122) Bu açıdan değerlendirildiğinde kapitalist sistem, her şeyden önce “meta” üreten bir sistemdir ve ana hedeflerinden biri de üretmiş olduğu metaların toplum arasında “doğal” görünmesini sağlamaktır. Yukarıda sözünü ettiğimiz kültür endüstrisi kavramını yirminci yüzyılın sonlarından başlayarak yapımlarına dahil eden birçok sanatçı ortaya çıkmıştır. Bu sanatçıların başında gelen Robert Wilson, yüzyılın sonlarına doğru ivme kazanan teknolojik gelişmelerle çeşitlenen “yeni medya” teknolojileri sayesinde, geleneksel birçok yapıyı dönüştürmeyi başarmış ve kendi kuşağının izleğini üreten ve ileten bir sanatçı konumuna gelmiştir. Bu gelişmeler ışığında, teknolojik birçok ürün çeşitlenmiş ve birbirinden bağımsız farklı özellikleri ve doğaları olan medya ürünü aracılığıyla kitlelere ulaşmaya başarmıştır. Wilson gibi sanatçıların üretimleri açısından kültür endüstrisi kavramına yaklaştığımızda, geleneksel anlamda bir sanat üretimi ile Avangard akımlar sonrası üretilen sanat arasında çok büyük farklar mevcuttur. Özellikle yaratıcı bir süreci gerektiren ileri teknoloji yapımlarda, finansal açıdan her ürünün bir maliyet yapısı bulunmaktadır ve bunun karşılığı olarak bir satış çabası veya pazarlama faaliyeti gerekmektedir. Kültür endüstrisinin sanatı etkilediği en temel unsur bu noktada devreye girmektedir. Bu açıdan bakıldığında, karlılık oranları da geleneksel yapımlardan daha fazla önem arz etmektedir. Kısaca ifade etmek gerekirse, modernizm ve küresel kapitalist sistemin temel stratejisi bireylerin arzusunun yönlendirilmesiyle birlikte, her anlamda ve her alanda tüketimin yeniden üretilmesiyle ilişkilidir. Kültür endüstrisinin üretmiş olduğu ürünler de, “postmodern” dünyanın

küresel birçok pazarlama teknikleriyle ‘şeyleştirilen’ üretimler olarak görülmeli ve bu kavramın egemen gücün yapılanmasına yönelik gelecek zaman içerisinde daha dikkatli bir bakış açısıyla ele alınması gerekmektedir.

## 6. ROBERT WILSON



**Şekil 2.1:** Robert Wilson

**Kaynak:** Yiorgos Kaplanidis, 2013.

Wilson, 1941 yılında Amerika'nın Teksas eyaletinde doğmuştur. Babası varlıklı bir ailenin oğlu, annesi ise yetimhanede büyümüş ve memurluk yapmıştır. Wilson, annesiyle özellikle akşam yemeklerinden sonra "sessiz" ve "tepkisiz" bir köşede oturduğu için onunla konuşmanın ve yaklaşmanın imkansız olduğunu anlatır. Wilson çocukluğunda belirli bir süre konuşma zorluğu çekmiştir ve bu konuşma bozukluğundan dolayı Baylor Üniversitesinde "Children's Theatre" programına yazılmıştır. Bu programda hocası olan Byrd Hoffman'ın yardımıyla 7 yaşında konuşma bozukluğunun üstesinden gelmiştir. Byrd Hofmann zeka özürü çocuklarla çalışan bir dans eğitmenidir. Robert Wilson'a "bedenindeki enerjiyi yönetebilmeyi" öğretmiş ve gelecek dönemlerdeki sanat kariyerini etkilemiştir. Babasının isteğiyle Teksas Üniversitesinde İşletme bölümünü okur. İşletme bölümünü okurken bir taraftan da çocuk tiyatrosu ile zeka özürü çocuklarla birlikte çalışmalar yapar. Robert Wilson'un 1961 yılında yapmış olduğu resimler Dallas'ta bir sanat galerisinde sergilenir. Sanatsal çalışmalara daha fazla yoğunluk sağlamak üzere 1962 yılında Teksas'dan ayrılarak New York'a geçer. Brooklyn'de Pratt Enstitüsü'nde "mimarlık" bölümüne başlar. Mimarlık eğitiminin yanı sıra birçok okulda terapistlik,

eğitmenlik ve danışmanlık görevi yürütür. 1964'te Paris'te George McNeil'den resim eğitimi alır. 1966'da Arizona'da mimar Paolo Soleri'yle çalışır. Aynı yıl sinir krizi geçirir, intihara kalkışır ve uzunca bir süre hastaneye yatırılır. 1968'de Teksas'taki eğitmeninin adını verdiği The Byrd Hoffman School of Byrds'ü kurar. Burada hem amatörler ve gönüllülerle oyunlar çıkarırken hem de sanat ve beden eğitimleri vermeye devam eder. 1968'de sağır ve dilsiz Raymond Andrews'ü evlat edinir. Andrews'ün hiçbir kelimeyi bilmediğini görünce onunla çizimler yaparak iletişim kurar. Andrews'ün beden dili ve görsel iletişim şekli The School of Byrds üyelerinin ses ve hareket çalışmalarına yön verir. 1969'da The Byrd Hoffman Foundation'ı kurduktan sonra, The King of Spain oyununu, ardından The Brooklyn Academy of Music'te dört saat süren dans ağırlıklı The Life and Times of Sigmund Freud'u sahneler. 1970'te Byrd'lerle birlikte Iowa Üniversitesi'nde yedi saat süren ve Avrupa'da tanınmasını sağlayan Deafman Glance'ı yaratır. Raymond Andrews'ün çizimlerinden ve resimlerinden yola çıkan Wilson, metnin ışık, uzam ve hareketten daha önemli olmadığını altını çizen bir iş çıkarır. Wilson'ın "sessiz opera" olarak tanımladığı Deafman Glance'teki sürreal atmosferden oldukça etkilenen Louis Aragon, André Breton'a oyunu öven uzunca bir mektup yazar. 1972'de yedi gün süren KA Mountain and Gardenia Terrace'la Şiraz festivalinde Haft-tan dağının yedi farklı tepesinde, yedi farklı ailenin öyküsünü izleyiciye sunar. 1973'te The Life and Times of Joseph Stalin'in gösterimi sırasında tanıştığı 'otistik' Christopher Knowles'ı The School of Byrds'e dahil eder. Christopher, dili görsel olarak algılayıp kelimeleri birer 'nesne' gibi yerleştirir ve yine Wilson onunla da bu yoldan iletişim kurar. Birlikte ilk işleri Dia Log'u sahnelemelerinin ardından, Wilson'ın dil, metin ve iletişim ilişkisini daha fazla sorgulayacağı ve metni oyunda bir nesne olarak yerleştireceği A Letter for Queen Victoria ilk kez 1975'te İtalya'da sahnelenir. Wilson bu oyunun turnelerinden birinde Philip Glass ile tanışır. Birlikte ürettikleri Einstein on the Beach'i profesyonel sanatçılarla ve büyük bir bütçeyle Avignon festivalinde seyirciyle buluştururlar. Wilson'ın Einstein on the Beach'e kadar üzerine yoğunlaştığı beden, dil, zaman, uzam konularına yaklaşımı, bu oyunla birlikte sonraki tüm işlerine yerleşen bir imza olarak tanınır. Bundan böyle Wilson tiyatrosu, sahne ve kostüm tasarımı, ışığın karakter olarak kullanımı, parçalı metinler, 'yavaş hareketler' ve sürreal atmosferiyle 'Wilsonvari' (Wilsonian) olarak anılır. Wilson'ın sanat anlayışını, çocukluğunda yaşadığı konuşma zorluğu ve Byrd Hoffman'ın ona verdiği dans eğitimi, annesinin 'suskun duruşu', sahne tasarımında ustalaşmasını sağlayan mimarlık ve resim eğitimi,

dili bir 'nesne' olarak görmesini sağlayan Raymond Andrews ve Christopher Knowles, sürreal atmosferi müzikleriyle güçlendiren Philip Glass ve 'alışlagelmiş' oyun metinleriyle barışmasını sağlayan Heiner Müller büyük ölçüde etkilemiştir. Bunların dışında, Wilson dans ve beden üzerine yaklaşımını Merce Cunningham, Martha Graham ve George Balanchine'den esinlenmiştir. Metinlerinde Gertrude Stein'ın, müzik ve sessizlik anlayışında John Cage'in etkisi vardır. Robert Wilson'un günümüze kadar 100'ün üzerinde yapmış olduğu oyun, opera, film gibi çalışmalar mevcuttur. (Shchelokova, 2016, s. 1-2)

### **6.1. Robert Wilson'un Yeni Biçimselcilik ve Sahneleme Anlayışı**

Wilson tiyatrosunu şöyle özetleyebiliriz; rüya atmosferi sunan yapımları ile seyirciyi imgeler dünyasına davet eder. Wilson imgeleri, 'yavaş' ve tekrar hareketlerine dayalı koreografiler, Andrews ve Christopher'ın parçalı metinleri ışığında sahneye yayar. Üç-beş saat ya da bir hafta süren oyunlar tasarlayarak seyirciye ve oyuncuya 'şimdi ve burada' deneyimi yaşatmayı amaçlar. Wilson'a göre, seyirci bu deneyimden topladığı imgeleri istediği bağlamda yorumlayıp deneyimleyebilecektir. Wilson, imgeler ya da görüler (vision) oluştururken, kendisi onları sahneye yerleştirirken amacını bilse de, onları yorumlamanın 'seyircinin görevi' olduğunu söyler. Wilson, oyunları üzerine konuşurken tek bir sorunun altını çizer: "Bu nedir?" Bu kavramı açıklayacak olursak; seyirciye daha önceden belirlenmiş bir sahnelemenin yorumunu önermek yerine, seyircilerin alımlamasını geliştirmenin, kendi yarattığı anlamın peşine düşmek yerine, ne anlatıldığını değil, nasıl anlatıldığını ve seyircinin nasıl alımladığını önemlidir. Performans yorum yapmamalıdır. Bunun yerine yapıtı izleme ve onun üzerine düşünme imkanı sağlamalıdır. Aksi halde yönetmenin performansı seyircinin yerine yorumlaması "eseri öldürür." Yorumun, yazarın, oyuncunun ve yönetmenin sorumluluğunda olduğuna inanmıyorum. Wilson'a göre; seyircinin performanstan çıkardığı anlam, yorumdur. (Trevor, 1991, s. 4) Sahne üzerindeki her argümanın matematiksel bir doğruyla, son derece detaylı olarak planlanması yapılmış ve birçok imgenin kültürel olarak karşılıklarının olması seyircide görünen "şeyin" altında yatan bir neden-sonuç ilişkisi olduğunu ve işte bu "şeyin" yorumlanması hissini uyandırır. Bauhaus'un izleğini güncel olarak takip eden ve yapımlarındaki temel unsur olan "uzam" kavramının önemini vurgulayan Wilson, "yeni biçimselcilik" tanımıyla bilinen akımın da en önde gelen temsilcisidir. 1960'lı yılların sonlarından başlayarak görselliğin ve uzamsallığın ön planda olduğu sahne yapımlarında dansçı Lucinda

Childs ve bestece Philip Glass ile birlikte çalışmalar yapmış ve kendi temsil ettiği akımın öncülüğünde bir okul açmıştır. Robert Wilson, farklı kültürlerin ve farklı sanat dallarının olduğu kadar insanoğlunun farklı algılama mekanizmalarının da buluşma noktasında yarattığı gösterimleriyle, tiyatro sanatının son geldiği evrim aşamasına doğru yön gösteren dönemimizin en önemli yönetmenlerinden birisidir. Biri otistik, diğeri sağır ve dilsiz iki çocuğu evlat edinen Wilson, okulunda sağır-dilsiz olan Raymond'ın mimiklerini ve çıkardığı sesleri oyuncularına taklit ettiriyor ve bedenle dinleme/algılama gibi yeni iletişim yolları üzerine çalışmalar yapıyor. Otistik olan Christopher ile çalışırken, sözcükleri nasıl kullandığını, ancak bu sözcüklerin konuşmanın genel amacına uymadığını fark ederek, sözcükleri, müzik, ses ve görsel biçim alabilecek şekilde düzenliyor. "Christopher gündelik kullandığı sözcükleri bozarak kullanıyor, sözcükler sürekli değişerek ve birbirine karışarak moleküllere doğru dönüşüyor. Wilson, bu dönüşümü kodlara bölerek yeniden tanımlıyor. Konuşurken de ağır ağır kurguluyor. Bu sayede görsel kurgular ortaya çıkıyor." Bu noktanın Wilson'un yapımlarına doğrudan etkisi olduğunu ve bu yüzden yapımlarına mantıksal açıdan yaklaşmamak gerektiğini alımlamamız gerekmektedir. Chrisopher ve Raymond'ın dil ile kurdukları yaklaşımları ve bir sözcüğün anlamını öğrenmeden seslere/tınılara birer tepki gösterdiğimizi kanıtlar niteliğindedir. Bu yaklaşıma göre dilin bir özü ve evrensel bir boyutu vardır. Wilson, dilin bu iletişim amacı dışında da kullanılmasının ve tınların müziksel tarafını ön plana çıkarma düşüncesinden hareketle "Algı Farklılıkları Kuramını" ortaya çıkartmıştır. İnsanın yaşama ilişkin iki tür algısından söz eder ve bu iki tür anı ekrana kaydeder. Dış ekranda objelere ve durumlara; "birbirine benzer insanların benzer anlamları yüklediği genel geçer anlamları bulunur." İç ekrandaysa soyut ve öznel kavramları algılanır ve bireysel alımlamaya dahildir. Gerçeklikle kurulan ilişki hem kültürel hem de bireysel olarak alımlanır. Wilson'un yapımları tamamen bireysel alımlamaya yöneliktir. Wilson'ın küçük detayları, genişletilmiş bir zaman aralığında sunulduğunda insan alımlamasının derinliğini artırıyor ve bu alımlama ötesi izlemenin bir tür "trans" durumuna yol açacağını söylüyor. İşte uzun süreli oyunları tercih etmesinin en temel nedenlerinden birisi de bu noktadır. Robert Wilson'ın tiyatro anlayışı "yeni biçimselcilik" akımına içerisinde değerlendirilmektedir. Wilson'un öncüsü olduğu bu anlayışa "imge tiyatrosu" da denilmektedir. Wilson ise bu anlayışa "otistik tiyatro" tanımı yapmaktadır.



Wilson, yirminci yüzyılın son çeyreğinden sonra ‘‘metne dayanan’’ tiyatro oyunlara yönelir. Genelde müzikal ağırlıklı oyunları tercih eden Wilson, alışlagelmiş formalist bütün tiyatro kalıplarını ve klasik dekor anlayışını yıkıma uğratmaktadır. Yapımlarında genellikle ağır bir tempo, yinelenen müzik ve göstergelerin yoğunluğundan söz etmemiz gerekmektedir. Düşsel bir dünyaya benzeyen, imgelerden oluşan, işitsel ve görsel bir tiyatrodur. Ele alacağımız üç yapımında da detaylarına değineceğimiz Wilson için, ‘‘gerçeküstücülüğün varisi’’ tanımı yapabiliriz. Tiyatronun ‘‘anlamsal’’ özelliğinden ziyade ‘‘biçimsel’’ yapının ön planda olduğu, soyut anlatımlara dayalı, dilin bir araç olarak sessel özelliğinin daha çok ön planda olduğu ve seyircilerin görsel algısına yönelen ortam ve teknolojilerin matematiksel bir doğrulukla hesaplanmış olduğu ‘‘imgesel kolajlardan’’ oluşan bir tiyatro oluşturur. Klasik anlatıda var olan hikaye izleği Wilson’ın tiyatrosunda sadece imge yoğunluğu olarak var olur. Dış gerçeklikle bir ilişki kurmayan, yalnızca kendi gerçekliğini var edip üreten Wilson, ‘‘seyircilerin çıkardığı anlam onların yorumudur’’ ifadesinde de yer aldığı gibi, anlam, yapımla seyircinin ilişkisinin bir ürünü olarak ortaya çıkmaktadır.

Bir yapımlı sahneleme anlayışı ise; uzam kavramının ve göstergelerin varlığına dayanmaktadır. Wilson, ‘‘uzamı yatay, zamanı ise dikey olarak kullanır. Hikaye ile, karakterleri yaratmakla, toplumsal-politik olaylara değinmekle ilgilenmez. Seyircilerin bireysel olarak alımlayabileceği bir takım ‘‘kodları’’ ortaya koymaktadır. Sahne üzerindeki bütün araçların her biri yeni bir dil oluşturur ve eşit oranda etkiye sahiptirler. İnceleceğimiz yapımlarında da göreceğimiz gibi, birçok oyunda kullandığı ‘‘göstergeleri’’ diğer oyunlarında da yinelemektedir. Bu kullanım yenilemesi ‘‘Wilsonvari’’ olarak tiyatro literatüründe yerini almaya başlamıştır. Robert Wilson’ın oyunlarında geleneksel tiyatrodaki var olan bir diyalog yapısı bulunmaz. Dil yalnızca bir iletişim aracı ya da anlam yüklü aktarıcı olarak kullanılmıyor. Sözcükler bir hikaye anlatmaz. Wilson için dil, sözlerin fonetiğine göre bir müzikal parça gibi düzenlenmektedir. Dil asla oyunun merkezinde yer almaz ve sözler yerine geçen imgeler yığını ön tutulur. Beckett’in ‘‘konuşan’’ sessizlik’’ olarak adlandırdığı gibi, dil parçalanır ve süren bir diyalog yerine bölünmüş, parçalanmış cümleler mevcuttur. Wilson dilin yapısını bozarak karakterlerin tutarlılıklarını ortadan kaldırır. Çünkü dilin yarattığı anlamdan ziyade müziğin ve imgelerin ortaya çıkardığı bir bütünü önemsemektedir. Wilson’ın ışık kullanımı tamamen ‘‘uzam’’ yaratma üzerine bir araç

olarak kullanılmaktadır. Işık Wilson için, ne gördüğümüzü ve nasıl gördüğümüzü belirlemek üzere tasarlanır. Wilson'ın ışık kullanımı sahnede üzerindeki "oyuncu, dekor, aksesuar, görsel ve işitsel" birçok argümanı yönetir. Çalışmanın bu bölümünden sonra, yukarıda ki bölümlendirmelerde de değinilen konuların ekseni çevresinde Robert Wilson'un yapımlarının içerisinde yer alan teknoloji unsuru ve teknolojinin hangi amaçlara hizmet ederek yapımlarında yer aldığını, Einstein on the Beach (1976), The Black Rider (1990) ve Threepenny Opera (2007) oyunlarının kronolojik olarak incelenmesi yapılacaktır.

## 6.2. Einstein on the Beach / Enistein Sahilde 1976



**Şekil 2.2:** Einstein on the Beach, Montpellier,

**Kaynak:** Lucie Jansch<sup>1</sup>, 2012.

Robert Wilson'un kariyerini etkileyen isimlerin başında Heiner Müller gelmektedir. Wilson, Heiner Müller ile birlikte dramatik metne bağlı kalmamayı, kendine has sahne dilini kullanmayı "Einstein on the Beach (Einstein Sahilde)" oyunuyla ilk defa deneyimlemiştir. Oyun ilk olarak 1976 yılında Fransa'nın Avignon festivalinde sahnelenmiştir. Oyunun süresi dört buçuk saattir. Wilson, dünyanın en popüler insanların başında yer alan Einstein'ın sahilde çekilmiş olan fotoğrafından yola çıkarak sahnelediği bu yapımın ana izleği, Einstein'ın biyografisinden ziyade, onunla ilişkilendirilebilecek imgeleri, teorileri ve durumları peş peşe sunarak "bilimi" seyircilere deneyimletmektir. Örneğin, kâğıt uçaklar, uzay gemisi, saatler, ay ve nükleer patlama olayı yapımın tamamına yayılmış halde sunulur. Wilson, zamanı, ışığı, uzam kullanımını, hızı, enerjiyi ve hareketi etkileyici bir biçimde yapımındaki performansçıların danslarına, ışık kullanımına ve imgelere yaymıştır. Robert Wilson, yapımı oluştururken Einstein'ın hem hayalperest tarafını hem de bilim adamı yönünü bir araya getirmeye çalışmıştır. Einstein on the Beach, toplamda dört bölümden ve

---

<sup>1</sup> Robert Wilson'ın yapımlarının tüm fotoğrafları [www.robertwilson.com](http://www.robertwilson.com) adresinden alınmıştır.

“Knee Play<sup>\*</sup>” olarak adlandırılan ön oyun veya eklerden oluşur. Knee Play’ler belirlendikten sonra müzik, gösterim metni ve diğer göstergeleri sahnelemeye eklenerek geliştirilir. “Knee Play” başlangıcı ve sonucu belirler. Yapım, göstergeleri oluşturan “tren, duruşma salonu ve uzay gemisinin de yer aldığı bölümler etrafında şekillenir.

Einstein on the Beach, seyircilerin salona davet edilmesiyle birlikte Knee Play yani ara sahnenin yaklaşık “30” dakika kadar sürdüğü ilk bölümle başlar. Bir siyahi (Sutton), bir beyaz (Childs) iki oyuncunun, sahneye yerleştirilmiş ve Wilson’un tasarımlarından olan minimalist bir sandalye ve masalarda oturarak, duyulmasının neredeyse imkansız olduğu rakamları sayarken, diğer yandan da oturdukları masalarda “ağır” hareketlerle önlerindeki daktiloya “yazmayı” mimlemektedirler. Müzik bu bölümde sahnedeki performanslara eşlik edecek şekildedir. “Elektronik org” sadece üç nota çalmaktadır. Bu süreç geçtikten sonra koro yavaş bir şekilde yerini alır. Beyaz tenli oyuncu, “these are the days my firend, the bus driver,” cümlelerine vurgu yaparak sesler çıkarmaya devam etmektedir. Siyahi oyuncu ise, “do, re, mi” notalarını tekrarlar. Ara bölüm yani “Knee Play” bittikten sonra oyunun asal sahnesi başlar.

İlk sahne yüksek bir platformun üzerinde duran bir çocuğun aşağıya kağıttan yapılmış olan uçakları fırlatmasıyla başlar. Childs (beyaz tenli oyuncu) sahnenin sağ bölümünde ileri ve geri doğru yönelen keskin hareketleri peş peşe “elliye” yakın bir sayıda tekrarlar. Sahnenin arkasında yer alan Sutton (siyah tenli oyuncu), Childs’ın aksine olabildiğince ağır hareketle sahnenin sağ bölümünden soluna doğru düz bir çizgide yürüyerek gazete okur. Sahneye daha sonra dansçılar gelir. Einstein’ın kostümlerinin imgelendiği beyaz gömlek, siyah pantolon ve pantolon askısı takmışlardır. Bu kostüm kombini oyunun tamamında tekrarlanır ve hatta sahnenin önünde bulunan koro da bu şekilde giydirilmiştir. Sahnenin arka bölümüne sol taraftan bir tren girerken, arka fon perdeye de düz bir çizgi iner. Bütün bu durumlar birkaç defa tekrarlanır. Bu eklentiler gelişirken, oyunun müziği de atmosfere “mistik” bir etki verecek bir yapıya dönüştürür. İlk bölüm bu şekilde sonlandırılır.

---

\* Knee Play: Ara oyun. Robert Wilson’un Einstein on the Beach oyununda kullanılan yöneme verilen isim.

İkinci bölüm, ‘‘duruşma’’ sahnesiyle başlar. Bu sahnede oyunun atmosferine ‘‘sakinlik’’ hakimdir. Bu sahnenin büyük bir kısmı ‘‘Süpermarket’’ temalı ve Amerika’nın bütün ‘‘kapitalist’’ sistemini eleştiren bir konuşmanın yoğunluğu altındadır. En az 20 defa tekrarlanır. Koro bu defa sahnenin soluna doğru geçmiştir. Sutton ve Childs da tıpkı ilk bölümde olduğu gibi masa üzerinde sözsüz hareketlerini tekrarlar. Sahnenin arka bölümünün ortasında bir duruşma salonu, duruşma salonunun önünde yatak bulunmaktadır. Einstein, koronun önünde ilk defa kemanıyla seyircilerin karşısındadır. Bu bölümde metin dili nesne haline dönüştürecek şekilde sadece imgelerden oluşmaktadır. Koronun müziğe ve seslere eşliği sürerken, duruşma salonunda ki hakimlerin parçalı ve anlamsız bir metin okuduğu duyulmaktadır.

*If you see any of those baggy pants it was huge Mr. Bojangles*  
*If you see any of those baggy pants it was huge Chuck the hills*  
*If you see any of those baggy pants it was huge Mr Bojangles*  
*If you see any of those baggy pants it was huge Chuck the hills*  
(Knowles, 1976, Akt. Demirkol, 2013, s. 78)

Einstein Sahilde oyunun üçüncü bölümü ‘‘alan’’ başlığı adı altında toplanmıştır. Sahnenin bütünü boş alanda hızlı, keskin, çevik ve yumuşak hareketlerle sekiz adet dansçının farklı zamanlarda sahneye girip çıktıkları bir koreografiden ibarettir. Koreografi dansçılara ‘‘özgürlük’’ sağlamak amacıyla. Müziğinde ‘‘özgürlük’’ atmosferi yarattığı bu bölüm yirmi dakika kadar sürmektedir. ‘‘Alan’’ bölümü Einstein rolündeki oyuncunun hem keman çalıp hem de danslara tanıklık eden yapısıyla, peyzaj, müzikalite ve dansın bir arada olduğu bütüncül bir yapıda geçer. ‘‘Knee Play’’ (Ara Oyun) oyunun başlangıcını ve kapanışlarını belirlemektedir. Einstein Sahilde oyunu görseli oluşturan, ‘‘tren, duruşma salonu ve uzay gemisinin olduğu ‘‘alan’’ etrafında bütünleşir. Sahnelemenin ‘‘matematiksel’’ yapısı bütün göstergelerin bir ‘‘kombinasyon’’ taşıdığını göstermektedir. Oyunun bütün bölümleri şöyledir;

*The Einstein Structure*  
*Knee Play: 4 min.*  
*Act I, Scene One, Train (A) 24 min*  
*Scene Two, Trial (Bed) (B) 23 min.*

*Knee Play 4 min*

*Act II, Scene one, Trial (Bed/Prison) (B) 23. Min. Scene Two, Field  
(Space Machine) (C) 24. Min.*

*Knee Play 4 min*

*Act IV, Scene One, Building/Train (A) 17 min,*

*Scene Two, Bed (B) 16 min*

*Scene Three, Space Machine, (C), 17 min,*

*Knee Play 5 min. (Demirkol, 2013, 78)*

*Bilenen anlamıyla bir Einstein hikayesi anlatmak için hiçbir neden yok, çünkü zaten biz onun hikayesini biliyoruz. (Wilson, 2011, s. 306)*

60'lı yılların sonlarında yenilikçi sanat anlayışı içerisinde ortaya çıkan Wilson, Einstein on the Beach performansı ile eklektik bir yapı taşıyan, yerleştirmelerin (enstalasyon), video art ve sahnenin ışık aracılığıyla ayrıntılı tasarımı ekseninde değerlendirildiğinde, Wilson'ın en önemli yapımlarından biri olarak görülmektedir. Einstein on the Beach (Einstein Sahilde) oyunu ile birlikte Wilson'ın biçimsel süreci, daha sonraki yapımları için de büyük bir referans oluşturmuştur. Wilson'ın büyük bütçeli ve seyircilere görsel bir şölen sunan ilk projesidir. Sahne üzerinde yaratılan yanılmanın süreç içerisinde çeşitli teknolojik unsurlarla (ışık, video art, ses ve sahne dekorları) kırılması, seyirciler açısından şaşırtıcı ve gerçeküstü sahne tasarımı, sahne üzerindeki dansçıların "figürler" oluşturması, donuk ve mekanik bir oyunculuk tercihi ve tüm bu bütüncül yapının anlaşılma zıtlığı, Einstein on the Beach yapımının en belirgin özelliği olarak ortaya çıkmaktadır.

Wilson'un ilk olarak 1976 yılında sahnelediği "Einstein on the Beach" göstergeler üzerine kurgulanmış bir yapıma olma özelliği taşımaktadır. Wilson, Einstein'ın sahilde çekilmiş olduğu bir fotoğrafından etkilenerek tasarladığı bu dört saati aşkın yapımda, Einstein'ın çağını ve sonrası üzerine çizmiş olduğu taslakları, besteci Philip Glass'ın müzikleriyle ve kavramsal birçok imgelerle kurgulamıştır. Oyunun başından sonuna kadar süren kesintisiz müzik, görsel imgeleri tam anlamıyla karşılamaktadır. Sürekli tekrarlanan imgelerin hafif bir değişikliğe uğradığı, sonrasında yine tekrarlamalarla sürdürdüğü ve müzikle birlikte sürecin sonunda "biçim" ortaya çıkmakta ve tüm yapıma belirginleşmektedir. Wilson'un bu yapıtında söz, tekrarlamalarla anlam içeriğinden boşalarak salt atmosfer yaratma amacına hizmet edecek şekilde

oluşturulmuştur. Wilson'un Einstein on the Beach yapımı, Einstein'ın izafiyet teorisi (görelilik kuramı), "zaman ve uzam" kavramlarını bağdaştırdığı dördüncü bir boyut üzerine özgür bir çağırışım niteliği taşımaktadır. Andrew de Groot'ın koreografisi de Glass'ın müziği ve Wilson'un sahneleme anlayışı gibi matematiksel bir yapı üzerine kurgulanmıştır. Dansçıların hareketleri, sayısal dizgelere göre gerçekleşmektedir.

Einstein on the Beach özellikle sıradışı imgelerin yer aldığı ve bu imgelerin büyük bir yetkinlikle kullanıldığı alan olma özelliğiyle göze çarpmaktadır. Wilson ilk çalışmalarından beri işlevselleştirdiği bu sıradışı imgeleme düzeni çok dikkat çekidir. Einstein on the Beach yapımında ortam ve teknolojiler aracılığıyla oluşturulan "imgeler", salt olağanüstü çarpıcılıkta ve tıpkı bir ressamın tablosunu ustaca kullanılışını andıran görüntü ve nesnelerin ön plana çıkmasında yatmaktadır. Daha önceki bölümlerde araştırıldığı üzere, tiyatro sahneleri yirminci yüzyıldan önce geleneksel olarak "kurmaca mekan" ile var olmaktadır. Gerçekçilik ilkesi ekseninde değerlendirilip oluşturulan sahne argümanları, yirminci yüzyılın başlarında ortaya çıkan "Avangard" birçok akım ile birlikte karşı gerçekçilik ilkesiyle değerlendirilip yeni bir yanılısama oluşturmaya başlamıştır. Ortam ve teknolojilerle birlikte paralel olarak gelişen fütürizm, gerçeküstücülük ve özellikle bauhaus okulu gibi akımlar, birçok geleneksel yapıyı yıkıma uğratıp sahnesel bütün argümanları bir dönüşümün içerisine sokmuştur. Wilson, Einstein on the Beach yapımına tam da bu noktadan yaklaşmış ve teknolojinin birçok olanağını karşı gerçeklik oluşturacak biçimde kullanmıştır. Özellikle "arka fon" perdesi Wilson yapımlarında en çok dikkat edilmesi gerek argüman olarak karşımıza çıkmaktadır. Arka fon perdesi aracılığıya hem gerçeküstücü renk tonlarını sağlamakta hem de mekanları "gösterme/betimleme" prensibiyle var etmektedir. Ayrıca Wilson'ın uzam yarıtlımının merkezinde de arka fon perdesinin ışık aracılığıyla etkin kullanılmasında yattığını belirtmek gerekmektedir.



**Şekil 2.3:** Einstein on the Beach, Montpellier,

**Kaynak:** Lucie Jansch, 2012.

İlk ara bölümü oluşturan planın içerisinde seyircilerin ilk karşılaştığı şeyin, Einstein on the Beach adlı oyunun “belirsizlikler” üzerine inşa edildiğinin ipucunu vermektedir. Seyircilerin içeriye alınmaya başladığı andan itibaren, sahnenin sol bölümünde bulunan iki kadın oyuncunun (bkz. şekil 2.3), Wilson tarafından tasarlanmış olan masa ve sandalyelerde, pozisyonları hiç bozmadan yaklaşık 15 dakika boyunca önlerdeki boşluğa daktilo yazmayı mimlemelerinden, anlamsız birkaç kelimeyi ve rakamları söylemelerinden anlayabiliriz.

Wilson’ın sahnelemesi için en az uzam kullanımı kadar önemli bir bütünlüğün, “özne-insan” parçalanmasının ifade ediliş biçiminde görmekteyiz. Eylemlerin süresiz oluşu ve bölünmesi iki biçimde gösterilmektedir. Birincisi, özne ile sesin birbirinden ayrılması; “Wilson, Einstein on the Beach oyununda, canlı oyuncuların seslerini mikrofon aracılığıyla tiyatro salonuna dağıtmış olan hoparlörlerden duyurur.” Aksiyonla seslerin uyumsuzluğu, anlaşılır bir bütünlüğü temsil etmemesi ve teknoloji ile birlikte yapıyı daha çok bozduğunu görmekteyiz. Wilson bu sayede karşı gerçeklik oluşturarak bir yanılsama yaratmaktadır. Dramatik bir metin ve anlamsal bir söz birliğinden söz edemediğimiz durumda, “anlam” önemini yitirip, sözselsel “gerçek” anlamı yerine “oluşturulan seslerin” anlamlandırılmasına vurgu yapılmaktadır. Robert Wilson’un bu tercihi, yapı-sökücü olup, sahnenin bütün “eklektik” yapılarına yoğunlaşılması gerektiğini vurgulamaktır. İkincisi, hareket ve hareketsizlik; “bu iki



zıt kavramı kullanarak beden ve uzuvlarının birbirinden olan kopukluğunu vurgulamaktadır.” Wilson’ın bu tercihi, “beden ve bedensel okuryazarlık” bölümünde de değinildiği gibi, insan bedeninin bölünmüşlüğüne vurgular. Işık kullanımı da bu anlatıyı kuvvetlendirecek bir unsur niteliği taşıyarak oyuncuları “teşhir” edecek bir şekilde yerleştirilmiştir. Wilson, insan aksiyonunu ve sesini bölerek, uzamın parçalanmasına koşut bir kurgusal etki yaratır. Ortam ve teknolojiler de uzamsal, zamansal süreksizliği ve bölünmeyi kuvvetlendirmek üzere inşa olur. Wilson, zamansal ve uzamsal süreksizliği Einstein gibi yaşadığı dönemine vurgu yapmış tarihsel bir kişilik üzerinden değerlendirmiştir. Kültür endüstrisi bağlamında ikonik bir karakter tercihi, Einstein ile paralellik oluşturan görsel imgeleri, yansıtılmış tarihsel gerçekleri, kendi kişisel kurgularını bir araya getiren öznel bir yaklaşım ile sergilemiştir. Einstein’ın sahip olduğu hayal gücünü, yaratıcılığı ve beceriyi ortaya çıkaran değerleri, algıları ve farkındalığı merkez almıştır.



**Şekil 2.4:** Einstein on the Beach, Montpellier,

**Kaynak:** Lucie Jansch, 2012.

Einstein on the Beach yapımı üç ana motif üzerine inşa edilmiştir. Bunlar, on dokuzuncu yüzyıldan kalma bir buharlı tren, video art tekniğinin yoğun kullanıldığı duruşma salonu ve sahnede mutasyona uğrayan bir alan üzerine yerleştirilmiş uzay gemisi. Bu üç motifi tematik olarak algılamak gerekmektedir. Motifler üç sahnede bir tekrarlanacak şekilde tasarlanmıştır. Tren-bina ilk, dördüncü ve yedinci sahnelerde tekrarlanır. Bu sayede seyirciler, her bir ikilinin bir önceki ikiliyi çağrıştırdığını ve

kendisinden sonra gelecek olan motifi duyurduğunu ve bu sayede motiflerin süreklilik arzeden bir sahne resmine dönüştüğünü algılar. Wilson'ın teknolojik olanaklarla oluşturduğu görsellerin etkisi, basit bir estetik algısından daha fazla şeyi ifade eder. Wilson, görsel bir yapıbozum sağlama açısından motifleri işlevselleştirir ve yanılısamayı bu açıdan kırılmaya uğratar. Wilson, bu sayede seyircilerin bütün argümanları bir çeşit düzenleyici mantık uyarınca "anlaşılabilir ve deşifre edilebilir" bakış açısıyla yorumlamaya yönlendirir. Wilson'ın sahneme planlarını şu şekilde tanımlayabiliriz; Knee Play'ler (ara oyun) yakın çekim portreler gibi "mekansallığı ve motifleri", tren ve duruşma sahneleri "orta mesafeli natürmortları", uzay gemisi "uzaktaki manzaraları" simgelemektedir. İlk ara bölüm (knee play) tamamlandıktan sonra, sahneye dansçılar dahil olur. Dansçılar, Einstein'ı simgeleyecek şekilde pantolon, gömlek ve pantolon askısına sahiptir. Bu bölüme de bütün dansçılar çok hızlı bir ritme sahiptir. Müzikteki ritim de dansçıların hareketlerine uygun hareket eder. Işık, arkadaki fon perdeyi ve sahneyi "gri" bir tona dönüştürür. Aynı süreç içerisinde küçük bir çocuk soyut bir şekilde tasarlanmış olan bir vincin tepesindeki platformda durmaktadır. Dansçıların bu bölümdeki ritimlerinde ise olabildiğince ağır figürlerin ve yinelemelerin fazla olduğu bir eylem dizgesinin varlığı gözlemlenmektedir. Sahnenin arkasındaki sol bölümden oldukça ağır bir şekilde bir tren sahneye doğru gelir. Tablo bu şekilde Wilson için tamamlanmıştır.

Einstein on the Beach oyununun ilk sahnesinden itibaren bütün oyuna yayılan kavramlar ve bu kavramlara "bakışını" bir araya getirmek için, "izafiyet teorisi: görelilik kuramı" gibi, temeli Einstein tarafından ortaya atılmış birçok bilimsel teorilerin imgelendiği alan olma özelliğini taşımaktadır. Wilson'ın "belirsizlik" tercihi bilerek ve de istenerek sahnelemeye dahil ettiğini, oyunun üç saatini "tek bir el hareketi" için harcamış olduğundan anlıyoruz. Özellikle, "zaman, uzam ve zamanlama" üzerine oluşturduğu yaklaşımı, sahnenin arka planına yerleştirmiş olduğu "tren sahnesinde" incelikle işlemiştir. Wilson'un bu fantastik imgelemi ve özel efektlerin arka fon perdesinde incelikle işlenmesi "teknolojik olanaklarla mekân inşası" olarak nitelendirmeliyiz. Wilson, teknolojik olanaklarla ilki tren, ikincisi platform ve üçüncüsü dansçıların bulunduğu alan olarak sahneyi üç ayrı uzama bölmüştür. Uzamın bu şekilde parçalanmasıyla birlikte seyircilerin sahne üzerindeki göstergeleri okuması zorlaşmaktadır. Geleneksel yapıdaki birçok tiyatro biçimleri sınırlandırılmış "uzam" gösterimine ait olan ve belirli, açıkça tanımlanmış bir oyun alanı sınırları çizer. Yani geleneksel yapıdaki sınırlandırılmış uzam, mekan

oluşturmada işlevseldir. Bu açıdan seyircinin oyunu yorumlaması ve mekanı tanımlaması daha basittir. Fakat Wilson'ın teknolojik olanaklarla yaratmış olduğu uzam, sahneye bölerek çoklar ve arayüz oluşturur. Bütünlüğü yok eder ve uzam fiziksel olarak parçalı hale gelir. Bu sayede geleneksel mekan algısını da yok eder. Daha önce de bahsedildiği gibi, sahne üzerinde yaratılan yanılmanın süreç içerisinde çeşitli teknolojik unsurlarla (ışık, video art, ses ve sahne dekorları) kırılması, seyirciler açısından şaşırtıcı ve gerçeküstü sahne tasarımı, sahne üzerindeki dansçıların "figürler" oluşturması, donuk ve mekanik bir oyunculuk tercihi ve tüm bu bütüncül yapının anlaşılabilirliği, Einstein on the Beach yapımının ve Wilson'ın en belirgin özelliği olarak ortaya çıkmaktadır. Bu teatral özel efektlerin kullanımı Wilson'ın öteki mekanı en açık biçimde işaret ettiği yöntemdir ve Einstein on the Beach sahnelemesinde odak noktası oluşturmaktadır.

Wilson'ın bu tasarımı, Paul Cezanne'nin orta mesafeli natüremort çalışmalarını anımsatır. Sahnenin genelini "gri" tonu (ışık, platform, tren), dikey çizgiler (dansçıların ve platform'un konumu), yatay çizgiler (trenin, oyuncuların kolu ve bacakları, platformun üzerindeki yol) ilk sahnenin matematiğini oluşturmaktadır. Einstein'ın doğruluğu kanıtlanan ilk teorisi, "ışığı gözlemleyenlerin hızına veya ışığın kendi kaynağının hareketlerine bakılmaksızın, ışık hızı her gözlemci için aynıdır" yaklaşımıdır. Eğer çok hızlı bir şekilde seyahat ederseniz (Einstein'ın döneminin en hızlı ulaşım aracı trendir) veya yerçekimi dünyadan daha güçlü olan bir başka gezegene giderseniz zaman sizin için diğer insanlara göre daha hızlı akmaya başlar. Wilson işte bu matematiksel yapıya bağlı kalarak, sahne üzerindeki her detayın bu teoriye göre hareket etmesini sağlamıştır. Özellikle ışık tasarımı "trenin" sahneye gelirken arka fon perdede yıldırıma benzer bir beyaz çizgi oluşturması, Einstein'ın izafiyet teorisine direkt atıf yaratmak için sahnelemede varlık bulmasını sağlamıştır. İzafiyet teorisinin imgelerle anlatıldığı görsel öğe ise; Wilson'un yine ışık tasarımı ve video art kullanımıyla meydana gelmektedir. Ay tutulması ve güneş ışığının yanında görülebilen yıldızların, ışık ve arka fon perdesiyle oluşturulması etkili bir detay olarak karşılık bulmaktadır. İlk bölümde, platform, tren gibi "makinelere" kullanımı Antik Yunan tiyatrosundaki "deus ex machina" simgeler. Yapımın başladığı ara sahne ile birlikte, dansçıların 30 dakika süren sekans boyunca hep aynı hareketleri yinelemesi, hem seyirciler açısından sıkıcı bir hal almakta hem de sahnelemenin tıkanma noktasına gelmesine sebep vermektedir. Ancak sahne değişimlerinin özenle, yavaş ve dikkatlice gerçekleşmesi, yeni bir dünyanın kurulmasına, algılanmasına ve seyircilerin uyum

sağlamasına sebep vermektedir. İşte bu noktada “deus ex machina” unsuru olarak devreye giren “platform ve tren” hem sahnelemenin matematiği açısından bir devamlılığı temsil etmekte hem de seyircilerin sahnelemeden kopmamasına vesile olmaktadır. Platformun bir diğer göstergesi ise; yerçekiminin göreceli doğasına düşen bir gözlemciye (Einstein’a) gösterildiği bir ders kitabı analogisinin bir parçası olmasıdır. Wilson’a göre oyunun ve sahneleme anlayışının yorumu “yalnızca seyircinin deneyimine” ait olmalıdır. Postdramatik yapının en önemli özelliklerinden biri olan “şimdi ve burada” deneyimini, seyircilerin sahnedeki “gösterge” yoğunluğunu ayrı ayrı bir araya getirmesi ve göstergelerin yoğunluğunda bireysel alımlama yaşamasına hizmet etmektedir.



**Şekil 2.5:** Einstein on the Beach, Montpellier,

**Kaynak:** Lucie Jansch, 2012.

Knee Plays (Ara oyu) olarak adlandırılan bölümlerde Andrew de Groot’ın koreografisi çok net bir biçimde “mekanik” olarak tanımlanabilecek bir tarza sahiptir. Dansçıların robotik koreografileri; tiyatronun performansa eğilmesi bölümünün alt başlıklarından bir tanesi olan “beden ve bedensel okuryazarlık” bölümünde bahsedilen ifadelerle doğru bir örnek olarak karşımıza çıkmaktadır. Robert Wilson, oyuncularını bilinen bütün araç ve yöntemlerle yorumlamak yerine, okunamayan bir “kinetik” hareket düzlemine teşvik eder. Wilson, Andrew de Groot ile gerçekleştirmiş olduğu bu yapının en belirleyici özelliği de bu noktada ortaya çıkmaktadır. Wilson, geleneksel

olarak dansın bilinen kodlamalarının dışına çıkarak, kendine özgü yeni bir estetik dil oluşturur. Kolaycı bir sınıflamaya karşı bir kaçış kinetiği oluşturan koreografiler, Wilson'ın genel yapımlarının da karakteristik bir özelliğini oluşturmaktadır. Bu tercihiyle birlikte oyuncularına hem daha özgür bir ifade alanı yaratırken hem de seyirciler için de, benzer bir ifade ile özgür bir yorumlama mekanizması oluşturur. Wilson'un bu tercihi yalnızca dilde bulunmayan bir "gösteri" sunma arzusundan kaynaklanmaktadır. Bu oyun özelinde "dans" Einstein on the Beach'de ayrı bir unsur olarak tasarlanmıştır. Bu performansta dansçıların genellikle sahnede eşzamanlı olarak farklı hareketler ve bu hareketlere paralel hızları mevcuttur. Bazen yavaş, bazen ise müziğin ritmine göre hızlıdır. Groot, Avangard akımların "sanat" eserlerinde ulaşmak istedikleri "ritüelistik" geri dönüşe dair etkileyici bir dans koreografisi oluşturmuştur. Ritüelistik koreografinin tercihi, ilkel bir dönüşe, "zaman dışı" bir göndermeyi simgelemektedir.



**Şekil 2.6:** Einstein on the Beach, Montpellier,

**Kaynak:** Lucie Jansch, 2012.

Wilson'un dört buçuk saati aşkın süren yapımindaki ikinci bölüm "duruşma" sahnesini oluşturmaktadır. Bu bölümü değerlendirecek olursak; Einstein'ı simgeleyen bir dansçı, sahnenin ön sağ bölümünde, tepesinden aydınlatılan spot bir ışıkla sandalyede oturmaktadır. Philip Glass'ın müziğine "diyatonik" ölçeğin nota adları eşliğinde (do,re,mi, vb.) ve birden sekize kadar sayıların söylenmesi eşlik eder. Sahnenin 20 dakikayı bulan yavaş hareket halinden, dansçılar tarafından kesintisiz

devam eden ‘‘yazma’’ eylemi önemli bir detay olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyunun bütününde dil kullanımı aynı tempoda ve sürekli yinelenen bir yapıda devam etmektedir. Hem müziğin hem de sözsel tekrarın sürekli yinelenmesi ‘‘yabancılaştırma’’ unsuru oluşturur. Wilson tarafından, Einstein’ın ‘‘bilim adamı kimliği’’, ‘‘hümanist tarafı’’, ‘‘amatör müzisyen kişiliği’’, ‘‘bilimin en iyisi veya en kötüsü’’ olarak sorgulanan bir sahne oluşturulmuştur. Bu sorgulamayı desteklemek üzere sahnenin üzerinden hakimlerin bulunduğu alana doğru büyük bir panel aşağıya doğru iner. Panelin üzerinde belirsiz fotoğraflar görünür. Fotoğraflardan sonra akrep ve yelkovanı sahip olmayan, geometrik olarak düzenlenmiş zamansız bir saat ortaya çıkar. Saat detayından sonra yeni bir panel daha sahneye iner ve bu panelde Einstein’ın gençliğine ait olan bir portre görülür. Portrenin olduğu panel, saatin olduğu panelin üstüne gelir ve muhtemelen Einstein’ın ay tutulması teorisini destekleyen bir an yaratılır. Ay tutulması yaratımı esnasında ışık sahneyi gri-mavi bir tona boyar. Bunlar olurken Einstein kemanı çalmaya devam eder. Einstein on the Beach yapıtının en etkili ‘‘ortam ve teknoloji’’ kullanılan alanı bu bölümdedir. Wilson, sahne matematiğine dahil ettiği bütün eklentileri ‘‘ortam ve teknoloji unsurları, dansçılar, müzik, parçalı sözlerin bütünlüğü’’ hepsi tek bir amaca hizmet etmek için sahnelemede varlık bulmuşlardır. İşte bu noktada kullanılan bütün sahneleme unsurları ‘‘sahneyi güzelleştirme’’ anlayışından kurtulup, bir neden-sonuç ilişkisi taşımaktadır. Hecelere hitap eden numaralandırılmış ‘‘ritimlerin’’, sayıların ritmik sayımı, belki de müzisyenlerin oyun esnasında ‘‘ o anda’’ yaptıklarının yansımasıdır. Oyunun elektronik enstrümanlarla olan müziği, Wilson’un sahneleme anlayışı, art arda söylenen ‘‘sayılar’’ tekrarlanan zaman, oyunun en temel kurgusu olan ‘‘belirsizlik’’ imgesini somutlaştırmak için kurgulanmıştır.

Sonuç olarak bu bölümde uzaktan bakan için, durumların anlaşılabilir temel bir mantıkta olmadığı halde, karşılaşılan yapılaşdırma paradoksal bir biçimde yukarıdaki anlamların varlığına işaret etmektedir. Einstein on the Beach’in barındırdığı koşutluklar ve zıtlıklar, eşzamanlı düzenlemeler ve tekrarlar karşısında seyirciyi adeta yorumlaya doğru kıskırtır. Bunun nedeni ise sahne üzerinde kullanılan ortam ve teknolojilerin organize edildiği ve tekrarlandığı, aksiyonların ve göstergelerin karşılaştırıldığı, dönüştürüldüğü ve farklılaştırıldığı görülmektedir. Bu açıdan değerlendirildiğinde her bir sahne argümanının bir amaca hizmet ettiği ve bu ilişkilerin bir anlam taşıdığı varsayılmaktadır. Bu türden sahne yapılarının üzerine inşa edilen bileşenlerin hepsi birer gösterge olarak algılanır. Robert Wilson’un tiyatro

anlayışı, karmaşık bir formda, aynı anda birçok farklı seviyede iletilen bir ‘‘gösterge’’ bolluğuna izin verir. Yapımın bu anlamdaki zenginliđi, yeni ortam ve teknolojilerin sahneleme anlayışı açısından ‘‘dođru’’ örnekleri göstermektedir. Özellikle 1976 yılındaki sahneleme anlayışı açısından bakıldığında, daha çok klasik müzikte kullanılmayan enstrümanların kullanımı (elektronik org, soprano saksafon), tüm seslerin ve enstrümanların canlı olarak karıştırılması ve aynı anda seslendirilmesi, eşzamanlı olarak kullanılan parçalı dil ve insan bedeni, geleneksel olmayan sahneleme anlayışı, ışıklandırma, koreografi, uzam kullanımı, dekor gibi tekniklerin çođu seyirciler açısından tamamen yenilik taşımaktaydı. Einstein on the Beach oyununun sahnelenmesinde birçok farklı dijital olanakların kullanılmış olmasının tamamen ‘‘soyut bir yapı olarak’’ sunulan kavramları aynı zamanda dramatik ve teatral bir şekilde güçlendirmek amacıyla sahnelemede yer alması sağlanmıştır. Oyuncular, koreografi, hareketler, parçalı sözler, müzik/eklemlenti yapısı seyircilerin hayal güçlerine saldırı niteliđi taşımaktadır. Bu açıdan bakıldığında tamamen ‘‘soyut bir yapı’’ olarak başlayan oyun, sürecin sonunda ‘‘son derece dramatik ve teatral’’ bir oyun haline dönüşmektedir.



**Şekil 2.7:** Einstein on the Beach, Montpellier,

**Kaynak:** Lucie Jansch, 2012.

Avangard tiyatro uygulayıcıları perspektif kavramını genelde yıkıcı bir biçimde ele almaktadır. Rönesans’lı ressamın sanat dünyasına mirası olan perspektif kavramı Wilson’da ironik bir tarzda ele almaktadır. Teknolojinin birçok yeni olanaklarından yararlanarak oluşturduđu sahnelemelerinde perspektif açısından gerçekte gözlenmesi

neredeyse imkansız görüntüler oluşturur. Wilson'ın teknoloji ile oluşturmak istediği yapı, çalışmanın üçüncü bölümünde bahsedilen "görünmez olanı görünür kılma" noktasındaki amacı destekleyen bir yapıdadır. Sahneyi doğrudan öteki mekan kılarak kullanma eğilimi, çerçeve sahneyi tam olarak bir "illüzyon" yaratacak biçimde kullanımı açısından diğer postmodern yönetmenler ve uygulamacılardan ayrılır. Bu noktada Wilson'ın resim eğitimi görmesi önemli bir etkidir. Tiyatro sahnesinin çerçeve yapısı onun resimlerini çerçevelerken, bakanın görüş açısını kontrol eden bir araç işlevine dönüşür. Ayrıca yanılısatici bütün unsuları sahne üzerinde "arka fon" perdesi aracılığıyla gizler. Oyun yerini ve seyir alanını etkin biçimde ayırarak, ortam ve teknoloji aracılığıyla betimlediği mekanları pekiştiren köklü biçimde farklı bir "öteki yer" oluşturma olanağı elde eder. Gerçekten de Wilson'ın bu etkisi, seyir alanından oyun alanına doğru bakıldığında "uzaklaşarak küçülüyor" izlenimi yaratır ve bu etkiyi ilave perspektif efektlerini ışık aracılığıyla kullanarak güçlendirir. Einstein on the Beach yapımı içerisinde yer alan kavramsal bazı bağların teker teker irdelenmesi ve yorumlama süreci bu noktadan hareket ederek bütüncül bir anlam birliğine ulaşmayı sağlar. İlk sahnedeki trenin dördüncü bölümde çok daha küçük oluşturulması ve sanki ufka doğru geri geri gitmekteymiş izlenimi yaratması bu noktaya çok iyi bir örnek oluşturmaktadır. (bkz. şekil 2.7) Bir gece atmosferi. Arka fonda bir hilal. Sahnenin sonunda, bir erkek ve bir kadın trenin arka bölümünde profilden görülür. Wilson'ın tasarımı "Western" filmlerinden bir sahne gibidir. Ortam ve teknoloji kullanılarak tıpkı duruşma sahnesinde olduğu gibi bu sefer de "güneş tutulması" gerçekleşir. Tutulma gerçekleştikten sonra vagondaki ışık yukarıdaki resimdeki gibi küçülür ve bir kadının elinde tuttuğu silahı karşısındaki adama doğrulttuğu görülür. Ancak postmodern özelliğin en belirgin özelliklerinden birisi olan "beklentiyi kırma" burada gerçekleşir ve silah patlamaz. Wilson, bir "beklenti kırmayı" da yarattığı "dramatik" anı gene pasifize ederek gerçekleştirir. Wilson, seyircilerin algısını trenin arkasına doğru değiştirir. Bu bölüme kadar sahne üzerinde "tablolar" aracılığıyla sayısız farklı bakış açıları sunmuştur. Bu algı değişimlerini yirminci yüzyılın başlarında, genel kamuoyuna çarpan Einstein'ın "görelilik teorisinin" üretimde somutlaştığını göstermektedir. Yani, "şeylere" bakmanın tek bir bakış açısı yoktur. Çünkü zaman gibi sabit değildir. Nasıl algıladığımız, uzayda ve zamanda bulunduğumuz yerle ilgilidir. Wilson, Einstein'ın bu teorisini, sahne üzerinde kullanmış olduğu ortam ve teknolojiler aracılığıyla seyircilere tam anlamıyla deneyimletme imkânı bulmuştur. Wilson, Einstein on the



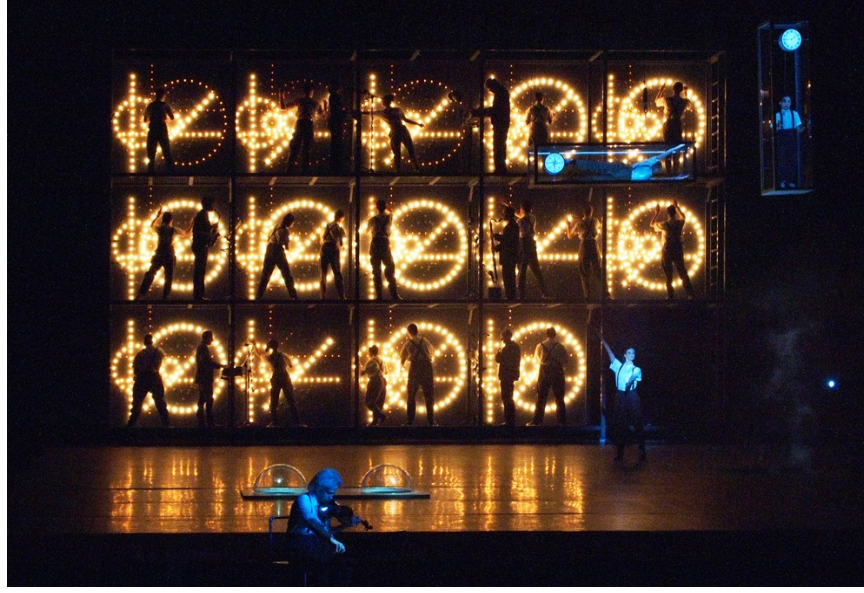
Beach sahnelemesinde çok sayıda yaratıcı öğeyi dahil ederek; aydınlatma, kostüm, makyaj, koreografi, jest, metin, ses, set tasarımı ve anlatı - video portreleri, Wilson'un sanat dünyasında tüm medyanın eksiksiz bir sentezi olarak hareket etmektedir. Wilson'un sahne tasarımları, 'tuval veya yüksek çözünürlüklü (HD) ekranlara benzemektedir. Wilson, bir sahnenin çevresel ve mekânsal yönlerini teknoloji kullanarak büyük bir hassasiyetle ele almaktadır. Yukarıdaki fotoğrafta da gördüğümüz gibi Wilson için ortam, HD video gibidir. Ancak biçim, zamana dayalı sinematografiyi, fotoğraf çekimi gibi donmuş anlarla buluşturur. İlk sahne ile birlikte, 'oyunun katmanları yani, oyunun dili, müziği ve koreografisi her biri ayrı bir imge olarak iç içe yer almaktadır. Oyunda kişileştirmeler ortadan kaldırılmış ve karakter göstergesi olarak 'fizikselliğin' ve 'bedenin' vurgulandığı 'tablolar' yer verilmiştir. Bu sayede sahnelemenin katmanları da eşzamanlı ve birbirleriyle bağımsız olarak ele alınıp sunulmuştur. Robert Wilson'un ana odağı 'bu nedir?' sorusunu üzerinden Einstein on the Beach oyunu değerlendirildiğinde; dramatik bir eylem dizgesinin olmadığı, klasik anlatıdaki hiyerarşik yapıların ortadan kalktığı ve anlam üretmenin sadece seyirciye bırakıldığı durumlar açısından 'postdramatik' bağlamda yalnızca 'olaya' indirgenmiştir.



**Şekil 2.8:** Einstein on the Beach, Montpellier,

**Kaynak:** Lucie Jansch, 2012.

İkinci tren sahnesi bittikten sonra, arka fon perdeye yatay bir şekilde yerleştirilmiş aydınlık bir bant karanlıkta parlatılır. Bir oyun kişisi gibi önemli bir detaya sahip bu ‘‘parlak ışık’’ için 20 dakikalık bir koreografi başlar. (Uçuş sırasında sahnede başka bir kimse bulunmaz.) Sütun yavaşça havaya kaldırılır, bir tarafa doğru eğilir, dikey konuma gelinceye kadar asılı durur ve 45 derecelik bir açığa geçer. Daha sonra zeminin hemen üzerindeki uzayda asılı kalır ve dikey olarak yükselmeye başlar. Orta yüksekliğe ulaştıktan sonra giderek kısalmaya başlar, uzaklaşmakta olduğu yanılsamasını yaratır, uzaklaşmaya kadar uzaklaşır. Bu sahnenin seyircilerin üzerinde halüsinasyon etkisi bıraktığını söylemek yanlış olmayacaktır. Wilson’ın imzası niteliğinde ki sürrealist ‘‘yöntem’’in bir parçasıdır. Işık kullanımının Wilson’ın tiyatrosunda ağırlıklı bir işlevi bulunmaktadır. Wilson, yukarıdaki resimde (bkz şekil 2.8) görüldüğü gibi, salt ışık tasarımıyla görkemli bir görsellik oluşturmuştur. Arka fon perdesinin oluşturmuş olduğu ışık duvarı aracılığıyla aynı anda birçok uzamı yarattığı alan olma özelliği taşımaktadır. Salt ışık kullanımı ‘‘göstergebilimsel’’ etkiyle sahneyi belirgin bir biçimde özel bir uzama dönüştürür. Yalnızca ortam ve teknoloji aracılığıyla anlatılan bu sahneye destekleyici unsur, elektronik org’un tek bir nota ile eşlik etmesi. Elektronik org sahneye ‘‘mistik’’ bir atmosfer getirir. Enerji ve güç olarak bilimsel anlatımlar ‘‘yapımın’’ ana konusu oluşturmaktadır. Bu açıdan bakıldığında ‘‘Einstein on the Beach’’ hem sahneleme anlayışı içerisinde Wilson’ın ‘‘teknoloji ve sahne’’ ilişkisi hem de Glass’ın müziğinin ‘‘döngüsel yapısı’’ birlikte değerlendirildiğinde çağdaş sahneleme anlayışımız açısından güçlü bir öncü niteliği taşımaktadır.



**Şekil 2.9:** Einstein on the Beach, Montpellier,

**Kaynak:** Lucie Jansch, 2012.

Motiflerin sonuncusu olan spaceship/uzay gemisi, Einstein'ın fiziksel teorilerini "derin uzayların güvenilir haritalandırmasını" sağladığı buluş dönemini simgelemektedir. Wilson, Einstein on the Beach'in en önemli mekanizmasını ışık aracılığıyla oluşturduğu uzamlarda görmekteyiz. Uzay gemisi kapanış sahnesinde Einstein'ı simgeleyen oyuncunun konumu her zamanki yerindedir. Kemaniyla atmosferi güçlendirecek notaları çalmaktadır. Sahnenin üç katlı ve 15 kabine bölünmüş "ışık grupları" uzay gemisini simgelemektedir. İki adet asansör mevcuttur. Bu asansörler uzay gemisinin içerisindeki alanı temsil etmektedir. Asansörler sağ-sol, yukarı- aşağı yönlerini takip etmektedir. Wilson'ın ışığı ustalıklı kullanmasıyla sağlanan uzay gemisi anlatımı olağanüstü bir etki yaratır. Uzay gemisi atmosferi yaratmak için kullanmış olduğu "ışık" istenen tam zamanı, açığı, rengi, yoğunluğu ve netliği elde etmek için en ince ayrıntısına kadar çalışılmış bir detay olarak görülmektedir. Sesler, sayılar, yükselen müzik ve ritim "acileyet"i temsil etmektedir. Wilson, bu tablo ile bilim kurgu filmlerinde veya çizgi romanlarda gördüğümüz "uzay gemisinin" kontrol panelini anlatmaktadır. Ampullerin oluşturduğu dikey kesit çizgiler, bir bilgisayar tarafından sıçrayan ve durdurulamayan simgelerin yanıp sönen hali gibidir. Sahne zemininde iki plastik baloncuk mevcuttur. Ve sol alt köşede küçük bir dinazor görünür. Dünyanın şeklinin sahne üzerindeki gazlı bezdeki gri ve beyaz tasarımdan oluşmaya başladığını anlamaktayız. Yukarıdan inen bir panel de "atom

patlaması” ile oluşan bir sarsıntı gösterilir. Bu göstergelerin işaret ettiği nokta; “biz dünyanın oluşumunu dinazor ile görmekteyiz” ve “dünyanın sonunu da atom bombasıyla biteceğini anlamaktayız.” İşte bu iki zaman arasını kapsamaktadır. Oyun bitiminin bir “kıyamet” atmosferi taşıdığından çıkarımını yapabiliriz. Einstein’ın teorisindeki “enerji” kesinlikle karşı konulamaz bir enerjidir. Wilson’ın ışık kullanımı da geleneksel kalıpların dışına taşar ve yalnızca sahne görüntüsünün belli başlı öğelerini vurgulamak üzere ışık kullanmaz. Einstein on the Beach oyunundaki ışık kullanımlarıyla boyutlar, uzamlar, yüzeyler, dekorlar ve atmosferler gibi birçok sahne öğesini teknoloji aracılığıyla yaratmış olduğunu görmekteyiz. Ampulleri, ateşi ve sofistike ışıkları yoğun bir biçimde kullanmıştır. Bu çalışma, Wilson'dan sahne görüntüleri, Glass'ın karmaşık ritmik müziği ve atomun ayrılmasına yardımcı pasifist olan “zamanımızın en popüler insanlarından” biri olan Albert Einstein'ın belirsiz bir imgesi etrafında inşa edildiği için son derecede etkileyici bir deneyim olarak değerlendirebiliriz.

Sonuç olarak, Wilson Einstein on the Beach yapımında şaşırtıcı imgelerle, ortam ve teknoloji kullanımıyla, yapı-bozumuna uğratılmış söz ve ses dizileriyle, incelikle işlenmiş ve zamansal olarak düzenlenmiş hareket ve ritüelistik figürlerle doludur. Wilson’un tiyatrosu “gösterge” tiyatrosudur. Bütün sahne argümanları bir amaç barındırmak ya da anlam ifade etmekten ziyade, kendi amaçlarının ve alanlarının sunumunu yapar ve anlam için seyircilerden yoğunlaşmayı talep eder. Wilson karmaşık ses ve dilin, ışık kullanımının sade ama güçlü imgeleriyle birlikte bir bilim adamı olan Einstein’a, fiziğine veya birçok formülüne doğrudan metinsel referanslar kullanmadan, yalnızca bilimi Einstein’ın fiziksel, görsel ve müzikal odağına yerleştirmiştir. Bilim sadece bir dizi referans olarak sahnelemede vardır. Çeşitli hızda ve zaman aralığında söylenen sayılar ve heceler, müziğin bu aralığa eklenmesi ve dansın mimetik koreografisi, özel seçilmiş ışık huzmeleri, video art kullanımı seyirciyi metin hakkında bilgilendirmek yerine doğrudan bilimi deneyimletmektedir. Wilson açısından bilimin sahneye “çevrilmesi” gerekmiyordu, mevcuttu ve o bu sahneleme anlayışıyla bilimi tamamen somutlaştırmıştır. Yukarıdaki bölümde de incelendiği üzere, Wilson’ın imgeleri benzetimci ve göz alıcı sahne düzenini, birbirinden bağımsız ancak bütünlüklü bir uzamı işaret ederken, ağır çekim ve görsel özel efektler söz konusu uzam yaratımını destekler niteliği taşır. Wilson ve tiyatrosundaki teknoloji kullanımı, bir yandan seyirciden yoğun bir yorumlayıcı etkinliği beklerken diğer yandan da bu etkinliğin bir bakıma sonuç vermeyebileceğini söylemektedir. Çünkü

sahne tasarımında amaçlanmış bir anlamlandırma girişimi sonuçsuz kalmış bir seyircinin başvuracağı tek kaynak kendi sembolik kültürel dağarcığıdır. Yirminci yüzyıldaki Avangard akımlarla birlikte büyük bir değişime uğrayan ‘‘sanat’’ alımlamasının bireysel tarafına en çarpıcı örnek Einstein on the Beach sahneleme anlayışı gösterilebilir. Eğer seyircilerin belirli bir geleneksel kültür birikimi yok ise ve bu kültürün belli başlı ‘‘kodlamalarına’’ sahip değilse, bu tarz yapımları alımlama süreçleri neredeyse imkansız bir hal almaktadır. Wilson'ın tiyatrosunda postmodernizmin temel bir niteliği olarak ‘‘anlamın ve gösterge’’ yapısının çöküşünün net bir biçimde gerçekleşmesi ‘‘Einstein on the Beach’’ yapımının sürecinin sonunda ortaya çıkmaktadır.

### 6.3. The Black Rider / 1990



**Şekil 2. 10:** The Black Rider, Hamburg,

**Kaynak:** Martin Eberle, 1990.

The Black Rider ilk olarak 1990 yılında Hamburg'daki Thalia Theatre da sahnelenmiştir. Robert Wilson, Amerikalı şarkıcı-söz yazarı Tom Waits ve William S. Burroughs ile ortaklaşa çalışarak on dokuzuncu yüzyıla ait olan The Black Rider masalını sahnelemeye taşımışlardır. Robert Wilson, The Black Rider ile birlikte artık dünya da sahnelerinin usta illüstratörü olarak anılmaya başlamıştır. Bu tasarımla birlikte çok çeşitli popüler kültür ve çağdaş edebiyat anlayışını etkilemiştir. The Black Rider'da Wilson, Einstein on the Beach'in tasarımındaki estetik felsefesinden uzak, daha kuklacı ve etkileyici özel efektleri kullanımıyla ön plana çıkmıştır. Wilson'ın sahne üzerinde yarattığı 'illüzyon', gerçeküstücülerin gizemli hayal dünyasına yakın olmasıyla beraber, seyircilerin Wilson'ın yapımlarını algılama ve alımlama sınırlarını zorlar nitelikte olan ortam ve teknolojilerin kullanımı The Black Rider oyunu için önem arz etmektedir. Wilson, Black Rider'ın sahne tasarımıyla birlikte doğrudan dışavurumcu sinemaya da göndermeler yapmaktadır. Yapım; knee Playler (ara sahneler) ile birlikte, bir prolog ve 12 sahneden oluşmaktadır;

Pegleg (şeytan) sahnede bulunan büyük bir siyah kutunun içinden çıkarak oyunun diğer karakterlerini tanıtır. Seyircilere 'şen-neşeli bir geçmiş' sözü vererek 'Black

Rider ile gelin' çağrısı yapar. Yaşlı amca ise onların daha da yakına gelmelerini söyler fakat aynı zamanda 'Şeytanın pazarlığı, bir aptalın-delinin pazarlığıdır' diye onları uyarır. Bertram, atalarından biri olan Yaşlı Kuno'nun portresinden tavsiye ister. Bertram'ın kızı Käthchen, genç muhasebeci Wilhelm ile evlenmek istemektedir. Bertram, Wilham'in yetenekli bir avcı olmadığını ve de bunun bir zayıflık göstergesi olduğunu düşündüğü için bu birleşmeye karşı çıkar. Kuno Bertram'a anlam karmaşalarıyla dolu cevaplar verir ve 'yapman gerekeni yap' cümlesini sürekli yineler. Bertman'ın bu konuyla ilgili hayal kırıklıkları artarken Anne içeri girerek onların da bir zamanlar genç ve aşık olduklarını ona hatırlatır ve gider. Fakat Bertram ikna olmamıştır. Kızını koruyup kollayabilecek biri ile evlenmesi gerektiğini düşünmektedir. Anne ise Katchen'in sevdiği kişiyi seçmesi gerektiğini savunur. Katchen ve Wilhelm içeri girer. Wilhelm, Katchen'a olan aşkını ilan eder. Katchen bu aşkın karşılığını ona verir, fakat babasının bu durumu onaylamaması konusunda endişelidir. Wilhem de Katchen'in babasının rızası olmadan onunla evlenmeyeceğini ve de avlanmada yeterince yetenekli olmamasının Katchen'in babasının şartlarına uymayacağından şüphelenmektedir. Bertram, Wilhelm'in Käthchen'a karşı olan rakibi Robert'ı sıcak bir şekilde karşılar. Bertram'ın bulduğu bu aday müthiş avlanma becerilerinin yanı sıra kadınların karşı koyamadığı bir çekiciliğe de sahiptir. Bu hünerlerinin farkında olan Robert, Katchen'ı kolundan tutarak onu kendi yetenekleriyle etkilemeye çalışır. Fakat Katchen ona karşılık vermez. İlk sahne bu şekilde tamamlanır. Knee Playler'i yönetmen Robert Wilson ana metni sorgulayan bir yapıyı engellemek için bazen eylemler arasına eklediği 'ara sahneler/oyunlar' olarak tanımlamak gerekmektedir. Ara sahnede, diğer karakterler Bertram'ı ormancı (oduncunun) ile yalnız bırakır. Bu bölüm ormancının Bertram'a hayati riskleri anlattığı, oyunun bütünü üzerinden değerlendirildiğinde önem arz eden bir ara sahne olma özelliği taşır. 'Doğadan alınan armağanların ödenecek bir bedeli vardır ve şeytan da bu kez haklı çıkacaktır' cümlesi yinelenir. Ormanın değerlerini bilmeyen, onlara sahip olmayan ve şehirde büyümüş bir çocuk olan Wilhelm doğadan aldıklarının bedelini ödeyemeyebilir.

Oyunun ikinci sahnesi ormanda geçer. Dük, yardımcısı ve genç Kuno ile sahneye girer. Dük, Kuno'nun gençliğinden bir hikaye anlatmaya başlar: Ormana sinsice giren bir adam, ölene kadar onla yapışık yaşayacak bir geyiğe bağlanmıştır. Dük'ün atalarından biri olan prens bu adama acıyarak, 'bu geyiği bu adamdan ayıran ve vurabilen kişiye

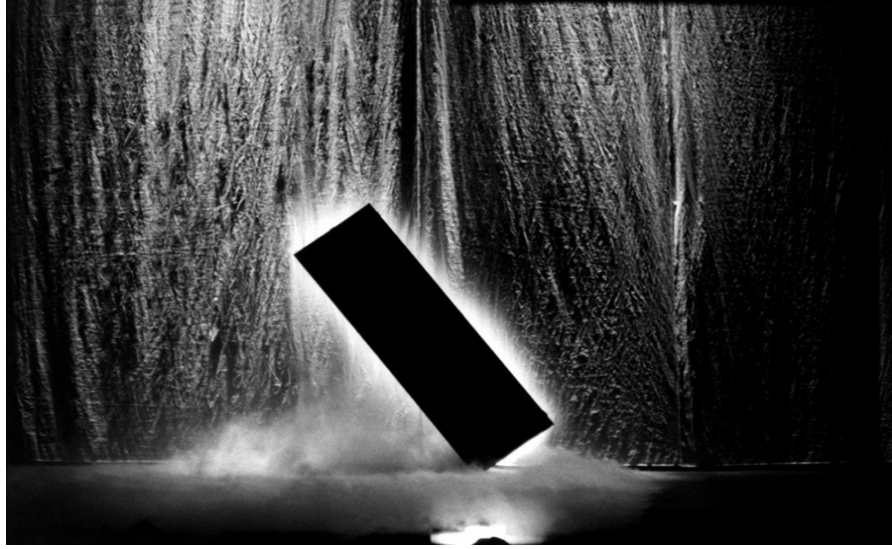
ödül'' vereceğini duyurur. Genç Kuno, adama zarar vermeden, nişan alır ve hedefe ateş eder. Prens, adamı serbest bırakır, ancak Prens Kuno'nun becerisinden şüphelenmektedir. Bu sefer prens bir "serbest atış" av başarısının olup olmadığını görmek için Kuno'dan gökteki beyaz bir güvercini vurarak, avcılıktaki yeteneğini ispatlamasını emreder. Kuno güvercini vurur ve tekrar ödülünü alır. O günden sonra bu test tüm ormancıların pozisyonlarını kazanmak için başarılı bir şekilde katlanmaları gereken geleneksel bir sınava dönüşür. Kuno'nun bu kahramanlık hikayesi onu takip eden nesiller tarafından ödenmesi gereken bir borç olarak kalır. Käthchen ve Wilhelm birbirlerine aşklarını ilan etmek için şarkı söylerler. Şarkının sonunda, havada uçarlar. Birden yanlarında dev bir silah belirir ve Wilhelm o silaha erişir. Silah yavaşça yere düşerek bir ağaca dönüşür. Pegleg (şeytan) içeri girer ve tüfeğini ağaca dayayarak gizlenir. Wilhelm nişan yeteneğini kanıtlamak için kendinden emin bir şekilde içeri girer. Tüfeği fark eder ve koluna alır. Tüfeğin kayışı koluna dolanır. Pegleg, Wilhelm'i bu silahlarla olan beceriksizliğiyle dalga geçerek gizlendiği yerden çıkar. Wilhelm'in birazdan tüfeğiyle vuracağı odundan yapılmış geyik sürüsü belirir. Wilhelm'in beceriksizliği üzerine Pegleg ona sihirli mermi kullanmasını teklif eder. Wilhelm sihirli mermileri kullanmayı kabul eder ve hedefe bakmadan onlara isabet etmeyi başarır. Sahne değişir. Ormanın içinde bulunan bir evin odasında Kathchen uyumaktadır. Kathchen saldırgan kuşlarla dolu bir kabus görür. Bir anda uyanır. Bir ağaç gövdesinde uyuyan Wilhelm'in yanına gider. Onun artık başarılı bir avcı olması ve de babasının evlenmelerine izin verecek olması onu çok mutlu eder. Bertram ve Anne gelerek onların nişanlarını kutsarlar. Müşterek mutluluklarına sevinen Kathchen artık korkularını aşmıştır. Bu heyecanla beraber hızlıca kendi kendine konuşmaya başlar. Wilhelm avlanmak için ormana geri döner. Pegleg (Şeytan) karanlığın içinden elinde avının içinde bulunduğu çantası ile mutlu bir şekilde çıkar. Ödülünü almak için uygun zamanı kollamaktadır. Robert ve Yaşlı Amca Wilhelm'in av başarısına inanmazlar ve bunu kendi gözleriyle görmek için Wilhelm'i gözetlemek üzere ormana giderler. Wilhelm tüfeği ile ortaya çıkar. Aynı anda hayvanlar da etrafta belirmeye başlarlar. Wilhelm ateş eder ve hiçbir hayvanda isabeti tutturamaz. Wilhelm'i panik başlar. Pegleg bir anda ağaçların arasından büyük bir gölge olarak belirir. Uzun bir çatışma sonucu Wilhelm, Pegleg'den daha çok mermi alarak tekrar hayvanları vurmaya çalışır. Sonunda havaya ateş açar ve bir Kazı vurur. Bu kaz Kathchen'sın kazıdır. Wilhelm cansız kuşu alır ve çıkar. Robert ve Yaşlı Amca Wilhelm'in yaklaşan sonunu öngörmektedirler. Kathchen gene kabuslardan rahatsızdır ve odada



dolaşmaktadır. Bir nedime gelinliği ile girer. Anne de onu takip eder. Wilhelm bitik bir şekilde ölü kazı sürükleyerek içeri getirir. Kathchen ölü kazı görünce çığlık atar. Gelecekleri şimdi tehlike altına girmiştir. Robert, Wilhelm'in yaptıklarını göstermek için Bertram'ı odaya yönlendirir. Kaz akbabaya dönüşür. Bertram Wilhem'e olan aşkını unutup Kathchen'la yollarını ayırmaları gerektiğini söyler. Wilhelm ruhunu satarak korkunç borcunu ödemek zorunda kalmıştır. O sırada bir haberci sahneye gelerek, gelmek üzere olan Dük'ün haberini verir. Dük, Wilhelm'in bir tahta kuşu vurabilirse kazanacağına söz vermiştir. Kathchen'ın elinde bir beyaz duvak belirir. Nedime duvağı Kathchen'ın kafasına koyunca duvak siyah renge dönüşür. Herkes dehşete kapılır. Wilhelm, Kathchen'ı bir düğün şarkısıyla rahatlatır. Bertram hariç herkes çıkar. Bertram, sihirli mermiler için Şeytan'la bir anlaşma yapan Georg Schmid'in hikayesini tanıtır. Şeytanın büyüünün bağımlılık yaratabildiğini ve bazı mermilerin nişancı nereyi hedef alırsa alsın, onun belli başlı bir hedefe gideceği konusunda açıklama yapar. Bertram çıkar. Sahneye kafatasları ve taşlardan oluşan sihirli bir daire inşa eden Georg ortaya çıkar. Görevini tamamladığı zaman, tamamen deliye döner. O sırada Wardens görünür, ona bir deli gömleği giydirerek bağlalar ve bir sedyeye oturtup dışarıya çıkarırlar. Gece yarısı Wilhelm eve girmeye çalışmaktadır. Fakat birkaç engelle karşılaşır. Bertram yatağına gitmektedir. Anne uyurgezerdir ve ortalıkta gezerken birkaç eşyaya çarpar. Bir anda Wilhelm'in Yaşlı Amcası belirir ve Wilhelm'e ruhunu satmaması gerektiğini söyler. Yaşlı Amca gider. Wilhelm tam çıkacakken Kathchen gelir. Wilhelm onu yatağına yatırır ve ona bir iyi geceler öpücüğü verir. Sonra çıkar. Yaşlı Kuno'nun portresi duvardan düşer ve neredeyse Kathchen'e çarpacaktır. Ara sahne. Pantomim gösterisi. Peglag'ın oyunu Wilhem'i ormana doğru yönlendirir. Gece yarısıdır. Wilhelm sahnenin tam merkezinde durmaktadır. Etrafını onu korkutan objeler, bir görünüp bir kaybolan kişiler sarmaktadır. Wilhelm güçlü kalarak Pegleg'i çağırır. Pegleg gelir ve Wilhelm'e yedi mermi verir. Altısı senin yedincisi benimdir der. Yedinci mermi özeldir fakat Wilhelm buna aldırış etmez. Kathchen ve sizin aşkınızın uğruna küçük güvercini vurmalsın der. Ara sahne. Yaşlı Amca bir başka şeytan pazarlığı hikayesi anlatmaktadır. Bunu yaparken Ernest Hemingway'ini bir ajanın, karısının, bir silah tüccarının ve William S. Burrough karakterlerini tek tek canlandırır. Hemingway'in Hollywood'a ihanetini canlandırır. Bir sonraki sahne düğün ile açılır. İçeri giren herkes beyaz giyinmiştir. Pegleg içeri girer ve Dük'ün Wilhelm'e vurmasını emrettiği odun güvercinleri işaret eder. Wilhelm Dük'ün baskısıyla onlara ateş etmeye başlar. Kathchen büyük bir korkuyla kaçar.

Pegleg çıkar ve Yaşlı Kuno'nun hayaleti içeri girer. Wilhelm silahla hedef alarak ateş eder. Ancak amaçlanan hedefe vurmak yerine Katchen'ı vurur. Kathchen yere yığılır. Pegleg geri döner ve Kathchen'in cesedini alır. Düğün biter, herkes dağılır. Wilhelm yalnız kalır. Yıkılmıştır. Wilhelm son derece üzgün geçmişinden hatıralar hakkında şarkı söyler. Final sahnesinde tutarsız bir kakofonide oyunun her karakteri belirir ve ortadan kaybolur. Sadece Pegleg kalır. Pegleg seyirciye teşekkür ederek veda eder.

The Black Rider ile birlikte Wilson'ın o ana kadar ki en erişilebilir ve etkileyici yapımı olarak değerlendirilmektedir. Oyunun ışık kullanımındaki doygun renkleri, ortam ve teknoloji kullanımındaki ustalığı, yanıltıcı çizgi ve perspektifleri, aşk, kötülük ve insanın "tutsak olma" mücadelesinin arketip karakterizasyonu ile tamamen baştan çıkarıcı görsel bir manzara sunmaktadır. Wilson fantastik imgeleri "Black Rider" yapımında ustaca kullanmıştır. Özellikle masalsı dünyayı gerçeküstücü bir yöntemle ele alması çok ilginç tasarımları da ortam ve teknoloji kullanımıyla sağlamıştır. Bu tarz birçok motif Wilson'ın yapımlarında tekrarlanır ve yeni eklemelerle birlikte bir bütünlük yaratmak için sahnelemeye dahil edilir. Pegleg (şeytan), Wilson'un birincil motifi olarak uzun bir kara kutudan çıkar. Bir tabut benzeri dikdörtgen kara kutu, arkadan aydınlatılmıştır. Kara kutu giderek yatay konumdan dikey konuma doğru yükselir. Wilson'ın bir odak noktası oluşturduğu kara kutu, tıpkı Einstein on the Beach yapımında ışıkla yarattığı uzay boşluğu metaforu gibi bir işleve sahiptir. Alımlayanlar için, "bu nedir? burası neresi? burada ne oluyor?" soruları eşliğinde yapımla karşı karşıya bırakılır. Bu açıdan ilk bölümü değerlendirdiğimizde, yapım hakkında belirsizliğin ön planda olduğu ve seyircilerin anlam oluşturmakta zorlandığı bir bölümü oluşturur.



**Şekil 2.11:** The Black Rider, Hamburg,

**Kaynak:** Martin Eberle, 1990.

Ortam ve teknoloji kullanımına örnek olarak (bkz. şekil 2.11) sis makinesi ve arka fon perdesi aracılığıyla yaratılan yumuşak tondaki beyaz ışığın bu şekilde kullanımı iki önemli etkiyi beraberinde getirir. İlki düşsel nitelikleri baskın sahne motiflerinin ortaya çıkmasını sağlar. Ancak Wilson ortam ve teknolojileri kullanırken sadece “fantastik” sahneleri yaratmak için değil, tam tersi düşsel sahneleri yaratmak adına ortam ve teknolojileri yapımlarında kullanmaktadır. Black Rider hayali bir dünyaya, kelimelerin (çoğunlukla dinsel tema), müziğin, sahne tasarımının ve yönünün eşit derecede önemli rolleri paylaştığı büyümlü bir kombinasyona sahiptir. Robert Wilson’ın sahne tasarımlarında Einstein on the Beach oyununda da bahsettiğimiz gibi “arka fon perdesinin” varlığı son derece önem arz eder ve ışık, ortam ve teknoloji kullanımıyla mekanları oluşturarak mekanlar arası geçişleri sağlar. Her mekanın kurgulanmasında ve mekan geçişlerinin yapıldığı anlarda “belirsizlikler” ve anlamı oluşturmada yapıyı kıran birçok etkenin varlığı, seyircilerin Wilson’ın “hayal dünyasına” kendilerini bırakmalarını sağlamaktadır. Her planı “gerçeküstü” tasarımlarla (video art, oyun kişileri, ışık) anlatmanın yollarını keşfetmiş ve bir ressamın bir tabloyu oluştururken dikkat ettiği ve anlatımını kuvvetlendirdiği bütün materyalleri sahne üzerinde kusursuz bir şekilde kullanmayı başarmıştır. Wilson, Black Rider yapımındaki mekan yaratımları (orman, ağaçlar, hayvan figürleri) için kullanmış olduğu ortam ve teknolojinin ona sağladığı en temel özelliği “sinematografik” sahneleme anlayışını

sahne üzerinde uygulama imkânı yaratmasıdır. Seyircilerin bastırılmış ve bilinç dışına itilmiş unsurlarını farklı bir imgelem ve düşsel bir dünya ile oraya çıkartma amacına hizmet eder. Black Rider, alımlayanlara bu açıdan bir yorumlama deneyimi yaşatır. Tabutun içerisinden abartılı kostümleri giymiş ve abartılı makyajlara sahip oyun kişileri teker teker çıkararak kendilerini tanıtacak fiziksel hareketleri anlamsız tekrarlamalarla yinelerler. Bu karakterler sadece imgeler olarak sahnelemede yer almamıştır; kültür endüstrisinin görsel medya aracılığıyla her an her yerde karşılaşabildiğimiz ‘fantastik ikonları’ olarak sunulmaktadır. Bu nedenle kaçınılmaz olarak bir düşünce ve çağrışım zenginliği barındırırlar. Bu tarz bir sembolik yoğunluk Black Rider’da olduğu gibi Wilson’ın sıkça başvurduğu ‘ritüellistik’ özellik olarak diğer yapımlarında da ağırlık oluşturmaktadır.



**Şekil 2.12:** The Black Rider, Hamburg,

**Kaynak:** Martin Eberle, 1990.

Black Rider’da uzam ve zaman kullanımının yukarıda belirtilen amaçlara yönelik olarak şekillenmesi ve bu durumun altında bir amaç olduğu yorumu yapılabilmektedir. İmgelerin ve düşselliğin yarattığı bu amaç Black Rider oyununun bütününe ortam ve teknoloji kullanımıyla etkin bir biçimde kullanılmaktadır. Bir ormanın yanılması oluşturmak için kullandığı arka fon perde ve video art aracılığıyla dışavurumcu ağaç çizimleri tasarlamıştır. Bu açıdan bakıldığında Wilson’ın The Black Rider yapımı on dokuzuncu yüzyıl tiyatro tekniklerine bir geri dönüş niteliği taşır. On dokuzuncu yüzyıl boyalı panolarını video art ile arka fon perdeye yansıtan Wilson, dikey ve yatay

çizgilerin ön planda kullanışı, orkestra çukuru, sahne üzerinde oyuncuların ip vasıtasıyla uçuşması gibi birçok sahne argümanını büyük bir titizlikle ve detaylı çalışmayla güncel bir on dokuzuncu yüzyıl tekniği olarak karşımıza çıkartmıştır. Wilson, Einstein on the Beach yapımında başvurduğu statik sahne zemini, ışık aracılığıyla hızlı renk geçişleri, bir oyuncunun yavaşça yürümesi, panele yansıtılan görsel uygulama tekniğini gibi birçok motifi The Black Rider yapımında da uygulamıştır. Wilson'ın The Black Rider tasarımı, Wilson'ın kendi "minimalist" yapısını da yıkıma uğratan bir çalışma olma özelliği taşımaktadır. Devasa panoları, büyük ölçekli efektleri, oyun kişilerinin makyaj ve kostüm tercihleri bu değişimin ana etkenlerinden. Hem perspektif hem de büyüklükleri bakımından sahne üzerinde kullanılan dekor tasarımları ve fon perdede ki gölge oyunu, canlı aydınlatma, duman ve Alman Ekspresyonizmini uyandıran renk çeşitliliğinin tercih edilmesi, masalsi dünyanın "yanılsama" aracılığıyla aktarılmasını sağlamıştır. Wilson, ortam ve teknolojiler aracılığıyla biçimsel olarak oluşturduğu gösterge yoğunluğu sayesinde "öz" yansıtımlı denebilecek türden sahne mekanları elde etmiştir. Bu açıdan ortam ve teknoloji kullanımı The Black Rider gibi mekan sayısı çok fazla olan yapımlarda "görünmez olanı görünür kılma" da etkin bir biçimde kullanıldığı görülmektedir. Son derece ayrıntılı bir şekilde tasarlanmış olan Black Rider zamansal ve uzamsal açıdan da incelikle düşünülmüş girişler, çıkışlar ve mekan geçişliliği saniyesine kadar ayarlanmış bir organizasyonel yapım olma özelliği taşır. Özellikle yirminci yüzyılın ortalarından itibaren Avangard akımların etkisiyle birçok sahneleme anlayışındaki geleneksel olanı yeni bir biçimde yaratma amacı The Black Rider'da fazlasıyla karşılık bulmuştur. Ortam ve teknolojinin mekanları on dokuzuncu yüzyıl tiyatro biçimi şekliyle yaratması, sirk ve vodvil sentezi, commedia dell'arte biçimi oyunculuk tercihi ile stilize edilmiş gerçeküstü bir seyir imkanı sunar.



**Şekil 2.13:** The Black Rider, Hamburg,

**Kaynak:** Martin Eberle, 1990.

Wilson'un vodvil ve folklorik motifleri, onun imzasını taşıyan şematik fon perde kullanımı, heykelsel aydınlatma efektleri üzerine derinlemesine düşünülmüş yaratıcı eklektizm ile şekillenmiştir. Makyajlar ifadeci ve geometrik vurgulara sahiptir. Uzun kuyruk montları, siyah, kırmızı ve krem renk tonları "ekspresyonist" temaya uygun seçilmiştir. The Black Rider kendi dönemi düşünüldüğünde Wilson'ın en etkileyici işleri arasında gelmektedir. Aşk, sihir, ölüm ve unutulmaz bir halk hikayesi, şeytanla "Faust'vari" bir anlaşmadır. Wilson'ın eski ve yeni teknolojileri sentezleyerek bir arada kullanması, yazılı metnin sınırlarından kurtarılarak performans metnine eğilmesi, performans boyunca makyaj, kostüm, ve arka fon perde ile yeni ifade biçimleri oluşturması bakımından çok katmanlı bir yapıdır. Sahnelemeye egemen olan motif "tutsaklık" kavramıdır. Ama Wilson, oyuncuk yöntemi açısından bu durumu "gerçeksel" bir yapıda kurgulamaz, sadece bu kavramı anımsatacak öğeleri "göstergeler" ışığında ele alır. İnsanları kandırmak üzerine kara kutudan çıkan Peglag (Şeytan) bu durumu gerçekleştirir. Ancak düş ürünü gibi olan karakterler, kandıran ve kandırılan arasındaki yabancılaşma ve iletişimsizlik yalnızca bir anımsamadan ibarettir. Böylece insana dair var olan en ilkel güdüyü "uzam" ve "göstergeler" aracılığıyla soyutlayarak bir yanılsama yoluna gider. Wilson'un yapımlarında "aynı anda var olan farklı olguların her biri, kendine özgün zaman ve uzam özellikleri içinde birbirinden bağımsız ayrıştırılarak yansıtılmaktadır.

Çağdaş sahneleme anlayışlarımızın imgelem gücünü harekete geçiren renkli bir dünya yaratma gayesi, aynı zamanda sabit alımlama sürecini de ‘‘yıkıma’’ uğratarak yabancılaştırma efekti oluşturmaktadır. Black Rider’ın düş dünyasının yaratımı da sınırsız bir özgürlük anlayışı içinde şaşırtıcı olguları, beklenmedik ‘‘komik’’ anları alımlayımın beklentilerinin tersyüz edilmesinin karşılığı anlık haz verecek şekilde düzenlenmiştir. Wilson sahneleme anlayışı, çalışmanın üçüncü bölümünde değinildiği gibi, yirminci yüzyılın başındaki tiyatronun yazılı metnin tutsağı olmaktan kurtaran ‘Meyerhold’un’’ tiyatro anlayışıyla benzerlikler göstermektedir. Performansların yazılı metnin egemenliğinden kurtulması ve teknolojik olanaklarla yeni bir dil oluşturması, görselliğin giderek daha fazla ön planda ağırlık bulması, oyunculuk sanatının geri plana itilerek bir ‘‘obje’’ye dönüşmesi, montajlama tekniğinin kullanılarak ‘‘sinematografik’’ yapının kurulması gibi özelliklerin Black Rider’ı gibi bir yapımın içerisinde Wilson aracılığıyla karşılığını bulmaktadır. Yirminci yüzyılın ortalarından itibaren büyük bir gelişimin içinde olan teknoloji, özellikle ortam ve medyanın insan yaşamının içine sızarak düşünme, alımlama, görme biçimini gündün güne değiştirmesi, hem de yüzyılımızın en büyük felaketleri olan, savaşlar, ütopyaların yıkılmasının yaratmış olduğu hayal kırıklığına örnek niteliği olarak Wilson’un yapımları çok büyük değer arz etmektedir. Wilson duyuları etkin kılarak bulgulamaya çalıştığı bu yeni alımlama boyutunu şemsiye imgesiyle şöyle dile getiriyor: ‘‘Gözlerimizi kapadığımızda, uyuduğumuz zaman ya da gözlerimiz görmüyorsa iç şemsiyeyle görebiliyoruz, ama gözlerimiz açıksa görüyorsa sadece dış şemsiyeyi kullanıyoruz. Sağırsak, belki iç şemsiyeyle duyabiliyoruz, ama hızla geçen arabaları duyduğumuzda gene dış şemsiyeyi kullanıyoruz’’ (İpşiroğlu, 2012, s. 7)



**Şekil 2. 14:** The Black Rider, Hamburg,

**Kaynak:** Martin Eberle, 1990.

izleğini takip ettiğimizde de bu “şemsiye” kavramının oyunun “leitmotif” unsur olarak karşımıza çıktığını söyleyebiliriz. Wilson'un belki de en ilginç yanı oyunlarında gündelik yaşamın dışına çıkarak sıradan olanın ötesinde bir alımlamayı koşullayan bu iç bakışı ve iç sesi yakalamaya çalışmasıdır. Ancak bu içsesin alımlayana ne kazandırdığının, daha somut bir deyişle bir şey kazandırıp kazandırmadığının da sorgulanması gerekmektedir. Benzer bir biçimde Wilson'un görsel yapılandırmalarının bir başka karakteristik özelliği ise, imgeleri Einstein on the Beach yapımında olduğu gibi uzam ve zaman düzeninin de tekrarlı bir ritüele dönüştürmektedir. Çalışmanın ilk bölümünde değinilen “deus ex machina” unsuru, beklenmedik bir olayı veya akışı zora giren sahnenin yönünü belirleme görevi görmektedir. Bu terim gösterilerde tanrıları oynayan aktörleri sahneye getirmek veya devamlılığı sekteye uğramış bir sahneyi çözüme uğratmak için kullanılıyordu. Antik Yunan tiyatrosu tasarımcıları, sahne üzerinde kullanılan “makinalar” (yapay aygıtlar) sayesinde, özel atmosferler yaratmak için atılan ilk adım oluşturmuşlardı. Wilson ise, özel atmosfer etkisinin yanında, düşsel bir anlatım unsuru olarak deus ex machina'yı kullanmayı tercih etmektedir. “Deus ex machine” unsuru olarak hikayenin tıkanıp tüfek sahnesinde, sahnenin tepesinden ip aracılığıyla sahneye bir tüfek inmekte ve hikayenin devamlılığını sağlamaktadır. Bu tarz tekrarlı yapılar “görsel yapının” asıl yapı olduğunu, her bir göstergenin daha büyük bütünlükler içinde yer alacağını ve bu



yolla soyut düzenlemelerin olduğu bir özelliği sergilemektedir. Tekrarlı yapıların postmodern kültürün bir ürünü olduğunu ve dolayısıyla postmodern bir gösterim olan Black Rider yapımında, Wilson disiplinlerarasılıktan yararlanmak adına sıklıkla başvurulduğu bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Tekrarlı yapıların gösteren ve gösterilen arasındaki ilişkinin oluşturduğu gösterge yapısını kırdığı ve dolayısıyla anlamın bağlamdan ayrıldığı durumla bir koşutluk barındırmaktadır. Önceki bölümde postmodernizm kavramı üzerinde bahsedilen tekrarlı yapı kullanımı, yapı-sökümün de temel araçları arasında yer almaktadır. Wilson yapısalılık fikrini düşünmenin asıl bir yapı olduğu Black Rider'da durumları ve bu durumların çağrışımsal anlamlarını teknolojik unsurlarla yapı-bozumuna uğratarak "postmodern" bir anlatım dili oluşturur.

Black Rider yapımının temel motifi olan arka fon perdesindeki orman, sonraki bölümlerde oda, kavşak ve tekrar orman şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Wilson'ın ortam ve teknoloji kullanarak yaratmış olduğu bu evrilme ile "yeni bir görsel dili" oluşturmaktadır. Wilson için bu tür görsel etkinin basit "estetik" bir uyumdan daha fazla bir anlam taşıdığını iyi anlamamız gerekmektedir. Ortam ve teknoloji kullanımıyla yaratmış olduğu imgelemlerin seyirciler üzerinde çok temel bir etkisi de "özgün bir uzam" oluşturma yönünde görülmektedir. Black Rider'da arka fon perde aracılığıyla yaratmış olduğu uzamlar (orman, orman içinde ev, kavşak, hayvan figürleri, ağaçlar) sahnedeki alışlagelmiş deneyimlerimize karşı "yıkıcı" bir mantıkla gösterir. Geleneksel anlamları kavranamaz olarak, birbirinden bağımsız unsurların ortak birlikteliğini sahneyi düşsel kılmanın ve oyun uzamının sıradan toplumsal "mekan" anlayışından daha farklı bir biçimde inşa eder. Wilson'ın bu noktada ulaşmak istediği temel hedef seyircilere "görünmez olanı görünür kılma" ilkesinde görmeye teşvik etmektedir. Anlamından sıyrılmış sözcükleriyle, tekrarlanan tasarımlar gibi göstergeler bakımından etkisizleştirilmiş sahne argümanları, görsel bir yapı-sökümü sağlama yönünde işlevselleştirilmiştir. Bu yüzden Black Rider'da kurulmuş olan yapıların her biri ayrı ayrı anlamlı bağlantılar önermemektedir. Alımlayıcılar yapıları bir çeşit düzenleyici mantık uyarınca anlamlandırır ve deşifre edebilir.

#### 6.4. The Threepenny Opera / Üç Kuruşluk Opera – 2007



Şekil 2. 15: The Threepenny Opera, Berlin,

Kaynak: Lesley Leslie-Spinks, 2007.

Bertolt Brecht'in tarafından 1928 yılında yazılmış ve müziklerini de Kurt Weill'in yaptığı "Üç kuruşluk opera", Robert Wilson rejisi ile ilk olarak 2007 yılında Berlin Ensemble Tiyatrosunda sahnelenmiştir. Robert Wilson, tıpkı Bertolt Brecht gibi kendi kuşağının en yenilikçi ve araştırmacı yönetmenlerinden birisidir. Kendi dönemlerini ve sonraki kuşakları oldukça fazla etkileyen bu ikilinin yollarının kesişmesi tarihi bir olay aslında. Wilson, bu buluşmayı "Limelight" dergisine şöyle anlatıyor;

*Üç Kuruşluk Opera benim için esaslı bir meydan okuma oldu, çünkü onu 1928'de Bertolt Brecht ve Kurt Weill'in orijinal olarak sahnelediği tiyatrodaki, 2007 yılında çalıştım. Zaten iyi bildikleri bir oyunun sessiz bir şekilde kurulması oyuncular için garipti. Daha da garibi, 1968'de New York'ta ilk oyunumu sergilediğimde Bertolt Brecht'in oğlu Stefan kulise geldi ve 'babamın oyununu yapmanız harika olur, öğle yemeğinde buluşalım mı?' dedi. O zamanlar Bertolt Brecht'in kim olduğunu dahi bilmiyordum: Teksas'tan çıkma bir delikanlıydım ve Brecht bana çok yabancıydı. 'Broadway'de bir "Üç Kuruşluk Opera" prodüksiyonu sergileniyor ve tamamen hatalı yönetilmiş.' dedi 'Sizin gidip onu kurtarabilecek kişi olduğunuzu düşünüyorum'. Tiyatro hakkında gerçekten bir şey bilmediğimi söyledim. 'Önemli değil, bunu yapabilecek doğru kişi olduğunuzdan eminim' dedi. Bu tartışma on gün sürdü*

*ve sonunda yeterince yetkin olmadığımı düşündüğüm ve yeterli deneyime sahip olmadığım için reddettim. Dolayısıyla Berliner Ensemble'in yıllar sonra beni, yönetmem için davet etmesi, işte, bu çok ironik, ama aynı zamanda da memnuniyet vericiydi. Ve ben de kabul ettim.” (Telci, 2016, s.2)*

Robert Wilson, çağdaş sahneleme anlayışımızın en etkili ve devrimci yönetmenlerinden biridir. Sahnelemelerde yeni şeyler deneyen, denemekten hiç vazgeçmeyen bir yapıya sahip olması itibariyle, Avrupa'daki birçok tiyatro topluluğunu etkilemiştir. İşte yukarıdaki düşüncelerle birlikte Wilson ve Berliner Ensemble, 2007 yılında Bertolt Brecht'in “Üç kuruşluk Opera” adlı oyununu sahnelemiştir.

*Mac: “Bayanlar, baylar! Karşınızda artık yok olmaya yüz tutmuş bir zümrenin, yok olup gidecek bir örneğini görüyorsunuz. Biz küçük burjuva zanaatkârlar, elinde masum bir maymuncukla küçük esnafın nikel kasalarına yeltenen bizler, bankaların desteklediği ki? Bir banka soymak, bir banka açmanın yanında ne ki? Adam öldürmek, adamı memuriyete mahkum etmenin yanında ne ki?” (Telci, 2016, s. 1)*

Brecht kurmuş olduğu yapıların evrenselliği, kendisinden sonraki dönemlerin bile çarpıklığını ve eleştirdiğini, kapitalist sistemin değişmeyeceğinin bilgisini bizlere göstermesi açısından önem arz etmektedir. Brecht bunu gösterirken kurmuş olduğu yapılara gülümseyerek bakmamızı sağlamaktadır. Burjuvazinin çıkarıcılığı, değişmeyen insan tabiatının ikiyüzlülüğü ve en önemli insani değerlerin bile bu sistem aracılığıyla satın alınabilinir olduğunu, “önce ekmek gelir sonra ahlak” sözünü tespit etmektedir. Brecht'in oyunlarıdaki ahlak tartışması karşımıza her zaman çıkmıştır. İyi kime denir? Kötü nedir? Bu koşullarda iyi olmak mümkün müdür? Sorularını her zaman sormuştur. Brecht'in böylesine devrimsel duruşu, güncelliği, eleştirel tarafının yüksekte olmasının kanıtı ise seyirciye bu ön koşulu vermesidir. Seyirci ne izleyeceğini bilir. Brecht kaygılı fakat korkusuz bir yazardır, burada seyirciye veya okuyucuya kaygılarının “Dünyaya ait ” olduğunu “Bakın size şimdi ne izleteceğim” bilgisi ile sunar. Üç Kuruşluk Opera, kapitalist sistemin saygın kavramlarının arkasına saklanmış soyguncu bir düzeni teşhir eder ve o düzene ilgi duymamızın önüne geçmeye çalışır. Sözde güvenilir burjuvanın, sözde ahlak anlayışının altında yatan

düzmeceliğini gözler önüne sererek, onları yok saymamızı veya seyretmemizi değil, sorgulamamızı beklemektedir. Dramatik tiyatronun illüzyonist bakış açısının yaratmış olduğu ‘gerçekliğin’ karşısında duran Brecht, karşı gerçeklik oluşturarak ‘Epik Tiyatro’ kavramını ortaya çıkartır. İşte bu noktada Robert Wilson ve Bertolt Brecht’in tiyatro aracılığıyla ulaşmak istedikleri hedef birbiriyle örtüşmektedir. Wilson’un sahnelediği ‘Üç kuruşluk Opera’ oyununun hikayesine bakacak olursak;

Birinci perde, Londra’da dilencilerin patronu olarak tanınan Jonathan Jeremiah Peachum’un dükkanında başlar. O, dilencilerin kazançlarının bir kısmına el koyma şartıyla onları eğitir ve donatır. Dilencilerin arasına yeni bir üye aldıktan sonra birinci sahne, çiftin kızları Polly’nin o gece eve gelmediğini fark etmeleriyle devam eder. Sahne daha sonra Macheath ve Polly’nin evlenmek üzere olduğu ve daha önce Macheath’in kendi çetesi ile girip tüm yiyecek ve eşyaları çaldıkları bir ahırın içinde bulunan boş masa başına geçiş yapar. Hiçbir yemin bozulmaz. Fakat Polly gene de bu durumdan memnundur, herkes kutlama için ziyafet masasına oturur. Çete üyeleri eğlenceye ayak uyduramadıkları için Polly ayağa kalkarak Pirate Jenny (Korsan Jenny) şarkısını söylemeye başlar. O sırada Polis şefi Tiger Brown gelir ve çetenin morali bozular, bu sahnenin bağlantısı ise Macheath ve Tiger İngiltere sömürge savaşlarında yıllarca birlikte görev yaparak Tiger, Macheath’in tutuklanmasını önlemesi ile bağlanmaktadır. O sırada eski arkadaşlar birlikte Canon Song (Askeriye Şarkısına) düet yapmaya başlarlar. Bir sonraki sahnede Polly eve geri döner ve Macheath ile evlendiğini (Barbara Şarkısını) söyleyerek anons eder. Bay ve Bayan Peachums’ın öfkesine karşı teslim olmaz fakat daha sonra bir avantaj olarak kullanacakları Brown ve Macheath’in bağlantısını ağızından geçirir.

İkinci Perde; Polly Macheath’e babasının onu tutuklattırmak istediğini söyleyerek başlar. Macheath Londra’dan kaçma planları yapar ve bunu yaparken de Polly’e çetesinin işleyişini anlatarak onun bu işi yönetmesini söyler. Londra’dan ayrılmadan önce favori genelevlerinde eski aşkı Jenny’yi ziyarete gider. Eski beraber yaşadıkları günler anısına birlikte Pimps Ballad (Tango Ballad) şarkısını söylerler. Fakat Peachum, Macheath’in tutuklanması için daha önceden Jenny’ye rüşvet vermiştir. Memur Brown elinden gelen hiçbirşey olmadığını ve Macheath’in hapse girmesi gerektiğini söyler. Macheath ‘hayat kolay ‘şarkısını söyledikten sonra bir başka kız arkadaşı olan Lucy (Brown’un kızı) ve Polly Kıskançlık Düeti argümanına dayalı şarkıyı söylemek için aynı anda sahneye gelirler. Polly gittikten sonra Lucy Meacheath’in kaçıışı için yardımda bulunur. Bay Peachum bunu öğrendikten sonra

Brown'u, eğer dilencileri salarsa Kraliçe Victoria'nın Taç Giyme Törenini mahvedip, onu işinden edeceği üzerine tehdit eder.

Üçüncü Perde; Jenny Bayan Peachum'dan rüşvet parasını ister fakat o bu ödemeyi yapmayı reddeder. Jenny Meacheath'ın Suky Tawdry'nin evinde olduğunu ispiyonlar. Brown nihayet Peachum'u tutuklamak için geldiğinde, bütün dilencilerin hazırda onu beklediğini ve onları sadece Bay Peachum'un durdurabileceği gerçeğiyle yüzleşir. Sonunda hiçbirinin paraya sahip olamayacağı ve ölmeye hazır oldukları ortaya çıkar. Aniden bir atın arkasında gelen mesaj ile Kraliçenin Macheath'ı affettiğini ve ona bir saray, unvan ve emekli maaşı verildiğini anons eder. Finalde de oyuncular, "hata yapmanın cezası sizi hayatın asıl acımasızlığı kadar acıtmaz" temalı şarkıyı söylerler.



**Şekil 2. 16:** The Threepenny Opera, Berlin,

**Kaynak:** Lesley Leslie-Spinks, 2007.

Wilson, dijital olanaklarla birlikte daha önceden denenmemiş tasarımları sahnelemesine dahil ettiğini yukarıdaki analizi yapılan Einstein on the Beach ve The Black Rider yapımlarında görmüştük. Wilson, Üç Kuruşluk Opera yapımıyla birlikte, diğer iki oyununa kıyasla ışığı en etkileyici biçimde kullanmanın yollarını icat etmiştir. Sahne aksesuarlarını gösterişli tarafını, grotesk unsurları ile oyunun "özünü" işlevsel biçimde ön plana çıkartmıştır. Üç Kuruşluk Opera yapımında seyircilerin ilk karşılaştığı sahne motifi; yüzü boyalı, gerek kostüm gerekse tavır olarak avangart hale bürünmüş oyuncular geçidiyle birlikte, oyun kişilerini tanımak ve triklerini anlamak

için Wilson tarafından oluşturulmuş bir prologla başlar. “Mack The Knife” şarkısı gerek ıslıkla, gerekse piyano melodileri ise tüm oyuna eşlik eder. Macheat ve Jenny’nin, boş sahnede çarkı andıran “helozonik neonların” önündeki konuşması bir kabarenin önu veya bir kabare açılışını simgelemek için tercih edilmiştir. Mevcut çarklar ise, bahsi geçen dünya düzeninin makûs hali gibidir. Wilson, durumların uçukluğunu oyuncuların tavırlarında ve ışık aracılığıyla oluşturduğu uzamlar ile o süslü yapıyı yıkıma uğratarak göstermiştir. Kostüm tercihleri tamamiyle grotesk ve avangart, oyunculuklar ise iki boyutludur. Yapımda özellikle Lucy karakterini oynayan oyuncunun (Dorothee Neff), hem babası olan Polis Şefi Brown’ın kızı konumunda olması hem de Mack’in karısı olması onun “kuklalılığının” somutlaştırılması olarak süreç boyunca ön planda olmuştur. Özellikle, oyunun sonlara doğru da giderek bozulan ve kendini bilmez bir halde boşlukta süzölen bozuk bir oyuncak gibi dağılması en önemli göstergelerin başında yer almaktadır. Wilson, çalışmanın ikinci bölümünde de bahsedildiği üzere, yirminci yüzyılın ortalarına doğru Meyerhold tarafından geliştirilen bir sahneleme tekniğı olan “montaj tekniğini”, yapımın içerisinde parça parça anlaşılamadıklarından, birbirinden ayrılmayacak şekilde çift yönlü sahne ve aydınlatma tasarımı içerisinde kullanmıştır. Sahne geçişlerinin üst üste olması, oyunun özündeki yabancılaştırma unsuruna katkı sağlayacak şekilde düşünülmüş ve sahneleme prensibine eklenmiştir.



**Şekil 2.17:** The Threepenny Opera, Berlin,

**Kaynak:** Lesley Leslie-Spinks, 2007.

Wilson'ın ortam ve teknoloji aracılığıyla manzaraları yaratmanın etkili yollarını denediği Üç Kuruşluk Opera'nın ilk karşılaştığımız temel dokusu, "Broadway" tarzı yanıp sönen ışık gösterimi ile birlikte karakterlerin adeta hareketli mankenler veya robotlar gibi geçtiği bölümdür. Tasarımındaki karakterlerin abartılı yüz ifadeleri ve jestleri, siyah beyaz kostümleri ile birlikte yirmili yılların sessiz filmlerini çağrıştırmaktadır. Seyirciler, gösterinin başlangıcından itibaren Wilson'un estetik "Broadway" evrenine davet edilmektedir. Aşırı derecede pudralı ve makyajlı oyuncular, "Otto Dix'in\*" tablolarından fırlamış oyun kişilerine dönüştürmüştür. Bu etki, ışıklandırma yoluyla karakterlerin iki boyutlu görünmesiyle daha da güçlendirilir. Birçoğu birbirinden farklı silüetlere sahip olmalarını sağlayan kostümler de giyerler (Bayan Peachum'un aşırı dolgun kalçaları, Polly'nin üçgen eteği gibi). Karakterler durumun içindeki tepkilerini açığa vurmak yerine, tepkilerini belirten abartılı jestlerle, Brecht'in bedensel tiyatro ilkeleri doğrultusunda kullanırlar. Wilson'ın sahneleme anlayışı bu yönüyle değerlendirildiğinde, yirminci yüzyılın başlarında ortaya çıkan "gerçeküstücü" sanat anlayışının ulaştığı en üst noktayı işaret etmektedir.



**Şekil 2.18** The Threepenny Opera, Berlin,

**Kaynak:** Lesley Leslie-Spinks, 2007.

Wilson daha önceki bölümlerde de bahsedildiği gibi, arka fon perde ve ışık ilişkisiyle birlikte "uzam" kavramını oluşturur. Büyük bir beyaz siklogram, sahnenin arka planı

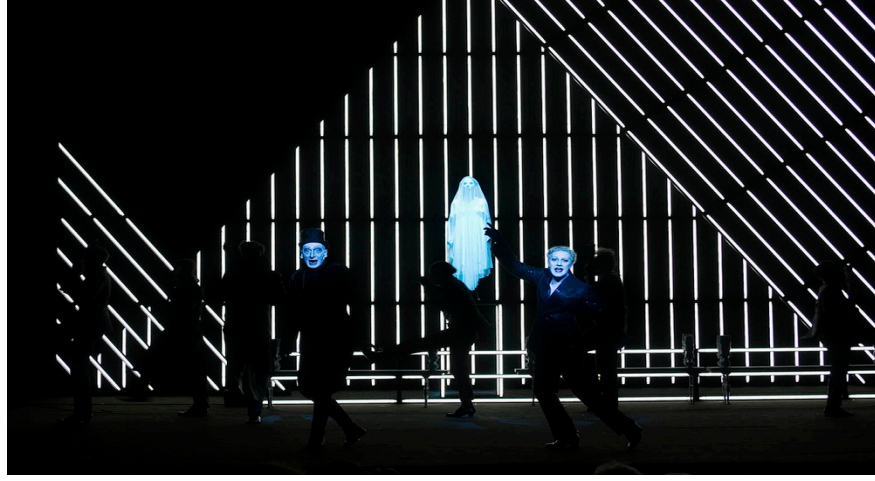
\* Wilhelm Heinrich Otto Dix, Alman ressam ve baskıcı.

olarak işlev görür ve parlak renklerle sahne bölümlerine aydınlatma sağlar. Uzam yaratımı Wilson stilinin “ana markası” olarak gösteriyle, gösterinin her bölümünün gerçekleştirileceği ortam için gerekli olan tonu belirler. Doğal bilgelik, Wilson'un biriktirdiği deneyim ve hepsinden önemlisi, asgari minimalizm prensibinin kullanılması (Üç Kuruşluk Opera da daha az), onu soyut formlar aracılığıyla bir alan inşa etmeye yönlendirmektedir. Uzam ile birlikte eylemin gerçekleştiği ana alanları oluşturur. Karakter bütünlüklerinin olmayışı, yarım, olmamışlık hali ile “figürlere” dönüşmesini sağlayan aslında Wilson yapımlarının “özüdür.” Bu özü destekleyen ise Wilson’ın “uzam” yaratımıdır. Görsel öğelerle, aşırılıkla, bizi duruma aşına hale getirmeden “uzam aracılığıyla” kurduğu dünyayı çirkinleştirir. Postmodern sanatın yapı-sökücü üzerine kurulu olduğunu düşünürsek, Wilson bunu, “uzam-zaman-mekan-karakter-kostüm-dekor-ışık ilişkisini” bozarak yapmaktadır. Hatta öyle ki, matematiksel ve fiziksel oynama yaparak dikey ve yatay bozgunculuğunu çok fazla kullanmıştır.

Dikey veya yatay olarak yerleştirilmiş flüoresan tüplerle donatılmış bir dizi hareketli panel, bulunduğu alana birincil ve basit bir çözüm getirmiştir. Wilson'un sürekli bir ışık ve soyut form tercihi Üç Kuruşluk Opera'da çok çeşitli alanlar ve ortamların oluşmasını sağlamıştır. Wilson, hemen hemen hergün karşılaştığımız modern dünyanın bir ürünü olan flüoresan ışığı yapımın “ana ışığı” olarak kullanmasının ana nedenlerinden biri de; Brecht gibi birçok “sahne argümanını” yıkıma uğratarak “yabancılaştırma” etkisini kuvvetlendirmektir. Sahnenin hemen hemen her yerinde görülen dikey ve yatay çizgilerin (flüoresan ışığın) etkisi, bir tiyatro salonun dışında, seyircilerin bir galeride, bir sergi salonundaymış hissi uyandırma amacı taşıdığını söyleyebiliriz. Soğuk beyaz ve soğuk mavi renklerin yoğunluğu, yine oyuncuların makyajlarını destekler niteliği taşımakla birlikte sahne üzerinde iki boyutlu oluşumlarını kuvvetlendirir. Wilson’ın aslında ortam ve teknolojiler aracılığıyla sahne üzerinde yaratmış olduğu kurmaca mekanların, fiziksel mekanlar karşısında birbiriyle ilişki biçimlerinin ve bu ilişki biçimlerinin arasındaki farklılığı ortaya çıkarmıştır. Göz kamaştırıcı Siklogram (arka fon perde) her sahnenin tablosuna uygun bir renk tonuna dönüşür. Hem ışığın hem de hareketin karesi, daires ve kuvvetli biçimde daraltılmış diyagonal, yatak ve dikey çizgilerin birleşimi “Konstrüktivist-Bauhaus” bileşiminin en çarpıcı örneği olarak Üç Kuruşluk Opera'da karşılık bulmuştur. Bu bileşimin içinde tüm geometrik düzen ve hassasiyet, seyircilerde yorumlamaya dönük “tedirginlik” hissi uyandırır. Işık, bu bileşen pozisyonunda çok önemli bir rol oynamaktadır ve bu



nedenle, yapımı ve alanı seyircilerin iç ekrana dönük bir yorumlama imkanına dönüştürür.



**Şekil 2.19:** The Threepenny Opera, Berlin,

**Kaynak:** Lesley Leslie-Spinks, 2007.

Çalışmanın birinci bölümünde de bahsedildiği gibi; sahne, tiyatronun antik uygarlık ile başlayan serüveninden günümüze değin en temel anlatım biçimi ve ifade aracıdır. Diğer bir deyişle tiyatronun dilidir. Dolayısıyla sahnenin tarzı, formasyonu, mekansal değeri vb. veriler tiyatronun, içinde bulunduğu dönemin, en belirgin yansıması olmaktadır. Wilson'ın Üç Kuruşluk Opera yapımında kullanmış olduğu tüm sahne argümanları sürecin sonunda seyircilerin zihninde işlevselleşmektedir. Sahnelemedeki bütün argümanların teknoloji ile kurdukları ilişki, ister bir anlamın varlığı isterse anlamın altının oyulması veya reddi ile sonuçlansın, bütün bunların hemen hemen hepsi süreç sonunda ‘anlamlandırma’ işlevi görmektedir. Üç Kuruşluk Opera yapımı büyüleyici imgelerle, sahne teknolojisinin zengin argümanlarıyla, anlamından koparılmış sözleri ve ses dizileriyle en ince ayrıntısına kadar işlenmiş, zamansal olarak düzenlenmiş hareket ve ritüellerle şekillenmiştir. Bu açıdan bakıldığında Wilson, Brecht'in Üç Kuruşluk Opera'sının dramatik ve diyalektik yapısını ayrıştırarak sürecin büyük bölümünde ‘gösteren’ bir yapıya dönüştürmüştür. Wilson bu dönüşümü yaparken Brecht'in ‘yabancılaştırma’ kavramını özellikle ortam ve teknoloji kullanımıyla değerlendirmiştir. Örneğin oyuncuların sahnede yer alan eylemlerine komik ve yabancılaştırıcı bir karşı noktası olarak hizmet veren ‘sesler, ritimler, çılgınlıklar ve çeşitli madeni argümanların

(para sesi, kasa sesi)’’ etkileşimini yaygın olarak kullanmıştır. “Bu ekonomi, aptal!” cümlesi sıklıkla tekrarlanmaktadır. Madeni para sesiyle düzenli olarak Peachum’un dükkânındaki açılış sahnesi, kesintiye uğramaktadır. Bu durum oyun süresince de sürekli yinelenir; Polly haricindeki karakterlerin çoğu için en büyük yaşam kaynağı para olarak gösterilir. Wilson bu alanları ortam ve teknoloji kullanımı ile incelikli işlemiştir. Ancak bunun yanı sıra karakterlerin bazı sahnelerde aşırı karikatürize edildiği de söz konusudur; fakat Brecht’in yazarken ki niyetine uygun düşmektedir. Wilson, gösteri boyunca sinematografik referanslara da başvurmuştur. Oyuncuların sahne üzerindeki konumları, flüoresan aydınlatma setleri haricinde, oyuncuların el fenerleriyle oynamasına izin verilen alanlar (çoğu zaman sahnede kullanılan neredeyse tek aydınlatma el feneridir), oyuncular geçip devam ederken stroboskopik\* bir etki yaratır. Aynı şekilde, sahnenin belirgin ifadeci karakteri, Wilson’un aydınlatma kullanımı sayesinde ortaya çıkmaktadır. Neredeyse her karakterin, tam vücut veya sadece yüzün olduğu yeri izleyen ve aydınlatan kendi odak noktası oluşturulmuştur. Bu teknik, seyircilerin dikkatini vücudun belirli bir bölümüne (örneğin, sahnenin kenarından çıkan gizemli el) veya yabancılaştırma unsuru olarak her zaman doğal bir yaklaşımdan kaçınmak için tercih edilmiştir.



**Şekil 2.20:** The Threepenny Opera, Berlin,

**Kaynak:** Lesley Leslie-Spinks, 2007.

\* Strobe olarak da bilinen stroboskop, döngüsel olarak hareket eden bir nesneyi yavaş hareket eden veya durağan görünecek şekilde yapmak için kullanılan bir araçtır. Yarıklı ya da delikli döner bir diskten ya da kısa süreli tekrarlayan ışık flaşları üreten bir flaş tüpü gibi bir lambadan oluşur.

Wilson, sinagog şapkasıyla ve kamburuyla aç gözlü bir Yahudi tüccarın karikatürü gibi göstermiştir. Brecht'in çok gülünen standart karakterlerinin İkinci Dünya Savaşı sonrasında kültürel konjonktürü ile ters düşebilecek bir bakış açısıyla sahnelenmesi, Wilson'un tercihidir. Epik tiyatro bu tür oyunların ön koşuludur, ama tek başına toplumun üretkenlik ve değişebilirliğini yansıtmamaktadır. Wilson, "Üç Kuruşluk Opera"yı kendine has sahneleme anlayışından vazgeçmeden, ama "Brechtien" birçok öğelere de yer vererek hem kendi tarzını hem de Brecht'in imgelerini etkileyici bir yeni üslupla sahnelemiştir. Wilson'un en önemli özelliklerinden biri de diğer iki sahnelemesinde de gördüğümüz üzere varolan kendine has, her anlamda ulaşılması güç ve üst seviyede olan "öznel dünyası"ndan taviz vermemesidir Hatta zaman zaman bilim-kurgusal distopik izleri seyircilerin dikkatini dağıtmak ve "Brecht'in" asal ulaşmak istediği "yabancılaştırma" etkisini ortaya çıkarmak için yapıma dahil etmiştir. Efektlerin kullanıldığı, her durumun kendi efektini de yarattığı atmosferde Brecht'in yarattığı o ikircikli ve ikiyüzlü düzeni "gösterme" prensibidir. Brecht'in dediği gibi, "bilimin çoktan kazanmış olduğu bir yetidir, fakat sanatın bunu kazanışı yeni bir eğilimdir. Bu yeni tutum, yabancılaşmaya dayanan toplum yaşamındaki algılama biçimlerine ve onların nesnelere karşı yabancılaşımıdır." (Telci, 2016, s.3) Bilimkurguda ve sahnelemede yabancılaştırma etkisi, zaman seçimleriyle de belirgin bir şekilde kullanılmaktadır. İnsanlığın, teknolojinin geleceğine dair beklentilerden, korkulardan, kuşkulardan ve umutlardan söz eden Üç Kuruşluk Opera yapımında öykü zamanı olarak gelecek zamanın seçimi de dikkat çekici bir unsurdur. Bilimkurguda zaman, gerçekçi kurgudaki gibi geçmiş, şimdiki zaman ve gelecek olabilir. Wilson bu yönden, hem masalsı hem de distopik bir evren sunmayı hedeflemiştir. Işığın, dekor ve kostümün yerine geçtiği uygulama biçiminde, çoğu zaman yabancılaştırma unsurunu yine bu şekilde kullanmıştır. Üç Kuruşluk Opera oyununda Brecht, diğer tiyatro eserlerinde çokça görülmeyen bir şeyi oraya ilişirmiştir, eserin "oyun metni" ile sınırlı olmayan etkilerini açığa çıkarmayı ve bu açıdan Üç Kuruşluk Opera oyununu sahnelemek isteyen yönetmenlerin bu ayrıntıya dikkat ederek metne yaklaşılmasını istemektedir. İşte bu yüzden Brecht'in de belirttiği gibi Üç Kuruşluk Opera bir "deneme"dir (Brecht, 2017, s. 8)



**Şekil 2.21:** The Threepenny Opera, Berlin,

**Kaynak:** Lesley Leslie-Spinks, 2007.

Wilson, oyundaki seslerin madeni para ve mekanik seslerin yoğunluğu, ışık tasarımıdaki flüoresan tercihi ve uygulayışı, oyunculuk argümanlarındaki (oyunculuk yöntemi, makyaj, kostüm) ‘gerçeküstücü’ detayı, Tim Burton’dan, Daft Punk’a güncel bir ‘hoş olmayan’ı, ‘sanat olan’a sunmasıyla seyircilere postmodern bir deneyim yaşatmıştır. Wilson bir röportajında;

*Brecht bir tiyatro oyunu tasarladı. Epik. Ve epik tiyatrodaki tüm unsurlar aynı öneme sahiptir. Brecht'in fikirleri ile kendi fikirlerimi çok yakın hissediyorum ve bu nedenle manzarasız bir manzara yaratmayı tercih ettim. Bütünün sadece bir kısmını göstermeye çalıştım. Hedeflerimden biri Brecht'in yarattığı hem fiziksel hem de ses benzeri görünmeyen, metnin arkasında saklı olan mekânları bulmaktır. Ve bu süreçte bana daha ilginç gelen durum; Bertolt Brecht'in tiyatrosu metnin "arkasındaki" mekandır: metnin arkasında hassas bir ironi ile onu gizler. Mekanın arkasında belli bir gerginlik vardır. Benim için bu mekânları bulmak çok zor oldu. (Wilson, 2011)*

Sonuç olarak Wilson, Üç Kuruşluk Opera yapımıyla yukarıdaki alıntıdan da anlaşıldığı gibi yapımın temsilini somut bir gerçeklikle ilişkilendirmek ile değil, ‘görünmez olanı görünür kılma’ ilkesiyle ilgilenmektedir. Bunun sonucu olarak yapımların geleneksel

“temsil” özelliğini yıkarak “görselleştirir.” Yapımın içerisindeki durumları ise toplumsal alandan bağımsız, sembolize olarak çerçeveler, sonra da göstergeleri görüntülere indirgeyerek gerçek olanla tüm ilişkisini keser ve durumların sembolik bir derinliğe ulaştırır. Yukarıda incelediğimiz sahnelerde de bahsedildiği üzere ağırlıklı olarak çıplak bir dekorun karşısında “grotesk” figürleri var ederek uzamı “insan bedeni ve ışığın” aracılığıyla inşa ettiğini görmekteyiz. Wilson’ın bu seçimi geleneksel anlamdaki “mekan ve beden” ilişkisini de yıkıma uğratar. Bu durum karşısında ortaya çıkan ölçeksizlik ile birlikte gerçeklik algısını dönüştürür. Burada sözünü ettiğimiz asal unsur Wilson’ın geleneksel temsil anlayışından kaçarak temsilin temsiliyle ilgilenmesiyle ortaya çıkar. Kısaca tekrarlamak gerekirse, Üç Kuruşluk Opera sahnelemesi varolan öznenin teknolojik birçok unsur ile (Işık, efektler, arka fon perde) öznelerin parçalanması, anlatısal ve zamansal süreksizlik aracılığıyla nedensellik ve yorumlamanın zor olması, kültür endüstrisi etkisiyle birlikte karakterlerin figürlere dönüştürülerek anlatısızlaştırılması ve uzamsal, zamansal, bedensel ve anlatısal olmak üzere neredeyse her kavramın işlevselleştirilmesi ile sağlanmaktadır. Bununla birlikte, ortamlara ve yaklaşıma yüklediği ötekililik, Brecht’in yaratmış olduğu dünyayı çoğullayarak, teknoloji kullanımıyla birlikte perspektifin ironik ve yıkıcı unsur olarak sürecin içerisindeki birçok tabloyu oluşturmasını sağlar. Wilson’ın Brecht okuması, diğer iki sahneleme kıyasla “yazılı metnin” dönüşümü haricinde çok büyük farkları oluşturmamaktadır. Wilson için en önemli unsur anlamsal anlam ve bu kavramın seyircilerin nasıl yorumlayacağına dikkat çekmek. Robert Wilson’ın sanatsal anlayışının bahsedildiği bölüm de “bu nedir?” sorusu üzerinden değerlendirdiği sahnelemeleri, mekânsal örgütlenme yerine seyircilerde çağırım olarak yorumlanması gereken bir ilişki üzerine teşvik eden bir yapıdadır. Üç Kuruşluk Opera yapımı için son söz olarak şunu söyleyebiliriz; Einstein on the Beach ve The Black Rider’a kıyasla bu yapımındaki ana yeniliği, “sesin uzamsallaştırılmasıdır.” Wilson, Üç Kuruşluk Opera yapımı ve yapımın teknoloji kullanımı aracılığıyla işitsel, görsel ve plastik önermelerini bir öykü anlatmak için acele etmeyen bir “ses manzarası” olarak kurgulanmıştır.



## SONUÇ

Robert Wilson'ın Einstein on the Beach, The Black Rider ve Threepenny Opera adlı yapımlarındaki teknoloji kullanımının tiyatro ile kurmuş olduğu "etkileşimi" ve Wilson'ın Antik Yunan uygarlığından beri birlikteliğini sürekli güncelleyen "tiyatro-teknoloji" ilişkisinin hangi amaçlar doğrultusunda sahnelemelerine dahil ettiği detaylı bir biçimde incelenmiştir. Kısaca hatırlamak gerekirse Wilson, sahne üzerinde varolan bütün disiplinleri (dans, resim, oyunculuk, video art, yeni medya) tek bir amaca hizmet edebilecek şekilde işlevselleştirir. Oyunculuk alanına getirmiş olduğu yeniliklerin yanında, metne yaklaşımında, dekorun ve ışığın kullanımındaki büyük yenilikleri ve oyunda geçen zaman, uzam kavramlarını çok katmanlı bir sahne yapısına dönüştürmek üzere kurgular. Wilson için bütün sahne öğeleri eşit derece önem teşkil etse de, Wilson'ın yapımlarındaki en temel unsur görselliğin ağır basmasıdır. Robert Wilson'ın seçilmiş olan "Einstein on the Beach, The Black Rider ve Threepenny Opera" yapımlarının ortak özelliği "ortam ve teknoloji" kullanımı aracılığıyla "yeni bir dil" oluşturmasıdır. Einstein on the Beach gibi erken dönem çalışmasıyla başta Avrupa olmak üzere dünyanın birçok yerinde adından söz ettirmeyi başarabilmiştir. Wilson'ın teknoloji kullanımındaki en temel sebeplerden birisinin "uzam" yaratımı olduğunun altını çizmek gerekmektedir. Wilson, çalışmanın dördüncü bölümünde bahsedilen "yeni uzam anlayışı" gibi; gelişen teknoloji ile birlikte oyun/seyir ilişkisinin geleneksel anlamdaki "form" almış mekansal halini dönüştürmeyi başarmıştır. Klasik yapının bütün sınırlarını ortadan kaldırarak seyircilerin "yalın ve etkisiz" halinden kurtulmasının yollarını keşfetmiştir. Wilson'ın tiyatrosu uzam kavramıyla birlikte ışığın etkin ve karakteristik bir özellik kazanması sonucu "anlatısal" tiyatrodan kurtulup "gösteren" bir tiyatro haline dönüşmektedir. Einstein on the Beach yapımında incelendiği gibi, sahne üzerindeki her argüman, kendi amaçlarının ve alanlarının sunumunu yaparak seyircilerden bu sunumlara yönelmesini talep eder. Yapımdaki seslerin ve dillerin parçalı oluşu, ışık kullanımının sadeliği ama güçlü imgeleri, Einstein'ın fiziğine veya birçok metinsel referanslara başvurmadan, yalnızca Einstein'ın "görsel" ve "fizik" bileşimiyle birlikte seyircilere doğrudan bilimi deneyimletmek amacı taşımaktadır.

Wilson'ın imgeleri benzetimci ve göz alıcı sahne düzenini, birbirinden bağımsız ancak bütünlüklü bir uzamı işaret ederken, ağır çekim ve görsel özel efektler söz konusu uzam yaratımını destekler niteliği taşır. Wilson'ın tiyatrosunda postmodernizmin temel bir niteliği olarak "anlamın ve gösterge" yapısının çöküşünün net bir biçimde gerçekleşmesi "Einstein on the Beach" yapımının teknoloji kullanımıyla birlikte ortaya çıkan yeni bir dil yaratımıdır.

Wilson'un çalışmalarında, bir yapımın yapılması için gerekli olan herhangi bir unsur karşısında 'mimarlık' geçmişi, ne tür bir metin kullanabileceğinden ziyade, öyküyü teknolojik birçok argüman ile birlikte "anlatısal" alandan koparıp "gösteren" bir alana nasıl taşıyacağı üzerine kuruludur. Bu yönüyle birlikte Einstein on the Beach'de Einstein'ın sahilde çekilmiş olan fotoğrafından yola çıkarak dört buçuk saati aşkın bir yapıyı sahneleyen Wilson, benzer bir tutumu da, on dokuzuncu yüzyılın Almanya'sına ait olan bir masalı, gene benzer bir biçimde "anlatısal" alandan koparıp "gösteren" bir alana taşıdığı The Black Rider yapımında analiz etmekteyiz. Wilson yapımlarının en ilginç yanı "Arka Fon Perde" aracılığıyla oluşturulmaktadır. Görsel bütün yapılandırma, bu fon perdenin ışık aracılığıyla boyanmasıyla oluşturulur. Eğer, Wilson'ın yapımlarında teknoloji kullanımı yer almamış olsaydı, Bauhaus-Konstrüktivist anlayışın izleğini yapımlarında bu kadar etkin bir biçimde kullanamayacaktı sonucuna varabiliriz. Wilson, yapısal fikirini düşünmenin asıl bir yapı olduğu Black Rider'da durumları ve bu durumların çağrışımsal anlamlarını teknolojik unsurlarla yapı-bozumuna uğratarak "postmodern" bir anlatım dili oluşturur. Wilson'ın teknoloji kullanarak oluşturduğu "yeni bir görsel dil" basit bir estetik uyumdan ziyade, sanatın geleneksel yorumlayıcı alanlarını dönüşüme uğratma çabası taşımaktadır. Söz, Wilson'ın tiyatrosunda en az işleve sahip olan bir sahnesel argümandır. Bu açıdan değerlendirildiğinde The Black Rider'da teknoloji kullanarak yaratmış olduğu uzamlar (orman, kavşak, hayvan figürleri) sözün yerine geçer. Wilson'ın bu noktada ulaşmak istediği temel hedef seyircilere "görünmez olanı görünür kılma" ilkesinde seyircilere görmeye teşvik etmektedir. Anlamından sıyrılmış sözcükleriyle, tekrarlanan tasarımlar gibi göstergeler bakımından etkisizleştirilmiş sahne argümanları, görsel bir yapı-sökümü sağlama yönünde işlevselleştirilmiştir.

Robert Wilson'ın seçilmiş olan üç yapımında da olan ortak özellik "gösterme", çalışmanın üçüncü bölümünde bahsedilen "görünmez olanı görünür kılma" prensibiyle ilgilidir. Wilson'ın bu sayede hem teknolojiyi belli bir amaç üzerine inşa ederken hem de geleneksel "temsil" özelliğini yıkıma uğratmayı sağlar. Üç Kuruşluk Opera yapımını



diğer iki yapımdan ayıran en temel özellik yazılı bir metnin varlığıdır. Bu açıdan Wilson diğer iki yapımda daha özgün sahnelemelere özgür bir şekilde ulaşabilmişken, Brecht gibi dünyanın en etkili yazarlarından birine ait olan Üç Kuruşluk Opera yapımı Wilson için gerçekten büyük bir sınav niteliği göstermiştir. Ancak Wilson yapımın içerisindeki durumları, Brecht'in anlayışından ziyade, toplumsal alandan bağımsız, sembolize olarak çerçeveler ve durumları görüntülere indirgeyerek gerçek olanla tüm ilişkisini keserek sembolik bir derinliğe ulaştırır. Wilson'ın bu seçimi geleneksel anlamdaki "mekan ve beden" ilişkisini de yıkıma uğratar. Bu durum karşısında ortaya çıkan ölçeksizlik ile birlikte gerçeklik algısını dönüştürür. Wilson, Üç Kuruşluk Opera sahnelemesi ile varolan öznenin teknolojik birçok unsur aracılığı sayesinde (ışık, efektler, arka fon perde) öznelerin parçalanması, anlatısal ve zamansal süreksizlik, nedensellik ve yorumlamanın zor olması, kültür endüstrisi etkisiyle birlikte karakterlerin figürlere dönüştürülerek anlatısızlaştırılması, uzamsal, zamansal ve bedensel olmak üzere neredeyse her kavramın işlevselleştirilmesi ile sağlanmaktadır. Bununla birlikte, ortamlara ve yaklaşıma yüklediği ötekililik, Brecht'in yaratmış olduğu dünyayı çoğullayarak, teknoloji kullanımıyla birlikte perspektifin ironik ve yıkıcı unsur olarak sürecin içerisindeki birçok tabloyu oluşturmasını sağlar.

Wilson'ın geleneksel anlamda kabul edilen olguları saf dışı bırakan bu üç çalışmasıyla, bedeni/bedenin parçalarını konu alarak ve uzamsal bir üslubu teknoloji aracılığıyla inşa etmektedir. Wilson'ın teknoloji kullanımı, dijital bir dünyanın anlayışına doğru giden insan ve makine ilişkisini ve bağı gün geçtikçe nasıl bir karşılığının olacağını gözler önüne serer niteliktedir. Özellikle karakterlerin iki boyutlu, gösterilenin üç boyutlu olduğu şekliyle sunumu bu durumların hepsini anlamlandıran bir niteliği temsil etmektedir. Wilson'ın kitle kültürünün iletişim araçları aracılığıyla toplumların içerisinde varolan ve kültürel olarak bilindik bütün imgeleri ele almıştır. Bu imgelere yapımlarında yüklediği anlamın keyfi ve kişisel bir seçim olduğunun da altını çizer. Bu özelliğiyle Wilson'ın yapımları temsili yıkmak yerine dönüştürerek sadece görselleştirir. Görselleştirdiği bu anlam yoğunluğu Einstein on the Beach ile birlikte sonraki bütün sahnelemelerinde de istikrarlı bir biçimde gözettiği bir özelliktir. Bu açıdan Wilson'ın teknoloji kullanımı ve onunla kurduğu ilişki teatral projelerinin merkezinde yer alır.

Tiyatro ve teknoloji ilişkisinin değerlendirilmesi yapılırken, sahnelemenin en yeni teknolojiyi ve ortamları kullanarak zamanın gelişmelerine uyum sağlama amacı taşıdıkları varsayımı yapmak Wilson'ın incelediğimiz üç yapımına kıyasla doğru bir

bakış açısı göstermemektedir. Çünkü özellikle Wilson gibi sanatçılar, bu ortam ve teknolojileri bir amaç olarak görerek, sahneleme içerisinde kullanılan ortam ve teknolojiler aracılığıyla tiyatro sanatına yeni bir dil, daha doğrusu anlamlı bir katkı sağlamışlardır. Özellikle 1910'lu, 1960'lı ve 70'li yıllar çağdaş sahneleme anlayışlarımız için öncü niteliği taşımaktadır. Yüzyılın başında ortaya çıkan avangard akımlar (fütürizm, dadaizm, konstrüktivizm, bauhaus), ikinci dünya savaşından sonraki 60'lı yılların gençlik hareketleri, video ve performans sanatını, 70'li yıllardan sonraki çoklu ortamlı sahnelemeleri ve tiyatro sanatını kökten değişime uğratmıştır. Yirminci yüzyıl süresince ortaya çıkmış olan çoklu ortamlı sahnelemeler çağdaş sahnelememiz için esin kaynağı olmuştur. Yirminci yüzyıl boyunca sahnelenmiş oyunlar, dijital performansın kavramsal ve kuramsal perspektifinin oluşumuna "içeriksel" ve "biçimsel" olarak katkı yapmıştır. 1960'lı yıllardan itibaren çoklu ortamlı teknolojileri kullanan sanatçıların sayısının artması, sinemanın ve video art'ın günden güne etkisinin dünya üzerinde hissettirmesi tiyatro sahnelerinde de bir geçişliliğin ve çeşitliliğin yaşanmasını zorunlu kılmaya başlamıştır. Modern sonrası ortaya çıkan "Postmodern" teorinin etki alanının genişlemesi, tüm toplumsal alanlarda olduğu gibi, sanatta da yeni bakış açılarının beslenmesine neden olmuş, kimlik, 'öteki'lik, cinsellik, iktidar, beden gibi tartışma alanlarının mesele edinildiği bir sanat anlayışı gelişmiştir. Bu anlayış, sanatın nesnelliğinden ziyade toplumsal anlamına odaklanarak "medya eleştirisinden sanat kurumlarının eleştirilerine, cinsiyet ayrımcılığından ırk ayrımcılığına uzanan", özü itibariyle belli güç ilişkilerinin şekillendirdiği yaşamsal kodları ön planda tutan sanatçıların üretimleriyle şekillenmiştir. Sanatın politika alanına çekildiği 80'li yıllardan itibaren mevcudiyet, şizofreni, bütünlük, kimlik gibi kavramların odağında yer alan postmodern sanat, tüm bu tartışmaların ortasında yer almasıyla çağdaş sanat anlayışında önemli bir yere sahiptir. Yirmi birinci yüzyılda hızlı bir ivme kazanan teknolojik gelişmeler, tüm sektörleri etkilediği gibi medya endüstrisinde de önemli dönüşümlerin kapısını açmıştır. Kültür endüstrisi ile birlikte klasik medya araçları çeşitlenmiş; "yeni medya" teknolojileri sayesinde, geleneksel medya araçlarına oranla çok daha farklı özellikleri bünyesinde barındıran araçların kullanımı yaygınlaşmıştır. Bu gelişme, tiyatro sahnelerinde kullanılan birçok argümanın da çeşitlenmesine önyak olmuş; birbirinden farklı özellikleri ve doğaları olan birçok medya ürünü seyirciye yeni bir anlatı dili olarak sunulmaya başlamıştır.

Bu çalışmada, çağdaş tiyatro sanatının toplumsal ve kavramsal kökeninin Antik Yunan tiyatrosundan temellenerek başladığını, çağlar boyunca oyun/seyir ilişkisi bağlamında “biçimsel” birçok algılama mekanizmasını, ilkel makinaların gelişimi aracılığıyla şekillenerek, kendisinden sonra gelen uygarlıkların tiyatro anlayışının da temellerini oluşturmuş olduğunu görmekteyiz. Antik Yunan sanatçıları tarafından sahne üzerinde kullanılan makinalarla başlayan teknoloji ve tiyatro ilişkisi, yirminci yüzyıl boyunca birçok sanatsal akımın ve kavramın üretilmesini etkin kılmıştır. Yirminci yüzyılın başlarında gerçekçilik akımını pekiştirmek için ortam ve teknolojilerden yararlanılmıştır. Özellikle sinemanın gerçekçilik etkisi yaratırken kullandığı ve tiyatronunkinden daha üstün olan teknik olanakları, örneğin ses sistemleri, ışık, video art gibi öğeler tiyatro sahnelerinde denenmiştir. Yirminci yüzyıl boyunca ortaya çıkan tüm ortam ve teknolojilerin tiyatrodaki kullanılması, köklü birer değişime neden olsun olmasın, tiyatronun belli başlı öğelerini etkilemiş ve dönüştürmüştür. Teknoloji ile birlikte tiyatronun geleneksel anlamdaki mekan ve metin gibi öğeleri büyük bir değişime uğramıştır. Tiyatronun yirminci yüzyılın başlarına kadar olan süreçteki kısıtlı mekan sayısı, sinemanın ortaya çıkmasıyla birlikte hem mekan sayısını hem de mekan geçişlerini ve mekan dönüşümlerini çoğaltmayı sağlamıştır. Özellikle görünmeyen mekanlar, görünür hale gelmiştir. Mekanların çoğalması, hızla dönüşmesi ve görünmeyen mekanların görünür hale gelmesi, hem tiyatronun sinema gibi dev bir sektör karşısında varlığını korumuş hem de seyircilere sinemadakine benzer bir mekan sunumu yaratma imkanı sağlamıştır. Bu sayede seyirciler gözlerinin önünde hem değişen hem de dönüşen mekanları görme fırsatını bulmuştur.

Son söz olarak, teknoloji ve tiyatro ilişkisiyle birlikte mekan yaratımı, metin yazımı, oyun/seyir ilişkisi gibi birçok olgu her çağda yeniden ele alınmıştır. Altını çizmemiz gereken bir nokta da şudur; tiyatro, ilk ritüelistik gösterilerden bu yana güçlü bir iletişim ortamı oluşturmuştur. Bu sayede, teknolojinin gelişimi tiyatro gibi evrensel ve güçlü bir sanatın üzerinde önemli etkiler yaratmaktadır. Tiyatronun yaşadığı dönemlere göre biçimlenmesi ve bu biçimlerin sonraki kuşaklara aktarılmasıyla oluşan güncel kimliği karşısında şunu söylememiz gerekmektedir; tiyatro özü itibarıyla “ilkel” kimliğini koruyarak, insana dair var olan bütün kavramları, gelişen teknoloji ekseninde “çağdaş” sunumlarla aktarmaya devam ediyor ve devam edecektir.



## KAYNAKÇA

- Aydoğan, Filiz.** (2012). Alternatif Medya Olarak Yeni Medya, Antalya: Akdeniz Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Sayı. 18, s. 58-68
- Adorno, T.W.** (2007). Kültür Endüstrisi, Çev. Bülent O. Doğan, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Adorno, T.W.** (2003)“Kültür Endüstrisini Yeniden Düşünürken”, Cogito Dergisi, İlkbahar-Yaz, Sayı:36, s.12.
- Akıncı, Sevcan.** (2017). Avangart’tan Çağdaş’a: Tiyatro ve Uzam, Ankara: *Araştırma e- dergisi*, Sayı 5., s. 2-15.
- Aronson, Arnold.** (2000). American Avant-garde Theatre: a History, London, Routledge.
- Arrighi, Giovanni.** (2015). Sistem Karşıtı Hareketler, Çev. S. Sökmen, İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Brecht, Bertolt.** (2017). Üç Kuruşluk Opera, Çev. Yücel Erten, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Brecht, Stefan.** (1978). The Theatre of Visions, Berkshire, Cox & Wyman Limited.
- Brockett, Oscar G.** (2017). Tiyatro Tarihi, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Brook, Peter.** (2010). Boş Mekan, Çev. Ülker İnce, İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Bürger, Peter.** (2017). Avangard Kuramı, Çev. Alit Altun, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Calinesco, Matei.** (2013). Modernliğin Beş Yüzü, Çev. Sabri Gürses, İstanbul: Küre Yayınları.
- Candan, Ayşin.** (2013).Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro, İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Carlson, Marvin.** (2009). ‘‘Video and Stage Space: Some European Perspectives’’, *Modern Drama* 46,4, 2003, s. 614-628, web. 10 Şubat 2019.
- Carlson, Marvin.** (2013). Performans, Eleştirel Bir Giriş, Çev. Beliz Güçbilmez, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Çamurdan, Esen.** (1994). Tiyatroda Mekan, Uzam ve Öteki Terimler, İstanbul: *Tiyatro Dergisi*, Aralık s. 1-2.
- Demirkol, Yusuf.** (2013). Robert Wilson Oyunlarında Postdramatik Anlatı Teknikleri, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Batı Dilleri ve Edebiyatları Anabilim Dalı Amerikan Kültürü ve Edebiyatı Dalı, İstanbul.
- Dixon, Steven.** (2007) Digital Performance: A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art and Instalation, Cambirdge, MIT Press.
- Eco, Umberto.** (1977). Semiotics of Theatrical Performance, Indiana University Press.

- Erdoğan, İlham.** (2006). *Kültürlerin Kesişme Noktasında Tiyatro ve Çağdaş Sahneleme*, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sahne Sanatları Bölümü Tiyatro Ana Sanat Dalı, İstanbul.
- Hart, Elizabeth F.** (2006). *Performance and Cognition - Theatre studies and the Cognitive Turn*, Milton Park, Abingdon, Routledge.
- Fairbrother, Trevor.** (1991). *Robert Wilson a Chronological Essay*, Robert Wilson's Vision, the Museum of Fine Arts ve Harry N. Abrams, Inc., Boston ve Newyork, pp.
- Harari, Yuval N.** (2015). *Hayvanlardan Tanrılara*, Çev. Ertuğrul Genç, İstanbul: Kolektif Kitap.
- Holmberg, Arthur.** (2015). *The Theatre of Robert Wilson*, Cambridge University Press.
- Kıroğlu, Hacer.** (2018). *Postmodernizm Bağlamında Performans Sanatında İnanç Pratikleri*, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı. İstanbul.
- Knowles, C.** (2012). *Einstein on the Beach*, (Broşür), Montpellie.
- Kuspit, Donald.** (2006). *Sanatın Sonu*, Çev. Yasemin Tezgiden, İstanbul: Metin Yayınları.
- Lehmann, Hans-T.** (2006) *Postdramatic Theatre*, New York, Routledge.
- Nutku, Özdemir.** (2008). *Dünya Tiyatrosu Tarihi 1*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Oğuzhan, Nihan.** (2013). *Tiyatro Salonlarında Sahne Aydınlatması ile Salon ve Sahne Biçiminin İlişkisi*, İstanbul Teknik Üniversitesi, İç Mimari Tasarım Anabilim Dalı, İstanbul.
- Özbek, Mehmet.** (2015). *Çağdaş Tiyatroda Dijital Gösterim ve Medya Teknolojisi-Intermediality*, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo-Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı. İstanbul.
- Özdemir, Alev.** (2012). *Bir Sahne Bileşeni Olarak Zenginleştirilmiş Gerçekliğin Tiyatro Mekanında Değerlendirilmesi*, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Fakültesi Bilişim Anasanat Dalı, İstanbul.
- Özüaydın, N. Uğur.** (2006). *20.Yüzyıl Tiyatrosunda Estetik Düşünce*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tiyatro Anasanat Dalı, İstanbul.
- Piscator, Erwin.** (1985). *Politik Tiyatro*, Çev. Mustafa Ünlü-Suavi Güney, İstanbul: Metis Yayınları.
- Salihbegovic, F.N.** (2013). *Directing Cybertheatre*, Belgrade, Academica.
- Saltz, David Z.** (2010). *'Live Media: Interactive Technology and The Transformation of Performance*, Cambridge, MIT Press.
- Savran, David.** (1988). *Breaking the Rules: The Wooster Group*. New York: Theatre
- Shchelokova, M.** (2016). *Digital Media in Modern Art*, Hedmark.
- Shchelokova, M.** (2007). *Robert Wilson*, New York, Routledge.
- Shyer, Laurence.** (1989). *Robert Wilson and His Collaborators*, New York.
- Şangüder, M. K.** (2018, Şubat). *Yeni Medya Sanatında İşbirlikli Yaklaşımlar*, Ankara: *İdil dergisi*, cilt 7, s. 44.
- Şeyben, Burcu Y.** (2016). *Tiyatro ve Multimedya*, İstanbul: Habitus Yayıncılık.

- Telci, Şebnem.** (2016). Dört Büyük Buluşma, İstanbul: *Milliyet Sanat Dergisi*, s. 686.
- Waltz, Gwendolyn.** (2006.) ‘‘Filmed Scenery on the Liv Stage’’, *Theatre Journal* 58, 4, s. 547-573, web., 15 Ocak 2019.
- Wilson, Robert.** (2011). From Within, Ed. Margery Arent Safir, The Art Arena, Paris.
- Wilson, Robert.** (1990). The Black Rider, (Video Dosyası).  
<https://www.youtube.com/watch?v=lbQkzAbCjio> adresinden elde edilmiştir.
- , (2012). Einstein on The Beach, (Video Dosyası).  
[https://www.youtube.com/watch?v=O\\_OPJ97efCE](https://www.youtube.com/watch?v=O_OPJ97efCE) adresinden elde edilmiştir.
- , (2012). Threepenny Opera, (Video Dosyası).  
<https://www.youtube.com/watch?v=nv2SiBcE9dM> adresinden elde edilmiştir.
- Yıldırım, İmge.** (2011). 1960’larda ve 70’lerde Avrupa, ABD ve Türkiye’de Avangard Tiyatro, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Anabilim Dalı, İstanbul.





## ÖZGEÇMİŞ



**Adı – Soyadı:** Gökhan DOĞRUSOY  
**Telefon:** 0532 159 63 37  
**E- Mail:** gokhan.dogrusoy@gmail.com  
**Doğum Yeri ve Tarihi:** İstanbul – 22.06. 1988

## KİŞİSEL BİLGİLER

**Uyruk:** TC.  
**Doğum Tarihi:** 22.06.1988  
**Yeri:** İstanbul  
**Medeni Durum:** Bekar  
**Kilo :** 70  
**Boy :** 1.78  
**Göz Rengi :** Kahve  
**Saç Rengi :** Sarı  
**Ehliyet:** B (2009)

## EĞİTİM

- 2011/2015 - Beykent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi - Oyunculuk Bölümü
- 2013/2014 - Propeller Theatre Company, Hareket ve Algılama Atölyesi (İKSV)
- Temel Oyunculuk Atölyesi / Workshop - Ayşe Lebriz Berkem (İBBŞ)
- Kathryn Hunter ile “Fiziksel Tiyatro” Atölyesi (İKSV)
- Mihran Tomasyan ile “Hareket Atölyesi” (İBBŞT-ÇGSM)
- 2017/2019 - ‘İstanbul Aydın Üniversitesi’, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tiyatro Yönetmenliği Yüksek Lisans,

## **DENEYİMLER**

- 2018 (Yönetmen Yardımcısı), İstanbul Büyük Şehir Belediyesi Şehir Tiyatroları – Can Yeleği – Yönetmen: Nihat Alpteki
- 2016-2017 (Oyuncu), İstanbul Devlet Tiyatrosu - Kut-ul Amare - Anma Programı - Yönetmen: Zafer Kayaokay
- 2015/2016 (Yönetmen), Tiyatro D.E.M - ‘Kassandra’ Reality Show – Lyubomir Djukovic – Yönetmen: Gökhan Doğrusoy
- 2014/2016 (Oyuncu), İstanbul Devlet Tiyatrosu - Çiçeğim Solmasın – Kerem Gökçe Yönetmen: Duygu Gökhan
- 2014 (Oyuncu) Glengarry Glen Ross – David Mamet - Yönetmen: Nazım Uğur Özüaydın
- 2012 ( Oyuncu – Dansçı), ‘La Fura Dels Baus -İstanbul İstanbul’ (İKSV) - Yönetmen: Alex Ollé Carlus Padrissa
- 2011 (Asistan) Kargaşa, İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları Yönetmen: Abdul Mounem Amayri
- 2010 (Oyuncu), Tiyatro Retorik, ‘Sokakların Kırılan Çiçekleri’ - (Haldun Dormen Sahnesi)

## **ÖDÜLLER**

2014/2015 - Tiyatro D.E.M - ‘Kassandra’ Reality Show – Lyubomir Djukovic - Yönetmen Gökhan Doğrusoy

- Ümit Vaadeden Yeni Tiyatro grubu ödülü
- Genç Yetenek ödülü