

**PETER BROOK'UN KARMA SAHNELEME  
ANLAYIŐI ÜZERINE BİR UYGULAMA  
Sanatta Yeterlik Tezi**

**Arzu TURAN**

**Eskiőehir 2022**

**PETER BROOK'UN KARMA SAHNELEME ANLAYIŐI ÜZERINE BİR  
UYGULAMA**

**Arzu TURAN**

**SANATTA YETERLİK TEZİ**  
**Sahne Sanatları Anasanat Dalı**  
**Danışman: Prof. Erol İPEKLİ**

**Eskişehir**  
**Anadolu Üniversitesi**  
**Güzel Sanatlar Enstitüsü**  
**Haziran 2022**

## ÖZET

### PETER BROOK'UN KARMA SAHNELEME ANLAYIŞI ÜZERİNE BİR UYGULAMA

Arzu TURAN

Sahne Sanatları Ana Sanat Dalı, Tiyatro Sanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü

Danışman: Prof. Erol İPEKLİ

Çağdaş tiyatronun pek çok uygulamacısı tiyatrodaki seyircisi ile yaşayan, katılımcı bir ilişki kurmanın yollarını aramıştır. Bu uygulamacıların en önemlilerinden biri Peter Brook'tur. Peter Brook neredeyse bir asırlık yaşamı boyunca ölümcül olmayan tiyatro yapmanın yollarını aramıştır. Bu amaçla seyirci ile kurmak istediği dolaysız ilişkide yaşayan anların oluşabilmesi için farklı yöntemleri iç içe kullanmış ve oyuncunun iyi bir hikâye anlatıcısı olması gerektiğini savunmuştur.

Bu çalışmada Peter Brook'un tiyatro ve oyunculuk üzerine görüşleri merkeze alınarak bir sahneleme denemesi yapılmıştır. Onun farklı yöntemleri yan yana getirilerek oluşturduğu çalışma biçimi "Karma Sahneleme Anlayışı" olarak adlandırılmıştır. Tiyatro topluluğu için tarif ettiği "oyuncu grubu çok başlı hikâye anlatıcısı olmalıdır" görüşünden yola çıkılarak, Dino Buzzati'nin "Tanrıyı Gören Köpek" adlı öyküsü sahneleme metnine uyarlanmış ve bir gösterim yapılmıştır. Gösterimin uygulama biçimiyle tiyatronun oynusuluğu vurgulanmış, seyirci ile canlı bir tiyatro anının paylaşılması hedeflenmiştir.

**Anahtar Kavramlar:** Tiyatro, Peter Brook Tiyatrosu, Oyunculuk, Sahneleme, Dino Buzzati

## **ABSTRACT**

### **AN ADAPTATION OF COMBINED STAGING PERSPECTIVE OF PETER BROOK**

Arzu TURAN

Department of Performing Arts , Program in Theatre  
Anadolu University, Institute of Fine Arts

Advisor: Prof. Erol Ipekli

Many practitioners of contemporary theater are in search for the ways to have participatory relationship with their audience in the theater. Peter Brook is one of the most important of these practitioners. Peter Brook has spent almost his entire life trying to do non-lethal theater. For this purpose, he used different intertwined methods to create possible moments to have a direct relationship with the audience and he supported the idea that the actor should be a good story teller.

In this study, a stage experiment based on Peter Brook's views on theater and acting was conducted and the variant methods of his working style is named "Combined Staging Perspective. Based on one of his views "the actor group should be a multi-headed storyteller", Dino Buzzati's story "The Dog Who Saw God" was adapted and staged. The playfulness of the theater was emphasized with the way the show was performed and it is aimed to share a live theatre moment with the audience

**Key Words:** Theatre, Peter Brook Theatre, Acting, Staging, Dino Buzzati

20/06/2022

## **ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ**

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

.....

(İmza)

Arzu TURAN

(Öğrencinin Adı Soyadı)

20/06/2022

### **STATEMENT OF COMPLIANCE WITH ETHICAL PRINCIPLES AND RULES**

I hereby truthfully declare that this thesis is an original work prepared by me; that I have behaved in accordance with the scientific ethical principles and rules throughout the stages of preparation, data collection, analysis and presentation of my work; that I have cited the sources of all the data and information that could be obtained within the scope of this study, and included these sources in the references section; and that this study has been scanned for plagiarism with “scientific plagiarism detection program” used by Anadolu University, and that “it does not have any plagiarism” whatsoever. I also declare that, if a case contrary to my declaration is detected in my work at any time, I hereby express my consent to all the ethical and legal consequences that are involved.

.....

(Signature)

Arzu TURAN

(Name and Surname of the Student)

## İÇİNDEKİLER

ÖZET .....	iii
ABSTRACT .....	iv
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ .....	v
STATEMENT OF COMPLIANCE WITH ETHICAL PRINCIPLES AND RULES.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
ŞEKİLLER DİZİNİ .....	ix
GÖRSELLER DİZİNİ .....	x
1.GİRİŞ .....	1
1.1.Sorun .....	1
1.2.Amaç.....	6
2.YÖNTEM.....	8
3.BULGULAR VE YORUM.....	8
3.1. Peter Brook'un Sanatsal Evreleri.....	8
3.1.1. 1945-1963 arası ilk dönemi .....	9
3.1.2. 1964-1970 arası ikinci dönemi .....	9
3.1.3. 1970 ve sonrası kültürlerarası çalışmalar dönemi.....	14
3.2.Tiyatro Anlayışı.....	16
3.2.1.Boş alan.....	17
3.2.2. Brook'un oyuncularıyla çalışma biçimi.....	19
3.2.3.Doğaçlama .....	22
3.2.4.Takım oyunculuğu.....	25
3.2.5.Seyirci .....	26
3.2.6.Hikâye anlatıcılığı.....	31

<b>3.3. Yönetmenin Yorumu .....</b>	<b>35</b>
<b>3.3.1.Sahneleme metni .....</b>	<b>35</b>
<b>3.3.2. Oyuncularla çalışma .....</b>	<b>43</b>
<b>3.3.3.Mekân-Zamanın kullanımı .....</b>	<b>53</b>
<b>3.3.4.Kostüm.....</b>	<b>55</b>
<b>3.3.5.Makyaj.....</b>	<b>57</b>
<b>3.3.6.Işık.....</b>	<b>57</b>
<b>3.3.7.Müzik .....</b>	<b>58</b>
<b>3.3.8.Afiş/Broşür .....</b>	<b>59</b>
<b>3.3.9. Sahneleme süreci .....</b>	<b>59</b>
<b>4. SONUÇ .....</b>	<b>78</b>
<b>KAYNAKÇA .....</b>	<b>83</b>
<b>EKLER</b>	
<b>ÖZGEÇMİŞ</b>	



## ŞEKİLLER DİZİNİ

	<b><u>Sayfa</u></b>
<b>Şekil 3.1.</b> Oyun Alanı .....	54
<b>Şekil 3.2.</b> Kostüm .....	57
<b>Şekil 3.3.</b> Işık Şeması .....	58

## GÖRSELLER DİZİNİ

	<b><u>Sayfa</u></b>
<b>Görsel 3.1.</b> Dilenciler .....	50
<b>Görsel 3.2.</b> Köylüler .....	50
<b>Görsel 3.3.</b> Fırıncı .....	51
<b>Görsel 3.4.</b> Tablo Vivant .....	52
<b>Görsel 3.5.</b> Önoyun .....	61
<b>Görsel 3.6.</b> I. Epizot.....	63
<b>Görsel 3.7.</b> II. Epizot .....	64
<b>Görsel 3.8.</b> III. Epizot .....	66
<b>Görsel 3.9.</b> IV. Epizot .....	67
<b>Görsel 3.10.</b> V. Epizot .....	69
<b>Görsel 3.11.</b> VI. Epizot .....	70
<b>Görsel 3.12.</b> VII. Epizot .....	71
<b>Görsel 3.13.</b> VIII. Epizot .....	73
<b>Görsel 3.14.</b> IX. Epizot .....	74
<b>Görsel 3.15.</b> X. Epizot .....	76
<b>Görsel 3.16.</b> XI. Epizot .....	77
<b>Görsel 3.17.</b> XII. Epizot .....	78

# 1.GİRİŞ

## 1.1.Sorun

Klasik Batı dram yapısının temelini Aristoteles'in "Poetika" da belirlediği özellikler oluşturur. Rönesans'la birlikte bireyin evrenin merkezinde olduğu düşüncesi hâkim olmaya başlar. Klasik dramın merkezinde de aydınlanma düşüncesinin etkisiyle her şeyi yapmaya ve değiştirmeye muktedir birey vardır. Dramın dünyasını bireyler arasındaki ilişkiler oluşturur. Bu ilişkilerin iletişim şekli diyalogdur. Yapısı kapalı ve birlikli bir yapıdır ve bu birlik içinde olaylar birbirine neden sonuç ilişkisi ile bağlıdır. Bu yapı içerik ve biçimin birbirini belirlediği organik bir bütün şeklinde algılanır. Buna göre;

i. Dram mutlaktır. ii. Oyun yazarı dramda yer almaz. iii. Dram, seyircisiyle ilişkisinde de mutlaktır. iv. Dram'ın mutlaklığına uygun olarak sahnenin biçimi de Rönesans ve neoklasik dönemlerde olduğu haliyle çerçeve resim gibi şekillenmelidir. v. Rol-oyuncu ilişkisi tek bir kişide birleşecek şekilde Dram'ın mutlaklığına itaat etmelidir. vi. Dram birincildir, başka bir şeyin ikincil temsili değildir. vii. Dram birincil olduğu için tarihi oyunlar dramatik değildir. viii. Dram'ın içsel zamanı her zaman şimdi'dir. ix. Bu, dramda zaman birliğini, x. Aynı zamanda Dram'da mekân birliğini de sağlar. xi. Dram'ın mutlaklığı için tesadüfi, şans eseri olan her şey dışarıda bırakılmalıdır. xii. Dram, kişilerarası ilişkilerden doğan diyalektik bir evrendir, bu kişilerarasılığın aracı diyalog olduğu için diyalog olduğu sürece dram mümkündür.<sup>1</sup>

Bu verilere göre dram, yarattığı dünyada, her zaman ve her yerde geçerli olacak gerçeği yansıttığı bir yapı ve içeriğe sahiptir. Bu mutlak gerçeklik seyirciye gerçeklik yanılması yaratacak koşullarla sunulur. İstenen atmosferi yaratmak için seyircinin bakışı çerçeve sahnede, merkezi perspektif içine yönlendirilir ve tiyatronun bütün araçları bu yanılmayı üretmeye hizmet eder. Dolayısıyla oyuncunun sahnede mevcudiyetine yönelik tüm kullanımlar yok edilir. Karşımızda, izlediğimiz rolü vücuda getiren oyuncu değil anlamın, düşüncenin temsilinde araçsallaştırılan kurgusal karakter vardır. Seyirci ile ilişkide yaratılan gerçekliğin kırılmasına neden olacak kullanımlar yoktur. Seyirci sanki orada değildir ve kendisine o çerçevenin içinde olup bitenleri röntgenleyen bir rol biçilmiştir. Bu rolü içinde de gördüklerinin mutlak olduğunu kabul etmelidir. Dramın eylem zamanı şimdidir. Seyirci o anda orada bir tiyatro oyunu izleyen seyirciler olmaktan çıkıp örneğin 18... yılında bir Fransız salonunda, gerçek yanılmasıyla oluşturulan dekorların, kostümlerin içinde birbiriyle konuşan insanların acılarına tanıklık eden, onlar

---

<sup>1</sup> E. Ejder (2019) *Dramın (Anti) Tiyatral İnşası: Peter Szondi'nin Modern Dram Teorisi'nde İçerik Kapanma ve Tiyatrallık* <https://www.academia.edu/36491537> ( ErişimTarihi:28.12.2020)

için üzülen ve onların hatalarından ders alan gözlemcilere dönüşür. Yazarın mutlak bakışını, egemen sınıf olan burjuvazinin de gerçekliğe bakış açısını yansıtan ve hatta bu gerçekliği üreten konvansiyonel tiyatro biçimlerinin genel olarak sıraladığımız yapısına göre doğru tektir, sabittir ve içinde değişim dönüşüm potansiyeli taşımaz. Yarattığı illüzyonla dram kendi dünyasına kapanmış ve böylece gerçek yaşamla olan bağlarını kopararak kurgusal gerçekliğini yaşamın gerçekliği olarak dayatmıştır.

19. yy. sonu ile 20. yy. başında tarihsel avangartlar olarak anılan sanatçıların düşünce ve uygulamalarıyla tiyatro sanatı yeni bir evreye girer. Bu sanatçılar, egemen sınıfın yapılandığı, dayattığı ve pazarladığı dramın gerçeklik dünyasını ve onun sunum biçimlerini reddeder. Sanata askeri terminolojiden giren ve tiyatro sanatını da derinden etkileyen “Öncü birlik” anlamındaki avangard terimi, geleneksel olmayan sanat biçimlerini tanımlamak için kullanılır. Tarihsel avangartlarla birlikte sanat kurumunun kendisi sorunlu olarak görülmeye başlanır. Onlara göre yapılması gereken sanatta yeni atılımlar değil kökten sorunlu olan sanat kurumunun yıkılmasıdır. Yeni oluşumda amaç sanatla yaşam arasındaki kopukluğun giderilmesi olmalıdır.

Klasik dramatik yapının birlikli yapısı, aydınlanma felsefesinin akılcı yaklaşımı, endüstrileşme ve kapitalizmin yarattığı acımasız çıkar savaşı gibi sorunlar bu dönem sanatçılarında gerçeklikle kurulan algıda değişime neden olur. Bu algısal değişimle beraber tiyatro sanatında bir temsil krizinden söz edilmeye başlanır. Temsil kriziyle birlikte modern dönem sanatçıları gerçekliğin artık klasik mimesis anlayışıyla sunulamayacağını savunurlar. Onlara göre görünen dünyanın benzeri olan taklit gerçeği yansıtmada yeterli değildir. Bu yüzden gerçeklikle kurdukları ilişkide kendi algısal formlarını yansıtıcı biçimler yaratırlar.

Tarihsel avangartlarla birlikte Avrupa tiyatrosunda edebiyatın bir parçası olarak düşünülen dramatik yapıt, tiyatro metnine dönüşmüş, edebiyattan uzaklaşarak teatralleşmiştir. Tiyatronun teatralleştiği bu dönemde, kendi dışındaki ilişkileri tanımayan, bireyler arası bir dünya kuran ve bu dünyanın dilsel tek aracı diyalog olan dramatik yapıt, dilin ve bireysel edimin sorunsallaştığı bir dönemin algısına uygun olarak dönüşüme uğramış; işlevsel dil yerini şiirsel dile, bireyler arası ilişkiler imkânsızın parodisine, klasik mimesis anlayışı, bir başka hakikat arayışı çerçevesinde çarpıtılmış imgelere, diyalog monoloğa ve oradan da iletişimsizliğin bir göstergesi olarak anlamsız hecelere ve seslere; yapılaştırma fikri ise yerini montaja, fragmana bırakmıştır. Anılan dönüşümler avangart hareketlerin her birinde çeşitli biçimlerde görülebilir. Farklı manifestolara sahip akımların ortak özellikleri, dramatik metinlerin bütünselliklerini parçalamaları ve dramatik yapıt nosyonunda kalıcı değişimlere yol açmalarıdır<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> S. Karacabey (2007) *Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller*. Ankara: De Ki Basım Yayım, s.23

Tiyatronun tiyatrosallaşması düşüncesiyle sahnelemenin kendine özgü araçları vurgulanır ve bu araçlar sahnenin şimdinde gerçekleşen ve seyirci ile iletişimin yeni bir üslubunu arayan süreçler olarak tanımlanır. Sahnelemelerde artık tiyatronun ikonik göstergeleri öncelenecek, simgesel göstergeler ise ikincilleştirilecektir. Renk, ışık, biçim, oyuncu, dil gibi sahnenin gösteren materyallerine yapılan vurgu ön plana geçecektir. Bu doğrultuda pek çok tiyatro uygulamacısı sahne yanılması kırarak uygulamalara girişecek ve tiyatronun oyunsu yapısı önem kazanmaya başlayacaktır.

Christopher Innes'e göre ise avangardın en tanımlayıcı göstergesi çağdaş uygarlığa daimî bir düşmanlıktır. "Burjuvaziyle bütünleşen her şeyin ve aynı zamanda toplumsal örgütlenmenin ve sanatsal konvansiyonların, estetik değerlerin ve maddi ideallerin, sözdizimselliğin ve mantığın (Innes, 2004, s.19)" olumsuzlanması avangartların karakteristik özellikleridir. Ona göre avangardı belirleyen temel özellik modern teknolojik nitelikler değil ilkelciliktir. Innes, ilkelciliğin birbirini tamamlayan iki görünüşü olduğunu aktarır: "düşsel durumların ya da ruhun içgüdüsel ve bilinçaltı düzeylerinin açığa çıkartılması ve tiyatroyu deneylere girişmeye ve gösterimin ritüelistik altyapısını araştırmaya yönelten, mit ve büyü üzerine yarı dinsel bir odaklanma (Innes, 2004, s.16)." Bunlarla insanın ruhsal ya da tarih öncesi köklerine dönmesi amaçlanır.

... kökleri aramak, dini deneyimleri, ifadeleri, uygulamaları ve ayinleri derinlemesine inceleyerek, hatta talan ederek sanat yapmak ( Grotowski ve diğerlerinin yaptığı gibi), ritüelleştirmektir; yalnızca konusu ve teması itibarıyla değil, biçim olarak da.<sup>3</sup>

Schechner'in ritüelleştirme, Innes'in ilkelciliğin görünüşü olarak tanımladığı köklere, kaynaklara geri dönüş fikriyle tiyatro uygulamacıları, 1960-1970'li yıllarda tiyatronun doğal yaşamdan kopuk, coşkusunu, enerjisini, gizemli gücünü, paylaşımını yitirmiş yapılarını yıkmak, ilkel insanların büyü törenlerinde olduğu gibi tiyatronun bütünleyici, güç yaratıcı özüne kavuşmak adına deneyler yapabilecekleri, seyirci ile kuracakları ilişkide yaşayan bir birlikteliği bulgulayabilecekleri tiyatro laboratuvarlarında çalışmalar yaparlar. Bu çalışmalarda deneysel araştırmalara giren farklı uygulamacıların farklı yönelimler, farklı biçimler farklı yerlerde yaptıkları arayışlarda sordukları ve araştırdıkları sorularda ortaklıklar görülür. Bu uygulamacıların en önemlilerinden biri oyunculuk ve tiyatro çalışmalarında seyircisi ile kuracağı canlı birlikteliği oluşturmak amacıyla neredeyse tüm hayatını tiyatro araştırmalarına adanmış Peter Brook'tur.

---

<sup>3</sup> R. Schechner (2015). *Ritüelin Geleceği*, (Çev: Zeynep Ertan). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, s. 34

Neden tiyatro? Ne için? Eski bir anıt ya da tuhaf bir görenek gibi yaşayan tarihe aykırı bir şey, yaş haddinden emekliye ayrılmış bir garabet mi? Niçin alkışlıyoruz, neyi alkışlıyoruz? Sahne gerçek bir mekân mı hayatımızda? Ne gibi bir işlevi olabilir? Neye hizmet edebilir? Neyi bulgulayabilir? Kendine özgü özellikleri nelerdir?<sup>4</sup>

Brook'un Boş Alan adlı kitabında sorduğu yukarıdaki sorular tiyatroyu deneysel laboratuvara dönüştüren çağdaş uygulamacıların araştırdıkları sorulardır ve bunlar bugün de seyircisiyle canlı bir birliktelik ve paylaşım oluşturmak isteyen uygulamacıların kendisine sorması gereken sorulardır.

Tiyatro sanatı ancak seyircisi ile karşı karşıya geldiği oyun sürecinde etkinliğini tamamlamış olur. Teknolojideki gelişmelere rağmen bugün bile tiyatronun sahip olduğu etkileyici güç bu buluşma anındaki canlı etkileşimden kaynaklanır. Bu sanatın yüzyıllardır yeri gelip sansürlenip yeri gelip egemen kuvvetlerin görüşlerinin temsilcisi olması amacıyla eğitim işleviyle kullanılmasının en büyük nedeni seyir anındaki canlı ve yaşayan etkileşim sürecinin gücüdür.

Bu canlı seyir anının ve yaşayan etkileşim sürecinin arayışında olan uygulamacılar klasik dramatik yapının bütünlüklü yapısını parçalamak üzere bazı teknikler kullanmaya başlar. Anlatı ve anlatıcının sahnelemelerde kullanılmaya başlanması bu tekniklerden biridir. Bu biçimin kullanılmasının nedenlerinden biri seyirci ile kurulacak ilişkide elde edilmek istenen dolaysızlığın daha etkili şekilde sağlanacağı düşüncesidir. Bu dolaysızlığın sonucu da şimdi-burada gerçekleşecek ve tekrarı mümkün olmayacak temas anıdır.

Bu çalışmanın uygulama kısmında bir anlatı metninin sahnelenmesine yönelik deneme yapılacaktır. Elbette sahnelemede anlatı ve anlatıcının kullanılması yeni bir uygulama değildir. Özellikle 2000'li yıllardan hemen sonra Türk tiyatrosunda anlatı tekniğinin uygulandığı sahnelemelerin sayısında bir artış olur. Ancak uygulamaların çoğunlukla monodram şeklinde yapıldığı görülür. Gerek alternatif mekanların küçüklüğü gerek ekonomik koşullar gerekse tiyatro dışında başka işlerde de çalışmak zorunda olup topluca bir oyun çıkarmak için prova saatlerini programlayamama gibi nedenler uygulamalarda bu yönde artan bir tercih olduğunu göstermektedir. Bu koşullar dışında zamanın sanatsal yönelimleri de kuramsal olarak bu biçimdeki oyunların artmasında önemli etkenlerden biri olur. Tarihsel avangartlarla başlayıp günümüzde postmodern tiyatro kuramcılarının klasik drama karşı geliştirdiği biçimsel arayışlar ve yenilikler

---

<sup>4</sup> P. Brook. (1990). *Boş Alan*, (Çev: Ülker İnce). İstanbul: Afa Yayınları, s.49-50

sahnelemelerde anlatıya dönülmesine neden olacak teorik alt yapıyı oluşturur. Bu monodramlarda anlatıların konularını genellikle öteki olarak nitelendirilen gruplar ile ezilen alt sınıfın hikayeleri oluşturur. Genel olarak anlatı özel olarak monodram hakkındaki araştırmalar incelendiğinde bu konularla ötekileştirilenlere ait bir bellek oluşturulduğu fikrinin savunulduğu görülür. Bu çalışmalar ve sahne uygulamaları elbette toplumsal hafıza oluşturma ve sahneleme anlamlarında güçlü-değerli çalışmalardır. Ancak Eylem Ejder'in "Monodram Tiyatrosu" adlı makalesinde de belirttiği gibi bu tek başlılık başka bir kapalılığa ve yalnızlığa neden olur mu sorusunu ve sorununu içinde barındırır. Karşılaşılan bir diğer sorun anlatının kullanıldığı ve genel olarak monodram olarak uygulaması yapılan sahnelemelerde oyuncunun bütüncül araçlarını kullanmak yerine sözel anlatım araçları ile yetinilmesidir. Hikâye anlatıcılığının günümüzde tiyatro dışında pek çok alanda kullanılmaya başlanması ve anlatı tekniklerinin bu şekilde pazarlanması bir başka problemi beraberinde getirir. Sahnede gündelik enerjileriyle var olup, masalcı teyze/amca tonuyla konuşan tam da yüzyıl başında eleştirilen, tiyatronun edebiyatın bir parçası değil teatral olması gerektiği savusunun zıttı uygulamalara sıklıkla rastlanır. Tabii yine burada sadece monodramların değil çoğu sahneleme uygulamasının da sözel anlatım olanaklarına yaslanması başlı başına bir uygulama sorunu olarak ele alınmaktadır. Özellikle seyircide oluşturulan "ünlü dizi oyuncusu" izleme talebiyle tiyatronun televizyonda tercih edilen yöntemlerle sunulmasını kabul eden bir seyir ve oynanış alışkanlığı da geliştirilmiş olur. Doğallık kavramı üzerine yapılan vurgular da sahnenin doğallığı değil gündelik doğallık üzerinden tartışılır hale gelir. Anlatı ve anlatıcıyı çalışmalarının merkezine koyan ve Tiyatrotem ile yaptığı ortak çalışmalarla anlatı kullanımının teatral olanaklarını geleneksel biçimlerle harmanlayarak uygulayan Çetin Sarıkartal bir tavra sahip olmayan, izleyicinin seyir eylemini nasıl yönlendireceğini tasarlamamış, dramaturjisi oluşturulmamış uygulamalarda görülebilecek sorunları şu şekilde sıralar:

(a) Anlatım sanki "nötr" bir yerden, diğer bir deyişle "doğal bir oyuncu" tavrından yapılır ki, bu soğuk, yalnızca entelektüel akla hitap eden ve günümüz seyircisini oyundan fazlasıyla uzaklaştıran bir etki yaratabilir; (b) anlatım sanki oyunda ele alınan meseleyi tümüyle kavramış gibi bir tutum takınan "bilen özne" konumundan yapılır ki, bu fazlasıyla didaktik bir etki yaratabilir; (c) anlatım "alıntılanan" öykünün etkisi altında kalmış ve onu onaylayan bir tavırla yapılır ki, bu durumda, muhakemeye temel oluşturacak olan mesafe yeterince yaratılamayabilir. Üstelik bu seçeneklerin tümünde, farkında olmaksızın bir doğallık sanısı yaratılır; böylelikle dramatik yanılısamanın eşdeğeri bir gösterim ortaya çıkabilir.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Ç. Sarıkartal (2010). *Klasik Dramatik Metinleri Bugün Buradan Anlatmak*, Tiyatro Araştırmaları Dergisi, s.29

Sarıkartal bu makalesinde Tiyatrotem ile yaptıkları çalışmalarda Brecht dramaturjisinden ilham aldıklarını ancak Brecht'in yadırgatma etkisi yerine eleştirel bir uzak açıyı, izleyiciyi gösterimden soğutmadan elde edebilecekleri bir yöntemle kullandıklarını aktarır. Hem Sarıkartal'ın sıraladığı hem de bu çalışmada vurgulanan sorunların çözümü için 20. yüzyılın ikinci yarısında önemli tiyatro insanlarının anlatı ve hikâye anlatıcılığı üzerine denemeleri ve çözüm önerilerinin dikkate alınması kilit öneme sahiptir. Böylece hem bu uygulamacıların uzun süreler sonucu elde ettikleri bulgular kendi pratik koşullarımız içinde yeniden değerlendirilerek kitabi bilgi olmaktan kurtulacak hem de kendi yaratım biçimimizi oluşturmada pusula işlevi görecektir. Sarıkartal ve Tiyatrotem'in Brecht'ten ilham almaları gibi bu çalışmada da Peter Brook'un çalışma prensipleri ve deneyimleri yol gösterici bir biçimde kullanılmıştır.

## **1.2.Amaç**

Bu çalışmada çağdaş tiyatronun önemli yönetmenlerinden Peter Brook'un oyunculuk ve tiyatro üzerine düşünceleri göz önünde bulundurularak bir sahneleme denemesi yapılacaktır. Sahneleme metni olarak Dino Buzzati'nin "Tanrıyı Gören Köpek" öyküsü kullanılacaktır. Çalışma için Brook'un seçilmesinin nedenlerinden biri onun oyuncunun iyi bir hikâye anlatıcısı olması gerektiği yönündeki görüşüdür. Onun bu görüşü anlatı üzerine çalışan hemen hemen tüm uygulamacılar tarafından alıntılanmıştır. Ancak çalışmanın odağını Brook'un tiyatro grubu için kullandığı "oyuncu grubu çok başlı hikâye anlatıcısı olmalıdır" görüşü oluşturacaktır. Ayrıca, Brook'un mekân kullanımı ve seyirci oyuncu ilişkisi üzerine görüşleri çağdaş tiyatro uygulamalarında önem taşımaktadır. Bu görüşlerin kullanımının sonuçları sınanabilir etkiler oluşturabilir mi sorusunun cevabını aramak çalışmada etkili olacaktır. Yine Brook'un yöntemlerin karışımı olarak tariflediği tiyatro pratiği, bu çalışmada "Karma Sahneleme Anlayışı" olarak adlandırılacaktır. Onun dondurulmuş bir yönetime sahip olan çalışmaların ölüme yazgılı olduğu görüşü üzerinde durulacak ve bunun çalışmaya etkileri sınanacaktır. Çok yöntemli bir sahneleme denemesi oyunculuk çalışması yapılırken nasıl kullanılacaktır? sorusu uygulama sırasında cevaplanmaya çalışılacaktır. Sahneleme metni olarak kullanılan hikâye dramatik bir metin değildir. Bu anlamda sahneye taşınırken sadece anlatım dilinin olanakları değil gösterim dilinin olanakları da araştırma konusu edilecektir. Sahne üzerinde tiyatrosal araçlar kullanılarak oyunsu bir yapı oluşturulmaya



çalışılacak ve kolektif enerjinin üretimi üzerine bir sahneleme biçimi denenecektir. Bu çıkış noktalarıyla hareket edilen uygulamada bizim ülkemizde, bizim koşullarımızda, kendi seyircimizle, kendi buluşma olanaklarımızı aramak çalışmanın temel hedefi olacaktır.

Sahnelemenin boş bir mekânda, sadece oyuncuların bedensel malzemesi kullanılarak, kolektif bir anlatı biçiminde yapılması planlanmaktadır. Sahnelemede tercih edilen yalın anlatım biçimi, oynanış biçiminde oyunculardan zenginlik bekleyecektir. Bu zenginlik oyuncudan sınırlarını geliştireceği, kolektif yaratıma yönelik, konsantrasyon yoğunluğunu artırıcı çalışmalar yapmasını talep eder. Bu da oyuncunun sorumluluk bilincini artıran, oyunculuk becerilerini geliştireceği ve seyircisi ile canlı dolaysız iletişim oluşturmasını sağlayacak bir oyunculuk biçimi arayışına neden olacaktır. Oyuncular bu doğrultuda oyunculuk araçlarını yani bedensel enstrümanlarını geliştirecek, algılarını açacak, rolü ve anlatacağı hikâye ile uzak açısını korurken, uygulama becerilerini artıracığı çalışmalar yapacaklardır. Böylece hem kendileri hem partnerleri hem de seyirci ile devamlı etkileşim halinde olacaklardır. Çalışma sonunda ortaya çıkacak sahneleme hem dramatik olan hem de olmayan metinlerin gösterim metni olarak kullanılmasına dair örnek oluşturabilecek ve benzer çalışmalar için ufuk açıcı olabilecektir.

Anlatının çoksesleştirilmesi olarak tanımlayabileceğimiz uygulamanın, oyuncu becerisini talep eden ve seyircisinin hayal gücünü devreye sokarak onun da sahneleme sırasında aktif katılımcı olmasını hedefleyen bir biçimde yapılması tasarlanmaktadır. Sahneleme biçiminde kullanılacak çokseslilik toplumsal yapılanmadaki dinamikler için de yol gösterici olabilecektir. Çalışmanın seyircisine didaktik olmayan ve farklı bakış açılarından da okumalar yapabileceği bir seyir biçimi sunabileceği varsayılmaktadır.

Çalışma uygulama odaklı bir çalışmadır. Bu nedenle sahnelemeye ateşleyici güç oluşturan yaklaşımların gerektirdiği verilerle sınırlı tutulacaktır. Temel çıkış noktası Peter Brook'un oyunculuk ve sahneleme üzerine görüşleri olduğu için yönetmenin bu konular üzerine görüşlerine odaklanılacaktır. Yönetmenin yönettiği oyunlar daha önce pek çok kaynakta anlatıldığı ve çalışmanın kapsamına girmediği için bu çalışmada araştırma konusu yapılmayacaktır.

Diğer taraftan gösterim metnine dönüştürülen hikâyenin de bu görüşler doğrultusunda nasıl kullanıldığından bahsedilecek, anlatıbilimsel bir çözümleme yapılmayacaktır. Seçilen metin uygulama ile ilgili olan bir malzeme bir sahneleme aracı

olarak ele alınacaktır. Diğer konu ise hikâye anlatıcılığı konusudur. Bu konu, çalışma içinde kullanım biçimine yönelik veriler ölçüsünde ele alınacak, hikâye anlatıcılığının tarihi çalışma alanı dışında tutulacaktır.

Bunlarla beraber yöntemler arası çalışma uygulayan Brook'un yaklaşımlarıyla benzer olan uygulamacıların görüşlerine çalışmada yer verilecek, sahneleme sürecinde yararlanılan yöntemlerden kısaca bahsedilecektir.

## **2.YÖNTEM**

Bu araştırma, çalışmanın temelini oluşturan teorik arka plan ve uygulama aşaması olmak üzere iki bölümden oluşmaktadır.

İlk bölüm, çalışmanın teorik altyapısını Peter Brook'un tiyatro üzerine görüşleri ile diğer uygulamacıların bu görüşlerle paralel ilerleyen ve destekleyen görüşlerinden oluşur.

Sahnelemeyi içeren ikinci bölüm, denemenin ilk bölümdeki verilerle sınındığı uygulama aşamasından oluşur. Seçilen metin, metin ve yazarına ait bilgiler ile metnin düzenlenme aşamaları bu bölümde yer alır. Hazırlık aşamasını içeren bu bölüm seyirci ile buluştuktan sonra uygulama aşaması tamamlanmış olur.

## **3.BULGULAR VE YORUM**

### **3.1. Peter Brook'un Sanatsal Evreleri**

Brook'un 1943 yılında ilk oyunu Faust'la başlayıp günümüze kadar süren sanat yaşamında tiyatro ile ilgili görüşlerinin belirli dönemlerden geçerek geliştiği anlaşılır. Onun tiyatro anlayışını oyunculuk ve sahneleme bağlamında ele almak için bu gelişmenin izini sürmek gereklidir. Yönetmenin üç döneme ayrılarak incelenecek çalışmaları, oyunculuk ve sahneleme araçları ile ilgili fikirlerinin değişim ve oluşumunu anlamak açısından bir yol haritası elde etmek için yardımcı olacaktır.

### 3.1.1. 1945-1963 arası ilk dönemi

Bu dönem, Brook'un birbirinden farklı tür, biçim ve tarzlarda pek çok oyun sahnelediği profesyonel çıraklık aşaması olarak adlandırılabilir. Bu dönemde Shakespeare gibi klasiklerden, Genet, Dürrenmatt gibi çağdaş Avrupalı yazarların oyunlarına, Arthur Miller ve Tennessee Williams gibi modern yazarlardan, bulvar komedisi, televizyon dizileri, müzikallere kadar değişen ve farklılaşan yapımlarda yönetmenlik yapmıştır. Bu dönemdeki sanatsal yaklaşımının, seyir ve sahne yerinin birbirinden ayrıldığı hiyerarşik düzeni içinde, illüzyon oluşturmaya ve görsel etki yaratmaya odaklı bir yönetmen tiyatrosu olduğu söylenebilir. Kendisi de bu dönemdeki tavrını *Shifting Point* kitabında şu sözlerle açıklar:

... o zamanlar benim tiyatrodaki görsel yönlerle çok ilgiliydi; Modellerle oynamayı ve set yapmayı severdim. Işık ve ses, renkler ve kostümler beni büyülerdi. 1956'da Shakespeare'in *Kısasa Kısas*'ını yönettiğimde, yönetmenin işinin seyircinin oyuna girmesine izin verecek bir görüntü yaratmak olduğunu düşündüm.(...)

Sanırım benim için her şey Kral Lear döneminde değişti. Provalar başlamadan hemen önce seti yok ettim. Paslı demirden bir tane tasarlamıştım ki bu çok ilginç ve karmaşıktı, köprüleri inip çıkıyordu. Buna çok düşkündüm. Bir gece, bu harika oyuncağın kesinlikle işe yaramaz olduğunu anladım. Neredeyse hepsini modelden çıkardım ve kalanlar çok daha iyi görünüyordu. (...)

Aniden bir şeyi anladım. Tiyatronun neden bir olay olduğunu anlamaya başladım. Tiyatro neden bir görüntüye ya da belirli bir bağlama bağlı değildi... Örneğin olay, bir aktörün basitçe sahneyi geçmesiydi.<sup>6</sup>

Brook, bu farkındalıkla sahnede yalınlaştırma ve deneysel tiyatro olarak tanımlanabilecek ikinci dönemine doğru bir arayış sürecine girer.

### 3.1.2. 1964-1970 arası ikinci dönemi

Bu süreç Brook için bir yeniden değerlendirme, olgunlaşma ve araştırma süreci olarak tanımlanabilir. Kariyerinin bu döneminde tiyatrodaki "ölümcül" olarak tanımladığı konvansiyonel yapılara karşı, tiyatronun canlılığını yeniden elde edebileceği arayışlara yönelir. Bu dönemde her türlü teatral statükoyu sorgular ve kemikleşmiş, değişmez, sabit, dönüşüm ve canlılıktan yoksun süreçleri reddedip tiyatronun varlığını oluşturan temel soruları sorarak işe koyulur.

Bu ikinci dönemle birlikte çalışması deneysel tiyatro evresine girer ve adını "kargaşa tiyatrosu" olarak nitelediği çalışmalarını, dikkate değer gösterimlerde etkisini

---

<sup>6</sup> P.Brook (2019). *Shifting Point*. London: Bloomsbury Academic b.1 s.19-22

gösterir. Öncelikle bu yıllar arasında Charles Marowitz ile Royal Shakespeare Company (RSC) himayesi ve desteği ile yürüttükleri ve adını Antonin Artaud'a saygılarından dolayı "Vahşet Tiyatrosu" koydukları çalışmalarında, Artaud'un tüm çağdaş tiyatro tarihini etkileyen düşüncelerini sıçrama tahtası olarak kullanarak araştırma, uygulama sürecine girerler. Artaud "Tiyatro ve İkizi" adlı kitabında Brook'un araştırmasını yönlendireceği şu soruları sorar:

Nasıl olurda tiyatro, en azından Avrupa'da ya da özellikle Batı'da tanıdığımız durumuyla tiyatrodaki, özgül olarak tiyatroluk olan her şey, bir başka deyişle, sözle, sözcüklerle anlatıma bağlı kalmayan ya da gerektiğinde karşılıklı konuşmada (sahnede seslendirme olanaklarına ve bu seslendirmenin gereklerine göre düşünülmüş karşılıklı konuşma) yer almayan her şey art düzlemde bırakılır?

Ayrıca nasıl olur da Batı tiyatrosu (Batı diyorum çünkü bereket versin Doğu tiyatrosu gibi, tiyatro düşüncesini tertemiz koruyabilmiş başka tiyatrolar da var, üstelik Batı'da bu düşünce de -geri kalan her şey gibi- çıkarı için kendini satmıştır) evet, nasıl olur da tiyatroyu sözlü tiyatrodan başka bir görünüm altında göremez?

Karşılıklı konuşma (diyalog)-sözlü ya da yazılı şey- özgül olarak sahneye ait değil, kitaba aittir; kanıtı mı, yazın tarihi ders kitaplarında tiyatroya eklemeli dil tarihinin ikincil derecede ele alınmış bir dalı olarak yer verilmesi.

Ben, sahnenin fiziksel ve somut bir yer olduğunu, bu yeri doldurmak ve ona kendi somut dilini konuşturmak gerektiğini söylüyorum.

Ben, duyulara yönelik ve sözden bağımsız olan bu somut dilin, öncelikle duyularımızı doyurması gerektiğini, dil için bir şiir bulunduğu gibi duyular için de bir şiir bulunduğunu ve sözünü ettiğim fiziksel ve somut dilin, dile getirdiği düşünceler eklemeli dilden kurtulduğu ölçüde gerçekten tiyatroluk olacağını söylüyorum.<sup>7</sup>

Brook, Artaud'nun burada bahsettiği "tiyatroluk" durumunu Shakespeare'in tiyatrosuyla ilişkilendirir. Ona göre Artaud'nun görüşleri, Elizabeth dönemindeki kadar esnek ve nüfuz edici bir teatral dil arayışı olarak da yorumlanabilir. Bu amaçla araştırmalarını iki dönüm noktasına çevirerek yaptıklarını söyler. Bunlardan biri Alfred Jarry'nin mizahı, diğeri Artaud'nun gaddarlığıdır. Brook bu durumlarda aradıkları şeyin ifadenin gücü, dolaysızlığı ve yoğunluğu olduğunu açıklar. Brook'un "Boş Alan" kitabı bu dönemin dökümünü verir niteliktedir. Kitabında tiyatro görüşlerini dört başlıkta ele alır; Ölümçül, Kutsal, Kaba, Ansal Tiyatro.

Ölümçül olarak isimlendirdiği var olan tiyatro pratikleriyle mücadele etmek gereklidir. Tiyatrodaki ölümçüllüğü kötü tiyatro olarak tanımlar. Ona göre en sık rastlanılan, ticari burjuva tiyatrosu bu sınıflamanın içindedir. İçinde değişim ve canlılık potansiyeli taşımayan, sanki tek işi anlam aktarımıymış gibi düşünülen, belli kalıplar

---

<sup>7</sup> A. Artaud (1993) *Tiyatro ve İkizi*. (Çev: Bahadır Gülmez) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları s.34

içinde oynanan oyunlardır. Bu tiyatronun oyuncusu kadar, seyircisi, yazarı ve eleştirmeni de ölümcüllük açısından eleştirilir.

İkinci grubu Kutsal Tiyatro oluşturur. Kutsal tiyatroyu “görünür kılınan görünmez tiyatrosu” olarak tanımlar. Sahnenin görünmeyen görüldüğü bir yer olduğu görüşü tüm çalışmalarını derinden etkilemiştir. Ona göre tiyatronun kökeninde görünmez cisimlendirilmesi demek olan dinsel törenler bulunsa da bazı Doğu Tiyatrosu uygulamaları dışında bu törenler artık tümüyle yok olmuştur. Brook görünmez arayışında tiyatroyu ilkel kökenlerine geri döndürecek yeni törensel arayışların peşine düşer. Bu arayış beraberinde sonraki çalışmalarını da etkileyecek boş alan fikrinin doğmasına, yalın ama etkili oyunculuk biçimlerinin arayışına, seyircinin kolektif katılımın parçası olacağı uygulamaları denemesine yol açar. Bu deneyleri yaparken tek amaçlarının “oyuncunun varlığı aracılığıyla görünmez olan görünebilir kılınabilir mi?” sorusunu cevaplamak olduğunu belirtir. Kutsal Tiyatro ile Artaud, Happeningler, Merce Cunningham, Beckett, Grotowski arasında ilişkiler kurar ve bu uygulamacılardan örnekler verir.

Bu isimler ve uygulamalar üzerine yaptığı araştırmalar sonucu vardığı yargılar kendi çalışmasının onlardan ayrıldığı yeri belirtmesi açısından önemlidir. Brook’a göre Artaud’u uygulamak ona ihanet etmektir. Çünkü uygulanan şey yalnızca onun çalışmasının bir bölümü için geçerlidir. Bu kurallar oyuncu çalışması için uygulanabilecekken tiyatroya rastgele gelen seyirci için sınanması mümkün değildir. Happeninglerle kutsal tiyatronun görünmezi ortaya koyma çabaları arasında derin bağ kurulabilir ama onların da kutsal kavrama sorununu derinlemesine incelemeyip Uyanın! Yaşasın! çılgınlıklarını yeterli bulmasını eleştirir. Cunningham, Beckett ve Grotowski’nin az araç kullanmaları, yoğun çalışma, sıkı disiplin, tam belirginlikle çalışmalarını ortak yanları olarak açıklarken diğer yanda üçünün de neredeyse bir koşul olarak elit tiyatrosu olmalarını eleştirir.

Kaba Tiyatro ise, Brook’a göre günü kurtaran halk tiyatrosudur. Farklı biçimlere bürünmüş olsa da halk tiyatrosunda ortak olan tek öge kalabalıktır. Bu biçim tiyatro binalarından çıkmış farklı mekanlarda farklı biçimlerde uygulanmıştır.

Brook kaba tiyatroyu halka yakın ve biçimsiz olarak tanımlar. “Pisliğin iyi bir gübre olduğunu öğrendiysek, fazla titizlenmenin alemi yok; tiyatronun belli bir kaba öğeye gereksinimi varsa bu, onun doğal toprağının bir parçası olarak kabul edilmeli (Brook,

1990, s.83)” görüşündedir. Ancak kaba koşullarda bir şey iletmenin de devrim niteliğinde olduğunu savunur, çünkü bu koşullarda ele ne geçerse silah olarak kullanılır ve kaynak sınırsızdır. Biçem birliğinden kurtulmuştur. Brook bu oyunların izleyicisinin şivelerde, kıyafetlerde tutarsızlığı ya da pandomim ile diyalog, gerçeklikle çağrışım arasında oluşturulacak geçişleri kabul ettiğini belirtir. Seyirci, mantık ve tutarlılık, gerçeklik arama ihtiyacı duymaz.

Kuşkusuz kabalığa etkinliğini veren şey daha çok pisliktir; ağız bozukluk ve bayağı, doğaldır; müstehcenlik neşeli: Temsil bunlarla toplumu özgürleştirme rolünü üstlenir çünkü halk tiyatrosu, doğası gereği, otoriteye, geleneğe, ihtişama, yapmacıklığa karşıdır. Bu bir gürültü tiyatrosudur, gürültü tiyatrosu demek alkış tiyatrosu demektir.<sup>8</sup>

Brook’a göre deneysel tiyatro her zaman tiyatro binalarından dışarı çıkıp sokağa, odalara ya da meydan sahneye dönmüştür. Tiyatroyu canlandırma girişimi sayılabilecek her çabanın halk kaynaklarına dönmek zorunda olduğu fikrini savunur. Meyerhold, Brecht, Littlewood, Cocteau, Artaud ve Vakhtangov gibi isimlerin çalışmalarını bu düşünce içinde ele alır. Ancak halk sözcüğünün kasaba panayırları, karnavalları ve zararsız bir şekilde eğlenen insanları da içerdiğini belirterek Alfred Jarry ve Elizabeth dönemi tiyatro biçimlerini bu grup içinde değerlendirir.

Brook hem Kutsal Tiyatronun hem de Kaba Tiyatronun izleyicisinin derinlik ve gerçek özlemiyle beslendiğini ve iki biçimin de bitip tükenmez farklı enerjileri açığa çıkardığını savunur. Kutsal tiyatro görünmezle uğraşır bu görünmez insanın gizli itkilerini içerirken, kaba tiyatro insanların yaptıkları işlerle uğraşır. “Çünkü gerçekçi ve dolaysızdır – çünkü acımasızlığı ve kahkahayı kabul eder (Brook, 1990,s.91)”. Brook’a göre içi boş bir kutsallıktan ziyade kaba ve el altında olan daha iyidir.

Brook’un “Boş Alan” kitabında ele aldığı ve incelediği tiyatro biçimleri arasında bir sonuç, öneri olarak ele alınabilecek son bölüm Ansal, Anlık, İvedi, Dolaysız gibi farklı isimlerle Türkçeye çevrilerek kullanılmıştır. Bu çalışmada Ansal tiyatro kullanımı tercih edilmiştir. Tiyatro kendini şimdide duyuran bir sanattır ve izleyici seyir alanında yerini almadığı sürece tamamlanmış olmaz. Bu alan canlı bir karşılaşmanın olduğu buluşma anında kalabalık insan topluluğunun birleşen dikkati ile benzersiz bir yoğunluğun üretilebileceği bir alandır. Bu bölümün önerisi ise hiçbir formülün olmadığıdır.

Bütün kumların yer değiştirdiği bir çağda arayış, kuşkusuz bir biçim arayışıdır. Eski biçimlerin yok oluşu, yenilerinin denenişi: Yeni sözcükler, yeni ilişkiler, yeni yerler, yeni binalar. Hepsi aynı sürecin parçalarıdır, her bireysel yapım görünmeyen bir hedefe yapılan

---

<sup>8</sup> Brook, 1990, a.g.k., 86

atıştır. Bugün tek bir yapımın, öbeğin, çalışma tarz ya da üslubunun aradığımız şeyi vereceğini düşünmek aptallıktır.<sup>9</sup>

Brook, herhangi bir prensibi ya da yöntemi olsaydı bunun rotasyon fikrine dayanan bir anlayış olacağını belirtir. Bir faaliyet alanını diğeriyle değiştirme fikri, topluca bir deneyimin yaşandığı, oyun ve izleyici bütünleşmesiyle gerçekleşen tiyatrodaki Ölümçül, Kaba, Kutsal gibi ayrımların yapılması ona göre anlamsızdır. Ansal tiyatro fikriyle şimdi ve burada gerçekleşmesi amaçlanan canlılığın oluşması için bütün biçimler yan yana kullanılabilir.

Ansal tiyatro konu ne olursa olsun, insanın onu şimdi ve burada canlı kılabilecek en iyi yolları bulması gerektiğini ileri sürer. Bunun da ihtiyaçlara bağlı olarak her durum için ayrı ayrı ve kalıcı bir araştırmayı gerektirdiği derhal görülebilir. Bir kere bunun farkına varıldı mı bütün üslup ve gelenek sorunları ortadan kalkar, çünkü bunlar sınıflandırmalardır ve insan kendini olağanüstü bir zenginliğin karşısında bulur, çünkü her şey mümkündür.<sup>10</sup>

Brook'un geçiş aşamasındaki bu çalışmaları onun topluluk içindeki oyuncunun önemine dair farkındalığını artırır. Bu araştırmalardan oyuncunun yaratıcılığının Shakespeare'inki kadar çok yönlü teatral formlar bulmada etkili olabileceği sonucunu çıkarır ve Elizabeth dönemi dramaturjisini kendisine model olarak alır. Bu görüşünü Grotowski ile çalışmasının ardından pek çok ortaklıklarına rağmen ayrıştıkları yönü göstermesi açısından *Yoksul Tiyatroya Giriş* kitabının önsözünde şu sözleriyle aktarır:

Grotowski'nin çalışmalarıyla bizimkiler arasında bazı paralellikler olduğu gibi, bunların birbirine değdiği yerler de vardır. Biz bu çalışmalar sayesinde, birbirimize sempati ve saygı duyarak bir araya geldik.

Ancak bizim tiyatromuzdaki hayat, her bakımdan onun tiyatrosundaki hayattan farklı. O bir laboratuvar idare ediyor. Yer yer sayıları az da olsa kendini izleyecek kişilere ihtiyaç duyuyor. Grotowski Katolik geleneğinden – ya da anti-Katolik; bu örnekte iki uç birbiriyle buluşuyor. Bizse başka bir ülkede, başka bir dil ve başka bir gelenekle çalışmalarımızı sürdürüyoruz. Bizim amacımız yeni bir tasdik ayini değil, yeni bir Elizabethvari ilişki kurmak – özel olan ile kamusal olanı, mahrem olan ile kalabalık olanı, gizli olan ile açık olanı, kaba olan ile büyümlü olanı birbirine bağlamak. Bu açıdan bizim hem sahnede kalabalığa ihtiyacımız var hem de seyreden bir kalabalığa – işte sahnedeki kalabalık kişiler en mahrem gerçeklerini, onlarla kolektif bir deneyim paylaşmak suretiyle kalabalık seyircileri oluşturan bireylere takdim ediyorlar.<sup>11</sup>

1960'lar Brook için oyuncuların eğitimi açısından önemli bir gelişme dönemidir. Brook oyuncularla çalışırken onları indirgemeci psikolojik davranışlardan çıkarıp, farklı enerjileri kullanabilecekleri doğaçlama teknikleriyle ayrıntılı bir çalışma sürecine girer. Bu süreç oyuncuların yaratıcı önceliğini fark etmesini sağlar. Oyuncularıyla, bir

---

<sup>9</sup> Brook, 1990, **a.g.k.**,174

<sup>10</sup> P.Brook (2004) *Açık Kapı Oyunculuk ve Tiyatro Üzerine Düşünceler*. (Çev: Metin Balay), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları s.54

<sup>11</sup> J. Grotowski vd. (2016) *Yoksul Bir Tiyatroya Doğru*. (Çev: Osman Akhınhay), İstanbul: Agora Kitaplığı s.11

yönetmenin arzuladığı sonuçlara ulaşma çabalarını reddederek onların gerçek dürtülerinin açığa çıkacağı enerji kaynaklarını keşfetmeye yönelik çalışmalara başlar.

Brook'un yaratıcı sürecin tüm kaynaklarına yanıt veren araçlar olarak aktörlerin kapasitelerini güçlendirme hedefi, onu buradan elde ettiği deneyimleri de kullanarak İngiltere'deki ticari tiyatronun kısıtlayıcı çalışma koşullarından uzaklaşıp farklı araştırmalara yöneleceği Fransa'ya götürür.

### 3.1.3. 1970 ve sonrası kültürlerarası çalışmalar dönemi

Brook'un sanatsal deneyiminin üçüncü evresini 1970'den beri Paris'te farklı kültür ve ülkelerden gelen oyuncularıyla yaptığı çalışmalar oluşturur. Uluslararası Tiyatro Araştırmaları Merkezi (Centre International de Creations Theatrales) kısaca CIRT'ta yaptığı çalışmalarının odak noktasını merkezde kapalı olarak yaptıkları özel alıştırmalar, sahadaki teatral iletişim keşifleri (İran, Afrika, Amerika'ya yapılan yolculuklar) ve The Man Who'nun yapımı için nörolojik bozuklukları araştırdıkları çalışmalar oluşturur.

Merkezin ilk yıllarında yaptığı araştırmaların çoğu, ifade ve iletişimdeki minimum değerler üzerine yoğun bir çalışmayla ilgiliydi. Tek bir hareket, jest veya ses- hatta bir yürüyüş bile - günlerce incelenebilir, geriye şeffaf, saf etkinlik kalana kadar zararlı yorumlayıcı dürtüler kaldırılırdı. Brook tüm bu araştırmaların amacını oyunculuğu taklit yoluyla bir iletişimden çok herkes için potansiyel olarak erişilebilir doğal bir dil biçimi yapmak olarak tanımladı.<sup>12</sup>

Bradby ve Williams, merkezin çalışmalarının her zaman yerine getirmesi gereken üç ayrı ama eşit derecede önemli işlevi olduğunu aktarır. Bunlardan ilki tiyatroya giden seyircilere karşı duyulan sorumluluktur. İkincisi normalde tiyatroyla asla hiçbir teması olmayacak insanlarla bir ilişki kurma kararlılığıdır. Değişen ortamlar ve koşullardaki bir izleyiciyle ilişkili olarak oyuncuyla ve her bir belirli izleyiciyle doğal bir insan ilişkisinin gelişimini sağlayacak araştırmalar yapılır. Amaç “tiyatronun doğrudan konuşabileceği koşulların neler olduğunu” keşfetmektir. Tiyatro deneyiminde olup bitenlerin ortak kültürel işaret ve simgelerin yardımı ve engeli olmaksızın bir grup oyuncudan kaynaklanması ve seyirciler tarafından alınması ve paylaşılması hangi koşullarda mümkün olabilir? soruları sorularak evrensel bir dil arayışına yönelik çalışmalar saha çalışmalarında ve farklı gruplarla yapılan buluşmalarda araştırma konusu edinilir. Merkezin işlevlerinin üçüncüsü, grubun kendisine ve ekibine karşı sorumluluğundadır. Burada çalışma grubunun hareketi kendi içine yönelir, çünkü aktörün araştırması,

<sup>12</sup> D.Bradby & D.Williams (1988) *Directors' Theater*. New York: Macmillan s.156



yalnızca elverişli koşullarda halkın gözü dışında gerçekleşebilecek bir süreç olan kendi kendine araştırma ve geliştirmeyi de içermelidir. Özel araştırmalar, tiyatro unsurlarının izole edilmesini ve bir mikroskop altına yerleştirilmesini, en küçük biçimlerine bölünmesini ve gerçek bileşenlerini görünür kılmak için en ince ayrıntısına kadar incelenmesini amaçlar.

Lorna Marshall ve David Williams, “Peter Brook: Transparency and The Invisible Network” adlı çalışmalarında Brook’un CIRT ile yaptığı çalışmaların belirleyici özelliklerini şu şekilde sıralarlar:

- 1- İçsel dürtülerin yörüngelerini ifade etme kapasitesine sahip aktörlerin gelişimi, bu dürtüleri dışsal biçimlerde açıklık ve dolaysızlıkla iletme 'şeffaflık' ve bu biçimlerde yüklü bir basitlik ve ekonomi arayışı, bir 'damıtma'.
- 2- 'Birçok kafası olan bir hikâye anlatıcısı' olarak tasarlanan bir toplulukta birincil yaratıcı kaynak olarak oyuncu- bir oyuncular takımı. Bu nedenle, oyuncuların açık, Brook'un "hafiflik" olarak adlandırdığı somutlaştırılmış dönüştürülebilirliğin gereksinimlerine duyarlı suç ortakları olması gerekir.
- 3- İracıların hazırlığının anahtarı olarak doğaçlamanın aşırı pragmatizmi. Buna bağlı olarak, değişen performans koşullarının doğrudan deneyiminin ve seyircilerin önemi. Devam eden çalışmalar genellikle alışılmadık alanlarda (okullarda, hastanelerde, hapisanelerde vb.) alışılmadık izleyicilere sunulur. Bu tür deneyimler, aktörlerin alışılmış tepkilerini bozmayı ve onları farklı enerjilere ve değişim niteliklerine açmayı amaçlar.
- 4- Yapının mutlak gerekliliği ve biçimlerin aktörler için özgürlük doğurabileceği inancı. Yapı ve oyun, birbirini dengeleyen ve destekleyen iç içe geçmiş unsurlar olarak görülür.
- 5- 'Kendi kendini araştırma' olarak araştırma; tiyatronun etkili bir alan ve araç olarak hizmet ettiği, ancak nadiren özel bir sonuca ulaşan, bir evrim ve bireysel gelişim süreci. Başka bir deyişle, tiyatronun ötesine geçmenin bir yolu olarak tiyatro. (...)
- 6- Şimdi ve burada mitsel bir anlatının ya da bir fâblın gerçekleştiği, olumlayıcı bir yeniden-üyeleştirme olarak tiyatro eylemi. ‘Toplumu aynı ortak deneyim içinde, tüm çeşitliliğiyle yeniden birleştirmek’.<sup>13</sup>

Sonuç olarak Brook’un CIRT’ta ve Paris’teki Théâtre des Bouffes du Nord tiyatrosundaki tüm çalışmaları tiyatroyu dolaysız, ansal, canlı yapan şeyin ne olduğunu keşfetmek amacıyla yapılır. Aslında dönemlere ayırdığımız sanatsal süreçlerinin her biri bu hedefe ulaşmak için kendi içinde evrilerek gelişmiştir.

Tiyatro sıkıcı olmamalıdır. Gelenekçi olmamalıdır. Beklenmeyen olmalıdır. Tiyatro şaşırtmaca, heyecan, neşe ve oyunlar aracılığıyla bizi gerçeğe götürür. Geçmiş ve geleceği şimdiki zamanın bir parçası yapar, bizi normal olarak sarıp sarmalayan şeylerle aramıza bir mesafe koyar ve normalde bizden çok uzakta olan şeylerle aramızdaki mesafeyi yok eder. Bugünün gazetesindeki bir öykü birdenbire, başka bir zamana, başka bir ülkeye ait bir şeyden çok daha uzak, çok daha gerçekdışı görünebilir. Önemli olan şimdiki anın gerçekliğidir; yalnızca, oyuncu ve seyirci birlik olduklarında ortaya çıkan mutlak kanaat duygusudur. Bu duygu, geçici biçimler işlevlerini yerine getirip bizi kapının açıldığı ve gördüklerimizin dönüştüğü o tek ve tekrarlanması olanaksız ana ulaştırdıklarında ortaya çıkar.<sup>14</sup>

<sup>13</sup> A. Hodge (2010) *Actor Training*. London: Routledge s.187

<sup>14</sup> Brook, 2004, **a.g.k.**, 79

Brook'un sürecini incelerken yöntemsizliğini, açık uçluluğunu ve karma olarak tanımladığımız yaklaşım biçimini anlamak esastır. Amacı tek ve değişmez bir biçime, nihai bir yöneme ulaşmak değildir. Yüzeyle görünen biçimler ile görünen bu biçimlerin altındaki süreçler ve etkiler üzerinde önemle durmuş, bunlar arasındaki ilişkinin istikrarsızlığını devamlı vurgulamıştır. Onun görüşlerinden yola çıkarak yapacağımız sahne uygulamasında, bizim koşullarımızda, bizim seyircimizle, kendi buluşma olanaklarımızı aramak çalışmanın temel hedefi olacaktır.

### 3.2.Tiyatro Anlayışı

“Herhangi boş bir alanı alıp işte bir sahnedir diyebilirim. Bir adam bu boş alanın ortasından yürür geçer, biri de onu gözleriyle izler, işte bir tiyatro ediminin oluşması için gereken şey bu kadardır (Brook, 1990, s.7)”. Bu cümleler, Peter Brook'un 1968 yılında yazdığı “Boş Alan” kitabının giriş cümleleridir. Tiyatro etkinliğinin gerçekleşmesi için bu koşulların sağlanması yeterlidir. Bunları incelediğimizde ilk cümlede tiyatro mekânı olarak kullanılacak alanın konvansiyonel sahnelerden, tiyatro binalarından farklı alanları önerdiğini görürüz. İkinci cümlede ise bu boş alan içinde eylemde bulunan (yürüme eylemi) bir kişi (oyuncu-icracı) ile onu gözleriyle izleyen ikinci bir kişi vardır. Bu ikinci kişi eylemi gerçekleştiren kişiyi izleyen seyircidir, öyleyse sahnede başka bir eyleyen yoktur. Burada sahnede eyleyen icracının seyirci farkındalığına dair bir bilgi de yoktur. Sahnedeki eylem bu veriler ışığında mimetiktir denilebilir. Brook 1995 yılında yazdığı Açık Kapı kitabında bu cümlelere atıfta bulunur ve cümleye üçüncü kişiyi ekler.

Bir zamanlar, tiyatronun iki insan karşı karşıya geldiklerinde başladığını iddia etmişim. Eğer bir tanesi ayakta duruyor, öteki de onu izliyorsa bu bir başlangıç olmuştur bile. Burada bir gelişme olabilmesi için üçüncü bir kişiye gereksinim vardır ki yüzleşme gerçekleşsin. Bundan sonra yaşam egemen olur ve çok uzaklara yönelmek olanaklıdır – ama bu üç öge temeldir.<sup>15</sup>

Bu öneri ile birlikte artık boş alanda yapılacak gösterime topluluk fikri dahil olmuştur. Teatral etkinliği gerçekleştirecek olan en az üç kişilik bir gruptur. İki kişi icracı biri seyirci. Brook ilerleyen sayfalarda bu duruma şöyle bir zorunluluk daha ekler. “Oynayan iki oyuncu da aynı zamanda hem karakter hem de öykü anlatıcısı olmalıdır. (Brook, 2004, s.32)” Böylece oyuncular kendi aralarında çok mahrem bir şeyi oynarlarken aynı zamanda da doğrudan seyirciye seslenmektedirler. O zaman sahnelenen

---

<sup>15</sup> Brook, 2004, a.g.k., 17

oyun sadece mimetik değil aynı zamanda diegetik olma potansiyelini de içinde barındırmaya başlayacaktır.

Cümle içinde küçük, eylem içinde ise büyük bir farkı ve potansiyeli barındıran bu değişim Brook'un tiyatro anlayışında öncelikle ele alınacak konuların başlıklarını belirlemiş oluyor. Bunlar boş alan, oyunculuk, grup çalışması, seyirci ilişkisi, hikâye anlatıcılığıdır.

### **3.2.1.Boş alan**

Peter Brook, nitelikli bir şeyin gerçekleşebilmesi için boş bir uzamın yaratılması gerektiği görüşünü savunur. Boş uzam yeni ve canlı bir ilişkinin oluşmasını sağlayabileceği gibi, kolektif üretimin de yaratıcı ön koşulu olacaktır. Bu görüşle araştırmalarını farklı mekanlarda derinleştirir. Bu mekanlar yukarıda değindiğimiz gibi saha çalışmalarında yaptıkları (halı gösterileri) denemelerin dışında, açık alanlarda, parklarda, okullarda, hapishanelerde, hastanelerde klasik anlamda algılanan tiyatro binalarının dışında farklı biçimsel ve işlevsel kullanım koşullarıyla araştırılır.

Nitelikli herhangi bir şeyin gerçekleşebilmesi için boş bir uzamın yaratılması gerekmektedir. Boş bir uzam, yeni bir olgunun yaşama geçebilmesine olanak sağlar; çünkü içerikte, anlamda, anlatımda, dilde ve müzikte etki uyandırabilen herhangi bir şey, yalnızca deneyim taze ve yeniyse var olabilir. Fakat onu kabul edecek saf, bakir bir uzam yoksa, taze ve yeni hiçbir deneyim olanaklı değildir.<sup>16</sup>

Oyuncular farklı mekanlarda oynayarak seyircisi ile ilişkisi olmayan, kapalı, illüzyon üretmeye odaklı yapılar yerine seyirci ile göz göze oldukları bir ilişki biçimini deneyimlerler. Böylece boş uzam orada bulunan tüm katılımcılarla paylaşılmış olur. Brook'a göre iyi bir uzam, içinde kutsal, kaba, seçkin olarak sınıflandırılan farklı türde enerjileri barındırma potansiyeline de sahiptir. Boş uzamın bu potansiyeli farklı kategorileri de anlamsızlaştırır. Çünkü ona göre tiyatro yaşamdır ve insanlar tiyatroya bu yaşamı, canlılığı bulmak için giderler. Bir tiyatro etkinliğinde yaşamı, canlılığı oluşturmak için üslupsal farklılıkları olan tüm biçimler iç içe, aynı anda bulunabilir, kullanılabilir. Onun bu önerisi ve uygulamaları çalışmada “Karma Sahneleme Anlayışı” olarak adlandırılacaktır.

---

<sup>16</sup> Brook, 2004, a.g.k., s9-10

Tiyatronun canlı bir yaşam olduğu görüşü tiyatronun dışındaki yaşamla içindeki yaşam arasında bir fark olmadığı anlamını taşımaz. Eğer bu fark yoksa tiyatro yapmaya da gerek yoktur. Brook, tiyatronun içindeki yaşamın daha yoğunlaştırılmış bir yaşam olduğu görüşünü savunur, çünkü daha okunaklı ve daha şiddetlidir. Uzamın daralması, küçülmesi ile zamanın sıkıştırılması yoğunluk yaratmaktadır. Bu sıkıştırma işlemi ile gerçekten gerekli olmayan her şey kaldırılır ve gerekli olanlar da pekiştirilir. Ona göre tiyatro yapabilmek için gerekli tek şey insan unsurudur. Bu yüzden boş bir uzamda dekor bulunmaz, çünkü eğer dekor bulunursa o uzam artık boş olmaz ve seyircinin aklı oyun alanına yerleştirilen dekorla yönlendirilmiş olur. “Çıplak bir alan bir öykü anlatmaz, dolayısıyla her bir izleyicinin düş gücü, dikkati ve düşünce süreci özgür ve sınırlanmamış olur (Brook, 2004, s.26)”. Brook’a göre tiyatrodaki düş gücü uzamı doldurur ve boşluk hayal gücünün araları doldurmasını sağlar, çünkü hayal gücü oyunlar oynamaktan zevk alır. Böylece seyirci de yaratıcı sürece etkin bir şekilde katılmış olur.

Ancak sadece sıkıştırma ve yoğunlaştırma da tek başına yeterli değildir. Oyuncu bu yoğunlaştırılmış ana yaşam veren bir alevin, bir kıvılcımın olup olmadığını bilmelidir. Yaşam kıvılcımı oyun süresinin her anında mevcut olmalıdır.

Çalışırken, genellikle prova alanı olarak bir halıyı kullanırız, bunun da çok açık bir nedeni vardır: halının dışında oyuncu günlük yaşamdadır, istediği her şeyi yapar, enerjisini gereksiz yere harcayabilir, herhangi bir şeyi özellikle ifade etmeyen devinimlerde bulunabilir, kafasını kaşıyabilir, uyuyabilir... Fakat kendini halının üzerinde bulur bulmaz açık ve belirgin bir hedefe sahip olma, capcanlı olma zorunluluğu ile karşı karşıyadır, çünkü seyirci izlemektedir.<sup>17</sup>

Brook’un bu sözleri Barba’nın ISTA’da yaptığı çalışmalarla benzerlik taşır. Barba tiyatro antropolojisini “insanın örgütlenmiş bir gösterim durumunda fiziksel ve zihinsel varlığını kullanırken, gündelik yaşamdakinden başka olan ilkelere göre davranışının incelenmesi (Barba,2000, s.8)” olarak tanımlar. Bedenimizi gündelik hayatta kullanımımızla gösterim anında kullanımımız arasında fark vardır. Gündelik tekniklerimiz içinde bilinç yoktur, yaptığımız eylemlerin hepsini doğal olduğuna inandığımız kendiliğinden ama kültürel olarak belirlenmiş beden hareketleri ile gündelik bir enerji kullanarak yaparız. Oyuncunun sahne biosunu yöneten ilkeler ise gündelik dışı teknikleri ve böyle bir enerji kullanımını gereksinir. Barba, gündelik beden tekniklerinin amacının iletişim kurmak olduğunu belirttikten sonra, gündelik dışı tekniklerin şaşırtmayı, hayranlık uyandırmayı ve bedeni dönüştürmeyi amaçladığını belirtir. Ayrıca bu tekniklerin amacının bilgi

---

<sup>17</sup> Brook, 2004, a.g.k., 18

aktarmak olduğunu, bedeni bilgiye yönelik biçimlendirme teknikleri olduğunu aktarır. Brook için de oyuncunun bedeni onun enstrümanıdır ve eğitilmediğinde akort edilmemiş bir çalgıya dönüşür. “Oyuncunun enstrümanı yani vücudu eğitimle akort edildiğinde, israfa yol açan gerilimler ve alışkanlıklar yok olur. Boşluğun sınırsız olanaklarına kendini açmaya hazırdır artık (Brook,2004, s.23)”. Brook’un bu görüşleri bizi oyuncunun oyununda da boşluk kavramının izlerini sürmeye yönlendirecektir. O halde Brook oyuncularını ile nasıl bir çalışma yolu izlemektedir?

### 3.2.2. Brook’un oyuncularıyla çalışma biçimi

Brook, tiyatrodaki tüm çalışmalarının merkezine biçim ve özgürlük, disiplin ve kendiliğindenlik arasındaki diyalektiğin araştırılmasını koyar. Teatral anlatımda bütünlük arayışındadır. Canlılıkla dolu bir yaşam kıvılcımını yansıtmaya ve bu yaşam kıvılcımının kısa bir süreliğine var olma olasılığını bulma çabasıdır. Aradığı, gündelik ve gündelik olmayan, görünen ve görünmeyen olarak adlandırdığı iki dünyanın buluşma noktasındaki ayrıcalıklı bir andır. Bu anın elde edilebilmesi için Brook çalışmasının iki fazdan oluştuğunu aktarır: Bunlardan ilki hazırlık, ikincisi ise doğum fazıdır.

Hazırlık çalışmalarında Brook çok talepkârdır. Bu talep oyuncunun bir rolü doruğa taşıyacak, karakterini bir duvar gibi adım adım ördüğü yaklaşımlara karşıdır. Bu anlamda Stanislavski’nin “Karakteri Tuğla Gibi Örmek” önermesini, oyuncunun biçimini sabitlediği, yenilik, canlılık, değişim, dönüşüm potansiyelini kısıtladığı için eleştirir. Ona göre oyuncu kendini açabilmek için risk almalı ve bütün duvarlarını yıkmalıdır. Onun oyuncusundan talep ettiği anlamı oluşturacak anın en özüne inmesi, yalıtma, eleme biçimindedir. Bu anlamda çalışması Grotowski’nin “via negativasına” benzer.

Bizim tiyatromuzda bir oyuncunun eğitilmesi ona bir şey öğretme meselesi değildir; biz oyuncunun organizmasının bu psişik sürece gösterdiği direnci ortadan kaldırmaya çabalıyoruz. Bunun sonucu, iç itkiler ile dış tepkiler arasında geçen zaman aralığından, itkinin dışsal bir tepkiye dönüşeceği biçimde kurtulmaktır. İtki ile eylem birlikte var olurlar: Beden kaybolur, yanar ve seyircinin gördüğü bir dizi görülebilir itkidendir. Öyleyse bizim yaklaşımımız negatif yoldur – becerilerin toplanmasından değil, engellerin kaldırılmasından meydana gelir.<sup>18</sup>

Grotowski’nin yukarıda tanımladığı oyunculuk yaklaşımı ile Brook’un yaklaşımı benzerlik taşır. Oyuncuları farklı kültürlerden gelmiş, her biri kendi aldığı eğitim

---

<sup>18</sup> Grotowski, 2016, a.g.k., 3

doğrultusunda becerilerini geliştirmiş, deneyimli oyunculardır. Bu yüzden Brook, oyuncunun becerilerini sıfırdan geliştirmekle, kendi özel çalışma tarzı için aktörler "biçimlendirmekle" uğraşmaz. Bu oyuncuların daha önceki eğitimleri, tiyatro deneyiminin derinlerine ulaşmalarında ve öğrenmeyi öğrenmenin devam ettiği mesleklerinde kendi öz disiplinlerini geliştirmeleri açısından değerlidir. Ancak Brook ister psikolojik gerçekçilikle çalışmış Batılı oyuncuları olsun isterse de Asya Tiyatrosunun kodlanmış jestleriyle çalışmış Doğulu oyuncuları olsun, çalışma grubundan kültürel teatral geleneklerinin ötesinde ve ondan sıyrılarak çalışmalarını talep eder. Brook'un ikonik oyuncularından Yoshi Oida bu talebe yönelik anısını "Oyuncunun Oyunları" kitabında şu sözleriyle aktarır;

International Center ekibine katıldığım dönemde her gün doğaçlama çalışmaları yapılırdı. Hiç doğaçlama deneyimim olmadığından, bu benim için sorun oluyordu; ben de klasik Japon tiyatrosundan öğrendiğim teknikleri kullanmaya çalışıyordum. Peter bir ay kadar sonra, Japon geçmişimden hiçbir şey kullanmamamı istedi. Bu unsurlar yasaklanınca doğaçlamada ne yapacağımı bilemedim, ama sonunda yönlendirme çok faydalı oldu. Başka bir yol bulmalıydım. Gereksiz her şeyi ortadan kaldırıp, ben "Japonum", adım "Yoshi Oida", "Falanca yaşımdayım", gibi yüzeysel olarak aleni olan şeyleri sorgulatarak bana engellerimden ve kılıflarımdan kurtulmamda yardımcı oldu. Bana ne yapmam gerektiğini söylemedi; sadece gereksiz olanları çekip aldı. Böylece ben de özgürlüğü keşfetmeye başladım. Zamanla Peter'in çalışmaları radikal ve minimalist olmaya başladı, bu da aslında oyuncunun çalışmasını zorlaştıran bir durumdur.<sup>19</sup>

Hazırlık çalışmaları boyunca, oyuncular yanıt verme, açıklık ve grup içinde takım oyuncuları olarak hareket etme yeteneği için mutlak zorunlulukla karşılaşır. Eğitime tepki verme yeteneği üzerine çalışmalar yapılarak başlanır. Basit ve doğrudan bir şekilde bir materyali algılama ve materyalle oynama yeteneği geliştirilmeye çalışılır. Bu malzeme, oyuncunun içinde ortaya çıkan itkiler olabilir veya dışarıdan verilen bir itki olabilir, bir oyuncunun diğer oyuncuyla ilişkisi sonucu ortaya çıkan ya da metnin unsurlarından oluşan bir itki olabilir. Oyuncular ortaya çıkan bu itkiye açık bir şekilde yanıt verme yeteneğine sahip olmalıdır.

Küçük bir fiziksel eylemin öncesinde bir itki vardır. Burada kavraması çok güç bir şeyin gizi yatar; çünkü itki beden içinde başlayan ve yalnızca küçük bir eyleme dönüştüğünde görünür olan bir tepkidir. İtki o denli karmaşıktır ki kimse yalnızca bedensel alanla ilgili olduğunu söyleyemez.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup>Y.Oida & L.Marshall (2016). *Oyuncunun Oyunları* (Çev: Ö. Turhal de Chiara) İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi. s.43-44

<sup>20</sup> T. Richards (2005) *Grotowski ile Fiziksel Eylemler Üzerine Çalışmak*. (Çev: H. Yıldız & A. Candan) İstanbul: Norgunk Yayıncılık s.133

Yine Grotowski'nin yukarıdaki itki tanımına benzer biçimde Brook'ta oynamanın bir iç devinimle başladığını söyler. Oyuncuları bu devinimi, bu itkiyi çıkarması için teşvik eder. Oyuncu çalışmasını entelektüel olarak analiz ve tartışma yoluyla değil, beden ve bedeninin sezgisel zekâsı aracılığıyla fiziksel olarak gerçekleştirir. Oyuncuların Batı tiyatrosunun geleneksel Kartezyen düşünce biçimiyle çalışmalarını reddeder. Varsayılan zihin ve beden ilişkisini yeniden düzenler.

Kendi deneyimlerime göre, oyuncuların çalışmaya entelektüel tartışmalarla başlamaları her zaman yanlış olmuştur, çünkü mantıksal akıl, sezginin daha gizli yetenekleriyle karşılaştırılmayacak derecede güçsüz bir buluş aracıdır. Vücut yoluyla sezgisel kavrama olasılıkları pek çok farklı yolla kısırtılabilir ve geliştirilebilir. Eğer bu gerçekleşirse, aynı gün içinde aklın kendi gerçek rolünü huzurla oynayabileceği dinlenme anları da olabilir. Metin hakkındaki çözümlenmeler ve tartışmalar ancak o zaman doğal yerini bulacaktır.<sup>21</sup>

Başlangıçta bedenle deneyim aracı ve bilgi deposu olarak ayrıcalıklı bir şekilde çalışılır. Ancak asıl hedef beden, akıl ve duygusal tüm kanalların açık, birbirine bağlı ve aktif olacağı noktaya kadar gelişmiş bir oyuncu duyarlılığına ulaşmaktır.

Bizim oyuncularımız akrobatik egzersizler yaptıklarında bu, duyarlılığı geliştirmek içindir, akrobatik olmak için değil. Hiçbir egzersiz yapmayan bir oyuncu omuzlarından yukarıyla oynar...Aslında konuşulan dilde ya da yüzde, parmaklarda duyarlı olmak çok kolaydır, fakat doğa tarafından verilmeyen ve çalışarak geliştirilmesi gereken şey de bu duyarlılığın vücudun geri kalanında, sırtta, bacaklarda, kalçada sağlanmasıdır. Duyarlılık oyuncunun sürekli olarak bütün vücuduyla ilişki içinde bulunmasıdır. Bir devinime başladığında her bir ekleminin yerini bilir.<sup>22</sup>

Brook eğitilmemiş bir vücudu akort edilmemiş bir enstrümana benzetir. Tıpkı bu enstrüman gibi oyuncunun gövdesi de gerçek müziğin duyulmasını engelleyen gereksiz, çirkin fazlalıklarla doludur. Oyuncunun bedeni akort edildiğinde israfa yol açan tüm gerilimler ve alışkanlıklar da ortadan kaldırılmış olur ve beden kendini sınırsız olasılıklarla dolu olan bir boşluğa rahatlıkla açar. Brook oluşan bu boşluğun oyuncuda doğal olarak bir korkuya neden olduğunu belirtir. Oyuncu bu korkudan kurtulmak ve var olduğunu belirtmek için aşırı ve gereksiz hareketlerle boşluğu doldurmaya çalışır. Bir oyuncunun hareket etmeden durabilmesi ve sessiz kalmayı becerebilmesi için gerçek bir güven duygusuna sahip olması gerekir. Brook için "bütün enerjilerin aynı amaca yönelmesi gereken tiyatrodaki, bir kişinin açıkça hiçbir şey "yapmadan" tamamen "orada" olabildiğini fark etme yeteneği çok önemlidir (Brook, 2004, s.23)".

Oyuncunun bedensel ifade olanaklarını zenginleştirmek, onun alışkanlıklarından uzaklaşmasını sağlayacak, çalışma sınırlarını genişletecek, algılarını açacak,

---

<sup>21</sup> Brook, 2004, a.g.k., 87

<sup>22</sup> Brook, 2004, a.g.k., 22

konsantrasyonunu artıracak, yaratıcı süreçteki özgürlüğüne olanak sağlayacak kanallarının açıklığını sağlayarak oyuncuyu evrensel bir bedene ulaşmasında farklı enerjileri yaratacağı ve aktaracağı boş bir alana dönüştürecektir. Oyuncunun bedeninde oluşturulan bu boş alan seyircinin kendi hayal gücünü kullanabileceği bir alana dönüşme potansiyelini taşır.

...sıkı sıkıya bir tek şeye konsantre olmuşum. Bunun sonucunda içimde çok fazla boş alan vardı, seyircinin hayal gücünün içine girebileceği bir alan. İçimi bir sürü psikolojik malzemeyle doldurmadım. Sadece duruma saygı duydum ve müziğe konsantre oldum. Bunun karşılığında konsantrasyonum içsel bir boşluk yarattı. Bu boşluğa da seyirci kendi hayal gücünü yansıttı. Benim hissettiklerim hakkında istedikleri kadar hikâye üretebilirlerdi.<sup>23</sup>

Hazırlık olarak adlandırılan bu süreçte oyuncunun sadece vücudunun hazır ve duyarlı olması da yeterli görülmez. Aynı zamanda sesi, duyguları da açık ve özgür olmalı, algılar hızlı olmalıdır. Oyuncular teknik becerilerini geliştirmek amacıyla Tai Chi, Feldenkrais gibi farklı tarzlarda eğitim alırlar. Bunun dışında merkezdeki ilk yıllarda belirli algısal duyarlıklara sahip kişilerle temasa geçilir (sağır, görme engelliler, çocuklar vb.). Ayrıca farklı kültürel geleneklere sahip grup üyeleri kendi becerilerini grubun diğer üyelerine öğretir. Afrika, Avustralya, Amerika'da yapılan saha çalışmalarında yine farklı geleneklere sahip topluluklarla kültür takasına girilir.

“Brook'un ideal aktörü, ego güdümlü virtüözlüğün ötesine, onun 'şeffaflık' dediği bir tür psiko-somatik bütünleşmeye geçmiştir (Hodge, 2010, s.189)”. Şeffaflık anında oyuncu kelimelerin, şarkının dansın veya yaşamın (Brook'un teatral biçimlerin altında var olduğuna inandığı bir yaşam) oluşumu için bir alan bir kanal haline dönüşür.

### 3.2.3.Doğaçlama

Brook tiyatroyu sanatların en zoru olarak görür. Çünkü oyuncu sahnede sürekli olarak üçlü bir dikkat oluşturmak zorundadır. Bunlardan ilki oyuncunun kendi iç dünyasıyla oluşturacağı bağlantı, ikincisi sahnedeki grup arkadaşları, diğer oyuncularla kuracağı bağlantı, üçüncüsü ise seyirciyle kuracağı bağlantıdır. Oyuncu yukarıda tanımladığımız kendi bedeninde yapacağı çalışmayla çalışmasını bitiremez. Sonrasında ve iç içe devam edecek olan süreç grup farkındalığını artırıcı bağlantıları kuracak

---

<sup>23</sup> Y.Oida & L.Marshall (2013) *Görünmez Oyuncu*. (Çev: Ö. Turhal de Chiara) İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi s.84



çalışmalardır. Bu çalışmalar hızlı tepki verme, partnerle temas, ortak farkındalık oluşturma, grubu canlı bir ekibe dönüştürme çalışmalarıdır. Oyuncuların sezgi ve hayal gücü kaslarını çalıştırıp, kendiliğindenlik, tepki alma-verme ve ortaklığı, iş birliğini güçlendirmeyi amaçlayan egzersizlerdir.

Uygulamada, bu faaliyetler birçok farklı biçim alır: aktörler arasında fiziksel ve/veya sesli alışverişi içeren liderli “konuşmalar”; hem işitsel hem de uzamsal türlerde ritim, çokluritim ve kontrpuanla ilgili toplu çalışmalar; bireysel eylemlerin kolektif imajları beslediği ve sürdürdüğü koro çalışması ve toplar, bezler, kapılar, kutular, sopalar gibi basit nesnelere etrafında odaklanmış doğaçlama oyun. Brook, bu tür hazırlık çalışmalarını bir spor takımının antrenmanına benzetir: 'ancak bir oyuncu ekibi daha ileri gitmeli; sadece bedenler değil, düşünceler ve hisler de devreye girmeli ve uyum içinde kalmalıdır.<sup>24</sup>

Brook, bu çalışmalar sırasında yaptıkları doğaçlamaların iki biçimi olduğunu aktarır. Bunlardan ilki oyuncunun tam özgürlüğünden yola çıkarken diğeri verili ve sınırlayıcı biçimde oluşturulan doğaçlamalardır. İlk türde yapılan doğaçlamalarda Brook oyuncuların oyuna getirebileceği her şeyi üretmekte kendilerini özgür hissettikleri bir ortam yaratmaya çalışır. Yönetmen olarak oyunculara hiçbir şey dayatmaz. Aksine oyuncuları doğru/yanlış, güzel/çirkin, iyi/kötü kaygısı taşımadan her şeyi üretmeleri için cesaretlendirir. Oyuncuyu kışkırtır, uyarır, sorular sorar ve oyuncunun araştırma yapabileceği bir atmosfer yaratır. Oyuncular bu süreçte hem tek başlarına hem de grup olarak oyunun bütün dokusunu alt üst etmiş olurlar ve ortaya bir malzeme yığını çıkmış olur. Oyuncu bu malzemeleri ortaya çıkarırken formlar oluşturmuş olur ve bu formlar da oyunun derinliklerini açığa çıkaran bir alana girmeye başlar. Oyunun bu alt katmanları oyuncu tarafından aydınlatıldıktan sonra oyuncunun fikirleri ve oyun arasındaki farklar ortaya çıkarılmaya çalışılır. Bu aşamada Brook, oyuncunun oyunla olan sezgisel bağlantısını değil, oyuncuya ait olan tüm gereksiz şeyleri atmaya başlar. Bunlar gittikten sonra geriye organik bir form kalır. Bu form oyuna dayatılan bir düşünce olmadığı için oyun ve oyun biçimi aydınlatılmış olur. Böylece oyuncunun içsel süreci dışsal biçimle iç içe geçmiş olur.

Verili ve sınırlı biçimde yapılan ikinci türdeki doğaçlamalarda ise oyuncuya çalışması için dış formlarını taklit edebilecekleri fotoğraflar ve çeşitli malzemeler sunulur. Bu fotoğraflar ya da dışarıdan sunulan biçimlerde oyuncu buradan aldığı bilgileri dinleyerek özenli bir ayrıntılandırma çalışması yapıp yeniden yaratır. Diğer oyuncular bu formu inceleyip gerekli düzeltmeleri yaparken, oyuncu bu fotoğraftaki andan hemen

---

<sup>24</sup> Hodge,2010, a.g.k., 187

önceki ve sonraki eylemi veya hareketi doğaçlama olarak yapmaya başlar. Bu son derece disiplinli "dıştan içe" doğaçlama çalışmasıyla oyuncular, kendi kişisel deneyiminin sınırlamaları dışında içsel tepkilere ve yankılara ulaşmış olurlar. Fiziksel tutum dışarıdan tanımlanıp, içe doğru yansıtılmış olur. Oyuncular kavramsal anlamlandırmayı ortaya çıkarmak ya da dayatmak çabasına girmeden tetiklenen içsel çağrışımları dinlemeye ve deneyimlemeye yönlendirilir. Yani dış form oyuncunun içsel süreçlerini şekillendirir. Oyuncu formun içinde yankılanmasına, duyulmasına izin verdiğinde ortaya hayali bir tepki çıkarır ve bu tepki dışsal fiziksel tutumu anlamlandırır. Böylece oyuncunun içi ve dışı arasında bir köprü, enerjinin serbestçe dolaştığı bir açıklık anı oluşturulmuş olur.

Varlığımız iki daire ile temsil edilebilir. İç çember dürtülerimizin çemberidir ne görülebilen ne de takip edilebilen gizli yaşamımız. Dış çember sosyal hayatı temsil eder: başkalarıyla olan ilişkilerimiz, iş, eğlence. Genel olarak tiyatro, dış çemberde olanları yansıtır. Tiyatro araştırmalarının bir ara daire oluşturduğunu söyleyebilirim. Bir yankı odası gibi işler, biçimsiz iç çemberden ipuçları yakalamaya çalışır. Tiyatro, görünür bilinen dünyanın bir ifadesi olma eğilimindedir -görünmeyen ve bilinmeyenin ortaya çıkmasına izin vermek için- ve özel becerilere ihtiyaç vardır. Anbean daha yoğun bir gerçek ortaya çıkar. Bu, sürekli olarak kendini aradığından kalıcı bir hakikat meselesi değildir; bu sadece bir dizi gerçek andır. Dekorlar, kostümler veya aydınlatma çok az şey yapabilir; sadece aktör insan yaşamının incelikli eğilimlerini yansıtabilir.<sup>25</sup>

Bu çalışma yaklaşımıyla Brook içten dışa ya da dıştan içe olarak adlandırılan ve birbirini dışlayan farklı çalışma yöntemlerinin birbirini tamamladığını ve ayrılmaz olduğu görüşünü savunmuş olur. İç/dış, özne/nesne ve yapı/özgürlük kavramları onun çalışmalarında birbirini dışlamaktan ziyade dinamik bir şekilde bir arada var olmaktadır.

Geleneksel oyunculuk büyük ölçüde, duyguya jest eklenerek veya tam tersi şeklinde oluşturulurken, Brook, duygu ve jestin bölünmez ve eş anlamlı olduğu bir tepkisel bağlılık durumu arar. Eğer oyunculuk "görünmezi" görünür kılma sürecini içeriyorsa, içeri ve dışarı arasındaki alışverişin iki yönlü ve sürekli olması gerekir.<sup>26</sup>

Brook, provalar sırasında oyuncuları eğitmek için yapılan doğaçlamaların amacının "Ölümçül Tiyatro" dan kurtulmak olduğunu açıklar. Amacı oyuncuyu kendi engelleriyle yüzleştirmek, yeni bir doğru bulamayınca onun yerine bir yalanı koyan oyuncuyu bunu yaptığı yerlerle yüzleştirmektir. Bu çalışmalar sırasında oyuncunun alanını devamlı daraltır ve geri dönüşler kullanır, böylece oyuncunun yalanının kaynağına ulaşır, onun daha derin daha yaratıcı itkilere ulaşmasını sağlayacak yaratıcı bir süreç oluşturmaya çalışır.

---

<sup>25</sup> Brook, 2019, a.g.k., b.9 s.38

<sup>26</sup> Hodge,2010, a.g.k., 196

### 3.2.4. Takım oyunculuğu

Brook'un çalışmalarında oyuncu bir yandan içsel süreçleriyle bağlantısını korurken bir yandan da bu bağlantıyı koparmadan diğer oyuncuyla ya da grupla bağlantı kurmaya çalışmalıdır. Brook, "İçsel ifadenin, ona ihanet etmeden geniş bir uzamı kapsayacak kadar büyümesi nasıl sağlanabilir? İnsan ilişkisiyi saptırmadan sesini nasıl yükseltebilir? (Brook, 2004, s.32)" sorularını grupla, oyuncunun diğer oyuncuyla kurduğu bağlantıyı vurgulamak için sorar ve oyuncunun toplulukla bağlantısı ile ilgili görüşlerini, kullandığı metaforlarla açıklamaya çalışır.

Buna göre kullandığı ilk metafor hikâye anlatıcılığıdır. Oyuncular, oyunlarında hem iç hem de dış bağlantıların kuvvetli olduğu birer hikâye anlatıcısı olmalıdır. Ancak bu anlatıcı, öyküsünü seyirci ile etkili ve güçlü bir şekilde paylaşabilmek için çok başlı bir anlatıcı grubu olmalıdır. Bu metafor, topluluğu yaratanın anlatı olduğunu öne sürer, paylaştıkları hikayeye ilişkiye giren birçok farklı ağız vardır. Kullandığı bu metaforla ilgili görüşlerini seyirci ile ilişki bölümünde daha ayrıntılı bir şekilde ele alacağız.

Grup çalışmasıyla ilgili sıkça kullandığı metaforlardan diğeri akort kelimesidir. Akort kelimesini müzikal ve orkestral bir metafor olarak kullanır. Oyuncuların bireysel enstrümanları orkestra topluluğuna hizmet edecek şekilde bir dinleme ve etkileşim kalitesine yükselmelidir. Bireysel parçalar bütünün oluşumu için kullanılır, çünkü bu şekilde bireysel hayal gücünden ziyade kolektif hayal gücünün yansması daha kuvvetli olacaktır. Yukarıda Brook'un farklı kültürlere sahip bir oyuncu grubuyla çalıştığından bahsedilmişti. Ancak burada bahsettiğimiz anlamda bir bütünleşme, farklı kültürleri sentezleme anlayışını içermez. Uluslararası bir grupla çalışılırken farklılıkların keşfedilmesi ve korunması üzerinde durulur. Brook'a göre bugün artık tipler arasındaki fark belirginliğini kaybetmiştir, kentsel yaşam koşullarında bireysel ifadeler yumuşak bir görünüşün altına gömülmüştür. Bu durum da çatışmaları, farklılıkları ve mücadeleleri daha fazla gizlemeye başlar. Dış dünyanın böylesi yumuşaması ve aynışmaya başlamasını Brook tiyatro için bir sorun olarak görür. Çünkü çoğu zaman tiyatrodaki çatışmaları aramak yerine karşılıklı anlaşmaları temel alan gruplar ortaya çıkar. Brook bu durumun tam aksine uluslararası bir grup oluşturarak insanlar arasındaki güçlü ve sağlıklı farklılıkları keşfetmenin ve yan yana koymanın önemli olduğunu düşünür.

O yüzden tabii ki herkes "Tam olarak ne yapıyorsun?" diye soruyor. Yaptığımız şey "araştırma" diyoruz. Bir şeyi keşfetmeye çalışıyoruz, yapabildiklerimiz yoluyla, diğer insanların katılabilmesi için keşfetmeye. Bu, olduğumuz enstrümanın uzun uzun bir

hazırlığını gerektiriyor. Soru her zaman şudur: Biz iyi enstrümanlar mıyız? Bunun için şunu bilmeliyiz: Enstrüman ne işe yarar?<sup>27</sup>

Brook arayışlarının alışkanlıkları kırmak olduğunu aktarır. Grubu pek çok alışkanlığı olan ama ortak dili olmayan insanlardır. Farklı seslere sahip bu enstrümanlar birlikte bir armoni oluşturmak üzere çalışmaya başlarlar.

Brook'un bu düşünceyi destekleyecek şekilde kullandığı bir diğer metafor ise tamamlanmamış yapbozdur. Bununla, yalnızca uygun bir ilişkiye sokulduğunda bir metnin bütününe ortaya çıkararak farklı öğelerden bahseder.

Brook Hiç Sır Yok adlı çalışmasında uluslararası ekibiyle Paris'te yaptığı Fırtına oyununun hazırlık sürecinden bahsederken bu kez spor metaforunu kullanır. Bu çalışmaya başlamak için ekip Paris'ten Avignon'a gider ve çalışmalara burada başlar. Oyuncularla on gün boyunca metin üzerine bir çalışma yapılmaz.

Tek amacı duyarlılığı, el, kulak ve göz kontağı kurmayı, çok çabuk yitirilebilen ve sürekli olarak tazelenmesi gereken ortak bilinçliliği geliştirmek ve bireyleri bir araya toplayarak duyarlı, birlikte tınlayan bir ekip haline getirmek olan grup egzersizleri yaptık.<sup>28</sup>

Brook bu çalışmadaki ihtiyaçları ve kuralları sporla benzeştirir. Ancak ona göre oyuncu ekibi daha ileri gitmeli yalnızca vücutları değil, duygu ve düşüncelerini de oyuna katarak, uyum içinde hareket etmelidir. Yoshi Oida da, Mahabharata'da kolektif üretimi ve hikaye anlatımının uygulamalarını nasıl yaptıklarını tanımlamak için Brook'un spor metaforunu kullanır:

Kuşlar Konferansı'nda olduğu gibi, biz bir hikâye anlatıcıları ekibiydik. . . [Brook] ne istediğini anlamamıza yardımcı olması için futbol imajını kullandı. Sanki oyun bir futbol maçıymış gibi, yirmi iki takım üyesi ve bir top vardı, top hikâye oluyordu. Hepimiz aynı takımda olduğumuz için kimin hangi rolü oynadığı ya da oyunun ortasında karakterleri değiştirip değiştirmediğiniz önemli değildi. Birlikte bir hikâye anlattık, bir topu oyunda tuttuk. Hikâyeyi anlatmaya devam etmek için sahneleriniz geldiğinde topu almaya hazır olmanız gerekiyordu.<sup>29</sup>

### 3.2.5.Seyirci

Brook tiyatro yapabilmek için tek şeye ihtiyaç olduğunu vurgular, bu insan unsurudur. Yukarıda Brook'un çalışma sürecini faz olarak tanımladığı ve bunun da ilkinin hazırlık aşaması ikincisinin ise doğum aşaması olduğu vurgulanmıştı. Doğum aşaması

---

<sup>27</sup> Brook,2019, a.g.k, b.5 s.7

<sup>28</sup> Brook, 2004, a.g.k., 87

<sup>29</sup> Hodge,2010, a.g.k., 197

tiyatro etkinliđinin gerekleŖebilmesi ve tamamlanabilmesi iin de geerli olan an, seyirci ile buluŖma anıdır. Bütün alıŖma bu anın yaŖamsallıđı, canlılıđını sađlama amacını ierir. Bu canlılıđın olmadığı oyunlar lml olmaya mahkumdur.

Oyuncu lml olmamak iin sahne zerindeyken l dikkat bađıntısını srekli korumak zorundadır. Bunlardan ilki kendi i dnyası, kendi bedeni, duyguları, duyuları gibi kendine ait bađlantı biimidir. Bu bađlantı korunurken oyuncu kolektif bir iŖ yapıyor olmanın farkındalıđıyla diđer oyuncularla devamlı iletiŖim ve etkileŖim iinde olmalıdır. nc bađlantısı ise oyuncunun seyirci ile kuracađı bađlantıdır. Brook burada baŖka bir tehlikeyi vurgular:

Bir aktr iin partnerleriyle tamamen iletiŖim halindeyken aynı zamanda iten ve derinden olmak ok zordur. İki veya daha fazla oyuncu birlikte performans gsterdiđinde ve gerek yakınlıđı deneyimlediklerinde, baŖka bir engel ortaya ıkar: Seyirciyi unutmaya ve tıpkı hayatta olduđu gibi davranmaya eđilimlidirler. zelleŖirler, duyulmaz olurlar, kesilirler. Bu gerekleŖtiđinde, oyuncular mutlak olan nc sorumluluklarını ihmal etmiŖ olurlar: aslında tiyatroya temel anlamını veren seyirciyle olan iliŖki.<sup>30</sup>

Buradaki tehlike oyuncuların sanki seyirci yokmuŖ ve teatral bir etkinlik gerekleŖmiyormuŖ gibi bir yanılsama yaratarak oynama biimleridir. Brook'a gre drdnc duvarı mmkn kılan uygulama biimlerinden vazgeilmelidir. Oyuncu seyirciye dođrudan seslenecek anlatıcı olmalıdır;

Oynayan iki oyuncu da aynı zamanda hem karakter hem de yk anlatıcı olmalıdır. Sanki ok kafalı yk anlatıcı ya da kopyalanmıŖ yk anlatıcıları gibi, nk kendi aralarında ok mahrem bir iliŖkiyi oynarken aynı zamanda da dođrudan dođruya izleyicilere seslenmektedir.<sup>31</sup>

Brook'un yukarıda aıkladıđı nerisini aacak olursak oyuncu hem rolyle kiŖisel bađlantısını korumak zorunda kalacak, hem kolektif olarak retimi gerekleŖtireceđi rol arkadaŖlarıyla iletiŖim halinde olacak, hem de bu iki ynl iliŖkiyi korurken kendini izleyen seyircinin farkında olacaksa bu oynanıŖ biimi kapalı olmayan, izleyenlerin tepkilerine aık, onları yaratıcı srecin etkin bir katılımcısı yapacak, hem de eylemin Ŗimdi ve burada zelliđi iinde gerekleŖmesini sađlayarak canlı bir etkinliđin gerekleŖmesi iin uđraŖacaktır. Brook bunun gerekleŖebilmesi iin sorulacak Nasıl? sorusuna verilecek kolay ve rahatlatıcı bir reete olmadıđını sylerken bu l denge kavramıyla ip cambazı arasında bir benzerlik kurar. "İp cambazı tehlikeleri grr, bu

<sup>30</sup> Brook,2019, a.g.k, b.9 s.39

<sup>31</sup> Brook, 2004, a.g.k., 33

tehlikelerle yüzleşmeye hazır olmak için kendini eğitir fakat ip üstüne çıktığı her seferinde o dengeyi ya kurar ya yitirir (Brook, 2004, s.33)”.

Brook tiyatrosunun hem sahne üzerinde hem de seyircileri ile bulunduğu alanda kalabalıklar oluşturması gerektiğini savunur. Tiyatro bir zamanlar büyü olarak başlamış ve katılımcısı ile ilişkisini inanç doğrultusunda oluşturarak şimdiki formunu almaya başlamıştır. Ancak bu form zamanla seyircisi ile kurduğu ilişkide seyircisini ayrı bir yere, onu sürecin yaratıcısı olmaktan çıkarıp sadece seyreden ve edilgen bir konuma sokmuştur. Bugün tekrar kalabalıklarla böyle bir ilişki kurulacaksa bu nasıl olacaktır? “Seyirci katılımından söz ederken anlatmak istediğimiz nedir? (Brook,2004, s.28)” Bu soruyu sorarken altmışlı yıllarda oyuna katılan seyircileri hayal ettiklerini aktaran Brook;

Altmışlı yıllarda katılan seyircileri hayal ediyorduk. Katılmak demek, birinin bedeniyle gösteri yapması, sahneye fırlaması, etrafta koşuşturması ve oyuncu grubunun bir parçası olması demek diye düşünüyorduk safça. Gerçekten de her şey mümkündür ve bu tür bir happening bazen oldukça ilginç olabilmektedir, fakat katılım başka bir şeydir.<sup>32</sup>

Brook’a göre artık gösterim seyirci katılımını-paylaşımını oluşturmak için içinde teatrallığı barındırmalıdır. Seyircilere gizli kapaklı hiçbir şeyin olmadığı kanıtlanmalı, “Boş ellerimizi açıp yenimizin içine gerçekten hiçbir şey saklamadığımızı göstermeliyiz (Brook,1990, s.124)”. Bu şekilde tiyatro ancak teatral olma yoluyla yeniden hayata dönecek ve seyircisi ile ilişkisi onun da hayal gücüyle ortak yaratıma katılımını sağlayacak biçimde kurulacaktır. “Hangi koşullar altında bir grup oyuncunun teatral deneyimi, ortak hiçbir kültürel işaret ve anlama sahip olmayan izleyiciler tarafından anlaşılabilir ve paylaşılabilir? (Innes, 2004, s.183)” sorusu farklı ortamlarda ve Afrika’da yaptıkları saha çalışmalarında araştırmalarının temel yaklaşımı olur. Bu buluşmalarda kullandıkları halı üzerinde seyirciye sadece gerekli olan nesnelere sunulur ve kullanılan bu nesnelere seyircilerin uzam ve zaman sınırlaması olmadan hayal güçlerinin aktifleştirilmesi, paylaşım ve katılım yönünde denemeler, doğaçlamalar yapılır.

Brook sahne ve seyirci ilişkisine dair pek çok farklı yaklaşım olduğunu aktarır ve örnekler sunar. “Artaud için oyuncu alevler içindeki bir kazıkta seyircisine umutsuzca işaret veren kurbandır, Grotowski’nin oyuncusu seyircinin özdeşleşemeyeceği bir şehittir. Seyirci oyuncudan kendisine hediye olarak sunulan fedakarlığa saygıyla tanık olur. (Brook, 2018, b.3 s.83)”. Samuel Beckett’in tiyatrosunda seyirci, kıydan çok uzakta olmayan bir geminin boğulan yolcularını çaresizce izleyen kişilerdir. Ancak Brook üç

---

<sup>32</sup> Brook, 2004, a.g.k., 28

yıllık Afrika gezilerinin kendilerine farklı bir yaklaşım önerdiğini aktarır. “Seyirciyi kendi sahasında karşılamaya, elinden tutup birlikte keşfe çıkmaya alışmıştık. Bu nedenle tiyatro imajımız bir hikâye anlatmaktı ve grubun kendisi çok kafalı bir hikâye anlatıcısını temsil ediyordu. (Brook, 2018, b.3 s.83-84)”. Burada karşılaştıkları en zor sorun ise kendisinin Boş Alan kitabında vurguladığı kaba ve kutsal tiyatronun nasıl birleştirileceği sorunuydu. Seyahatler sırasında yaşadıkları gizemli sessizliğin niteliği kaba tiyatroyla nasıl birleştirilecekti? Brook’a göre hiçbir şey kahkahadan daha değerli değildir, ancak kahkahanın özgürleştirdiği kadar ucuzlatabileceğini de düşünür. Ciddi temalardan komik olana geçerken bu engeli nasıl aşacağına dair de arayışlar içine girer. Bu keşifte de adını sıklıkla andığı kişilerden biri Brecht olur.

Brook’a göre Brecht, zamanımızın kilit kişisidir ve tiyatro çalışmaları bir noktada ya onun çalışmalarından başlar ya da ona geri döner. Brecht için gerekli olan bir tiyatro toplumsal olmalı ve ona hizmet etmeliydi. Oyuncu ve seyirci arasındaki dördüncü duvara karşıydı, oyuncunun tek amacı seyircide tepki oluşturmaktı. Bu anlamda Brook için Brecht’in “yabancılaştırma” kavramını ortaya atmasının tek nedeni seyircisine duyduğu saygıydı. Bu kavramla Brecht seyircisine “Durun” çağrısında bulunuyordu. “Durmak, susmak, bize onu bir daha göstermek (Brook, 1990, s.91)”. Yabancılaştırma kavramı seyircisini sarsarak aklını en doğru biçimde çalıştırmasını sağlar. Böylece seyirci içinde yaşadığı toplumu daha iyi kavrayacak, değişimin hangi yollarla nasıl gerçekleşeceğini öğrenecektir.

Brook yabancılaştırma kavramını kendi çalışmaları için ele alırken onun karşıt savla etkili olacağını, bunun da parodi, eleştiri, öykünme gibi pek çok şeyi içinde barındıracağını aktarır. Yalnızca tiyatroya özgü diyalektik bir alışveriş yöntemi olarak gördüğü yabancılaştırmayı dinamik tiyatronun olası bir aracı olarak görür. Brook yabancılaştırmının sonsuz olanaklarından bahsederken bunların en önemlilerinden birini tımtırlı oynamanın önüne geçmek olarak açıklar. Bir oyuncu kendini rolüne fazlaca kaptırdığında abartıp ucuz duygusallığa düşebilir ve bu izleyiciyi de kendisiyle beraber duygusallığa sokabilir. Böyle durumlarda Brook yabancılaştırmayı önlem olarak yabancılaştırma olarak tanımlar. Uygulama, seyirci ve oyuncu duygusallık çekimine doğru sürüklenirken uzak açığı sağlayacak ve onları uyanık tutacaktır.

Brook, *How many trees make a forest?* yazısında Brecht ile Craig arasında ortaklık kurar. Craig, sahnede orman etkisi yaratmak için tek bir dalın yeterli olacağı görüşünden hareket ederek sahnede fazla olan her şeyi atmaya başlarken Brecht bunu daha ileri

götürüp bu azaltmayı oyuncunun oynama biçimine ve izleyici davranışlarına da uygulamaya başlamıştır. Buradaki amaç gereksiz bilgilerin daha önemli şeyler pahasına atılmasıdır. Bu amaçla “Brecht tam demenin hayata benzer ya da bütün yönleriyle anlamına gelmek zorunda olmadığı yolundaki basit ve şaşırtıcı görüşü ileri sürdü (Brook, 1990, s.96)” Bu görüşüyle Brecht oyuncunun gerçek eylemin ne olduğunu bilmeden neye hizmet ettiğini bilemeyeceği düşüncesindedir. Oyuncu;

Kendisinden ne istendiğini, neyi başarması gerektiğini anlarsa rolünü de doğru dürüst anlar. Kendisini oyunun bütünüyle olan ilişkisi içinde görürse kişilik çizerken aşırıya kaçmanın oyunun gereksinimlerine ters düşeceği gibi, fazlaca gereksiz özelliğin de ters etkide bulunup kendi görüntüsünü daha az çarpıcı duruma getireceğini anlayacaktır. O zaman oynadığı kişiyi daha yansız görecektir, sevimli sevimsiz yanlarına daha başka bir gözle bakacaktır ve sonunda önemli olanın o kişiyle “özdeşleşmek” olduğunu düşündüğü zamankinden daha farklı sonuçlara varacaktır.<sup>33</sup>

Ancak Brook burada bir uyarıda bulunur, eğer oyuncu iç güdülerini bastırıp rolüne entelektüel olarak yaklaşırsa kötü sonuçlar elde eder. Bu anlamda Brook Brecht’in kuramını Berliner Ensemble dışında uygulayan pek çok kişinin bu hataya düştüğünü belirtir. Çünkü bu kişiler onu uygularken Brecht tutumluluğunu kullanmış ama ondaki düşünce ve duygu zenginliğini sahnelemeye katmamış, bu da kuru bir yapıt ortaya çıkmasına neden olmuştur.

Brecht’in ölümcül tutsakları Brecht’i yok etmişlerdir. Brecht işlevini anlayan oyuncudan söz ederken, her şeyin çözümlenme ve tartışmayla başarılabilirliğini düşünmemiştir. Tiyatro derslik değildir, pedagojik bir Brecht anlayışına sahip bir yönetmen malumatfuruş birinin Shakespeare’in oyunlarına vereceği canlılıktan daha fazlasını veremez oyunlarına. Herhangi bir prova sırasında yapılan çalışmanın niteliği tam anlamıyla çalışma ikliminin yaratıcılığından gelir – ve yaratıcılık açıklamalarla ortaya çıkarılacak bir şey değildir. Provaların dili hayatın kendisine benzer: Sözcükleri kullandığı gibi suskunlukları, uyarıcıları, parodiyi, kahkahayı, mutsuzluğu, umutsuzluğu, içtenliği ve gizliliği, etkinliği ve yavaşlığı açıklık ve karmaşayı da kullanır.<sup>34</sup>

Bu noktada Brook’un yukarıdaki prova süreciyle ilgili düşüncelerini de göz önünde bulundurarak hem Brecht’ten örneklediği yanılsama eleştirilerini hem de kendi tiyatrosunun seyircisi ile kuracağı ilişkide seçtikleri hikâye anlatıcılığı yöntemiyle ilgili görüşlerini ele almak faydalı olacaktır.

---

<sup>33</sup> Brook, 1990, a.g.k., 96

<sup>34</sup> Brook, 1990, a.g.k., 97



### 3.2.6.Hikâye anlatıcılığı

Çalışmamızın giriş bölümünde Avrupa Klasik Dram yapısının Aristoteles'in Poetika'sında belirlediği kurallara göre geliştiği ve bu yapının özellikleri belirtilmişti. Hatırlanacağı gibi tarihsel avangartlarla birlikte klasik dramın temsil biçimi bir krize girmiş ve bu krizle birlikte sanat kurumuna yönelik eleştiriler kurumun kendisinin yıkılması talebini doğurmuştu. Bu anlamda dramdaki bütünlüğün parçalanması için Aristoteles'in mimesis görüşünün karşısına diegesis görüşü yerleştirilmeye çalışılır. Ancak bu anlamdaki en radikal uygulama hikâye anlatımını dramaturjisiyle sahneye uyarlayan epik tiyatro kuramıyla Brecht'ten gelir. Brecht Epik Tiyatro sahnesi için temel bir örnek olarak Köşebaşı Tiyatrosunu gösterir.

Epik tiyatro için temel bir örnek saptamanın pek zorluğu yoktur. Ben, kendi pratik çalışmalarında, her vakit, alabildiğine yalın, adeta doğal bir örnek olarak herhangi bir köşebaşında geçebilecek şöyle bir sahne seçtim: Bir trafik kazasına tanık olan biri, kazanın nasıl meydana geldiğini bir topluluğa anlatır. Tanığın çevresindekiler, belki kazayı görmemişlerdir, belki tanık gibi düşünmemektedirler ya da kazayı görmüşlerdir de, onu anlatıcıdan bir başka türlü algılamışlardır. Asıl sorun, anlatıcının taşıtı kullanan ya da taşıt altında kalan kişinin veya her ikisinin davranışını o türlü vermesidir ki, çevresindekiler kaza üzerinde bir yargıya varabilsinler.<sup>35</sup>

Brecht'in pratikte kolayca uygulanabilir görünen bu örneği açıklamaya çalıştığı epik tiyatro kuramının özüdür. O bu biçimde, tiyatronun temel öğelerinin bulunduğunu aktarır ve tiyatro sahnesi için anlatıcının varlığının önemini vurgular. Brecht'in kuramsal, yazınsal ve pratik uygulamaları 20. yy tiyatro uygulamalarında öncü bir yer kaplar. Bununla birlikte seyirciyle kurulacak yeni ilişkide arayışlarını derinleştiren Brook için de oyuncu aynı zamanda iyi bir hikâye anlatıcısı olmalıdır. Brook Boş Alan kitabında Brecht'in yukarıda verdiği köşebaşı tiyatrosu örneğini ele alarak bu anlatı durumunun algılama sürecinin incelemesini yapar.

Birisi bize bir sokak kazasını anlattığı zaman ruhsal süreç karmaşıktır: Ayrılmaz parçası olan seslerle birlikte üç boyutlu bir kolaj olarak görülebilir çünkü aynı anda pek çok ilgisiz şeyi birden yaşarız. Konuşan kişiyi görürüz, sesini duyarız, nerede olduğumuzu biliriz, bunlarla aynı anda o kişinin üzerine bindirmeli olarak anlattığı şeyi algılarız – anlık yanılmanın canlılığı ve zenginliği o kişinin inancına ve becerisine kalmıştır. Konuşan kişinin tipi de önemlidir. Beyinsel türdense, yani uyanıklığı ve canlılığı daha çok beyinde toplanmış biriye, duygulardan çok düşünce izlenimleri alırız. Duygusal biriye başka akımlarda olur, hiçbir çabada bulunmasına ya da araştırma yapmasına gerek kalmadan anımsadığı sokak kazasının kuşkusuz daha kapsamlı bir resmini çizer ve biz de onu öyle algılarız. Anlattığı şey ne olursa olsun bize karmaşık bir izlenimler demeti sunar, biz de onları algılarken onlara inanır, böylece bir an için bile olsa kendimizi unutturur.<sup>36</sup>

<sup>35</sup> B. Brecht (1981) Epik Tiyatro. (Çev: K. Şipal) İstanbul: Say Yayınları s.9-10

<sup>36</sup> Brook, 1990, a.g.k., 99

Brook bu incelemesiyle Brecht'in sahnelemede yanılısamayı tamamen reddettiğini savunan ve bu anlamda kuru ve kötü bir Brecht kuramını sahneleyen uygulamacıları Brecht'in görüşünü yanlış anlamaları nedeniyle eleştirir. Ona göre Brecht'in tiyatrosu zengin imgelerin bileşimidir ve seyirciden onlara inanmasını ister. Onun tiyatrodaki yanılısamayı eleştirdiği yer görevini yerine getirdikten sonra yok olmayan sabit kalan yanılısamadır. Brook, hızlı ve değişen izlenimlerle oluşturulan bir yanılısamanın düş gücünün olanaklarını genişlettiğine inanır ve bununla hareket eden televizyon görüntüsündeki tek bir noktayla benzerlik kurar. Bu, işlevi bitince yok olan nokta gibi bir yanılısamadır. Bu anlamda Brook, Brecht'in yetişkin ve aklını devamlı aktif olarak kullanmak zorunda olan seyirci talebini eleştirir. Çünkü Brook için izleyici, bir yetişkin olarak nerede olduğunu devamlı bilebileceği gibi bir çocuk gibi de hayal gücünün peşine takılıp sahnedeki anlatıcıyla bir yolculuğa çıkabilir. Bu görüşünü de savaş sonrası Almanya, Hamburg'da izlediği bir anlatıyla örnekler. Anlatıcı sahnede Dostoyevski'nin "Suç ve Ceza"sını oynamaktadır. Brook burada yaşadığı deneyimi hayatının en etkili en çarpıcı deneyimlerinden biri olarak aktarır:

Karşımızda gerçek bir ana ırmak vardı, izleyicileri bakışları ile taradıktan sonra konuşmaya başlayan bir anlatıcıdan kaynaklanan sanatın özü vardı. Kentteki bütün tiyatrolar yıkılmıştı ama burada, bu tavan arasında, bizim dizlerimize dokunan bir sandalyede oturan bir oyuncu sakın sakın, "18- yılında, Ramon Rodianoviç Raskolnikov adında bir öğrenci..." diye anlatmaya başladığı an canlı tiyatro hepimizi avcuna almıştı. Avcuna almak. Ne demek? Söyleyemem. Tek bildiğim şey yukarıdaki sözlerle birlikte yumuşak, ciddi bir ses tonunun hepimize bir yerlerde bir şeyler anımsatmış olmasıydı. Hepimiz yatağımızın başında anlatılan öyküyü dinleyen çocuklardık aynı zamanda her şeyin farkında olan yetişkin insanlardık. Biraz sonra, bir adım ötemizde bir tavan arası kapısı gıcırdayarak açıldı ve içeriye Raskolnikov rolü yapan bir oyuncu girdi, biz zaten temsile dalmış durumdaydık. Kapı bir an tam anlamıyla bir sokak lambasını çağrıştırdı, biraz sonra tefeci kadının oturduğu apartmanın kapısıydı, daha sonra da iç odaya açılan geçit. Gelgelim bütün bunlar ancak gerektikleri zaman öyle olup daha sonra hemen yok olan bölük pörçük izlenimler oldukları için kalabalık bir odada sıkış tepiş oturmuş, bir öykü izlemekte olduğumuzu asla unutmuyorduk.<sup>37</sup>

Brook'un yukarıdaki alıntısı hikâye anlatıcısının dramatik yapıya karşı anlatsal olanın sahnelemede kullanılmasının yanında tiyatrallık kavramının da kullanımına yönelik bir örnek oluşturur. "Tiyatrallık kavramı, ortaya atıldığından itibaren- doğrudan ya da dolaylı biçimde- hep dışarı açılmayla, seyredilmenin farkındalığıyla ilişkilendirilmiştir (Özcan, 2018, s.38)". 20. yy'ın başından itibaren başlayan Tiyatronun teatralleşmesi görüşü, kendi içine kapanmış, sabitlenmiş, değişim dönüşüm olanağı tanımayan ve yarattığı dünyanın tek, mutlak, gerçek dünya olduğunu dayatan klasik burjuva tiyatrosuna karşı bir parçalama, bir yapıbozum hamlesidir. Tiyatrallık kavramına

<sup>37</sup> Brook, 1990, a.g.k., 101-102

yüzyıl başıyla birlikte farklı kuramcılar farklı yorumlar getirmişlerdir. Bu yorumlardaki ortak unsur;

Tiyatral olan en yalın haliyle kendini bakışa açma, zorunlu olarak da dışarıdaki bakışın/başkanın/ötekinin varlığına ihtiyaç duyma olarak tanımlanabilir. Bu haliyle tiyatral olanın önkoşulu iki ayrı ögenin varlığıdır: bakan ve bakılan. Bu ikilik, ister istemez iki farklı alanı da tanımlayacaktır.: oyun alanı ve seyir alanı. Sonuç olarak, bu iki alanın varlığının kabul edildiği alternatif biçimlerin, diğerlerine göre tiyatral olduğunu söylemek mümkündür... Tiyatroya özgü araçlar, tiyatralik yoluyla ortamın (medium) kendisine işaret etmeye başlar.<sup>38</sup>

Özcan'ın açıkladığı ortak unsurları incelediğimizde bakan bakılan ayrımının dramatik yapımlarda da olduğunu görürüz ancak buradaki kullanım amacıyla inceleyeceğimiz teatralik tiyatronun araçlarının ortaya konulmasını içerir. Seyirci oyun izlediğinin farkındadır, oyuncu seyircinin varlığını yok saymaz ve sahnedeki oyunsuluk bu farkındalığı artırır. Tiyatronun araçları seyircinin gözü önündedir. Brook'a göre de tiyatro anca "tiyatro olma yoluyla yeniden hayata dönecektir (Brook, 2004, s. 30)". Brook eğer bir gerçeklik yaratılacaksa sinemanın bunu tiyatrodan çok daha yetkin bir şekilde yapacağını belirtir.

Kendimizi eğer hırsızın tırmanıp içeri gireceği bir pencere, kırıp açacağı bir kasa, zengin kadının aralayacağı bir kapı ve benzerleri olan gerçekçi bir dekorda bulursak... sinema bunun daha iyisini yapabilir! Sıradan yaşamı taklit eden koşullarda ritim temel gündelik etkinliklerimizin gevşekliliğini taşıyacaktır ve işte orada montajcı devreye girer ve makasını kullanarak ilgisiz olan hareket parçacıklarını kesip atar. Film yapımcısının, tiyatro yönetmeni ancak gerçek dekoru terk edip açık sahneye dönerse elde edebileceği bir avantajı vardır. O halde tiyatro, teatral olma yoluyla yeniden hayata dönecektir. Bu bizi başladığımız noktaya geri getirir: tiyatro olanla tiyatro olmayan, gündelik yaşamla teatral yaşam arasında bir fark olabilmesi için, enerjinin yoğunlaştırılmasından ayrı düşünülemez bir zaman sıkıştırılması gerekmektedir. İzleyici ile güçlü bağlar yaratan budur.<sup>39</sup>

Brook'un yukarıdaki alıntısının Barba'nın çalışmalarıyla benzerlik taşıdığından bahsedilmişti. Gündelik dışı ve yoğunlaştırılmış enerji kullanımı, sıkıştırılmış zaman kavramları performans çalışmalarında ve dramatik temsilin krizinde sorgulanan bedensel kullanımlarda başka bir tartışmayı ortaya koyar: Oyuncunun fenomenal bedeni ile semiyotik bedeni. Oyuncuyu hikâye anlatıcısı olarak gören yaklaşımların merkezinde bu iki farklı bedenin bir arada varlık göstermesi durumu birincildir. Erika Fischer-Lichte 18. yüzyıldaki iki önemli gelişmenin oyuncunun bedeni üzerinde baskılayıcı bir etken olduğunu belirtir. Bunlardan ilki edebiyat tiyatrosunun ortaya çıkmasıdır diğeri ise gerçekçi-psikolojik oyun sanatının gelişmesidir. Bu iki gelişmeyle oyuncunun sahnedeki

<sup>38</sup> C. Özcan (2018) *Çağdaş Tiyatroda Anlatı*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınlar s.41

<sup>39</sup> Brook, 2004, **a.g.k.**, 30

baskınlığını, mevcudiyetini yıkmaya çalışan burjuva tiyatrosu uygulayıcıları oyuncunun sahnede sadece metnin aktarıcısı olarak kullanılması gerektiği görüşünü savunurlar. “Oyuncunun dünyadaki bedensel varoluşunu ve sahnedeki görüngüsel bedenini yıkmayı ve böylece onun mümkün olduğunca dramatik bir karakterin ruhsal durumunu ve duygularını gösteren bir metin haline dönüşmesi sağlanmalıydı (Fischer-Lichte, 2016, s. 133)”. Tiyatronun edebiyattan ayrılmaya başlaması ve tiyatrosallığını ilan etmesiyle oyuncu sahnede hem öznel bedeninin gerçek mevcudiyeti sahnede olacak hem de nesnel olarak temsil ettiği rolü hem tinsel hem de bedensel olarak vücuda getirecektir. Fischer-Lichte performans kuramcılarının tiyatrodaki eleştirdiği ve reddettiği göstergesel/temsil edici beden kullanımının her halükârda icralarda mevcut olacağını, çünkü görüldüğü anda bedenın seyircisi için bir anlam oluşturacağını aktarır. Bu anlamda mevcudiyet kavramına ilişkin şu açıklamayı yapar:

Mevcudiyet oyuncunun göstergesel bedeniyle değil, görüngüsel vüduyla ilintilidir. Mevcudiyet dışavurumcu bir özellik değil, daha çok salt bir performatif özelliktir. Mevcudiyet özgül vüduya getirme süreçleriyle, yani oyuncunun kendi görüngüsel vüduunu mekâna hâkim kılmasıyla ve seyircinin tüm dikkatinin ona yönelmesiyle meydana gelir. Oyuncunun kendi mevcudiyetini hâkim kılma yeteneğinin birtakım tekniklere ve uygulamalara dayandığı varsayılabilir. O bu teknikleri kullanarak istediği zaman kendini mevcut kılabilir ve seyircilerin buna bağlı olarak tepki vermesini sağlayabilir (bu durum onun henüz sahneye çıkmasıyla başlayabilir ve ister sahneleme boyunca ister kısa anlarda gerçekleşebilir). Oyuncunun mevcudiyetini hisseden, daha doğrusu kendini onun mevcudiyetine – sihirli bir akıntıya- aniden kaptıran seyirci onun öngörülmez, anlaşılmaz, kendi gücünün ötesinde olduğunu ve kendini tamamen içine aldığını düşünür...Seyirci açısından mevcudiyet şimdi olanın yoğun bir şekilde deneyimlenmesi şeklinde meydana gelmiştir.<sup>40</sup>

Brook’un ideal oyuncusu Fischer-Lichte’nin açıkladığı oyuncunun mevcudiyetini gerçekleştirmek amacıyla çalışır. Zaten ona göre bu mevcudiyet olmadan seyirci ile ansal bir tiyatro etkinliği gerçekleştirilemeyecektir. Bu yüzden onun ideal oyuncusu iyi bir hikâye anlatıcısı olmalıdır. O oyuncusundan üçlü bağlantıyı koparmadan sahne üzerinde bulunmasını talep eder. Bütün mevcudiyeti ile kendi içsel ve enerjisel varlığının farkında ve tüm kanallarıyla açık olan bir oyuncu, çok başlı hikâye anlatıcıları olarak tanımladığı grubun diğer oyuncularla kuracağı ve sürdüreceği ilişki ve hepsinden önemlisi tiyatro etkinliğinin gerçekleşmesini sağlayacak seyirci ile kurulacak olan bağlantı eşzamanlı olarak gerçekleştirilmelidir.

İlk olarak oyuncu, kendi en özel anlam kaynaklarıyla derin ve gizli bir ilişki içinde olmalıdır. Afganistan’da ve İran’da çayevlerinde gördüğüm büyük öykü anlatıcılar, eski mitleri büyük bir zevk ve aynı zamanda içsel bir ciddiyetle hatırlıyorlardı. Her an kendilerini izleyicilere açıyorlardı; bunu onları hoşnut etmek için değil, kutsal bir metnin niteliklerini onlarla

<sup>40</sup> E.Fischer-Lichte (2016) *Performatif Estetik*. (Çev:T. Acil) İstanbul: Ayrıntı Yayınları s.165

paylaşmak için yapıyorlardı. Hindistan’da, tapınaklarda Mahabharata’yı anlatan büyük öykü anlatıcılar, yeniden yaşamakta oldukları mitin azametiyle olan ilişkilerini hiçbir zaman koparmıyorlardı. Dışadönük bir kulakları olduğu gibi içedönük bir kulakları da vardır. Her gerçek oyuncu için böyle olmalıdır. Aynı anda iki dünyada birden var olmak demektir bu.<sup>41</sup>

Brook’un yukarıdaki cümleleri yaklaşık kırk yıllık tiyatro keşif sürecinde üzerinde çalıştığı ve deneye tabi tuttuğu araştırmalarının özetini sunar niteliktedir. Tiyatro binalarının dışında gerçekleşen tiyatro edimi, oyuncunun mevcudiyet ve temsiliyet durumları arasındaki geçişleri, farkındalığı, seyircisi ile yaşayan ana dayalı paylaşımı, ölümcül olmayan anlatıcı oyuncularını onu uzun soluklu çalışmasında çağdaş tiyatronun en önemli yönetmenlerinden biri konumuna yerleştirmiştir.

### **3.3. Yönetmenin Yorumu**

Çalışmanın uygulama bölümünde Peter Brook’un yukarıda kuramsal olarak ele alınan görüşlerinden yola çıkarak bir sahneleme denemesi yapılmıştır. Yapılan sahnelemede bir anlatı metni malzeme olarak kullanılmıştır. Beş oyuncudan oluşan anlatıcı grubuyla Brook’un ansal tiyatro hedefine ulaşmada izlediği yol çalışmanın seyrini oluşturmuştur.

#### **3.3.1.Sahneleme metni**

Sahneleme metni olarak İtalyan yazar Dino Buzzati’nin “Tanrıyı Gören Köpek” adlı hikayesi, Can Yayınlarından Rekin Teksoy’un çevirisiyle kullanılmıştır. Metin dramatik bir metin değildir. Bu nedenle sahnelemenin isterleri doğrultusunda metne müdahale edilmiştir.

##### **3.3.1.2. Yazarın yaşamı**

Dino Buzzati (Traverso), üst-orta sınıf dört çocuklu bir ailenin ikinci çocuğu olarak 1906’da San Pellegrino’da dünyaya geldi. Annesi Venedik’te önde gelen bir dukalığın son varislerinden biri, babası uluslararası hukuk profesörüydü. Buzzati’nin, çocukluğu ve gençliğinin büyük kısmı babasının işi dolayısıyla Milano’da geçti. Babasının erken ölümünden sonra da, ki bu sırada Buzzati 14 yaşındaydı, ailesiyle Milano’da yaşamaya devam etti. Babasının pankreas tümörüne bağlı ölümü Buzzati’nin ömrünün sonuna kadar

---

<sup>41</sup> Brook, 2004, a.g.k., 31

aynı hastalığa yakalanma korkusuyla yaşamasına neden oldu. Buzzati tüm eğitimini Milano’da tamamladı. 1928 yılında Università degli Studi di Milano’dan hukuk diplomasını aldı. Hukuk eğitiminin ardından Corriere della Sera gazetesinde çalışmaya başladı. Önceleri düzeltmen olarak çalışan Buzzati ömrünün sonuna kadar bu gazetede çalıştı ve sanat eleştirmenliğinden editörlüğe kadar çeşitli pozisyonlarda görev aldı. “Kariyeri sıklıkla yurtdışına seyahat etmesine olanak sağladı, İkinci Dünya Savaşı sırasında Afrika’da muhabir olarak, sonraları Japonya, Amerika Birleşik Devletleri ve İsrail’de Raportör olarak çalıştı (Duncan, 2011, s.4)”. 1964’te, 58 yaşındayken evlendi. 1970’ten itibaren sağlık durumu kötüleşmeye başladı. 1972 yılında 65 yaşındayken babasının ölümüne de neden olan pankreas kanseri nedeniyle yaşamını kaybetti.

Dino Buzzati yazarlık kariyeri boyunca roman, öykü, şiir ve tiyatro alanlarında eserler üretti. Buzzati’nin stili Varoluşçuluk ve Büyülü Gerçeklik akımları içinde değerlendirilir. Eserlerinde her iki akımdan etkiler görmek mümkündür. “Dino Buzzati tüm yazdıklarında okuyucunun çevresinde olup bitenlerin farkına varmasını hedefler. Bu nedenle kaleminden dökülen sözcükleri farklı bakış açılarıyla harmanlayarak okuyucusunu, özellikle şaşkınlık yaratarak etkileyecek yöntemler kullanıp bu “farkındalık” durumunu yaratmaya çalışır (Karasubaşı, 2021, s.604)”.

Öykü ustası olarak bilinen ve 200’den fazla kısa öyküsü yayımlanan Buzzati, dünya çapında en bilinen romanı Tatar Çölü’yle birlikte 6 roman yazmıştır. Eserleri 20’den fazla dile çevrilmiştir. Çeşitli alanlarda üretim yapmasına rağmen kurgu eserlerinde fantastik olan ve gerçeğin sürreal betimlemesi ortaktır.

### ***3.3.1.3. Hikâyenin konusu ve özellikleri***

Orijinal adı “Il Cane Che Ha Visto Dio” olan hikâye Buzzati’nin 1954 yılında yazdığı hikayelerinden biridir. Yazarın en uzun hikayelerindendir. 22 epizottan oluşur. Eserleri büyümlü gerçeklik olarak kabul edilen yazarın akıcı, yalın dille yazdığı bir hikayedir. Yazar hikayelerinde sıklıkla dini temalara yer verir. Bu hikayesi de onlardan biridir.

**. Hikâyenin özeti:** Tis Köyünün yaşlı fırıncısı Spirito ölmeden önce tüm servetini yeğeni Defendente Saporì’ye bırakma kararı verir. Ancak bu kararın uygulanması için tek şartı vardır; yeğeni beş yıl boyunca her sabah yoksullara elli kilo bedava ekmek dağıtacaktır. Dinsizlerin dolu olduğu bu köyde yaşlı amca ölmeden önce yeğenini kötü

duruma düşürmek ve onunla dalga geçmek için böyle bir şart koşmuştur. Yeğen istemeden bu şartı kabul eder ve her gün ekmek dağıtmaya başlar, küfürbaz arkadaşları da onunla dalga geçebilmek için her sabah fırının yolunu tutarlar. Bir gün köyün yakınlarına, köy ahalisinin dinsizlerden oluştuğunu öğrenen bir ermiş yerleşir. Amacı bu insanlarla iletişime geçmek ve onların ruhlarını kurtarmaktır. Ancak köylülerden hiçbiri ermişin yanına uğramaz. Fırıncı yoksullara ekmek dağıtırken her sabah bir de köpek gelip bir ekmek alıp uzaklaşmaya başlar. Bu durum fırıncıyla daha fazla dalga geçilmesine neden olur. Fırıncı köpeğin sahibini bulmak, sahibi yoksa köpeği öldürmek niyetiyle hayvanı takip eder. Köpeğin ermişin yanına geldiğini ve ekmeği ona getirdiğini görür. Böylece ermişin yanına gelen ilk kişi olmuş olur ve ermişle kuracağı dostluktan fayda sağlamak amacıyla köpeğin her gün ermişe ekmek getirmesi için gizli bir yer ayarlar. Köylüler ermişin yaşadığı yıkık kilise yönünden ışıklar gelmeye başladığını görürler ama ne olduğuyla ilgilenmeyip bunun tanrının ışığı olduğu sonucuna varırlar. Şiddetli bir kışın yaşanmasıyla ermiş soğuktan ve köy halkının ilgisizliğinden dolayı donarak ölür. Ermişin cesedi yaşadığı yere gömülür, ermişe ekmek getiren ve fırıncının ekmek almaya alıştırdığı köpek mezarın başında ağlamaktadır. Ermişin ölümünden sonra fırıncı köpeğin ekmek almadığını görür ve bir müddet sonra o da köpeği unuttur. Aradan iki hafta geçince köy ahalisi zayıflıktan bir deri bir kemik kalmış köpeği köy meydanında görür. Ölen ermişin köpeğe görüldüğü ve bu nedenle köpeğin tanrıyı gördüğü sonucuna varıp korkar ve gizlice köpeği beslemeye başlarlar. Köpeğin kendilerini gözleyip yargıladığını düşünen kötü ve günahkâr köylüler yavaş yavaş yaşam biçimlerini değiştirmeye başlarlar. Ama kimse hayvanla gizli bir dostluk kurduğunu diğerine açıklamaz. Aradan yıllar geçer köpeğin varlığı köy ahalisini rahatsız etse de kimse müdahale etmez ve sonunda hayvan ölür. Hayvanı ermişin yanına gömmek için gittiklerinde yıllar önce ölmüş olan ermişin mezarının üstünde bir köpek iskeleti bulunduğunu görürler.

. **Hikâyenin teması:** İnançsız insanların yaşadığı köyde kutsal bir öge olan ermiş önce onlara anlamsız görünür, dalga konusudur. Ne zaman ermiş ölüp öbür dünyadan gelerek köpekle iletişime geçer o zaman köy ahalisi bilinmez in yarattığı korkudan ötürü (insanlığın en büyük sorunu ölüm korkusu/ öte dünya bilgisi) dogmatik bir biçimde köpeği kutsallaştırır. Köpek onların bilmediği bir bilgiye sahiptir, belki de onun vücudundadır bu kadim bilgi. Ancak kutsallaştırdıkları bu varlıkla ilişkileri çıkarları doğrultusundadır. Günah işlemekten değil günahlarının ortaya çıkmasından korkan insanların oluşturduğu bu toplum, tüm değer yargılarını değiştirerek kendi kabuslarında

yaşamak zorunda kalır. Gerçeğin sandıkları gibi olmadığını anladıklarında ise her şey için çok geçtir.

. **Anlatı sesi:** Anlatının sesi hikâyenin içinde yer almayan, olayları dışarıdan bir bakış açısıyla anlatan tanrısal (olimpik) anlatıcı olarak adlandırılan, öyküyle ilişkili aksiyon cümlelerini üçüncü şahıs zamiri içeren cümlelerle aktaran bir heterodiegetik anlatı sesidir. Konuyla ilgili ayrıntılı yaklaşıma sahneleme metninin oluşturulması bölümünde değinilecektir.

Peter Brook için bir oyun ancak seyircinin kaygılarına dokunabiliyorsa sahnelenmelidir. Seyirci ile karşılaşma ile tamamlanan teatral etkinlik süreci estetik seçimlerin yanı sıra seyircinin yaşamsal bir ihtiyacına karşılık gelmelidir. Bu nedenle sahnelenecek oyunun teması bireysel sıkıntıları değil, içinde bulunulan toplumun temel problemlerini yansıtır nitelikte olmalıdır.

Bir oyunun sahnelenme nedenleri genellikle belirsizdir. Gerekçelendirmek için şöyle denir: “Böyle bir oyunu seçtik çünkü beğenimiz, inançlarımız ya da kültürel değerlerimiz bu tür bir oyunu sahneye koymamızı gerektiriyordu.” Ama hangi nedenden dolayı? Eğer bu soru sorulmazsa, binlerce alt gerekçe ortaya çıkabilir: yönetmen oyunu nasıl kavradığını göstermek istemektedir, üslupta sergilenmek istenen bir deneysellik vardır, ortaya konmak istenen politik bir kuram vardır... Binlerce gerekçe akla gelebilir, ama alta yatan şu mesele ile karşılaştırıldığında ikinci derecede kalırlar: Tema, seyircinin herhangi bir temel ihtiyacına ya da kaygısına dokunmayı becerebilecek midir?<sup>42</sup>

Brook’un sahnelenecek metnin sahnelenme nedeni, sahnelenme amacına yönelik düşünceleri çalışma için yol gösterici niteliktedir. Seçilen hikâye sahnelemede bir araç olarak kullanılmasının yanı sıra teması ve barındırdığı toplumsal eleştiriye yönelik hicvi, seyircinin içinde bulunduğu toplumu ve bu toplum içindeki konumunu değerlendirebileceği eleştirel bir uzak açıyı barındırdığı için tercih edilmiştir.

### ***3.3.1.4.Sahneleme metninin oluşturulması***

Sahneleme metni oluşturulurken, seçilen metnin anlatı olması nedeniyle, metnin kuramsal çalışmasının temeli anlatıbilim teorilerinin kavramlarıyla oluşturulmaya çalışılmıştır. Oyuncuyu hikâye anlatıcısı olarak gören yaklaşımla, Patrice Pavis’in dramaturjik çalışmalarda anlatıbilimin kullanımına yönelik açıklamaları da çıkış noktasını oluşturur. Metnin düzenlenmesinde “mimetik olarak temsil edileni sorgulamak

---

<sup>42</sup> Brook, 2004, **a.g.k.**, 38



yerine anlatılanı ve nasıl, kim tarafından hangi bakış açısına göre anlatıldığını gözlemleyeceğiz (Pavis, 2000, s. 44)”.

Anlatıbilimin ayrı bir bilim olarak ele alınması ancak 1960’larda başlar. Anlatıbilim teorilerinin kaynağı Platon ve Aristoteles’in görüşlerine temellenir. Özcan, Platon ve Aristoteles’in görüşleri arasındaki farkları “Çağdaş Tiyatroda Anlatı” kitabında şöyle özetler;

Platon ve Aristoteles’in metinlerinden ortak olarak öğrenebileceğimiz, bir öyküyü anlatıcı aracılığıyla ya da eyleyen karakterler aracılığıyla aktarmak arasındaki farklılıktır. *Devlet*’te ayırım taklide başvurmadan anlatım ile taklit yoluyla anlatım arasındadır. Bir başka deyişle, anlatım (diegesis) bir üst başlık iken, taklide başvurmadan anlatım ile taklit yoluyla anlatım, alt başlıklardır. O halde Platon’un kurduğu karşıtlık iki anlatım biçimi arasındadır. *Poetika*’da ise Aristoteles iki taklit biçimi olarak diegesis ve mimesisi ayırt eder. Bu durumda Platon’un tersine Aristoteles mimesi, sınıflandırmada diegesisi de kapsayacak, hiyerarşik olarak daha yüksek bir konuma yerleştirir. Özetle, Platon için mimesis bir diegesis biçimi iken, Aristoteles için diegesis bir mimesis biçimi haline gelir. Böylece hikâye anlatıcısı ve episodik anlatım, bütünlük ile tarif edilmiş dram evreninin dışına itilmiş olur.<sup>43</sup>

Anlatıbilimin temelini oluşturan bu iki farklı görüşle beraber bir anlatının ne olduğuna dair açıklamalar yapılırken de farklı yaklaşımlar olduğu görülür. Bunlardan biri içinde öykü olan her şeyi anlatı olarak kabul ederken, diğeri anlatıcılı olan, bir aktarımı olan metinlerin anlatı olduğunu vurgular. Manfred Jahn, *Anlatıbilim Anlatı Teorisi El Kitabı*’nda bir anlatıdaki anlatıcılığı şöyle tanımlar;

Anlatıcı, anlatı söylemini gerçekleştiren kişidir yani bir anlamda anlatı söyleminin “ses”idir. Gönderilenle (ya da dinleyenle) bildirişimsel temas kuran, açıklama ve yorumları düzenleyen, ne anlatacağına ve nasıl (özellikle hangi bakış açısından, hangi düzende) anlatılacağına, neyin dışarıda bırakılacağına karar veren aktördür. Gerektirdiği takdirde anlatıcı, öykünün verdiği ders, mesaj ya da amacıyla ilgili yorumlar yapabilir.<sup>44</sup>

Jahn’ın yukarıdaki tanımını açarak bir anlatıda anlatının sesini bulmak için anlatıya “Kim konuşuyor?” sorusunu sorduğumuzda anlatıda bu sesle ilgili ne kadar fazla bilgiye ulaşırsak anlatıcıyla, anlatıcının sesinin niteliğiyle ve ayırt edici özelliğiyle ilgili fikirlerimiz de o kadar fazla olmuş olur. Bu anlamda Jahn, Gerard Genette’nin görüşlerinden yola çıkarak anlatı ve anlatıcılarla ilgili iki kategorik ayırım açıklar. Bunları homodiegetik ve heterodiegetik anlatılar olarak iki tipe ayırır.

Homodiegetik (öykü-içi) bir anlatı, öyküde karakter olarak yer alan (öykü-içi) bir anlatıcı tarafından anlatılır. “homo-“ ön eki anlatıcı görevindeki şahsın aynı zamanda eylem düzeyinde bir karakter olduğunu gösterir. Homodiegetik (öykü-içi) anlatımayla ilgili özel bir

<sup>43</sup> Özcan, 2018, **a.g.k.**, 13

<sup>44</sup> M.Jahn (2015) *Anlatıbilim: Anlatı Teorisi El Kitabı*. (Çev: B. Dervişcemaloğlu) İstanbul: Dergah Yayınları s.62

durum da anlatıcının kendi öyküsünde başkahraman olarak yer aldığı “otodiegetik anlatma”dır.

Heterodiegetik (öykü-dışı) bir anlatıda, öykü, öyküde karakter olarak yer almayan (öykü-dışı) bir anlatıcı tarafından anlatılır. “hetero-“ ön eki, eylem dünyasıyla karşılaştırıldığında, anlatıcının dünyasının “farklı tabiatı”na gönderme yapar.<sup>45</sup>

Anlatıların diğer temel özellikleri ise başka bir zaman ve başka bir mekânda olma özellikleridir. Bu özellikleriyle biz anlatıyı “orada” ve “o zamanda” olarak okur ve algılarız. Böylece anlatılar dramatik metinlerin dayattığı “şimdi ve burada” gerçekleşiyormuş yanılısamasının da kırılmasını sağlamış olur. Ancak anlatının aktarıcısı olan anlatıcının şimdi ve burada olma özelliği performansın özelliği olurken, anlattığı hikâyedeki orda ve o zamanı da temsiliyle sahnenin şimdi ve buradasına taşımış olacaktır.

Umberto Eco “Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti” adlı denemesinde bir anlatıyı “orman” olarak eğretiler. Bu ormanı yolları çatallanan bir bahçe olarak tarifler;

Bir ormanda çizilmiş patikalar bulunmadığında bile, herkes belli bir ağacın, vb. sağından ya da solundan ilerlemeye karar vererek, her karşılaştığı ağaçta bir seçim yaparak kendi güzergahını seçebilir. Bir anlatı metninde okur her an bir seçim yapmaya zorlanır... avangard anlatı sık sık biz okurların beklentilerini boşa çıkarmakla kalmamış, neredeyse okuduğu kitaptan tam bir seçim özgürlüğü bekleyen bir okur yaratmaya çalışmıştır. Ancak bu özgürlüğün kişiye zevk vermesinin nedeni (...) okurun genellikle anlatı ormanında kendi seçimlerini yapmaya hazır olmasıdır -seçimlerinden bazılarının diğerlerine oranla daha makul olduğunu varsayarak. Makul sözcüğünü kullandım, sanki bu seçimlerin sağduyuya uygun olması söz konusuymuş gibi. Ancak kurmaca bir yapıtı okumak için sağduyuya göre ilerlemek gerektiğini varsaymak yanlış olur (...) Öyleyse, okur anlatı ormanında makul seçimler yapmalıdır derken neyi kastediyorum?<sup>46</sup>

Eco devamında anlatı ormanında makul seçimler yapan okuru “Örnek Okur”, örnek okurun anlatıya nasıl yaklaşacağıyla ilgili ipuçları veren yazarı da “Örnek Yazar” olarak tanımlar. Eco’nun örnek okuru “metinle iş birliği kurmaya heves etmiş, bir anlamda metne içkin olan, metnin kendi işbirlikçisi olan kişidir (Özcan, 2018, s. 23)”. Eco’nun örnek okuru ile seyirci arasında bir benzeşim kurulduğu zaman, bu seyircinin sahnede gördüğü teatralliğin gerçekliğini sorgulamayan, izlediğine sağduyulu bakmayıp, okuduğu (seyrettiği) sahnelemeyle iş birliğine giren bir seyirci olduğu söylenebilir. Bu anlamda örnek yazar da sahnelemeyi yapan kişi olarak ele alındığında araç olarak sahnelemede kullanacak metinle makul bir şekilde kurulacak ilişkinin nasıl şekillendirildiği konusuna geçiş yapılabilir.

Hikâye sahneleme için bir gösterim metnine dönüştürülürken Eco’nun yukarıda tarif ettiği şekilde makul ancak yazarı (yönetmeni) özgür seçimler yapmaya yönlendiren

<sup>45</sup> Jahn, 2015, **a.g.k.**, 65

<sup>46</sup>U.Eco (1995) *Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti*. (Çev: K. Atakay) İstanbul: Can Yayınları s.14

tercihlerde bulunulmuştur. Öncelikli olarak anlatının sesinin kim olduğu sorusu cevaplanmıştır. Bu doğrultuda anlatıya sorulan “Kim anlatıyor?” sorusunun metnin dışından, Genette’nin heterodiegetik olarak tanımladığı anlatıcı sesi olduğu anlaşılır. Sahneleme metninde bu ses homodiegetik anlatı sesine dönüştürülerek anlatı hikâyede sadece bahsi geçen dilencilere anlatılır. Böyle bir tercihin amacı anlatıcı grubunda öncelikli olarak bir tavır geliştirmek ve Brook’un çok başlı hikâye anlatıcılarının adını koymaktır. Hep meydanda, olup biten her şeyi gören, gördüklerini hem oynayarak hem de anlatarak aktaran bir grup, hikâye ile kurulan makul ilişki için de sebep oluşturur. Hikâyeyi dilencilere anlatırmanın bir nedeni de toplumsal eleştiriyi onların gözünden yansıtmının hikâyenin temasını destekleyeceği düşüncesidir. Çünkü dilenciler grubu, köylünün en çok ezdiği, aşağıladığı grubu oluşturur. Yaşlı amca bile sadece yeğeniyle dalga geçmek için onlara ekmek dağıtılması şartını koşmuştur.

Anlatı sesinin değiştirilmesinin dışında metnin başlangıcına hikâyede olmayan kısa bir prolog bölümü eklenmiştir. Hikayedeki insan ve yer isimleri kaldırılmıştır. İsimlerin belirleyiciliği kalktığı için anlatıda bahsi geçen konular ve sorunlar daha evrensel olmuştur. Seyircinin, belli bir bölge, belli bir zaman ve ülkenin insanlarına dair sorunları değil hemen her zaman ve her yerde yaşayıp karşılaşabileceği olayları izlemesi ve yargılaması amaçlanmıştır. Bunun yanında hikayedeki kişiler anlatının yalınlaşması için azaltılıp gruplandırılmıştır. Bu doğrultuda sahnelenecek metinde seyirciye gösterilecek kişiler fırıncı, köylü grubu, dilenciler grubu ve ermiş olarak belirlenmiştir.

Yirmi iki epizottan oluşan hikâye kesilip, bazı epizotlar birleştirilerek on iki epizoda düşürülmüştür. Burada amaç farklı epizotlarda geçen aynı eylemin akışını devam ettirmek, hikâyeyi daha kompakt, daha anlaşılır, daha yalın bir hale dönüştürmek ve hikayedeki boş alanları artırmaktır. Eco, denemesinde kurmaca anlatılardaki hızlılıktan söz eder ve bu hızlılığın okurdan bir dizi boş alanı doldurarak iş birliği yapmasını talep ettiğini aktarır. Hikayedeki boş alanlar Brook’un görüşleri doğrultusunda kullanmak üzere hem sahnelemenin hem de seyircinin hayal dünyasının iş birliğini oluşturmada uygulamada kullanılacak bir araç olarak görülür. Bu doğrultuda hikâye daha da hızlandırılmış ve anlatıdaki boş alanlar çoğaltılmıştır. Bir diğer neden ise hikâyede tekrar eden bazı olayların sahneleme sırasında gereksiz görülmesidir. Sahnelemenin dinamik bir yapıda olması planlandığı için bunu engelleyebilecek gereksiz tekrarlardan kaçınılmıştır. Hikâyenin daha iyi anlaşılabilmesi, eylemin akışının netliğini sağlaması amacıyla bazı epizotların sonu başa başı sona alınmış, diğer epizotlarla birleştirmeler yapılmıştır.

### **3.3.1.5. Sahneleme metninde kullanılan kişiler ve özellikleri**

Hikâye bir sahneleme metnine dönüştürülürken oynanacak kişiler belirlenmiş, bu kişilerin bazıları grup olarak ele alınmıştır. Sahneleme metninde kullanılan kişiler fırıncı, ermiş, dilenciler grubu ve köylüler grubudur.

**Fırıncı:** Hikâyede adı Defendente Saporı'dır. Zengin ve yaşlı fırıncı Spirito'nun yeğenidir. Çocuk yaşta beri amcasının yanında çalışmaktadır. Köyün en küfürbaz, en dinsiz imansız, en iri yarısıdır. Her zaman her koşulda koşulları kendi lehine çevirmeyi bilir. Amcasının mirasını almak için dağıtmak zorunda olduğu ekmeğin sayısını bir düzenek kurarak azaltır. Dinle, ahlakla ilgisi olmadığı halde ermişle kuracağı ilişkinin kendisine yarar sağlayabileceğini düşünerek ona ve çevresindekilere asılsız yalanlar söyler. Çıkarlarını zedeleyecek ya da canını sıkacak bir durum geliştiğinde çekinmeden birini öldürür. Sahneleme sırasında bu rol her oyuncu tarafından dönüşümlü olarak oynanır.

**Ermiş:** Adı hikâyede Silvestro olarak geçer. Yaşlıdır. Her canlıya saygısı ve sevgisi vardır. Dünya malıyla ilgisi yoktur. Köyün günahkarlarının ruhlarını kurtarmak için köyün yakınlarına gelmiş, ama ne köyün kilisesinden, rahibinden yardım talep etmiş, ne de insanları zorla yanına davet ederek onlara dini dayatmıştır. Köylülerin gönüllü olarak yanına gelmesini ister. Onların iyiliği için dualar eder. Doğayla ve hayvanlarla uyum içindedir. Kuşlarla konuşur, kendisine ekmeğin getiren köpeği sever, ekmeği onunla bölüşür. Sahneleme sırasında bu rol bir erkek oyuncu tarafından oynanır. Üç kadın oyuncu ermişin kutsallığını sembolize eden heykelleri oluşturur.

**Dilenciler grubu:** Hikâyede onlardan sadece yoksullar ve açlar ordusu olarak bahsedilir. Onlara yapılacak yardım bile aslında kötülük için şart koşulmuştur. Fırıncı günlük dağıtması gereken ekmeğin miktarını azaltıp çalarken farkına varmazlar hatta bunu normal kabul ederler. Bir yandan da fırıncının köpekle mücadelesinde onunla dalga geçmekten geri kalmazlar. Hikâyeyi anlatan gruptur. Sahneleme için hep dışarıda ve kalabalık oldukları için her şeyi gören, bilen, duyan, anlatan kişiler olarak kurgulanmışlardır. Korkak, yoksul, zayıf bir grup oldukları gibi muzip tarafları da oyun sırasında gösterilir. Köyde olup bitenleri uzak açıyla izleyip sorgulama ve aktarma görevi onlara verilmiştir.

**Köylüler grubu:** Hikâyede aforoz edilmişler olarak tanımlanan köyde yaşayan sakinlerdir. Sahneleme metni içinde fırıncının arkadaşları olarak kötü niyetli, üçkağıtçı,

her şeyle dalga geçen kişiler olarak geçerler. Onlarda fırıncı gibi günahkâr, devamlı kötülük yapan, yalancı, düzenbaz insanlardır. Hikâye içinde anlatılan tüm riyakarlıklar onlar üzerinden gösterilir.

**Köpek:** Fırıncı ona Fido adını takmışken, ermişin Galeone dediğini duyarız. Hikâye içinde de adı böyle kullanılır.

Sahneleme metninde hikâyede geçen isimler kafa karışıklığını gidermek ve İtalya'ya yapılan vurguyu kaldırmak maksadıyla kullanılmamıştır.

### 3.3.2. Oyuncularla çalışma

Brook'un sanatsal yaşamı boyunca tiyatro etkinliğinin canlılığını oluşturmak için pek çok yöntemi iç içe ve aynı anda kullandığı, çalışmanın kuramsal hazırlık bölümünde aktarılmıştır. Brook'un bu kullanımına “Karma Sahneleme Anlayışı” adı konulmuş, çalışmanın uygulama kısmında farklı yöntemler yan yana kullanılmıştır. Buradaki amaç tiyatro etkinliğinin canlılığına ulaşmaktır.

Brook, klasik İngiliz tiyatro tanımı olan “iki kalas bir heves” kullanımının oyuncuyu dışarıda bıraktığını söyler ve eğer bir oyunculuk okulu olsa öğrencilerle çalışmaya ne karakterden ne durumdan, düşünceden ne de davranıştan yola çıkarak başlayacağını aktarır. Ona göre olay değil niteliği aranmalıdır. Kelimelerin ötesinde aranması gereken olayın altındaki özür. Oyuncularla önce oturma, kalkma, ayakta durma, kolunu kaldırma vb. üzerine çalışma yapılmalıdır. Onun için önemli olan, bir aktörün sahnede hareketsiz durabilmesi ve izleyenin dikkatini kendine çekebilmesidir. Diğeri neden dikkat çekmiyordur? İki oyuncu arasındaki fark nedir? Bu fark neden kaynaklanıyordur? Kimyasal, fiziksel, psişik olarak nerede yatıyordu? Yıldız kalitesi midir? Kişilik midir? Çalışmanın uygulama kısmında Brook'un sorduğu bu sorular ve uygulamada önerdiği başlangıç yaklaşımları çıkış noktalarını oluşturur.

Uygulama aşamasında çalışılan grup, Brook'un birlikte çalıştığı profesyonel oyuncularının becerilerine sahip oyuncular değildir. Devlet Konservatuarı Sahne Sanatları Bölümü Oyunculuk lisans üçüncü sınıfta okuyan altı öğrenci ile çalışmaya başlanmıştır. Bir oyuncunun özel nedenlerle çalışmadan ayrılmasından dolayı çalışmaya üçü kız ikisi erkek beş öğrenci ile devam edilmiştir. Çalışılan oyuncu grubu bir buçuk yıl pandemi koşullarından dolayı evde kapalı kalmış ve teknik araçlarını geliştirme açısından

yeterli eğitime tabi tutulmamışlardır. Bu açıdan çalışmaya başlanacak her öğrenci aynı durumda olacağı için oyuncu seçimi için özel bir koşul aranmamış, çalışmalar gönüllülük esasıyla başlamıştır. İlk buluşmada oyunculara çalışmada izlenecek yol aktarılmıştır; Sahnelenecek metnin bir hikâye olduğu, bu hikâyeyi bir anlatıcı grubunun anlatacağı ve çalışma yöntemine dair bilgiler aktarılmıştır. Bu doğrultuda çalışmanın seyrinin de bir grup birlikteliğini oluşturacak doğaçlamalarla başlayacağı, birlikte hareket etmelerini, konuşmalarını, bir bütün olarak birbirlerini dinleme ve sanki tek bir kişiymiş gibi hareket etmelerini sağlayacak çalışmalar yapılacağı oyuncu grubuna açıklanmıştır.

Pandeminin hala devam etmesinden dolayı sıkıntılı koşullar altında başlanan çalışmaya öncelikle oyuncu grubunun sahne üstü teknik olanaklarını geliştirecek egzersizlerle başlamıştır. İlk olarak oyuncuların sahnede hareket etmeden durabilmelerine yönelik çalışmalar yapılmıştır. Brook “Açık Kapı” adlı kitabında her şeyin yaşadığı ya da öldüğü yerin özgür bir vücut olduğunu söyler ve “enerjimizi harekete geçiren hiçbir şey -neredeyse hiçbir şey- yararsız olamaz” fikriyle hazırlık çalışmalarına başlar. Bu çıkış noktasıyla çalışmalara grup olarak ısınma egzersizleriyle başlanması uygun görülmüştür. Bunun için kısıtlı çalışma zamanları dışında (öğrencilerin diğer dersleri, zorunlu karantina halleri ve diğer oyun çalışmaları nedeniyle) ısınmalara Theodoros Terzopoulos’un oyunculuk yönteminde kullandığı bedensel ve vokal grup egzersizleri ile başlamıştır.

Hazırlık çalışmasında bu yöntemden bir parçanın kullanılmasının nedeni, Brook’un, yaratıcı kaynakların merkezine oyuncuyu ve onun bedenini koyan pek çok uygulamacıyla görüşlerinin ortaklaşması gibi Terzopoulos’la da pek çok açıdan görüşlerinin ortaklaşmasıdır. Bunlardan en önemlilerinden biri oyuncunun bu egzersizleri yaparken hem kendisiyle hem gruptaki diğer kişilerle hem de çevresiyle bağlantı içinde olmasıdır. Bu Brook’un oyuncusunda devamlı tanımladığı ilişki kurma (kendisi-grup arkadaşı- seyirci arasında) zorunluluğuyla ortaktır. Her iki yönetmen de evrensel beden fikrinin savunusunu yaparken, oyuncunun iki farklı dünyada da mevcut olmasından, grup çalışmalarından ve en önemlisi bedende oluşturulacak boşluktan devamlı bahsederler.

Boşluk. Peki, boşluk nedir? Bu fazlasıyla ilginç alanda neler olup biter? Tiyatroda ekseriyetle bir tabudur. Oyuncu boşluğu, kendisini yutma tehlikesini haiz, içinde kaybolup gideceği bir delik olarak görür. Sanki ölüm bir anlığına ona kendini gösterir; oyuncu boşluğun yegâne zaman dilimi olan ölüm anını tecrübe eder. Ahiret korkusu. Boşluk oyuncuyu eş zamanlı olarak hem tehdit hem de tedirgin ettiğinden hemen onun üstünü örtmeye çalışır. Oyuncu adeta şeytani bir korku kaynağı olan deliği çabucak kapatmaya bakar. Burada söz konusu

olan boşluk korkusudur zira boşluk kişiyi kabusa sürükler ve bu da hepimizin korktuğu ve öyle kolay kolay sindiremediği bir şeydir.<sup>47</sup>

Brook'un oyuncunun bu korkudan kurtulmak için boşluğu gereksiz hareketlerle doldurmasını eleştirdiği gibi Terzopoulos da bu boşluğun oyuncuda bir korku yarattığını belirtir. Ama her şeye açık kanallara ve sınırsız olasılıklara sahip bu bedenle oyuncu hem anlatan hem de anlatılan hem yorumlayan hem de yorumlanan beden olma potansiyeline sahip olacaktır. Provalarda bu egzersizlerin yapılmasının bir diğer nedeni Brook'un eleme, fazlalıklardan arındırma olarak adlandırdığı oyuncunun hareketlerini yalınlaştırma çalışmalarıyla ortaklığının olmasıdır. Bu egzersizler bütün grupla birlikte hemen hemen her prova öncesi yönetmenin liderliğinde bir saatlik bir hazırlık sürecinde yapılır. Egzersizlerin yapılması sırasında oyuncular tam bir odaklanma halinde olurlar. Hareketler yapılırken öncelikli olarak beden, nefes ve diyafram üzerine yoğunlaşılır. Tüm hareketler yapılırken oyuncular birlikte nefes alıp verirler. Bir çember içinde yapılan egzersizler aynı tempoda ve grubun ortak ritmiyle yapılır. Bütün hareketler sırasında oyunculardan aktif olmaları, mekân ve zaman farkındalıklarına sahip olmaları, kolektif olarak hareket etmeleri beklenir. Ortaklaşmanın yitirildiği yerlerde birbirlerini dinleyip ortaklaşmaları talep edilir. Bedensel duruşlar düzeltilir, bedenin çizgisel yönelimlerine dikkat etmeleri noktasında uyarılar yapılır. Her ne kadar bu egzersizler ısınma çalışması ve hazırlık aşamasında kullanılsa da prova aşamasında oyunun talep ettiği yapıya aktarılacak takım çalışması hissini geliştirilmesi için bütünlüklü bir çalışma disiplini olması açısından çok önemlidir.

Terzopoulos'un bedensel ve vokal egzersizlerinin devamında doğaçlama çalışmalarına geçilir. Doğaçlama egzersizleri olarak öncelikle Brook'un kitaplarında verdiği örnekler ile Yoshi Oida ve Lorna Marshall'ın birlikte yazdıkları kitaplarında aktardıkları egzersizler kullanılmıştır. Oida'nın 1968'den beri Brook'la birlikte çalışması, buradaki deneyimlerini kullanarak eğitmenlik yapması ve bu süreçteki çalışmalarını yazılı olarak aktarması Brook'un çalışmalarını oyunculuk açısından değerlendirirken önemli bir kılavuz olmuştur. Doğaçlama çalışmaları sırasında Brook'un yaptığı gibi önce oyuncular tamamen özgür bırakılarak daha sonra da verili durumlar içinde sınırlandırılarak doğaçlamalar yapılmıştır. Grup birlikteliğinin ve yaratıcılığın amaçlandığı bu doğaçlamalar sırasında Anne Bogart'ın Viewpoints çalışmaları da

---

<sup>47</sup> T. Terzopoulos (2016) *Dionysos'un Dönüşü*. (Çev: B. Dinçel) İstanbul: Habitus Yayıncılık s.66

kullanılmıştır. Bu egzersizler Bogart ve Landau'nun "Viewpoints Kitabı"nda bahsettikleri gibi "sahne üzerinde seçim yapmada ve eylem oluşturmada psikolojinin yerine ya da ona ek olarak zaman ve uzamsal farkındalığı (Bogart ve Landau, 2009, s.19)" artırmak adına kullanılmıştır.

Anne Bogart ve Tina Landau Viewpoints çalışmalarının amacının oyuncu eğitimi, grup oluşturma, uzamsal ve zamansal hareket prensiplerini oluşturma-adlandırma, ortak bir dil oluşturma olduğunu belirttikten sonra bu bakış açılarını zamansal ve uzamsal olmak üzere iki kümeye ayırırlar. Zamansal bakış açılarını; tempo, süre, kinestetik etki ve tekrar oluşturur. Uzamsal bakış açılarını ise şekil, jest, mimari, uzamsal ilişki, topografya oluşturur. Provalar sırasında tempo, ritim, süre çeşitlemeleri üzerine farklı denemeler yapılmıştır. Oyuncuların birbirlerinin, mekânın, mekanla kendileri arasında oluşturdukları mesafeyle değişen anlamların farkında olmaları üzerine doğaçlamalar ilk dönem provalarında sıklıkla yapılmıştır. Hazırlık egzersizleri olarak öncelikle grubun hep birlikte, tek bir organizma gibi davranmasına yönelik egzersizler tercih edilmiştir. Bu süreçte yapılan pek çok egzersiz metin çalışmasına geçildiğinde formların oluşmasına katkıda bulunmuştur.

Brecht'in epik tiyatro kuramı ise provalarda en sık başvurulan kaynaklardan biri olmuştur. Oyuncularla çalışma sırasında sıklıkla gestus ve anlatıcı oyuncu kavramları üzerinde durulmuştur. Viewpoint çalışmalarındaki uzamsal bakış açısı jest yerine uygulamada Brecht'in gestus kavramı kullanılmıştır. Brecht "Tiyatro İçin Küçük Organon" kitabında gestus kavramını şöyle tanımlar;

Karakterlerin birbirlerine karşı takındıkları tutumlardan oluşma alana jestlerin alanı diyoruz. Bedenlerin durumu, ses tonu ve yüz ifadesi, toplumsal bir *Gestus* tarafından belirlenmiştir. Karakterler birbirlerine sayıp söverler, övgüler yağdırırlar, ders verirler vb. Hastalık sırasında bedenin çektiği acıların dışa vurulması ya da dini ifadeler gibi son derece kişisel tutumlar bile kişilerin birbirlerine takındıkları tutumlardan sayılır. Gestus'a dayanan bu anlatımlar çoğunlukla karmaşık ve çelişkili nitelik taşıdıklarından, tek bir sözcükle yansıtılamazlar; bu durumda sanatçı, zorunlu olarak yoğunlaştırılmış betimleme sırasında hiçbir şey yitirmemeye, tersine bütün yapıyı güçlendirmeye dikkat etmek zorundadır.

Oyuncu gerek canlandıracağı karakterin, gerekse bunun karşısında yer alan karakterlerin ve oyundaki öteki bütün karakterlerin çeşitli anlatımlarını eleştirel bir gözle izleyerek kendi rolüne egemen olur.<sup>48</sup>

Bu anlamda gestus kavramı sadece jest olarak kullanılacak bir kavram değildir. İçinde toplumsal bir tavrı, bir tutumu barındıran hareket, söz, düşünce, eylem, hikâye,

---

<sup>48</sup> B.Brecht (1993) *Tiyatro İçin Küçük Organon*. (Çev: A. Cemal) İstanbul: Mitos Boyut Yayınları s.85-86



müzik, dekor kullanımı da bir gestusa sahiptir. Çalışmanın bütününde böyle bir tutumun seçimi esas alınmıştır. Oyuncularla oynadıkları roller ve ilişkiler üzerine yapılan çalışma bu tutum üzerinden belirlenmiştir. Dönüşümlü olarak aynı rolleri oynayan oyuncular seyircide oynadıkları kişiye geçişlerini ve ilişki biçimlerini belirlenmiş tavırlarla gösterirler. Hikâyenin bakış açısı da bu anlamda bir gestusa dönüştürülerek ezilen sınıfı oluşturan dilencilerin gözünden anlatılmıştır.

Hikâye anlatıcılığı ise geleneksel anlatıcı formunun olanaklarıyla ele alınmıştır. Bu formda oyuncu her şeyden önce bir boşluk duygusuna sahip olmalıdır, çünkü bu boşluğu oyuncudan başka tanımlayacak başka bir malzeme yoktur. Oyuncu, fiziksel olarak kullanabileceği tüm malzemeye sahip olmalıdır. Sahnede anlatılan bütün görüntüleri yaratacak olan odur. Oyuncunun hayal gücü ve enerjisi boş alanı doldurmalıdır. Bunu yaparak seyircinin zihninde de canlı bir görüntü oluşmasını sağlayacak ve seyirci de hayal gücünü etkin bir şekilde kullanarak yaratıcı sürecin bir parçası olacaktır. Bu da Brook'un hem yalın ama etkili hem de seyircisi ile kurduğu ilişkide olmasını istediği sahneleme tercihlerinden yola çıkılarak çok başlı anlatıcı grubu biçiminde çalışılmıştır. Oida "Görünmez Oyuncu" kitabında az bulunur ve eşsiz anlatım biçimini hikâye anlatıcılığının sonucu değil anlamı olarak tanımlar. Ona göre;

Tiyatroda en küçük bakış açısı bile az rastlanır ve eşsiz olmayı hedeflemelidir. Sahnelenen oyunun tamamının çeşitliliğe ve beklenmedik karşıtlıklara ihtiyacı vardır. Sürprizler, ani yön değişimleri ve eşsiz anlar olmalıdır. Tekrarlamakta fayda var, oyunun gerçekçi olması için şok yaratacak tuhaf numaralar değil, oyunun gerçeğini ortaya çıkaracak özgün yollar bulmak gerekir. Amacımız az bulunur özellikte ve eşsiz bir performans sunmak değil, sahnelenen oyunu aydınlatacak az bulunur ve eşsiz bir yaklaşım kullanmaktır. Az bulunur ve eşsiz hikâye anlatıcılığının anlamıdır sonucu değil.<sup>49</sup>

Çalışmada Oida'nın önerdiği biçimde şok yaratacak tuhaf numaralar aramak yerine bir anlatıcı grubu olarak hikâyenin özünü ortaya çıkarabilecek özgün ve yalın bir anlatım dili bulmak amaçlanmıştır. Bu arayış sürecinde hikâye anlatıcılığını çalışmalarının merkezine koyan bir başka İngiliz yönetmen Mike Alfreds'in Shared Experience makalesi de çalışmada ufuk açıcı olmuştur. Shared Experience 1975 yılında İngiltere'de kurulmuş, kuruculuğunu Mike Alfreds'in yaptığı bir tiyatro topluluğudur. O da Brook gibi hem sahneleme olanakları hem de seyirci ile kurulacak ilişkide hikâye anlatıcılığını kullanan bir yönetmendir. Alfreds'in hikâye anlatıcılığının burada ele aldığımız

---

<sup>49</sup> Oida & Marshall, 2013, **a.g.k.**, 129

yönlerinin dışında tüm performansın kavranması ve sürdürülmesine yönelik görüşleri provalar sırasında oyunculara devamlı hatırlatılmıştır.

Hikâye anlatmakla ilgili son bir şey söyleyeyim. İşin doğası, her oyuncunun yalnızca kendi rolleri ve metni için değil, tüm performansın kavranması ve sürdürülmesi için de tam sorumluluk almasını gerektirdiğinden, çoğu durumda oyuncunun konsantrasyonunu kendisinden ve kendi zorluklarından uzaklaştırmasına neden olur ve hatta öyle görünüyor ki, aksi halde çözümsüz görünebilecek sorunları ortadan kaldırır. Eğer bir oyuncunun endişelenecek tek bir rolü varsa, başarısızlığı veya başarısı takıntılı hale gelebilir. Ama bizim işimizde başa çıkması gereken o kadar çok şey olur ki, yaptıklarından biri o kadar iyi gitmese bile, onu taşıyacak daha başarılı bölümleri vardır. Ve bence bu grup çabası, performansı seyirci için çok tatmin edici hale getirmeye yardımcı olur.<sup>50</sup>

Alfreds'in yukarıda belirttiği gibi oyuncuların provalar ve performans süresi boyunca tam konsantrasyon talep edilmiş, seyirci ile kuracakları dolaysız ilişkinin ansallığına devamlı vurgu yapılmış, grubun anlatıyı birlikte anlatmasına yönelik her oyuncunun sorumluluğu artırılmıştır. Çalışmanın doğası, içinde baskın oyuncu ve rol barındırmadığı için ortaklaşa yaratım sürecinin oluşturacağı kolektif enerji ve anlatım zenginliği çalışmanın merkezini oluşturmuştur. Bu anlatım zenginliği arayışında da yine Oida'nın bir Zen üstadıyla ilgili anlattığı bir hikâye ufuk açıcı olmuştur.

Bir zen üstadı bir gün herkesin çok iyi olduğunu söylediği bir hikâye anlatıcısının performansına gider. Anlatıcı oyundan sonra seyircilerinin arasında Zen üstadının olduğunu öğrenir ve performansı hakkında yorumlarını duymak için yanına gider. Zen üstadı "çok güzeldi ama ağzınla konuşuyorsun" der.

Hikâye anlatıcı "Teşekkür ederim tavsiyeniz için. Gelip sizinle çalışmak isterim" der.

Zen üstadıyla bir süre çalıştıktan sonra hikâye anlatıcı tekrar performansı ile ilgili yorumunu sorar. Zen üstadı: "İyi, şimdi hikâyeyi dilini kullanmadan anlatıyorsun" der.<sup>51</sup>

Oyuncularla farklı oyunculuk yöntemleriyle yapılan hazırlık çalışmalarından sonra anlatılacak hikâye üzerine çalışmalar yapılmıştır. Öncelikle hikâyenin orijinal hali ekip tarafından okunmuştur. Hikâyenin ne anlattığı, içindeki toplumsal eleştiri, dini öğelerin kullanımı, mekanların ve zamanın değişimi ile gelişimi ve kişiler üzerine konuşulmuştur. Daha sonra sahneleme metni ele alınmış ve anlatı sesinin dilencilere verilmesinin nedenleri ve metne yapılan müdahaleler üzerine bilgi verilmiştir. Metnin durumları üzerine grup doğaçlamaları yapılmıştır. Sahnelemenin tercihleri göz önünde bulundurularak üç kadın iki erkekten oluşan anlatıcı grubuyla hikâyenin bütünü kavrayıp dinamik tutmaya ve grup enerjisi oluşturmaya yönelik çalışmalar yapılmıştır. Bu amaçla metin, oyunculara cümlelere bölünerek dağıtılmıştır. Böyle bir dağılımla tüm oyuncuların metnin akışına hâkim olmaları, birbirlerini çok iyi dinleyip, takip etmeleri ve

<sup>50</sup> J.Keefe & S. Murray (2010) *Physical Theatres: a Critical Reader*. London: Routledge s.220

<sup>51</sup> Oida & Marshall, 2013, **a.g.k.**, 130

anlatılan hikâyede ortaklaşmaları hedeflenmiştir. Bu bölümlenme şekli oyuncuları her an oyunun içinde tutup, oyun boyunca sorumluluklarını artırmak üzere tercih edilmiştir. Böylece, anlatı içinde durumdan duruma, anlatıdan yanılısamaya, mekândan mekâna, zamandan zamana, rolden role hızlı geçişler yapacak oyuncular sahne üzerinde yapacakları eylemlere odaklanmış olurlar.

Oyuncularla diğer bir çalışma, hikâyede oynayacakları rollerin tavırları üzerine yapılmıştır. Hikâyede oynanacak roller dilenciler grubu, fırıncı, köylü grubu ve ermiştir. Oyuncularla öncelikle dilenciler grubunun tavrını oluşturmak üzere çalışmalar yapılmıştır. Bu doğrultuda provalar sırasında oyuncuların getirdikleri öneriler izlenmiş, dilenci fotoğrafları üzerine yapılan incelemelerle pozlar, duruşlar çalışılmıştır. Anlatının dilencilere yaptırılmasının anlamsal boyutu göz önünde tutularak abartıdan ve sakatlık önerilerinden vazgeçilmiştir. Sadece ezilen, aşağılanan, hor görülen, günden güne askıda ekmeğe muhtaç bırakılıp dilenciye dönüşen yoksullar grubunun omurga kullanımına yönelik öneriler değerlendirilmiştir. Hâkim sınıftan korkan ve bu korkunun gösterimini stilize bir şekilde yapan dilenciler korosunun dışarıda bütün olup biteni gördüğü, bunu hem kendi gözlerinden hem de diğerlerinin gözünden anlattığı bir yapıya doğru gelişim oluşturulmuştur. Zamanın, mekânın ve kişilerin anlatımını üstlenen dilenciler grubundan bunu yaparken seyirciye parmak sallamadan muzip, oyunsuluğu ve uzak açığı koruyarak naif ve sade bir anlatım biçimi oluşturmaları talep edilmiştir. Bir koroya dönüşen bu anlatım biçimi sırasında oyunculardan baskın sesleri törpülemeleri istenmiş ve tek bir kişiymiş gibi hareket etmeleri üzerine çalışmalar yapılmıştır. Önemli olan hikâyenin bütünüdür ve bütünü tek tek sesler değil kolektif anlatı biçimi oluşturacaktır. Bu doğrultuda enerjinin oluşması için bağırıma yönelen oyunculara sık sık uyarılarda bulunulmuştur.



**Görsel 3.1. Dilenciler**

Oyuncuların birlikte dönüşecekleri diğer grup köylüler grubudur. Köylüler grubunun tavrı hikâye kişilerinin özellikleri göz önüne alınarak oluşturulmuştur. Oyunun seyri sırasında oyuncuların rolden role geçişleri ve hikâyenin anlaşılması için - seyircide netlik sağlaması amacıyla- köylü grubunu tanımlayan hareketler üzerine çalışmalar yapılmıştır. Genel özellikleri, alaycı, kaba, birbirlerine karşı saygısız, dinsiz vb. olarak belirlenen köylüler grubunu oluşturmak için de yürüyüş denemeleri yapılmış, omurga ve beden kullanımına yönelik tavırlar araştırılmıştır. Bu arayış sonucunda her defasında aynı bedensel kullanımı yapacakları tek bir form oluşturulmuş bu form köylülerin gestusu olarak belirlenmiştir. Buradaki amaç yine seyirciye, bu formu gördükleri her anda köylü ahalisinden birini gördüğü bilgisini kodlamaktır.



**Görsel 3.2. Köylüler**

Her oyuncunun dönüşerek oynayacağı tek rol fırıncı rolüdür. Fırıncı rolüne geçen her oyuncu yine bu role geçtiğini gösterir bir tavır ve formla oynayacaktır. Bu formun oluşması için de hikayedeki veriler göz önünde tutulmuştur. Fırıncı, kötü olan köylüler içinde en iri yarı olandır. Bu veri ve mesleği formun belirlenmesi için referans oluşturmuştur. Bu doğrultuda fırıncının gestusu aranırken daha şişman, bundan dolayı elleri göbeğinde ve ağırlık merkezinin arkaya kaymasından dolayı omurgası geride olan bir form oluşturmak üzere çalışmalar yapılmıştır. Elbette farklı bedensel yapıları sahip oyuncular da formun görünüşü değişiklik göstermiştir. Ancak seyirci için oluşturulan koda ellerin göbekte ve omurganın geride olması belirtici özellik olarak seçilmiştir.



**Görsel 3.3.** *Fırıncı*

Oyunda bir kişi tarafından oynanan tek rol ise ermiş rolüdür. Bu rol için önce fırıncı dışında kalan dört kişi ile, birlikte ve tek tek konuştukları koro denenmiştir. Daha sonra fırıncı ve ermiş arasındaki zıtlığın altını çizmek adına oynanış ritimlerinin farklı olacağı bir tercih yapılmış ve rol tek bir kişiye verilmiştir. Ancak gruptaki diğer oyuncular ermişin kutsallığını simgeleyen tablolar görüntüsü elde etmek için kullanılmıştır. Bunun için Rönesans dönemi tabloları ile aziz ikonaları incelenmiş, bu kutsallığı yansıtacak bir tablo vivant formu oluşturularak bu hicvedilmiştir.



**Görsel 3.4.** *Tablo Vivant*

Oyunda oynanmayan ancak oyuncuların oynayış biçimleriyle görünür kılınan önemli diğer bir rol ise köpektir. Köpek anlatı boyunca hiç görünmez. Ancak oyuncular onun gelişini, bakışını, yaptıklarını, köylüleri takibini ve yargılayışını gördüklerini yansıtarak oynarlar. Köpeğe gösterilecek tepkiler ve onu görüş iyi oynanmadığı ve seyirciye etkili bir şekilde gösterilmediği sürece anlatı etkisini yitirecektir. Bu yüzden oyuncular bu anları ortak bir şekilde oynamak zorundadır. Oyuncuların bakışları, oynayış biçimleri seyirci için köpeği görünür kılacaktır.

Oyuncularla çalışmanın bir başka boyutunu metnin değişen durumları ile mekân ve zamanın değişimlerini, rolden role, anlatıdan yanılısamaya hızlı ve etkili bir şekilde geçişlerine yönelik çalışma oluşturur. Oyuncu tek malzemesi olan bedeniyle bütün bu değişimleri ustalıkla bir şekilde yapmalıdır. Çalışma sürecinde metnin bu geçişlerini etkili bir şekilde oynamaya ve anlatmaya yönelik pek çok yol denir. Bu açıdan sahneleme aşamasında mekân ve zamanın kullanımına yönelik yapılan tercihler önemlidir.

### 3.3.3.Mekân-Zamanın kullanımı

Çalışma sırasında dekor ya da dekor tarifine neden olacak bir nesne kullanımı tercih edilmemiştir. Brook'un belirttiği gibi mekâna yerleştirilen kalıcı bir dekor parçası öykü oluşturup, izleyenin düş gücünü yönlendirecek potansiyele sahiptir. Brook'a göre oyuncunun eylemlerinin, jestlerinin, bakışlarının önüne geçen bir dekor kullanımı modası geçmiş bir düşüncedir.

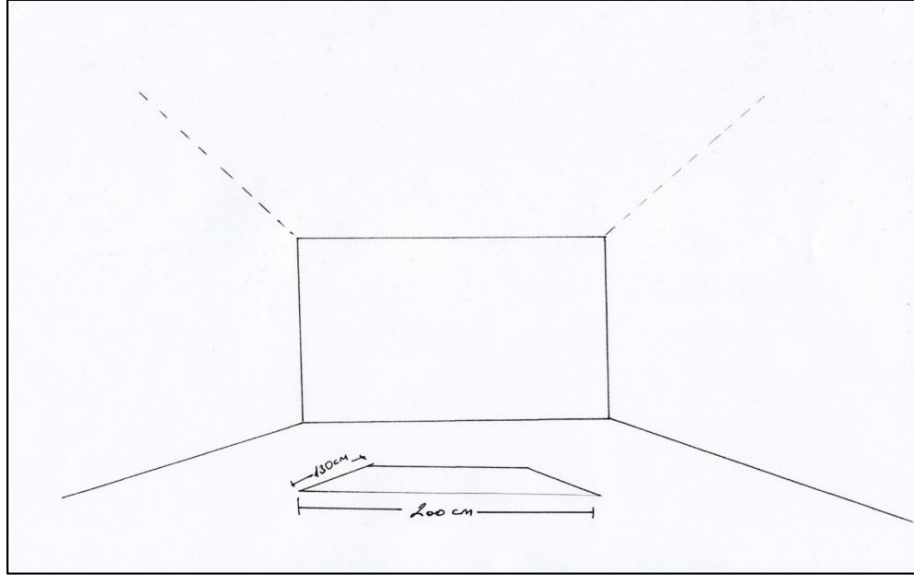
Tiyatronun büyük geleneğine, yani tiyatronun geçtiğimiz iki ya da üçbin yıldan beri bütün dünyada biçim farklılıklarıyla süren geleneğine bakıldığında dekor, had safhada küçük bir öğedir. Yağmur ve rüzgârdan korunması gereken, bir bina içinde yer alan tiyatrodan varolmuştur yalnızca. Orada dekor uyarıcı rolü oynar. Ama ben, oyuncuların gözleri ve jestleri kadar önemli bir anlatımsal rolü üstlenen dışavurumcu dekoru kullanmıyorum. Dekorun oyuncudan daha önemli kılmak, modası geçmiş bir düşüncedir; belki sinema için iyi olabilir, ama tiyatro için değil.<sup>52</sup>

Sahnelemenin ilk sunumu ve Anadolu Üniversitesi'nde yapılacak gösterimler için Erol Keskin Salonu oyun mekânı olarak kullanılmıştır. Brook'un "Boş Alan" hakkındaki görüşleri baz alınarak oyun alanı boş bir mekân olarak kurgulanmıştır. Sadece oyun başlarken dilencilerin kullandığı kırmızı renkli metal bardak hem dilencileri tanımlayan bir araç olmuş hem de oyunun başladığını belirten sembolik kullanımıyla oyunun oynusuluğuna vurgu yapmak amacıyla kullanılmıştır.

Anlatının yapılacağı alan ise 200x130cm ile sınırlandırılmıştır. Brook'un halı gösterileri oyun alanını bu şekilde sınırlandırmada referans olmuştur. Bu kadar dar bir alana sıkıştırılan oyuncu grubunda yaratılan enerji yoğunluğunun daha fazla olacağı düşünülmüştür. Bunun dışında bu alanda oynamanın getireceği sınırlılıklar oyuncuların oyunlarını elemelerine ve en yalın en gerekli olanı seçip fazlalıklardan kurtulmalarına yarayacağı için tercih edilmiştir.

---

<sup>52</sup> B. Brook (1986) *Peter Brook ile Söyleşi*. Mimesis 6, 3-29. (R. Schechner, Röportaj Yapan, Çev:Ç. Genç , & H. Gürel,) s.23



Şekil 3.1. Oyun Alanı

Bu tercihin ikinci bir nedeni seyircinin hayal gücünü aktif tutarak, onu yaratım sürecinin bir parçası yapma isteğidir. Bu şekilde sıkıştırılan alanda uzam değişikliklerini arama ve uzam oluşturma süreci ise daha yaratıcı alternatiflerin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Önce geniş alanda başlayan mekân kullanımları yavaş yavaş daraltılmıştır. Geniş mekanlar içinde oluşturulan grup ilişkilenmeleri ile dar alana geçince kurulan ilişkiler ve hareket biçimleri için bolca doğaçlama çalışması yapılmıştır. Bu çalışmalar yine Brook'un oyuncularıyla son dakika yaptığı doğaçlamalarla paraleldir. Böylece, çalışma grubuyla değişen durumlara karşı nasıl bir oynama refleksi oluşturacaklarına dair doğaçlamalar yapılmış olur. Daraltılan alanda çalışan oyuncular sonuçta birbirlerini sadece kulakları ve gözleriyle değil tüm bedenleriyle dinlemeye ve görmeye çabalar. Bu çaba, oyuncuların içinde buldukları zaman-mekânın ve birbirlerinin varlıklarının farkındalığını artırmayı sağlar.

Alanın daraltılmasının bir diğer nedeni ise hikâyenin anlam boyutuna yaptığı katkıdır. Bir bilinmez korkusuyla dogmatik düşüncelerin ve korkularının esiri olan köy ahalesinin sıkışmışlığı ve çaresizliği alanın bu şekilde kullanımıyla pekişmiş olur.

Anlatı içinde mekânın nasıl kullanıldığı, oluşturulduğu ve dönüştürüldüğü sahneleme süreci ile ilgili bölümde daha ayrıntılı anlatılacaktır.

Hikâye anlatılırken ele alınan bir diğer önemli konu da zamanın kullanımudur. Zaman ve mekânın kullanımı konusunda Mike Alfreds'in hikâye anlatıcılığının doğasına ilişkin şu tespitleri ufuk açıcı nitelikte olmuştur.



Tiyatroda, oyuncu onunla beraber eş zamanlı olarak bunu deneyimleyen seyircilerinin önünde kendini dönüştürdü. Oyuncu aslında şöyle dedi: “Ben hem burada ve şimdi olan benim, hem de başka bir yer ve zamanda olan bir başkasıyım.” Öyleyse, heyecan verici olan olasılık, oyuncunun dönüşümü gerçeği ile seyircinin bunun farkında olması gerçeğinin birleşmesiydi. Seyirci bu ikiliğin farkına vurdurulmalıydı. Bu yolla, bir hayal etme edimini paylaşan iki grup insan, aslında bu edim tarafından bir araya getirilmişti. ...Bu ikilik, bana göre, tiyatronun özüdür, onu biricik kılan doğasıdır.<sup>53</sup>

Oyuncuyu hikâye anlatıcı olarak gören her yaklaşım mekân ve zamanın burada tarif edildiği şekilde kullanımına yönelik oyuncunun potansiyelini ve gücünü artırıcı kullanımlara vurgu yapacaktır. Hikâye anlatıcısı olarak bir oyuncu hem şimdi ve burada seyircisi ile dolaysız bir iletişimde bulunacak ve oyuncu varlığı ile oyunun varlığı üzerine seyircisi ile başta yaptığı anlaşmayı koruyacak hem de anlatı içinde geçen o zaman ve orası vurgusuyla temsil zamanı ve mekanına ilişkin yanılsama kabiliyetini seyircisine etkili bir şekilde sunacaktır. Ama yapılan bu temsil seyircinin zihninde oluşturulup işlevi bitince silinecek, hızla sahnenin buradasına dönüp başka bir zaman ve mekân yaratımına yönelik kullanımla, başka temsil edilme biçimiyle yeni bir yanılsama oluşturacaktır. Bu anlamda hikâye zamanının kullanım ve değişim biçimi de mekânın dönüşümü gibi hızlı ve etkili bir şekilde yapılandırılmaya çalışılmıştır. Hikâye içinde aktarılan zaman incelendiğinde bunun en az yedi sekiz yıllık bir süreyi kapsadığı anlaşılır. Ancak oyunun seyirci ile gerçek buluşma süresi yaklaşık kırk dakikalık bir süredir. Bu kırk dakikalık süre içinde seyirci, farklı zaman ve mekanlarda kendi hayal gücü ve sahnelemenin anlatım olanaklarıyla oyuncularla birlikte bir yolculuğa çıkacaktır.

### 3.3.4.Kostüm

Sahneleme sırasında kullanılan kostümler yine Brook'un “Boş Alan” kitabında bu konuya ilişkin sorduğu sorular merkeze alınarak kararlaştırılmıştır.

Oyuncular ne giyebilir? Eylemde işaret edilen belli bir dönem var mı? Dönem ne demektir? Gerçekliği nedir? Belgelerin bize sunduğu yönler doğru mu? Yoksa bir düş oyunu ve esinlenme daha gerçek mi olur? Tiyatrosal amaç ne? Neyi örtmek gerek? Neyi sözle anlatmalı? Fiziksel olarak oyuncunun neye gereksinimi vardır? İzleyicinin gözü ne ister? İzleyicinin bu gereksinimi uyumlu bir biçimde karşılanmalı mı yoksa gerilim yaratacak biçimde yadsınmalı mı? Renk ve doku neyi arttırır? Neyi bulandırır?<sup>54</sup>

---

<sup>53</sup>Ş. Sözer Özdemir (2010) *Hikaye Anlatıcısı Olarak Oyuncu: Jan Dark'ın Hikayesi Oyununun Yazım ve Sahneleme Süreçleri*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi/Kadir Has Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Film ve Drama Bilim Dalı. İstanbul s.13

<sup>54</sup> Brook,1990, a.g.k., 132

Brook'un sorduğu bu sorular doğrultusunda kostüm tercihi belirlenmiştir. Önce anlatıcı grubunun dilenci olarak kurgulanması nedeniyle yıpranmış, eski kostümler kullanılması düşünülmüş, ancak burada yapılacak herhangi bir seçimin bir bölgeye, bir döneme, bir milliyete işaret edebileceği kaygısıyla vazgeçilmiştir. Bu amaçla öncelikli olarak “Tiyatrosal amaç ne? ve Fiziksel olarak oyuncunun neye gereksinimi vardır?” soruları temele yerleştirilmiş ve Pavis’in Barthes’ten alıntılacağı iyi bir tiyatro giysisi “anlamlamak için yeterince somut ve gereksiz göstergeler oluşturmamak için yeterince şeffaf olmalıdır (Pavis, 2000, s. 205)” önerisi kostüm uygulamasında kullanılmıştır. Pavis “Gösterimlerin Çözümlemesi” kitabında giysinin işlevlerini şöyle sıralar:

- . tanımlama; toplumsal konum, dönem, tarz, kişisel tercihler;
- . eylemin koşullarını belirleyen dramaturjik saptama; oyun kişilerinin tanınması ya da kılık değiştirmesi
- . Gösterimin bütün gestusunu, öyle ki temsilin ve özellikle giysilerin toplumsal evrenle bağıntısının gestusunu saptamak: “Giyside, bu bağıntının seçikliği bulandıran, gösterimin toplumsal gestusuna karşı duran, anlaşılmaz duruma getiren ya da çarpıtın her şey kötüdür; tersine, biçimlerde, renklerde, içeriklerde ve bunların düzenlenmesinde bu gestusun okunmasına yardımcı olan her şey iyidir.”<sup>55</sup>

Kostüme yönelik tercihler iki yönde ele alınmıştır. Birincisi icracı olarak sahnenin şimdi ve buradasında eyleyen oyuncuların bedensel varlığı, ikincisi ise Pavis’in yukarıda tanımladığı işlevsel yönüdür. Sahnede oyuncuların hareket olanaklarını kısıtlamaması, ısı, ter ve konfor gibi durumlar gözetilerek kumaş ve biçim tercihi yapılmıştır. Bu amaçla tüm oyunculara şile bezinden rahat hareket edebilecekleri, siyah bol pantolonlar diktirilmiştir. Üst giyim içinse penyeden, teri emebilecek, uzun kollu, yine siyah renkte tişörtler tercih edilmiştir. Bu aynılık hikâyeyi anlatan grubun ortaklaşması ve gereksiz göstergelerin yok edilmesini de sağlamıştır. Öte yandan işlevselliği sağlaması açısından kostümlerin Barthes’in tanımladığı gestusu oluşturması amaçlanmıştır. Bu nedenle oyuncuların üstlerine giydikleri tişörtler yıpratılmış, renkleri soldurulup eski görünüm alması sağlanmış ve parçalanmıştır. Bu yıpratma dilenci grubunun tanımlanması için tercih edilmiştir. İki oyuncuda kostüm aksesuarı olarak bere kullanılmıştır. Anlatı içinde oyuncuların dönüşeceği diğer kişiler için kostüm ya da aksesuar kullanımı gerekli görülmemiştir.

---

<sup>55</sup> P. Pavis (2000) *Gösterimlerin Çözümlemesi*. (Çev: Ş. Aktaş) Ankara: Dost Kitabevi Yayınları s.205



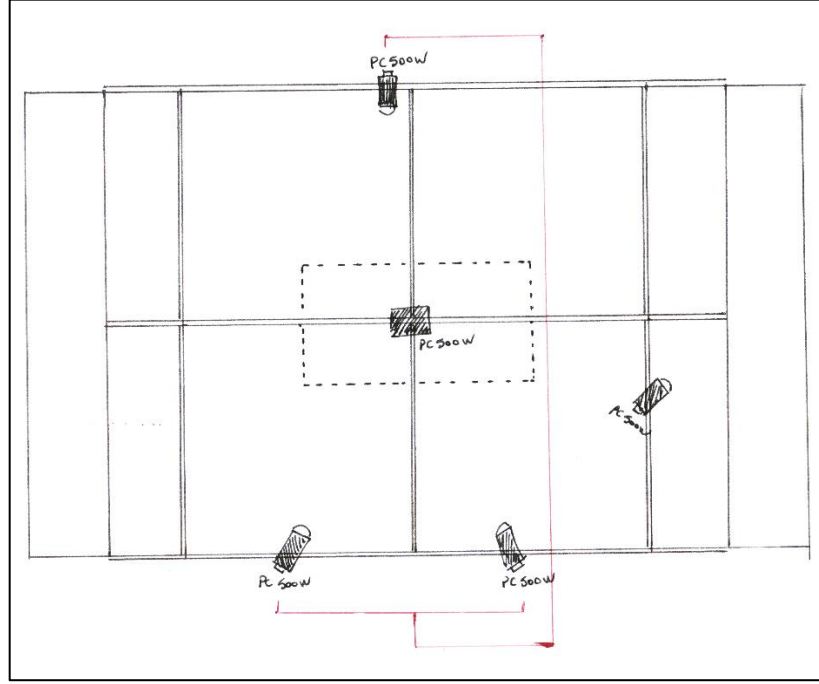
**Şekil 3.2. Kostüm**

### **3.3.5.Makyaj**

Anlatıcı grubu dilencilerden oluştuğu için oyuncuların yüzlerine, el ve ayaklar gibi vücutlarının görülen parçalarına siyah yüz boyası ve kalemle kirletmeler yapılmıştır. Bunun dışında sahne makyajı kullanılmamıştır.

### **3.3.6.Işık**

Oyun alanını oluşturan dikdörtgeni ve ön oyun alanını kapsayan sade bir aydınlatma tercih edilmiştir. Işık için beş adet 500W'luk PC kullanılmıştır. Işık değişimi oyunun başlangıcı ve sonu ile sınırlıdır.



Şekil 3.3. Işık Şeması

### 3.3.7. Müzik

Müzik ön oyunda giriş parçası, beşinci epizotta cenaze parçası, onuncu epizotta bölümün tamamının anlatım ritmini oluşturmak üzere ve final parçası olmak üzere dört yerde kullanılmıştır. Giriş bölümünde kullanılan müzik önce dramatik ve hüzünlü bir biçimde başlar. Dilencilerin içinde bulunduğu kötü şartlar şarkı sözü ve müziğin bu biçimiyle anlatılmaya çalışılır. Daha sonra müzik yavaş yavaş hızlanır ve eğlenceli bir tavra geçer. Oyunun dinamiğini yansıtmaya açısından böyle bir kullanım tercih edilmiştir. Giriş müziği, seyirciye bir oyun izleyecekleri, bu oyunun eğlenceli bir şekilde sunulacağı, oyun sürecinin ritmi ve temposuna ilişkin bilgiyi aktarır bir seçimle yapılandırılmıştır.

Beşinci epizotta kullanılan müzik cenaze müziğidir. Burada müziğin kullanılmasıyla hem oyuncuların durum karşısındaki hisleri ortaya çıkarılmak istenmiş, hem de müziğin toplumsal olarak yapılan eleştirinin tavrını belirleyen bir çağrışım oluşturması hedeflenmiştir. İnsanlığın geldiği duruma bir ağıt yakılmaktadır. Sadece ölen ermişe yakılan bir ağıt değildir. Burada müzik bir insanın değil dirisine ölüsüne bile saygısızlık yapılan yerlerde vicdanların ölümüne yakılan bir ağıtı sembolize etmek için kullanılmıştır.

Onuncu epizotta kullanılan müzik köylülerin gerilimini ve korkusunu yansıtacak bir girişle başlar. Sonrasında ise yaptıkları gizli kapaklı işleri tarifleyecek gizemli ve muzip bir biçime dönüşür. Bölümün anlatımı bu anlamları vurgulayacak hareket düzeniyle ve müzikle yapılır.

Final müziği dilencilerin köylülerin düştüğü durumla dalga geçtiklerini vurgulayan eğlenceli bir tavidir. Oyun onların kahkahalarıyla bitirilirken, bütünün ritmi müzikle yansıtılmış olur.

### 3.3.8. Afiş/Broşür

Afiş tasarımı yapılırken oyunun genel yapısından yola çıkılmıştır. Boş mekânı çağrıştıracak minimal bir tasarım uygulanmıştır. Sınırı belirleyen çerçeve oyun alanı ile koşutluk sağlamış, köpek ve haç gibi hikâyeye ait öğeler kullanılmıştır. Köpek çiziminin sadece sınır çizgilerinin belirgin olması oyundaki gibi görünmezliğini çağrıştıracak öğe olarak düşünülmüştür. Oyun adının ise köpeğin kuyruğundan çıkararak yazılması hikâyenin olay örgüsüyle ilişkilendirilerek tasarım öğesi olarak kullanılmıştır.

Broşür tasarımında afişte yer alan köpek resmi sol alt köşeye yerleştirilmiş ve oyunun künyesi yazılmıştır. (EK-4)

### 3.3.9. Sahneleme süreci

Aradığımız şey çok basit ve bizim için elde etmesi çok zor. Yani tiyatrodaki basit formlar nasıl yapılır. Sadelikleri içinde hem anlaşılır hem de anlam yüklü basit formlar. Sanırım hepimiz bunu çekici olmayan iki alternatifte nasıl ayıracağımızı biliyoruz: çocukça ve basit anlamına gelen “basit” ve “yalnızca belirli bir entelektüel formasyona sahip insanlara uygun” anlamına gelen “karmaşık”. Bu da seçkin ve popüler arasındaki ebedi ayrımı tekrarlar. Gerçek basit, bir dairenin basit olması anlamında basittir ve yine de en yüklü semboldür -bir kedi, bir çocuk ve bir bilge, bir daire ile kendi tarzlarında oynayabilir. Aynı şekilde, kişinin tiyatrodaki bulmak istediği masumiyet, biçimlerin basit olabileceği -bildiğimiz kadarıyla tiyatrodaki elde edilmesi çok zor olan bir şey- basit ve dolayısıyla çok erişilebilir ve yine de gerçek sadeliğin taşıyabileceği tüm yükü içeren bir masumiyettir.<sup>56</sup>

Brook bu sözleri Afrika’da yaptığı saha çalışmalarından sonra kendi tiyatro formunun arayışında kullanacağı yolu tarif etmek için kullanır. Bu çalışmanın da çıkış noktasını belirleyen temel düşünce budur. İçinde bulunulan yer ve zamanda, sahip olunan

---

<sup>56</sup> Brook,2019, a.g.k., b.5 s.51

koşullarda hem uygulamada hem de seyirci ile kurulacak ilişkide basit ama teatral zevki ve etkileyiciliği olan bir form elde etmek.

Ön oyun ve 12 epizot şeklinde düzenlenen metin üzerine sahneleme çalışmasının seyri şu şekildedir:

### **3.3.9.1.Ön oyun**

Anlatının prolog kısmı olarak tasarlanan bu bölüm bir durum tespitiyle başlar. İyilik ve yardımseverliğin olmadığı bir dünyada herkes kendi çıkarları için yaşamakta, insanlar birbirine düşman edilmektedir. Böyle bir dünyada yoksullar ve dilenciler için koşullar daha acımasızdır. Dilencilerin içinde bulunduğu durum başlangıç şarkısıyla seyirciye aktarılır. Seyirci salona alındığı sırada oyuncular sahnenin seyirciye göre sağında oyuna başlamak üzere hazır bir durumda dilenme pozlarında beklerler. Yönetmen tarafından sadaka toplanan metal bardağa para atılmasıyla oyun başlar. Oyunu bu şekilde başlatmak seyircide sanki bir oyun makinasına para atılmasıyla oyun başlıyormuş izlenimi oluşturmak için tercih edilmiştir. Oyunun başlamasıyla müzik girer ve ışık değişimiyle dilenciler grubu yavaş yavaş pozlarından çıkarak giriş şarkısını söylemeye başlarlar. Oyuna başlangıç ve şarkının temposunun yavaş yavaş hızlanması oyunsuluğu vurgulamak amacını taşır. Şarkıya dramatik ve hüznü bir tavrıyla başlayan oyuncular aşama aşama eğlenceli bir tavra geçer ve dans ederek oyun alanını oluşturan 200X130 cm'lik çerçeveye doğru ilerler. Şarkının hızının iyice artmasıyla oyuncuların çıkışından çıkan eğlencesi dışarıdan müdahale edilerek ve müziğin kesilmesiyle durdurulur. Oyuncular yukarıda tanımlanan durumu seyirciye aktardıktan sonra bir hikâye anlatacaklarını, bu hikâyenin bir köyde geçeceğini anlatırlar ve bu köyün sınırlarının belirtilen çerçeve olduğunu gösterirler. Bu sınır seyircinin tam karşıdan görebileceği şekilde alanın ortasına yerleştirilmiştir. Oyun alanı olarak oluşturulan dikdörtgenin sınırları marke bandıyla belirlenmiştir. Hikâyenin sonuna kadar anlatıyı gerçekleştiren oyuncular bu sınırın dışına çıkamazlar ve hikâye boyunca mekân, zaman ve durum değişimlerini bu dar alanda oynarlar.



Görsel 3.5. Önoyun

### 3.3.9.2. I. Epizot (*Yaşlı fırıncı mirasını yeğenine bırakır...*)

Bu epizotta köy ahalisinin tanıtımı yapılır. Köyde yaşayanlar aforoz edilmişlerden, küfürbazlardan, yalancı, hırsız, dolandırıcı vb. pek çok kötü özelliği olan ahlak ve inanç yoksunu insanlardan oluşmaktadır. Bir oyuncu bu tanımı yaparken diğer oyuncular onu onaylarlar. Bu onayın verdiği cesaretle tanımı yapan oyuncu öne geçip kendi görüşlerini de içeren sövgülere başlayınca iki oyuncu onu susturmak için kolundan tutup geri çekerken diğer iki oyuncu da önlerine geçip durumu toparlamaya çalışır. Bu köyde yaşayan zengin ve yaşlı fırıncı ölmeden önce tüm mirasını yeğenine bırakma kararı vermiştir. Ancak mirasın yerine getirilmesi için bir şartı vardır. Yeğeni beş yıl boyunca her sabah yoksul ve dilencilere elli kilo bedava ekmek dağıtacaktır. Olayların başlangıcını tetikleyen bu karar oyuncular tarafından anlatılırken genç fırıncıya dönüşecekleri bedensel form birlikte gösterilir. Amcanın bu kararı dilenciler için coşkuyla karşıladıkları bir haberdir. Bu haber ikisi öne üçü arkaya yerleştirilmiş oyuncularından arka ortada olan oyuncu tarafından öndekilerin arasından uzanarak duyurulur. Diğerleri bu müjdeli haberi çok sevinerek karşılarken, devamlı sorular sorarak haberi teyit etmeye çalışırlar. En mutlu oldukları anda içlerinden sağ köşede olan oyuncu gruptan ayrılarak amcanın şartının yeğeniyle dalga geçmek amacını taşıdığı uyarısını yapar. Bu uyarı diğer dilencileri üzer çünkü zaten köyün en kötüsü ve en iri yarısı olan yeğen bu şartla dilenciler için daha

korkutucu ve kaba bir hale dönüşecektir. Oyuncular, yeğenin amcasının şartını öğrenip sinirlendiğini anlatırlarken yeğenin kendi üzerlerine doğru öfkeyle yürüdüğünü göstermek amacıyla birbirlerine yavaş yavaş korkuyla sokulur, geriye doğru birlikte kaçarak ondan korktuklarını oynarlar. Bu oynanış hemen kırılır ve fırıncının yapacak bir şeyi olmadığı, mirası almak için koşula uymak zorunda olduğu anlatılır. Bunu söyleyen oyuncu korkan grubun ortasından kendini sıyrarak öne doğru bir adım atar ve ekmeğin dağıtım işinin yapıldığı ufak avluyu mekân olarak işaret eder. Tüm oyuncular işaret edilen bu noktada birleşir ve ekmeğin dağıtılırken yaptıkları yakalama hareketini birlikte ve aynı ritimle gösterirler. Bu hareket devam ederken grubun sağ arkasında olan bir oyuncu fırıncı tavrını alır ve sağa doğru yönelerek gruptan ayrılır. Diğer oyuncular onun fırıncıyı oynamaya başlamasıyla fırıncıya doğru dönerler. Bu sefer ekmeğin dağıtım işini fırıncının sinirle yaptığı, bu sinirle ekmekleri dilencilere attığı ve dilencilerin ekmekleri yakaladığı oynanır. Fırıncının son olarak ekmekleri yere fırlatmasıyla dört oyuncu ekmekleri yerden toplamayı oynarlar. Ekmeğin dağıtım işi mekânın başka bir açısından seyirciye gösterilmiş olur. Bu sırada fırıncıyı oynayan oyuncu anlatıcıya dönüşür. Dağıtım işi sırasında fırıncının arkadaşlarının her sabah erkenden kalkarak dalga geçmek için fırının yolunu tuttuğunu söylemesi ve göstermesiyle bütün oyuncular köylülerin tavrını oynamaya başlarlar. Bu tavra geçiş yerde ekmeğin toplayan oyuncuların kahkaha atarak ayağa kalkması, ellerini göğüslerinde birleştirmesi ve fırıncının gösterildiği yöne, sağa bakarak dalga geçen köylülerin oynanması ile yapılır. Bu oyun devam ederken köylü olan oyunculardan ortada olanı hızlıca fırıncıya dönüşür, dalga geçen arkadaşlarına bağırarak oyunu kırar. Ancak bütün bu dalga geçmelere ve düştüğü duruma sinirlenmesine rağmen fırıncı dağıttığı ekmeğin miktarını azaltmanın bir yolunu bulur. Ekmeğin dağıtımını karısı ve çıraklarına yaptırırken, kendisi bodruma inip, sepeti üstüne koyduğu mazgalın kanadını kaldırır, altına delik açtığı sepetten kaçırabildiği kadar ekmeği kaçırmaya başlar. Düzenlediği bu tezgahla o da amcasını ve dilencileri dolandırarak kendisini bir nebze olsun rahatlatmaya çalışır. Oyuncular fırıncının bu düzenbazlığını bedensel ifadeler kullanarak anlatırlar.





Görsel 3.6. I. Epizot

### 3.3.9.3. II. Epizot (Ermişin Köye Gelişi...)

İkinci epizotta bu köyün inançsızlardan oluştuğunu öğrenen bir ermişin köyün yakınlarına yerleştiği anlatılır. Ermiş eski bir kilise kalıntısına yerleşmiş, çevrede bulduklarıyla karnını doyurmaya başlamıştır. Burada köylülerin ruhunu kurtarmak için dualar etmeye başlamış, duaları gökyüzüne yayılmıştır. Birinci bölümün sonunda üçü dikdörtgenin önünde ikisi arkasında birbirine yakın duran oyunculardan ortada olanı ermişin gelişini anlattıktan sonra gruptan ayrılarak alanın sağ köşesine bir adım ilerler. Burada ermişin köye geliş haberini diğer oyuncularını yanına çağırarak sevinçle iletir. Sevinirler çünkü ermişin duaları acımasız köylüler üzerinde bir etki oluşturursa rahatlayacaklar ve belki biraz olsun refah içinde yaşayacaklardır. Sağ ön köşede birleşen oyuncular ermişin tüm köy halkı için dua edişinin işe yaramasını umar ve onlar da dua ederler. Bu oynanış sırasında üç oyuncu yerde oturur, ikisi ayakta kalarak ellerini gökyüzüne açarlar. Hepsinin dua pozunda kaldığı bir anda haberi getiren ilk dilenci oyunu kırar ve buraya kadar olan tüm oyunu köylülerin bakış açısından tekrar oynar. Bu sefer haber oyuncu tarafından köylü tavrında dalga geçilerek bildirilir. Haberi aktarırken aynı anda alanın soluna doğru yürür. Diğer oyuncular onun bu oynanış biçimine geçtiğini

anlayınca hemen tavırlarını deęiřtirip köylü tavrına geçerler ve ona doğru yönelirler. Bir önceki anda dilenciler için umut içeren haber köylüler tarafından dalga geçilerek aktarılır. Ermişin kiliseye yerleřtięini söylerken iki oyuncu yere oturur, üçü ayakta kalır. Ermişin kendi ruhlarını kurtarmak için dualar ettięini hep birlikte kollarını havaya kaldırıp dalga geçerek oynarlar. Böylece ermişin köye geliři farklı bakıř açılarıyla ve verilen farklı tepkilerle iki kere oynanmıř olur. İkinci oynanıř biçimi de hemen anlatıya geçilerek kırılır ve duaların köylüler üzerinde sonuç vermedięi anlatılır. Bir süre sonra köylüler ermişin yařadığı yönden garip ıřıklar geldięini görmeye bařlarlar. Önce köyde yangın çıktıęı sanılır, ancak ıřığın yayılması, her gün görülmesi sonucu köylüler bunun ermişin ıřığı olduęu sonucuna varır ve sıradan bir olay olarak kabul etmeye bařlarlar. Sol köřede olan oyuncular ıřığı aynı anda sol yukarıda görerek takip etmeye bařlarlar. Oldukları yerde dönüş yapıp anlatılarını sürdürürken ıřık takibini yapar ve bir sonraki epizotun bařlangıç pozisyonuna geçiř yapmıř olurlar.



**Görsel 3.7. II. Epizot**

### 3.3.9.4. III. Epizot (Köpek dilencilerle birlikte her gün ekmek alır...)

Bu epizotta fırıncı her gün zorunlu olarak ekmek dağıtırken avluya dilencilerle birlikte bir köpeğin geldiği anlatılır. Bu köpek her gün şaşmaz bir biçimde avluya gelir, bekleyen dilencilerin arasından geçer, bir ekmek kapar sonra da yavaş yavaş uzaklaşır. Köpeğin avluya gelişi ikisi önde üçü arkada bitişik bir şekilde duran oyuncuların aynı anda sağa bakmalarıyla gösterilir. Köpeğin yürüyüşü oyuncular tarafından izlenir, aralarından geçtiğini göstermek için grup ortadan ikiye ayrılır ve köpeğin aralarından süzülüp arkaya gidişini takip ederek öne dönerler. Önde ortada bulunan oyuncu fırıncı tavrını alarak köpeği kovmak için bağırır, bir adımla öne gelip yüzünü dilencilere döner, hayvanı ve dilencileri azarlar ve hemen yerine dönerek anlatıcı tavrına geçiş yapar. Onun kendilerini azarlaması sırasında diğer oyuncular korkuyla birbirine sokulur ve yerine geçmesiyle hep birlikte anlatıya geri dönerler. Köpek her gün gelip dilencilerin arasından sızıyor, bir ekmek kapıyor ve yavaşça uzaklaşıyordu. Bu sefer de dilenciler köpeği yakalayamaması ve buna sinirlenmesinden dolayı fırıncıyla dalga geçmeye başlarlar. Oyuncular her gün gerçekleşen bu olayı hızlanarak tekrar eden hareketlerle gösterir. Bunu yaparken sinirlenen fırıncıyla dalga geçtiklerini göstermek için olanları gülererek anlatırlar. Oyuncular bu şekilde hem mekânsal olarak ekmeklerin dağıtıldığı küçük avluyu hem de aynı olayın defalarca tekrarlanışını oynayarak zamanın geçişini göstermiş olurlar. Köpeğin gelişi hareketi, dilencilerden dördünün fırıncıyı kandırmak için köpeğin sağda olduğunu işaret etmesiyle bitirilir. Fırıncıyı oynayan oyuncunun gruptan ayrılıp sola geçmesiyle dilenci grubu sağa yönelir. Fırıncının köpeği sormasıyla bu sefer sol arka köşeyi göstererek oraya yerleşirler. Fırıncı soldan sağ ön köşeye doğru yürürken grup sol arka köşede onunla dalga geçer. Köpeği bir türlü yakalayamayan ve zehirli ekmekle öldürme girişimi işe yaramayan fırıncı köpeğin bir sahibi olabileceği ve ekmeğin parasını ondan alabileceği düşüncesiyle köpeği tüfek elde takip etmeye karar verir. Bisikletine binip köpeği köyün dışına kadar takip etmesine rağmen köpek ne herhangi bir yerde durur ne de ekmeği yer. Sonunda fırıncı tüfeğini eline alıp hayvanı vurmaya karar verir. Oyuncular bisikletle köpeğin takip edilmesini ortak bir ritmik yürüyüşle oynarlar. Takip sırasında yol kat edildiği bakışların geride kalmasıyla gösterilir. Böylece takip sırasında geçilen mekanlar ve köyün dışına çıkıldığı yürüyüş ritmi ve bakışlarla aktarılmış olur. Oyuncular yürüyüşü aynı anda durdurur ve fırıncının tüfeği köpeğe doğrulttuğunu hep birlikte gösterirler.



Görsel 3.8. III. Epizot

#### 3.3.9.5. IV.Epizot (Fırıncı ermişle karşılaşır...)

Bu epizotta fırıncı köpeğin ekmeği ermişe getirdiğini öğrenir. Ermiş köpeği görünce dua etmeyi keser ekmeğin yarısını kendine yarısını hayvana verir. Fırıncının yanına geldiğini görünce sevinir. İlk defa köylülerden biriyle karşılaşmaktadır. Bir önceki epizotta takip yürüyüşünü bitiren oyuncuların sol arkadaki tüfeğe uzanırken gruptan ayrılarak fırıncıyı oynamaya başlar. Diğer dört oyuncudan biri ermiş rolüne geçer ve sağ ön köşeye bağdaş kurarak oturur. Üç kadın oyuncu Rönesans tablolarındaki pozları yansıtan heykellere dönüşürler. Ermişin sağ ve soluna yerleşen iki oyuncu ermişin başındaki kutsal hareyi oluşturur ve melekleri tasvir ederken, diğer kadın oyuncu ermişin arkasında kucağında bebek İsa'yı tutan Meryem pozunu alır. Bu şekilde bir tablo vivante parodisi oluşturulur. Fırıncı rolünü oynayan oyuncu ile ermişin diyalogları sırasında yer yer tasvirlerin pozları hareketlendirilir. Fırıncıyı gören ermiş sevinçle ona selam verir. Ama fırıncı ekmeğini çaldığı için köpeğe sinirlidir. Öfkeyle sol arkadan sol öne doğru ilerler ve bir köpeğin ekmeğini çalmasına müsaade etmeyeceğini söyler. Bunu öğrenen ermiş utanç ve üzüntüyle hayvanın bir daha ekmeği almayacağını, köpek de olsa utanç duyacağı bir şey yapmasına izin vermeyeceğini söyler. Fırıncı bu durumu kendi çıkarı için kullanmaya karar verir ve vasiyet yüzünden ekmeği dağıttığını bir ekmeğin de buraya gelmesinin sorun olmayacağını belirtir. Bunu söylerken aklından ermişle kuracağı dostluğun ona sağlayacağı yararları geçirir. Fırıncının aklından geçen bu düşünceleri

kutsal tabloyu bozan dört oyuncu hem seslendirir hem de fırıncının hareketlerini yönlendirirler. Oyunculardan biri fırıncının sağ arkasına geçer ve sağ elini hareket ettirir. Diğer oyuncu sol tarafından sol elini alır, fırıncı törenleri hayal ederken selam verir. Diğer iki oyuncudan biri aşağıdan diğeri arkasından fısıltıyla hayallerini seslendirirken, fırıncının kendinden geçmesini sağlarlar. Fırıncı bu arada onların fısıltıyla söylediklerini tekrar eder. Belediye başkanı hayali kurarken coşkuyla soldan hızla sağa doğru yönelir. Bu arada diğer oyuncular bu sefer sol tarafta tekrar kutsal tablo ve ermiş rolüne geri dönerler. Bu sefer konuşmanın içeriği bir sorgulama olarak kurulduğu için heykel olan oyuncuların bakışları suçlar biçimde fırıncıdadır. Ermiş fırıncıya dolu tüfekte gezmeye korkup korkmadığı, köyde küfreden olup olmadığı, kiliseye giden olup olmadığı gibi soruları arka arkaya sormaya başlar. Gelecek planları için kendini dindar ve ahlaklı göstermeye çalışan fırıncının yalan söylediği ortadadır. Bu sorgulamalar sırasında heykelleri oynayan oyuncular yine bazı yerlerde hareketlenir. İlahi tonunda ermişin sorularını destekleyen sesler çıkarırlar. Fırıncının çocuklarını vaftiz ettirdiği yalanlarını söylediği zaman kıkırdayarak gülmeye başlarlar. Fırıncı da yaranmak için onların gülüşüne katılır. Sonunda oyuncular anlatıya geçtiklerinde üç oyuncu önde iki oyuncu arkada olacak şekilde ayağa kalkarlar. Fırıncının beceriksizce istavroz çıkardığını ve köpeğin her şeyi izlediğini gösterirler.



Görsel 3.9. IV. Epizot

### 3.3.9.6. V. Epizot (*Yaşlı ermiş soğuktan donarak ölür...*)

Bu epizotta ermişin soğuktan donarak öldüğü ve cenazenin kaldırılışı anlatılır. Aradan aylar geçmiş ve kış gelmiştir. Oyuncular bu zaman geçişini üşümeyi oynayarak ve ısınmak için yavaşça birbirlerine sokularak gösterirler. Alanın ortasında birbirlerine sıkıca yapışmış ısınmaya çalışmaktadırlar. Tam bu sırada ermişin bulunduğu yıkık kilise yönünden yine ışıklar geldiği görülür. Ancak bu seferki ışık diğerlerinden farklıdır. Bu nedenle köyde bir kargaşa yaşanır, köylüler evlerinin pencerelerinden birbirlerine seslenir. Oyuncular bu durumu önce ışığı hep birlikte görerek, daha sonra sokakta soğuktan korunmaları için köylülerden yardım isteyerek oynarlar. İlk olarak hep birlikte sola doğru yönelip yardım dilenirler, daha sonra yine birlikte sağa doğru yönelir ve ellerini yardım için uzatırlar. Sonra hep birlikte seyirciye doğru yönelir ve yardım isterler. Köylülerin ışığın ermişin ışığı olduğunu anlayıp pencereleri kapatmaları üzerine yüzlerine kapanmış pencereler olduğunu göstermek amacıyla hep birlikte geriye doğru yönelirler. Kimse onlara yardımcı olmamıştır. Hayal kırıklığı içinde çevrelerine bakınırlar. Ertesi gün köyde bir söylenti yayılır. Yaşlı ermiş bir gece önce soğuktan donarak ölmüştür. Oyuncuların bu haberi aktarmasıyla cenaze şarkısının müziği çalmaya başlar. Şarkının sözleriyle insanın duyarsızlığı anlatılır. Oyuncular şarkıyı söylerken aynı zamanda ağıt hissi verecek bir salınımla oldukları yerde hareket ederler. Bu salınımdan göğse vurarak bir başka adıma geçerler, tekrar salınıma dönüp cenazenin gömüldüğünü söyledikleri anda hep birlikte dururlar. Müzik devam ederken cenazenin nasıl gömüldüğü, köpeğin ermişin mezarı başında ağladığı anlatılır. Fırıncı ertesi gün köpeğe ekmeğe bırakmaya gittiğinde bir önceki günün ekmeğinin de durduğunu görür. Birkaç gün sonra köpeği ve ermişi kimse düşünmez olur. Bu bölüm boyunca oyuncular hem geçen zamanı hızlıca yansıtmış olurlar hem de köy meydanı ve cenazenin kaldırılışını göstererek açık alandaki farklı mekanlara geçişlerini oynarlar. Cenaze şarkısı da hem dilencilerin ermişin ölümünden duydukları üzüntüyü aktarır hem de insanoğlunun duyarsızlığına ağıt olarak bir tavrı içinde barındırır.



Görsel 3.10. V. Epizot

### 3.3.9.7. VI. Epizot (Köy kahvesinde oturan köylüler cılız köpeği görünce...)

Ermişin ölümünün üzerinden iki hafta geçmiştir. Fırıncı köy kahvesinde otururken sokağa bakmakta olan bir delikanlı dışarıda cılız bir köpeğin yalpalayarak yürüdüğünü görür. Köpeğin açlıktan canı çıkmıştır. Köylüler kahvenin camından köpeği izlemeye başlar. Fırıncı köpeği görünce panikler ve sanki onunla ilgilenmiyormuş gibi çok yakında hayvanın öleceğinden bahseder. Fırıncı köylülerin ilgisini dağıtmaya çalıştıkça köylüler köpekle daha fazla ilgilenirler. Biri ermişin köpeği olduğunu iddia ederken, diğerleri fırıncının köpeği olduğunu fırının etrafında gördüklerini söyler. Fırıncı için iki olasılık da kötüdür. Bir yandan köpeğin kendisinin olmadığını söyleyip köylülerle kavga ederken öte yandan ermişin köpeği olduğu söylendikçe sinirlenmektedir. Ermişle ilişkisinin ve köpeğe gizliden ekmek verdiğinin ortaya çıkmasından korkmaktadır. Bir önceki bölümde sağ arkada olan oyuncu köpeği gören delikanlıyı oynayarak alanın önüne doğru yerleşir ve köpeği işaret eder. Fırıncıyı oynayacak oyuncu ortaya yerleşir. Diğer oyuncular onun sağına ve soluna yerleşerek alanın önüne yarım ay şeklinde yerleşir ve mekânı kahveye dönüştürerek köylüleri oynarlar. Oyuncular kahvenin camından dışarıdaki görünmeyen köpeği eğilerek izler ve seyirciye hareketlerini yansıtırlar. Köpeğin onlara bakmasıyla

korkar ve tavırlarını bozmadan geriye doğru kaçarlar. Sol baştaki köylü köpeğin tanrısı gördüğünü ispatlamaya çalışarak grubun ortasına yerleşir. Köylüler birbirlerine sokularak korkuyla köpeği izlerler. Ermiş öldükten sonra köpeğe görünmüş, artık ağlamamasını söylemiş, karnını doyurması için köye inmesini öğütlemiştir. Köpek artık tanrısı görmüştür, onların bilmedikleri bir bilinmezin bilgisine sahiptir. İçlerinden biri ermişin mezarının olduğu yerden bir gece önce yine ışıklar geldiğini söyleyince hepsi daha da korkar ama bir yandan da bunun gerçekliğine inanmak istemezler. Fırıncı köpekle ilgilenen köylüleri gördükçe gerilir ve foyasının ortaya çıkmasından endişe duyar.



Görsel 3.11. VI. Epizot

### 3.3.9.8. VII. Epizot (Fırıncı köpeğin ortaya çıkmasıyla paniğe kapılır...)

Bu epizotta kahveden ayrılan fırıncının evine dönerken kafasından geçen düşünceler anlatılır. Bir önceki bölümde birbirine sokularak köpeği korkuyla izleyen oyuncular arasında hızlı bir şekilde fırıncının değişimi yapılır. Arkada yer alan oyuncu geriye doğru kaçtığı anda fırıncıya dönüşür diğer oyuncular ona dönerek şüpheyle onu izlerler. Ortada telaşlı bir şekilde kalan fırıncının arkasına geçer ve fısıltıyla fırıncının düşüncelerini aktarırlar. “Ama yine her gün ekmek vermeyi sürdürecekti miydi?” cümlesiyle dört oyuncu fırıncıyı oynayan oyuncuyu omuzlarından ve kollarından elleriyle sarmalayıp aşağı indirirler. Daha sonra yerde olan fırıncı o zaman ne yaparım diyerek



panikle ayağa kalkar. Onların söylediği her cümleyi fırıncı tekrar eder ve oynar. Köpeği tekmelemeyi yansıladığında fırıncı tekmeleme hareketi içinde kısa bir süre donar diğer oyuncular onu ayıplayınca vazgeçer. Kuruntuları büyüdükçe büyür. Kendini aksine inandırmaya çalıştıkça köpeğin ermişin köpeği olduğuna inancı artar. Ama ne yapacağını nasıl davranacağını bilemez. Onun düşüncelerini çılgınca aktaran oyuncular köpeğin konuşmaya başlayacağı olasılığını söyledikten sonra kendi aralarında iyice işleri çığırından çıkarınca fırıncı onlara doğru döner ve bağırarak onları susturur. Bu sırada fırıncının düşüncelerini oynayan dört oyuncu arka ortada ayakta, fırıncı onların önünde ayakta durmaktadır. Fırıncının bağırmasıyla dört oyuncu susar ve anlatıya geçer. Fırıncı eve dönerken köpeğe ekmek verdiği barakaya uğramıştır ama bu sefer ekmek yoktur. Fırıncıyı oynayan oyuncu ortadadır ve ekmeği göremeyince şoke olur.



Görsel 3.12. VII. Epizot

### 3.3.9.9. VIII. Epizot (Köpeğin varlığı köylüleri değiştirir...)

Bu epizotta bir hafta sonra ortaya çıkan köpeğin daha iri ve sağlıklı görünmesiyle köylülerin birbirinden gizli köpeğe baktıkları anlatılır. Normalde hayvanlara kötü davranılan köyde insanlar köpek yokmuş gibi davranmaya başlarlar ve bakışlarını köpektan kaçırırlar. Köpek zamanla köyün her yerinde gezmeye başlar. Onun tanrısı gördüğünü düşünen köylüler köpeği gördüklerinde tavırlarını değiştirerek iyi, namuslu

insanlarmış gibi davranmaya başlarlar ama bu durum onları çok rahatsız etmektedir. Bir önceki epizotta fırıncıyı oynayan oyuncu köpeğin irileştiğini görünce şaşkınlıkla orta öne yönelir ve köpeği işaret eder. Onun öne yönelmesiyle diğer oyuncular da köpeği işaret ederek öne kahve mekanına tekrar geçer ve köylülere dönüşürler. Köylü tavrıyla anlattıkları bölümde köpeği beslemek konusunda birbirlerinden şüphelenmeyi oynarlar. Sonra her köylü köpek ortada yokmuş gibi ıslık çalarak, havaya bakarak hayvanı görmezden gelmeyi oynar ve mekânda dağılır. Bu oynanış anlatıyla kırıldığında oyuncular alan içinde ters V şeklinde yerleşmiş olurlar. Sağda ortada olan oyuncu fırıncının ekmek çalarken köpeğe yakalandığını oynarken, diğer oyuncular sol arkada onun köpeği gördükten sonraki değişimini izlerler. İzleyen oyuncular arasından bir erkek ve kız kavga eden simsar ve karısını oynamak için sol öne doğru yönelirken diğer oyuncular bu sefer arka ortadan onları izlerler. Simsar karısını parayı ne yaptığını sorarak tartaklamakta, kadın bilmediğini söylese de onu inandıramamaktadır. Simsar ancak köpeği gördüğünde hemen karısına sarılır ve paranın önemli olmadığını söyler. Karısı köpeği çağırdıkça onu durdurmaya çalışır. Simsar ve karısından sonra arka ortadan ocakçı işten attığı işçisini ön ortaya doğru fırlatır. Ocakçı köpeği gördüğü anda tavrı değişir ve işçiye iyi davranmaya başlar. Onu bu seferlik affettiğini ama bir daha hata yaparsa kovacağını köpeğe bakarak kibarca söyler. Diğer oyuncular onları sol arkadan izlemektedirler. Kovulan işçiyi oynayan kadın oyuncu bu sefer dedikodu yapan kadına dönüşür ve tüm oyuncular dedikodu yaptığı kadınlar olarak yanına orta öne çağırır. Burada köpeği görünce yine tavrı değişen köylüler sahte bir gülmeyle dedikodudan vazgeçerler. Aslında kadının iyi olduğunu, sadece bahtsız olduğunu köpeğe duyurarak söylerler. Sanki dedikodu yapmıyorlar kadının iyiliğini istiyorlardır. Ortada topluca birbirine sokulmuş ve köpeğin varlığından sıkılmış köylüler yavaş yavaş kendilerini bir cenderede hissederek. Gülmeden ağlamaya geçerek koral bir şekilde köpekten kurtulma isteğini oynarlar. İçlerinden biri düşüncesizce köpeği yok etmenin bir yolu yok mu diye sorunca tüm oyuncuların bakışları yavaşça ona doğru döner ve sinsice gülerler. Artık köpeği öldürmek için bir rastlantı beklenir. Bu epizot boyunca oyuncular rolden role, mekândan mekâna geçişi çok hızlı bir şekilde gerçekleştirirler.



Görsel 3.13. VIII. Epizot

### 3.3.9.10. IX. Epizot (*Fırtınalı bir gecede köpeği öldürür...*)

Bu epizotta fırtınalı bir gecede fırıncının köpeği tüfekle vurduğu ve köylülerin onu öldürdüğü için fırıncıyı suçladığı anlatılır. Bir önceki epizotta birbirine sokulmuş halde olan oyuncular köpeği öldürmek için ortaya çıkan rastlantıyı anlatmaya başlarlar. Fırtınalı ve yağmurlu bir gecede fırıncı avluda alışılmadık sesler duyar ve seslerin hırsızlara ait olduğu düşüncesiyle tüfeğini doldurup avluya çıkar. Karanlıkta iki kişi görür gibi olur. Tam çiftesini doğrultup onlara ateş edeceği sırada köpeği görür. Belki de köpek avluya hırsızları caydırmak için gelmiştir. Ama fırıncı köpeği görünce bunu bir fırsat olarak görür, onu ortadan kaldırmak için çiftesini doldurur ve şimşegin çakmasıyla “hırsız var” diye bağıarak ateş eder. Çiftesini yeniden doldurur ve yine karanlığa doğru ateş eder. Uzaklaşan ayak sesleri duyar. Evdeki insanlar silah sesini duyunca panikler ve korku içinde koşurmaya başlarlar. Fırıncının işçilerinden biri korkuyla yanına yaklaşır ve bir köpek öldürdüğünü söyler. Oyuncular bu sahneyi fırtına, yağmur, panik, koşuşturmayı çağrıştıracak şekilde oynarlar. Bunun için oyuncuların üçü öne ikisi arkaya yerleşir ve oldukları yerde hareket ederlerken fırtına ve yağmuru çağrıştıracak sesleri bedenlerine vurarak çıkarırlar. Hızlı bir ritimde yapılan hareketler şimşegin çakışına ulaşmak için hızlanıp doruk noktasına ulaşır ve tekrar yavaşlayarak yağmura döner. Oyuncular bir yandan bu hareketleri yaparken anlatıyı koşuşturma, panik havası içinde aktarırlar. “Uzaklaşan telaşlı adımlar duyuldu” cümlesiyle arkadaki iki oyuncu öne geçer, diğer üçü

arkaya yerleşir. “Efendim bir köpek öldürmüşsünüz” cümlesiyle tüm oyuncular korkuyla aynı anda dururlar.

Ertesi gün köpek fırıncının işçileri tarafından erkenden gömülür. Fırıncı olayın kapanmasına uğraşır ama köylüler köpeğin öldüğünü duymuşlardır. Akşam fırıncı kahveye gittiğinde kahvedekilerin hepsi ona suçlayarak bakar. Arka ortadaki oyuncu fırıncıya dönüşürken diğerleri köylülere dönüşür ve mekân fırıncının ambarından kahveye dönüştürülerek ön ortada yarım daire şeklinde yerleşirler. Ortada olan fırıncıya köylüler gözlerini ayırmadan, tehdit edercesine bakarlar. Köpeği öldürdüğü için onu suçlar ve hesap sorarlar. Her sorgulayıcı cümlede üzerine doğru yüklenerek fırıncıyı ortada baskı altına alırlar. Fırıncı “beni suçlayınca İsa’ya yaranacaklarını mı sanıyorlar?” dediği anda üç oyuncu onun üzerine yürüyerek sıkıştırır. Ancak bu arada sağda duran köylü kahvenin camından sokaktaki köpeği görür ve korkuyla diğerlerine köpeğin öldüğünü nereden çıkardıklarını sorarak, köpeğin özelliklerini sorar. Gördüğü köpekle ölen köpeğin aynı olduğunu görünce köpeğin dışarıda ve sağ olduğunu gösterir, köpek ölmemiştir. Diğerleri bağıarak, donmuş bir şekilde o yöne doğru bakarlar.



Görsel 3.14. IX. Epizot

### **3.3.9.11. X.Epizot (Aradan yıllar geçer, köyde her şey değişir...)**

Bu epizot boyunca köylülerin hangi alışkanlıklarının nasıl değiştiği anlatılır. Köpeğin ölmediğini sanan köylüler artık bütün kötü alışkanlıklarından vazgeçer. Dilencilere göre artık daha fazla ekmek dağıtılır, kilisenin bağış kumbaraları dolar, çocuklar seve seve okula giderler. Artık köyün kamburuna taş atılmaz, kimse dedikodu, hırsızlık yapmaz olur. Kimse birbirini gammazlamaz, küfretmez. Ancak bunların hepsini iyi, ahlaklı, dindar insanlar oldukları için değil köpekten korktukları için yaparlar.

Köpeğin varlığı onları hala çok rahatsız etmektedir. Ama korkudan kimse birbiriyle konuşamamakta, kimse günahını ortaya çıkarmak istememektedir. Aradan yıllar geçer, köpek zamanla yaşlanır ve arka ayaklarına inme iner. Köpeğe inme inince onun ölebileceğine dair köylülerin içlerinde bir umut doğar. Ama her biri birbirinden gizli köpeği beslemeye başlar. Aslında herkes birbirinin ne yaptığını çok iyi bilmekte ama hiçbiri konuşamamaktadır. Bu konuşma onlar için olan biteni itiraf etmek demek olur.

Bu epizot oyuncular tarafından olanları oynadıkları bir müzik ve hareket düzeniyle anlatılır. Müziğin başlamasıyla oyuncular önce köpeğe sonra birbirlerine bakmaya başlarlar. Daha sonra firinciyi oynayan oyuncu orta öne korkuyla yönelir. Oyuncular sırasıyla ekmek yakalama, kiliseye bağış yapma, taşlanmayan üzüm ağacının yeşermesi, köyün kamburuna taş atmaktan vazgeçme, dedikodu yapmak isteyeniyi uzaklaştırmaları tarif eden hareketleri art arda ve hızlı bir geçişle yaparlar. Oyunculardan birinin “tüm bunların sebebi neydi?” diye sorması üzerine arka ortada korku diyerek birbirlerine yönelirler. Arka ortada toplanan oyuncular buradan köy ahalisinin davranışlarını ve köpeğin yaşlanıp, felç geçirmesini yansıtacak hareketlere geçerler. Köpeğin bu halini gören köylülerin sevinci müziğin ritmi içinde sevinçle dans etmeleri ile gösterilir. Ancak bunu itiraf etme konusu açılınca hepsi yine saklanırlar ve gizli gizli hayvanı beslemeye başlarlar. Bu durum da oyuncular tarafından öne doğru yerleşip hep birlikte yere doğru otururlarken elleriyle köpeğe yiyecek dağıttıklarını göstererek oynanır. Yere oturmalarıyla diğer epizot için anlatıya geçilmiş olur.



Görsel 3.15. X. Epizot

### 3.3.9.12. XI.Epizot (Köpek nihayet ölür...)

Köpeğe inme inince köylüler önce biraz rahatlar. Ancak bu sefer de hayvan yattığı yerden gözleriyle köyün yarısını denetimi altında tutuyordur. Havaların soğumasıyla hayvanın öleceği beklenirken bu umutları da kısa sürer. Bu sefer de kuduz endişesi ile köpeğe bir baraka yapmaya karar verirler. Köpeğin tanrıyla görüşüne inandıkları için korkudan ne hayvanı öldürmeyi ne de köyün dışına atarak ondan kurtulmayı önerirler. Ancak tam marangoz ona bir kulübe yapmak için görevlendirilmişken fırıncının çırağı meydanda köpeğin ölüsünü bulur. Bu bölümdeki olayları oyuncular bir önceki epizotta müziğin bitmesiyle oturdukları yerden anlatırlar. Oyuncular yarım ay şeklinde yan yana yerde oturmaktadır. İşe giden fırıncı çırağını oynayan oyuncu ayağa kalkar köpeğin öldüğü haberini verir. Bunu duyan diğer oyuncular da ayağa kalkarak ona döner ve köylü tavrını alarak “kesin mi?” diye sorarlar. Çıracık “kesin” diye cevaplayınca oldukları yerde seyirciye sevinç nidasıyla dönerler, ancak rahatlamamışlardır.



Görsel 3.16. XI. Epizot

### 3.3.9.13. XII. Epizot (*Peki köpek nereye gömülecek...*)

Final epizodunda oyuncular köpeğin ölümünden sonra köy ahalisi için hiçbir şeyin eskisi gibi olamayacağını aktarırlar. Riyakarlıkları ve korkuları nedeniyle bir hayvana hizmet eder hale gelmişlerdir. Hiçbiri bunu itiraf edebilecek durumda değildir. Bunun duyulması köyün bütün ülkede alay konusu olmasına neden olacağı için kimse bir şey açıklayamaz. Oyuncular bunu söyledikten sonra oyun alanı olarak çizilmiş sınırın dışına çıkarlar. Artık hikâye bitmiştir ve para bardağına doğru yönelirler. Ancak içlerinden biri tekrar oyun alanının içine girer ve köylü tavrına dönerek köpeğin nereye gömüleceğini sorar. Bunun üzerine diğer oyuncular da hemen alana geri döner ve köylülerin oyun boyunca toplandığı biçimde yarım ay şeklini alırlar. Köpeği nereye gömeceklerine dair önerilerde bulunulur ancak her öneri için bir sorun çıkmaktadır. İçlerinden birinin ermişin yanına gömelim önerisini sunması üzerine diğerleri bunu kabul eder. Köpek bir tabuta yerleştirilip ermişin bulunduğu tepeye doğru yol alınır. Ancak mezarın başına geldiklerinde tahta haçın dibinde yıllar önce ölmüş olan gerçek köpeğin ölüsüyle karşılaşılır. Oyuncular köpeği gömme konusunda ortaklaştıktan sonra seyirciye doğru döner ve köpeğin cenazesıyla köy ahalisinin tepeye nasıl vardığını anlatırlar. Ortadaki oyuncu önden giden çocukları yansıtarak öne doğru koşar ve ermişin mezarı üstünde ölmüş olan köpeği gösterir. Diğer oyuncular onun yanına öne doğru yönelirler. Hep

birlikte eğilerek ve şaşkın bir şekilde yıllar önce ölmüş köpeğin iskeletine bakarlar. Sonra oyuncular hep birlikte “bir köpek iskeletiydi” dedikten sonra final müziğinin gelmesiyle seyirciye bakarlar ve onlar seyirciye bakıp kahkahayla gülerlerken yavaş yavaş ışık kararır.



Görsel 3.17. XII. Epizot

#### 4. SONUÇ

Bugün tiyatronun belki de en önemli sorunlarından biri Peter Brook’un “Ölümcül Tiyatro” olarak tanımladığı tiyatro uygulamalarıdır. Tiyatro neden artık seyircisi için bir gereksinim değildir? Ölümcül olmak ne demektir? Neden bir oyun izlerken sıkılırız? Tiyatroda geçirdiğimiz iki saati neden bir kayıp olarak görürüz? Tiyatroya gitmek ne demektir? Seyir anında bizi heyecanlandıran, aniden sahnedeki etkinliğe yaklaştıran şey nedir? Bu sorular ve daha pek çoğu çalışma süreci boyunca hep kendimize sorduğumuz ve süreç boyunca kendimizi değerlendirmek için tekrar ettiğimiz sorular oldu. Çağdaş tiyatronun pek çok uygulamacısı tiyatrodaki seyirci ile yaşayan, enerjik, coşkulu bir ilişki kurmanın yollarını aramıştır. Her birinin bu arayışta ortaklaştığı ve farklılaştığı yerler olmuştur. Ama neden hep aynıdır. Tiyatro bir zamanlar sahip olduğu yaşamsal güce ulaşmak için bugün ne yapmalıdır? Brook bunun cevabını dolaysız iletişimin



oluşabilmesi için yoğunlaşmış bir enerji ile oynanan teatral uygulamalarda buluyor. Dediği gibi artık elimizde büyü yeteneğinin olmadığı, hiç sırrımızın olmadığını seyirciye göstermek zorundayız. Böylesi bir çıplaklık seyirci ile paylaşımımızda daha zorlu bir arayışa neden olur. Eğer elimizde hiçbir şey yoksa kullanacağımız malzeme en gereklisi ve sadece oyunculuk hüneri olacaktır. Ve bu malzemeyi onun tüm dönüşümüne izleyeni ikna edebilecek bir beceri ile kullanmak zorundayızdır.

Çalışmanın amacını Peter Brook'un tiyatro ve oyunculuk üzerine görüşlerini merkeze alarak bir anlatı metnini sahnelemek olarak belirledik. Bunu yaparken izlediğimiz yol onun önerisi ile oyuncularını çok başlı anlatıcı grubu olarak tasarlamak oldu. Bu şekilde bir kolektif üretimle sahne enerjisini en etkili biçimde yaratmak istedik. Seyirci ile kuracağımız dolaysız ilişkide böyle bir yapının daha etkili olacağını ve yaratıcı sonuçlar doğuracağını düşündük. Bu yapıda amaç seyircinin boş alanda, oyuncunun bedensel olanakları ile oluşturduğu ve anlattığı hikâyeye hayal gücü ile katılması ve hikâyeyi boşlukta bir yanılısama yaratarak tamamlamasıydı. Oyunculuk malzemesi boş alanda kullandığımız tek malzeme oldu. Bu açıdan prova sürecinde oyuncunun bedeninin kullanımına yönelik yoğun çalışmalar yaptık. İçinde bulunduğumuz pandemi koşulları ve çalışma grubunun öğrencilerden oluşması bazı durumlarda zorluklar yaşanmasına neden oldu. Çalışma sürecinde şu problemler tespit edildi: Öncelikli olarak oyuncularında çalışmanın başlangıcında temel teknik becerilerin eksik olduğu gözlemlendi. Bunlar ayakta sabit bir şekilde durmak, enerji üretiminin kontrolünü sağlayamamak, bağırmanın enerji üretimi olduğunu sanmak gibi sorunlardı. Bir başka sorun oynayacakları rolleri sadece gerçekçi bir bakış açısıyla ele almalarıydı. Anlatının içindeki zamansal ve mekânsal değişimleri kronolojik bir gelişmeyle değerlendiriyor, rollerin seyrinde tutarlılık fikri geliştirmeye çalışıyorlardı. Bu anlamda oyunun oyunsuluğu devamlı vurgulandı. Bunun nedeninin alımlama biçimlerimizin neden-sonuç ilişkisi içinde işlemesi ve akılcı düşünme biçimlerimizin oyun oynandığı fikrini ikincilleştirmesi olduğu söylenebilir. Gerçeklik sahnenin gerçekliğidir. Gündelik yaşamın gerçekliği ile karıştırılmamalıdır.

Diğer bir sorun birlikte oynama, birlikte hareket etme, dinleme tepki verme süreçlerine yönelik eksiklikti. İyi oynamanın fazla oynamak, kendini devamlı göstermeye çalışmak demek olmadığı öğrenilmelidir. Oyuncunun egosunun bu anlamda kolektif yaratımın sağlanması için törpülenmesi gerekmektedir. Aksi takdirde birçok uygulamacının eleştirdiği gibi sahnede teşhircilik yapan oyuncuları görmek kaçınılmaz olacaktır. Bu açıdan yapacağımız eleştiriyi Brook'un sözleriyle belirtmek faydalı

olacaktır. “Oynamak, çok çalışmak gerektirir. Ama çalışmayı bir oyun olarak algılayarsak o zaman artık o çalışma değildir. Bir oyun oyundur. (Brook, 1990, s.181)”. Provalar sırasında bir oyuna dönüştürdüğümüz çalışmalar sonucunda oyuncularla birlikte oynamak fikri üzerine gelişmeler görüldü. Önceleri daha bireysel ve daha gerçekçi yaklaşımlar sergileyen oyuncular süreçte oyunun gelişimine katkı sağlayacak öneriler getirmeye başladılar.

İyi oyuncu olmak çok çalışmayı gerektirir. Bu çalışma disiplininin oyunculara kazandırılması gerekir. Belki de burada yapacağımız en önemli eleştiri, sonuç odaklı düşünce ve çalışmanın önüne geçilmesi olmalıdır. Elbette bir tiyatro etkinliğinin tiyatro olabilmesi için seyirci ile buluşması zorunludur ancak oyuncunun amacı bu buluşma anına oyunculuk araçlarını geliştirerek hazırlanmak olmalıdır. Bu hazırlık da sadece sözel ifade araçlarının zenginleştirilmesiyle değil bütün bedenin hazırlanması biçiminde olmalıdır. Bu hazırlığı yaparken yine Brook’un önerisinden yola çıkarak farklı oyunculuk yöntemlerini kullandık. Amacımız bir rolü psikolojik olarak inşa etmek olmadı. Üstelik rolü psikolojik olarak inşa etmek anlayışını değişim, dönüşüm potansiyelini içinde barındırmadığı için reddettik. Çalışmalar sırasında amacımız devamlı doğaçlamalar yaparak oyuncunun sabit bir biçimde oynamasını engellemek oldu. Bunun için yapılan en etkili çalışma ise önce çok geniş alanda yapılan oyunu dar bir alana yerleştirmek oldu. Doğaçlamalar ile bir yapının olmadığı anlaşılmalıdır. Biçim ve özgürlük, disiplin ve kendiliğindenlik arasındaki diyalektiğin araştırılması çalışma için temel yaklaşım olmuştur. Alanın bu şekilde daraltılması ve yapılan diğer doğaçlamalarla oyuncuların oyunlarını elemeleri, en aza indirmeleri, en etkili olanları seçmeleri üzerine çalışmalar yapılmıştır. Ortaklaşa hareket etmeye yönelik daha yoğun çalışmalar yapılmıştır. Buradaki amaç belirttiğimiz gibi kolektif olarak üretilecek enerjinin daha etkili olmasıdır. Devamlı yapılan doğaçlamalar sonucunda oyuncularla daha yalın daha etkili oynamaya yönelik bir çaba gelişmeye başladığı söylenebilir.

Yanı sıra kolektif bir üretim biçiminde yapılandırılan sahneleme daha demokratik bir rol paylaşımına neden olmuştur. Oyun boyunca her an sahnede olan oyuncular tüm oyundan ve birbirlerinden sorumludur. Bu yapı bireyselliğin öne geçtiği durumlarda etkisini kaybetmeye başlar. Çalışmada başlangıçta bireysel oynama eğiliminde olan oyuncuların sonuçta ekip ruhu ile hareket etmeye başladıkları gözlenmiştir.

Uygulama sırasında bir diğer hedef Brook’un tanımladığı biçimde farklı türleri iç içe geçirmek oldu. Kutsal ve kaba tiyatro uygulamaları iç içe geçirilirken nasıl bir yol

izlenmeliydi? Bu açıdan en faydalı ve aslında en zorlu kelime “Boşluk” kelimesi oldu. Sadece oyun alanının boşluğu değil, oyuncunun bedeninde oluşturacağı ve çalışacağı, sahne mevcudiyetini güçlendireceği ve yorumlayan ve yorumlanan bir bedene ulaşmak anlamında boşluk. Bu amaçla yapılacak çalışmaların daha yoğun yapılması gerektiği ve bu uygulama sürecinde şu an için yeterli olmadığı söylenebilir.

Diğer türsel yaklaşım sahnelemede kullanılan komedi unsuruydu. Bu doğrultuda oyunculara gülünç olmak ile komik olmak arasındaki farklar devamlı açıklandı. Amacımız seyirciyi durumun içinden oluşturulan ciddi bir komediyle hikâyeye katmak oldu. Ayrıca bir tavır olarak da benimsenen muziplik seyirci ile kurulmak istenen ilişkide üstenci, didaktik tavrı önlemek açısından tercih edildi.

Sahneleme metnini dramatik olmayan bir metinden seçme fikri ise anlatıdaki boş alanların dramatik bir metindeki boş alanlardan daha fazla olmasıydı. Burada amacımız bu boş alanları seyirci ile birlikte bir yolculuk yapacak şekilde doldurmak oldu. Elbette Türkçe bilen bir seyirciye şimdi bir köydeyiz dediğimiz anda bizimle hemen ortaklaşarak o köye gelecektir. Ama anlatının sözel aktarım olanağının yanında bedensel olarak yaratılacak mekansal ve zamansal değişimler seyir sırasında seyircinin daha keyifli bir katılım sağlamasına neden olacaktır. Mekân ve zamandaki değişimlerin de oynanması ve yaratılması; durumların değişimi, rollerin değişimi gibi anlatı içinde yapılacak değişimlerin hızlı ve hünerli yapılması gerekir. Çalışmalar sırasında başlangıçta bir epizodun çalışılması uzun süreler alırken, çalışma üslubunun oyuncular tarafından anlaşılmaya başlanması sonucunda daha hızlı geçişler ve daha yaratıcı öneriler gelmeye başlamıştır. Ancak bu süreçte de gelişigüzel seçimlerin önüne geçilmeye çalışılmıştır. Gelişigüzel biçimde yapılacak her şey en büyük tehlike olacaktır. Burada yine Brook’un yaşamın yoğunluğuna yol açanla gündelik olan arasındaki farkı seyircinin gözünün seçeceği uyarısı önemlidir.

Seyircinin gözü bize yardımcı olacak ilk öğedir. Eğer, bu gözlemlene halinin, her an her şeyin bir nedeni olmasını gerektiren gerçek bir beklenti olduğu ve gevşeklikten hiçbir şey elde edilemeyeceği, her şeyin uyanıklıktan kaynaklanacağı hissedilirse, seyircinin edilgin bir işlevi olmadığı görülecektir. Seyirci katılabilmek için müdahale etmek ya da kendini ortaya koymak zorunda değildir. Uyandırılmış varlığı ile sürekli bir katılımcıdır seyirci. Bu varlık, olumlu bir itici güç, bir miktatsız olarak algılanmalıdır, öyle ki onun önünde insan kendini “gelişigüzele” kolaylıkla bırakıveremez. Tiyatroda “gelişigüzel” büyük ve temel düşmandır.<sup>57</sup>

---

<sup>57</sup> Brook, 2004, a.g.k., 19

Brook'un belirttiđi gibi amacımız hangi biçimde hangi üslupla tiyatro yaparsak yapalım seyircinin varlığını uyanık tutarak onu sürekli katılımcı yapmak olmalıdır. Bunu yaparken de sahne üzerinde gerçekleştireceğimiz en basit eylemin bile titizlikle çalışılıp yapılması gerekir. Hiçbir şeyin gelişigüzel yapılmış gibi gevşek, gündelik bir oluşla yapılmasına izin verilmemelidir. Provalar boyunca bu titizlikle çalışılmıştır ancak elbette her zaman yapılanın daha iyisi daha hünerlisi, daha kalitelisi olacaktır.

Sonuç olarak seyirini kısaca özetlediğimiz çalışma sürecinin sonunda; seyirci ile etkili bir iletişim kurabilmek için oyuncunun iyi bir hikâye anlatıcı olması, aynı zamanda partnerleriyle ve seyircisiyle de bađını koparmaması gerektiđi önerisi üzerine çalışmanın beklenenin üzerinde bir verim sağladığı gözlemlenmiştir. Bu öneriyle yapılan oyunculuk çalışmalarının oyuncunun becerisini ve farkındalığını artırdığı söylenebilir. Tek enstrümanı bedeni olan oyuncu böyle bir anlatı biçimi içinde oyunculuk becerisini geliştireceđi ve ekip ruhu ile hareket edeceđi çalışma yöntemlerini çeşitlendirebilir.

Çalışmanın pusulasını oluşturan Peter Brook'un görüşleri ve uygulamaları süreç olumlu katkılar sağlamıştır. Bir yandan görüşlerinin diđer önemli çağdaş uygulamacılarla gösterdiği benzerlik ve ayrıldığı noktalar, öte yandan kendi yolunu anlatım biçimini belirlemedeki tercihleri, bu çalışmanın seyirinde de kendi yöntemini arayan bir uygulamacı için ufuk açıcı olmuştur. Elbette bu çalışma yolu sınanması için daha fazla denemeye ihtiyaç duymaktadır. Ancak bir başlangıç olarak ele alındığında seyircisi ile ilişkisinde canlı bir karşılaşmayı arzulayan biri için umut vadeden olasılıkları içinde barındırmaktadır.

Belki de sözlerimizi yine Brook'tan bir alıntıyla bitirmek daha iyi olacaktır. "Bir Afrika köyünde, bir masal anlatıcısı hikayesinin sonuna geldiğinde avucunu yere koyar ve 'hikâyemi buraya koyuyorum' der. Sonra ekler 'bir başkası başka bir gün devam etsin diye.' (Brook, 2018, b.3s.143)". Biz de hikayemizi buraya koyuyor ve başka bir zaman, başka birinin daha iyi daha becerikli daha hünerli anlatmaya devam etmesini diliyoruz.

## KAYNAKÇA

- 15, 2022 tarihinde Theatre des Bouffes du Nord :  
<https://www.bouffesdunord.com/en/about-us/peter-brook> adresinden alındı
- 12 8, 2021 tarihinde Peter Brook site officiel: <http://www.newspeterbrook.com/theatre-2/> adresinden alındı
- Duncan, N. (2011). *Translating Buzzati: Domesticating and Foreignising Strategies Victoria University of Wellington Master of Arts* . Wellington.
- Aksu Kavraal, E. (2019). Peter Brook Tiyatrosunda Oyuncu Seyirci İlişkisi. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi/ Haliç Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Tiyatro Anasanat Dalı Tiyatro Programı*. İstanbul.
- Artaud, A. (1993). *Tiyatro ve İkizi*. (B. Gülmez, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Aydoğdu, Ü. (2011). *Brecht'in Arturo Ui'si Bertolt Brecht'in Epik Tiyatro Araçlarının Günümüzde Kullanımına Yönelik Bir Sahneleme Denemesi Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi*. Eskişehir.
- Balcı, F. (2019). Modern Sanatta Temsil Krizi. *Journal of Arts*, 2(1), 63-76.
- Barba, E., & Savarese, N. (2002). *Oyuncunun Gizli Sanatı*. (A. Candan, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Benjamin, W. (1993). *Son Bakışta Aşk*. (N. Gürbilek, Dü., N. Gürbilek, & S. Yücesoy, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Bogart, A., & Landau, T. (2009). *Viewpoint Kitabı*. (F. Gençkal , Çev.) İstanbul: Mitos Boyut Yayıncılık.
- Bradby, D., & Williams, D. (1988). *Directors' Theater*. New York: Macmillan .
- Brecht, B. (1981). *Epik Tiyatro*. (K. Şipal, Çev.) İstanbul: Say Yayınları.
- Brecht, B. (1993). *Tiyatro İçin Küçük Organon*. (A. Cemal, Çev.) İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Britton, J. (2013). *Encountering Ensemble*. London: Bloomsbury.
- Brook , P. (2014). *There Are No Secrets*. London: Bloomsbury Methuen Drama.
- Brook, B. (1986). Peter Brook ile Söyleşi. *Mimesis* 6, 3-29. (R. Schechner, Röportaj Yapan, Ç. Genç , & H. Gürel, Çevirmenler)
- Brook, P. (1990). *Boş Alan*. (Ü. İnce, Çev.) İstanbul: Afa Yayıncılık.
- Brook, P. (1990). Lear Sahnelenebilir mi? *Tiyatro Anadolu*, 95-99.
- Brook, P. (2004). *Açık Kapı Oyunculuk ve Tiyatro Üzerine Düşünceler*. (M. Balay, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Brook, P. (2018). *Threads of Time*. London: Bloomsbury Methuen Drama.

- Brook, P. (2019). *The Shifting Point*. London: Bloomsbury Academic.
- Brook, S. (Yöneten). (2013). *The Tighrope* [Sinema Filmi].
- Buzzati, D. (2021). *Tanrıyı Gören Köpek*. (R. Teksoy, Çev.) İstanbul: Can Yayınları.
- Candan, A. (2013). *Öncü Tiyatro ve Dijital Çağda Gösterim*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Dervişcemaloğlu, B. (2016). *Anlatıbilime Giriş*. İstanbul: Dergah Yayınları.
- Dumur, G. (1995). Peter Brook Ne İstiyor. *Agon*, 136-141.
- Eco, U. (1995). *Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti*. (K. Atakay, Çev.) İstanbul: Can Yayınları.
- Eco, U. (2019). *Açık Yapıt*. (T. Esmer, Çev.) İstanbul: Can Yayınları.
- Ejder, E. (2017). From Melodrama to Monodrama: a Preliminary Introduction to Modern Turkish Theatre. 3 5, 2022 tarihinde [https://www.iatc.com.hk/doc/101957?issue\\_id=101951](https://www.iatc.com.hk/doc/101957?issue_id=101951) adresinden alındı
- Ejder, E. (2018). Monodram Tiyatrosu. 11 28, 2021 tarihinde [https://www.academia.edu/35878270/Monodram\\_Tiyatrosu](https://www.academia.edu/35878270/Monodram_Tiyatrosu) adresinden alındı
- Ejder, E. (2019). Towards a Theater of Monodrama in Turkey. 13. 3 5, 2022 tarihinde <https://europeanstages.org/2019/06/14/towards-a-theatre-of-monodrama-in-turkey-%EF%80%AA/> adresinden alındı
- Ejder, E. (tarih yok). Dramın (Anti) Tiyatral İnşası: Peter Szondi'nin Modern Dram Teorisinde İçe Kapanma ve Tiyatrallik. 12 28, 2020 tarihinde [https://www.academia.edu/36491537/Dram%C4%B1n\\_Anti\\_Teatral\\_%C4%B0n%C5%9Fas%C4%B1\\_Peter\\_Szondinin\\_Modern\\_Dram\\_Teorisinde\\_%C4%B0%C3%A7e\\_Kapanma\\_ve\\_Teatrallik](https://www.academia.edu/36491537/Dram%C4%B1n_Anti_Teatral_%C4%B0n%C5%9Fas%C4%B1_Peter_Szondinin_Modern_Dram_Teorisinde_%C4%B0%C3%A7e_Kapanma_ve_Teatrallik) adresinden alındı
- Ergün , S. (2013). *Çağdaş Doğaçlama*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Erkek, H. (2001). *Oyun İçinde Anlatı*. Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Fischer-Lichte, E. (2016). *Performatif Estetik*. (T. Acil , Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Güçbilmez , B. (2021, 2 27). Bir Mevzi Olarak Tiyatro; Tiyatroyu Svnmak Mümkün mü? 5 4, 2022 tarihinde [https://www.belizgucbilmez.com/blog-single.php?blg\\_id=39](https://www.belizgucbilmez.com/blog-single.php?blg_id=39) adresinden alındı
- Gümüş, Y. (2018). 2000 Sonrası Çağdaş Türk Tiyatrosunda Yeni Bir Estetik: Performatif Anlatı. *Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art*, 3(6), 237-248.
- (1985). Mahabarata'nın Oyun Yazarı, Müzikçisi ve Tasarımcısı ile Söyleşi. *Mimesis* 6, 31-43. (G. Banu, Röportaj Yapan, & H. Gürel, Çevirmen)

- (1985). Mahabarata'nın Üç Oyuncusu ile Söyleşi. *Mimesis* 6, 45-57. (M. Millon, Röportaj Yapan, & H. Gürel, Çevirmen)
- Hodge, A. (2010). *Actor Training*. London: Routledge.
- Hunt, A. (1975). İkler Üzerine Bir Eleştiri. *Mimesis* 6, 81-88.
- Innes, C. (2004). *Avant-Garde Tiyatro 1892-1992*. (B. Güçbilmez, & A. Kahraman, Çev.) Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Jahn, M. (2015). *Anlatıbilim: Anlatı Teorisi El Kitabı*. (B. Dervişcemaloğlu, Çev.) İstanbul: Dergah Yayınları.
- Karaboğa, K. (2011). *Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks*. İstanbul: Habitus Yayıncılık.
- Karacabey, S. (2007). *Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller*. Ankara: De Ki Yayınları.
- Karasubaşı, İ. (2021). İroni ve Farkındalıkla Dino Buzzati. *DTCF Dergisi*, 603-611.
- Keefe, J., & Murray, S. (2010). *Physical Theatres: a Critical Reader*. London: Routledge.
- Kolektif. (2016). *Yoksul Bir Tiyatroya Doğru*. (O. Akınhay, Çev.) İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Korad Birkiye, S. (2007). *Çağdaş Tiyatroda Kültürlerarası Eğilim*. Ankara: De Ki Yayınları.
- Lehmann, H.-T. (2006). *Postdramatic Theatre*. (K. Jürs Munby, Çev.) London: Routledge.
- Oida, Y., & Marshall, L. (2013). *Görünmez Oyuncu*. (Ö. Turhal de Chiara, Çev.) İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Oida, Y., & Marshall, L. (2016). *Oyuncunun Oyunları*. (Ö. Turhal de Chiara, Çev.) İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Özcan, C. (2018). *Çağdaş Tiyatroda Anlatı*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Pavis, P. (1999). *Sahneleme*. (S. Kamber, Çev.) Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Pavis, P. (2000). *Gösterimlerin Çözümlemesi*. (Ş. Aktaş, Çev.) Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- PETER BROOK - THE INTERNATIONAL CENTRE FOR THEATRE RESEARCH. (2013, 10 23). 3 5, 2022 tarihinde [https://www.youtube.com/watch?v=7UhPlba\\_QQA](https://www.youtube.com/watch?v=7UhPlba_QQA) adresinden alındı
- Richards, T. (2005). *Grotowski ile Fiziksel Eylemler Üzerine Çalışmak*. (H. Yıldız, & A. Candan, Çev.) İstanbul: Norgunk Yayıncılık.

- Sarıkartal, Ç. (2010). Klasik Dramatik Metinleri Bugün Buradan Anlatmak. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 67-80.
- Schechner, R. (2015). *Ritüelin Geleceği*. (Z. Ertan, Çev.) Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Schechner, R., La Bardonnie, M., Jouanneau, J., Banu, G., & Husemoller, A. (1986). Talking with Peter Brook. *The Drama Review: TDR*, 30(1), 54-71.
- Sözer Özdemir, Ş. (2010). Hikaye Anlatıcısı Olarak Oyuncu: Jan Dark'ın Hikayesi Oyununun Yazım ve Sahneleme Süreçleri. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi/Kadir Has Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Film ve Drama Bilim Dalı*. İstanbul.
- St. Ours, K. (2002). Religion and Religiosity in the Short Fiction of Dino Buzzati. doi:<https://doi.org/10.1177%2F001458580203600203>
- Şener, S. (2000). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Terzopoulos, T. (2016). *Dionysos'un Dönüşü*. (B. Dinçel, Çev.) İstanbul: Habitus Yayıncılık.
- Ünal, H. (2004). Yirminci Yüzyıl Sonunda Tiyatroda Arayışlar: Postmodern Tiyatro. *Yayımlanmamış Doktora Tezi / İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Anabilim Dalı*. İstanbul.
- Weber, M. (2006). Reflections of Peter Brook. *New England Review*, 27(1), 149-152.
- Yıldız, E. (2008). *Oyun Yazımından Sahnelemeye: Körayak Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü / Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi*. Eskişehir.
- Yüksel, A. (1995). Modern Türk Tiyatrosunda Arayış ve Gelişmeler. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*(12), 123-130.



## **EKLER**

### **EK-1Tanrıyı Gören Köpek Sahneleme Metni**

#### ***I- EPİZOT***

I.OYUNCU: İyilikten merhametten yoksun bir dünyada yaşıyoruz.

II.OYUNCU: Çıkar olmadan yardım etmenin enayilik olduğu,

III.OYUNCU: Yapsan bile altında kırk tilkinin aranıp suçlu olduğun,

IV.OYUNCU: Aşağılandığın,

III.OYUNCU: Kovulduğun

V.OYUNCU: Komşunun komşuya,

I.OYUNCU: Kardeşin kardeşe,

II.OYUNCU: Dostun dostu düşman olduğu

III.OYUNCU: Oldurulduğu bir dünya.

HERKES: Durum böyle olunca biz dilencilerin halini varın siz düşünün.

IV.OYUNCU: Şimdi size çok eskiden kalma bir hikâye anlatacağız.

III.OYUNCU: Hikâyemiz bir köyde geçer.

V.OYUNCU: Bu köy, aforoz edilmişlerin, küfürbazların, uyanıkların, üçkâğıtçıların, kurnazların, yalancıların, hırsızların, dolandırıcıların yaşadığı,

I.OYUNCU: Sözün kısası ne tanrının kurallarının

II.OYUNCU: Ne de dünyanın kurallarının uygulandığı, bildiğimiz sıradan bir köy.

III.OYUNCU: Bu köyün zengin mi zengin yaşlı bir fırıncısı vardı.

IV.OYUNCU: Yaşlı fırıncı ölmeden önce tüm mirasını yeğenine bırakma kararı vermişti.

I.OYUNCU: Ancak bunun için bir şartı vardı;

V.OYUNCU: Yeğeni beş yıl boyunca her sabah, herkesin görebileceği bir yerde yoksullara elli kilo ekmek dağıtacaktı.

I.OYUNCU: İyilikten, hayır işlemekten yoksun bu köyde amcanın bu şartının tek amacı ölmeden önce yeğeninini düşeceği durumla dalga geçebilmek ve eğlenmekti.

II.OYUNCU: Tek mirasçı olan yeğen, çocuk yaştan beri fırında çalıştığı için mirasın kendine kalacağından emindi aslında.

III.OYUNCU: Ama amcasının bu şartı mirasyedi yeni fırıncının canını çok sıktı.

IV.OYUNCU: Bir yandan köyün en imansız, en küfürbaz, en iri yarı delikanlısı, köylülerin gözünde dalga konusu olacağı için çok sinirliydi,

II.OYUNCU: Öte yandan da yapacak bir şeyi yoktu.

V.OYUNCU: Böyle büyük bir serveti sırf rezil olmamak pahasına elinin tersiyle itmek istemedi.

I.OYUNCU: Bu yüzden amcasının kötü bir şakası olan bu koşula istemeden razı oldu.

II.OYUNCU: Herkesin görebileceği yer olarak sapa bir yer olan fırının arkasındaki ufak avluyu seçti.

III.OYUNCU: Her sabah burada vasiyetnamenin belirlediği miktarda ekmeği tartıyor,

IV.OYUNCU: Bir sepete dolduruyor ve yoksullara dağıtıyordu.

V.OYUNCU: - Günde 50 kilo ekme! Aptallık! Ahlaksızlık! Kan emicilik!

İlk günler fırıncının arkadaşları sırf onunla dalga geçebilmek için erkenden kalkıp fırının yoluna koyuldular.

- I.OYUNCU: Tanrının gözüne giriyorsun
- II.OYUNCU: Aferin! Aferin! Aferin!
- III.OYUNCU: Cennetten yer mi ayırtıyorsun kendine?
- IV.OYUNCU: Yardım dediğin işte böyle olur be!

I.OYUNCU: Fırıncı, “Ölüsü kandilli herifler!” diye yanıt veriyor, ekmekleri dilenci sürüsünün üstüne fırlatıyor, dilenciler de havada yakalıyordu.

V.OYUNCU: Ancak tüm bunlara rağmen fırının yeni sahibi hile yapmanın bir yolunu buldu.

I.OYUNCU: İçine ekmekleri doldurduğu sepeti bir duvarın dibine koyuyor,

II.OYUNCU: Ekmek dağıtım işini karısı ve çırakları yaparken o (kendisi) bodruma koşturuyor,

III.OYUNCU: Bir iskemleye çıkıp üstüne sepetin konulduğu mazgalın kanadını kaldırıyor

IV.OYUNCU: Ve ekmekleri koyduğu sepetin altına açtığı delikten kaçırabildiğince ekmeği kaçıyordu.

V.OYUNCU: Böylece dağıtılan ekmek miktarı hızla düşmeye başlamıştı.

I.OYUNCU: Ama yoksullar bu azalmanın farkına varmıyordu.

II.OYUNCU: Bu kadar hızlı dağıtılan ekmeklerin çabucak tükenmesi onlara göre doğaldı.

## ***II- EPİZOT***

I.OYUNCU: Aynı yaz, bu köye Tanrı'nın pek uğramadığını öğrenen yaşlı bir ermiş geldi.

II.OYUNCU: Köyün 10 km ötesinde, ıssız, alçak bir tepenin üstünde, eski bir kilise kalıntısı yerleşti.

I.OYUNCU: Ermiş burayı kendine mesken seçti, sağda solda bulduklarıyla karnını doyurmaya, kilisenin yıkık çatısı altında uyumaya başladı.

III.OYUNCU: Köyün günahkâr ruhları için dualar ediyor,

IV.OYUNCU: Bu dualar gökyüzüne çıkıyor

V.OYUNCU: Ama sonuç vermiyordu.

I.OYUNCU: köyün rahibi de dâhil köylülerden hiçbiri ermişin yanına yanaşmıyordu.

II.OYUNCU: Bir süre sonra köylüler ermişin bulunduğu bu yıkık kilise yönünden garip ışıklar geldiğini görmeye başladılar.

III.OYUNCU: Önce ormanda yangın çıktığını sandılar.

IV.OYUNCU: Ama ışığın aylasının yayıldığını, ateş ya da lamba ışığı olmadığını anlayınca bunun Tanrı'nın ışığı olduğu sonucuna vardılar.

V.OYUNCU: Ermişin köye gelişi, gariplikleri ve görmeye başladıkları bu gece ışıkları dinle ilgisi olmayan köylüler arasında, uzun zamandır bildikleri bir konuymuş gibi konuşuluyor, açıklama yapmaya çalışmıyorlardı.

I.OYUNCU: “Ermiş bu gece de ışıkları yaktı” cümlesi onlar arasında gayet normal ve alışık oldukları bir durummuş gibi kullanılmaya başlandı.

II.OYUNCU: Ermiş yıkık kilisede tek başına bırakılmıştı.

III.OYUNCU: Zaten içlerinden birinin onu ziyarete gitmesi tüm köyün alay konusu olmasına neden olabilirdi.

IV.OYUNCU: Tüm bunlara rağmen ermiş Tanrı'ya bu kayıp kulları için dua etmeyi sürdürüyor, oruç tutuyordu.

### **III- EPİZOT**

I.OYUNCU: Bir sabah, fırıncı her zamanki gibi ekmekleri dağıtırken, avluya bir köpek girdi.

II.OYUNCU: Başboş olduğu izlenimi veren,

III.OYUNCU: Oldukça iri,

IV.OYUNCU: Kıvrırcık tüylü,

V.OYUNCU: Yumuşak bakışlı bir köpekti.

I.OYUNCU: Bekleşen dilencilerin arasından usulca süzüldü,

II.OYUNCU: Sepete ulaştı,

III.OYUNCU: Bir ekmek kaptı,

IV.OYUNCU: Yavaş yavaş uzaklaştı.

V.OYUNCU: Bir hırsız gibi değil, kendi malını almaya gelmiş biri gibiydi.

I.OYUNCU: -Hoşt, gel buraya pis köpek! Bu avantacılar yetmiyormuş gibi bir de köpek mi çıktı başıma!

II.OYUNCU: Ertesi sabah yine aynı sahne tekrarlandı, aynı köpek, aynı olay.

III.OYUNCU: Bu kez fırıncı hayvanı sokağa kadar kovaladı, taş attı ama tutturamadı.

IV.OYUNCU: Bu hırsızlık her sabah şaşmaz bir biçimde tekrar ediyordu.

V.OYUNCU: Köpek öyle uygun bir zaman seçiyordu ki, acele etmesi bile gerekmiyordu.

I.OYUNCU: Peşinden atılanlar hiçbir zaman hedefe ulaşmıyordu.

II.OYUNCU: Çılgına dönen fırıncı bir sabah avlunun girişinde elinde sopa, pervazın ardına gizlendi, bir işe yaramadı.

III.OYUNCU: Yere bırakılan zehirli ekmekle köpeğin işini bitirme girişimi de başarılı olmadı.

- HERKES: Bugün de becerdi!
- I.OYUNCU: Nerde? Nerde?
- HERKES: Bak, bak nasıl kaçıyor!

- I.OYUNCU: “Görmezden mi gelmeli? Yapamam. Belki de köpek başıboş değil, bir sahibi varsa zararı ondan isteyebilirim” diye düşündü fırıncı ve başarılı bir sonuç almak için bisiklet ve av tüfeğiyle hayvanın peşine düştü.

II.OYUNCU: Okul meydanını geçtiler,

III.OYUNCU: ilkokulu, istasyonu, çamaşırhaneyi,

IV.OYUNCU: köyün ucuna gelmelerine rağmen hayvan ne durup ekmeği yiyor ne de herhangi bir evin kapısından içeri giriyordu.

V.OYUNCU: Gittiler, gittiler, sonunda orman başladı.

I.OYUNCU: Köpek önce dar ama rahat bir yola girdi.

II.OYUNCU: Ardından bir patıkaya saptı.

III.OYUNCU: Fırıncı hayvanın ardından bisikletle gidemeyeceğini anlayınca, bisikleti bir kenara bıraktı ve tüfeğine davrandı.

#### ***IV. EPİZOT***

IV.OYUNCU: Tam bu sırada fırıncı kayanın üstünde diz çökmüş olan yaşlı ermiş görüldü.

V.OYUNCU: Ermiş köpeği görünce duayı kesti, kayadan aşağı indi, hızla köpeğe doğru ilerledi.

I.OYUNCU: Köpek de kuyruğunu sallayarak ekmeği ermişin önüne bıraktı,

II.OYUNCU: Ermiş hayvanı sevdi, ekmeğin bir parçasını bölüp heybesine koydu.

Kalanını hayvana verdi.

- V.OYUNCU: Hoş geldin kardeş. Hangi rüzgâr attı seni buraya? Avlanmaya mı çıktın?
- III.OYUNCU: Aslını söylemek gerekirse, av peşindeyim. Şu hayvan bozuntusu her gün...
- V.OYUNCU: Yoksa sen misin? Bana her gün taze ekmeğin gönderen sen misin? Kralların ağzına layık ekmeğin... Böyle bir ayrıcalığı hak ettiğimi bilmiyordum.
- III.OYUNCU: Taze olmaz mı? Taptaze. Fırından yeni çıkıyor... İyi fırıncıyım ben... ama ekmeğimin çalınmasına da göz yumamam!
- V.OYUNCU: Anlıyorum. Yakınmakta haklısın ama haberim yoktu. Köpek bundan böyle köye gitmeyecek. Bir köpek de pişmanlık duyacağı şeyler yapmamalı. Gelmeyecek bundan sonra söz veriyorum.

- III.OYUNCU: Aslında, bu durumda köpek de gelebilir. Kör olası bir vasiyet yüzünden, her gün 50 kilo ekmek dağıtmak zorundayım. Yoksullara veriyorum, işsiz güçsüz serserilere. Bir ekmek de buraya gelse bir şey çıkmaz... Ha bir eksik ha bir fazla.
- V.OYUNCU: Tanrı senden razı olsun kardeş... Vasiyet yüzünden de olsa sevap işliyorsun.
- III.OYUNCU: Vasiyet olmasa daha da severek yapacağım.
- V.OYUNCU: Niye böyle söylediğini biliyorum... Siz insanlar utanıyorsunuz. Kendinizi olduğunuzdan kötü göstermeye çalışıyorsunuz. Böyle kurulu dünyanın düzeni.

I.OYUNCU: Fırıncı tasarladığı küfürleri bir türlü sıralayamıyor, öfkelenemiyordu.

II.OYUNCU: Tüm köyde ermişin yanına gelen ilk ve tek kişi olmak hoşuna gitmişti. Ermiş ermiştir alt tarafı, diye düşünüyordu, bir yararı olmazdı insana.

IV.OYUNCU: Ama geleceği bilen var mıydı?

V.OYUNCU: Ermişle kuracağı dostluk, belki günün birinde yarar sağlardı.

I.OYUNCU: Söz gelimi ermiş belki bir mucize yaratırdı,

II.OYUNCU: Bunun üstüne ayaktakımı benimserdi onu,

IV.OYUNCU: Büyük kentlerden soylular, yüksek rütbeli papazlar gelirdi, törenler, ayin alayları, şenlikler düzenlenirdi.

V.OYUNCU: Yeni valinin gözdesi, herkesin imrendiği fırıncı bakarsınız belediye başkanı olurdu.

BİRLİKTE: Niye olmasındı?

- V.OYUNCU: Ne güzel tüfeğin var. Dolu tüfekle dolaşmaya korkmuyor musun?
- III.OYUNCU: Çocuk değilim ki artık dedi fırıncı endişeli.
- V.OYUNCU: Doğru mu acaba? Pazar günleri köyünüzün kilisesinde kolay yer bulunuyormuş. Dolu olmuyormuş.
- III.OYUNCU: Bomboş olur avucumun içi gibi. Üç beş kişi dayanmaya çalışıyoruz biz.
- V.OYUNCU: Öyle mi? Ayinde kaç kişi oluyorsunuz genelde? Senden başka kaç kişi gidiyor?
- III.OYUNCU: Pazarları en fazla otuz, Noel'de de elliye yaklaşıyor.
- V.OYUNCU: Peki, köyde çok küfür eden olmuyor mu?

- III.OYUNCU: Doğrusunu istersen oluyor. Ağzlarını bozmak için bahane arıyorlar.
- V.OYUNCU: Demek tanrıya inananların sayısı az öyle mi?
- III.OYUNCU: Az, bir sürü dinsiz var.
- V.OYUNCU: Peki çocuklarını? Çocuklarını kiliseye gönderiyor musun?
- III.OYUNCU: Elbette, elbette onları vaftiz ettiriyorum. Onları ayinlere gönderiyorum. Birinci kudas ayininden geçirttim hatta ikincisinden de...
- V.OYUNCU: İkincisinden de?
- III.OYUNCU: En küçük çocuğumu üçüncüsünden de...
- V.OYUNCU: Oh, oh, ohhh. Örnek bir babaymışsın meğerse. Arada beni görmeye gel kardeş Tanrı seninle birlikte olsun.

I.OYUNCU: Dedi ermiş ve onu kutsarmış gibi bir işaret yaptı.

II.OYUNCU: Hazırlıksız yakalanan fırıncı hafifçe başını eğdi, istavroz çıkardı. Bereket hiçbir tanık yoktu.

BİRLİKTE: köpek dışında.

III.OYUNCU: Fırıncı için belediye başkanlığı düşleri kurdukça ermişle gizli dostluk güzeldi.

IV.OYUNCU: Ama vasiyet yüzünden onu tefe tutan köylüler bir de istavroz çıkardığını duyarlarsa ömür boyu alay konusu olurdu.

V.OYUNCU: Bundan böyle köpek sorununu çözmek zorundaydı.

I.OYUNCU: Bunun için fırıncı ertesi günden itibaren kendini tanıyan köpeğe kimsenin göremeyeceği tahta bir barakadan ekmeği almaya alıştırdı.

II.OYUNCU: Artık hayvanı civarda kimse görmediği için rahatladı ve dağıttığı ekmeğin sayısını azaltma işine kaldığı yerden devam etti.

## ***V. EPİZOT***

III.OYUNCU: Günler, geceler, haftalar, aylar geçti.

IV.OYUNCU: Pencerelerde buz taneleri,

V.OYUNCU: Bütün gün tüten bacaları,

I.OYUNCU: Kalın giyecek giymiş insanları

II.OYUNCU: Tepelerde ince bir kar örtüsüyle kış geldi.

III.OYUNCU: Yıldızlı ve buz gibi bir gecede, ermişin bulunduğu yıkık kilise tarafından yine büyük beyaz ışıklar görüldü ama bu ışık o zamana kadar görünenlere benzemiyordu.

IV.OYUNCU: Köyde kargaşa yaşandı.

V.OYUNCU: İnsanlar yataklarından fırladı, bir evden bir eve seslendi.

I.OYUNCU: Sokakta sesler yükseldi.

II.OYUNCU: Sonra ışığın ermişin her zamanki ışıklarından biri olduğu anlaşılınca ahali pencereleri kapadı.

III.OYUNCU: Gereksiz telaşı lanetleyerek, sıcak yorganlarının altına geri döndüler.

IV.OYUNCU: Ertesi sabah köyde bir söylenti yayıldı.

V.OYUNCU: Yaşlı ermiş dün gece soğuktan donarak ölmüştü.

**Ölmüştü- soğuktan- donarak- insan-yalnız- ölmüştü- soğuktan – donarak- yaşlı – insan...**

### ***CENAZE ŞARKISI***

I.OYUNCU: Gömülme yasa gereği zorunlu olduğundan, mezarıcı, duvarcı, iki işçi ve peder ermiş gömmeye gitti.

II.OYUNCU: Beş kişi ermiş karlara uzanmış buldu.

III.OYUNCU: Ermiş ekmeğe götürülen köpek, cesedin yanı başında oturmuş ağlıyordu.

IV.OYUNCU: Köpek köpekken ağlıyordu.

V.OYUNCU: Ceset tabuta yerleştirildi, yıkık kilisenin ayakta kalmış duvarlarından birinin dibine gömüldü.

I.OYUNCU: İşlerini bitiren işçiler ve peder köpeği mezarın üstünde debelenirken bırakıp döndüler.

II.OYUNCU: Köyde bir şey soran olmadı.

III.OYUNCU: Köpek de bir daha görünmedi.

IV.OYUNCU: Ertesi sabah fırıncı her zamanki gibi köpeğe ekmeğe bırakmaya gittiğinde bir gün önceki ekmeğin de durduğunu gördü.

V.OYUNCU: Günler birbirini böyle izleyince fırıncı köpeği düşünmez oldu.

### ***VI. EPİZOT***

I.OYUNCU: İki hafta sonra, fırıncı köy kahvesinde oturuyordu.

II.OYUNCU: Sokağa bakmakta olan bir delikanlı

V.OYUNCU: Bakın, bakın. O köpek yine!



IV.OYUNCU: Fırıncı ürperdi.

III.OYUNCU: Çirkin, cılız bir köpek, sanki başı dönüyormuş gibi bir o yana bir bu yana yalpalayarak sokakta yürüyordu.

I.OYUNCU: Açlıktan canı çıkmıştı.

V.OYUNCU: Ermişin köpeği fırıncıya göre daha iri, daha güçlüydü.

III.OYUNCU: Ama iki hafta aç kalan bir köpek kim bilir ne hale gelirdi.

IV.OYUNCU: Mezarın başında uzun uzadıya ağladıktan sonra, belki de hayvan açlığa dayanamamış, köyde yiyecek aramak için mezarın başından ayrılmıştı.

- II.OYUNCU: “Çok geçmeden kuyruğu titretir bu hayvan”, dedi fırıncı ilgisizliğini belli etmek için
- V.OYUNCU: O köpek olmasını istemem
- II.OYUNCU: Hangi köpek?
- V.OYUNCU: Ermişin köpeği olmasını istemem.
- II.OYUNCU: “Yok canım, bu hayvanı daha önce gördüm
- III.OYUNCU: -Sakin senin olmasın ?” dedi içlerinden biri fırıncıya.
- II.OYUNCU: Benim mi? Nereden benim oluyor?
- IV.OYUNCU: Yanılmıyorsam senin fırının oralarda gördüm.
- II.OYUNCU: Olabilir, o kadar çok köpek var ki ortalıkta. Ama ben hatırlamıyorum.
- V.OYUNCU: Yok, yok ermişin köpeği olmalı.
- II.OYUNCU: “Peki ama, nerden belli ermişin köpeği olduğu?”
- V.OYUNCU: Benziyor baksana. Cılızlığı benziyor. Düşünsene biraz. Kaç gündür mezarın orda bekliyordu, köpekler hep böyle yapar... Sonra karnı acıkınca köye inmiştir.

IV.OYUNCU: Fırıncı sustu. Bu sırada hayvan etrafına bakındı ve bir an kahvenin camının ardından, oturanlara dikti gözlerini.

- I.OYUNCU: Çuvalla altın verseler almam bunu.
- III.OYUNCU: Niye? Kuduz mu? Kuduz mu?
- I.OYUNCU: Ne kuduzu! Değil ama böyle bir köpeğe güven olmaz.
- HEPSİ: Nasıl bir köpeğe?
- I.OYUNCU: Tanrıyı gören bir köpeğe!
- HEPSİ Tanrıyı gören mi?
- I.OYUNCU: Köpek ermişin köpeği değil miydi?

- HEPSİ: –Evet,
- I.OYUNCU: Işıklar yandığında orda değil miydi?
- HEPSİ: - Evet,
- I.OYUNCU: Işıkların ne olduğunu herkes biliyor.
- HEPSİ: - Yanii,
- I.OYUNCU: Köpek ermişle birlikte değil miydi?
- HEPSİ: – Evet,
- I.OYUNCU: Görmemiş olabilir mi?
- HEPSİ: – Olabilir mi?,
- I.OYUNCU: Orada uyuyor olabilir mi?
- HEPSİ: – Olabilir mi?
- IV.OYUNCU: Palavra! Kim bilir neyin nesiydi o ışıklar. Tanrının değildi elbette! Hem bu gece de vardı...”
- II.OYUNCU: Bu gece mi dedin?
- IV.OYUNCU: Evet, eskisi gibi güçlü değildi ama yine de etrafı aydınlatıyordu.
- I.OYUNCU: Emin misin bu gece gördüğüne?
- IV.OYUNCU: Elbette bu gece. Tıpkı eskiden olduğu gibi... Bu gecenin ne özelliği var ki?
- I.OYUNCU: Ne malum bu geceki ışıkların onun için olmadığı?
- V.OYUNCU: Kimin için?
- I.OYUNCU: Köpek için elbette. Belki de Tanrı yerine, ermişin kendisi gelmiştir cennetten. Mezarın üstünde köpeği görünce, benim zavallı köpeğim demiştir... Sonra inmiş, köpeğe artık üzülmemesini, yeterince ağladığını, gidip kendisine bir biftek aramasını söylemiştir!
- IV.OYUNCU: Ama buranın köpeği. Fırının çevresinde dolaşırken gördüm, inan bana.

## ***VII.EPİZOT***

II.OYUNCU: Fırıncı eve dönerken kafası karmakarıştıktı.

III.OYUNCU: Belaya çatmıştı.

IV.OYUNCU: Olanaksız bir şey olduğuna düşünse de köpeğin ermişin köpeği olduğuna inancı artıyordu.

I.OYUNCU: Telaşlanması için bir neden yoktu.

II.OYUNCU: Ama yine her gün ekmek vermeyi sürdürecektir miydi?

III.OYUNCU: Ekmeđi kesecek olsa, köpek avluya gelip çalmaya başlayacaktı, o zaman ne yapacaktı?

IV.OYUNCU: Tekmeleyerek kovalayacak mıydı?

I.OYUNCU: İstmeden bile olsa Tanrı'yı görmüş olan bir köpeđi?

II.OYUNCU: Acaba ermişin ruhu bir gece önce gerçekten de köpeđe görünmüş müydü?

HEPSİ: Ne demiş olabilirdi?

III.OYUNCU: Acaba büyülemiş miydi hayvanı?

IV.OYUNCU: Kim bilir, hayvan belki de şimdi insanların dilini anlıyordu,

I.OYUNCU: günün birinde konuşmaya başlayacaktı.

II.OYUNCU: İşin içine Tanrı girince her şey olabilirdi.

III.OYUNCU: Yeterince gülünç duruma düşmüştü.

IV.OYUNCU: İçindeki korkuları başkaları bilecek olsa, yanmıştı.

I.OYUNCU: Eve gitmeden önce köpeđe ekmek bıraktığı barakaya gitti.

II.OYUNCU: Ekmek yoktu. Köpek gelip ekmeđi götürmüş müydü?

### ***VIII.EPİZOT***

III.OYUNCU: Ama köpek ertesi gün ekmeđi almaya gelmedi.

IV.OYUNCU: Sonraki gün ve sonraki günde.

V.OYUNCU: Fırıncı köpeđi ancak bir hafta sonra gördüğünde hayvan bacaklarının üstünde dimdik duruyor, yalpalamıyordu,

I.OYUNCU: Yine cılızdı ama tüyleri daha dikti,

II.OYUNCU: Kulakları tetikte, kuyruđu havadaydı.

III.OYUNCU: Kim beslemişti köpeđi?

IV.OYUNCU: Belli ki köpeđe bakan birileri vardı.

V.OYUNCU: Belki de birden çok kişi, birbirinden habersiz olarak bilinmeyen nedenlerle hayvana bakıyordu.

I.OYUNCU: Belki çok şeyler görmüş hayvandan çekiniyorlardı,

II.OYUNCU: Belki de köylülere alay konusu olmadan, ucuz yoldan tanrının gözüne girmeye çalışıyorlardı.

III.OYUNCU: Fırıncı etrafına bakındı. İnsanlar sanki köpek yokmuş gibi ilgilenmeden geçip gidiyordu.

IV.OYUNCU: Köpek sokakta görüldüğünde, sanki dünyanın dört bir yanında rastlanan başıboş köpeklerden biriymiş gibi bakışlar uzaklaşıyordu.

V.OYUNCU: Normalde başıboş köpeklere köyde sopa, tekme atılırdı.

I.OYUNCU: Ama bu köpeğe karşı böyle bir harekete kalkışılmıyordu.

II.OYUNCU: Tanrıyı görmüş olsa da olmasa da garip bir köpekti bu.

III.OYUNCU: Neredeyse bir insan gibi bir evden bir eve gidiyor, avlulara, dükkânlara, mutfaklara giriyor, kıpırdamadan, dakikalarca insanlara bakıyordu.

IV.OYUNCU: Bir sabah fırıncı her zamanki gibi ekmeklerini kurtarmak için bodruma indiğinde, bodrumun alacakaranlığında kara bir şeyin kıpırdandığını gördü.

V.OYUNCU: Sıçrayarak döndü. Köpekti.

II.OYUNCU: Köpek bodrumun kapısında kıpırdamadan duruyor, sessiz, telaşsız olup bitene bakıyordu.

III.OYUNCU: Az ışıkta köpeğin gözleri fosfor gibi ışıyordu.

IV.OYUNCU: Fırıncı taş kesilmişti.

- I.OYUNCU: “Köpek, köpekçik! Hadi gel buraya köpekçik... al! “Bir ekmek fırlattı ona ama hayvan bakmadı bile ekmeğe. Göreceklerini görmüş gibi, ağır ağır merdivenlere doğru döndü.
- II/III.OYUNCULAR: “Peki öyle olsun, belki de benim hesabım yanlış” dedi simsar köpeği gördükten, üç kuruş için karısıyla kıyasıya çekiştikten sonra.
- IV/V.OYUNCULAR: “Bu sefer bağışlıyorum ama gelecek sefere kapının önünde bulursun kendini” birden işçisini kovmaktan vazgeçen ocakçı.
- IV.OYUNCU: “Aslına bakarsanız iyi kadındır, sadece bahtsız, onun ne günahı var ki canım” dedi kadınlar adını çıkardıkları kadını çekiştirirlerken.

V.OYUNCU: Yavaş yavaş herkes kendini bir tuzağa düşmüş gibi hissetmeye başlamıştı, ama kimse bundan söz etme yürekliliğini gösteremiyordu.

I.OYUNCU: Eski dostlar birbirinin gözlerinin içine bakıp sessiz bir itiraf arıyor, bir suç ortağı bulmaya çalışıyor, ama başaramıyorlardı.

II.OYUNCU: İlk kim konuşacaktı?

III.OYUNCU: İçlerinden biri “bakın tanrıyı gören köpeğimiz geçiyor” dese ötekiler

IV.OYUNCU: “Yok canım!

V.OYUNCU: Olacak şey değil?

I.OYUNCU: Kocakarı dedikodusu hepsi.

II.OYUNCU: Ermişin köpeği falan değil.

III.OYUNCU: Buralı köpek, yıllardır köyde, fırının etrafında dolanır durur.”

IV.OYUNCU: Bu işkence ne kadar sürecekti?

V.OYUNCU: Köpek hiç gitmeyecek miydi?

I.OYUNCU: Köyde kalacak olursa, daha kaç yıl yaşayabilirdi?

III.OYUNCU: Köpeği ortadan kaldırmanın bir yolu var mıydı?

II.OYUNCU: Bir rastlantıya bel bağlamaktan başka çare yoktu.

### ***IX.EPİZOT***

I.OYUNCU: Rastlantı, fırtınalı, sanki dünyanın sonu gelmiş gibi yıldırımlı, şimşekli bir gecede gerçekleşti.

II.OYUNCU: Fırıncının kulağı kırıyordu hep, gök gürlemelerinin gürültüsü aşağıda avludan alışılmadık patırtıların gelmesini duymasını engellemedi.

III.OYUNCU: Hırsız olmalıydı. Yataktan fırladı, karanlıkta çiftesine sarıldı, aşağı baktı.

IV.OYUNCU: İki kişi görür gibi oldu, ambarın kapısını açmaya çalışıyorlardı.

V.OYUNCU: Bir şimşek çakınca avlunun ortasında, seller gibi yağın yağmurun ortasında bana mısın demeden duran, karaya çalan kocaman köpeği gördü.

I.OYUNCU: O olmalıydı, uğursuz köpek belki de iki hırsızın caydırıcılığına gelmişti.

II.OYUNCU: İçinden susturlu bir küfür savurdu, çiftesini doldurdu, nişan alıp yeni bir şimşek bekledi

III.OYUNCU: Şimşegin çakmasıyla ilk atışını yapıp hırsız var, hırsız var diye bağırmaya başladı.

IV.OYUNCU: Çiftesini yine doldurdu, yine çılgın gibi karanlığa ateş etti,

V.OYUNCU: Uzaklaşan telaşlı adımlar duydu.

I.OYUNCU: Sonra bütün ev çığlıklara çarpan kapıların seslerine boğuldu.

II.OYUNCU: Kadınlar, çocuklar, çıraklar korku içinde koşturuyordu.

III.OYUNCU: İçlerinden biri “Efendim, bir köpek öldürmüşsünüz “dedi korkuyla.

IV.OYUNCU: Köpek bir su birikintisinin dibinde cansız yatıyordu,

V.OYUNCU: Kurşun alnını parçalamıştı. Hemen ölmüştü.

I.OYUNCU: Fırıncı gidip köpeğe bakmadı bile.

II.OYUNCU: Ambarın kapısını kırıp kırmadıklarını anlamak için aşağı indi, kırılmamış olduğunu görünce herkese iyi geceler diledi

III.OYUNCU: “Oh, çok şükür” diyerek hemen yorganın altına attı kendini.

IV.OYUNCU: Ama gözüne uyku girmede bir türlü.

V.OYUNCU: Ertesi sabah daha hava ağarmadan iki çırak köpeğin ölüsünü kaldırıp bir arsaya gömdüler.

I.OYUNCU: Fırıncı olayın fazla büyümeden kapanması için çaba gösterdi.

II.OYUNCU: Akşam kahveye gittiğinde herkesin gözlerini kendine diktiğini gördü.

III.OYUNCU: Kim haber vermişti?

- V.OYUNCU: Silahlar konuşmuş dün gece? Gece fırında meydan muharebesi olmuş
- IV.OYUNCU: Kim bilir kimdi? Ambara girmek istiyorlardı, alçak herifler. Hırsız bozuntuları. Rastgele iki el ateş ettim, toz oldular.
- I.OYUNCU: Rastgele mi ateş ettin?
- IV.OYUNCU: Evet, rastgele ateş ettim.
- II.OYUNCU: Niye nişan alıp da ateş etmedin?
- IV.OYUNCU: Karanlıktı! Bir şey görünmüyordu! Kapıyı zorladıklarını duydum, öylesine ateş ettim.
- III.OYUNCU: Ama hiçbir kötülüğü bulunmayan bir hayvanı da öbür dünyaya göndermiş oldun bu yüzden.
- IV.OYUNCU: Doğru, bir köpek vurdum. Kim bilir nereden gelmişti. Bizim orada hiç köpek olmaz.

V.OYUNCU: Bir sessizlik oldu.

I.OYUNCU: Herkes ona bakıyordu.

II.OYUNCU: Ermişin köpeğini öldürdüğü için onu suçlamaya mı kalkışıyorlardı.

III.OYUNCU: Oysa gönül borcu duymaları gerekirdi.

V.OYUNCU: Bir karabasandan kurtarmıştı hepsini onlarsa burun büküyorlardı.

- I.OYUNCU: Bak, o hayvanı keşke öldürmeseydi diyenler var
- IV.OYUNCU: Desinler. İsteyerek öldürmedim ki.
- II.OYUNCU: İsteyerek olsa da olmasa da ermişin köpeğiymiş diyorlar,
- III.OYUNCU: Keşke öldürmeseydi diyorlar,
- I.OYUNCU: Uğursuzluk getirecek diyorlar...
- II.OYUNCU: Dedikodu nasıl yayılır bilirsin...
- IV.OYUNCU: Ermişin köpeğini nereden bileyim ben? Beni suçlayınca İsa'ya yaranacaklarını mı sanıyor bu salaklar?

- V.OYUNCU: Bir dakika çocuklar... Ermişin köpeği olduğunu kim söylüyor?  
Kim uydurdu bunu?
- IV.OYUNCU: Ne bileyim ben? Onlara sor.
- III.OYUNCU: Bu sabah köpeği gömülürken görenler diyor.
- I.OYUNCU: Ermişin köpeği olduğunu, sol kulağının ucunda onunki gibi beyaz bir leke olduğunu söylüyorlar.
- V.OYUNCU: Geri kalan yerleri kara mıydı?
- II.OYUNCU: Evet kara.
- V.OYUNCU: İri yarı, dik kuyruklu muydu?
- III.OYUNCU: Tam da öyleydi.
- V.OYUNCU: Ermişin köpeği miydi demek istiyorsunuz?
- HEPSİ: Evet, ermişin köpeği.
- V.OYUNCU: Bakın, bakın köpek orada!
- HEPSİ: Ne?
- V.OYUNCU: Eskisinden daha güçlü kuvvetli!!!!

## ***X. EPİZOT***

I.OYUNCU: Niçin dilenciler, artık sabahları her zamankinden daha fazla ekmek verildiği izlenimine kapılmıştı?

II.OYUNCU: Yıllardır tam takır duran kilisenin bağış kumbaraları şimdi niye dolup taşıyordu?

III.OYUNCU: Niçin okul kaçakları şimdi seve seve okula gidiyordu?

IV.OYUNCU: Niçin üzümler yağmalanmıyor, bağbozumuna kadar asmalarda el değmeden kalıyordu?

V.OYUNCU: Köyün kamburuna niçin artık taş atılmıyor, küfür edilmiyordu?

I.OYUNCU: Niçin insanlar dedikodu etmiyor, birbirini gammazlamıyor, kötülük etmiyordu?

II.OYUNCU: Bunlar ve daha bir sürü şeyin nedeni neydi?

III.OYUNCU: Kimse itiraf etmiyordu.

IV.OYUNCU: Köyün sakinleri kurnaz köylülerdi, gerçeği ağızlarından kaçırdıklarını kimse duymayacaktı.

V.OYUNCU: Bir köpekten korkuyorlardı, ısırılmaktan değil, yalnızca köpeğin kendilerine kötü gözle bakmasından korkuyorlardı.

I.OYUNCU: Aradan yıllar yıllar geçti.

II.OYUNCU: Köpek yaşlandı, gittikçe daha yavaş, daha yalpalayarak yürümeye başladı.

III.OYUNCU: Günün birinde arka ayaklarına inme indi, yürüyemez oldu.

IV.OYUNCU: Ne yazık ki bu olay alanda, kilisenin yanındaki alçak duvarın üstünde, uyuklarken gerçekleşti.

V.OYUNCU: Bu kez de doğal olarak, tir tir titreyip inleyen köpekle güya kimse ilgilenmiyordu.

I.OYUNCU: Gelip geçenler, köpeğin acılı çabalarından başına geleni sezince, yüreklerinde bir heyecan duydular, yeni bir umut yeşerdi içlerinde.

II.OYUNCU: Her şeyden önce köpek artık ortalıkta dolaşamayacaktı.

III.OYUNCU: Dahası kim herkesin gözü önünde yiyecek verirdi köpeğe?

IV.OYUNCU: Köpekle gizemli bir ilişkisi olduğunu açıklamayı ilk önce kim göze alabilirdi?

V.OYUNCU: İlk kim güldürürdü kendine?

I.OYUNCU: Ama gecenin ortasında, evlerden bir sürü gölge süzüldü sokaklara, sanki suç işlemeye gidiyorlardı.

II.OYUNCU: Başları öne eğik, çekine çekine alana gittiler.

III.OYUNCU: Kaç gölge vardı?

IV.OYUNCU: Köpeğe yiyecek getirmişlerdi.

V.OYUNCU: Önce biri getirdiği yiyeceği verdi, kimse çıkıp yarı karanlıkta onu tanımaya kalkışmadı.

I.OYUNCU: Karşılaşmaları önlemek için, kim oldukları bilinmeyen kişiler uzun aralarla kilisenin duvarına bir şeyler bıraktılar.

## ***XI. EPİZOT***

II.OYUNCU: Köpeğe inme inince, köy halkı derin bir soluk almıştı ama umutları kısa sürdü.

III.OYUNCU: Köpeğin gözleri, duvarın tepesinden evlerin büyük bir bölümüne egemendi.

IV.OYUNCU: Köyün en azından yarısını denetimi altında tutuyordu.

V.OYUNCU: Görüş alanı dışındaki merkeze uzak evlere ise sesi ulaşıyordu.



I.OYUNCU: Köpek şimdi eskisinden çok yiyordu, hiç hareket etmediği için de semirdikçe semiriyordu.

II.OYUNCU: Ermişin ölümünden kaç yıl geçmişti.

III.OYUNCU: Üç mü, dört mü, beş mi kimse çıkaramıyordu.

IV.OYUNCU: Bu hayvan daha ne kadar dayanacaktı?

V.OYUNCU: İlk soğuklarla birlikte öleceği umudu yeniden yeşerdi.

I.OYUNCU: Ama bu seferde kuduz endişesiyle hayvana barınak yapma kararına vardılar.

II.OYUNCU: Kimse hayvanı öldürmek ya da başka bir yere götürmek gibi basit bir öneride bulunmamıştı.

III.OYUNCU: Marangoz duvarın üstüne yerleştirilebilecek bir kulübe yapmakla görevlendirilmişti.

IV.OYUNCU: Ama kulübenin yerine oturtulması kismet olmayacaktı.

V.OYUNCU: Bir sabah işe gitmek için hep alandan geçen fırıncı çırağı, duvarın dibinde kıpırtısız, kara bir şey gördü. Yakınlaşıp elledi. Köpek ölmüştü.

HERKES: Kesin mi?

V.OYUNCU: Kesin.

## ***XII. EPİZOT***

I.OYUNCU: Rahat bir soluk aldılar mı?

II.OYUNCU: Çılgınca sevindiler mi?

III.OYUNCU: En sonunda o münasebetsiz Tanrı bozuntusu gitmişti, ama aradan o kadar çok zaman geçmişti ki.

IV.OYUNCU: Geriye nasıl dönülecekti?

V.OYUNCU: Her şeye yeniden nasıl başlanacaktı?

I.OYUNCU: Bu yıllar boyunca gençler yeni alışkanlıklar edinmişti.

II.OYUNCU: Kısacası büyük bir rahatlama beklenirken hiçbir şey olmamıştı.

III.OYUNCU: Sonra eskinin sınırsız davranışlarına dönmek, olup biteni itiraf anlamına gelmeyecek miydi?

IV.OYUNCU: Gizli kalması için onca çaba harcadıkları bir utancı, açığa çıkarmak demek olmayacak mıydı?

V.OYUNCU: Bir köpeğe saygı göstermek için yaşam biçimini değiştiren köye, memleketin her yanında kahkahayla güleceklerdi.

I.OYUNCU: Peki, ama hayvan nereye gömülecekti?

II.OYUNCU: Parka gömelim gitsin!

III.OYUNCU: Olmaz

HEPSİ: Neden?

III.OYUNCU: Köyün orta yeri, insanlar bıktı ondan.

IV.OYUNCU: Buldum. Lağıma atalım.

V.OYUNCU: Yok yok bu da olmaz

HEPSİ: Neden?

V.OYUNCU: Yönetmeliğe aykırıydı.

I.OYUNCU: Fırında yakalım?

II.OYUNCU: Olmaz. Mikrop bulaştırır.

III.OYUNCU: En iyi çözüm bir tarlaya gömelim gitsin...

IV.OYUNCU: Ama kimin tarlasına?

HEPSİ: Benim olmaz, benim hiç olmaz...

V.OYUNCU: Peki, ermişin yanına gömsek?

HEPSİ: EVEETTTTT

I.OYUNCU: Tanrıyı gören köpek, küçük bir sandığa yerleştirildi, bir arabaya yüklenerek tepeye doğru çıkarıldı.

II.OYUNCU: Tıka basa dolu yedi- sekiz araç küçük sandığın ardından gidiyordu.

III.OYUNCU: Küçük tepeye vardılar, arabalardan indiler, eski kilisenin yıkıntısına doğru ilerlediler.

IV.OYUNCU: Çocuklar önden koştu. “Anne! Anne! Çabuk, gelin, bakın!”

V.OYUNCU: Adımlarını sıklaştırdılar. Ermişin mezarına vardılar.

I.OYUNCU: Çok gerilerde kalmış cenaze töreninden beri hiçbiri gelmemiştii buraya.

II.OYUNCU: Tahta haçın dibinde, tam ermişin mezarının üstünde küçük bir iskelet uzanıyordu.

III.OYUNCU: Kardan, rüzgârdan, yağmurdan yıpranmış, kırılğan, bembeyaz olmuştu.

HERKES: Bir köpek iskeletiydi.

## **EK-2 Prova Raporları**

**10 Kasım 2021 Çarşamba Saat:13.00-14.00 Yer: Kare Salon**

***Katılımcılar: Ceren Durmuş, Gamze Öztürk, Fatih Akbaş, Oya İloğulları, Mert Yılmaz***

Gönüllülük esasıyla çalışmaya katılan oyuncularla ilk toplantı yapıldı. Hikâyenin tamamını okuyup gelen oyuncularla önce hikâye üzerine konuşuldu. Daha sonra sahneleme metni oyunculara dağıtıldı ve birlikte ilk okuma yapıldı. Bu ilk buluşmada, çalışmada izlenecek yol oyunculara aktarıldı. Sahnelenen metnin bir hikâye olduğu, bu hikâyeyi bir anlatıcı grubunun anlatacağı, anlatıcı grubunun dilenciler oluşacağı ve çalışma yöntemine dair bilgiler verildi. Bu doğrultuda çalışmanın seyri de bir grup birlikteliğini oluşturacak doğaçlamalarla başlayacağı, birlikte hareket etme, konuşma, bir bütün olarak birbirini dinleme ve sanki tek bir kişiymiş gibi hareket etmelerini sağlayacak çalışmalar yapılacağı oyuncu grubuna açıklandı.

**28.11.2021 Saat:12.00-16.00 Yer: Erol Keskin Salonu**

Çalışmaya topluca ısınma ile başlandı. Topluca ısınmalarda Terzopoulos oyunculuk yönteminin bedensel ısınma çalışmaları kullanıldı. Bu ısınmalar boyunca yapılan ortak nefes alma, ortak hareket etme aynı zamanda grup birlikteliğini pekiştirici bir doğaçlama olarak da ele alındığı için uzun prova saatlerinde bu çalışmalarla ısınmaya başlamak uygun görüldü.

Daha sonra oyuncularda grup birlikteliğini oluşturacak diğer doğaçlamalar yapıldı. Bunun için önce topluluk kendilerine verilen düz hatta aynı anda hareket edip durma çalışmaları yaptılar. Daha sonra hareket daire formunda devam etti. Oyunculardan aynı anda çember çizgisinde yürürken yön değiştirmeleri istendi. Daire içinde yürümeler devam ederken bir kişinin başlatmasıyla sırasıyla çömelme ve zıplama hareketleri aynı anda yapılmaya çalışıldı.

Sonrasında oyunculardan mekânda karışık şekilde yürürlerken kendilerine takip edebilecekleri bir kişi bulmaları istendi. Daha sonra ikinci bir kişi seçildi. Sonra bu iki kişiyi takip etmeleri komutu verildi. Yürüyüşün sonunda oyuncular ilk takip ettikleri kişinin yanında durdular. Bu doğaçlamalarla oyuncularda birlikte hareket etme, dinleme, algıları açma ve odaklanma ile mekân algısında farkındalık yaratmak amaçlandı.

Sonraki doęaçlamada gruptan bir kiři seilerek bu kiřinin baktığı y6nleri gruptakilerin takip etmesi istendi. Bakış gruptaki her bireye getike grup bir kiři tarafından hareket ettirildi.

Gruptaki oyuncuların her birine bir numara verildi. Her oyuncunun mekânda yerleşmesi istendi. Daha sonra oyuncuların belirlenen numaralarda hareket etmeleri istendi. Gruptakilerden birer sayı atlayarak mekandaki numaralandırılmış yerlere geiş yapmaları istendi. Geişler sırasında tempo ve sürede deęişiklikler yapıldı. Grubun verilen numaralarda toplanması ve dağılması üzerine alışmalar yapıldı.

Oyuncuların her birinden metinde geen ve dönüşecekleri tipler üzerine beden formları oluşturmaları istendi. Fırıncı, köylü ve dilencilerin tavırları ve yürüyüş stilleri üzerine denemeler yapıldı.

Bölümlerden oluşan hikâyenin her episoduna eylem tanımı yapılan başlıklar bulundu. Bölümlere ayrılan hikâyenin ilk bölümü okunarak durumlar üzerine doęaçlamalar yapıldı.

Doęaçlamalar sonrası ilk bölüm oyuncular arasında cümle cümle dağıtıldı ve oyuncuların dilencilerin tavırları için görsel toplamaları istendi. Bir sonraki prova için yer ve saat belirlenip prova bitirildi.

#### **01.12.2021 Saat:19.00-21.15 Erol Keskin Salonu**

- alışmaya grup ısınmasıyla başlandı.
- Önceki provada yapılan yürüme, yön deęiřtirme, zıplama ve ömelleme egzersizleri tekrar edildi.
- Gruptan bir kiřinin bakışıyla grubu hareket ettirdiđi egzersiz tekrarlandı. Bu egzersizin içine bakışla tempo- ritim ayarlama ve yönlendiricinin itkileriyle tüm grubun aynı anda itkiyi alıp hareketi vücudunda yansıttığı alışmalar eklendi. Gruptaki her kiři sırayla lider oldu.

Yaklaşık 1 saat süren doęaçlamalar sonucu řu bulgular elde edildi:

- Bir önceki alışmada oluşan yapay yüz maskaları yapılmayıp, herkes bulunduğu andaki eyleminin gerçekliğinde kaldı.

- Grup ortak tempo-ritim yeteneđi geliřtirmeye bařladı.
- Tm bedenle dinleme ve konsantrasyon yetisi geliřmeye bařladı.
- İtkilerle oluřan hareketlerde beden ve nefes ortaklıđı oluřtu.
- 1 saatlik hareket dođaçlaması sonrası metin zerinde dođaçlama alıřmasına geildi. Anlatıyı yapan grubun hareket prensiplerinde olduđu gibi konuřma sırasında da birlikte konuřma-dinleme ve takip etme prensipleri zerinde duruldu. Anlatı ve oyuna geiř anları zerine dođaçlamalar yapıldı.

**05.12.2021 Saat: 13.30-17.30 Yer: Erol Keskin Salonu**

**Katılımcılar: Gamze ztrk, Mert Tiryaki, Seyithan Tokkarabudak, Oya İlođulları, Fatih Akbař (Ceren Durmuř hasta olduđu iin alıřmaya katılamadı.)**

- alıřmaya topluca ısınma ile bařlandı.
- Gruptan mekânın ve birbirlerinin farkında olacak Őekilde yrmeleri istendi. Yrme sırasında her oyuncudan karřılařtıkları kiřilerle iliřki kurmaları ve mekânda bir oyuncunun bořalttıđı yeri diđerinin dolduracađı Őekilde hareket etmeleri istendi. Yrme sırasında topluluktan aniden donmaları istendi. Donma esnasında tm oyuncuların gzlerini kapatmaları ve ismini sylediđim kiřinin yerini net ve kararlı bir Őekilde gstermeleri istendi. Bu egzersiz grup birbirinin ve mekânın iyice farkına varana kadar devam etti. Bu alıřma iřaret etmekten adını sylediđim kiřiye dođru yrme komutuna evrildi.
- Gruptaki kiřiler ikili partner olacak Őekilde mekânda eřleřtirildi. Eřlerden biri diđerinin gz kapalıyken partnerini mekânda gezdirmeye bařladı. Gvensizliđin ve tereddttn dođmasıyla bu alıřmayı rahatlatacak bařka bir alıřmaya geildi. nce tm ekip ember halindeyken ortaya bir kiřinin gzleri kapalı bir Őekilde gemesi ve grup yeleri tarafından dřrlmeyecek Őekilde tařınması egzersizi yapıldı. Bu gven alıřmasından sonra ikili alıřmaya geri dnld ve eřlerin mekânda partnerlerinin ynlendirmesiyle hareket etmeleri sađlandı.
- İkili partnerlerden sırt sırta verip birbirleriyle bir temas noktası bulmaları ve bunu devamlı koruyup hareket etmeleri istendi. Bu alıřma ile eřlerin birbirlerini btn

bedenleriyle dinlemeleri amaçlandı ve bilgi akışını bedenden almalarına yönelik farkındalıkları artırılmaya çalışıldı.

- İkili çalışan partnerlerden gözü kapalı olan eşine harekete neden olacak bir itki uygulamaları istendi. Bu itkiyi alan gözü kapalı eş itkinin etkisini tüm bedenine yayarak hareket etmeye çalıştı.

- Mekânda numaralandırmalar yapılarak her numaraya bir kişi yerleştirildi. Buna göre gruptakilerden 1. numaranın 2'ye, 3 numaranın 4'e 5 numaranın 6 noktasına 8 sayıda geçmesi ve bu geçişler sırasında birbirlerine çarpma durumlarını engelleyecekleri yollar bulmaları söylendi. Bu geçişler üzerine kombinasyonlar yapılarak çalışmaya devam edildi.

- Gruptakilerden 2 kişi salonun soluna diğer 3 kişi sağına yerleştirilerek işaretlerle birbirlerine doğru yürümleri istendi. İşaret verildiği anda her bir grup geri geri yürümeye başladı. Bu çalışma kararlı ve net bir hale gelene kadar devam etti. Daha sonra grup birleştirildi, aynı anda yürümeye başlayan ve işaretlerle geri ileri yürüyen ekipten 2 grup oluşturularak ayrıl komutunu aldıklarında 1. Gruptakilerden 2. Gruptakilerin yürüme akışının zıttı şekilde yürümleri istendi. Yani 1. Grup öne doğru yürürken 2. Grup geri geri yürümeye başladı. Bu çalışma diğer gruba da uygulanarak devam etti.

- 4 vuruşluk ritmi olan bir şarkı açıldı. Gruptakilerden önce çember halindeyken şarkının ritmine uygun adımlarla çember etrafında dönerek hareket etmeleri ve bir kişi donduğunda diğerlerinin de donmaları istendi. Daha sonra bu çalışmaya mekânda karışık bir halde yürünerek devam edildi. Yürüme esnasında her ilk vuruşa alkış eklendi. Topluluktan müziğin ritmini gözeterek yürümleri, durmaları, tempo değişimleri yapmaları istendi. Yürüyüşler esnasında karşılaşmalarda ilişki kurmaları, ekipteki her kişinin ritmine ve temposuna eşlik edebilecekleri durma, birlikte hareket etme tempo değişiklikleri kullanma ve iletişime geçme komutları verildi. Toplanma, dağılma, ritmi sürdürme, iletişim kurma komutlarıyla oluşan ve bulunan anların farkındalığı üzerine konuşulduktan sonra çalışma bitirildi.

**19.12.2021 Saat: 14.00-17.30 Kare Salon**

**Katılımcılar: Ceren Durmaz, Oya İloğulları, Fatih Akbaş, Seyithan Tokkarabudak (Gamze Öztürk ve Mert Yılmaz hasta)**

- Çalışmaya grup olarak ısınma ile başlandı.
- Isınma sonrası omurganın çözülüp inşaa edilmesiyle doğaçlama beden formları oluşturulması üzerine çalışıldı. Bulunan formlar korunarak mekânda yürüme çalışmaları yapıldı. Bu formların çağrışımları üzerinden karakter/tip arandı.
- Metnin verili durumlarından bazıları üzerine doğaçlamalar yapıldı.

Örn: Fırıncının ekmekleri dağıttığı, dilencilerin yakaladıkları bölüm üzerine çeşitlemeler oluşturuldu.

Fırıncının köpeği takip ettiği bölüm üzerine doğaçlamalar yapıldı. Toplu bir yürüyüş ve takip fikri üzerinden yürüyüş çalışması yapıldı. Bu yürüyüşün tempoları ve seviyeleri üzerinden doğaçlamalar yapıldı.

Dilencilerin fırıncıyı görmeleri ve tepkileri üzerine doğaçlamalar yapıldı.

Yapılan doğaçlamaların hiçbirinde tespit ve karar verme kaygısı güdülmedi. Olası kullanılabilir durumlar üzerine konuşuldu ve bunları büyütme ve küçültme üzerine egzersizler yapıldı.

Her doğaçlamada verilen durumlara gösterilen fiziksel tepkiler üzerine çalışılıp bu tepkilerin en yalın, en net ve etkili olabilecek olanları bulunmaya çalışıldı.

#### **14.02.2022- Pazartesi Yer: Kare Salon saat: 15.30-19.30**

**Katılımcılar: : Ceren Durmuş, Gamze Öztürk, Mert Tiryaki, Oya İloğulları, Seyithan Tokkarabudak (Fatih Akbaş özel koşulları nedeniyle ekipten ayrıldı.)**

Pandemi koşulları nedeniyle provalara aralık ayının ikinci yarısından 14 Şubat tarihine kadar devam edilemedi.

- Çalışmaya grupla birlikte corporal ve vokal ısınmayla başlandı.
- Grup birlikteliğini oluşturacak egzersizler yapıldı. Tüm grubun aynı anda yürümeye başladığı ve kinestetik mesafenin olanaklarının araştırıldığı çalışmalar yapıldı.
- Hikâyenin 1. Episodu doğaçlamalar yapılarak çalışılmaya başlandı.
- Oyuncuların getirdikleri tavırlarla bu bölümdeki tiplerin bedensel tavırlarını seyirciye kodlayacak formlar üzerine çalışıldı.

- Bu bölümde yer alan anlatı ve oyun bölümlerinin ayrımları ve geçişleri üzerine çalışmalar yapıldı.
- Oyunlaştırılan bölümlerdeki durumlar üzerine doğaçlamalar yapıldı.
- Genel olarak birinci bölümün hareket trafiği oluşturuldu.

### **15.02.2022 Salı Saat: 17.00-19.30 Yer: Kare Salon**

- Provaya grupça ısınma egzersizleriyle başlandı.
- Oyuncular mekânda hareket ederken 1. Bölümün ezberi üzerine çalışma yaptılar.
- Çalışmaya bir gün önce yapılan çalışmanın trafiğinin hatırlanmasıyla başlandı.
- Textin 2. Bölümü üzerine doğaçlama çalışmaları yapıldı.
- Grupça hareket etme, durma, bakma ve konuşma üzerine çalışmalar yapıldı.
- 2. Bölüm kısa olduğu için kaba olarak bölümün hareket trafiği oluşturuldu.
- Yönelimler ve anlatıcı bakışının değişimi üzerine çalışmalar yapıldı.
- Aynı anlatının dilenci grubu ve köylü grubu tarafından oynandığındaki değişimleri üzerine çalışmalar yapıldı.
- Oyuncularla durumları belirleme üzerine doğaçlamalar yapıldı.
- Köylü, dilenci ve fırıncı tavırları üzerine daha ayrıntılı çalışma örnekleri ve öneriler getirmeleri istendi.
- 1. Ve 2. episodun trafiği alınarak prova bitirildi.

### **16.02.2022 Çarşamba Saat: 17.30-19.30 Yer: Kare Salon**

- Çalışmaya grupça ısınma ile başlandı.
- Textin 3. Epizodu doğaçlamalarla çalışılmaya başlandı.
- Bu epizottaki köpeğin gelişi ve tekrar eden eylemler üzerine doğaçlamalar yapıldı.



- Bisikletle takip bölümü için hareket çalışmaları denendi. Topluca aynı şekilde yapılan yürüyüş içine bakışlar ve sevilere üzerine denemeler yapıldı.
- Anlatıcı formundan hızla fırıncı formuna ve tavrına geçiş üzerine çalışıldı.
- Bu bölümün hareket trafiğini oluşturabilecek çalışmalar kabaca oluşturuldu.

#### **17. Şubat 2022 Perşembe Saat: 17.30- 19.30 Yer: Kare Salon**

- Çalışmaya bedensel ve vokal ısınma çalışmasıyla başlandı.
- Kabaca çerçevesi oluşturulan ilk 3 epizot üzerine yapılan çalışmalar tekrar edildi.
- Dramatik olan ile anlatsal olanın farkları ve seyirci ile kurdukları ilişki üzerine konuşuldu ve çalışma sonlandırıldı.
- Oyunculardan bir sonraki çalışmaya dilenci postürüyle oluşturacakları net bir hareket getirmeleri istendi. Fırıncı ve köylülerin bedensel formlarını netleştirecekleri grup çalışması yapmaları istendi.

#### **19. Şubat 2022 Cumartesi Saat: 12.00 – 17.30 Yer: Erol Keskin Salonu**

- Çalışmaya Oktay Köseoğlu ile iki şarkı üzerine çalışmayla başlandı.
- Grupça bedensel ve vokal ısınma çalışması yapıldı.
- Oyuncuların getirdikleri dilenci formlarından oluşturdukları hareketlere bakıldı. Bu hareketler numaralandırıldı ve arka arkaya tekrar edebilecekleri bir dizge oluşturuldu. Bu dizge ilk şarkıda kullanılacak hareket düzeni içine monte edilecek.
- Daha sonra netleştirdikleri fırıncı ve köylü formları izlendi ve bunların mekânda nasıl hareket edebileceklerine dair çalışmalar yapıldı.
- Textin dördüncü bölümü üzerine doğaçlama çalışmaları yapıldı. Bu bölümdeki durumlar ve geçişler saptandı. Ermiş rolü için koral çalışma yapıldı. Birlikte konuşma, hareketlerde senkronizasyon üzerine çalışıldı. Fırıncı rolünü oynayan oyuncu ile seyirciye kodlanacak form üzerine çalışmalar yapıldı.
- 4. Bölümün hareket dizgesi kabaca oluşturuldu.

- Ermiři oynayacak gruba koral konuřma ve birlikte hareket alıřması yapma devi verildi.

### **23. Őubat. 2022 arřamba Saat: 10.00-16.00 Yer: Erol Keskin Salonu**

- Provaya grupa ısınma ile bařlandı.
- Grup birliktelięi, dinleme, birlikte hareket etme ve konuřma zerine doęalamalar yapıldı.
- Dięer epizotların kabaca oluřturulmuř alıřmaları gzden geirildi.
- 5. Epizottaki durumlar zerine doęalama alıřmaları yapıldı.
- Bu blmde girecek olan cenaze řarkısı ve hareket dzeni zerine alıřmalar yapıldı.
- Textin ilk beř epizotu tekrarlandı, 6. Epizot okundu ve alıřma bitirildi.

### **24. Őubat. 2022 Perřembe Saat: 11.00-15.00 Yer: Erol Keskin Salonu**

- alıřmaya grupa ısınma ile bařlandı.
- Cenaze řarkısı ve hareket dzeni zerine alıřılma yapıldı.
- İlk beř epizottaki durumlar ve rol geiřlerinin ayrıntıları zerinde duruldu. Oyuna girme ve anlatıya dnme, koral konuřma ve tepkiler ile ilgili doęalamalar yapıldı.
- İlk beř epizot ynelimler, anın tepkileri, sahnelerdeki durumların amaları ve illzyonu kırma zerine ayrıntılı durularak tekrarlandı.

### **27. Őubat. 2022 Pazar Saat: 13.00 – 19.00 Yer: Erol Keskin Salonu**

- Provaya bedensel ve vokal ısınma ile bařlandı.
- Mekânda karıřık yrme, kořma, donma zerine eřitlemeler yapıldı.
- Grup birliktelięi ve mekân farkındalıęı zerine alıřıldı.

- Gruptan bir kişinin bakışının yönlendirmesiyle grubun takip ve topluca ve birlikte hareketine yönelik egzersizler yapıldı.
- Grubun birden başlayıp 20 ye kadar aynı anda olmayacak şekilde saydığı doğaçlama yapıldı. Bu doğaçlamaya yürüme ve aynı anda çömelme- kalkma doğaçlaması eklendi.
- Textin 6. Ve 7. Epizotlarındaki durumların belirlenmesi üzerine doğaçlamalar yapıldı.
- Giriş şarkısı çalışıldı ve hareket düzeni üzerine doğaçlama çalışma yapılarak prova bitirildi.
- Öğrencilere alınan bölümler üzerine çalışma yapma ödevi verildi.

### **02.Mart .2022 Çarşamba Saat: 19.00 – 21.00 Yer: Kare Salon**

- Provaya ısınma olması açısından dans ve şarkı çalışması ile başlandı.
- Öğrencilerin yaptığı çalışmalar izlendi
- Yapılan çalışmalar üzerinden 6. Ve 7. Epizotlar çalışıldı.
- Sahne üzerinde durma, nefes, ritim, yönelim ve netlik üzerine çalışmalar yapıldı.
- Oyun anında dinleme tepki verme, anda olma ve itkiler üzerine verili sahneler üzerinden çalışmalar yapıldı.

### **06. Mart. 2022 Pazar Saat: 12.00 – 18.00 Yer: Erol Keskin Salonu**

- Çalışmaya bedensel ve vokal topluca ısınma ile başlandı.
- Grup birlikteliğini pekiştirici doğaçlamalar yapıldı. Birlikte yürüme, durma, lider bakış ve hareketi takip doğaçlamaları yapıldı.
- Çemberde top ve değnek kullanılarak doğaçlamalar yapıldı. Değneklerin önce küçük bir dairede daha sonra daireyi büyüterek aynı el değiştirmesi üzerine çalışma yapıldı. Bu çalışmayla hem konsantrasyon hem de birbirini takip etme üzerine çalışma

yapılmış oldu. Daire içinde topla oyun doğaçlamaları yapıldı. Önce tek topla başlayan egzersiz top sayısının artmasıyla devam etti.

- Mekân farkındalığı, mekânda dağılma- toplanma üzerine çalışmalar yapıldı.
- 7-8 ve 9. Bölümlerin durumlarını ortaya çıkaracak doğaçlamalar yapıldı.
- Giriş ve cenaze hareket düzeni ve şarkıları tekrar edilerek çalışma bitirildi.

#### **09.Mart. 2022 Çarşamba Saat: 20.00-21.00 Yer: Erol Keskin Salonu**

- Çalışmaya bir önceki provada yapılan çalışmalar tekrar edilerek başlandı.
- Oyuncuların bedensel ve zihinsel yorgunlukları nedeniyle çalışmadan verim alınmadığı için çalışma bitirildi.
- Oyunculardan bir sonraki provaya başlangıçtan 9. Bölümün sonuna kadar ezber yapmaları istendi.
- Pazar günü ilk dokuz bölüm üzerine yapılanlar tekrar edilip biçimsel seçimler yapılacak ve kesinlik oluşturulacak.

#### **26. Mart. 2022 Cumartesi Saat: 13.00 – 18.00 Yer: Erol Keskin Salonu**

- Çalışmaya Ezgi Uzşen'in liderliğinde Terzopoulos'un corporal ısınma yöntemiyle başlandı.
- Isınma setinin ardından grup doğaçlamaları üzerine çalışmalar yapıldı.
- 8-9. Epizotların biçimsel yapısı üzerine çalışmalar yapıldı. Grubun tamamı çalışmada olmadığı için baştan sona biçimsel seçimlerin yapılmasına yönelik bir çalışma yapılamadı.

#### **27. Mart. 2022 Pazar Saat: 14.00- 18.00 Yer: Erol Keskin Salonu**

- Çalışmaya Ezgi Uzşen'in liderliğinde Terzopoulos'un corporal ısınma yöntemiyle başlandı.

- Bir gün önce yapılan çalışmalar tekrarlandı, Oya İloğullarının fırıncı olduğu bölümün biçimsel çalışması yapıldı.
- 9. Epizottaki hareket düzeni tekrar edildi. Yağmur, fırtına etkisini üretecek şekilde oyuncuların bedenlerinden çıkan seslerin araştırılması yapıldı.
- Oyunculara 10. Epizotun çalışması ödev olarak verildi.

### **31. Mart.2022 Saat: 10.00-13.00 Yer: Kare Salon**

- Oyuncular 10. Epizotun hareket düzenini çalışmak üzere kendileri çalıştılar.

### **03.Nisan. 2022 Pazar Saat: 13.00-16.00 Yer: Kare Salon**

- Çalışmaya benim liderliğimde grupça ısınma ile başlandı.
- Oyuncular 8 ve 9. Epizotta çalıştıkları yerleri tekrarladılar.
- Oyuncuların 10. Epizot için önerdikleri çalışma izlendi, önerilerde bulunuldu, tamamlandığında gerekli düzenlemeler yapılacak.
- Oyunun 1,2 ve 3. Epizotları tekrar edildi. Biçimsel tercihler yapılarak yalın ama durumu etkin şekilde yansıtan seçimler yapıldı.
- Giriş dansı hatırlandı.

### **05.Nisan.2022 Salı Saat:10.00-13.00 Yer: Erol Keskin Salonu**

- Çalışmaya topluca ısınma ile başlandı.
- Pazar günü yapılan provada yapılanlar tekrarlandı.
- İlk üç epizodun biçimsel düzenlemeleri için tespitler yapıldı.
- Epizotlara yönelik biçimsel yapılar oluşturuldu ve ayrıntı çalışmasına geçildi. 1. bölüm girişi, yerler, ilişkiler temizlendi. Giriş şarkısı temizlendi. Giriş şarkısının son kısmının hareket düzenine bakıldı. 1. bölümde fazlalıklar kalktı. 3. bölümde köpeği görme, baş ve omuz hareketi temizlendi. Hızlanma yeri belirlendi. 3. bölümde bisiklete geçmeden önceki fırıncıyla kurulan diyaloglara ve hareket şekline bakıldı. Bisiklet

yürüyüşü daha yoğun ve duraklı bir şekilde denendi. ‘‘Gittiler, gittiler, gittiler’’ bölüdü ve geriye gitme, durma yerleri netleştirildi.

- Birlikte hareket, enerji, netlik, bütünlük, kesinlik, sağlamlık, yalınlık üzerine çalışmalar yapıldı.
- Oyuncuların fazla ve kontrolsüz olan hareket ve yönelimleri temizlendi.
- Zamanlama, tempo değişimleri üzerine çalışıldı.

#### **07. Nisan.2022 Perşembe Saat: 10.00-13.00 Yer: AKM Prova Salonu**

#### **Katılımcılar: Aynı Teknik Ekip: Elif Demirci – Melis Zeynep Atılgan**

- Provaya benim liderliğimde topluca ısınma ile başlandı.
- 5 Nisan Salı günü yapılan çalışma tekrarlandı. Hikâyenin ilk 4 epizodu tekrar edildi.
- Koro olarak oynanan ermiş rolü için ayrıntılı çalışma yapıldı. Birlikte konuşma ve ifade üretme üzerine fırıncıyı oynayan oyuncuyla sahnenin durumu ve etki-tepki üzerine çalışmalar yapıldı.
- Daha sonra ermiş ve fırıncı sahnesi tekli oyuncularla çalışıldı, bu tek tek çalışmanın sonunda tekrar koroya dönülerek sahnenin karşılıklı ilerlemesi üzerine denemeler yapıldı.
- Teknik olarak çalışacak ekiple müziklerin giriş yerleri, sahnelemenin seyri ve metin üzerine bilgi verildi.

#### **09. Nisan .2022 Cumartesi Saat: 10.30- 17.00 Yer: Kare Salon**

- Çalışmaya oyuncular önce kendileri buluşup 10. Epizodun tamamlanmak üzere başladılar.
- 13.00 de katıldığım provaya oyuncuların yaptığı çalışmayı izleyip gerekli düzenlemeleri yaparak ve önerilerde bulunarak başladık.
- Oyuncuları tekrar ısındırmak amacıyla 9. Epizotun hareket bölümü tekrar edildi.

- Sahne mevcudiyeti üzerine uyarılar yapıldıktan sonra ilk 4 epizot tekrar edildi.
- Ardından 5-6-7. Epizotlar ayrıntılı çalışıldı.
- İlk şarkının söyleme tavrı ve hareket düzeni üzerine çalışıldı.
- Cenaze bölümünün hareket düzeni ve şarkı üzerine çalışıldı.
- Prova çalışılan tüm bölümlerin tekrarlanması ile bitirildi.
- Gün sonunda tekrar edilen bölümlerde oyuncuların metne ve biçime hâkim oldukça sahne mevcudiyetlerini daha çok korudukları ve birlikte oynama, anlatıcıdan yanılısama, mekân durum değişikliğine daha yetkin şekilde geçtikleri gözlemlendi.

#### **11. Nisan.2022 Pazartesi Saat: 14.30-17.30 Yer: Kare Salon**

- Çalışmaya ısınma ile başlandı
- Bir önceki provada yapılanlar tekrar edildi.
- Genel olarak düşük ve sahnede biçimsel olarak var olan oyuncular uyarıldı. Prova sırasında yapılan iş üzerine konsantrasyon ve mevcudiyet üzerine çalışıldı.
- 8 ve 9. Epizotların ayrıntı çalışması yapıldı.
- Bütününde verimsiz geçen prova biçimsel oynamanın verdiği rahatsızlığın fark edilmesi açısından kötü geçmiş olsa da öğretici oldu.

#### **14. Nisan.2022 Perşembe Saat: 19.30- 21.30 Yer: Kare Salon**

- Çalışmaya topluca ısınma ile başlandı.
- Grup olarak hareket etme ve mekân farkındalığına yönelik doğaçlamalar yapıldı.
- 10. bölümün tamamına bakıldı ve dansına çalışıldı. Dansta bölümde anlatılan köylülerin değişen davranışlarını gösterecek basit hareketler seçildi, bu hareketler ayakta ve oturarak denendi. Hareketlerin zamanı ve kalitesi konuşuldu ve yapıldı. 10. bölümün ikinci kısmına geçildi ve orası da temizlendi.

### **15. Nisan. 2022 Cuma Saat: 12.30- 16.00 Yer: Kare Salon**

- Çalışmaya Terzoupoulosun corporal ve vokal egzersizleri ile başlandı.
- 1. Epizotun sonuna kadar yapılanlar tekrarlandı.
- Saat 15.00'de aralarında danışmanım Prof. Erol İpekli ve Oktay Köseoğlu'nun da olduğu az sayıda seyirciyle prova yapıldı.
- Danışmanımdan ve diğer seyircilerden gelen geribildirimler şöyle: Oyuncuların seyirci karşısında daha da heyecanlanmaları sonucu çok bağırarak ve enerjiiyi yansıtmak için ayaklarını çok yere vurarak oynamaları. Müziklerin tekrar bir tema içerecek şekilde gözden geçirilerek düzenlemesi, oyun alanının daraltılması.
- Genel yapı ve anlatının dilencilere aktarılması ile topluca enerji üretimine yönelik olumlu eleştiriler yapıldı.
- Bu geri dönüşler doğrultusunda bir sonraki provada mekân daraltılacak ve oyuncular bu anlamda daha da kısıtlanarak enerjinin yoğunlaşması sağlanacak.
- Böylece Brook'un halı gösterilerinde ulaşmak istediği sonuca yaklaşılması hedeflenecek, oyuncuların bağırmaları engellenip, konuşmaların daha armonik bir şekilde olmasına çalışılacak.
- Hareket ve dans içeren bölümler yeni oluşturulacak müzikle çalışılacak.
- Prova oyunculara geri bildirimlerin aktarılması ve oyuncuların kostümleri üzerine çalışma yapmaları için öneriler verilerek sonlandırıldı.

### **17. Nisan.2022 Pazar Saat: 13.00-18.00 Yer: Kare Salon**

- Çalışmaya Terzopoulos'un bedensel ve vokal ısınma egzersizleri ile başlandı.
- Bir önceki provada seyirci gösteriminden elde edilen bulgular ele alınarak doğaçlama çalışmaları yapıldı
- Öncelikli olarak biçimsel yapısı kabaca oluşturulmuş 10 epizot 2X2m lik bir alana daraltıldı, oyuncuların bu alan içindeki yeni durumla oynamaları istendi.
- Daha sonra alan 1X2m ye düşürüldü. Bunun sonucunda gereksizce kullanılan bütün hareketlerden yalıtılma başladı. Oyunun genel biçimi dar bir alana indirgenecek ve



çalışmalar bundan sonra oyuncuların daha az ama yoğun hareketlerle yapılacak. Bu yoğunluk ve azlık grubun daha iyi bir şekilde birbirlerini dinlemelerine (sadece kulakla değil tüm bedenleriyle) ve birlikte hareket etmelerine, bütünleşmelerine neden oldu.

- Bu çalışmalarla Brook'un sahneleme düşüncesine daha yakın olunduğu gözlemlendi. Sanki oyuncular küçük bir halının üzerinde, gündelik enerjilerinden çıkarak daha konsantre, daha enerjik ve farkındalıkları artmış bir şekilde tüm oyunu gerçekleştiriyorlardı. Sahneleme tercihi bu yönde yapılabilir.

- Diğer doğaçlama oyunculara bazı epizotları cıvırca oynatmak oldu. Bu çalışma oyuncuların dilin anlamsal sınırlamalarına sıkışmalarını engelleme ve sözel ifade araçlarını zenginleştirme amacıyla yapıldı.

#### **21 Nisan 2022 Perşembe Saat: 10.00 – 13.00 Yer: AKM Prova Salonu**

- Şarkılar için Oktay Köseoğlu yeni düzenlemeler oluşturdu. Bu yüzden önce şarkılar çalışıldı.

- Daha sonra topluca kısa bir ısınma çalışması yapıldı.

- Oyuncularla birlikte yavaş bir şekilde aynı anda başlayıp duracakları ve yoğunlaştırılmış bir enerji ve konsantrasyonla yürüme çalışması yapıldı.

- Daha sonra oyuncular sırt sırta verdikleri bir şekilde bir dairede birlikte farklı hızlarda yürüme doğaçlamaları yaptılar. Bu doğaçlamalar oyunculara birbirlerini tüm bedenleri ile dinlemelerini unutmamaları açısından sürekli tekrarlanan doğaçlamalar oldu.

- Mekânda karışık yürürlerken aynı anda çömelme ve harekete başlama doğaçlamaları yapıldı ve bu çalışma içine yine sayma doğaçlaması eklendi.

- 130X200 büyüklüğünde çalışma alanı oluşturuldu ve 9. Epizot üzerine çalışma yapıldı. Yağmur ve fırtınanın tariflendiği ileri geri yürüyüşler atıldı, hareketler yalınlaştırılarak şimşeğin çakma anının vurgusu üzerine çalışıldı. Devamında gelen fırıncı sahnesi dar alan içinde çalışıldı.

- 10. bölümde korku şarkısında yeni denemeler yapıldı. Ritme uygun olarak yavaş ve hızlı denendi. Bu bölüm çalışılacak.

#### **25 Nisan 2022 Pazartesi 19.30 – 22.00 Yer: Erol Keskin Salonu**

- Topluca kısa bir ısınma yapıldı.
- Giriş şarkısı çalışıldı. Giriş dansının başlangıcı değiştirildi. Oyuncular seyirci alınırken sahnede dilenci pozları ile bekliyor olacaklar. Metal bir bardak konuldu. Bu bardağa benim bozuk para atmam oyunu başlatan işaret oldu. Böylece oyunsuluk vurgusu da sağlanmış oldu. Paranın atılmasıyla ışık ve müzik girecek ve oyuncular pozlarından giriş şarkısını söylemeye geçecekler.
- Bu yeni düzenlemeye ilişkin denemeler yapıldı. Şarkı söylerken oyuncular arasındaki mesafe değişimleri ve adımlar denendi. Dar alanın köyün sınırı olduğu vurgusu yapılarak 7. Epizota kadar daraltılmış alana bütün epizotlar yerleştirilmeye çalışıldı. Oyuncuların tek sesmişçesine konuşmalarına yönelik çalışmalar yapıldı. Hala oyuncular arada gruptan ayrılan vokalleri kullanma eğilimi gösterebiliyorlar.

#### **26 Nisan 2022 Salı 10.00- 13.00 Erol Keskin Salonu**

- Topluca kısa bir ısınma yapıldı. Zamanın kısıtlı olduğu günlerde birliktelik prensibi korunarak daha kısa süren ısınma çalışmaları tercih edildi.
- Giriş şarkısının “ben sokakta kısmına” ayna karşısında bakıldı, hareket temizlendi.
- Para atma kısmında doğaçlama yapıldı. Utanır gözler kısmının ikincisinde sağa sola yönelme, dansın ikinci kısmında ritim tutarak oldukları yerde şarkıyı söylemeleri denendi. Resitatif kısımlar için herkes iki poz belirledi. “Keess”le birlikte oyuncuların oldukları yerde korkuyla kalmaları ve o tavrın içinden muzip bir anlatım denendi. Alanın içine geçiş yerleri belirlendi. Hareketler küçüldü.
- İlk üç perdeye bakıldı ve hareketler tekrar temizlenip azaldı.
- Cenaze dansına ve şarkısına bakıldı. “Ceset tabuta yerleştirildi.” cümlesinde daha önce kullanılan ellerle kürek kullanma çağrışımı oluşturan hareketini kullanmaktan vazgeçildi.

#### **28 Nisan 2022 Perşembe 14.00 – 19.00 Erol Keskin Salonu**

- Benim liderliğimde bedensel ve vokal topluca ısınma yapıldı.
- Oyuncuların oyun enerjisini artırıcı oyunlarla çalışmaya devam edildi. Eller yukarı, üçerli hentbol ve alkışla isim atma oyunları oynandı.
- Giriş şarkısı ve dansına çalışıldı. Dansın ikinci bölümü de temizlendi.
- Dar alanın içinde kalarak oyuna başlandı.
- Bağırmlar ve dik seslere dikkat edildi.
- 4. bölüme kadar hiç kesmeden akış alındı.
- Bu çalışmada ermiş sahnesinde değişiklik yapıldı. Daha önce dört oyuncunun koral olarak konuştuğu ve ermişi yansıladığı kullanımdan vazgeçilerek ermiş rolü bir oyuncuya verildi. Diğer üç kadın oyuncu ermişin kutsallığını vurgulayan heykelleri oluşturarak bir tablo yaptılar. Bu üç heykelin sahnenin tepkilerine katılacağı doğaçlamalar yapıldı; tepkiler eklendi; kafa sallama, bebek sallama, hımlarla sesler, fırıncıyla iletişim vb... Bu epizottaki durumlar tek oyuncular üzerinden (ermiş ve fırıncı) çalışıldı.
- Üçüncü bölümün sonunda bisikletle takibe bakıldı, alana göre ayarlandı.
- 5. bölümdeki koşturma atıldı, kargaşa kısmında sağa ve sola doğru yönelimler kullanıldı.
- 6. bölümde fırıncı sahnesinde iletişime bakıldı, değişiklik olacak.

## **7 Mayıs 2022 Cumartesi 13.00-19.00 Erol Keskin Salonu**

- Benim liderliğimde vokal ve corporal ısınma egzersizleri yapıldı.
- Mekân içinde karışık yürüme doğaçlamaları yapıldı. Yürümenin hızı, süresi, donma, aynı anda yürümeye başlama çalışmaları yapıldı. Mekân daraltılarak yürüme ve kinestetik etki ve mekânın farkındalığına yönelik doğaçlamalar yapıldı. Bir oyuncunun liderliğinde bakışa yönelme, liderin grubu mekânda gezdirmesi ve kendi hareketlerini yaptırması doğaçlamaları yapıldı. Yavaş ve hızlı ritimlerde müzikler kullanılarak müziğin ritmiyle, bu ritme zıt yürüme ve grup oluşturma mekansal kullanımlar üzerine doğaçlamalar yapıldı.
- Giriş şarkısı ve dansına çalışıldı.
- 4.epizot ermiş sahnesine bakıldı.

- 4 ve 5. bölümler alındı.
- 6. epizot fırıncı sahnesinde düzenlemeler yapıldı, 7-8. Epizotlar ayrıntı çalışıldı
- 10. bölümde hareket düzenine bakıldı ve tekrar bakılacak.

### **8 Mayıs 2022 Pazar 13.00 – 20.00 Erol Keskin Salonu**

- Benim liderliğimde topluca ısınma yapıldı.
- Değnekler kullanılarak grup doğaçlamaları yapıldı.
- 9. Epizota bakıldı. Oradan 10. bölümün dansına bağlandı ve bu bölümler netleştirildi. 10. Epizotun hareket düzeni yalınlaştırıldı. Korku deyip köşelere gitme yok, sadece bakış var sonra oyuncuların oldukları yerde ekmek yakalama, kilise için dua etme gibi hareketleri bu bölüme eklendi.
- 11 ve 12. epizotlara bakıldı, ezber çalışıldı.
- 12. Bölümde alanın içinden çıkma ve alana tekrar girme oyunları çalışıldı, böylece seyircide final yapılmış etkisi yaratılmaya çalışıldı. Bu yüzden oyunculardan net ve kesin bir şekilde dikdörtgeni terk etmeleri istendi. Köpeği gömmek üzere köylü tavrıyla tekrar alana giren oyunculara laflar bölüştürüldü ve sahne çalışıldı. Oyun bitiminde kahkahaya bakıldı.
- Bisiklet ve ermiş bölümüne tekrar bakıldı.
- 4, 5, 6 temiz bir şekilde, keserek akıtıldı.
- 4. bölümden itibaren oyun sonuna keserek bölümler alındı, daha sonra 10'dan itibaren sona kadar yapılanlar tekrar edildi.

### **9 Mayıs 2022 Pazartesi 13.00 – 19.00 Erol Keskin Salonu**

- Benim liderliğimde corporal ısınma çalışması yapıldı.
- Topla ritim değiştirerek, yürüyerek baştan sona ezber alındı.
- Giriş dansına bakıldı.
- Sona kadar akış alındı. Akış biçimsel oldu. Bu konuda oyuncular uyarılarak ikinci bir akış almak için ara verildi.
- Bu ara sırasında kostümlerle ilgili işlemler yapıldı.
- İkinci akışa geçmeden önce 6. Epizotla ilgili çalışma yapıldı.
- Baştan sona kesmeden akış alındı. Süre tutuldu, 40 dakika sürdü. İlk akıştan daha canlı ve iletişim kurarak oynadıkları bir akış oldu.

- Teknik olarak m¼ziklerin ses ayarlarına bakıldı.

### **10 Mayıs 2022 Salı 19.30- 21.30 Erol Keskin Salonu**

- Oyuncuların ısınması için giriş dansına bakıldı.
- Kesmeden akış alındı. Oyuncular sabah 9'dan akşam 18.30 a kadar atölye çalışmasında oldukları için ilk akış enerjisiz ve oyuna konsantre olamadan aldıkları ve devamlı hata yaptıkları bir akış oldu. Oyunculara odaklanma, şimdi ve burada oyunu oynama, hata olduğunda ona takılıp kalmadan oyuna devam etmeleri üzerine uyarılar yapıldı.
- 6.bölüm, bisiklet, 4. bölüm ikinci ermişe geçiş yerlerine tekrar bakıldı.
- 2.akış alındı. İlk akışa nazaran oldukça iyi, birlikte, enerjisi yüksek ve eğlenerek oynadıkları bir akış oldu. 40 dk. sürdü.
- Teknik olarak m¼ziklerin ses seviyeleri belirlendi.

### **11 Mayıs 2022 Çarşamba 16.00 – 19.00 Kare Salon**

- Topluca kısa bir ısınma ve grup enerjisini artırıcı oyunlarla çalışmaya başlandı.
- 2 akış alındı. İki akışta oldukça iyi ve enerjikti. Oyunculara yapıyı korudukları halde her oyunun nasıl farklı olduğu açıklandı. Birbirlerini dinleyip, takip edip, enerji üretimini bağırarak oluşturmadıkları ve bireysel seslerini duyurmaya çalışmadıkları sürece daha eğlenerek ve yaşayan oyunsu ilişkiler kuruluyor. Oldukça keyifli bir prova günüydü.

### **15 Mayıs 2022 Pazar 13.00 – 18.00 Erol Keskin Salonu**

- Çalışmaya topluca ısınma ile başlandı. Daha sonra grup enerjisini artırıcı doğaçlama oyunlar oynandı
- Antalya turneleri iptal olduğu için biraz demoralize olan oyuncular için şimdi ve buradaya odaklanacakları bir akış almaları uyarısı yapıldı. Gündelik sorunların ve enerjilerinin oyunlarını etkilemelerine izin vermemesi için uyarılar yapıldı.

- Çarşamba günü aldıkları akışa göre daha düşük bir akış oldu. Ancak yine de ilk akış belli bir seviyenin altında değildi. Akış sonrası notlar okundu ve ikinci akışa odaklanarak ve oyunda kalarak başlamaları uyarısı yapıldı.
- İkinci akış için seyirci alındı. Alınan seyircilerin bir kısmını çocuklar oluşturuyordu. Bu anlamda oyuncuların kendilerini değerlendirebilecekleri ve gerekli eleştiriyi yapabilecekleri çok verimli bir akış oldu. Oyuncular seyirciyi karşılarında görünce aniden panik oldular ve enerji üretimini sağlamak amacıyla bağırarak oynamaya başladılar. Oyunları çok hızlı ve çoğu yerde ezbere oldu. Hikâyenin neredeyse yarısını bu panikle oynadılar. Ancak seyir sırasında yaşları 10-12 arasında değişen çocukların hikâyeyi takip ettikleri gözlemlendi. Çocukları için provaya giren annelerin ise bir müddet sonra çocuklarını izlemekten vazgeçip tüm dikkatleri ile sahneyi izledikleri görüldü. Her ne kadar oyuncuların seyirciyle ilişkiye yönelik acemilikleri olsa da bu provada çalışma sürecinin bitiminde ve seyirciyle karşılaştıkça eğlenceli bir buluşma oluşturabileceklerine dair gözlemler yapılmış oldu.

#### **17. Mayıs. 2022 Salı Saat: 14.00-18.00 Erol Keskin Salonu**

- Provaya oyun ışıklarının yapılması ile başlandı. Bugünkü provada akış, teknik olarak ışığın ayarlanması amacıyla kesilerek yapıldı.

#### **19. Mayıs. 2022 Perşembe Saat: 14.00- 18.00 Erol Keskin Salonu**

- Provaya benim liderliğimde topluca ısınma ile başlandı. Daha sonra grup enerjisini artıracak oyunlar oynandı.
- Oyunculara birlikte yürüme, durma, çömelme talimatlarının başta verildiği, sonrasında kendilerinin birbirlerini dinleyerek devam ettikleri grup doğaçlamaları yaptırıldı.
- Teknik kontroller yapıldı. Fotoğraf çekimi için çağırılan Barış Kerman'a ışıklar ve oyun alanı gösterildi.
- İki akış yapıldı. Akışlar sırasında oyun fotoğrafları çekildi.
- İlk akışta yine seyirci alındı. Oyuncular bu akış sırasında enerji üretme tedirginliği ile yaptıkları ayakları vurma, yer yer bağırma gibi kullanımları konusunda uyarıldı. İkinci

akış bu doğrultuda daha temiz, kontrollü ve keyifli bir akış oldu. Akış sonrası notlar okundu. Keyifle ve yaşayan bir biçimde oynandıkça her oyunları yeni olasılıklar barındırıyor.

#### **20. Mayıs.2022 Cuma Saat: 13.30- 17.00 Erol Keskin Salonu**

- Provaya benim liderliğimde ısınarak başlandı. Daha sonra topla grup enerjisini artıracak oyunlara geçildi.
- Bu oyunları takiben odaklanma ve dinlemeye yönelik oyunlar ve doğaçlamalar yapıldı.
- Isınma ve doğaçlamalar sonrası bir akış alındı. Güzel ve enerjik bir akıştı. Bazı tekil seslerin kullanımı ve enerji kaçağına yönelik uyarılar yapıldı. Notlar okundu. Bu akışta da yeni doğaçlama oyunlar ortaya çıktı. Oyuncular oyunun yapısını düşünmedikçe ana ve birlikteliğe daha çok odaklanıyor ve daha canlı oynuyorlar.
- Akış sonrası ışıkların ince ayarlarına bakıldı. Seyircinin oturma planına göre salon düzenlemesi yapıldı.
- Kostümlerle ilgili ufak tadilatlar ve fotoğraf seçimi işleri yapıldı.

#### **22. Mayıs.2022 Pazar Saat: 14.00- 16.30 Erol Keskin Salonu**

- Provaya topluca ısınma ile başlandı. Grup enerjisini artırıcı oyunlar oynandı.
- İlk gösterim öncesi son akış alındı. Akış sırasında ayrıntı fotoğraf çekimi yapıldı. Notlar okunarak oyun günü için program yapılarak prova bitirildi.

### EK-3 Oyun Fotoğrafları

























## EK-4 Afiş-Broşür

 ANADOLU  
ÜNİVERSİTESİ

DEVLET  
KONSERVATUVARI



Dino Buzzati'nin öyküsünden  
uyarlayan ve Yöneten  
ARZU TURAN

# Tanrıyı Gören Köpek

Oynayanlar:

Ceren Durmuş/Gamze Öztürk/Mert Yılmaz/Oya İloğulları/Seyithan Tokkarabudak

Müzik: Oktay Köseoğlu

Teknik Ekib: Elif Demirci/Melis Zeynep Atılgan

# Tanrıyı Gören Köpek

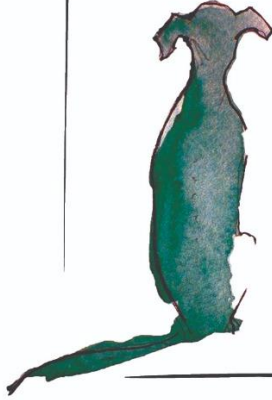
Uyarlayan-Yöneten: Arzu Turan

Yazan: Dino Buzzati Çeviren: Rekin Teksoy

Oynayanlar

Ceren Durmuş-Gamze Öztürk-Mert Yılmaz

Oya İloğulları-Seyithan Tokkarabudak



Müzik: Oktay Köseoğlu

Afiş-Brosür: Ezgi Uzşen

Fotoğraflar: Barış Kerman

Kostüm Realizasyon: Ürküş Mutlu Aydın

Işık: Hüseyin Tokyol

Teknik Ekib: Elif Demirci-Melis Zeynep Atılgan

## EK-5 Öğrencilere Süreçle İlgili Sorulan Sorular ve Cevapları

SEYİTHAN TOKKARABUDAK

1-Provaların başlangıcından itibaren çalışma sürecinizi bireysel ve ekip olarak değerlendiriniz.

Çalışma sürecimiz ilk başladığında öncelikle birlikte hareket edebilmeye, birbirimizi dinlemeye çalıştık ve enerjinin bedendeki merkezi üzerine çalışmalar yaptık. Bunları yaparken o anda partnerlerimizi dinlemenin önemini ve beş kişinin enerjisi tek bir noktada toplayabilme sürecini deneyimlemiş oldum. Bireysel olarak kendi başlılığımdan vazgeçerek, ekiple hareket etmeye çalışmaya özen gösterdim.

Kendimizle ilgili olduğumuz için başkalarından izole bir süreç geçiriyoruz hep ancak bu çalışmalarda ekip olma bilincini, orada ve o anda ihtiyaçlara cevap verebilme, bunu ileri götürecek eylemlere ve itkilere izin verme durumunun üzerine giderek ekip olma bilincini edindik. Ekip arkadaşlarım da sürece kendilerini kapatmadıkları için kısa zamanda süreç lehimize dönmüş oldu.

2-Çalıştığınız oyunculuk üslubunu nasıl tanımlarsınız?

Anlatı üzerine kurulu bir metin olduğundan ve epik öğeler barındırdığından göstermeci bir üslup olduğunu söyleyebilirim. Hedefin her şeyden önce bir hikâyeyi, durumu ya da bir olayı anlatmak olduğu, seyircinin bu hikâyeyi dinlemek yerine seyreyleyerek bazı sorgulamalara yöneleceği bir biçimsel üslubun içinde kırılmaların, gestusların ve yadırgatmaların olduğu ve aynı zamanda bunun bir oyun ve bizim birer oyuncu olduğumuzu algılayabilecekleri biçimselliğin içinde bir oyunculuk üslubu olduğunu düşünüyorum.

3-Yaptığınız çalışmanın seyirci ile nasıl bir bağ kurmasını hedefliyorsunuz?

Öncelikle seyircide bir heyecan ya da duygusal bir coşku uyandırmasını değil, hikâyenin özündeki meselenin farkına varmalarını amaçlıyoruz. Belki herhangi bir ülkenin, herhangi bir köyünde, herhangi insanlar tarafından yaşanan bu olayın evrenselliğinin yanında, metnin içindeki sebep sonuçları değil, seyircinin sürece dair sebep sonuçları düşüneceği ve belki de kendilerince oyundan çıktıktan sonra o köyün adını kendi yaşantılarından yola çıkarak koyabilecekleri bir bağ kurmasını hedefliyoruz.

4-Tiyatro metni olarak yazılmamış bir metni ilk okumanızla sahneleme süreci sırasındaki değişimleri/farklarını nasıl tanımlarsınız/açıklarınız?

Tiyatro metni olarak yazılmış bir metin bize belli başlı doneler verir. Bir olay örüntüsü vardır. Ama bu belli bir düzen ya da düzensizlik içinde elimizin altında bir materyal olarak kalır. Belki de hikâyenin seçilmiş olaylarını barındırdığı için temelde ne anlatacağımıza hakimizdir. Ancak bir hikâyenin bütünselliği içinde anlatılmak istenen özün bulunması ve bunun anlaşılır kılınmasının daha zor olduğunu düşünüyorum. Çünkü ortada belli kurallarla çerçevelenmiş bir biçim yok ve oyuncu kendi sınırlarının çevresinde özü anlatmak için de bir dil oluşturmaya çalışıyor. Hikâyenin orijinalini ilk okuduğumda çok etkilenmiştim ve nasıl reele dökülebileceğini düşünmüştüm ve aşırı zor bir süreç geçireceğimi düşünmüştüm. Uyarlanan hikâye içerisinde kendi oyunculuk üslubumla ilgilenmekten bazen hikâyeyi düşünmez olduğum bile söylenebilir. Ancak metnin üslubuyla oyuncunun üslubunun kesiştiği yerde ben de anlatmak istediğim derdi anlayarak bir akışın içerisine dahil olduğumu gözlemledim. Bu cümleleri nasıl söyleyeceğim? Bu sahneyi nasıl kurgulayacağız ya da nerede durup nerede nasıl cümlemi kuracağım gibi soru işaretlerim vardı. Ancak ilk çalışma sürecindeki ekip olma durumunu çözmeye başladıkça bir dil birliğiyle bazen kendiliğinden, bazen belki de düşünsel bir alışverişle daha rahat işleyen bir çalışma sürecine girdim. İlk epizot çok zorlu olurken, yedinci veya sekizinci epizot artık oturmuş bir üslubun içinde daha kısa zamanımızı aldı.

GAMZE ÖZTÜRK

## **TANRIYI GÖREN KÖPEK/ SORULAR**

**1) Provaların başlangıcından itibaren çalışma sürecinizi bireysel ve ekip olarak değerlendiriniz.**

Provalarda en başından beri üstünde durduğumuz ilk şey birbirini dinleyen, birbirine cevap veren ve birlikte uyum içinde davranan bir ekip olabilmektir. Bunun için öncelikle ritim, tempo, mekan, zaman ve anlar üzerine basit görevler ve değişkenlerle çalıştık. Bir süre sonra hepimiz için ortak hedefler bulmaya başladık ve bu da bizi tek bir kişiymişçesine hareket eden bir bütün olmaya itti. Metni, sözü ve ne anlattığımızı

irdelemeye başladığımızda tek bir kişi olma düşüncesi ve niyetini dile ve sese de taşımaya çalıştık.

Prova süreci boyunca her durum, her şarkı, her geçiş, her ilişki için bolca malzeme çıkarmaya çalıştık; sonrasında tekrar edilebilir ve işe yarar olanları seçip üst üste ekleyerek epizotları ve içindeki her şeyi temiz, kararlı ve etkili kılmak için denemeler yaptık.

Birçok şeyin tamamlandığı bir noktada alan küçültmek, anlatma tavrımızı renklendirmek gibi değişikliklerle fazla olanı atıp özde olanı aramaya başladık. Başlangıçta bir yapı yokken oyun oynuyorduk, sonrasında oyun oynaya oynaya bir yapı kurduk ve şimdi yapımızı tekrar değiştirerek başka oyunlar buluyor ve oyunun asıl dinamiğini kavramaya çalışıyoruz.

Prova süresi boyunca bütün olmaya odaklanmak bana bireysel olarak sınırlar çizdi, ben de bu sınırların içinde hareket etmeye çalıştım. Tıpkı yapıyı kurmak gibi bu sınırlara alıştığım da oyun oynamak, denemek ve keşfetmek için daha çok alanım oldu. Bu çalışmanın bana en büyük katkısının içinde bulunduğum grubun ortaklığının dışında kalmamakla kendi ritmimi ve enerjimi korumak arasındaki dengeyi aramak olduğunu düşünüyorum.

## **2) Çalıştığınız oyunculuk üslubunu nasıl tanımlarsınız?**

En başta hem oyuncusu hem de seyircisi için bunun bir oyun olduğunun altının çizildiği bir üslupta bulduğumuzu düşünüyorum. Boş bir alan ve bunun içini dolduran bizim oynamak, anlatmak ve göstermek için yeterli olacağı bir oyunculukla ilgilendik. Zamanın, mekanın ve kişilerin biz oynadıkça değiştiği bir yapı kurduk. Sürekli olarak bir durum yarattık, sonra onu bozduk ve başka bir durum yarattık. Bu yüzden oyuna gerçekte ilgilenen bir bakış açısıyla bakmadık. Gerçeklik sadece o anın ve durumun içinde oyuncu olarak ne kadar var olduğumuzla ilişkili oldu. Metnin bir hikâyeden dönüştürülmüş olması oyunun içinde oyun olan veya anlatı olan, fırıncı, köylü olan veya dilenci, anlatıcı (oyuncu) olan gibi ayrımları oluşturdu. Bu da seyirciyle kurduğumuz ilişki dinamiğini renklendirdi ve üzerine çalışmamızı sağladı.

## **3)Yaptığınız çalışmanın seyirci ile nasıl bir bağ kurmasını bekliyorsunuz?**

Hikâyede geçen köyün ve insanların bizim toplumumuzda ve dünyamızda neye denk düşüğünü parmak sallamadan yalnızca ortaya koyarak üstüne düşünülebilir, hissedilebilir, eğlenilebilir, çağrışımlar yaratacak bir oyun oynuyoruz. Bunu yaptığımız sürece samimi, içten bir yaklaşım ve akışkan bir diyalogu olan bir iletişim kurabilmemizi bekliyorum.

#### **4) Tiyatro metni olarak yazılmamış bir metni ilk okumanızla sahneleme süreci sırasındaki değişimleri/ farklarını nasıl tanımlarsınız/ açıklarsınız?**

İlk olarak metnin kendisiyle değil, metnin özünde ne anlatmak istediği ve en önemlisi bunun nasıl anlatılacağıyla ilgileniyoruz. Söyleyip bitirme kolaylığına yaslanmadan bu hikayeyi hiç bilmeyen biri için anlaşılır bir hale getirecek göstergeler buluyoruz. Anlatıda geçen kişileri, yerleri, ilişkileri ve zamanı basit yollarla görünür yapıyoruz. Fırıncı ve köylüler için poz ve tavır, kahve için bir şekil, bisikletle gitmek için bir hareket düzeni bularak seyircide birtakım kodlar oluşturuyoruz. Yalnızca bir şarkıyla ve onu söyleme biçimimizle bütün bir epizodu gösterebiliyoruz. Bu hem onlar hem de bizim için bir yapı oluşturuyor. Aslında metnin kendi yapısının dışında oyunun bize ait yapısını bulmuş oluyoruz. Ayrıca tiyatrunun doğası gereği şimdi ve burada bir iş gerçekleştirdiğimiz için metinde gizli kalan zamanı ve ritmi oyunun içinde işlevli hale getiriyoruz.

### **OYA İLOĞULLARI**

#### **1- Provaların başlangıcından itibaren çalışma sürecinizi bireysel ve ekip olarak değerlendiriniz.**

Provaların başında metni sadece bir metin olarak biliyorduk ama henüz nasıl gözükeceğine dair bir fikrimiz yoktu. Benim için de bir hikayeyi gösterme aşamasına geçtiğimizde ne tür şeylerden yararlanıp nasıl bir yol izleyeceğimiz merak konusuydu. Önce grup içi etkileşimi daha iyi bir yere getirmek ortak bir enerjide buluşabilmek, birbirimizi hissederek dinlemeyi öğrenmek adına çalışmalar yaptık. Bu çalışmalar zaman içerisinde faydasını gösterdi. Bazısı ilk yapıldığı zamandan itibaren kendini gösterdi. Tabii ki her alıştırma aynı sempatiyle yaklaşmadım. Bazılarını daha çok sevdim ve daha yararlı buldum. Ama bütün hepsinin ortak enerjide buluşmamız için ne kadar faydalı olduğu şu anda çok açık görünüyor. İlerleyen zamanlarda epizotları

oyynamaya geçtik ve biz ne anlatıyoruz bu okuduğumuz şey aslında ne imiş onu fark etmeye başladım. Tabii en küçük şeye bile küçük demeden titiz bir çalışma yaptığımız için bazı provalar çok yorucu oluyordu. Ama ortaya bir şey koymaya başlamanın keyfi giderek artıyordu çünkü seyirlik bir şey yaptığımız belirginleşiyordu. Çalışmalar sırasında fark ettiğimiz şeylerden biri de hem ekipçe hem bireysel enerjiyi kontrol altında tutarken, hikaye anlatımı için yapacağımız her şeyi eksiksiz ve senkronize bir şekilde yapmaya çalışmanın çok da kolay bir şey olmadığıydı. Ayrıca bunlar esnasında konuşmalarımız ezbere kaymaya çok yatkın oluyordu. Bütün bunlar aslında bu mesleğin özünde olan şeyler tabii. Ama bireysel olarak fikrim; bir tiyatro metni değil de hikaye anlattığımız için bölümlendiğimiz cümlelerde anlam bulmamız biraz daha zor oluyor. Aynı zamanda çalışma süresince oyunlarımızı hep minimalde tuttuğumu ve büyütüp farklı yerlere gidebileceğimi gördüm. Aslında büyük oynamıyor oluşumdan rahatsız değildim ama bunun bazen kendimi kısıtlıyor olduğunu da fark ettim. İlerleyen provalarda daha fazla içimden gelen şeyi kullanmaya çalıştım ve güzel şeylerin ortaya çıktığını da gördüm. Gerçekçi oyunculuk anlayışından birazcık sıyrılıp başka bir soluk almak isteyenler için de bir fırsat ve bu konuda öğretici bir proje oldu. En son seyirci ile bulduğumuzdaki motivasyonumuz ve enerjimiz bize çok iyi hissettirdi ve bunun yansımaları bedenimizde de gördük. Biraz fazla gördük aslında bu yüzden oyun içinde dinlenme noktaları arıyoruz. Ekipçe oyuna sahip çıkılması çok güzel bir his, içinde olduğumuz projeden keyif alıyoruz . Bu şekilde devam edeceğimizi de düşünüyorum.

## **2- Çalıştığınız oyunculuk üslubunu nasıl tanımlarsınız?**

Çalıştığımız oyunculuk üslubu gerçekçi olmayan daha göstermecici ama aslında göstermeciliğin içinde bir gerçekçilik barındıran bir üslup. Yani devasa hareketlerle göze sokarak bir anlatım yapmıyoruz, seyirciyi salak yerine koymuyoruz ama onlara biraz yardımcı oluyoruz. Ve tek bir karakterde olmadığımız sürekli değiştiğimiz için ayrıca dekorsuz mekân ve zaman değişikliği yaptığımız için de seyirci bunun bir oyun olduğunun farkında oluyor.

## **3- Yaptığınız çalışmanın seyirci ile nasıl bir bağ kurmasını hedefliyorsunuz?**

Yukarıda dediğim gibi seyirci bir illüzyona sürüklenip gitmeyecek bizim oyuncular olduğumuzun farkında olup bizi izleyecek, dinleyecek. Bu seyirci hiç coşkulanmayacak anlamına gelmiyor biz onları bir dünyaya alacağız ama sürekli kesintilerle bir hikâye



anlattığımızı fark ettireceğiz. Seyirciye bir şeyleri göstermek için sadece bedenimizi kullandığımızı seyrettirmek ortak bir imajınasyona sahip olmamızı sağlayacak ve bu açıdan da seyirci ve oyuncuyu birbirine yakınlaştıracak.

#### **4- Tiyatro metni olarak yazılmamış bir metni ilk okumanızla sahneleme süreci sırasındaki değişimleri/farklarını nasıl tanımlarsınız/açıklarsınız?**

Bu soruyu görmeden ilk soruyu cevaplamışım. Kesinlikle farklı bir deneyim oldu benim için. Bir tiyatro metni de metindir tabii oynamak ayrı şeydir ama bir hikâyeye olarak yazılmış bir metni oynamak çok daha farklı oldu. Hikâyeyi okuduğumda gerçek bir şekilde gözümde canlandırdım ama sahneye nasıl koyacağımızı hayal etmek zor oldu. Öncelikle hikâyeyi bir dilencilerin gözünden bir anlatıcı olarak bir de köylülerin gözünden anlatmak beni etkiledi. Karikatürize etmeden yalın bir şekilde sunmak da sevdiğim şeylerden. Mesela bir yoldan bahsediliyor oluşunu sadece söyler miyiz bedenlerimiz ile yol mu yaparız vb. bu tarz şeyler düşündüm. Ya da sahnenin bir kısmı köy olsa diğer kısmı ermişin evi? Vb düşünceler. Ama biz aynı yeri farklı mekanlar olarak kullandık. Biz yalnız yolda gitmeyi göstererek dar bir yol göstermedik mesela. Ya da kendimizi bisiklete benzetmek yerine kendi bedenimizin bisiklet mekanizmasını bulduk. Yani bizi zorlamayan basit ama etkili çözümlerle ilerledik. Gereksiz şeylerden kurtulmaya çalıştık. Tabii çok seçim var farklı seçimlerde de bulunabilirdik. Ama ne seçersek seçelim deneyip işliyorsak kullandık. Başında bu nasıl olacak dediğim hikâyenin onuncu bölümünü bize bıraktığınızda çabuk, basit ve etkili çözümleri bizim de artık bulabildiğimizi fark ettim. Uzaktan bakmayınca anlamamıştım ama aslında ortak bir dil bulup ortak bir düşünce tarzında buluşmuşuz ve bu durum hoşuma gitti. Sanırım artık anlatılamayacak, gösterilemeyecek metin olduğunu düşünmüyorum.

MERT YILMAZ

- 1- Provaların başlangıcından itibaren çalışma sürecinizi bireysel ve ekip olarak değerlendiriniz.
- 2- Çalıştığımız oyunculuk üslubunu nasıl tanımlarsınız?
- 3- Yaptığımız çalışmanın seyirci ile nasıl bir bağ kurmasını hedefliyorsunuz?

- 4- Tiyatro metni olarak yazılmamış bir metni ilk okumanızla sahneleme süreci sırasındaki değişimleri/farklarını nasıl tanımlarsınız/açıklersınız?

### CEVAPLAR

- 1) Bu sorunun yanıtı diğer soruların cevaplarından oluşmaktadır. ☺
- 2) Boş alan üzerinde dekor, kostüm, ışık gibi spesifik unsurların olmadığı oyuncu ile seyircinin daha yalın bir düzlemde karşı karşıya kaldığı bir biçim olarak görmekteyim. Bu anlamda karakterizasyonun olmadığı, göstermeci, anlatının ön planda olduğu bir üslup olarak görmekteyim. Oyuncunun zamanlamasının, sahne varlığının öneminin arttığı bir oyun olarak karşımıza çıkmaktadır.
- 3) Seyirci ile oyun yeri arasında dördüncü duvarın olmadığı seyirci ile doğrudan iletişim kurulan bir durum söz konusu. Ancak bu bağın nasıl olabileceğini çok hayal edememekteyim. Bilinen şekilde sahnede bir illüzyon yaratımı yapmadan daha doğrusu küçük anlarda bir dünya yaratılıp bu durumun hemen alt edildiği, ilişkiye ve anlatıya dikkat çekmeye çalışan bir iletişimin olmasını ummaktayım.
- 4) Okunmak için yazılan bir metnin sahne düzleminde göstermeye yönelik doneleri oldukça azdır. Okuyucuyu daha çok hayal dünyasına yönlendirebilecek imgelerin fazlaca olduğu bir metindi. Bu imgelerin yalnız sözcüklerden ibaret kalmadan sahne dilinde nasıl bir anlatıya dönüşeceği bir muamma idi. Aynı zamandan bu metni beş kişi tarafından bütüncül bir şekilde icra edilmesi kafaları daha çok karıştırabilecek bir meseleydi. Hikâyede yer alan kişilerin simgesel olarak bir beden formu ile seyirciye anlatımı hem oyuncu kişisi hem de seyirci tarafından kodlanabilecek bir durum haline dönüştü. Bu bedensel form aklıma gestusu getirmişti. Zamanla bu bedensel form ve anlatının tadına varmakla metnin ağırlığından kurtulmuş olundu.

### CEREN DURMUŞ

- 1- Provaların başlangıcından itibaren çalışma sürecinizi bireysel ve ekip olarak değerlendiriniz.

Provaların başlarında özellikle metine geçmediğimiz ilk aylarda süreçten zevk almakla beraber, bir öykü olan bu metni nasıl anlatacağımızı, daha doğrusu her şeyi nasıl

canlandıracağımızı merak ediyordum. Bölümlediğimiz cümlelerin ve kimsenin üst üste iki cümle bile kurmadığı bir yapının nasıl bütünleşeceğini tahmin edemiyordum. Genelde direkt oyun metninin seçildiği ve masa başı çalışmadan sonra ezber ve karşılıklı diyalog atılmaya başlanan klasik bir prova sürecinden daha farklı başlayan provalarımızın faydasını çok sonradan hissetmeye başladım. Ekipçe beraber yaptığımız doğaçlamalar, ısınmalar, oyunlar biz hiç farkında olmadan bizi birbirimizle uyumlu, bütün bir ekip haline getirmiş. Metine geçtikten sonraki kısım zaten çok daha hızlı ve pratik geçti benim için. Başlarda bazı şeylerde zorlansak da ilk bir iki bölümü tamamladıktan sonra biçimin nasıl bir şey olduğunu anladık. Tek tek söylenen cümlelerin sanki bir kişi konuşuyormuş gibi arka arkaya olması ve birbirimizin bıraktığı yerden devam etmeyi, canlandırdığımız dilenci, fırıncı, köylü gibi tiplerin arasında hızlıca geçiş yapabilmeyi biraz olsun anladıktan sonra diğer bölümler daha da çabuk ilerledi. Daha sonra da üstüne alanımızı kısıtlamak bizi daha fazla birbirimize uyumlandırdı. İlk başta bu bant sınırını sadece çalışma olarak yapacağımızı ve asıl oyunda kullanmayacağımızı düşünüyordum. Birbirimizi dinlemek, cevap vermek, beraber hareket etmek için bir çalışmanın bu kadar farklı bir enerji yaratacağını ve bunu oyunun dekoru haline getireceğimizi hiç tahmin edemezdim. Bu kadar yeni şeyler deneyimlediğim bir proje benim için çok yeni bakış açıları, yeni anlatım yolları ve yeni yorumlama biçimleri konusunda çok kapı açtığını düşünüyorum.

2- Çalıştığınız oyunculuk üslubunu nasıl tanımlarsınız?

Göstermeci dediğimiz, sahnede bir anı birebir canlandırmayı ve duyguları aktarmayı hedeflemeyen, sahne üzerinde sadece olayları anlatan ve gösterip çekilen, bilgi aktaran bir biçimdir. Biz de hikayemizi güzelce anlatmanın dışında bir şey amaçlamadık. Kişilerimizi tek tek ifade edecek, basitçe bir sınıfa işaret eden ortak tavırlar belirlendikten sonra sadece hikayemizi anlatmayı hedefledik.

3- Yaptığınız çalışmanın seyirci ile nasıl bir bağ kurmasını hedefliyorsunuz?

Seyirciyle ilk başlarda kafamda kurduğum ilişki daha parmak sallayan, onlara bir şeyi öğretmeye çalışan, ders veren bir tavır sergiliyordum. Ama sonradan bu tavrında değişmesiyle gerçekten seyirciye karşı bir şey yapmaya gerek kalmayacağını sadece tatlı tatlı hikayemizi anlatırsak seyirciyle de çok tatlı bir bağ kurulabileceğini düşünüyorum.

4- Tiyatro metni olarak yazılmamış bir metni ilk okumanızla sahneleme süreci sırasındaki değişimleri/farklarını nasıl tanımlarsınız/açıklarınız?

Bir öyküyü okumanın veya geçip birinin karşısına sırayla anlatmanın dışında nasıl bir yolla aktarabileceğini hiç denememiştim.

İlk soruda da dediğim gibi ilk başta bir öyküyü nasıl yorumlayıp oynayacağımızı kafamda canlandıramıyordum. Sonra tek tek cümleleri bölüp sırayla konuşmaya başladığımızda bunun nasıl akışkan ve bütün görüneceğini canlandıramıyordum. Daha sonra sürekli gösterdiğimiz mekanın, kişilerin, olayların değişeceğini ve bunu nasıl hünerli ve akan bir şeyin içinde yapabileceğimizi düşünemiyordum. En sonunda da artık bir bantın içinde beş kişi oynamaya geçince nasıl sığacağımızı, aynı hareketleri nasıl sıkıştırarak oynayacağımızı, bunun nasıl bir etkisi olacağını hiç tahmin edemiyordum. Kısaca benim için süreç boyunca klasik bir yapının dışında bir proje olduğu için son ana kadar hiç sonucunu tahmin edip öngöremeyeceğim bir çalışma süreci oldu.