

KEŞİF TİYATROSU ve BİR UYGULAMA ÇALIŞMASI: “DAĞINIKLIK”

Yüksek Lisans Tezi

Orkun TÜRKMEN

Eskişehir 2024

KEŞİF TİYATROSU ve BİR UYGULAMA ÇALIŞMASI: “DAĞINIKLIK”

Orkun TÜRKMEN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sahne Sanatları Anasanat Dalı

Danışman: Prof. Erol İPEKLİ

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Şubat 2024

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Orkun TÜRKMEN'in "Keşif Tiyatrosu ve Bir Uygulama Çalışması: "Dağınıklık"" başlıklı tezi 01 Şubat 2024 tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca toplanan **Sahne Sanatları Anasanat Dalı Tiyatro programında, yüksek lisans tezi** olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

İmza

Üye (Tez Danışmanı) : **Prof. Erol İPEKLİ**

Üye : **Prof. Dr. Dilek ZERENLER**

Üye : **Dr.Öğr.Üy. Arzu TURAN**

Prof. Dr. Saime ÖNCE
Anadolu Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

ÖZET

KEŞİF TİYATROSU ve BİR UYGULAMA ÇALIŞMASI: “DAĞINIKLIK”

Orkun TÜRKMEN

Sahne Sanatları Anasanat Dalı

Tiyatro Sanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Aralık 2023

Danışman: Prof. Erol İPEKLİ

Tiyatro sanatı geçmişten bugüne birçok farklı anlayış ve yorumlamalarla üretimini gerçekleştirmiştir. Tiyatronun içeriğine ve biçimine ilişkin birçok farklı yöntem uygulanabilir. Yöntemler ne kadar farklı olsa da her sanatçı aslında diğerlerinin yaptığı gibi tiyatro üretiminin idealine ulaşmak için çaba göstermiş, içerik ve biçime ilişkin görüşlerini paylaşmıştır. Çağımız sanatçıları bu çabayı hala sürmekte ve özgün bir eser üretmenin yollarını aramaya devam etmektedir. Bu yaratıcı yolculuk, “sanat” kavramının temel tanımı sabit kaldığı sürece devam edecek gibi görünüyor.

Bu çalışma kapsamında tiyatronun içerik ve biçiminden öte, bir tiyatro üretimine yaklaşım biçimi (Keşif Tiyatrosu) incelenmiştir. Tiyatronun temel isteklerine (topluluk ve oyuna) dayanan Keşif Tiyatrosu, tiyatronun nasıl olması gerektiğine değil; nasıl daha fazla/çeşitli olabileceğine odaklanır. Bu yaklaşım, tiyatro alanında içerik ve biçime dair yeni yollar ve/veya sorunlar keşfetmek, çabalamaya devam etmek isteyenler için bir yol gösterici olabilir.

Tezin kapsamında; Keşif Tiyatrosu’nun anlamı, içeriği ve gelişimi sade bir şekilde açıklanmaya çalışıldıktan sonra, uygulamasına dair de fikir edinmek adına “Dağınıklık” adlı uygulama çalışması incelenmiştir.

Anahtar Sözcükler: Tiyatro, Keşif, Özgün, Süreç, Devised Tiyatro

ABSTRACT

DEVISED THEATRE and A CASE STUDY: “MESS”

Orkun TÜRKMEN

Department of Performing Arts

Program in Drama

Anadolu University, Institution of Graduate Schools, December 2023

Supervisor: Prof. Erol İPEKLİ

Drama has been produced with various understandings and interpretations from past to present. Many different methods can be applied to its content and form. No matter how different the methods are, each artist actually strived to reach the ideal of theater production, as others did, and shared her/his views on content and form. Contemporary artists continue to exert this effort, and still searching for ways to produce a unique work. This creative journey is likely to persist as long as the fundamental definition of "art" remains constant.

Within the scope of this study, an approach to theatrical production, namely Devised Theater has been examined beyond the content and form of theater. Devised Theater based on the fundamental requirements of theater (community and play), directs its attention not to how theater should be but to how it can be more/diverse. This approach may serve as a guide for those who wish to continue striving to create new paths and/or challenges in the field of theater regarding content and form.

Within the scope of the thesis, after attempting to explain the meaning, content, and development of Devised Theater in a simple manner, a case study titled "Mess" has been examined in order to to gain insights into its practical application as well.

Keywords: Theatre, Discovery, Unique, Process, Devised Theatre

01.02.2024

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.

Orkun TÜRKMEN

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
BAŞLIK SAYFASI.....	i
JÜRİ ve ENSTİTÜ ONAYI.....	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ	v
İÇİNDEKİLER	vi
GÖRSELLER DİZİNİ	viii
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

1. KEŞİF TİYATROSU	4
1.1. Keşif Tiyatrosu'nun Tanımı.....	7
1.2. Keşif Tiyatrosu'nun Tarihsel Temelleri	9
1.2.1. Halk tiyatrosu geleneği: Commedia dell'arte	10
1.2.2. Tarihsel avantgarde	13
1.2.3. Yirminci yüzyıl tiyatro uygulayıcıları	14
1.2.3.1. Tiyatro Stüdyosu (1905).....	16
1.2.4. 1960'lı yıllar.....	18
1.3. Keşif Tiyatrosu'nun Temel Unsurları.....	21
1.3.1. Başlangıç noktası.....	21
1.3.2. Grup ve ortaklar	24
1.3.3. Metin ve dramaturji.....	30
1.3.4. Doğaçlama	35
1.4. Keşif Tiyatrosu'nda Çeşitlilik	39
1.4.1. Oyunculuk	39
1.4.1.1. The Open Theatre ve Joseph Chaikin.....	43
1.4.2. Görsel tasarım ve mekân	46
1.4.2.1. People Show.....	48
1.4.3. Toplumsal ve politik anlam	52
1.4.3.1. The Living Theatre	54

İKİNCİ BÖLÜM

	<u>Sayfa</u>
2. UYGULAMA ÇALIŞMASI: “DAĞINIKLIK”	58
2.1. Başlangıç Noktası	58
2.1.1. İç Ortakla Diyalojik Oyunculuk	60
2.2. Grup ve Ortakların Yapısı	63
2.2.1. Heterarşi	64
2.3. Metin ve Dramaturji	66
2.4. Doğaçlama	69
2.5. Sahneleme	72
2.5.1. Gösterim metni	72
2.5.1.1. Birinci bölüm: “Her şey ve Hiçbir Şey”	73
2.5.1.2. İkinci bölüm: “Bir Şey İçin Çabalamak”	75
2.5.1.3. Üçüncü bölüm: “Bir Şey”	77
2.5.1.4. Dördüncü bölüm: “Hiçbir Şey ve Her Şey”	77
2.5.2. Sahne donanımı ve mekân	80
2.5.3. Ses ve müzik	84
2.5.4. Kostüm	85
2.5.5. Işık	86
2.5.6. Afiş ve broşür	86
3. SONUÇ	87
KAYNAKÇA	91
EKLER	
ÖZGEÇMİŞ	

GÖRSELLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Görsel 2.1. “Pexeso” çalışması için hazırlanan bazı kartlar	67
Görsel 2.2. “Askılık ile düet” çalışması.....	69
Görsel 2.3. Yaralanma başlığı altında “30 saniyede kompozisyon” çalışması	70
Görsel 2.4. Su dolu bardakların çıkardığı seslerin kaydı	70
Görsel 2.5. “Fırlatılmış” oyuncu	72
Görsel 2.6. Politikacı	73
Görsel 2.7. Seyircinin dağınıklığı topladığı olasılık.....	75
Görsel 2.8. İkinci olasılık olarak kendini acındıran oyuncu	75
Görsel 2.9. Bağımsız hareket eden beden parçaları.....	77
Görsel 2.10. Bedeniyle mücadele eden ve yere düşen oyuncu	77
Görsel 2.11. Yere kapaklanan oyuncu	78
Görsel 2.12. Oyuna dönüşen “üstünü temizleme/silkeleme” eylemi	78
Görsel 2.13. Hareket düzeninin ve oyunun sonu.....	79
Görsel 2.14. Oyun başlangıcında nesnelere konumu	81
Görsel 2.15. Kategorizasyon: Ayaklı nesnelere.....	82
Görsel 2.16. Oyuncunun kafasına düşen kutu.....	82
Görsel 2.17. Kostüm olarak kullanılan gömlek.....	84

GİRİŞ

Sanat olgusu, insana ve onun yaşamına ilişkin öze ulaşmada bir araç ve insana özgü değerlerin görünür kılınmasında bir amaç oluşuyla değerini şekillendirir. İnsana dair ve insan ilişkileriyle en güçlü bağı kurması gereken sanat alanının da tiyatro olduğunu söyleyebiliriz. Tiyatro sanatı hem içerik hem de biçimde insan ilişkilerine dayanır. Tiyatro çoğunlukla, tek bir bireyin değil; bir topluluğun ürettiği sanat olma özelliği gösterir. Bu durum, tiyatro sanatında sanatçının kim olduğu konusunda tartışmalara yol açmıştır. Tarihsel gelişiminde tiyatro sanatının vurgusu; yazar, yönetmen ve oyuncu arasında sürekli değişime uğrar. 1960 sonrasında günümüze kadar gelişen alternatif tiyatro evrimi ile önce oyuncu lehine vurgu artarken; giderek tiyatronun, topluluk olgusu üzerine odaklandığına tanık oluruz. Tiyatro topluluğunun üyeleri; başta yazar, yönetmen ve oyuncu sorumlulukları olmak üzere üretim aşamasında çok yönlü bir görev bilinci taşımaya başlar. Tiyatro sanatı, tek bir bireyden veya sorumluluktan ziyade topluluğun kendisi üzerinde karşılığını bulur.

Topluluk olgusuna paralel bir şekilde yaşanan diğer bir gelişme, sanat ve zanaat arasındaki yakınlaşmadır. Sanat olgusu, aslında tarihler boyunca zanaat olgusu ile güçlü bir yakınlık göstermiştir. İki arasındaki ayrımın, 18. yüzyılda keskin bir şekilde gerçekleştiğini gözlemlemek mümkün. Bu ayrışma, 20. yüzyıla gelindiğinde tekrardan hafifler. Sanat ve zanaatın bir arada var olması gerektiği vurgulanır. Özellikle tarihsel avangartların etkisiyle sanat üretiminde, sürece yapılan vurgu artar. Sanat, günlük hayatın bir parçası olmalıdır. Zanaatkarlık üzerindeki eğilimin artışı, 20. yüzyılın ikinci yarısında daha fazla ivme kazanır. Zanaatın değeri sadece sanat alanında değil; toplumsal, kültürel ve ekonomik nedenlerle özellikle Batı toplumlarının yaşantısında yansımaları bulmuştur. Bu etkiyi günümüzde de yoğun bir şekilde hissetmek mümkündür. Seri üretimlerin ve endüstriyel tüketiminin karşısında zanaat tüketicisinin oranı artmış durumdadır (Campbell, 2005). Günlük yaşantımızdaki bu yansımaya ilişkin; butik işletmeler, el-yapımı ve ev-yapımı ürünler, özel tasarım ürünler, kişiye özel üretimler, sınırlı sayıda üretimler gibi örnekler verilebilir. Bu değişimin arkasında özelleştirme ve kişiselleştirme ihtiyacı, kitleselleşme karşısında birey olma ihtiyacı ve kültürel koruma gibi birçok neden yatmaktadır. Günümüz insanı “şeyleri”; değerli, anlamlı, özel ve maddiyatın ötesinde kılmanın arayışı içindedir. Bu arayış kaçınılmaz bir şekilde tiyatro alanında da etkisini

gösterir. 1960 sonrası ve günümüz tiyatro topluluklarının büyük çoğunluğu, özgün ve başkası tarafından kopyalanamaz bir üretimin peşindedir.

Tiyatro üretiminde kolektif bir yapı inşa etme ve özgün bir eser üretmenin, anaakım tiyatro dışında kalan günümüz tiyatro uygulayıcılarının ortak ideallerini oluşturduğu söylenebilir. Bu idealler doğrultusunda gelişim gösteren tiyatronun, “Devised Theatre” kavramı ile karşılık bulup bulamayacağı sorusu bu çalışmanın temelini oluşturmaktadır. Çalışma, “Devised Theatre” kavramının ne olduğu ve uygulamada nasıl karşılık bulabileceği ile ilgilenir. Kavramın Türkiye’de yaygınlık kazanmadığı göz önünde bulundurularak çalışmanın teorik bir altyapı ve tiyatro uygulayıcılarına yeni yaklaşımlar kazandırması amaçlanmıştır.

“Devised Theatre” teriminin Türkiye’de kullanımı yaygın olmasa da genel itibariyle “devising” yaklaşımı günümüz tiyatro kültüründe egemen bir konuma sahiptir. 1960 sonrası tiyatro evrimiyle birlikte vazgeçilmez bir değer kazanmıştır. Çalışma, güncel uygulamalarda yararlanılan bu yaklaşımın (Devised Theatre) teorik altyapısını sağlamlaştırarak ve uygulamada nasıl hizmet edebileceğini örnekleyerek önemini oluşturacaktır.

Literatürde “devising” kavramını kullanan birçok araştırma ile karşılaşmaktadır. Kavramın kullanım alanı ve kavrama yaklaşım şekli çok çeşitlidir. Ancak özellikle “Devised Theatre” üzerine odaklanarak yazılmış kaynaklar tarandığında konuya ilişkin temel kaynaklar sınırlıdır. Bunlardan ilki “Devising Theatre: A Practical and Theoretical Handbook” (1994), Alison Oddey tarafından yazılmıştır. Sonrasında ise Deirdre Heddon ve Jane Milling’in “Devising a Performance A Critical History” (2006) adlı kitabı ve Emma Govan, Helen Nicholson ve Katie Normington'un yazdığı “Making a Performance: Devising Histories and Contemporary Practices” (2007) yayınlanır. Bu çalışma, araştırmanın ilk bölümünü (teorik bölümünü) bu kaynaklar üzerinden şekillendirir.

Çalışma kapsamında özellikle “Devised Theatre” kavramının tarihsel gelişiminde bazı sınırlandırılmalara gidilmiştir. “Devised Theatre” ve “devising” kavramlarının tarihsel oluşumu çok yönlüdür. “Devising” pratiğinin gelişimi sadece alternatif tiyatro alanında gerçekleşmemiştir. Devising süreçlerine, dans ve performatif sanatları başta olmak üzere, farklı alanların katkısı yadsınamaz. Drama eğitimi, topluluk odaklı çalışmalar ve politik tiyatro da bu gelişimde önemli rol oynamıştır. Eğitim alanında da özellikle Viola Spolin’in ve Suzanne Bing'in (Maria Montessori ile birlikte) erken çocukluk dönemi ve oyun üzerine araştırmaları “Devised Theatre”ın oluşumunda etkili

olmuştur. “Devising” kavramının tarihsel gelişimi, bu tezin kapsamını aşmaktadır. Bu çalışma içerisinde “Devised Theatre”, tiyatro alanı ve tiyatronun sahnelenmeye dönük estetik yönü ile sınırlandırılmıştır.

Bu tez çalışması, konuya ilişkin bir temel oluşturması amaçlanan teorik inceleme ve uygulama aşaması olmak üzere iki ana bölümden oluşmaktadır. İlk bölüm konuya ilişkin teorik altyapıyı, tanımlamaları ve örnekleri kapsamaktadır. Bu bölümün oluşumunda alan taraması yöntemi kullanılmıştır. Sahnelemeyi amaçlayan ikinci bölüm, okuyucuya teorik bölümü örneklendirebileceği bir alan sunar. İlk bölümde incelenen teorik altyapının uygulama alanında nasıl karşılık bulabileceği sınanmış, uygulama sürecinde tercih edilen çalışma yaklaşımları ve sahnelenmesi hedeflenen eserin yapısı ve içeriği açıklanmıştır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. KEŞİF TİYATROSU

Bir tiyatro yapma biçimi niteleyen İngilizce “Devised Theatre” teriminin Türkçe’de karşılığının bulunması için Türkiye’de yapılan çalışmalar oldukça sınırlıdır. Türkiye’de yapılan çalışmalar içerisinde, “Devised Theatre” teriminin Türkçe kullanımına öneri niteliği taşıyan tek bir çalışma bulunmakta ve öneri olarak “Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu” terimini sunmaktadır.

Bu yöntemle çalışan toplulukların tiyatro yapma pratikleri incelendiğinde göze çarpan en belirgin özellik, toplulukta yer alan bireylerin oyunun yaratımına yönelik ‘ortak’ katkılarıdır. Bu bilgiler ve toplulukların ABD ve Avrupa geleneğinde çalışma pratiklerine ilişkin yukarıda kısaca belirtilen yaklaşımları göz önünde bulundurulduğunda, ‘Devised Theatre’ı veya ‘Devising Theatre’ı ‘Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu’ ile, ‘devising’ kelimesini de bu bağlamda ‘Ortaklaşa Yaratım’ biçiminde karşılamanın yerinde olacağı düşünülmüştür (Uğurlu, 2014, s.6).

“Devised Theatre” üzerine gerçekleştirilmiş birçok araştırma da “Devised Theatre” terimini “Collaborative Theatre” terimiyle ve “Devising” terimini ise “Collaborative Creation” ile eşzamanlı olarak kullanmaktadır. Bu çerçevede bakıldığında, “Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu” terim önerisinin “Devised Theatre” terimini karşıladığı söylenebilir. İngiliz ve Avustralyalı tiyatro grupları uygulamalarını tanımlarken Devising terimini kullanma eğilimindeyken, Amerika’da eşanlamlı faaliyetler için Collaborative Creation terimi kullanılmaktadır (Heddon ve Milling, 2006, s.2).

“Devising” ve “Collaborative Creation” terimleri tiyatro bağlamında güçlü bir benzerlik göstermektedir. Farklı ülkelerdeki tiyatro gruplarının uygulamalarını tanımlama isteği bu çeşitliliği doğurmuştur. Bununla birlikte, tanımlamaların terminolojik olarak farklı vurgu ve anlamlar taşıdığı kaçınılmazdır. “Devising” kelimesi birden fazla katılımcıda ısrar etmiyor olsa da “Collaborative Creation” açıkça bunu yapmaktadır (Heddon ve Milling, 2006, s.2). Yaygın olarak performatif veya tiyatral bir etkinlik oluşturma süreci olarak kabul edilen “devising”, genellikle başkalarıyla iş birliği içindedir; ama her zaman değil (Govan Nicholson ve Normington, 2007, s.4). “Devised Theatre” ve “Collaborative Theatre” terimlerinin, temel unsurları aynı olan bir tiyatro

yapma biçimini tanımlamasına karşın; bu unsurların taşıdığı değerlerde bir çeşitleme yaşandığını gözlemliyoruz.

“Devising Performance, a critical history(2006)” kitabında Heddon ve Milling, “Devised Theatre” ve “Collaborative Creation” terimlerinin farklı anlamlar taşıdıklarını açıkça kabul etmektedirler:

‘Devised performance’ için ortakların dahil edilmesine gerek yoktur. Bu nedenle ‘devising’ uygulamaları, bu çalışmada belirtilenlerden çok daha geniş kapsamlı olabilir. Odak noktamızı kasıtlı olarak ‘collaborative creation’ ile sınırlayarak bireylerden çok topluluklara ağırlık veriyoruz. Bu karar kaçınılmaz olarak ihmellere yol açar. Özellikle performans sanatı alanında, eserin çoğu zaman bireysel sanatçılar tarafından ‘devised’ olarak oluşturulduğu bazı konuların göz ardı edilmesine neden olabilir (Heddon ve Milling, 2006, s.3).

“Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu (Collaborative Theatre)” terimi, “Devised Theatre” terimine kıyasla birden fazla katılımcının yaratıma katkısını vurgulamaktadır. “Devised Theatre” üzerine yapılan incelemelerde ortaklaşa bir yaratım sürecinin varlığında fikir birliği bulunsa dahi, vurgusunu bu temel unsur üzerinden oluşturmaz. “Devised tiyatro her zaman bir grup etkinliği olarak düşünülmeli midir? Örneğin, bir solo oyuncu başka bir sanatçıyla iş birliği yapıyorsa ancak bir topluluğun parçası değilse? (Oddey, 1994, s.3)”.

Ortaklaşa Yaratım Tiyatro’sunun bir grup etkinliği olmaması düşünülemez. Buna karşılık; bir topluluk (ensemble), “devising” süreci olmadan da çalışabilir (Robinson, 2015, s.9). Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu, yaratım sürecini “devising” olarak adlandırma sorumluluğu taşımaz. Ortaklaşa yaratımın zayıf olduğu bir tiyatro yapma biçiminin de “Devised Theatre” olarak nitelendirilebileceği mümkün görünmektedir. 1960’lardan 1980’lere kadar ‘devising’in karakteristik özelliği olan ütöpik kolektivizmin bir kısmının artık dağılmış olmasına rağmen dünya çapındaki birçok topluluk hala devising uygulamalarını kullanmaktadır (Allain ve Harvie, 2006, s.146). Bu sebeple, anlam çeşitliliğini kaybetmemek adına, bu tez çalışması kapsamında “Devised Theatre” teriminin Türkçe karşılığı için yeni bir öneri sunmanın uygun olacağı düşünülmüştür. Bu öneriyi yaparken de İngilizce “devise” kelimesinin taşıdığı anlam ve “Devised Theatre”ın belirleyici özellikleri eşzamanlı olarak göz önünde bulundurulmuş, kesişim noktası belirlenmeye çalışılmıştır.

“Devise” kelimesi İngilizce tanımlamasıyla, özellikle zekâ ya da hayal gücünü kullanarak yeni bir şey icat etmek veya bir şey yapmanın yeni bir yolunu icat etmek anlamını taşımaktadır. İngilizce-Türkçe sözlükler incelendiğinde de “devise” kelimesinin Türkçe karşılığı olarak yapılan çeviriler başlıca şu şekildedir: tasarlamak, planlamak, icat etmek, akıl etmek, düzenlemek, düşünmek, tertiplemek.

“Devised Theatre” terimine baktığımızda ise, tiyatro yapma sürecinin başlangıcına ve öncesine dair bir vurgu ile karşılaşmaktayız. “Devising” önceden var olan bir metin ya da skor koşulu olmaksızın, grup tarafından sıfırdan bir performans yaratma sürecidir.

Devising (1990'larda Kuzey Amerika ve İngiltere’de giderek yaygınlaşan bir sözcük) terimine tarihsel geçiş, komüniteryen işbirlikçi pratiklerin algılanan siyasi potansiyeline yapılan açık vurgudan, grup dinamiğinin siyasetinden bağımsız olarak yeni iş üretimine yapılan daha estetik bir vurguya doğru belirgin bir pratik kaymaya işaret etmektedir (Syssoyeva ve Proudfit, 2016, s.8).

“Devising, basitçe ifade edersek, yoktan var olmanın (ex nihilo) bir tür versiyonuna eğilim gösteriyor ve grup pratiği ideolojileriyle ilgili bir endişeden uzaklaşıyor gibi görünüyor (Syssoyeva ve Proudfit, 2016, s.8)”. “Ortaklaşa yaratım” ifadesine karşılık, malzemenin yoktan var edilmesini veya ortaya çıkarılmasını daha açık bir şekilde vurgular (Heddon ve Milling, 2006, s.3). Tiyatro yapma sürecinde “Collaborative Creation” kolektif yönü vurgularken; “devising” yaratıcı yönü vurgular. “Devised Theatre”, bir veya daha fazla uyarandan¹ yola çıkarak özgün bir tiyatral ürün yaratma süreci olarak tanımlanabilmektedir. Yaratımını bir başlangıç noktasından, seçilmiş bir veya birden çok uyarandan oluşturur. Buradaki ‘başlangıç noktası’ ile kastedilen, başlangıçta (tiyatro yapma sürecinden önce) sadece bir fikrin var olmasıdır². Bu doğrultuda da özgün bir tiyatro performansı üretme hedefi güder. “Devised Theatre” bir keşif sürecidir. Var olmayanın arayışındadır. Süreç sonuna kadar nasıl bir tiyatro ürünü yaratacağını tam anlamıyla öngöremez ve öngörmemelidir de. Kimi zaman çalışma sürecinin (work in progress) bir tiyatro ürününe dönüşmesi dahi mümkündür. Özgün bir tiyatro eseri üretme arzusunda bir keşif sürecine özlem duyar. Bu açıdan bakıldığında, “Devised Theatre” özgün vurgusunu ‘yoktan var etmek’, ‘başlangıç noktası’, ‘süreç’ üzerinde şekillendirir.

¹İtki, çıkış noktası, ilham kaynağı da denebilir. İngilizce metinlerde çoğunlukla “stimulus” kelimesi tercih edilmektedir. “Başlangıç Noktası” bölümünde daha detaylı açıklanmaktadır.

²Kimi zaman başlangıç noktasının keşfi de sürecin bir parçası olabilir.

“Devise” kelimesinin (tasarlamak, planlamak veya icat etmek), teknik bir bakış açısı sunduğunu söyleyebiliriz. Kelimenin, “Devised Theatre” terimi ile sanat alanında kullanılabilecek bir anlam genişlemesine uğradığı görülüyor. Tasarlamak, planlamak ya da icat etmek sözcüklerinin Türkçe dilinde teknik bir bakış açısı sunduğunu göz önünde bulundurarak, yaratıcı yönün vurgulanmasında “keşif” sözcüğünden yararlandık. “Devised Theatre” teriminin belirleyici özelliklerini ve işaret ettiği tiyatro yapma biçimini, “devise” kelimesinin anlamları ile karşılaştırdığımızda “keşif” kelimesiyle bir ortak nokta yakalamak mümkün görünmektedir.

“Devised Theatre” teriminin “Collaborative Creation” terimine kıyasla farklı bir vurguya işaret ettiğinden dolayı, “devise” kelimesi ve “Devised Theatre” teriminin anlamları incelenmiş ve bu tez çalışması kapsamında İngilizce “Devised Theatre” teriminin Türkçe karşılığı olarak “Keşif Tiyatrosu” kavramı öneri olarak sunulmaktadır. Çalışmamızın devamlılığında İngilizce “Devised Theatre” (kimi zaman “Devising Theatre”) olarak kullanılan terimin Türkçe karşılığı olarak “Keşif Tiyatrosu”, “devising” için ise “keşfetmek” kavramlarını kullanmak uygun görülmüştür.

1.1. Keşif Tiyatrosu’nun Tanımı

Tanımlama yapmaya başlamadan önce, Keşif Tiyatrosu teriminin belirli bir dramatik türü ya da belirli bir performans tarzını ifade etmediğini vurgulamak yerinde olacaktır. Keşif Tiyatrosu kavramı, belirli veya genel geçer bir metodolojiyi barındırmaz. Birçok farklı tiyatro biçimini barındıran geniş bir alanı kapsamaktadır. Aynı zamanda tiyatro dünyasında güncel bir kullanıma ve konuma sahip olduğu için tanımlanmasında sürekli değişim içinde olduğu söylenebilir. Keşif Tiyatrosu’nun ne olduğu konusundaki belirsizlikleri aşmak için Keşif Tiyatrosu’nu kapsayıcı bir terimden ziyade, farklı stratejileri düzenleme ve bir araya getirme yolu olarak görmek bize fayda sağlayacaktır. Keşfetmek (devising), tek bir metodolojiden ziyade en doğru şekilde çoğul olarak, deney süreçleri ve yaratıcı stratejiler dizisi olarak tanımlanırsa düzgün bir tanım veya kategorizasyona meydan okur (Heddon ve Milling, 2006, s.2).

Keşif Tiyatrosu, tiyatrodaki bir yapma biçimini ve özellikle bir tiyatro oluşum ve yaratım sürecini nitelemektedir. Keşif Tiyatrosu, belirlenen bir başlangıç noktasından veya bir esin kaynağından yola çıkarak her tiyatro grubunun özgün bir süreç ve tiyatro eseri üretebilmesi özgürlüğüne işaret eder. Keşfetmek, süreçten önce hiçbir senaryonun

(ne yazılı oyun metni ne de performans skoru) bulunmadığı bir çalışma biçimini tanımlamak için kullanılır (Heddon ve Milling, 2006, s.3). Keşif Tiyatrosu, yaratımına bir veya birden fazla uyarandan yola çıkarak başlar. Örneğin bu uyarın; bir fikir, soru, tema, hikâye, nesne, görüntü, ışık, koku, hareket, mekân, metin, müzik olabilir. Başlangıç noktası belirleme ve materyal üretme yöntemleri çeşitlidir.³ Bu durum her tiyatro yaratım sürecinde farklılık gösteren özgün bir uygulama pratiği oluşumunu destekler. Odaklanması gereken nokta; Keşif Tiyatrosu çalışmalarındaki gücün, çalışma yönteminde ve sürecin kendisine önem verilmesinde yattığıdır. Grup, kendi ilerleme koşullarını tanımlayıp kontrol ederek başka hiçbir tiyatro oyununun sağlayamayacağı çalışma fırsatları sunar (Oddey, 1994, s.26). Keşif Tiyatrosu’nu dikkate değer ayrı bir biçim olarak tanımlayan ve kimliğini oluşturan şey, ilgili her grup için süreç ve ürünün benzersizliğidir. “Özgün bir tiyatro ürünü yaratma isteği” olduğu düşünülürse yöntem çeşitliliğinin varlığı anlam kazanmaktadır. Keşif Tiyatrosu böylelikle tiyatro ürünü oluşturma ve yaratma sürecinde kabul edilmiş tek bir yolun olmadığını savunmaktadır.

Tanımlamalarda karşılaşılan bir diğer unsur, Keşif Tiyatrosu’nun tarihsel kökenlerine işaret eder. Keşif Tiyatrosu teriminin kullanımı 1960’lar sonrasında, başta Amerika ve İngiltere’de olmak üzere, Batı ülkelerinde yaygınlaşmıştır. Tarihsel konumu, Keşif Tiyatrosu’na ana-akım tiyatro karşısında bir tepki olma özelliği kazandırır. Klasik-dramatik tiyatronun aksine, genellikle metne dayalı olmayan bir tiyatro yapma biçimidir. Bununla birlikte, yine özellikle tarihsel konumu açısından, hiyerarşik düzen anlayışının karşısında demokratik süreçlerin ve ortaklaşa iş birliği anlayışının benimsenmesini gerektirir.⁴ Keşfetmek, her zaman olmasa da genellikle ortaklaşa iş birliğini öngören performatif veya tiyatral bir etkinlik oluşturma sürecidir (Govan, Nicholson ve Normington, 2007, s.4). Senaryo tasarımı, metin veya dramaturji geliştirme, ışık ve ses tasarımı gibi sürecin tüm aşamalarında ve yönlerinde tüm ortakların yaratıcı katılımını önceler. Bu özelliği ile Keşif Tiyatrosu, farklı yaratıcılıkları ve kimi zaman farklı uzmanlık becerilerini bir araya getirmek gibi zengin sanatsal fırsatları içinde barındırır. Çoğu zaman oyun yazarı ile başlayıp yönetmen ve oyuncular aracılığıyla gösterime giden

³Doğaçlama, oyun oynama, yazma, çizim, filme alma, araştırma ve tartışma gibi birçok yöntem içerebilir.

⁴Bu durum, tarihsel olarak baktığımızda tartışılmaz bir öneme sahiptir. Ancak özellikle 1990’lardan itibaren, Keşif Tiyatrosunun yaygınlaşmasıyla genel geçer kabul edilen demokratik süreç özelliğine şüpheyle yaklaşılmaktadır. Ortakların kalıtım şekilleri, “grup ve ortaklar” bölümünde incelenecektir.

yerleşik (kabul edilmiş) tiyatro yapma tarzında inşa edilmemesi anlamında, tiyatronun bir alt türü olarak algılanır.

Allison Oddey “Devising Theatre. A practical and theoretical handbook” (1994) adlı kitabında Keşif Tiyatrosu teriminin herhangi bir tanımında “süreç”, “iş birliği” ve “çoklu-görüş” kavramlarının bulunması gerektiğini öne sürer (Oddey, 1994, s.3). Allison Oddey’in bu kavramlara yaklaşım tarzı oldukça keskindir. Bu kavramların anlamsal derinliğini “dünyaya ilişkin çelişkili deneyimlerini bir araya getirmek”, “kendimizi, kültürümüzü ve içinde yaşadığımız dünyayı anlamadaki parçalı deneyim”, “topluluk üyeleri kendilerini, kendi kültürel ve sosyal bağlamları içinde anlamlandırır” gibi açıklamalarla dile getirir. Allison Oddey’in kitabında Keşif Tiyatrosu; özgürlükçü, hayatla iç içe, sanatçının kendisinin ve çevresinin keşfini içeren güçlü vurgular taşımaktadır. Günümüzde kimi tiyatro toplulukları için yazılı metnin otoritesini kırmak, ana akım tiyatronun dışında kalmayı tercih etmek ya da yaratım sürecinde demokratik bir anlayışı benimsemek siyasi bir ideal olarak konumlanmayabilir. Bu tiyatro toplulukları da bir materyali özgün bir sanatsal yapıya dönüştürme ve şekillendirme süreçleri göz önüne alınarak Keşif Tiyatrosu olarak nitelendirilebilmektedir.

Yukarıdaki bilgiler ışığında Keşif Tiyatrosu’nun tanımı yapmaya çalışabiliriz. Keşif Tiyatrosu; ana-akım tiyatroya bir tepki olarak 1960 sonrasında Batı tiyatrosunda yaygınlaşan, ortakların yaratıcı katılım sürecini öngören, üretimde sonuçtan önce yaratıcı sürecin ön planda tutulduğu, sınırsız uyaran çeşitliliği içinde bir başlangıç noktası belirleyerek bir veya daha fazla uyaran doğrultusunda yaratıcı ve özgün bir eser üretmeyi hedefleyen bir tiyatro yapma biçimidir.

1.2. Keşif Tiyatrosu’nun Tarihsel Temelleri

Keşif Tiyatrosu’nun tarihsel kökenlerini doğrusal bir çizgide oluşturma çabası oldukça sorunlu görünmektedir. Keşif Tiyatrosu, tutarlı bir akım ya da belirgin bir kültürel tutku oluşturmaz ve sonuç olarak, etkilerinin ve sanatsal uygulamalarının zenginliğini açıklayabilecek tek veya sürekli bir tarih yoktur (Govan, Nicholson ve Normington, 2007, s.13). Bununla birlikte, günümüzde Keşif Tiyatrosu’nun pratiklerini etkileyen bazı temel tarihsel özelliklerin izini sürmek mümkündür. Bu arka plan, konunun kavranmasını ve örnek incelemedeki yaratıcı süreçlerin anlaşılmasını destekleyecektir.

Keşif Tiyatrosu'nun kökenlerini dört farklı bağlamda gözlemlemeyi uygun gördük: halk tiyatrosu geleneği, tarihsel avantgarde akımlar, yirminci yüzyıl tiyatro uygulayıcıları ve son olarak da Keşif Tiyatrosu teriminin doğmasına yol açacak 1960'lı yıllar.

1.2.1. Halk tiyatrosu geleneği: Commedia dell'arte

Keşif Tiyatrosu'nun özelliklerinin izini geleneksel halk tiyatrosunda yakalamak mümkün görünmektedir. Tiyatronun doğaçlama ve yaratıcı yönü ya da kolektif bir yaklaşım, zaman ve kültürler boyunca tiyatro yaratım sürecinin bir parçası olmuştur. Tiyatro tarihinde bu kazancı sağlayan en büyük etkenin sahibi de halk tiyatrosu geleneğidir. Örneğin, topluluk ruhunu ve keşfetmek yaklaşımının izlerini Shakespeare'in 'Bir Yaz Gecesi Rüyası' oyununun yaratımında gözlemleyebilmekteyiz. Bir Yaz Gecesi Rüyası oyunu, halk tiyatrosu geleneğinin etkisi altında, Orta Çağ Halk Tiyatrosu'ndan geçiş aşamasıdır (Pettitt, 2005, 31–43). Bu kolektif ve doğaçlamaya dayalı yaratım anlayışı, 16. ve 17. yüzyıllarda doğaçlama ve yaratıcı oyun tarzlarıyla Avrupa'da yaygınlaşan Commedia dell'arte'nin gezici topluluklarına da sirayet etmiştir. Commedia'dan önce de muhtemelen Antik Yunan Dionysos festivallerinde, ne yazık ki isimlerini öğrenemeyeceğimiz, tiyatral yeniliklerle dolu gösteriler yaratan topluluklar vardır.

Araştırmamızı Commedia dell'arte üzerinde geliştirmeyi tercih etmemizin temel sebebi, özellikleri karşılaştırıldığında Commedia dell'arte'nin Keşif Tiyatrosu ile en güçlü yakınlığı gösteren halk tiyatrosu geleneği oluşudur. Oyuncular genel hatlarıyla yazılmış bir konudan yola çıkarak çalışırlar ve buna bağlı olarak diyalogları ve aksiyonu doğaçlama yoluyla gerçekleştirirler (Brockett, 2000, s.160). Commedia dell'arte'nin belirleyici bir özelliği doğaçlamadır. Oyuncular yazılı bir metin ezberlemez, bunun yerine performanslarını senaryo veya "canovaccio" olarak bilinen iskelet yapısına dayandırırılar (Scuderi, 2015, s.415). Gezici topluluk yapısıyla da kolektif bir yaşamın izlerini görmek mümkündür. Commedia dell'arte terminolojisi sanatsal olmanın yanında sosyal bir fenomeni, her şeyden önce profesyonellerin birliğini kastediyor (Rudlin 1994, s.14). Commedia dell'arte temelli bir topluluğun ana hatlarından biri komünal bir hayat yaşamak olabilir (Rudlin, 1994, s.189). Commedia dell'arte; yaratıcılığı ön planda tutuşu, kolektif ve doğaçlamaya dayanan yapısıyla Keşif Tiyatrosu ile güçlü bir benzerlik göstermektedir.

Commedia dell'arte üzerinde durmak istememizin diğere önemli bir sebebi; Commedia dell'arte'nin 20. yy.'da yeniden anlam kazanması, birçok Keşif Tiyatrosu topluluğunu etkilemiş ve etkilemeye de devam ediyor oluşudur. Commedia dell'arte geleneği, 20. yy.'da pek çok yaratıcı sanatçıya ilham kaynağı olmuştur. C. Craig, V. Meyerhold, Y. Vakhtangov, M. Reinhardt, B. Brecht ve birçok diğere isim Commedia'da yenilenmiş bir tiyatronun baş kahramanını gördüler (McGehee, 2015, s.9). Bu etkileşim, oyuncuyu metnin hakimiyetinden kurtarır ve oyuncuyu yazar olarak görebileceğimizin habercisidir. Oyuncu aynı zamanda dramatik bir yazar olduğunda, kendi hayaline göre bir dünya yaratma ve böylece dramayı en yüksek yaşam biçimine uyandırma gücüne sahiptir (Reinhardt, 1926, s.61).

Dymphna Callery, Commedia dell'arte'nin 20. yy. üzerindeki etkisini şöyle açıklıyor:

Gerçekçiliğinin yeniden değerlendirmesi, Commedia dell'arte'ye olan ilginin yeniden canlanmasına yol açtı. Sanatçılar Commedia'da yeni bir ilham kaynağı buldular. Commedia'nın altında yatan parodi ve ironi duygusu, parçalara ayırma ve çerçeveleme modernistlerin araçları haline geldi. Temaları ve imgeleri popüler eğlenceye nüfuz etti. Yirminci yüzyılın ilk on yıllarında, Commedia etkisi sanatın her alanında kendini göstermiştir. Balede, Diaghalev'in şaşırtıcı derecede duygusal yeni baleleriyle; müzikte, Erik Satie ve Schoenberg, Debussy, Prokofiev ve Stravinsky'nin hepsi önemli ölçüde Commedia'dan yararlanıyor; resimde, özellikle Picasso'nun kariyerinin erken dönemlerinde Harlequin'i tercih etmesiyle; ekranda, Charlie Chaplin ve Buster Keaton'ın karakter yaratımlarıyla (Callery, 2001, s.9).

“Parçalara ayırma” ve “çerçeveleme”, yeni bakış açılarının doğabileceği güçlü bir potansiyel taşır. Her “parça”, bütünsel anlamdan bağımsız yeni bir anlama evrilebilir. Commedia dell'arte'nin yeniden keşfi bu gücü kullanmış, tiyatro dünyasına yeni bakış açıları ve pratikler kazandırmıştır. Tiyatroda Craig, Meyerhold ve Copeau; tiyatral doğası, görseelliğe ve son derece sofistike bir fiziksel doğaçlamacı olarak oyuncuya vurgu yapması nedeniyle Commedia'ya yönelirler (Callery, 2001, s.9). Meyerhold, hâkim edebiyat ve 'otantik duygular' kültüne karşıt olarak kendi tiyatro anlayışını mim, hareket ve ritim olarak şekillendirmeye yardımcı olan fikirleri oluşturur. En büyük ve en kalıcı olanı Meyerhold'un İtalyan Commedia dell'arte'sine duyduğu saygıydı (Moody, 1978, s.859). Commedia dell'arte, Meyerhold'un sanatsal bir ilke olarak grotesk olanı (yani doğal olarak bir arada yaşamadıkları düşünülen konuların, eylemlerin, fikirlerin bir araya getirilmesi) keşfetmesine yol açar (Leach, 2000, s.38). Commedia dell'arte'nin geleneksel

karakterleri ve maske üzerinden kişiselleştirilmiş hareket ve jest modelleri üzerine arařtırmalar yapar. Oyuncunun eđitimi, byk lde uzamdaki bedeni anlamaya odaklıydı. ‘‘Sahnesel hareket (scenic movement)’’ terimini geliřtirir ve bu erevede alıřmalar yapar. zellikle ‘‘The Fairground Booth’’ alıřmasıyla Meyerhold, maske ve dođaçlama odaklı Commedia dell'arte tiyatrosunu yeniden keřfetmiřtir (Braun, 1988, s.67). Commedia dell'arte, Meyerhold'un oyun ynetme yaklařımına tm kariyeri boyunca nfuz etmiřtir. Bu bir yařam felsefesi ve ifade aracı olduđu kadar, teknik bir kaynaktır da. Commedia dell'arte'nin, tiyatronun zne dair giderek kristalleřen anlayıřıyla rtřtđn ve aynı zamanda bunu bařarmasına yardımcı olduđunu fark eder (Moody, 1978, s.859).

Commedia dell'arte zerinden yaptđđı yeniliki yaklařım ve neriler dođrultusunda Keřif Tiyatrosunu etkileyen bir bařka isim Jacques Copeau, Commedia dell'arte'yi basite yeniden yaratmak yerine, yeni bir biim oluřturulmasına yardımcı olması iin kullanmıřtır: ‘‘Yeni Dođaçlama Komedi’’ (New Improvised Comedy) (Frost ve Yarrow, 1989, s.25). Copeau, Commedia dell'arte'nin enerjisini yirminci yzyılda yeniden canlandırma hedefini Les Copiaus (1924–1929) topluluđuyla gerekleřtirmiřtir. ‘‘Grubun stlendiđđi keřifler, yeni bir komedinin gerekten de mmkn olduđunu kanıtlamıřtı. Zamanında gelen ve tiyatroya canlandırıcı yeni bir enerji sunan maskeli dođaçlama ve popler tiyatro geleneklerini hayata dndrmřlerdi (Evans, 2021, s.103)’’. Copeau, bařta Fransa olmak zere Commedia dell'arte'nin Avrupa'da tekrar canlanmasının nclerindedir.

Commedia dell'arte'nin zelliklerinin yeniden deđerlendirilmesine gzel bir rnek olarak ‘‘grammelot’’ da gsterilebilir. Commedia dell'arte tarafından prova ve performansta kullanılmak zere icat edilen, anlamsız veya sama bir dil olarak farzedilen ‘‘grommelot’’ (Rudlin, 2015, s.155); A. Artaud, M.Saint-Denis, Dario Fo gibi isimlerin etkisiyle 20. y.y.'da anlamını gçlendirir. Michel Saint-Denis, grammelot iin ‘‘anlamın mziđđi’’ adını verir. ‘‘Kesinlikle samalık deđil, anlamın yansımali seslendirmeye damıtılmasıdır (Saint-Denis, 1982, s.34)’’.

Grldđ zere Commedia dell'arte'nin 20.yy'da tekrar anlam kazanması ve paralarının (tařıdđđı nitelik ve niceliklerin) btnden bađımsız olarak yeniden deđerlendirilmesi, tiyatro dnyasına nemli keřifler kazandırır. Hem bu keřifler hem de temel zellikleri sayesinde Commedia dell'arte, Keřif Tiyatrosu'nun oluřumunda nemli bir konuma sahiptir.

1.2.2. Tarihsel avantgarde

Tarihsel avantgarde olarak nitelendirdiğimiz akımların ortaya çıkışı, 20. yy. sanatını belirleyen en önemli dönemdir. Fütürizm, dışavurumculuk, dada, gerçeküstüculük ve Bauhaus, kaynaklarını 19. yy.dan alan modernizmin doruk aşamasıdır (Candan, 2003, s.61). Tarihsel avantgarde akımlar, geleneksel değerlerin sorgulanışı ve onlardan kopma isteğinin temsilcileridirler. Avantgarde, Innes'in tanımıyla, burjuvaziyle bütünleşen her şeyin ve aynı zamanda da toplumsal örgütlenmenin ve sanatsal konvansiyonların, estetik değerlerin ve maddi ideallerin, sözdizimselliğin ve mantığın reddidir (Innes, 2004, s.19).

İlk manifestosunu 1909'da gerçekleştiren Fütürizm, "yıkım"ın savunucusu olarak makine çağının devingenliği ve dinamizminin arayışındadır. "Statik sanat eserinden" uzaklaşmakta ve modern sanatsal ilginin "üründen sürece" genel değişimi için önemli bir ivme sağlamışlardır (Carlson, 1996, s.89). Dada akımının öncülerinden Hugo Ball'a göre, "Dada sonu olmayan dünya savaşı, Dada başlangıcı olmayan devrimdir (Ball, 1916, s.4)". Andre Breton, 1924'te yazdığı manifestoda Sürrealizmi şöyle tanımlar:

Kişinin, düşüncenin gerçek işleyişini sözel, yazılı ya da başka herhangi bir şekilde ifade etmeyi seçtiği katıksız ruhsal otomatizm (felsefe ve özdevim). Estetik veya ahlaki kaygılardan arınmış olarak, mantık tarafından uygulanan hiçbir kontrolün geçerli olmadığı, düşüncenin kendini ortaya koyduğu bir düzlem (Breton, 2009, s.31).

Andrew Benjamin, avangardı "sanatın kendi olanaklarını" sorgulayan bir hareket olarak tanımlar (Benjamin, 1991, s.99). Sanat eserini gündelik hayattan ayıran ve yücelten çerçeveyi kaldırarak çalışmalarını gerçekleştirirler (Govan, Nicholson ve Normington, 2007, s.18). Peter Bürger'e göre de bu hareketlerin temel niyeti, sanat ile günlük hayat arasındaki ayrımın ortadan kaldırılması ve sanatın hayat pratiğine dahil edilmesidir. Bu niyete ulaşma yolunda en güçlü aracı da bütünsel izlenimi bozmasıdır.

Avangardist eser, anlamının yorumlanmasına izin verecek bütünsel bir izlenim bırakmaz; yaratıldığı kadarıyla izlenimse, tek tek parçalara başvurularak açıklanamaz, çünkü artık o parçalar bir amaca tabi değildir. Alımlayıcı, anlam verme noktasındaki bu reddi, şok şeklinde tecrübe eder. Avangardist sanatçının amacı da budur- anlamın bu şekilde reddedilmesiyle, eseri okuyanın dikkatini, yaşama tarzının sorgulanabilir olduğuna ve onu değiştirme gereğine çekmek ister. Şokun, yaşama tarzının değiştirilmesi yönünde bir uyarıcı olması amaçlanır; estetik içkinliği kırmanın, alımlayıcının hayat pratiğinde bir değişim başlatmanın aracıdır (Bürger, 2003, s.152).

Parçaların bütünsel bir amaca hizmet etmemesi, sanatsal araçların ayrışması ve yeniden inşa edilebilir olmasıyla bağlantılıdır.

Sanatsal yaratım süreci, çeşitli teknikler arasında gerçekleştirilen ussal bir seçim süreci olarak yeniden inşa edilebilir; bu seçim, ulaşılabilecek sonuca bağlı olarak yapılmaktadır. Sanatsal üretime ilişkin böylesi bir yeniden inşa, sadece sanatsal üretimde yüksek düzeyde bir ussallığın söz konusu olduğunu değil, araçların da serbestçe kullanılabilir olduğunu varsayar: yani bu çerçevede araçlar toplumsal normların dolaylı biçimde de olsa ifade bulduğu bir stil normları sisteminin parçası olmaktan çıkmış olmalıdır (Bürger, 2003, s.55-56).

Tarihsel avantgarde akımların sanat alanına kazandırdıkları bu yaklaşım, sonuç odaklı sanatsal yaratım süreçlerini sorgulamaya iter. Bütünsel bir izlenime ulaşma gerekliliğinin olmadığı bir yaratım süreci, sanatçıya özgürlüğünü geri kazandırır. “Parça ve sanatsal araçlar” tekil olarak algılanabilir ve özgün bir yeniden inşa mümkündür. Keşif Tiyatrosu, yapısını bu özgürlük ve özgünlük üzerine kurar. Sürecin sonucunda ne yaratacağını öngörme ihtiyacı duymadan da sanatsal üretim sürecinin var olabileceğinin temsilcisidir.

Keşif Tiyatrosu topluluklarının temellerinin, tarihsel avantgarde sanatçıların Avrupa sanat geleneğini eleştirel bir şekilde yeniden değerlendirmesinde yattığını söylemek mümkündür. Geleneğin kırılmasının yanında; pratik düzlemde de Keşif Tiyatrosu, tarihsel avantgarde akımların uygulamalarından yararlanır. D. Heddon ve J. Milling, *Devising Performance* (2006) adlı kitabında tarihsel avantgarde form deneyleri ile Keşif Tiyatrosunda kullanılan süreçler arasında birçok bağlantı olduğuna işaret ediyor. Bir Keşif Tiyatrosu sürecinde kullanılacak tekniklerden biri için, avantgarde sanatçı Tristan Tzara'nın kullandığı şapkadan rastgele kelimeler çekerek oluşturduğu şiirleri örnek gösterebiliriz. Bu şiirler tam bir metnin birkaç veya tek kelime olacak şekilde parçalara ayrılıp tekrar birleştirilmesiyle gerçekleştirilir. Tzara, “Dadacı bir şiir yapmak için” şans ve kendiliğindenlik unsurlarını vurgulamaktadır (Tzara, 1920).

1.2.3. Yirminci yüzyıl tiyatro uygulayıcıları

Edward Gordon Craig (1872-1966) 20. yüzyılın başlarında tiyatronun tüm unsurlarını kullanmanın, araştırmanın ve bunları eşit derecede sürece dahil etmenin önemi üzerinde ısrarla durmuştur.

Hayır; Tiyatro Sanatı ne oyunculuk, ne metin, ne sahne, ne de danstır; ancak bunları oluşturan tüm unsurları kapsar. (...) Biri diğerinden daha önemli değildir, bir ressam için bir renk diğerinden daha önemli değildir, bir müzisyen için bir nota diğerinden daha önemli değildir (Craig, 1911, s.188).

Bu bütüncül bakış açısı, o dönemde metne dayalı tiyatronun baskın konumuna karşı güçlü bir tepki olarak karşılık bulur. Tiyatro sahnelemek için sonsuza kadar bir oyuna(metne) sahip olmaya bel bağlamamalı, zaman içinde kendi sanatının eserlerini sahnelemelidir (Craig, 1911, s.144).

Craig tiyatroyu bağımsız bir sanat olarak görmüş ve gerçek bir tiyatro sanatçısının, eylemi, sözcükleri, çizgileri, renkleri, tartımı bir yapım içerisinde, tıpkı bir ressamın, heykeltraşın ya da bestecinin yaptığı gibi saf bir biçimde kaynaştırması gerektiğini savunmuştur. (...) o daha çok, usta sanatçının bir yazımsal metnin aracılığına gerek duymaksızın, bütünsel ve eşgüdümlü bir sanatın her parçasını yaratabileceği bir biçim arayışı içindeydi (Brockett, 2000, s.509).

Craig, yaratım sürecinde sahne tasarımı, ışık tasarımı, heykel ve kukla gibi diğer sanat formlarını keşfetmenin önemini vurgulamıştır. Bu, tiyatro eserini oluşturan malzeme ve fikirlerin sayısının artışıyla önemli bir rol oynar.

Diğer önemli bir isim Jacques Copeau (1879-1949), Fransız tiyatrosuna farklı bir yaklaşım kazandırır: Oyuncunun bedenine ve doğaçlamaya odaklanan oyuncu merkezli bir metodoloji geliştirir. Oyuncu, Copeau tarafından tiyatronun birincil unsuru ve "bedensel farkındalık ve ifadeye dayanan" bir "bütüncül oyuncu" olarak görülmüştür (Callery, 2001, s.11). Copeau'nun mirası birçok uygulayıcı üzerinde etkisini gösterir: Etienne Decroux, Michael Saint-Denis ve daha sonrasında da Jacques Lecoq. Hepsi oyuncu eğitimindeki fiziksel olanakları ve yaratıcı oyuncuyu araştırmıştır.

Sık sık doğaçlama pratiği yaptım, İtalyanların 'alla improvisare' dediği şekilde prova yaptım ve oynadım. Oyuncunun belirli bir çerçeve içinde her şeyi icat ettiği bir ortam var. Yönetilmez, daha ziyade bir tür ayna görevi gören bir yönetmen tarafından önden 'tavsiye edilir'. Sahnede deneyimlediğim bu tür bir özgürlük, en özgürleştirici deneyimdi (Saint-Denis, 1960, s.85).

Saint-Denis böylece iki tür aktör arasında bir ayrıma ulaşır: metinle çalışan "oyuncu/yorumcu" ve metin olmadan çalışan "oyuncu/doğaçlayan" veya kimi zaman "oyuncu/yaratıcı" (Saint-Denis 2008, s.113-114).

20. yüzyıl tiyatro uygulayıcıların çalışmaları, tiyatronun tüm unsurlarının (metne dayalı tiyatroya bir karşıtlık ve tepki olarak) kullanımına ilişkin yeni keşiflerin yolunu

açmıştır. Oyuncu, baskın bir yönetmenin aracı olmak yerine; fiziksel olarak yaratıcı icracı ve yaratıcı sürecin merkezi olarak anlamını güçlendirir. Metin hakimiyetini kıran ve yaratıcı oyuncu fikrinin gelişimine etki eden uygulayıcılara birçok farklı örnek vermek mümkündür. Keşif Tiyatrosunun yapısını oluşturan 20. yy. uygulayıcılarının 'ilk' çalışmalarının izini sürdüğümüzde, özellikle Vsevolod Meyerhold ve Konstantin Stanislavski'nin önderlik ettiği Tiyatro Stüdyosu (1905) ile karşılaşmaktayız.

1.2.3.1. Tiyatro Stüdyosu (1905)

1905 Mart ayında Vsevolod Meyerhold ve Konstantin Stanislavski bir araya gelerek kurulması planlanan 'Tiyatro-Stüdyo'yu (bu isim Meyerhold tarafından konuldu) tartışılar (Braun, 1988, s.29). Stanislavski'nin "kendinden şüphe ve keşif" döneminde Meyerhold ile kurduğu iş birliği, tiyatrodaki yeni yolların açılmasını sağlayacaktır:

Bu kendinden şüphe ve keşif döneminde, Moskova Sanat Tiyatrosu'nun eski bir öğrencisi ve sanatçısı olan Vsevolod Emilievich Meyerhold ile buluştum. Girişimimizin dördüncü yılında bizden ayrılarak taşraya gitmiş, orada bir kumpanya kurmuş ve yeni, daha modern bir sanat arayışına girmişti. Aramızdaki fark şuydu: Ben sadece yeni bir şey için çabalıyordum ve henüz ona ulaşmanın yollarını ve araçlarını bilmiyordum, Meyerhold ise zaten yeni yöntemler ve araçlar keşfetmiş görünüyordu; ancak kısmen maddi koşullar ve kısmen de kumpanyasının zayıf yapısı nedeniyle bunu tam olarak gerçekleştirme engellenmişti. Böylece bu keşif döneminde ihtiyacım olan kişiyi bulmuş oldum. Meyerhold'a yeni çalışmalarında yardım etmeye karar verdim, ki bu bana "kendi hayallerimle büyük ölçüde örtüşüyor" gibi geldi (Stanislavski, 1962, s.429-430).

Tiyatro Stüdyo topluluğu ve yönetmenler 5 Mayıs 1905'te ilk kez bir araya gelir. Stanislavski yeni topluluğun politikasını ifade ederken tiyatronun toplumsal işlevini vurgular. Dramatik sanatın çağdaş biçimleri kullanılabilirliklerini tüketmiştir. Çağdaş seyirci yeni teknikler beklemektedir. Topluluk, sosyal çağrısını unutmadan yeni sahneleme biçimlerine ulaşmak için çaba göstermelidir (Braun, 1988, s.30).

Tiyatro Stüdyosu; ticari tiyatronun günlük performanslarına, karmaşık yükümlülüklerine ve sıkı hesaplanmış bütçesine bir alternatif olarak tasarlanmıştır. Stanislavski için bu "özel kurum", "oyuncular için bir laboratuvar"dır. Meyerhold'a göre ise "yeni sahne formları" üzerine bir araştırma tiyatrosuydu. Bu araştırmaya dayalı üretim ilkeleri, sonrasında Rus ve Sovyet tiyatro deneylerinin temeli haline gelecektir (Syssoyeva, 2013).

Tiyatro Stüdyosunun varlığı ve Meyerhold ile yakınlığı Stanislavski'nin düşünceleri üzerinde doğrudan bir etkiye yol açacaktır. Yeni ortağının (Meyerhold'un) etkisi altında Stanislavski, doğaçlama çalışmalarını etkin bir şekilde kullanmaya başlar. Yaratıcı değişimin ilk aşaması Mayıs ayında Stanislavsky'nin kendi provalarında gerçekleşir. Stanislavski, Meyerhold'u Moskova Sanat Tiyatrosu'nun Knut Hamsun'un Hayat Oyunu adlı yapımının ön provalarına ikinci yönetmen olarak katılmaya davet eder:

Stanislavski ilk okuma provasına, yeni yöntemlerin uygulanacağını duyurarak başlar. Yönetmenlik planı yok. Grup tartışması ve analizi yok. Önceden belirlenmiş bir "ton" yok. Oyuncular ayağa kalkmalı ve sahneleri yalnızca kendi bireysel, içsel dürtülerinin rehberliğinde canlandırmalıydı. Onların seçimleri ve keşifleri, yönetmenin sahneleme konseptinin oluşturulacağı materyali sağlayacaktı. Grup, son sekiz yılda alıştıkları hazırlık tartışmalarının hiçbiri yaşanmadan Hamsun'un metnini okumaya başladı. Okumanın bitiminde oyuncular ne yapacağını şaşırılmıştı: çeşitli şekillerde şaşkın, sıkılmış, dirençli, kayıtsız. Bize söylenene göre sadece iki veya üçü coşku ifade etti. Oyunu anlamadılar; anti-analitik yaklaşımı anlamadılar (Syssoyeva, 2013).

Tiyatro Stüdyosu süreci içinde yönetmenin rolüne ilişkin değişen bir tutuma tanık oluyoruz. Stanislavski ve Meyerhold, oyuncunun yaratıcı katkısını ararken; fiilen yönetmenin kavramsal hakimiyetini sorgulamaktadır.

Politik ve ekonomik çalkantıların yaşandığı bir dönemde açılan Tiyatro Stüdyosu, altı ay gibi kısa bir süre dayanır ve ne yazık ki hiçbir zaman halka açık bir performans sergileyemez. Tiyatro Stüdyosu, Kasım ayına gelindiğinde "başarısız" olur. Kişisel ve kurumsal çatışmaların, estetik anlaşmazlıkların, ekonomik krizlerin ve en önemlisi de siyasi devrimin toplam ağırlığı altında çöküşe uğrar.

Ekim 1905'te Tiyatro Stüdyosu, ilgili herkes için kasvetli bir fiyasko gibi görünmüş olmalı; ancak başarısızlığı, amaçlarının yanlıcılığından çok bunların tam olarak gerçekleşmesini engelleyen köklü alışkanlıklar ve önyargılardan kaynaklanıyordu: Stilizasyon başarısız oldu çünkü aslında yeterince stilize değildi. Bununla birlikte; Stüdyoda öğrenilen dersler, Meyerhold'a yakında St Petersburg'da takip edilecek olan ve Rus tiyatrosunda yeni bir hareketin kurulmasına yol açan, Moskova Sanat Tiyatrosu'nun da dahil olduğu bir hareketin oluşmasına yol açan başarıları elde etme deneyimini kazandırdı. Kendini bu işe adadı ve yakında 1911'de Edward Gordon Craig'in Hamlet'iyle doruğa ulaşan bir dizi yapımla katkıda bulunacaktı (Braun, 1988, s.43).

Bu "fiyasko" ve "başarısızlığın" ötesinde, Tiyatro Stüdyosu'nun Meyerhold ve Stanislavski'nin kendi tiyatro estetik ve kurumsal anlayışlarına önemli katkıları olur. İkisi

de kendine özgü bir şekilde oyuncunun yaratıcılığını yorumlayacaktır. Tiyatro Stüdyosu, Stanislavski'nin oyuncuların psikolojisinin ve fizikselliklerinin eşit derecede önemli olduğu bir psiko-fiziksel eğitim alanı geliştirmeye yönelik ilk somut adımlarını oluşturur (Merlin, 2003, s.18). Meyerhold, kinestetik ifadenin araçları üzerine çalışmalarını geliştirir. Deneysel provaları; yeni sahne biçimleri, yeni iş birliği biçimleri ve yeni prova süreçleri doğurmuştur (Syssoyeva, 2013). Tiyatro Stüdyosunun kapatılmasının ardından Stanislavski, 1906 yılında Sistem⁵ üzerine ilk yazılarına başlar (Merlin, 2003, s.19). 1911'de de oyuncunun içsel ve yaratıcı özgürlüğüne ilişkin giderek derinleşen araştırmasını sürdürebileceği Birinci Stüdyoyu kuracaktır (Merlin, 2003, s.21). Heddon ve Milling, Stanislavski'nin doğaçlama tekniklerinin 1950'ler, 1960'lar ve 1970'lerde İngiltere, Amerika ve Avustralya'da Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu ve Keşif Tiyatrosu hareketlerindeki merkeziliğini ortaya koyan çok sayıda tespit yapmışlardır (Heddon ve Milling, 2006, s.29-33).

Tiyatro Stüdyosu yeni yönetmen-tasarımcı iş birliği modelini geliştirir. Bu, gelecek yıllarda Rus avangardına hâkim olacak sentetik tiyatro uygulamalarının temelini oluşturacaktır (Syssoyeva, 2013). Vsevolod Meyerhold, 1905'te Tiyatro Stüdyosunda yaptığı deneyleri tanımlamak için 1906'daki yazılarında ortaklaşa yaratım (kolektivny tvorchestvo) terimini Rus tiyatrosuna kazandırır (Syssoyeva, 2016, s.8). Meyerhold ve Stanislavski'nin ortak kurumsal vizyonu, tiyatro dünyasındaki 'stüdyo' yaklaşımını hayata geçirir. 'Stüdyo' terimi, küçük ve deneysel tiyatroyu tanımlamak için Meyerhold tarafından icat edilmiş görünüyor (Cornford, 2020). İki önemli tiyatro uygulayıcısının önderlik ettiği Tiyatro Stüdyosu; kolektif yaratım, doğaçlama çalışmaları, yaratıcı oyunculuk ve tiyatronun toplumsal işlevi gibi çok yönlü bir perspektifte Keşif Tiyatrosuyla güçlü bir bağ kurmaktadır.

1.2.4. 1960'lı yıllar

Keşfetme(devising) süreci; kendimizi, kültürümüzü ve içinde yaşadığımız dünyayı anlama konusundaki parçalı deneyimle ilgilidir (Oddey, 1994).

1960'lı yıllardaki kültürel ve politik değişimlerin sanat üzerinde büyük bir etkisi olur. Dünya kapitalist sistemi; yaşadığı ekonomik, siyasal ve ideolojik tıkanıklığın

⁵Oyunculuk sanatını ilk defa sistematik olarak sorgulayan ve araştıran K. Stanislavski'dir. Formüle ettiği oyunculuk anlayışı, "yöntem" (kimi zaman da "sistem") olarak adlandırılır.

sonucunda 20.yüzyılın en büyük muhalefet dalgasıyla karşılaşır. Özellikle 1968 yılı, toplumsal ve sistem karşıtı hareketlerin doruğa ulaştığı; dünya ölçeğinde bir devrim niteliğindedir: “Yalnızca iki dünya devrimi olmuştur. Biri 1848'de oldu. İkincisi ise 1968'de. İkisi de birer tarihsel yenilgiydi. Ama ikisi de dünyayı dönüştürdü (Arrighi, Hopkins ve Wallerstein, 1995, s.95)”. 1968, geniş bir coğrafyayı kapsayan -Colombia Üniversitesi, Paris, Prag, Mexico City, Tokyo, İtalyan Ekim'i- gerçek bir patlamadır (Arrighi, Hopkins ve Wallerstein, 1995, s.100).

1968 yılının mirası, statü grupları arasındaki güç ilişkisini değiştirmiş ve devletlerin sivil toplum üzerindeki gücünü azaltmıştır (Arrighi, Hopkins ve Wallerstein, 1995, s. 100-107). Soğuk Savaş ve Vietnam Savaşı ardından gelen uluslararası savaş karşıtı hareket, ırkçılık karşıtı hareketler, feminist hareketi ve işçi hareketleri tüm dünyada toplu siyasi protestolara yol açar. İfade özgürlüğü ve sivil haklar hareketi gelişir. Tüm bu hareketler, katılımcı demokrasi çağrısında bulunur. Tiyatronun kolektif bir sanat olduğu düşünüldüğünde, bu fikirlerin tiyatronun içine yerleşmesi kaçınılmazdır. “Katılımcı demokrasi ideolojisi uluslararası alanda kök saldıkça, tiyatronun yeni bir toplumun oluşumunda rol oynayacağı açıktı (Heddon ve Milling, 2006, s.17)”.

Keşif Tiyatrosu, o dönemde egemen tiyatro kurumlarına karşı bir alternatif olur. Yönetmen ve oyun yazarının zirvede olduğu hiyerarşik üretim tarzları yerine; kolektif süreci ön plana çıkarır. Birçok topluluk, geleneksel tiyatro kumpanyasının ataerkil ve hiyerarşik bölümlerini yıkmakla ilgilenir (Oddey, 1994, s.8). Kolektif bir süreç olarak Keşif Tiyatrosu, sanat eserini politik olarak uygun ve etkin bir şekilde üretmenin yeni ve radikal yollarını sunar. 1960'lı yılların siyasi hareketleri içinde kullanılan retorik miras alır: “bireysel ve kolektif haklar, kendi kaderini tayin etme, topluluk, katılım ve eşitlik (Heddon ve Milling, 2006, s.15)”. Keşif Tiyatrosu, “diğer” statü gruplarının (genç kuşaklar, kadınlar, azınlıklar gibi) seslerin duyulmasına izin verme potansiyeline sahiptir. Daha önce görülmemiş ve söylenmemiş olanı görünür kılacak bir süreç olarak gelişim gösterir (Heddon ve Milling, 2006, s.17). Keşif Tiyatrosu, sanatçıya eserin üretiminde ve şekillenmesinde kişisel politik görüşleri (veya değerleri) keşfetme ve ifade etme şansı sunar.

Keşif Tiyatrosu'nu tarihsel bağlamı içinde değerlendirirken bir diğer kilit koşul ekonomidir. 1960'larda, Keşif Tiyatrosu topluluklarının çoğu ticari tiyatro pazarının ekonomik zorunluluklarına veya sanat için devlet desteğine ideolojik olarak karşı çıkar. Pek çok sanatçı tam da ekonomik kaygıların getirdiği kısıtlamalardan kurtulmak için solo

performans çalışmalarına, sokak performanslarına yönelir veya kendi alternatif mekanlarını kurar (Heddon ve Milling, 2006, s.19).

1960'lı yıllarda keşfetme(devising) pratiği; tiyatro dünyasının yanında eşzamanlı olarak dans, mim, topluluk sanatları, performans sanatı, hikâye anlatıcılığı gibi alanlarda da kendisini gösterir (Heddon ve Milling, 2006, s.13). 1950'lerin sonları ve 1960'ların radikal siyasi bağlamı, karşı-kültürel müdahaleler gibi, yabancılaşmış bireyi özgürleştirmek için baskının etkilerine direnmeyi amaçlayan sanat ve performans pratiklerini talep ediyordu (Heddon ve Milling, 2006, s.64). Erika Fischer-Lichte, 1960'lardaki gelişmelerin yalnızca müzik, tiyatro ve görsel sanatlara yönelik bir hareketle değil; aynı zamanda 'aksiyon ve performans sanatı olarak adlandırılan' yeni bir sanat türünün yaratılmasıyla da karakterize edildiğini belirtiyor (Fischer-Lichte, 2016, s.13-33). Bu, sanat formları arasındaki sınırların giderek akışkan hale gelmesi ve sanatçıların sanat eserleri yerine etkinlik yaratma arzusunun bir sonucu olarak görülüyor. Keşif Tiyatrosu, sanat formlarının birbirleriyle ayrıştığı değil; birbirlerini desteklediği ve beslediği bu bakış açısından, özgün bir eser yaratma idealinde yararlanacaktır.

Görülüyor ki Keşif Tiyatrosu, tarihsel konumu ile politik ve sosyal bir içeriğe de sahiptir. D. Radosavljevic, Keşif Tiyatrosu'nu iki farklı perspektiften görebileceğimizin altını çiziyor: estetik-metodolojik (yaratıcı sürece ve prodüksiyondan önce var olmayan senaryoya atıfta bulunur) ve politik (tiyatral süreçlerde gelenekçi düşünce biçimlerine karşı bir pratiğin himayesinde doğmuş, devrimci bir yöntem olarak) (Radosavljevic, 2013). Keşif Tiyatrosu, anlayışını 1960'larda hâkim olan siyasi ve kültürel koşullardan kaynaklı geliştirmiş; politik ve ideolojik bir ifade, özgürlük ve özgünlüğün ideal bir somutlaması olarak karşılığını bulmuştur. Tarihsel estetik yaklaşımlarının olası devamlılıklara dair potansiyel barındırsa da birçok araştırma ve tanımlama, Keşif Tiyatrosu teriminin 1960 sonrası dönemin bir parçası olduğu fikrini benimsemiştir. 1960'lar sonrasında, birçok topluluk tiyatral ürün yaratmanın farklı yollarını değerlendiren ortak bir arzuyla gelişim gösterir. Keşif Tiyatrosu terimi, ortak özellikler barındıran bu toplulukları ortak bir kategoriye almak için kullanılmaktadır. The Living Theatre, The Open Theatre, People Show, The Theatre Workshop, Avustralian Performing Group, ve Odin Theatre toplumdaki yeni değişimlere doğrudan yanıt veren ilk Keşif Tiyatrosu gruplarına örnek olarak gösterilebilir.

1.3. Keşif Tiyatrosu'nun Temel Unsurları

1.3.1. Başlangıç noktası

Oddey(1994), “Devising Theatre: A Practical and Theoretical Handbook”⁶ kitabının ilk sayfasına “Keşif Tiyatrosu her şeyden başlayabilir.” cümlesiyle başlamaktadır. Burada kastedilen “her şey”, gerçekten de sonsuz sayıda olasılığı barındırmaktadır. Sadece bir fikir, imge, kavram, nesne, şiir, müzik parçası veya resim yaratım sürecinin başlangıç noktası olarak belirlenebilir. Bir “şey”in üretimin başlangıç noktasına dönüşümü, üretim sürecinde belirlenen “şey”in topluluğa yaratıcı bir katkı sağlayacak potansiyel taşıyıp taşımadığına bağlı olarak belirlenir. Bir “şey”, ilgili topluluk için yaratıcı süreci ateşleyici veya uyarıcı bir nitelik taşıyorsa üretimin başlangıç noktası olarak tanımlanabilir. Böylece bir “şey”in sanatsal üretim sürecinin başlangıç noktası olup olamayacağı görüşü öznel bir bağlama yerleşir. Başlangıç noktasının tespiti, topluluğun uzlaşmasıyla ilgilidir ve her üretim yolculuğunda başlangıç noktasının belirlenişi farklı etmenlere sahip olabilir. Bu durum, başlangıç noktasına dair genel-geçer bir tanımlama yapılmasını zorlaştırmaktadır. Ancak belki de denebilir ki, Keşif Tiyatrosu'nun en önemli özelliği burada yatmaktadır. Her “şey”in bir tiyatro yaratım sürecinin başlangıç noktası olabileceği özgürlüğünü sunar. “Her şey sadece tek bir ateşleyici fikrin süreçte tüm alanların birbirleriyle ilişki içerisinde olup, geliştirilmesiyle bir oyuna dönüşebilir (Uğurlu, 2014, s.9-10)”. Bir “şey”, topluluk için yaratıcı sürece katkı sağlayacak bir potansiyele sahipse; “şey”, artık bir “uyaran” işlevi görecektir. Keşif Tiyatrosu, bir veya birden çok uyaranın⁷ bir yaratım sürecini şekillendirebileceğinin kanıtıdır.

Sadece bir uyaranın varlığı, oluşturulması hedeflenen nihai ürünün kesin doğasının bilinmezliğini doğurur. Ancak bu bilinmezlik, üretim sürecine ve sonucuna özgün bir değer kazandırma potansiyeli taşımaktadır. Çünkü her proje kendi çalışma sürecini oluşturacak, böylece yaratıma yönelik uygulanan yaklaşım her seferinde farklılaşacaktır. Belirtmekte fayda var ki; bilinmezlik, başlı başına bir özgün sanatsal üretim doğurmaz. Sanatsal üretimi başlatan itkiler veya bir ilham kaynağı, Keşif

⁶Keşif Tiyatrosu konusuna açık bir şekilde odaklanarak yayınlanan ilk kitap olma özelliği taşımaktadır.

⁷İtki, çıkış noktası ya da ilham kaynağı da denebilir. İngilizce metinlerde çoğunlukla “stimulus” kelimesi tercih edilmektedir. İngilizce-Türkçe sözlük karşılığında “stimulus”; uyaran, uyandırıcı, uyarıcı, uyarıtı, teşvik edici şey, canlandırıcı, dürtü gibi çevirilere sahiptir.

Tiyatrosu için tek başına yeterli değildir. Böyle bir yanlış anlaşılma ihtimali karşısında Frantic Assembly⁸ grubu, Keşif Tiyatrosu'nda başlangıç noktası belirleme sürecinin görüldüğü kadar kolay olmadığı üstünde durur:

Keşfetme sürecinin, hiçbir şeyin olmadığı bir odaya girip sıfırdan başlamaya çalıştığımız anlamına geldiğini hayal etmek mümkün. Durum bu değil. Bir fikrin prova odasına girmesi yıllar alabilir. Fikir öncesinde yönetmenler arasında gidip gelir, yeniden şekillendirilir ve yapımcılara ve diğer ortaklara sunulur (Graham ve Hagggett, 2009, s.5).

Keşif Tiyatrosu'nda en temel gereklilik; bir şey söyleme tutkusu veya arzusu, sorgulama ve bir başlangıç noktasını anlamlandırma ihtiyacıdır (Oddey, 1994, s.42). Keşif Tiyatrosu, sanatçı gruplarına metne dayalı olmayan fikirleri veya kavramları deneme fırsatı sunar. Bu durum da topluluğu farklı tiyatro biçimlerinden yararlandığı, sorgulama yoluyla tiyatro yaratım süreçlerinin çeşitliliğini araştırdığı bir sürece teşvik edecektir. Topluluk belirlediği başlangıç noktasını, söylemek istedikleri doğrultusunda anlamlandırarak ona sanatsal formunu kazandıracaktır.

Keşif Tiyatrosu yaklaşımını benimseyen herhangi bir grup için, çalışma sürecine nasıl ve nereden başlayacağını belirlemek kritik bir aşamadır. Keşfetmek; bir topluluğun parçası olmak için oyun yazarı, tasarımcı, yönetmen, oyuncu veya yapımcı gibi geleneksel rollerin dışına çıkarak fikir bulmak ve geliştirmek için çalışmanın bir yoludur. Bir eser yaratmak isteyen her Keşif Tiyatrosu grubunun, öncelikle ne söylemek istediğini keşfetmesi gerekiyor. Temel olarak bu belirmenin iki farklı şekilde ortaya konması mümkün görünmektedir. Birincisi, başlangıç noktasının grup üyelerinin ortak çalışmalarından, tartışma, sorgulama veya prova süreçlerinden doğduğu kolektif bir keşiftir.⁹ Özellikle yeni oluşmuş gruplar için, böyle bir yaklaşım izlemek ve ideal olarak ilk aşamalarda tartışmaya yer vermek önemlidir.¹⁰ Bir şey söyleme arzusuyla bir araya gelen bireylerin ne söylemek istediği konusunda ortaklaşması ve başlangıç noktasında uzlaşması, bir Keşif Tiyatrosu'nun sağlam bir süreç yürütmesi için elzemdir.

⁸1994'ten bu yana çalışmalarına devam eden İngiltere merkezli Keşif Tiyatrosu topluluğu.

⁹Başlangıç noktasının kendisi de başlı başına bir 'süreç' olabilir. Başlangıç noktası bir sürecin sonucunda ortaklaşa katılımı belirlebilir. Hatta kimi zaman bir yaratım süreci, bir başka yaratım sürecinin başlangıç noktasını oluşturabilir.

¹⁰Elbette ki başlangıç noktasını grup üyelerinin bir süreç içinde belirlediği durum sadece yeni oluşmuş gruplar için geçerli değildir. Keşif Tiyatrosu'nun yaşamdaki hiyerarşik düzen anlayışının karşısında ve demokratik süreçlere duyulan özlemin getirdiği bir yanıt olduğunu hatırlarsak, başlangıç noktasının dahi tüm grup üyeleriyle birlikte belirlenmesi belki de ideal olmalıdır.

Keşif Tiyatrosu örneklerinde karşımıza çıkan ikinci durum ise başlangıç noktasının süreç öncesinde belli olduğu durumdur. Bir grubun; belirli bir konu, ilgi alanı veya tiyatro türü etrafında toplanmasını sağlayabilir. Grup üyeleri başlangıç noktasında ve gerçekleştirmek istedikleri tiyatro eseriyle ne söylemek istediği konusunda zaten uzlaşmıştır. Kimi zaman bir yönetmen veya yapımcı, bir grubu belli bir başlangıç noktası etrafında toplayabilir. Kimi zaman ise topluluğun içinde bulunduğu koşullar, başlangıç noktasını belirleyebilir. Çoğu Keşif Tiyatrosu örneğinin böyle bir yaklaşım barındırmasının sebebi, tiyatro yaratım sürecinin daha hızlı ilerlemesi olarak düşünülebilir. Buna karşın; eşzamanlı olarak Keşif Tiyatrosu anlayışı, topluluğun içinde bulunduğu koşullara adaptasyon sağlamasında yardımcı olmaktadır. Bir Keşif Tiyatrosu topluluğu, izlenecek yaratım sürecinin yapısını; biçim, içerik veya seyirci¹¹ gibi çok çeşitli etmenler doğrultusunda belirleyebilir. Başlangıç noktası ya da uyarılara karar verme süreçleri de belli koşulların etkisi altında şekillenebilir. Bu koşullar başta ekonomiden kaynaklanan kısıtlamalardan oluşabileceği gibi grubun vizyonunu belirleyen teknoloji, mekân ve zaman gibi tercihlere dayalı olabilir.

Ana-akım tiyatro ile karşılaştırıldığında Keşif Tiyatrosu, genel itibariyle zaman konusunda bir özgürlüğe sahiptir. Ana-akım tiyatrodaki bir oyunun yapım süreçlerinde belirlenmiş ve kabul edilmiş bir zaman modeli vardır. Belli bir süre içinde oyunun sonuca ulaşması beklenir. Buna karşılık, Keşif Tiyatrosu süreçlerinde kimi topluluklar belli bir zaman sınırı belirlerken kimi topluluklar ise ekonomik zorluklara rağmen çok uzun süre çalışmaya devam etmeyi tercih edebilir. Fikirlerin denenmesinde, deneysel çalışma süreçlerinde zamana ihtiyaç duyulur. Bir Keşif Tiyatrosu yaratım süreci yıllar sürebilir. Her Keşif Tiyatrosu topluluğunda hem sürecin hem de ortaya konacak ürünün zamanına ilişkin tahsis edilecek süre farklılık göstermektedir. Bu, çalışmanın amaç ve niyetine göre çeşitlilik gösterir. Ancak belli bir zaman sınırının varlığında dahi, Keşif Tiyatrosu'nda hiçbir zaman çalışmak için yeterli zamanın olmadığı duygusu vardır (Oddey, 1994, s.14). Sanatsal üretimin dışındaki idari ve ekonomik süreçler de zamanın belirlenmesinde rol oynayabilir. Keşif Tiyatrosu için finans ve bütçe, zamanla ilgili kararlarla ayrılmaz bir şekilde bağlantılıdır (Oddey, 1994, s.14). Örneğin üç haftalık bir konaklama sonucunda tiyatro üretimi gerçekleştirmek, hedeflerden biri olarak belirlenmiş olabilir. Topluluk, yaratım sürecini kısıtlanmış zaman içerisinde biçimlendirmek zorunda olabilir.

¹¹Kimi zaman Keşif Tiyatrosu, belirli bir seyirci kitlesi için ya da seyirci ile üretilebilir.

Başta görsel bir konsept olmak üzere, somut etmenler de Keşif Tiyatrosu topluluğu için önemli bir başlangıç noktası olabilmektedir. Oyuncular için sürecin başında görsel bir alan yaratma veya inşa etme niyeti gibi biçimle ilgili değerlendirmeler, sıklıkla keşfetme sürecinin ilk kararlarını belirler (Oddey, 1994, s.35). Kimi zaman Keşif Tiyatrosu'nda tiyatronun teknik uzmanlık alanları ve teknolojik araçlar başlangıçtan beri güçlü bir konuma sahip olabilir, yapım sürecine katkıda bulunup geliştirilebilir ve hatta üretim sürecinin başlangıç noktasını oluşturabilir. Bu, tiyatronun teknik araçlarının illüzyon ve betimleme yaratımına hizmet etmek için kullanılan tiyatronun geleneksel biçimden önemli ölçüde farklıdır.

Bir topluluğun Keşif Tiyatrosu yaratım süreci seçimindeki bir diğer tercih, disiplinler arası sanat formlarıyla çalışma fırsatında yatmaktadır. Keşif Tiyatrosu genellikle müziği, dansı veya farklı disiplinleri bütünleşik bir biçimde veya yeni bir ilişki içinde kullanma eğilimi gösterir. Bu tür bir yaklaşım, başlı başına topluluğun başlangıç noktasını da şekillendirebilir.

İster başlangıç noktasının ortaklaşa belirlendiği isterse başlangıç noktasının en başından belli olduğu bir yaklaşım benimsensin, her iki durumda da deneyimli toplulukların bile tiyatro yaratımdaki amaçlarını ve yaratım parçalarının işlevlerini düzenli aralıklarla yeniden gözden geçirmeleri gerekebilir. Bu durumun gerekliliği, genellikle Keşif Tiyatrosu yapıtının süreç içinde şekillenmesinden kaynaklanmaktadır. Bu geriye dönüş ve kontrol mekanizması, yaratım sürecinin verimliliği ve tutarlılığı için katkı sağlayacaktır. Kabul edilmesi gereken; Keşif Tiyatrosu süreçlerinde pek çok olasılığın olduğu ve sonuçta bunun, topluluk tarafından öngörülen ürünle ilgili uygun görülen seçimler veya kararlar verme meselesi olduğunun farkındalığıdır. Bu, orijinal hedeflere geri dönmek ve araçların veya süreçlerin yaratımın gereksinimlerine uyup uymadığını sorgulamak anlamına gelir. Bu sorgulama, aynı zamanda grubun kendiliğinden ve içgüdüsel gelişiminin kabulüne dayanır.

1.3.2. Grup ve ortaklar

Keşfetme(devising), bir grubun üyeleri arasındaki etkileşim ve seçilen bir başlangıç noktası veya uyararla başlar (Oddey, 1994, s.24).

Keşif Tiyatrosu'nun "başlangıç noktası"ndan sonra üstünde durulması gereken bir diğer temel unsur, yaratım sürecinde grup üyelerinin katılımıdır. Bu tiyatro biçiminin

önemi, eklektik sürece (yenilik, buluş, hayal gücü ve risk gerektiren) ve yürütülen çalışmada genel bir grup bağlılığın üzerine yaptığı vurgudur (Oddey, 1994, s.3-4). Keşif Tiyatrosu, yaratım sürecinde topluluğun her üyesinin sanatsal katılımını talep eder. Hatta Keşif Tiyatrosu süreçleri, grup üyelerinin bireysel yolculuklarına hizmet edebilir. Katılımcılar; kişisel deneyimlerini, hayallerini, araştırmalarını, doğaçlamalarını ve deneylerini araştırarak, bütünleştirerek ve dönüştürerek kendi kültürel ve sosyal bağlamları içinde kendilerini anlamlandırır (Oddey, 1994, s.1). Süreç, her grup üyesinin dünyaya ilişkin bireysel algısından oluşan bir kolektiviteleri yansıtır. Bu süreç sonrasında da bir ürün olarak yorumlanır ve tanımlanır.

Yaratıcı katılımının yanında, bireylerden grup olma bilincine hizmet etmesi beklenmektedir.

Grup uygulama çalışmaları ve 'birbirini tanıma' egzersizleri, keşif için hayati önem taşımaktadır. İletişim, konsantrasyon, güven, duyarlılık, hareket, ses ve doğaçlama egzersizlerinin hepsi grup gelişimi için gereklidir. Deneyimlere göre, bu ön amaç gerekli çalışma, hangi düzeyde olursa olsun (profesyonel, amatör, gençler, eğitimdeki drama öğretmenleri veya tiyatro lisans öğrencileri) bir araya gelen tüm yeni gruplara uygulanabilir. Topluluktaki insanların güçlü yönlerini bilmek, kullanmak ve yansıtmak; keşfetme süreci ve ürünü için hayati kaynaklardır (Oddey, 1994, s.25).

Keşif Tiyatrosu grubunun üyeleri birbirlerine açık olmalı, dürüstlük, güven ve en önemlisi diplomasi inşa etmeli ve geliştirmelidir. Grup içinde hassasiyet ve destek olduğunu bilerek her üyenin kişisel olanı ortaya çıkarabilmesi esastır. Grup tam olarak iletişim kuracaksa her birey, kendi kişiliğinden bir şeyler vermelidir (Oddey, 1994, s.24). Kendi sesini duyurmanın yanında genel görüş birliği yaratmak, uzlaşma kurmak önemlidir. Bireyin sesi, grubun sesinin önüne geçmemelidir.

Bununla birlikte, grup olma bilincinin getirdiği sorumluluklar katılıma destek vermenin yanında farklı noktalara da işaret eder. İş birliğinin önemini belirtirken Forced Entertainment¹² topluluğu, katılmamanın ve anlaşmazlığın da iş birliğinin bir süreci olduğunu belirtir: "İş birliği -anlaşma ve anlaşmazlık olarak- yaptığımız her şeyin merkezinde yer alır."¹³ İş birliği, sadece kendi bireysel fikrini oluşturmanın yanında; diğer grup üyelerinin fikirlerini toplamak, kullanmak, elemek veya düzenlemek ile ilgili de olabilir (Etchells, 1999, s.101).

¹²1984'ten bu yana çalışmalarına devam eden İngiltere merkezli Keşif Tiyatrosu topluluğu.

¹³<https://www.forcedentertainment.com/about/> (Erişim Tarihi: 16.09.2023)

Kimi zaman bireyler birbiriyle çatışabilir. Uyum içinde çalışmak zorlaşabilir; ancak bu, aynı zamanda kolektif bir grup kimliği oluşturmanın olağan bir parçasıdır.

O halde iş birliği, diğerlerini mükemmel bir şekilde anlamak gibi değil; yanlış görmek, yanlış duymak, kasıtlı bir bütünlük eksikliği ile ilgilidir. İş birliği sürecinin bu gerçeği, sahnede gördüklerimiz de tek bir şey olmadığından, daha ziyade birbirine tam olarak ait olmayan, birbirini yanlış gören ve yanlış duyan parçaların bir çarpışması olarak eserde yankısını buluyor. Bunda da bir tür saf oyun var. (...) İş birliği, mükemmel bir bütünlük değil; farklılık, çarpışmalar, uyumsuzluklarla ilgilidir (Etchells, 1999, s.56).

Burada dikkate değer nokta, çatışmaların getirdiği zenginliktir. Uyum içinde, problemsiz ve çatışmasız kurulmuş bir grup birlikteliğinin her zaman yaratıcılık ile bağlantılı olmadığını söyleyebiliriz. Çatışmalar, anlaşmazlıklar veya bütünlük eksikliği; verimli bir grup işleyişinin önünü açabilir. M. Long grup uyumunun tehlikesini daha radikal bir şekilde dile getiriyor:

Hiçbir zaman bir grup gösterisi fikri olmadı, ortak bir payda hiç olmadı. People Show'un hayatta kalmasının nedenlerinden biri de bu, kesinlikle eminim. Grup prensibiyle çalışan topluluklar için tehlike vardır çünkü bu iki şeye sebep olur. Öncelikle yapmanız gereken şey, hepimizin üzerinde anlaşabileceği en düşük ortak paydaya ulaşmak zorunda olmanızdır. Bu da birçok insanın fikirlerinden fedakârlık yapması gerektiği anlamına gelir; ancak bu şekilde bir noktaya ulaşabilirsiniz. People Show'da böyle bir durum hiç olmamıştır. İkinci olarak, eğer anlaşmazlık yaşarsanız artık o ortak paydayla başa çıkamazsınız, her şey biter. (...) Herkesin herkesle aynı fikirde olduğu bir grupta olmayı asla istemem; anlaşmazlık sağlıklı bir işarettir. Bu, gerçekte ne yapacaklarını bilmeden oyalanan ve kendilerine önerilen her şeyi kabul edecek insanlar yerine, yapmak istedikleri şeyler için savaşıacak bireylere sahip olduğunuz anlamına gelir (Long, 2004, s.69-70).

Asıl hedef, Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu'ndaki gibi ortakların kolektif birliği değil; sürecin kendisidir. Grup üyeleri, başlangıç noktasını ve kaynak materyalleri özümser ve onlara yanıt vererek kendi çalışma sürecini oluşturur. Bu doğrultuda anlaşmazlıklar göze alınabilir.

Birey ve topluluk olmak arasındaki denge önemlidir. Keşif Tiyatrosu süreci bireyi çalışmayla yüzleşmeye, onunla farklı seviye ve boyutlarda bireysel olarak ilgilenmeye iter. Aynı zamanda da topluluk üyeleri; bir grup iş birliği, aidiyet ve birlik duygusu geliştirmekle sorumludur. Sonucunda Keşif Tiyatrosu, grubun kendisi ile ürettiği ürün arasında güçlü bir bağ kurmasıyla ilgili olacaktır. Topluluğun ve sanatsal çalışmanın ilk amaçlarına uygun bir çalışma yöntemi üretmelidir.

Keşif Tiyatrosu'nda ortakların çalışma şekli, yapısal olarak örgütlenmesi ve sorumluluklarının belirlenmesi ana-akım tiyatrodan farklıdır. Hiyerarşik düzeni kırmak ya da ana-akım tiyatronun dışında durmak, siyasi bir ideal olarak belirlenmemiş olsa da bir malzemeyi özgün bir performansa dönüştürmek, şekillendirmek ve düzenlemek Keşif Tiyatrosu'nun merkezi dinamiğidir. Dinamiğin en önemli yardımcısı da kolektif süreç olacaktır. Keşif Tiyatrosu; yazar, yönetmen, oyuncu, tasarımcı, teknisyen, müzisyen gibi topluluktaki çalışanlar arasında yeni çalışma ilişkilerini teşvik eder ve mümkün kılar. Roller ve sorumluluklar ana-akım tiyatrodaki olduğu gibi kısıtlanmaz veya net bir şekilde tanımlanmayabilir. Yazar-yönetmen veya yönetmen-oyuncu gibi alışlagelmiş ast-üst ilişkileri yatay bir düzeye taşınır. Keşif Tiyatrosu bir kişinin yönlendirmesi altındaki hâkim ideolojiden uzaklaşarak tiyatro sanatının kolektif yaratımıyla ilgilenir. Roller arasındaki bu kırılma, dolayısıyla topluluk üyelerinin sorumluluklarında ve görev dağılımında bir genişleme yaratır. Ana-akım tiyatro oyunculuğu, yönetmek veya sahne aydınlatması gibi tek görevlere ayrılırken; Keşif Tiyatrosu, çok yönlü ve çok yetenekli bir grup insana ihtiyaç duyacaktır.

Bir topluluk içindeki bireylerin rolleri veya sorumlulukları ile ilgili farklı seçimler alınabilir. Artık oyuncu, sadece oyunculuğuyla ilgilenmez veya yönetmenin işi, sadece yönetmek değildir. Örneğin bir oyuncu, Keşif Tiyatrosu sürecinde yazar veya yönetmen konumuna geçebilir. Keşif Tiyatrosu topluluğu, bireylerin sorumluluklarını süreçte yeniden belirleyecektir. Bu belirleme, her grup için farklıdır ve her yaratım sürecinde de değişime uğrayabilir. Bu değişken görev dağılımının ve özgürlük alanının yarattığı dağınıklık içindeki denetleme mekanizması, demokratik bakış açısı olacaktır. Görevlerden bağımsız olarak; topluluk içindeki her bireyin demokratik bir düzen anlayışı içinde çalışma prensibi, varlığını korumalıdır.

Görev bilincindeki bu genişleme için Oddey (1994) “yönetmen/keşfeden”, “yazar/keşfeden”, “tasarımcı/keşfeden”, “oyuncu/keşfeden”, “müzisyen/keşfeden” gibi yeni kavram önerileri sunar (Oddey, 1994, s.42-72). Grup üyelerinin süreç içindeki sorumluluklarını seyirci olarak tam olarak bilemediğimiz ve sorumluluklarındaki genişlemeyi kapsadığı için bu öneriler, pratik alanda karşılığını bulabilir. Örneğin bir müzisyen/keşfeden, bir müzisyene kıyasla muhtemelen beklenen yaratıcı katılımında çoklu bir görev sorumluluğu edinmiştir. Grup üyelerinin emeklerinin yok sayılmasının önüne geçeceği için adil bir kullanım olarak değerlendirilebilir.

Görev bilincindeki genişleme ile grup üyelerinin bütçe dağılımında da adil bir yaklaşım söz konusu olabilir. Örneğin “Théâtre du Soleil” 1964 yılında bir işçi kooperatifi olarak kurulur. Yaklaşık altmış kadar üyenin her biri benzer bir maaş bütçesine sahiptir (Govan, Nicholson ve Normington, 2007).

1960 sonrasında metne dayalı tiyatronun hiyerarşik iktidar yapıları karşısında demokratik bir yapı benimseyen Keşif Tiyatrosu toplulukları, ekonomik ve sanatsal koşullara yanıt olarak güçlü bir hareket oldu. 1990'ların kültürel iklimine gelindiğinde ‘keşfetme’ terimi daha az radikal anlamlara sahiptir (Oddey, 1994, s.9).

Oddey’in bu tespiti, günümüz Keşif Tiyatrosu topluluklarında da geçerliliğini korumaktadır. Geçmişe kıyasla daha fazla hiyerarşik yapıya öykünen Keşif Tiyatrosu topluluğu olduğu söylenebilir. Grup üyelerinin yaratım süreçlerinde belirlenmiş rol ve sorumluluk paylaşımları artar. Öte yandan Heddon ve Milling, 1990 öncesi Keşif Tiyatrosu topluluklarının da gerçekten hiçbir zaman hiyerarşik bir yapı kullanıp kullanmadığını sorguluyor. Judith Malina ve Julian Beck, Joseph Chaikin, Richard Schechner, Tim Etchells gibi yönetmenlerin gruplarındaki liderlik vasfının önemini vurguluyor (Heddon ve Milling, 2006, s.5). Böyle bir belirsizlikte demokratik süreçlerin nasıl belirlendiği, hiyerarşik yapının hangi düzeyde kırıldığı kimi zaman tanımlanması zor bir hale gelebilir. O halde yönetmen, yazar, oyuncu veya tasarımcı gibi rollerin Keşif Tiyatrosu toplulukları tarafından alternatif bir şekilde kullanılmasının karmaşık veya sınıflanamaz bir düzen yaratımına sebep olduğu söylenebilir. Çünkü kolektif katılımı ön planda tutmuş Keşif Tiyatrosu topluluklarının her biri kendi özel süreçlerini geliştirmiş ve geliştirmektedir. Bu süreçler, projeden projeye büyük ölçüde farklılık gösterdiği için toplulukların kolektif ilişkilerini sınıflandırmada zorluklarla karşılaşmaktadır. Bu karmaşıklığın giderilmesi için ortaya konan önemli bir sınıflandırma önerisi üç farklı gruptan oluşmaktadır: Kolektif İş birliği, Yönlendirilen İş birliği, Uzmanlaşmış İş birliği (Collective Collaboration, Guided Collaboration, Specialized Collaboration). Bu sınıflandırma keskin bir yaklaşımdan ziyade, süreçleri değerlendirmede kolaylık sağlayacak bir araç olarak kullanılabilir.

Önerdiğim yaklaşımlar -Kolektif İş birliği, Yönlendiren İş birliği ve Uzmanlaşmış İş birliği- katı kategoriler değil, Keşif Tiyatrosu’nun uçsuz bucaksız dünyasına uygulanacak yeni terimlerdir. Bu terimler, kendi içinde çalışmalarının kesin bir analizini sağlamaktan ziyade, belirli toplulukların süreçlerine ilişkin araştırma ve tartışmaya davet eder (Weber, 2010, s.2).

Kolektif iş birliği, iş birliği formlarının en saf halidir. Tamamen bu yöntemle çalışan bir toplulukta tüm üyeler işin yaratımında eşit sorumluluk paylaşır (Weber, 2010, s.7). Hiyerarşik yapının karşısında en keskin bir şekilde konumlanan iş birliği grubudur. Başlangıç noktasındaki araştırma ve uzlaşmadan sonra sahnelemeye kadar giden sürecin her aşamasında, her grup üyesinin katılımı gerekir. Yazar, yönetmen, oyuncu gibi ayrımlar önemini yitirebilir. Kimi zaman topluluklar, rollerin tanımlanmasını yaparken yaratıcı ekip (ensemble) veya yaratıcı (creator) gibi kavramlara başvurabilmektedir.

Yönlendiren iş birliğine baktığımızda ise lider vasfının grup yönetiminde baskın olduğunu görüyoruz. Yönlendiren iş birliğinde, lider dışındaki grup üyeleri eşit konuma sahip olsa da hiyerarşik karşıtı yapıdan uzaklaşmaktadır. Yönlendiren iş birliği, grup dinamiğine güçlü bir lider (yönetmen-tasarımcı da denebilir) katarak kolektif iş birliği yapısından ayrılır. Diğer katılımcılar, lider tarafından belirtilen düzenlemeler çerçevesinde çalışır.

İdeal formunda ‘Yönlendirilen İş birliği’ bütün iş birliğinin unsurlarını belirleyen bir yönetmen-tasarlayıcı içerir. Bu yönetmen kaynak malzemeyi belirleyecektir, alıştırmalar sağlar, araştırma, çalışma ve provalar için faaliyetleri düzenler hem de performansın seyirciye nasıl sunulacağına da karar verir (Uğurlu, 2010, s.137).

Burada belirtmesi gereken nokta, yönlendiren iş birliğine sahip topluluklarda lider veya liderlerin bir yönetmen konumundan ziyade; düzenleyici, belirleyici veya yönlendirici gibi konumlara sahip oluşudur. Lider, ürün yaratımında grubun yaratıcılığını ortaya çıkarmakla ve belirlenmiş hedefler doğrultusunda grubu yönlendirmekle ilgilidir. Liderin rolü aynı zamanda oyuncuların başlangıçtaki hedeflerine bağlantılarını sürdürmelerine yardımcı olmakla ilgilidir. Gösterinin bütünlük ve tazeliğini korumasına yardımcı olur. Liderin rolü, ana-akım tiyatrodaki yönetmenin aksine gösteri sonuca ulaştıktan sonra da devam etmektedir.

Üçüncü yaklaşım Uzmanlaşmış İş birliğidir. Yönlendiren iş birliğinde olduğu gibi sadece bir lider-yönetmen değil, birden fazla rol veya uzmanlık söz konusudur. Oyuncu, yazar, yönetmen gibi rollerin belirlenebileceği gibi üretime ilişkin özel uzmanlıklar da atanabilir. Örneğin grup; kukla üreticisi, ses tasarımcısı, dövüş sanatları uzmanı gibi farklı uzmanlıklarla iş birliği içinde olabilir. Uzmanlaşmış iş birliğinde hangi rol ve uzmanlıkların yer alacağına ilişkin bir kesinlik yoktur; ancak önemli olan nokta, üretimde yer alan sorumlulukların kolektif olarak ele alınamayacak kadar geniş olduğudur. Bu nedenle gerekli uzmanlık alanları katılımcılar arasında paylaşılır. Yönlendiren iş birliği

ile arasındaki bir diğer önemli ayrılık hiyerarşik yapıya ilişkindir. Uzmanlaşmış iş birliği birden fazla rol dağılımı barındırır da grup içinde hiyerarşik bir yapı söz konusu olmamalıdır. Uzmanlaşmış iş birliğindeki yönetmen, lider veya yönlendiren konumunda olmak zorunda değildir; sadece belirli bir sahneleme uzmanlığına sahip, topluluğun bir üyesi olarak çalışır.

Bu üçlü sınıflandırmanın dışında da yeni teorilerin geliştirilebilir olduğunu vurgulamakta fayda var. Biz, okuyucunun perspektifini genişletmek ve bireylerin ilişkilerinin nasıl şekillenebileceğine dair bir bakış açısı sunmak istedik. Bu sınıflandırma sabit ve her topluluğa uygulanabilir bir taslak oluşturmaz. Keşif Tiyatrosu'nda kesinlik oluşturan temel yapı taşı, hiyerarşinin kırılması ve yaratım sürecinin canlılığı için iş birliği prensibinin ön plana çıkması gerekliliğidir. Ortaklar arasındaki iş birliği, tiyatro sanatının geleceği için de önem taşıyacaktır. Keşif Tiyatrosu yaklaşımının ilk örneklerini veren tiyatro uygulayıcılarından Joan Littlewood, iş birliğinin tiyatro sanatı için önemini şöyle ifade ediyor:

Hayattaki amacım değişmedi: Diğer sanatçılarla (oyuncular, yazarlar, tasarımcılar, besteciler) birlikte çalışmak ve onlarla iş birliği içinde, tartışma, deney ve araştırma yoluyla İngiliz tiyatrosunu canlı ve çağdaş tutmaya yardımcı olmaktır. Yönetmenin, tasarımcının, oyuncunun ve hatta yazarın üstünlüğüne inanmıyorum. Tiyatro sanatının ayakta kalması ve gelişmesi, iş birliği sayesinde mümkün olabilir (Littlewood, 2007, s. 95).

1.3.3. Metin ve dramaturji

Aristoteles'in "Poetika" adlı eseri, tarihte bilinen ilk klasik dramaturji örneği ve bir dramatik metnin yazım kurallarının belirlendiği ilk kuram kitabıdır. Aristoteles, özellikle tragedya anlayışından hareketle dram sanatının kurallarını, oluşumunda yer alan unsurları, niteliğini ve niceliğini ortaya koyarak klasik dramatik yapının tiyatro alanında uzun soluklu yerleşmesini sağlamıştır. Neden-sonuç ilişkisinin benimsediği ve olay bütünlüğünün¹⁴ korunması gerekliliğini savunarak bu kuram kitabıyla dram sanatı geleneğinin kurallarını ortaya koyar. Olay örgüsünün farklı bileşenlerle yapılandırılması ve sahne üzerindeki gelişimlerin olay örgüsü çerçevesinde şekillenerek sona ulaşması, klasik dramatik yapının temel bir kuralıdır. Özellikle Almanya'da bir uzmanlık alanı

¹⁴Aristoteles'e (1987, s.7) göre bir bütün; başı, ortası ve sonu olan şeydir.

olarak algılanmaya başlayan dramaturji; G.E.Lessing (1729-1781), E.Piscator (1893-1966) ve B.Brecht (1898-1956)'in getirdiği yenilikler sayesinde kapsamını genişletir. Aristoteles'in işaret ettiği klasik dramatik yapı kırılmaya başlanır. Ancak Poetika'nın metni merkeze alan yaklaşımı, özellikle postdramatik anlayış doğrultusunda yıkılmıştır.

Tiyatroda gerçek anlamda metnin hiyerarşisini alt üst eden gelişme, 70'li yıllarda medya araçlarının günlük yaşamın önemli bir parçası haline gelmesi ile oluşmuştur. Bu gelişmeler ışığında değişmiş olan tiyatro uygulamalarına Hans-Thies Lehmann "postdramatik tiyatro" adını vermektedir (Kalkan Kocabay, 2012, s.6).

Postdramatik Tiyatro'da Lehmann, dram ve 'tiyatronun artık dramatik olmayan biçimleri' arasındaki ilişkiye dair kapsamlı ve erişilebilir bir teori geliştirmiştir. Postdramatik kuramı, 1960'lardan itibaren Avrupa'da ve Kuzey Amerika'da etkili olan performans türleri üzerine oluşan odaklanmanın bir yansımasıdır (Yalçın, 2019, s.35-36). Tarihsel olarak gözlemlendiğinde de Keşif Tiyatrosu anlayışının, postdramatik tiyatronun metnin hakimiyetini kırdığı süreçleri yansıttığı söylenebilir.

Klasik dramatik tiyatro anlayışında, ortaya konması hedeflenen ürünün yapısı prova sürecine başlamadan önce öngörülür olmalıdır. Metne dayalı klasik dramatik tiyatrodaki genellikle neyin ne olduğunu, nasıl olacağı bilinir. Oyun metninin; olay örgüsü veya anlatı çizgisi, karakter sayısı, sahnenin yapısı ve oyunun uzunluğu gibi teknik etmenleri belirlidir. Keşif Tiyatrosu ise daha en başında, nasıl ve nereden başlayacağına dair kararlar gerektirir. Bu, gösterinin parametrelerinin tanımlandığı ve belirlendiği metin odaklı klasik dramatik tiyatrodan farklıdır. Birçok uygulayıcı ve akademisyen, bir keşfetme sürecinin önceden yazılmış bir metin olmadan başladığına işaret etmektedir (Oddey, 1994; Heddon ve Milling, 2006; Govan, Nicholson ve Normington, 2007). Eğer bir senaryo kullanılıyorsa genellikle yapısököme uğrar ve farklı şekillerde bir araya getirilir. Metinler genellikle doğaçlamalardan, şiirlerden, reklamlardan, otobiyografik yazılardan, şarkı sözlerinden ve benzerlerinden oluşturulur. Ayrıca klasik dramatik yapıya sahip bir tiyatrodaki olay örgüsü belli, metnin hakimiyeti ve olay bütünlüğü söz konusu olduğu için oyunculara olaysal bağlamı inşa etme sorumluluğu yüklenmez. Keşif Tiyatrosu ise grup üyelerinin olaysal bağlamı süreç içinde kolektif bir şekilde oluşturacağı ayrı bir sorumluluğa sahiptir. Keşif Tiyatrosu, kaynaklarını ve başlangıç noktasını her şeyden oluşturabilme özgürlüğüne sahip olduğu için sürecin öncesinde yazılı bir metne sahip olması beklenmez. Örneğin sadece doğaçlama çalışmalarıyla bir oyunun oluşturulması mümkündür. Keşif Tiyatrosu, genellikle yazılı metinden veya

konusulan kelimeye vurgu yapan bir tiyatro biçiminden uzaklaştığından, sözcüklerin yapısökümünü de içerebilir (Oddey, 1994, s.19).

Ayrıca belirtmek gerekir ki; yazılı bir metinden bağımsızlaşma ihtiyacı, politik bir yansımadır. Grubun üretim süreçlerinde yararlandığı itici güç budur.

Oyunlaştırma politikasının oyunlaştırma öncesi ya da oyunlaştırmayı bir ihtiyaç haline getiren kaygılarla bağımlı vurgulamak gerekir. Bu bağ korunduğunda, sanatsal çalışmanın yaratıcı hale geleceği söylenebilir. Hiç kuşkusuz kaygının kendisi de sorgulanacaktır ve sorgulanması da gerekir. Kaygı duyulmakla kalmayıp ifade edilmiş ve ifade edildiğinde belki samimi alkışlarla onay da görmüştür. Dolayısıyla, kaygı ifade edilirken değer yargılarını sergileme, tartışmaya açma ve yayma şansı elde edilmiştir. Bu anlamda, tiyatro politiktir ve politik pratik sorgulanmalıdır (Kurhan, 2007).

Keşif Tiyatrosu, oyun yazarının belirlediği tek vizyonla değil; sanatın kolektif yaratımıyla ilgilenir. Sanatçıların yaratıcı süreçlere katılımını sağlayacak koşullar yaratmalıdır. Keşif Tiyatrosu, sanatçının isteklerini ve muhalif görüşlerini yaratıcı süreçlere aktarması adına metne dayalı geleneksel tiyatroya bir yanıt ve tepkidir. Böylece klasik dramatik tiyatrodaki gördüğümüz oyun yazarına ait vurgu, yaratıcı sanatçıya kaymaktadır. Oyuncunun üretime yaratıcı bir katkı sağlayan kişi olarak bulunma arzusu, belki de Keşif Tiyatrosu'nu doğası gereği edebiyat karşıtı olduğu fikrini teşvik etmiştir; ancak bu tam olarak doğru değildir (Heddon ve Milling, 2006, s.7). Yazılı bir metin de Keşif Tiyatrosu sürecinin çıkış noktası olabilir. Birçok topluluk, Keşif Tiyatrosu sürecinde bir metni uyarıcı veya başlangıç noktası olarak kullanmaktadır. Kısa öyküleri, şiirleri veya romanları uyarlamak söz konusu olabilir. Mevcut tiyatro metinleri; düzenleme, kesme veya parodi yoluyla değişime uğrayarak kullanılabilir. Mevcut metinlerden alıntı yapmak, tarihi belgeler veya röportajlardan metin oluşturmak mümkündür. Önemli olan; yazılı bir metin, kaynak olarak kullanılıyorsa da yaratıcı itki özelliği taşınmalıdır. Metin odaklı bir sürecin Keşif Tiyatrosu niteliğini koruması, metni sadece bir başlangıç olarak görmekle mümkün olabilir. Sadece bir çerçeve veya başlangıç yapısına sahip olacaktır. Özgün bir yaratıma giden yolda sadece bir basamaktır. Metin, yaratım süreci içinde değişime uğrayacak ve topluluk kendi metnini oluşturacaktır. Kolektif oyunlaştırma, sahneleme sonrası bir metin üretmelidir (Kurhan, 2007).

Yaratım sürecinde bir yazarla çalışmayı tercih eden ya da kimi çalışmalarında buna başvuran topluluklar da bulunmaktadır. Çalışmalarında yazar/dramaturji desteği

alan tiyatro gruplarından biri için “Theatre Workshop” örnek gösterilebilir. Joan Littlewood yönetimindeki “Theatre Workshop”daki çalışmalar, senaryolara ve senaryoların geliştirilmesine odaklanmıştır. Ewan MacColl, topluluğun ilk oyunlarını yazar ve sonrasında yeni tiyatro yazarları gelişim gösterir (Heddon ve Milling, 2006 s.31). Keşif Tiyatrosu topluluğunda yer alan bir oyun yazarının temel sorumluluğu, kaynak malzemedен özgün bir olay örgüsünün üretilmesini sağlamak için yönetmen ve oyuncularla birlikte çalışmak olacaktır.

Bu birlikte çalışma prensibi, metin üretiminin tiyatro eserinin oluşum sürecinin bir parçası olma hali, aslında Keşif Tiyatrosu’ndan önce de tiyatro yaratımında kendisini gösterir. Tarihsel olarak baktığımızda; özgün bir yaratım amacıyla kimi yazar veya yönetmenlerin, metin oluşumunu süreç içinde şekillendirdiğini gözlemleyebiliriz. Shakespeare, Goethe, Molière ve Brecht de dahil olmak üzere birçok ünlü oyun yazarı, bugün birçok Keşif Tiyatrosu topluluğunun yaptığı gibi, metin geliştirme süreçlerinde ve provanın ilk dönemlerinde oyuncularla çalışmıştır. Keşif Tiyatrosu’na özgünlüğünü kazandıran, olay örgüsünün kaynaklarının ve aksiyonların yazar dışında belirlenmiş oluşudur. Keşif Tiyatrosu’nda yazar, grubun ürettiği aksiyonların düzenlenmesini ve bir araya getirilmesini sağlayarak olay örgüsünü kuracaktır. Keşif Tiyatrosu, oyunu başka birinin yorumlamak üzere yazdığı bir oyun metninden yola çıkarak değil; yaratım sürecinde grupta birlikte birden fazla kişinin yaratıcı üretimiyle oluşturur.

Bu çalışma biçiminde toplulukların ortaklaşa yaratım süreçlerine dahil olan oyun yazarı; yönetmen ve oyuncularla birlikte, zaman içinde oyunun omurgasını oluşturacak bir aksiyonlar hattı yaratabilir. Oyun metni kaleme alındığı andan itibaren, oyuncular da yazarın hikâyenin kimi kısımlarının eksik olduğunu ya da yeterince motive edici olmadığını ve bazı aksiyonların ya da ânların seyircinin gözünde işlemeyeceğini görmesini sağlayabilir. Ortaklaşa yaratımın yollarından biri olan bu süreçte ekipte yer alan her birey yine aynı şekilde aktif birer yaratım ortağıdır ve süreç oyun yazarı ile ekipteki kişilerce ilerletilmektedir (Uğurlu, 2014, s.45).

Bu kolektif yaratım süreci, tiyatro metinlerindeki klasikleşmiş “başrol” algısını da kıracaktır. Bir Keşif Tiyatrosu oyununda her oyun kişisi eşit öneme sahip olmalıdır. Başlangıç noktası ne olursa olsun oyun yazarı, karakterlerden birinin topluluğun ya da yönetmenin fikirlerinin sözcüsü olmasına ya da bir karakterin kendi inanç ve değerlerini öne çıkarmasına izin vermemelidir.

Keşif Tiyatrosu yaratım sürecinde bir metnin varlığı olsun ya da olmasın, dramaturji kabul edilmeli ve sürece özel olarak uygulanmalıdır.¹⁵ Dramaturjik girdi olmadan, çalışmanın şekli eksiktir ve potansiyel dramatik anlar keşfedilmemiş kalır (Callery, 2001, s. 177). Geleneksel olarak, dramatik bir metnin dramaturjisi tek bir oyun yazarı tarafından veya oyun yazarı ile bir dramaturg arasındaki iş birliği yoluyla kurulur. Keşif Tiyatrosu'nda ise metnin oluşumu, süreç içinde şekillendiği için genellikle dramaturji de eşzamanlı olarak kolektif yaratımın bir ürünü olacaktır. Bir Keşif Tiyatrosu, oyunun dramaturjisine odaklanmak için nadiren tek bir dramaturgla çalışır. Dramaturg'un rolü, duruma ve yapımda yer alan kişilere bağlıdır. Keşif Tiyatrosu sürecinde dramaturglar özel olarak atanabilir veya gerçek bir iş birliği biçiminde eşit hizmet veren herkes (yazar, müzisyen, besteci, oyuncu, dansçı veya kısaca yaratıcı gibi), dramaturg olarak hizmet edebilir (Stankiewicz, 2015, s.195).

Tek bir yazar veya dramaturgun olmaması durumu, dramaturjik zorluklara yol açabilir. Callery'in belirttiği gibi eserin yapısını veya şiirselliğini kaybetme tehlikesi bulunur:

Keşfetme sürecinde çok az topluluk bir yazar istihdam ediyor. Dile duyulan postmodern güvensizlik, yazarlara duyulan güvensizliğe dönüşmüş gibi görünüyor. Yine de fiziksel temelli Keşif Tiyatrosu'nun metinsel yönü -hem kelimeler hem de yazarın zanaatı olan yapılandırma- çoğu zaman onun Aşil topuğudur. Oyuncular mekânın şiirselliği konusunda eğitilirler ancak dilin şiirselliği ve yapının ritimleri konusunda eğitilmezler (Callery, 2001, s.179).

Bu noktada grup üyelerinin yaratıcı sezgilerinin yanında nesnel bir bakış açısı geliştirebilmesi önemlidir. Özne ve nesnel bir bakış açısına sahip olma yeteneği, dramaturjik olasılıkların tam olarak keşfedilmesinde önemli bir unsur olabilir. Sanatta nesnelliği yakalamak her zaman kolay değildir. Çünkü tüm sanat yaratımı öznel bir süreçtir. Bu nedenle Keşif Tiyatrosu süreçlerinde oyunun karakterlerinin ve yapısının güçlü bir dramaturjiye sahip olmasını sağlamak için grup üyeleri daha fazla çaba göstermelidir. Grup tarafından yapılan seçimler tekrar tekrar sorgulanmalıdır. Keşif Tiyatrosu süreçlerinde katılımcıların birbirlerinin fikirlerini tartışma, düzenleme veya karşı gelme gibi bir grup yapısına sahip olduğunu belirtmiştik. Bu yapı, dramaturjik yaklaşımın temelini oluşturacaktır. Keşfetme süreci araştırmacı olmalı; çalışmanın sürekli elenmesi, yeniden incelenmesi ve eleştirilmesi gereklidir (Oddey, 1994, s.26). Böylece

¹⁵Hatta metnin olmadığı durumlarda dramaturjinin daha da önem kazandığı söylenebilir.

bir Keşif Tiyatrosu topluluğu sürekli sorgulama, inceleme, derinlemesine düşünme sonucunda ürünün dramaturjisini kolektif biçimde geliştirecektir. Bicat ve Baldwin de araştırma ve keşfetme süreçlerinin dramaturjinin ana unsurları olabileceğine dikkat çekiyor:

Keşfetme süreci, insanların birbirleriyle etkileşim biçimlerine dair ilginç ya da şaşırtıcı hikayeleri araştırması ve ardından bunları 'oyunabilir eylemler' olarak tanımlayabileceğimiz bir düzleme yerleştirmesi gereken bir süreçtir. Ardından bu hikayeleri seyirciye sunmanın eğlenceli yollarını bulmamız gerekiyor (Bicat ve Baldwin, 2002, s.18).

Sonuç olarak denebilir ki Keşif Tiyatrosu, metni yalnızca sahnelemenin bir ögesi veya malzemesi olarak değerlendirir. Tiyatro eserin oluşumunu bütüncül (başı, sonu belli olan) yapıların yerine, değişime açık ve parçalı yapılar doğrultusunda gerçekleştirir. Bu doğrultuda da dramaturjisini yaparken “postdramatik” bir yaklaşımdan yararlanacaktır.

1.3.4. Doğaçlama

Doğaçlama: Bir fikrin, bir durumun, bir karakterin (hatta belki de bir metnin) tutarlı bir fiziksel ifadesini oluşturmak için bedenleri, mekânı, tüm insan kaynaklarını kullanma becerisidir. Bunu kendiliğinden, kişinin çevresindeki anlık uyaranlara yanıt olarak ve 'improviste' yapmak: sürpriz bir şekilde, önyargılar olmadan. (Frost ve Yarrow, 1989, s.1)

Doğaçlama, tiyatro sanatında yirminci yüzyılda kullanılmaya başlanmış bir yaklaşım değildir. Doğaçlama, dramanın temelini oluşturmaktadır.¹⁶Her çağda, tiyatro sanatının bir parçası olmuştur. Tüm performanslar, yaratım anında oyuncunun bedenini kullanır ve bir fikre, duruma, karaktere veya metne yer ve biçim verir (Frost ve Yarrow, 1989, s.1). Ancak yirminci yüzyılda, "doğaçlama" ilkesini benimseyen deneysel çalışmalarda bir patlama görülür (Frost ve Yarrow, 1989, s.13). Tiyatro alanında doğaçlamanın kullanımına ve çeşitliliğine yönelik çok sayıda çalışmayla karşılaşırız. Yeni tiyatral yaklaşımlarda önemli bir çıkış noktası haline gelir. Bunu izleyen

¹⁶Dram sanatının iki temel biçiminin de (tragedya ve komedy) korobaşlarının doğaçlamalarından doğduğu düşünülmektedir (Brockett, 2000, s.25-32). Aristoteles, Poetika adlı eserinin dördüncü bölümde tragedya ve komedyanın nasıl ortaya çıktığını açıklamaktadır: “(...) ve gerçekten de tragedya, dithyrambos koro'sundan, komedy ise, phallos şarkılarından doğmuştur (Aristoteles, 1987, s.19)”.

dönemlerde de doğrudan doğaçlamanın kendisi üstünde yoğunlaştığı ve ona konvansiyonel tiyatronun olanaklarının dışında başka bir anlam atfedildiği gözlenir (Çevik, 2008, s.45-46). Kimi topluluklar doğaçlamanın itici gücünü daha da ileri götürmüş ve kendiliğindenlik unsurunu ve bunun özgür yaratıcı ifade üretme olasılığını vurgulamıştır (Heddon ve Milling, 2006, s.8-9).

İçinde bulunduğumuz zaman, doğaçlamanın yeniden canlanmasına tanık oldu. Başlangıçta prova odası ve sınıfla sınırlı olan doğaçlama, şimdi bir kez daha patlak veriyor. Oyuncunun hem işlevinin hem de durumunun merkezinde yer aldığı ve yeniden ortaya çıkışı kültürel toplumumuzda oyuncunun yeniden değer kazanmasına işaret ettiği için, doğaçlamanın önü alınmaz (Frost ve Yarrow, 1989, s.9).

Yirminci yüzyılda doğaçlamanın tiyatrodaki etken ve araştırmaya değer bir nitelik kazanması, Keşif Tiyatrosu süreçlerini de kaçınılmaz olarak etkilemiştir. Keşif Tiyatrosu topluluklarında doğaçlama, katılımcıların kendi sesini bulma ve kendini ifade etmesinde özgürleştirici bir araç ve özgün bir eser üretimine giden yolda temel bir dayanaktır. Doğaçlama, özellikle malzeme üretme yöntemi olarak Keşif Tiyatrosu'nun merkezinde yer alır.

Yirminci yüzyıldaki doğaçlamanın kullanım amaçları üç ana başlık altında sınıflandırılabilir: “(a) doğaçlamanın geleneksel oyunun amaçlarına uygulanması; (b) 'alternatif' türde bir tiyatral deneyimin yaratılmasında saf doğaçlamanın kullanılması ve (c) doğaçlama ilkelerinin tiyatronun ötesine genişletilmesi (Frost ve Yarrow, 1989, s.15)”. Doğaçlamanın geleneksel oyunun amaçlarına uygulanması, genellikle klasik dramatik yapıda oluşturulması hedeflenen bir tiyatro oyununa yapılan katkıda gözlenir. Bunu özellikle K. Stanislavki'nin yaklaşımına, karakter yaratma geleneğine yerleştirebiliriz. Doğaçlama, karakterin gerçekliğini yansıtması için oyuncunun veya eğitmenin bir yöntemi olarak kullanılabilir. Genellikle beden ve benliğin uygun duygusal durumları deneyimlemesi, ifade edebilmesi, yaratıcı becerilerin gelişimini içeren bir süreç doğrultusunda “başkası” olmayı keşfetmek ve bunu sunmakla ilgilidir.

İkinci kullanım amacı (tiyatrodaki deneyselliği doğuran, alışlagelmişin dışında bir tiyatral deneyim arayışında saf doğaçlamanın kullanılması) özellikle Keşif Tiyatrosu süreçlerinde en fazla karşılaştığımız yaklaşımdır. Bu türden doğaçlama, tiyatronun keşfedici bir biçimi olarak hizmet eder. Bu yaklaşımı doğuran ana etmen, yirminci yüzyılda bireyin tutarlı kişiliğindeki parçalanmalardır. A. Jarry, A. Artaud ve S. Beckett gibi sanatçıların çalışmalarının, bu parçalanmayı genişleterek ön plana çıkardığını

söylemek mümkündür. Absürd dramda, Martin Esslin'in tabiriyle “insan durumunun saçmalığının verdiği metafizik acının dramında (Şener, 2006, s.300)”, doğaçlama; karakter yaratma süreçlerinin ötesinde, saf halde kullanıldığı bir alternatif arayışına dönüşür. Bu durum, absürd tiyatro gibi sonunda metinleştirilen ve kabul edilen tiyatro biçimlerinde kullanılmasının yanı sıra; oyunculuğa daha radikal bir biçim, fiziksel ve doğaçlamaya dayalı bir yaklaşım kazandırır. Tiyatro yaratımının, doğaçlama üzerine ve doğaçlama ile çalışmanın neredeyse kendi içinde ve kendisi için bir biçim olarak gelişmeye devam edebileceğinin ihtimalidir.

Üçüncü kullanım amacı ise, doğaçlama ilkelerinin tiyatronun ötesine genişletilmesidir. Bu bağlamda “benlik” ve “gerçeklik” meselesi, tiyatral olanın dışındaki alanlara yerleşir. Karakterin gerçekliğinin tam zıt kutbunda, oyuncunun gerçekliğine odaklanılır. Doğaçlamanın daha radikal biçimleri hem varoluşsal benliğin parçalanmasının sonuçlarını kabul eder hem de bunları olumlu bir şekilde kullanmaya çalışır. Tiyatral ötesi bir bağlama ulaşma amacı Frost ve Yarrow'e (1989, s.83-92) göre, Grotowski'nin “para-tiyatro” çalışmalarında karşılığını bulur. Grotowski'nin sanatçılar ve seyircilerle yaptığı çalışmaları, geleneksel olarak 'tiyatro' olarak adlandırdığımız sınırların ötesine geçiyor ve temel fiziksel ve psikolojik kapasiteleri devreye sokmayı amaçlıyor (Frost ve Yarrow, 1989, s.88). Burada doğaçlama veya performans, tiyatronun ötesine; örneğin psikoterapiye veya eğitime kadar uzanabilen gelişimsel bir sürecin parçası olmaya başlar.

Keşif Tiyatrosu'nun, yukarıda belirtmiş olduğumuz doğaçlamanın üç farklı kullanım amacından da yararlandığı söylenebilir. Ancak ideal olarak Keşif Tiyatrosu, klasik dramatik yapıdan uzaklaşma isteği doğrultusunda doğaçlamayı “saf biçimiyle” kullanmalıdır. Tiyatronun ötesine ulaşma isteği de tiyatro sanatını tehlikeye atacaktır.¹⁷ Bu sebeple Keşif Tiyatrosu süreçlerinde doğaçlamanın işlevi Frost ve Yarrow'un belirttiği ikinci kategoriye daha yakındır: “Alternatif türde bir teatral deneyimin yaratılmasında saf doğaçlamanın kullanılması”.

Yirminci yüzyılın ilk yarısında doğaçlamaya farklı bir yaklaşım getiren tiyatro insanlarından biri, Viola Spolin, temel olarak doğaçlamanın yedi farklı yöne hizmet ettiğinden bahseder: Oyunlar, Onaylama/Onaylamama, Grup İfadesi, Seyirci, Tiyatro Teknikleri, Fizikselleştirme ve Öğrenme Sürecini Günlük Hayata Taşıma (Spolin, 1963,

¹⁷Tiyatro sanatının ötesine taşınan durumlarda “devised theatre” yerine “devised performance” terimi kullanılmaya başlanır.

s. 4-17). Keşif Tiyatrosu, doğaçlamanın veya kendiliğindenliğin bu yedi yönünden ihtiyaç duyduğu takdirde yararlanacaktır. Ancak özellikle Viola Spolin'in tespit ettiği doğaçlamanın "grup ifadesi" yönü, Keşif Tiyatrosu'nun kolektif yaratımına katkı sağlayan kilit bir noktadır. Kolektif olarak yaratım sürecinde bir Keşif Tiyatrosu topluluğu, grubun bütünlüğü ve sesi için doğaçlamadan yararlanmalıdır.

Sağlıklı bir grup ilişkisi, belirli bir projeyi tam bireysel katılım ve kişisel katkı ile tamamlamak için birbirine bağlı olarak çalışan bir dizi birey gerektirir. Eğer bir kişi baskın çıkarsa, diğer üyeler faaliyetten çok az gelişim veya zevk alırlar; gerçek bir grup ilişkisi mevcut değildir. (...) Ancak bir grupla çalışırken, bir şeyleri birlikte oynarken ve deneyimlerken, öğrenci-oyuncu bütünleşir ve kendini tüm faaliyetin içinde bulur. Grup içindeki benzerlikler kadar farklılıklar da kabul edilir (Spolin, 1963, s.9-10).

Metnin hakimiyetinin ön planda tutulmadığını düşündüğümüzde de Keşif Tiyatrosu yaklaşımının yararlanacağı en önemli unsurlardan biri doğaçlama olacaktır. Olay kesitlerinin ve oyuncuların aksiyonlarının keşif süreçlerinde genellikle doğaçlamaya başvurulur. Doğaçlama yöntemi oyuncu eğitiminin yanı sıra, oyun sahneleme, oyun yazma gibi farklı amaçlarla da kullanılmaktadır (Ergün, 2007, s. 106). Özellikle belli bir yazarın sürece özel olarak dahil olmadığı süreçlerde doğaçlama, pek çok topluluk için önemli bir güç olmuştur.

Yirminci yüzyılda doğaçlamanın sadece tiyatro alanında değil, sanatın birçok farklı alanlarında kullanımının yaygınlaşmaya başladığı görülür.¹⁸ Bu durumun asal sebebi, "modernizm" ile ilişkilendirilen hızlı sosyal ve teknolojik değişimler karşısında politik bir tepki olarak yorumlanabilir. Daniel Belgrad'ın "The Culture of Spontaneity" (1998) adlı çalışmasında öne sürdüğü gibi: Sanat formlarında doğaçlamanın ortaya çıkışı, Amerika'da bürokratikleşmeye, yerleşik kurumlara ve kurumsallaşmış liberalizm kültürüne karşı siyasi bir direnişin göstergesidir.

En geniş anlamda kendiliğindenlik, insan hayatını ve özgürlüğünü benzeri görülmemiş bir ölçekte tehdit eden teknolojiler ve örgütlenme ilkeleri geliştirmeyi başarmış olan Batı uygarlığının övülen rasyonel ilerlemesine bir alternatif anlamına geliyordu (Belgrad, 1998, s.15).

Doğaçlama, pratik bir gerekliliğin yanında teorik olarak da Keşif Tiyatrosu'nda anlamsal derinliğini korur. 1960'lardan bu yana iyice belirginleşmeye başlayan

¹⁸Müzikte caz, edebiyatta beat kuşağı, heykelde LandArt, resimde soyut dışavurumculuk gibi örnekler verilebilir.

“insansızlaştırma”nın önüne geçerek, insanlar arasındaki iletişim ve etkileşimin etkin kılınmasına katkıda bulunur (Ergün, 2007, s.115). Denebilir ki doğaçlama, tezin bu bölümüne kadar bahsettiğimiz Keşif Tiyatrosu’nun karakterini oluşturan diğer etmenlerin önemli bir destekleyicisidir. Doğaçlama; başlangıç noktası bulma, metin oluşturma, dramaturji, grup bireylerinin sanatsal katılım süreçlerine katkısı ve taşıdığı politik anlamı güçlendirici etkisiyle Keşif Tiyatrosu’nun güçlü bir aracıdır.

1.4. Keşif Tiyatrosu’nda Çeşitlilik

Keşif Tiyatrosu, ilk örneklerini vermeye başladığından itibaren birbirinden farklı ve çok çeşitli yaratım süreçlerine eğilim göstermiştir. Birçok farklı tiyatro topluluğu, kendilerine özgü yol haritaları oluşturmuştur. Genel olarak incelendiğinde Keşif Tiyatrosu uygulamalarının üç farklı odakla gelişim gösterdiği söyleyebiliriz: Üretim sürecinde oyunculuk ağırlıklı olarak, oyuncu ve oyuncu eğitimiyle ilgilenen; dramaturjik olarak uygulamada görsel unsurları ön planda tutan ve bu nedenle sahne 'resminin' doğasında var olan görsel potansiyellere odaklanan; ağırlıklı olarak sürecin ve üretimin politik ve sosyal bağlamdaki etkisiyle ilgilenen Keşif Tiyatrosu. Birbirinden farklı ve çok çeşitli süreçlerin gruplandırılmasını yapabilmemiz, aslında Keşif Tiyatrosu’nun temel unsurlarının taşıdığı vurgulardaki değişimlerden kaynaklanmaktadır. “Başlangıç noktası” unsuru sabit kalmak üzere: “Doğaçlama” unsuru üzerine eğilim, oyunculuk odaklı; “grup ve ortaklar” unsuru üzerine eğilim, politik ve toplumsal odaklı; “metin ve dramaturji” unsuru üzerine eğilim, görsel ve mekân odaklı Keşif Tiyatrosu topluluklarının oluşmasına yol açmıştır. Bu bölümde, üç ana başlık altında bu çeşitliliğin nasıl geliştiği açıklanmış ve Keşif Tiyatrosu’nun ilk topluluklarından “The Open Theatre”, “People Show” ve “The Living Theatre” örnek olarak incelenmiştir.

1.4.1. Oyunculuk

Tiyatroda oyunculuk üzerindeki vurgunun artmasının önemli sebeplerinden biri, Keşif Tiyatrosu’nun anlamsal değerini de etkileyen, sanat eserinin artık bir “süreç” olarak algılanmaya başlanmasıdır.

Hegel’in 19. yüzyılın başlarında Tin’in Fenomenolojisi yapıtındaki görüşlerinden kaynaklanan ‘fenomenoloji’ düşünce akımı, sanat yapıtının bir nesne ya da sonuç olduğu yargısını yıktı. Yapıt, bir süreç olarak algılanmaya başladı (Candan, 2003, s.31-32).

Bu bakış açısı, oyuncunun değerini değiştirmiştir. Oyuncunun görevi sadece, yazara ait olan sanat yapıtını seyirciye sunmak değildir. Tiyatro eserinin alımlama sürecinde başrol oyuncudur ve “süreç” algısıyla birlikte oyuncunun değeri artacaktır. Bu sebeple, oyunculuk yaklaşımına ve eğitimine dair çalışmalar önemli bir ivme kazanır.¹⁹ Özellikle avantgarde dönemde geliştirilen yaratıcı oyuncu fikri, çağdaş Keşif Tiyatrosu yaklaşımının önemli bir yönü olmaya devam etmektedir.

Yirminci yüzyılın başlarından itibaren “yaratıcı oyuncu” algısının gelişimi, “benlik” kavramıyla ve bireyin iç dünyasına odaklanmasıyla ilişkilendirilir. Yaratıcı oyuncu kavramı, yirminci yüzyılın başlarında oluşmaya başlayan ve gelişimine devam eden "benlik sorunu" nun ayrılmaz bir parçasıdır (Auslander, 1997, s.28-38). Örneğin; K. Stanislavski, “duygusal bellek” kavramını Fransız psikolog Théodule Ribot'tan (1839–1916) uyarlayarak geliştirir (Merlin, 2003, s.16). Freud ve Jung da dahil olmak üzere psikolojik düşünürlerin çalışmaları yaygınlaştıkça performans, giderek artan bir şekilde kendini keşfetmeye ve kendini ifade etmeye odaklanır (Govan, Nicholson ve Normington, 2007, s.30). Bu yaratıcı oyuncunun ve “benlik” araştırmasının temel bir sebebi, din ve vatanseverlikle ilişkilendirilen geleneksel değerlerin iki dünya savaşı sonrasında sorgulanması olarak değerlendirilebilir. Bireysel bağımsızlık ve yaratıcı özgürlük, sanatçının en önemli vurgusu haline gelir.

“Yaratıcı oyuncu” fikrinin devamlılığında; Keşif Tiyatrosu süreçlerindeki oyunculuk yaklaşımına önemli bir kimlik kazandıracak olan, “oyun” kavramına dair araştırmaların gelişimidir. Yeni ortaya çıkan gelişim psikolojisi alanına duyulan ilgi, oyun oynamanın doğal bir faaliyet olduğu fikrini ortaya atmış ve oyunun, oyuncularını çocuklukta bulunan; ancak yetişkin sosyalleşmesinin katmanları tarafından bastırılan masumiyet durumuna geri getireceği inancına yol açmıştır. Gelişim psikolojisiyle beraber oyunun kendiliğindenliği ve oyuncuların doğuştan gelen çocuksu yaratıcılıklarını bulmak gibi yaklaşımlar, oyunculunun hedefleri haline gelmeye başlar. “Çocukluk oyunu” ile “sanatsal yaratıcılık” arasındaki bağlantı hakkında bu şekilde düşünmenin güzel bir örneği, Jacques Copeau'nun bir yazısından örneklenebilir:

Oyun aracılığıyla (çocukların az çok bilinçli bir şekilde tüm insan faaliyetlerini ve duygularını taklit ettiği, onlar için sanatsal ifadeye doğru doğal bir yol ve bizim için de

¹⁹K.Stanislavski(1863-1938) başta olmak üzere V.Meyerhold (1874–1940), J. Copeau (1879–1949), M. Chekhov (1891–1955), B. Brecht (1898–1956) gibi birçok sanatçı; oyuncunun rolü, çalışması, yaratıcılığı ve hazırlığı üzerine yoğunlaşmıştır.

en otantik türden tepkilerin canlı bir repertuarı olan), bir sistem değil ama bir eğitim deneyimi inşa etmek istiyoruz. Çocuğu deforme etmeden geliştirmeye çalışıyoruz. Çocuğun sağladığı, en büyük eğilimi hissettiği araçlarla, oyun yoluyla, oyun oynayarak, fark edilmeyecek şekilde disipline edilmiş ve yüceltilmiş oyunlarla (Rudlin, 2000, s.74).

Oyunculuk yaklaşımında “oyun” kavramının gelişimi ve uygulanışı, yeni arayışların sonucunda daha da hız kazanmıştır. Stanislavski'nin tekniği fazla karakter merkezli bulunmaya başlanır. Karakter merkezli olmayan metinlere dair oyunculuk yaklaşımı için başka türden oyunculuk eğitimi arayışına gidilir (Heddon ve Milling, 2006, s.33). Bu arayışın sonucunda oyuna olan ilgi artar. “Oyun” kavramının önemli hale gelişi, birçok farklı alanda karşılığını bulmuş ve kaçınılmaz olarak tiyatro sanatını da etkilemiştir. 1930'lu ve 1940'lı yıllarda matematik dünyasında başlayan Oyun Teorisi, J. von Neumann ve O. Morgenstem'in “Theory of Games and Economic Behaviour” (1944) adlı eseriyle birlikte ekonomi ve sosyal bilimlerde bir çalışma alanı olarak gelişim gösterir. Oyun ve kültür üzerine iki önemli sosyolojik ve antropolojik çalışma üretilir: Johan Huizinga/ “Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture (1955)” ve Roger Caillois/ “Man, Play and Games (1961)”. Bu çalışmalar; oyun ve eğlencenin bireyin gelişimindeki, çocuğun olgunluğa erişmesindeki ve daha geniş anlamda başarılı etkileşim ve toplumların oluşumundaki önemini savunuyordu. Çocukluğa, oyunlara ve gelişim psikolojisinin etkisine duyulan ilgi The Open Theatre'nin Mutation Show (1971, ABD) ya da The Freehold'un Alternatives (1969, İngiltere) gibi 1960'lar ve 1970'lerde birçok Keşif Tiyatrosu içeriğine yansımıştır (Heddon ve Milling, 2006, s.34).

Görülüyor ki Keşif Tiyatrosu yaratım sürecinde oyuncuların yaratıcılığını vurgulamak, yalnızca yönetmenin otoritesini kırma veya oyun yazarına meydan okumakla ilgili değildir. Aynı zamanda kendiliğindenliğin ve doğaçlamanın gücüne ilişkin eğilimle alakalıdır. Oyuncu eğitiminde oyunların ve doğaçlamanın gelişiminin bağlamı ve arka planı, Keşif Tiyatrosu gelişiminde merkezi bir rol oynar. Tiyatro'da oyuna yapılan vurguya geçiş aşaması olan önemli çalışmalardan biri Viola Spolin'in “Improvisation in the Theater (1963)” kitabı, ikinci dünya savaş sonrasında doğaçlamanın ve oyuncu eğitiminin en etkili metinlerinden biridir. Mevcut bir metnin sahneye taşınmasına hazırlık olarak görülen “oyunları” ve “egzersizleri”, hikâyenin ya da üretimin kendisinin bir yapıtaşı olarak kullanılabileceğinin ilk adımıdır (Heddon ve Milling, 2006, s.34). Daha sonrasında üretimlerinin bir parçası olarak oyunlar, egzersizler ve doğaçlamalar sıklıkla kullanılmaya başlanır.

Keşif Tiyatrosu oluşumu ve oyunculuk alanına yaklaşımı yirminci yüzyılın ikinci yarısında, özellikle ikinci dünya savaşı sonrasında, tam olarak şekillenmeye başlar. Bu değişim üzerinde etkinlik gösteren sanatçılara J. Littlewood (1914-2002), A. Halprin (1920-2021), J. Lecoq (1921-1999) ve J. Grotowski (1933-1999) örnek gösterilebilir. Birçok sanatçı “oyun” kavramı üzerinde durarak ve kendinden önceki tiyatro uygulayıcılarının görüşlerini harmanlayarak özgün bir dil yakalamıştır. Özellikle Grotowski'nin, oyuncu odaklı Keşif Tiyatrosu'nu önemli ölçüde etkilediğini söyleyebiliriz. Birçok uygulayıcı, Grotowski'nin psiko-fiziksel eğitiminin ruhsal boyutlarını farklı şekillerde yeniden değerlendirmiş ve onun yaratıcı oyuncuya ilişkin radikal vizyonu üzerine inşa edilen yenilikçi uygulamalar geliştirmiştir (Govan, Nicholson ve Normington, 2007, s.34).

Yukarıda kısaca üzerinde durduğumuz oyunculuk yaklaşımı üzerindeki değişimler, oyuncu odaklı gelişim gösteren Keşif Tiyatrosu gruplarının temellerini oluşturur. Oyuncuların malzeme üretme sürecinin bir parçası olarak kolektif uygulamalara katılımı artar ve sorumluluklarında genişleme yaşanır. Bicat ve Baldwin (2002)'in desteklediği gibi Keşif Tiyatrosu'nda oyunculuk, herhangi bir tiyatro türünden daha fazlası ve bir ekibin parçası olmakla ilgilidir. Örneğin bir Keşif Tiyatrosu'nda oyuncu seçimi büyük bir olasılıkla farklı olacaktır:

Bir oyuncu seçmelere katıldığı andan itibaren, yönetmen onun başkalarıyla nasıl çalıştığını, fikirlerle nasıl oynadığını ve bir fikri ne kadar hızlı bir şekilde bir tiyatro eserine dönüştürebileceğini değerlendirecektir. Bir oyuncunun resmi olarak bir konuşma hazırlaması ve seçmelere katılması pek beklenmez. Bunun yerine, iki saatten üç güne kadar sürebilecek ve projenin bazı temalarını keşfetmeye başlayacakları bir atölye çalışmasına davet edileceklerdir (Bicat ve Baldwin, 2002, s.47).

Keşif Tiyatrosu, oyuncu için farklı bir yol sunar ve bu genellikle oyuncunun tiyatro ürününün genel yaratımı içinde daha fazla statüye, katkıya ve sorumluluğa sahip olmasıyla ilişkilendirilir. Oyuncu, sadece bir icracı veya bir karakterin sahnede canlandırılması göreviyle sınırlandırılmamalıdır. Keşif Tiyatrosu'nda oyuncunun²⁰ rolü; genellikle doğaçlama, araştırma ve tartışmayı içeren çeşitli süreçlere dahil olmayı gerektirecektir.

²⁰Oyuncu/keşfeden (actor/deviser) de denebilir.

1.4.1.1. *The Open Theatre ve Joseph Chaikin*

Bir oyuncu, hayal edebildiği her şeyi mümkün kılmak için canlı olmaya çalışmalıdır. Böyle bir oyuncu, kendi dışında kurduğu en samimi temasların yanı sıra, içsel bir bütünlüğe yönelik bir dürtü tarafından üretilir. Oyuncular olarak performans sergilerken, kişiler olarak bizler de mevcut oluruz ve performans kendimizin bir ifadesidir. Her rol, her iş, her performans bizi kişi olarak değiştirir. Oyuncu, yaşam hakkında cevaplarla değil; deneyim hakkında sözsüz sorularla başlar. Daha sonra, oyuncu çalışma süreci boyunca ilerledikçe kişi dönüşür. Kendisinin yönlendirdiği çalışma süreci aracılığıyla oyuncu kendini yeniden yaratır.

Daha azını değil.

Bununla sahne performansı ile yaşam arasında hiçbir fark olmadığını kastetmiyorum. Birbirlerine vazgeçilmez bir şekilde bağlı olduklarını kastediyorum. Oyuncu, oyuncu olan kişiyle aynı kaynaktan beslenir (Chaikin, 1972, s.5-6).

The Open Theatre, 1963 yılında Joseph Chaikin öncülüğünde kurulmuştur. On yedi genç oyuncu ve dört yazarla birlikte üretimine başlar (Hulton, 2000, s.154). Topluluğun üyeleri değişime uğrasa da on yılı aşkın bir süre Amerika merkezli üretimini sürdürür. Bu on yıl süresi içinde birçok oyuncu, yazar, eğitmen, yönetmen, müzisyen ve görsel sanatçı bir araya gelerek tiyatro pratikleri ve tiyatronun toplumla ilişkisi üzerine fikir alışverişinde bulunur.²¹ Bu deneyler ve araştırmalar, 1960'lı yıllar boyunca ABD'de gelişim gösteren avantgarde hareketin parçası olarak okunabilir.²² Amerika'daki ilk Keşif Tiyatrosu topluluklarından The Open Theater, J.Chaikin'in yönetmenliğinde; oyuncunun performans için malzeme üretme ve araştırmada merkezi bir rol oynadığı, zaten var olan senaryoların yorumlanmasından ziyade malzemeyi şekillendirdiği ve düzenlediği süreçlerin önemli bir öncüsüdür. Chaikin, yaratıcı oyuncu ve "oyuncunun varlığı"²³ kavramlarını çalışmalarının merkezine alır. Oyuncular arasındaki iş birliği doğrultusunda topluluk, doğaçlama yoluyla birlikte materyal üretir. Daha sonrasında da bu materyal, bir dramaturg veya oyun yazarı tarafından şekillendirilir ve senaryolaştırılır. Chaikin bir

²¹The Open Theatre, Avrupa'da Peter Brook'un öncülük ettiği deneyler ve Jerzy Grotowski'nin çalışmalarıyla zamansal bir paralellik gösterir. Fikirler ve uygulamalarda da birbirleriyle etkileşim içinde oldukları söylenebilir. J. Chaikin 1966'da P. Brook, 1967'de de J.Grotowski ile ABD'de iş birliği yapar. (Pasolli, 1970, s.97, 114). 1968 yılında J. Chaikin, P. Brook'un Paris'teki topluluğunda çalışmak üzere davet edilir (Mitter, 1992, s.30-31).

²²The Open Theatre'in etkinlik gösterdiği yıllar, siyasi ve sosyal çalkantıların yaşandığı ve Vietnam'daki savaş nedeniyle parçalanan ve kutuplaşan Amerikan kimliğinin yeniden tanımlandığı bir döneme denk düşer.

²³Chaikin'e göre oyuncunun varlığı: Tiyatroda nerede oturuyor olursanız olun, oyuncunun hemen yanında duruyormuşunuz gibi hissetmenizi sağlayan bir niteliktir (Chaikin, 1972, s.20).

topluluğun çalışmasını, rekabetten ziyade oyuncular arasındaki empatik destekten ve performans sırasında oyuncular arasında ortak bir dinamik ve ritim yaratma teknik becerisinden gelişen bir “iş birliği süreci” olarak tanımlamıştır. Topluluk, prodüksiyon tiyatrosundan ziyade bir laboratuvar, atölye ya da araştırma tiyatrosu olarak işlev gösterir. Tarihsel olarak gözlemlendiğinde (doğaçlama, deneysel tiyatro pratiği ve keşfetme pratiklerine olan ilginin ortaya çıkmasıyla birlikte); prova dilinin yerini 'laboratuvarlar', 'atölyeler' ve 'oturumlar' almaya başlar. Performansın metalaştırılmasına direnmek ve yaşam ile sanat arasında bağlantılar kurmak amacıyla kültürel alanlardaki sanatçılar, 'tamamlanmamış' ürünler sunma olasılığını değerlendirirler. Sürecin kendisi, izleyici ile buluşabilir ve izleyicinin tepkisini bütünleştirmeye veya yansıtmaya hazırdır. “Çalışma süreci (work in process)” adı altında gösterimler mümkündür. The Open Theatre çalışmalarını sıklıkla “Açık Dönüşümler” adı altında, topluluğun doğaçlama çalışmalarını seyirciye sunmuştur (Pasolli, 1970, p. 21). Çalışmalar, bir prodüksiyondan ziyade atölye veya çalışma süreci olarak nitelendirilebilir. Grubun 1963 Aralık ayında Sheridan Square Theatre ve 1964 Nisan ayında Martinique Theatre’da gerçekleştirdiği gösterilerinin resmî açıklamasını barındıran program şu şekildedir:²⁴

Bu akşam göreceğiniz The Open Theatre çalışmalarının bir aşamasıdır. Oyuncular, müzisyenler, oyun yazarları ve yönetmenlerden oluşan bu grup, çağdaş tiyatronun yerleşik eğiliminden duyduğu memnuniyetsizlik nedeniyle bir araya geldi. Bugün için bir tiyatro arayışındadır. Şimdi bir prodüksiyon grubu olarak değil, kendi sesini bulmaya çalışan bir grup olarak sahnenin belirli yönlerini araştırıyor. Bu atölyenin temel ilkeleri: (1) oyuncuların bir topluluğun gerektirdiği duyarlılıkla birlikte oynayabilecekleri bir durum yaratmak, (2) sadece tiyatronun sahip olduğu özel güçleri keşfetmek, (3) bir soyutlama ve illüzyon tiyatrosuna odaklanmak (davranışsal ya da psikolojik motivasyon tiyatrosunun aksine), (4) sanatçının, belirleyici bir faktör olarak para olmadan, kendi ifadesini bulabileceği yolları keşfetmek (Pasolli, 1970, s.50-51).

Topluluk kimliğinin merkezinde, performans için yeni bir dil keşfetmeye yönelik kolektif bir taahhüt vardır: Natüralizme ya da psikolojik motivasyona dayanmayan, eklektik, kapsayıcı ve yenilikçi, cevaplardan ziyade sorulara, verili formüllerden ziyade hayal edilen olasılıklara dayanan bir dil (Hulton, 2000, s.154-155).

Chaikin, “The Presence of the Actor (1972)” adlı kitabı ile oyunculuk ve oyuncu eğitimiyle ilgili bir dizi varsayımı sorgular; ancak kısa yanıtlar ve kesinlik içeren sonuçlar

²⁴Gösteriler iki farklı çalışma içeriyordu. Toplamda dört farklı çalışma seyirciye sunulmuştur.

vermez. Yaratıcılığa yönelik itkilerle dolu bir kitaptır. Kronolojik olarak düzenlenmemiş, doğrusal olmayan ve okuyucuyu farklı bölümleri arasında bağlantı kurmaya davet eden ve çelişkiye izin veren bir yapıya sahiptir. Chaikin'in söylediğine göre, kendisinin çeşitli “seviyelerinden” yazılmış notlardan oluşur. Chaikin, sık sık “mekân” ve “yer” metaforlarına ya da imgelere başvurarak fikirlerini iletir. Örneğin anahtar imge olarak “yanan bir ev” tanımlayarak oyuncunun konumunu gruplandırır.

Aktör raporunu kendi içinde nereden yapıyor?

Yanan bir ev hayal edin:

1. Yanan evde siz yaşıyorsunuz. Yanan evden kaçarken giysileriniz bile kömürleşmiş.
2. Siz de evi alev almış olabilecek bir komşusunuz.
3. Siz, kıyafetleri hala yanarken bir binadan kaçan birini görerek yangına tanık olan bir yoldan geçen kişisiniz.
4. Yanan ev hakkında bilgi toplamak için gönderilen bir gazetecisiniz.
5. Radyoda, yanan evin hikayesini haberleştiren gazetecinin anlattığı bir haberi dinliyorsunuz (Chaikin, 1972, s.9-10).

Chaikin'in imgelere başvurması ve kitabında egzersizlerin tanımlanmasına ve belgelenmesine karşı bir direnç göstermesinin sebebi, egzersizlerin belgelenemeyeceğine dair inancıdır. Bu görüşü, “içerik” ve “yapı” arasındaki ayrıma dayanmaktadır. Egzersiz, “üzerinde anlaşmaya varılmış bir yapıdır” ve yapı açıklanabilirken; “iç bölge” ile ilişkili olan içerik, tercüme edilemez. Çünkü belirli bir zamanda, belirli bir yerde, belirli bir sosyo-politik iklim içinde ve belirli insanlar arasında tekrarlanamaz bir şekilde konumlandırılmıştır. Chaikin'in buradaki iddiası, “metot oyunculuk” eğitimlerinin ve bunun evrensel uygulanabilir olduğu fikrinin doğrudan bir reddi olarak okunabilir. “Method” yaklaşımının ve Stanislavski'nin daha önceki çalışmalarının dogmatik bir koda dönüşmesinden kaynaklı Chaikin, kurallara dayalı ve genelgeçer bir oyuncu eğitimine tepki gösterir (Chaikin, 1972, s.43-45).

Chaikin, The Open Theater'da yaptığı çalışmalarda, yalnızca “tiyatro olaylarının” yaratılmasında iş birliği yapabilen oyuncular fikriyle değil; aynı zamanda, içinde buldukları tiyatro olayının tamamını önemseyen oyuncularla da ilgilenmiştir (Chaikin, 1972, s.38).

Niyetim; basitçe kendim ve ortaklarım için anlamı olanlardan başlayarak ve aynı zamanda eleştirmenlerin, gişenin, gayrimenkulün ve koşullandırılmış seyirci tiyatrosunu reddederek imgeleri, tiyatro olaylarına dönüştürmektir (Chaikin, 1972, s.3).

Chaikin ve ortaklarının bu niyeti gerçekleştirdikleri genelgeçer bir sistem yoktur. Araştırmaları, kişisel ve kültürel tarihlerde yer aldığından dış yapıların (egzersizler şeklinde) başka bağlamlarda uygulanmasına karşı temkinlidirler.

Hazırlanan tüm sistemler başarısız olur. Uygulandıklarında başarısız olurlar; ancak bir zamanlar, bir kişi ya da bir grup için önemli olan bir süreç olarak başarısız olurlar. Süreç dinamiklidir: Çalışma sırasında meydana gelen evrimdir. Sistemler, kuralların takip edilmemesi gereken zemin planları olarak kaydedilir. Başkalarından ipuçları alabiliriz; ancak hem süreci hem de başkasının bulgularını taklit etmediğimiz sürece kendi kültürümüz, duyarlılığımız ve estetiğimiz bizi tamamen yeni bir ifade biçimine götürecektir. Estetik, sistemi yeniden yapar (Chaikin, 1972, s.21).

Chaikin; oyunculuk yapan bir topluluğun, özellikle karakteri temsil etmenin alternatif yollarını ararken kendi alıştırmalarını icat etmesini tavsiye eder (Chaikin, 1972, s.17). Oyunculuk odaklı Keşif Tiyatrosu toplulukları, böyle bir tavsiyenin devamlılığında yaratım süreçlerini oluşturacaktır.

1.4.2. Görsel tasarım ve mekân

Yer, güvenlik olarak deneyimlenirken; mekân, özgürlüğü temsil eder (Tuan, 1977, s.3).

Tarihsel olarak gözlemlendiğinde (1960 ve 70'ler), Keşif Tiyatrosu'nun gelişiminde diğer önemli bir odağın biçimsel kaygılar üzerine şekillendiğini söyleyebiliriz. Edebiyat karşıtı olmamakla birlikte; sözlü bir sanat biçiminin hakimiyetinden görsel bir biçime geçiş yaşandığı, yazılı metnin otoritesine veya egemenliğine meydan okunan bir algının gelişim gösterdiği gözlenir. Biçimsel kaygıların ve araştırmaların sonucunda topluluklar, iki farklı yol haritası üzerinden hareket etmektedir. Mekân algısı iki farklı şekilde gelişim gösterir: İzleyiciyi performans alanına girmeye, yanılısamanın ortak yaratıcıları olmaya davet eden ve performansı bir tiyatrodan daha uygun, 'otantik' bulunan bir alana aktaran (Wiles, 2003, s.237). Birinci yaklaşım, tamamen tiyatronun özgüllüğüne yönelerek tiyatronun varlığını anlamlandırma çabası içindedir. Küresel olayların etik ve ahlakın çöküşüne işaret ettiği bir bağlamda tiyatro sanatının "canlılığı" ve "geçiciliği", onu diğer sanatsal alanlardan ayıran benzersiz özelliklerdir. Tiyatro; anım, paylaşımın, seyirci katılımının öncelendiği, "olaysallığı" ve "şimdi ve burada" yapısıyla zamanı ve mekânı paylaşan seyirci ve oyuncuyu özgürleştiren bir araç olarak yorumlanır. Özellikle Richard Schechner'in 1960'lardaki çalışmaları; oyuncuların ve seyircilerin paylaşabileceği,

şekillendirilebilir bir alan yaratmak için yer duygusunun üstesinden gelir. The Performance Group'u tarafından yaratılan “çevresel tiyatro” kavramının merkezinde, “bütün alanları yaratma ve kullanma” arzusu vardır (Schechner, 1971, s.379). İkinci yaklaşım ise, farklı sanat alanlarıyla iş birliği içinde melez bir sanat yapıtı ortaya koyma girişimidir. Farklı sanat alanlarının da üretime katkısının artması ve önemsenmesiyle tiyatro, çeşitli sanat alanlarıyla kesişmeye başlar. Tiyatro'nun sadece tiyatro sanatı olarak değil, tiyatro ile sanat arasında konumlanma güdüsü söz konusudur. “Sanat olarak tiyatro” kavramı da yoğunluklu olarak tiyatronun görsel potansiyelini vurgulamaktadır. Üretim sürecinde yaratılan melez statü, temsili bir ortam olan tiyatronun görsel potansiyeline odaklanmayı mümkün kılar. Aynı zamanda “Metin ve Dramaturji” bölümünde değindiğimiz “parçalı” yapının varlığını koruyan yaratım modeli, görsel atmosfer ve sahne resimleri ağırlıklı çalışmaları mümkün kılar.

Görsel odaklı yaklaşımın temellerinin yirminci yüzyıl başlarındaki avantgarde keşiflerle bağlantılı olduğu yorumlanabilir. Özellikle Bauhaus ekolü, tiyatrodaki uzamın algılanış biçimi üzerinde çarpıcı bir etkiye yol açar. Hareket veya dansın yanı sıra, alternatif toplum ideallerine olan herhangi bir inancın veya bağlılığın sona ermesiyle aynı zamana denk gelen teknolojik gelişmeler, “canlı” performansı etkiler (Heddon ve Milling, 2006, s.93). Keşif Tiyatrosu, görsel imgelerin yaratılması kapsamında vurgusunu genişletir. Robert Wilson ve Tadeusz Kantor'un çalışmaları (Kantor aynı zamanda bir ressamdır, Wilson ise önce mimar olarak eğitim almıştır.), Keşif Tiyatrosu sahnesi üzerinde önemli etkiye sahip olmuştur (Heddon ve Milling, 2006, s.82).

Dili, tiyatro eyleminin merkezinden uzaklaştırma konusunda Robert Wilson kadar başarılı olan çok az yönetmen vardır. Wilson'ın çalışmalarında senaryo genellikle yoktur ve performans, bedenlerin bir mekandaki hareketi etrafında yapılandırılır. Wilson'ın dramaları hareketli heykeller gibidir: Somut varlıklarının dışında hiçbir 'anlam' taşımayan; ses ve renk, sessizlik ve ışıktan oluşan kompozisyonlar (Mitter, 2005, s.185).

Görsel vurgunun diğer bir yansıması, mekâna özgü (site-specific) eser yaratımının gelişimidir. Metne dayalı tiyatro geleneğinde bir oyun; genellikle bir tiyatro binasının içinde, özel olarak tasarlanmış bir sahnede ve belirlenmiş bir oyunculuk alanında sunulur. Keşif Tiyatrosu ise, bir tiyatro binasının içinde de oynanabileceği gibi, gelenekselleşmiş tiyatro sahnesinin dışında farklı mekânlarda üretimini sergilemeye ilgi gösterir (Oddey 1994, s.17-18).

Keşif Tiyatrosunun sonsuz sayıda olası kaynaktan veya uyarandan başlayabileceğini belirtmiştik. Belirli bir mekân seçmek, Keşif Tiyatrosu yaratımının başlangıç noktası olabilir. Potansiyel kaynak; biçim, içerik ve katılımcıları barındıran somut olarak yerin kendisidir. Mekân, kimi topluluklar için tiyatro yapmanın alternatif yollarını keşfetme ve deneme konusundaki sürekli gelişimlerinin ayrılmaz bir parçası olabilir. Mekanla etkileşim halinde, fikirleri deneyerek ve mekanla uyumlandırarak keşfetme sürecini geliştir.

Tiyatro uygulayıcıları, deneysel pratikleri için mekânı düzenlerken içinde çalıştıkları ortamla doğrudan ilişki kuran birçok mekân yaratma stratejisi geliştirmişlerdir. Bunlar arasında tiyatral olmayan bir mekânı (örneğin bir banliyö evi) tiyatral bir mekâna dönüştürmek; bir mekânda prova süreci sonrası, o mekanla ilgili bir performans çalışması yaratmak ve bir mekânın gerçekleriyle çalışmak ve oluşturulmuş bir anlatıyla 'üzerine yazmak' sayılabilir. Bu tür sanatsal müdahaleler; performans alanını harekete geçirmeye, topluluk duygusuyla ilişki kurmaya veya topluluğun sanatsal değerleriyle ilgili olabilecek yaratıcı bir sembolleştirme sürecini kolaylaştırmaya hizmet eder (Govan, Nicholson ve Normington, 2007, s.104).

Bu tür çalışmalarda mekân, sanatsal karşılaşma içinde önemli bir unsur haline gelir ve bir mekânın boş değil, anlam dolu olduğu kabul edilir.

Görsel ve mekân odaklı gelişim gösteren Keşif Tiyatrosu topluluklarında ortak olan; kendi yaklaşımlarını, becerilerini veya çalışma uygulamalarını üreterek belirli bir görsel imge veya mekândan bir eser yaratma arzusudur.

1.4.2.1. People Show

Çoğu zaman bir gösteri; bir senaryo veya kavramdan, bir fikirden veya felsefeden, bir mesajdan veya hatta içerikten ziyade genellikle görsel bir bakış açısından başlar. Genellikle, bence, görsel olarak başlar. Tiyatronun kesinlikle çok görsel bir form olduğuna çok güçlü bir şekilde inanıyorum ve bence bu çok uzun zamandır inkâr ediliyor. Her zaman böyle olduğunu düşünmüyorum ama genellikle sözlü bir sanat formu haline gelmiştir. Bunu reddetmiyorum; ama tiyatronun tek konusunun bu olduğuna da inanmıyorum. Tiyatro illaki fikirlerin taşıyıcısı değildir. İnsanların baktığı bir şeydir. (Long, 2004, s.16).

1966'da kurulan People Show, Birleşik Krallık'ın en uzun süredir ayakta kalan Keşif Tiyatrosu topluluğu olarak görülüyor (Heddon ve Milling, 2006, s.76). Topluluk, bugüne kadar 145 gösteri üretmiş ve elli yılı aşkın bir süredir sanatsal çalışmalarına

devam etmektedir.²⁵ Ayrıca muhtemelen görsel tasarım odaklı bir yaklaşım benimseyen en eski Keşif Tiyatrosu ve Birleşik Krallık'ın ilk deneysel tiyatro topluluğudur (Long, 1971, s.48). Topluluğun başlangıç hikayesi, Jeff Nuttall'ın (heykeltıraş, romancı, şair ve caz piyanisti); Mark Long, John Darling ve Sid Palmer'ı tek seferlik bir “happening” etkinliğinde sahne almaya davet etmesinin ardından başlar. Sonrasında tekrar bir araya gelen görsel sanatçılar, ilk gösterileri olan The People Show #1'i (1966) bir bodrum katında sergilerler²⁶ (Long, 1971, s.48). The People Show #1, sanat ve yaşam arasındaki sınıra meydan okurken aynı zamanda metalaşmış sanat nesnesinin üstü kapalı bir eleştirisini de yapıyordu. Gösteri, kelimenin tam anlamıyla bir “insan” gösterisidir.²⁷ Görsel olarak tuhaf imgeler ve ses kasetleri, belirgin bir şekilde kullanılmıştır. Gösterinin yaratılmasında mekân, büyük önem taşıyordu; gösteri mekândan doğuyordu.²⁸ Sanatçılar, bodrum katında kendilerini heykeller olarak sunmuşlardır:

Bodrumun bir duvarında üç oyuk vardı. Bunları kartonla kapattık. Kartonda delikler açtık ve dikkatlice açtığımız bu deliklerden kendimize ait parçaları sergiledik- benim göbeğim, Mark'ın ayakları, Syd bir kaidenin üzerinde maskelenmişti. Diğer insanlar gelip etrafımızda dolaşarak bizi dürttüler (Nuttall, 1979, s. 30).

İlk People Show, topluluğun süreç, beden, mekân, imge, doğaçlama ve performans yönelik karma bir yaklaşıma olan eğilimlerini göstermiştir.

Better Books'un bodrum katındaki ilk etkinlikleri tam anlamıyla bir insan gösterisiydi: Sanatçılar canlı heykeller gibi duruyor, repliklerini söylerken vücutlarının bazı kısımları panolardaki kesiklerden görünüyordu. Sözlü iletişimin aksine görsel olan güzel sanatlar geleneği, üründen ziyade sürecin keşfedilmesini teşvik etti. ... Dada, kolaj ve buluntu nesnelere şans unsuruna katkıda bulundu; hem kinetik heykeller olarak sanatçıların bedenleri hem de içinde buldukları mekân, herhangi bir yazar ya da yönetmenin kontrolü dışında kalan tepkiler gerektirdi (Hewison, 1986, s.192-193).

İlk yıldan sonra senaryoları terk eden grup, doğaçlama gösteriler yapmaya başlar. Bunlar, görüntü temelli ve görsel olarak yapılandırılmış gösterilerdir. Sanatçılar, seyirciler ve birbirleri arasında daha riskli ve daha tehlikeli bir ilişki kurar. Birçok mekânı performans alanına dönüştürür. Tiyatrolarda, tarlalarda, telefon kulübelerinde, sokaklarda, hatta suyun üzerinde tasarlanmış performanslar gerçekleştirir. Topluluk;

²⁵<https://www.peopleshows.co.uk/145-the-diviners> (Erişim tarihi: 29.11.2023)

²⁶Bundan sonra topluluğun gösterilerine belirli başlıkların yanı sıra bir numara verildi. (People Show #1, #2, #3 vb.)

²⁷Topluluk, ismini bu yaklaşımdan almıştır.

²⁸<https://www.peopleshows.co.uk/about-us> (Erişim Tarihi: 29.11.2023)

genellikle ideolojik temalarla birleştirilmiş imgeler, dürtüler, müzik besteleri, sanat eserleri veya fikirlerden performanslar geliştirir. Ancak birçok örnekte görsel tasarım aktiftir ve sanatçılarla etkileşim halindedir. People Show genel olarak belirli bir tema, kavram ya da fikirden yola çıkmakla daha az ilgilenmekte ve 'görsel bir bakış açısından' yola çıkmayı tercih etmektedir. Bu; bir mekânsal yapı, görsel tasarım, görüntü, bir resim ya da nesne olabilir. People Show, prova odasına keşfetmeyi amaçladıkları temalarla doğrudan bağlantılı olmayan çok çeşitli nesne ve materyaller getirir. Bir şeyleri somut yollarla yapmak ve kullanmak, önemli bir ilham ve keşif kaynağıdır (Mermikides ve Smart, 2010, s.24). Özellikle 'görsel skor' ya da 'görsel kompozisyon' olarak adlandırılabilen bir şey inşa eden Keşif Tiyatrosu topluluklarının yaratım süreçlerinin tanımlanması veya yazıya dökülmesinde güçlüklerle karşılaşılır. The People Show topluluğu üyesi Jose Nova'ya göre, grubun nasıl çalıştığını gerçekten tarif edemezsiniz. Kelimeler önemsizdir (Kirby, 1974, s.66).

People Show'un aydınlatması, yüzleri mutlaka görmek zorunda olmadığımız Amerikan dans topluluklarında gördüğümüz aydınlatmaya çok daha yakındır. Daha çok atmosferik, daha esnek, daha çok ışık, duygu, atmosfer hakkında bir şey. Bence People Show'un güçlü yanlarından biri, görsel yönüdür. Bu başlangıç noktası olabilir ama sonra tema gelir. Genellikle tema çok, çok güçlüdür, ancak genellikle hiç kelime olmaz. İnsanlar bunu fark etmez. İnsanlara "o gösteride hiç kelime yoktu" dersiniz ve şaşırırlar. İnsanları rahatsız etmez. Mime değil; sadece tesadüfen hiç kelimeler olmaz. (Long, 2004, s.16-17).

People Show bir gösteriye buluntu bir nesneden (bir dışçı koltuğu), bir topluluk üyesinin fikrinden, bir tablodan (Edward Hopper'ın Night Hawks tablosu), bir tiyatro biçiminden (commedia dell'arte), daha önceki bir People Show'daki bir sahneden veya daha önce var olan bir fikirden başlayabilir (Heddon ve Milling, 2006, s.78-79). Bu tür bir ilişki, "neden" değil; "nasıl" ya da "ne" ilişkisidir: "Bunları nasıl kullanabiliriz?", "Ne yapabiliriz?". 1974 tarihli bir röportajda Mark Long, topluluk üyelerinin kendi fikirleri, kendi karakterleri, kendi dekorları vb. üzerinde çalıştıkları süreci şöyle anlatıyor:

Şu anda üç fikirden ortaya çıkacak yeni bir gösteri üzerinde çalışıyoruz. Derek'in Edward dönemi tekneçiliği ile ilgili bir fikri var. Benim de gösteride her iki dakikada bir duş alan bir Charlie Chan özel dedektifi fikrim var. Jose'nin Çin duvarını yıkmaya çalışan ve arkasında Roma'yı bulan ve bir yılan ve canavar tarafından saldırıya uğrayan bir adam fikri var. Şimdi kulağa tuhaf geliyor ama aslında bu üç fikrin bir araya geleceği bir zemin var (Kirby, 1974, s.52).

Bu yaklaşım, başlangıç noktasının devamlılığındaki süreçlerin nasıl oluşturacağına dair soru işaretleri doğurabilir. Topluluk, çalışmalarında birçok farklı katmanın yan yana gelmesiyle bir kolaj etkisi yaratsa da performansta bir hikâye ya da hikâyeler sezilir. Set, karakter, zaman, ses ve ışık bir bütünlük duygusu içindedir. Parçaları nasıl birleştirecekleri ya da malzemeye nasıl ulaşacaklarını, hatta sadece malzemenin herhangi bir potansiyeli olup olmadığını araştırırken tasarımcılar, aynı zamanda malzemeye odaklanmaya ve herkesin farklı ilgi alanlarını bir araya getirmeye yardımcı olabilecek 'bir şey' (bir ipucu) arayışındadır.

Genellikle bir gösteriye başladığımızda, onu açacak büyük bir ipucu olacaktır. Ve o ipucunu bulmak zaman alır. Bu büyük ipucu görsel set olabilir, dışı koltuğu, bir ekipman parçası, çok küçük bir şey olabilir, bir kostüm, bir karakter olabilir. Ama genellikle fikir(ipucu), herkesin aniden sempati duyduğu şeydir. Çünkü her zaman grup üyelerinin her birini memnun eden bir fikir olması çok önemlidir. Çünkü eğer bu olmazsa ilerleyen zamanlarda bir sürü sorun yaşarsınız. Eğer bir kişi baştan beri fikre pek sıcak bakmıyorsa, daha sonra sorunların çıkacağını göreceksiniz. Tartışma açısından değil; ancak gösteriyi kendi varlığına taşımak açısından sorunlar olacaktır (Long, 2004, s.14-15).

Bu ipucu kendini gösterdiğinde ve daha somut fikirler oluşmaya başladığında, sanatçılar malzemeyi katmanlaştırmaya (zenginleştirmeye) başlar ve fikirlerin genişletilebileceği yolları arar.

Artık gösteriler eskisi kadar gevşek değil; ama kelime yapılarına, senaryo yapılarına veya olay örgüsüne bağlı değil. Görsel yapılar üzerinde çalışıyoruz. Önceden bir dizi görsel imge üzerinde çalışılıyor ve sonra bunları- bedenlerimizle, sözlerimizle ve tepkilerimizle- nakış gibi işleyerek seyirci için imgeleri büyütüyoruz. Geçen yıl, hepsi oldukça görsel olarak yapılandırılmış tamamen farklı altı gösteri gerçekleştirdik (Long, 1971, s.57).

M. Long, bir dizi görsel imge ürettikleri ve ardından bu imgeleri bedenleri, sözcükleri ve tepkileriyle “işledikleri” bir süreç tarif etmiştir. Bu “nakış” süreci, bir görüntüye katman ekleme ve doku kazandırma yolu olarak anlaşılabilir. Bir görüntüyü keşfetmeye başladıkça daha fazla ayrıntı fark eder ve eklersiniz. Long, bunu “izleyici için imgeleri büyütmenin” bir yolu olarak tanımlamıştır. Sanatçılar mutlaka belirli bir hikâye anlatmak için yola çıkmazlar; daha ziyade, seyircinin bölümleri veya görüntüleri karmaşık anlatılar halinde bir araya getirmesine izin veren bir yapı aracılığıyla belirli bir his veya atmosfer uyandırmak isteyebilirler. Topluluğun çalışmalarında doğrusal temsil yapıları, Hans-Thies Lehmann'ın “eylemlerin ‘burada ve şimdi’ gerçek olduğu ve gerçekleştikleri anda, herhangi bir anlam izi bırakmak zorunda olmadan

tamamlandıkları” bir yapı olarak tanımladığı bir yaklaşım olan “olay (event) dramaturjisi” lehine sıklıkla terk edilir (Lehmann, 2006, s. 104). Böylece topluluğun çalışmalarının “görsel, tiyatral, imgesel” veya “Dadaist, saygısız, atmosferik ve rüya gibi” gibi empresyonist övgüleri davet etmesi şaşırtıcı değildir (Sobieski, 1996, s. 92). People Show'un sürecinde yinelenen bir strateji; tablo, görüntü veya jestten başlamak ve ardından bir taslak veya kaba taslak belirleyene kadar bir dizi eylem geliştirmektir. Başlangıçta bir sahnenin şeklini bulmaya odaklanan tasarımcılar, daha sonra ayrıntıları doldurmak ve renk eklemek için çalışacaklardır. “Nasıl” a ve geçişleri bulmaya odaklanır, bir andan veya görüntüden diğerine nasıl geçileceği gibi somut problemleri çözerler.

People Show, diğer sanatsal disiplinlerden ve görsel sanatçılar tarafından üretilen performans anlayışlarından önemli ölçüde yararlanmıştır. Böylece, Keşif Tiyatrosu'nun sadece belirli bir politik duruşa veya yaratıcı metodolojiye değil; oyunlara ve oyun yazarlığına dayanmayan, gelişen bir “görsel sahne” algısına da atıfta bulunabileceğini söyleyebiliriz.

1.4.3. Toplumsal ve politik anlam

Keşif tiyatrosu, sanatçıya eserin üretim sürecinde kişisel politik görüşleri veya değerleri keşfetme ve ifade etme şansı sunar. Toplumsal ve politik odaklı gelişim gösteren Keşif Tiyatrosu toplulukları, kendilerini içinde bulunduğu dönemin sosyo-politik ve kültürel ikliminin getirdiği değişiklikleri sürekli olarak ele almak zorunda hissederler. Çağdaş toplumun kaygıları ve tutumlarındaki değişiklikler; ürünlerinin temalarına, içeriğine ve biçimine yansır. Yaratım süreci kültür ve toplum bağlamında, değişen dünya ve olaylardan doğar ve ilerler. Özellikle 1960 sonrasında kurulan Keşif Tiyatrosu toplulukları, karşı-kültür hareketlerinden ilham alarak kişisel özgürleşmenin arayışı içinde olmuşlardır. Tiyatro sanatı alanındaki yeni keşifleri, teknikleri, yaklaşımları ve yapıları bu doğrultuda kullanmışlardır.

Oyuncuların endüstriyel yaşam deneyimlerinden yola çıkarak ve makine hareketlerine dayalı oyunculuk teknikleri kullanılarak bir tiyatro inşa edilebileceği fikri, gerçekten devrim niteliğinde görüldü. Tiyatro aktivistleri, bu tiyatral dilleri kullanarak oyuncu ile seyirci arasında dinamik ve etkileşimli ilişkiler edindiler. Bu ilişkiler yalnızca bir direniş eylemi olarak değil, aynı zamanda siyasi bilinci yükseltme ve kitleleri siyasi eyleme teşvik etme aracı olarak da tasarlandı (Govan, Nicholson ve Normington, 2007, s.44).

Politik ve toplumsal kaygıların oluşturduğu yaratım istediği, sanatçıları bir sanat yaratımından uzaklaşarak toplumu dönüştürme isteğine ve tiyatronun, amaçtan çok araç olma özelliğine doğru yöneltmiştir. Tiyatro sanatı alanında politik ve toplumsal yönelim; Erwin Piscator'un politik tiyatro üzerine çalışmalarında, Bertolt Brecht'in "epik tiyatro" ve Paulo Freire'nin "ezilenler" üzerine pedagojik çalışmaları temelinde gelişim gösteren Augusto Boal'in pratik uygulamaları üzerinde yansımaları bulur. Toplumsal kaygılar doğrultusunda tiyatronun yeni biçimleri ve terimleri gündeme gelir: "Katılımcı (participatory)", "toplumsal katılımlı (socially engaged)", "bire bir (one-to-one)", "sürükleyici (immersive)" veya "topluluk odaklı (community-based theatre)". Bu çalışmaların üretmek istediği yapıtların hepsinde seyircinin rolüne ilişkin ortak bir ilgi bulunmaktadır.

Topluluk "için" ya da topluluk "ile" tiyatro yaratma ideali için Keşif Tiyatrosu yaklaşımı önemli bir ilham kaynağı olabilir. Keşif tiyatrosu, yerel katılımcıların yer aldığı; gösteri, kutlama ya da etkinlik olarak görülen bir geçit töreni olabilir. Bir topluluğun belirli sorunlarına çözüm bulma veya tiyatroya gitmeyen bir izleyici kitlesi için de performanslar yaratma potansiyeline sahiptir (Oddey, 1994, s.20). Bu çok çeşitli olasılıklar içinde toplumsal olarak gelişim göstermiş Keşif Tiyatrosu'nun temel dayanağı, çalışma süreçlerinin demokratikleşmesidir. Demokratikleşme isteği genellikle doğaçlamaya, toplu oyunculığa, kolektif karar vermeye ve hiyerarşik olmayan bir topluluk yapısı içinde beceri paylaşımına yaptığı vurgu ile karakterize edilir. Ortak çalışma süreçlerinin gelişimi, radikal tiyatro yapımcılarının politik olarak kısıtlayıcı ve sanatsal olarak boğucu bulduğu kurulu tiyatronun hiyerarşik yapılarına politik bir tepki olarak varlığını oluşturur. Topluluk üyelerinin sürecin merkezinde yer almasının ötesinde de aranan demokratik süreç isteği, yeni -aslında her zaman orada olan ama anlamını yeniden bulmuş- bir ortağı, seyirciyi de gündeme getirir.

Seyircinin yaratıcı sürece dahil edilmesinin önemli adımları, J. Grotowski'nin araştırmalarında yatmaktadır. Kapsamlı araştırmalarının içinde seyirciyle oyuncunun etkileşimi üzerine yoğunlaşmıştır: Oyuncu ile seyirci arasında bir "karşılaşma" arzusunun. Grotowski, tiyatroyu "seyirci ve oyuncu arasında gerçekleşen şey" olarak tanımlamaktadır (Grotowski, 2002, s.34). "Yoksul Tiyatroya Doğru" adlı kitabında oyuncu ile seyirci arasındaki bağlantıyı şöyle açıklamıştır:

Beni yanlış anlamayın. İnançsız biri olarak 'kutsallık'tan söz ediyorum. 'Dünyevi kutsallık'ı kastediyorum. Eğer bir oyuncu, herkesin gözü önünde kendine meydan

okuyarak ötekilere de meydan okursa, aşırılık, kutsal olana küfür ve saldırı aracılığıyla her günkü maskelerinden sıyrılarak kendini açığa çıkartıyorsa, seyircinin de benzer bir kendi kendine nüfuz etme sürecini üstlenmesini mümkün kılar. Kendi bedenini teşhir etmek yerine tümüyle yok eder, yakar, herhangi bir ruhsal itkiye karşı her türlü direnişten kurtrırsa, artık bedenini satmayıp onu kurban etmiş olur. Tekrar tekrar bağışlanmayı diler; kutsallığa yakındır (Grotowski, 2002, s.35-36).

Grotowski'ye göre oyunculuk; fedakârlık, özveri eylemi, "dünyevi kutsallık" olarak tanımladığı bir varoluş haliydi. "Kutsal oyuncu" kendisini seyirci karşısında "kurban" edecek ve bunu "bütünsel edim"i yoluyla gerçekleştirecektir; kişinin kendini soyma, gündelik yaşamın maskesini bir kenara tasma, kendini dışsallaştırma edimiyle (Grotowski, 2002, s.192). Buradaki "maskelerden arınma", oyuncunun "kutsallığı" ve kendini feda etmesi; Grotowski'nin tiyatronun özüne ulaşma isteğinde yatmaktadır.

Tiyatronun özü bir karşılaşmadır. Kendini açığa vurma edimini gerçekleştiren insan, deyim yerindeyse, kendisiyle temas kuran birisidir. Bir başka deyişle, içten, disiplinli, kesin ve bütünsel, uç noktada bir yüzleşmedir sözünü ettiğim, kişinin salt düşünceleriyle yüzleşmesi değil, içgüdülerinden ve bilinçdışından tutun da en berrak durumuna varıncaya kadar bütün varlığını kuşatan bir yüzleşmedir bu (Grotowski, 2002, s.59).

Grotowski'nin "karşılaşma" üzerine yaptığı vurgu ve çalışmalar birçok Keşif Tiyatrosu tiyatro topluluğunu önemli ölçüde etkilemiştir. Living Theatre'nin kurucularından Julian Beck, seyirci ile kurulması arzulanan ilişkiyi şöyle tarif ediyor:

Bir tiyatro topluluğu hayal ediyorum, taklit etmeyi bırakıp seyircinin tam bir görüşünü yaratacak bir oyuncu topluluğu. Seyirciyi öyle bir şekilde hareket ettirin ve o seyirciye öyle fikirler ve duygular aşılansın ki dönüşüm ve gerçek aşkınlık elde edilebilsin. Oyuncuların hiçbiri neden bahsettiğimi bilmiyor (Tytell, 1995, s. 161).

1.4.3.1. The Living Theatre

The Living Theatre, güzel ve şiddetsiz Anarşist Devrimi gerçekleştirmek isteyen bir oyuncu topluluğudur. Tarihiyle birlikte ve tarih içinde büyüyen bir tiyatro olsun istedik. Bu nedenle ona The Living Theatre adını verdik, çünkü zamanla değişmesini istedik. İnsanlar "Evet, dünya berbat bir durumda ve sürekli savaşlar ve dehşetler yaşanıyor. Peki ne yapacağım? Kimim ben? Ne yapabilirim?" Ve insanlara yapabilecekleri bir şey olduğu, güç sahibi oldukları duygusunu vermek istedik. Bu, tiyatrodaki başlar.²⁹

²⁹<https://www.livingtheatre.org/about> (Erişim Tarihi: 26.10.2023)

The Living Theatre, Judith Malina ve Julian Beck tarafından 1947 yılında ticari tiyatroya yaratıcı bir alternatif olarak kurulur. ABD'nin en uzun süre hayatta kalan radikal tiyatro topluluğudur (Syssoyeva ve Proudfit, 2016, s.193). Beck, topluluğun misyonunu şöyle tanımlar:

Tiyatronun sosyal ortamında birbirimiz için kim olduğumuzu sorgulamak,
sefalete yol açan düğümleri çözmek, ziyafetteki tabaklar gibi kendimizi halkın masasına yaymak,
izleyiciyi aksiyona çeken bir girdap gibi kendimizi harekete geçirmek,
vücudun gizli motorlarını ateşlemek için,
prizmadan geçip bir gökkuşağı ortaya çıkarmak,
hapishanelerde olup bitenlerin önemli olduğu konusunda ısrar etmek,
İnfaz saatinde "Benim adıma değil!" diye ağlamak,
tiyatrodan sokağa taşınmak
ve sokaktan tiyatroya.
The Living Theatre'in bugün yaptığı da budur.
Her zaman yaptığı şey budur.³⁰

Topluluk, tiyatronun toplumsal bir eylem olarak var olması ideali temelinde yapısını oluşturur ve toplumsal değişimlerin (Soğuk Savaş, Vietnam Savaşı, nükleer silahlanma, Kore Savaşı vb.) yansıması olarak sanatsal üretimi hedeflemiştir. Sanatsal kimliğini, başta E.Piscator'un "politik tiyatro" yaklaşımı olmak üzere³¹; A.Artaud'un görüşleri ve caz müziğinin etkileri üzerine şekillendirir. Topluluk, caz grubunun enerjisinden ve spontane kimliğinden ilham alarak iş birliği içinde ve yaratıcı bir şekilde çalışma teknikleri geliştirmeye odaklanmıştır. Julian Beck, kolektif doğaçlamayı tanımlamak için sıklıkla caz metaforunu kullanır. 1970 yılında yazdığı bir yazıda, iş birliğine dayalı tiyatro yapımının "bastırılmış bilinçaltını" serbest bırakmak için tasarlandığını, spontane bir kendini keşfetme süreci olduğunu belirtmiş ve bunu caz doğaçlamasına benzetmiştir:

Caz. Caz, gerçek doğaçlamaya erken bir giriş yapan kahramandır. Sürrealizmin otomatik yazımıyla ilişkiliydi. Kronolojik olarak caz müzisyenlerinin doğaçlama uçuşları Dada ve Sürrealizm'in deneylerini önclemiştir. Charlie Parker ... bize ilham verdi, bize gerçekten

³⁰<https://www.livingtheatre.org/about> (Erişim Tarihi: 26.10.2023)

³¹The Living Theatre; Julian Beck, Hanon Reznikov ve kendini adanmış sanatçılardan oluşan bir toplulukla Piscator'un vizyonunun bir versiyonunu gerçekleştirmeye çalıştığım 50 yılı aşkın süreli bir girişimdir (Malina, 2012).

önce bağlanarak ve sonra bırakarak kuşun büyük uçuşunun gerçekleşebileceğini gösterdi (Beck, 1986, s.80).

Buradaki “kuşun büyük uçuşu”, bireysel özgürlük metaforu olarak okunabilir. Beck için caz, yeni bir yaşam estetiğini sembolize eder. Beck, bilinçaltının özgür ifadesi olarak sanatın toplumsal olarak kurtarıcı olacağına inanıyordu.

Özellikle 1960'lar sonrasında The Living Theatre, göçebe bir turne topluluğu olarak yeni bir hayata başladığında (bu bir arada yaşama ve çalışma prensibi doğrultusunda) tiyatroyu sosyal değişimi ilerletmek için bir araç olarak kullanır, ortaklaşa yaratıma evrilir ve kurgusal olmayan bir oyunculuk yaratma amacına yönelir. Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu³² olarak ilk güçlü örneğini 1964 yılında “Mysteries and Smaller Pieces” eseriyle ortaya koyar.

Living Theatre; kişisel özgürlük arzusunu, halkın performans etkinliklerine katılmasını teşvik ederek genişletmiştir. 1964 yılında ortaya koyduğu "özgür tiyatro" fikrini, "oyuncuların ve seyircilerin özgürlük tadına varacakları bir durum" yaratmayı amaçlayan "bağlı olmayan bir doğaçlama" aracılığıyla gerçekleştirmiştir (Beck, 1986, s.83). Bu yaklaşım, 1964 yılındaki ilk kolektif olarak tasarlanmış eseri olan “Mysteries and Smaller Pieces”te hayata geçirilir. Julian Beck, eserin yaratımından şu şekilde söz eder:

Bir grup insan bir araya gelir. Yaratıcı itkiyi senden çekip alan, sırtınızı yaslayabileceğiniz bir yazar yoktur. Zihnin üstyapısının yıkılması. Ardından gerçeklik gelir. Aylar boyunca orada burada oturup konuşur, özümser ve hem birbirimize ilham verdiğimiz hem de kim ne söylemek istiyorsa onu söylemeye özgür hissedeceği bir atmosfer yaratırız. Büyük fırtına ormanı, kavramlar, ruhlar, sesler, hareketler, teoriler, şiirden yapraklar, çılgınlık, yaban hayat, gezintiler. Ardından bunları toplayıp düzenlersiniz... En sonunda kimse kimin neden sorumlu olduğunu bilmez, bireysel ego karanlığa kayar, herkes yalnız “ben”in tatmininden daha büyük bir kişisel tatmine ulaşır (Beck, 1986, s.85).

Performans, büyük ölçüde, oyuncuların içsel yaratıcılığını serbest bırakmayı amaçlayan bir dizi egzersizden oluşuyordu ve Judith Malina tarafından "gerçek olmayan oyunculuk" olarak tanımlandı (Tytell, 1995, s.200). Oyunun başlangıcında tek bir oyuncu, sahnenin ortasında durur ve seyircilere bakarak “kendinden emin bir sessizlik”

³²Ortakların iş birliği vazgeçilmez bir öge olduğu için Keşif Tiyatrosu yerine “Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu” terimini kullanmak uygun görülmüştür.

içindedir. “Dikkatle... bazı seyirci tepkisinin oyunu başlatacağımı bekliyordu” (Tytell, 1995, s. 200).

Ancak belki de seyirci katılımının en çarpıcı örneği, The Living Theatre'm ilk kez 1968'de sahnelenen “Paradise Now” adlı yapıtıdır. Bu eser, cinsel baskının toplumsal baskının bir nedeni olduğu ve yaratıcı özgürlüğün yalnızca cinsel özgürleşme ile bulunabileceğinin fikriydi. Tytell, seyirci üyelerinin "cinsel tabular hakkında konuşmaya, soyunmaya ve 'beden yığımına' katılmaya teşvik edildiğini; sahnedeki oyuncuların ve seyircilerin birbirlerine dokunmaya çalıştığı bir topluluk" olduğunu açıklar (Tytell, 1995, s.228). Bu çalışma şekli, topluluğun bireysel ve toplumsal özgürlük için gerekli gördüğü spontane yaratıcı enerjiyi serbest bırakmak için tasarlanmıştır. The Living Theatre, Kaprow'un “happening” için önerdiği kurala ulaşmak ister: “Seyirciler tamamen ortadan kaldırılmalı”. Tüm unsurların (insanlar, mekân, çevrenin özel malzemeleri ve karakteri, zaman) bütünleşmesiyle tiyatral konvansiyonların son kalıntısı kaybolur (Kaprow, 1966, s. 195-196). “Paradise Now” oyunuyla topluluk; oyun, oyun yazarı, yapımcı, yönetmen, oyuncu gibi ayrı güçlerini kuran tüm geleneksel tiyatro yapılarına karşı bir reddi ifade etmek ister (DeKoven, 2004, s.144).

İKİNCİ BÖLÜM

2. UYGULAMA ÇALIŞMASI: “DAĞINIKLIK”

“Dağınıklık” çalışması; yönetmen/keşfeden, oyuncu/keşfeden, müzisyen/keşfeden ve senograf/keşfeden olmak üzere dört kişilik bir grubun yaratıcı sürecini içerir. Yönetmen ve oyuncu, çalışma sürecinin başlangıcında iki haftalık yoğun bir prova sürecine girmiştir. Bu iki hafta sonucunda “başlangıç noktası” anlamlandırılmış ve projenin isterleri doğrultusunda keşfetme sürecine müzisyen ve senograf dahil edilmiştir. Oyun, yaklaşık dört aylık bir çalışma sürecinin sonucunda seyirciyle buluşmuştur.

2.1. Başlangıç Noktası

Çalışmanın başlangıç noktası hayali bir görüntü, bir imgedir: Büyük bir dağınıklığın ortasında bulunan bir insan imgesi. Başka bir etmen ya da materyal yoktur. Çalışmanın itkisini sadece hayali bir imge, dağınıklık içinde bulunan bir insan, oluşturur. Çalışma sürecinin yoğunluklu olarak ilk iki haftası içinde başlangıç noktasının ne olduğu ve nereye evrilebileceği üzerinde durulmuştur.³³ Başlangıç noktasının gelişimi için; oyunculuk çalışmaları, tartışmalar, sorgulamalar, oyuncu ve nesnelere üzerinden gerçekleştirilen doğaçlamalar kullanılmıştır. “İç Ortakla Diyalojik Oyunculuk” çalışmaları ve oyuncu ile yönetmen arasındaki fikir alışverişleri, başlangıç noktasını anlamlandırmada en büyük rolü oynamışlardır.

Yönetmen ve oyuncunun tartışmalarında, önce başlangıç noktasının yapısı bozulmuş ve parçalarına ayrılmıştır: “Dağınıklık” ve “insan”. Bu parçalar üzerinde üretilen fikirlerin ardından da “dağınıklık ve insan arasındaki etkileşim” ele alınmıştır. Bu ilk tartışmalar, bireylerin başlangıç noktasıyla kurduğu bağı güçlendirmiş ve yeni bağları da beraberinde getirmiştir. Farklı temalar, görüntüler, şiirler, resimler veya sesler gibi yeni başlıklar tartışılmıştır. Bu yeni kaynaklara; dağınıklığın karşısında “düzen” olgusu ve toplama eylemi, dağınıklık altında ezilmiş insan görüntüsü, Nazım Hikmet’in “Tahir ile Zühre Meselesi” adlı şiiri ve Behçet Necatili’nin şiirleri, Wassily Kandinsky’nin

³³Başlangıç noktasını anlamlandırma ve geliştirme süreci aslında hala devam etmektedir. Çalışma, gösterimini gerçekleştirmiş olsa bile; başlangıç noktası(imge), anlamını dönüştürmeye devam etmekte ve yeni bir gösterimde kapsamını genişletmek adına yeni fikirlere açıktır.

“Composition VI” adlı tablosu, nesnelere çıkardığı sesler ve barındırdıkları potansiyel müzik örnek olarak verilebilir.³⁴ Ayrıca parçalı bakış açısı ve tartışmalar sayesinde; kavramların görünenin ötesinde, farklı boyutlara ve katmanlara sahip olduğunu vurgulanmıştır: saf dağınıklık, evdeki dağınıklık, çöplerin dağınıklığı, insanın içindeki dağınıklık, toplumun dağınıklığı, savaşın getirdiği dağınıklık vb. Bu geniş kapsam, projenin hem derinliğini hem de kaosunu doğurur. Ancak bu kaos durumu, topluluğu bir kaygı durumuna değil; heyecan barındıran bir keşif merakına itmiştir. Keşfetme süreci, grubun yaratıcı alanda birlikte var olmasıyla ve süreci yönlendirmek için temaların, kelimelerin ve görüntülerin ortaya çıkabileceği kolektif alıştırmalara katılmasıyla gelişimini oluşturur. Kaos, keşfetme sürecinin gerekli bir yönüdür (Callery, 2001). İlk haftalarda yoğun bir şekilde süren tartışma ve sorgulamalar sürecine paralel, “İç Ortakla Diyalojik Oyunculuk” çalışmaları da eşzamanlı olarak uygulanmıştır. Bu çalışmalar sonucunda topluluk üyelerinin başlangıç noktasına dair nasıl tepki gösterdiği gözlenmiş, “dağınıklık” üzerine kişisel yaklaşımları keşfedilmiştir. Oyuncunun bedeni ve spontane seçilmiş nesnelere birlikte gerçekleştirilen görsel kompozisyonlar ve doğaçlama çalışmaları, tartışmanın kapsamı genişletmiş; konulara, imgelere ve nesnelere ilişkin özgün iletişimin keşfedilmesinde yaratıcı ekibe yardımcı olmuştur.

Başlangıç noktasının anlamlandırılması aşaması, projenin iki temel dayanağa yerleşmesiyle sonuçlanmıştır. Çalışmanın anlamsal olarak birinci dayanağı, insanın dünyaya “fırlatılmış” olduğu gerçeğidir. “Düşüş (Verfallen)” ve “Fırlatılmışlık (Geworfenheit)”, M. Heidegger tarafından insanın varoluşunu açıklamak için kullanılan kavramlardır (Heidegger, 1962, s.219-224). İnsan; doğduğu yeri, zamanı veya ailesini seçemez. Bunlar, insanın kendi elinde olmayan ve katlanılması gereken durumlardır. Yani insan ilk önce bir “çevre” içindedir. İnsan manasız bir evrenin akışı içine atılmış, sorumlu fakat yalnız bir varlık olarak incelenir (Magill, 1992, s.83). Heidegger’e göre insanın varlığının(dasein) “olay özelliği” ve “varoluşçu özelliği” olmak üzere iki ana özelliği bulunur. Olay özelliği, varlığın geçmiş yönünü temsil eder. Varoluşçu özellik ise insanın özgürlüğüne ve sorumluluğuna işaret eder. İnsan sadece olduğu değil, aynı zamanda olabileceğidir (Magill, 1992, s.55-56). Oyun, insan varlığının bu iki yönlü vurgusunu taşımayı amaçlamaktadır.

³⁴Daha birçok ilham kaynağı da tartışılmış ve hala yeni itkiler keşfedilmektedir.

İkinci dayanak ise, bireyin içinde yaşadığı çevrede yarattığı dağınıklığı fark etmemesi ve hayatının bir noktasında bu gerçekle yüzleşmesidir. İnsan, hayatın içinde kaybolmuş ve yaşamın bayağılığı veya telaşı sebebiyle nerede ve nasıl olduğunu unutmuş olabilir. Etrafında varlığını sürdüren dağınıklığı fark etmez. Bu dağınıklık, onun yüzünden ya da dış etkiler tarafından oluşmuş olabilir; ancak bu dağınıklığı fark etme, önleme veya düzenleme sorumluluğu ona aittir. Birey, yaşamının bir noktasında bu dağınıkla yüzleşmek zorunda kalabilir. Bu fark etme(uyanış) anı, farklı nedenlerden doğabilir; ancak genellikle toplum aracılığıyla gerçekleşir. Toplum, bireyin kendine dönmesinde ve kendini sorgulamasında bir araçtır. Çalışma özelinde de “toplumu”, seyirci temsil edecektir. Oyuncunun seyirci ile karşılaşması ve bu karşılaşma sonrasında da çevresindeki dağınıklığı fark etmesi, oyunun ilk aksiyonunu oluşturur.

2.1.1. İç Ortakla Diyalojik Oyunculuk

“İç Ortakla Diyalojik Oyunculuk”³⁵, Ivan Vyskočil³⁶ tarafından yaratılmış ve 1968’den günümüze kadar gelişerek devam eden psikosomatik bir disiplindir. Hedef odaklı kanıtlanmış bir yaklaşım ya da uygulanacak bir yöntem değil; deneme, arama, öğrenme ve keşfetmeyle ilgilidir. Bir oyunun, drama yaratmanın ve nesnesiz oyunculuğun temel ilkelerini içeren pratik bir deneydir. Vyskočil’e (2011b, s.37) göre; bir tür ilham, ucu açık bir soru, açık oyunculuğu³⁷ araştırma ve inceleme örneğidir. İç Ortakla Diyalojik Oyunculuk, roldeki bir aktörün ikili varlığını ve rolle özdeşleşme veya ondan uzaklaşma yeteneğini araştırır. Bu açıdan özdeşleşme ilkesi, Stanislavski’nin deneyime dayalı oyunculuğuna ve sahnedeki gerçek varoluş kavramıyla örtüşürken; mesafe ilkesi ise, özellikle Brecht’in yabancılaştırma ilkelerine dayanmaktadır³⁸ (Musilová, 2018, 79-83). Disiplinin temeli; kendinizle (iç partneriniz veya partnerlerinizle), kural olarak kendi başına, etkileşim kurmayı (konuşma, oynama)

³⁵İngilizce “(Inter)acting with the Inner Partner” ya da “Dialogical Acting with the Inner Partner”, Çekce “Dialogické Jednání” ya da “Dialogické Jednání s Vnitřním Partnerem” olarak adlandırılmaktadır. Başta Çekya olmak üzere çeşitli ülkelerde araştırılmaya ve incelenmeye devam edilmektedir.

³⁶1960’larda Çek küçük tiyatro hareketinin (small-forms theatre movement) önde gelen isimlerinden biriydi. Çalışmalarında yaratıcılığın kesin olmayan kendiliğindenliği, doğaçlama ve sunumsal oyunculuk ve Keşif Tiyatrosuyla ilgilenmiştir (Roubal, 2011, s.132).

³⁷Buradaki fikir, açık oyunculuğun doğaçlamacıya önceden bir tema veya konu(başlık) verilmeden oyunculuk (doğaçlama) olmasıdır. Başka bir deyişle oyuncu, etkileşiminden ortaya çıkan temaları, konuları, başlıkları keşfeder.

³⁸Brecht, yabancılaştırmayı (Verfremdungseffekt) yaratan Çinli aktörleri anlatırken “iç seyirciden” bahsediyor (Brecht ve Bentley, 1961, s.130-136).

deneyimlemektir. Bu deneyim, kendi kendine konuşma ve kendi başımıza oynama deneyimlerine öykünür. Kamusal alanda ve "kamusal yalnızlık"³⁹ durumunda; otantik, spontane, eğlenceli ve ortak oyunsal etkileşim, davranış ve deneyimlerin nasıl oluşturulacağını öğrenmek ve çalışmakla ilgilidir (Vyskočil, 2011a, s.31).

Hepimizin iç partnerlerimizle kendiliğinden etkileşime girdiğimiz durumlar vardır. Harika bir şekilde kutuplaşmış, çelişkilerle dolu bir karşıtların oyunudur. Bu genellikle yalnız olduğumuzda başımıza gelir.

Hiç kendinizle konuşur veya etkileşime geçer misiniz? Özel bir ortamda mı? Yalnızken mi? Zaman zaman, belki de tamamen yalnız olmamak için mi? Çünkü belirli bir durumda bir partnere ihtiyacınız vardır. Gerçek, gözle görülür bir partner hemen elinizin altında olmadığı için, içsel bir partner ortaya çıkar, kendini gösterir. Bazen buna içsel bir ses denir, ancak genellikle sadece bir ses değildir. Aynı zamanda bir jest, bir tür bedensel gerginlik de içerir. Bazen bunun ayrıca bir alter ego, ya da iyi bir "ben" olarak adlandırıldığı olur; ancak bu aynı zamanda cesaret kırıcı veya ima edici bir ben de olabilir. (...) bu tür olaylar genellikle ne zaman meydana gelir... bir şekilde kendiliğinden olur, sadece belirir. Sıklıkla başımıza gelir. Bazen yüksek sesle, bir jest ya da jestler, sesler aracılığıyla gelir. Bizi bazen meraklandırır ve etkiler- ve sadece yalnızken değil, etrafımızda bizi duyabilen, bizi dinleyen, bizi oldukça merakla izleyen başka insanların olduğunu bile unutturur, fark etmez hale geliriz. Ve ansızın tuhaf bir durumda buluruz kendimizi (Vyskočil, 2011b, s.38).

Vyskočil'in tarif ettiği durumlar için güzel bir örnek "önemli bir toplantıya hazırlanmak" olabilir: Bu tür önemli karşılaşmaları özetlemek, yeniden yapılandırmak veya bunların başarıları veya çoğu zaman başarısızlıklarını değerlendirmek. Vyskočil ayrıca "banyo durumundan" söz eder.

Banyoda yapayalnız kaldığımızda; bir filmde, oyundan, romandan ve hatta kendi hayatlarımızdan bir bölümden en sevdiğimiz bir sahne ortaya çıkıp bizim aracılığımızla oynandığında, bu sahneyi deneyimleme fırsatına sahip oluruz. Tekrar tekrar... Bu tür durumlar şakacılık, aptallık ve soytarıklık (clownery) ile doludur. Çoğu zaman bunlar bizim kendi utancımıza bir tepkidir; gerilimi serbest bırakırlar ve stres veya kaygıyla baş etmenin bir yoludur. Bazen bu durum canımız sıkıldığında ya da yalnız hissettiğimizde başımıza gelebilir. İşte o zaman oyunun ilkeleri en açık biçimde ön plana çıkar (Vyskočil, 2011b, s.38).

³⁹Kamusal yalnızlık (public solitude) terimi, Stanislavski tarafından kullanılmıştır. Seyircilerle özellikle görsel veya fiziksel olarak hiçbir şekilde temas kurulmaması durumu olarak anlaşılmaktadır. "-mış gibi, sanki onlar orada değilmiş gibi". "Kalabalıkta yalnızlık" olarak da çevrilebilir (Stanislavski, 1996, s.382).

Bazen bu durum toplum içinde de karşımıza çıkar. Ama bunun kamusal alanda olmasını istemeyiz. Sadece kendimizi unutturuz ve sonra içine düştüğümüz görünüşü kurtarmak, ortadan kaybolmak isteriz. Ya da bazen de gerçekte hiçbir şey olmamış gibi davranıp olayı daha da karmaşıklıştırarak “clown” düzeyine ulaşan bir karışıklık içine düşüyoruz. İşte disiplinin merkezi ve belirleyici yönü; diğer insanların önünde de iç ortağımızla etkileşime geçebilmek, doğal olarak başımıza gelen şeyleri nasıl yapabileceğimizi araştırmak ve “kamusal yalnızlık” durumuna erişebilmektir. Bu sebeple de çalışma sırasında diğer insanların (seyircinin) varlığı ve katılımı son derece önemlidir. Çalışma, kolektif bir deneyimdir. Seyircinin dikkati, gözlemlenmeleri, görmeleri, dinlemeleri, uzamda olup bitenleri deneyimlemeleri bizi nesnelleştirir. Grup çalışmaları için uygun bir prova alanı, yüksek tavanlı sıradan bir odadır. Kişiyi kısıtlamayan bir alan olması önemlidir. Eğer mümkünse oda, uygun sayıda sandalye dışında aydınlık ve boş olmalıdır. En uygun çalışma grubu, yedi ila on öğrenci ve bir (ya da iki) liderden oluşur. Liderler genellikle sıranın sol ucunda otururlar. Herkes seyirci gibi öne bakacak şekilde yan yana oturur; yani bir daire veya yarım daire şeklinde değil. Her katılımcı, iki ila beş dakika "sahne" kalır. İzleyicilerin dikkatini çeken bir alanda (bir enerji alanında) herhangi bir yardım olmadan (örneğin müzik, sahne donanımı, kostüm) tek başınadır. İdeal olarak her katılımcının, bir deney oturumu sırasında en az üç tekrarı vardır.

Bir kişi, diğer insanların önüne (uzamanın içine, sahneye, ilgi odağına, sıklıkla söylediğimiz ve vurguladığımız gibi: arzulu bir ilgiye) gider. Sonra dener ve deneyimler. (...) Kamusal bir yalnızlık durumunda denemeler yapıyor. (...) Temel olarak bu; mekânda, herkesin ilgi odağında olan kişinin, sanki diğerleri orada değilmiş ve onu izlemiyormuş gibi, sanki yalnızmış gibi davranmayı, etkileşimde bulunmayı ve deneyimlemeyi denemesi ve öğrenmesi anlamına gelir. Yani kendisiyle baş başa. Bu yüzden önce kamusal yalnızlığı kurmanız, onu yaratmanız ve sonra yavaş yavaş kendinizi bu yalnızlığın içinde evinizde hissetmeniz gerekir. Bu muhtemelen daha fazla hayal gücü, oyun durumları ve nihayetinde psikosomatik uyum için gerekli olan en temel durum türüdür (Vyskočil, 2011b, s.39).

Aslında “sahneye” çıkan kişinin görevi oldukça basittir ve her zaman aynıdır: Kendinizle, kendi partnerinizle veya partner olarak kendi benliğinizle diyalojik etkileşim kurmaya çalışmak. Muhtemelen çoğu kişinin bunun nasıl olduğuna ve neye benzeyebileceğine dair bazı deneyimleri vardır. Çalışmanın; kendimizi uyandırmak, hatırlamak ve hatırlatmakla ilgili olduğu söylenebilir. Tasarlamadan, ilk dürtülerin

peşinden gitmekle ve kendi ritmini(ritimlerini) bulmakla ilgilidir. İç ortakla kurulan etkileşim doğrultusunda geri bildirim gerektiren ifadelerin (ses, konuşma, jest, eylem) yoğunluk düzeyi arttıkça organik olarak başka bir faktör devreye girer: iletken gerilim. Kişinin kendisiyle diyalojik hali; bireyi bir heyecan, kargaşa ve gerilim durumuna yönlendirir. Gerçekten deneyimlemek, fark etmek ve algılamak; kişiyi gevşeme ve aylıklıktan alıkoyar. Kişi kendisini, “spontane” olarak gelişmiş karşıtlıkların içinde bulduğundan dolayı da aktif bir gevşeme halinde bulunacaktır. Aktif bir gevşeme, sıkışmış değil iletken bir gerilimle bağlantılıdır.

Bu disiplin, deneyimleyeni; konsantre olmaya, gevşemeye, algılamaya ve kendini "şimdi ve burada" ifade etmeye yönlendirir. Anda var olarak tepki vermeye, etkileşim ve iletişim kurmaya, kendini ifade etmeye ve kendi ifadesini bulmaya teşvik eder. Deneyimleyen, karşıtlığı ve salınımı anlamaya ve gözlemlemeye başlar. İlham veren bir "yaratıcı duruma" ulaşır. "Bir insanın içinde ve onunla birlikte olmanın" ne olduğunu, "partnerini" duymayı ve ona yanıt vermeyi bilir. Bilinçli ve yaratıcı iletişim için ihtiyaç duyduğu psikosomatik kondisyona doğru olgunlaşır. İç Ortakla (etkileşimli) hareket etmek, bir dizi farklı araştırma alanını ve olası yolları (hedefleri) birleştirir ve açar. Biz, bu disiplinden; bir “şey”i⁴⁰ nasıl geliştirebileceğimiz, anlamlandırabileceğimiz ve nasıl farklı perspektiflerden bakabileceğimizi araştırmak amacıyla yararlandık.

2.2. Grup ve Ortakların Yapısı

Grup ve ortakların ilişkisi, yönlendiren iş birliğine yakın bir yapı izlemiştir. Başlangıç noktasının fikri yönetime aittir. Yönetmen, grubun diğer üyelerini yaratıcı sürece dahil etmek için yönlendirici olarak çaba gösterir. Fikirlerin uygulanmasındaki son karar yönetime aittir. Ortaya konan materyal, fikir ve üretimlerin yapının içerisinde yer alıp almayacağına kararını yönetmen verecektir. Bununla birlikte, grubun diğer üyelerinin yaratıcı sürece “keşfeden” olarak dahil edilmesiyle yönetmen, ortakların görev sorumluluklarında bir genişleme yaratmıştır. Aslında yönetmenin hiyerarşik yapıyı kendi eliyle yıktığı söylenebilir. Prova planlanması ve çalışma düzeni gibi teknik konular, grubun genel görüş birliği ile belirlenir. Fikirlerin ortaya atılmasında ve sanatsal çalışmalarda da grup birliği gözetilir. Örneğin, oyunculuk egzersizlerine tüm grup üyeleri

⁴⁰Çalışma özelinde “dağımlık” olgusunu.

katılım sağlayabilir ya da herkes bir yönetmen gibi fikir geliştirme özgürlüğüne sahiptir. Ancak aynı şekilde yönetmen de oyuncunun, müzisyenin ya da senografin alanına adım atabilir. Görev sorumluluklarının genişlemesi, grup üyelerinin aşına olduğu bir yapı olmadığından dolayı bireysel fikirler ve fikirlerin oluşmasını sağlayan bilgi paylaşım süreçleri için fazladan zaman ayrılmıştır. Farklı doğaçlama çalışmalarıyla grup birliği duygusu güçlendirilmiştir. Keşif Tiyatrosu süreçlerinde huzurlu bir çalışmanın koşulu, ortak bir dil geliştirmektir. Ortakların birbirini tanınması ve aralarındaki iletişim ya da iletişimsizliği gözlemlediği bir “zemin” yaratma sürecinden geçilmiştir. Ortak bir zemin yaratıldıktan sonra grup, üretim sürecini daha verimli değerlendirebilmiştir.

Görev sorumluluklarındaki genişlemenin, grup üyelerinde kimi zaman (özellikle sürecin başlangıcında) bir kaygıya sebep olduğu gözlenmiştir. Görev bilincindeki artış, grup üyelerinin fazladan yük taşıdığı hissini doğurmuştur. Bu hissiyat tabii ki doğrudur; ancak süreç içerisinde bu değişimin tersten de algılanabileceği bilincine ulaşılmıştır: Eşzamanlı olarak görev sorumluluklarının paylaşılması da söz konusu olduğu için bireylerin eylemlerinden grubun tamamı sorumludur. Bireylerin aldığı kararlarda, “yalnız” olmamanın verdiği bir özgüven duygusu gelişim gösterir. Örneğin, müziğin yaratımında sadece müzisyenin etkisi ve sorumluluğu yoktur. Bu “yalnız hissetmeme” duygusu, bireylerin yaratıcı gücünü de açığa çıkarır. Sürecin ve tiyatro etkinliğinin tüm yönlerinin sorumluluğunu paylaşan topluluk üyeleri hem bireysel yaratıcılığını koruma hem de çalışmanın gelişen yapısının sürekli farkında olma becerisi geliştirmelidir.

2.2.1. Heterarşi

Çalışma süreci boyunca topluluk üyelerinin üstlendiği sorumluluklarının neler olduğunun tam olarak tanımlanamaması, hiyerarşik düzenin ve “Yönlendiren İş Birliği” formunun bozulması ve süreç içerisinde yaşanan farklı iletişim mekanizmalarının varlığı bizi büyük bir belirsizliğe itmektedir. Bu belirsizlik karşısında bir öneri olarak (aynı zamanda süreç boyunca kullandığımız bir kavram) “heterarşi” kavramını sunabiliriz.

Heterarşi, koşullara bağlı olarak herhangi bir birimin başkaları tarafından yönetilebildiği ve dolayısıyla hiçbir birimin geri kalanına hâkim olmadığı bir yönetim biçimidir. Heterarşi kavramı, hiyerarşinin dikey yapısının karşısında yatay örgütlenmeyi

ayrıcalıklı kılar.⁴¹ Genellikle “karmaşıklık” kavramıyla ilişkilendirilir. Heterarşi; unsurların, birbirine sıralanmamış olduğu veya birkaç farklı şekilde sıralanma potansiyeline sahip oldukları durumu olarak tanımlanabilir. Örneğin güç, sıralanmak yerine dengelenebilir (Crumley, 1995, 3). Bir heterarşi içinde “otorite” dağıtılır. Birbirine bağlı birimlerden oluşan esnek bir yapıya sahiptir ve bu birimler arasındaki ilişkiler, hiyerarşik yollar yerine dairesel ya da yatay yollar oluşturan çoklu karmaşık bağlantılarla karakterize edilir. Özünde heterarşik yapı hem esnek hem de dinamik olarak kabul edilir; yetkiler sabitlenmez, durumlar geliştikçe yer değiştirir. Heterarşi, basitçe örnekleme gerekirse; taş, kâğıt, makas oyununa benzetilebilir. Kâğıt taşı kaplar, taş makası ezer ama makas kâğıdı keser (Ogilvy, 1979, s.113). Başka bir örnek olarak “insan bedeni” gösterilebilir. Beden, kişisel benlik içindeki birçok benliğin dengesi veya uyumu için bir modeldir ve sadece bir metafor değil, fiziksel tezahüründe de heterarşik bir düzen okunabilir (Ogilvy, 1979, s.117).

Tiyatro alanında da heterarşik yapıya geçişlerin ve öykünmelerin varlığını gözlemlemek mümkün. Özellikle yirminci yüzyılda hiyerarşik otorite yapıları ve “yetki” algısı kırılmaya başlanır. Örneğin Meyerhold, tiyatronun dört temel unsurunun (yazar, yönetmen, oyuncu, seyirci) birbirleriyle olan ilişkisinin iki farklı yöntemle oluşabileceğini açıklar: Üçgensel ve doğrusal tiyatro (Braun, 2016, s.58-59). Meyerhold’un formüle ettiği “doğrusal tiyatro” anlayışı, birimleri özgür bırakmaya ilişkindir. Yine de birimler arasındaki etkileşim devamlılığından (döngüsünden) söz etmek mümkün görünmez. Özellikle 1960’lar sonrasında, ilişkiler içindeki “karmaşıklık” ve “yetki” karşısındaki yeni yapılanmalar sayesinde heterarşik yaklaşıma ilişkin daha güçlü örneklerle karşılaşırız. Örneğin, yönetmenin yerini “kolaylaştırıcı” veya “yönlendirici” gibi terimler almaya başlar. İki yönetmenin ortaklaşa var olduğu ve yetkiyi paylaştığı tiyatro toplulukları (örneğin The Living Theatre) kurulur. Kimi zaman yazarın sorumluluğu topluluğa devredilir ve kimi topluluklar çok yazarlı “kendi” metinlerini oluşturmuştur. Biz de “Dağınıklık” eserinin çalışma süreci boyunca, heterarşik bir yaklaşımı ortakların ilişkilerinde etkin kılmaya çalıştık. Bu yapıyı oluştururken bireylerin “yetkinlikleri” göz önünde bulundurularak liyakat ilkesine uygun davranmaya özen gösterilmiş, karar verme yöntemleri durum ve olaylar bazında esneklik göstermiştir.

⁴¹Hiyerarşinin tam zıttı olarak işlev görmediğini belirtmek önemlidir, anarşi ile karıştırılmamalıdır.

2.3. Metin ve Dramaturji

Çalışma sürecinin başlangıcından itibaren senaryo niteliği taşıyabilecek herhangi yazılı bir metin kullanılmamıştır. Metnin yaratımında görsel dramaturji⁴² anlayışından yararlanılmıştır. Oyunun metni; kavramlar, eylemler, görsel imgeler ve oyuncunun isterlerinden oluşur. Dramaturjinin “dinamik”⁴³ ve “çağrısimsal”⁴⁴ düzeylerinden yararlanılarak oyunun bütünlüğü oluşturulmaya çalışılmıştır. Oyunun metni ve dramaturjisi; fikir alışverişleri, sorgulamalar, tartışmalar ve materyal üretme aşamalarıyla eşzamanlı oluşturulmuş ve aslında oluşturulmaya da devam edilmektedir. Metin ve dramaturjinin, “bitmiş” hissiyatı taşımaması gerektiği sürecin başından kabul edilmiştir.

Prova ve tartışma süreçlerinin ilk iki haftası sonucunda topluluk, projenin metnini dört başlık altında şekillendirmeye karar verir: “Her Şey ve Hiçbir Şey (Everything and Nothing)”, “Bir Şey İçin Çabalamak (Striving for Something)”, “Bir Şey (Something)” ve “Hiçbir Şey ve Her Şey (Nothing and Everything)”. Özellikle grup içinde gerçekleştirilen tartışmalar, bu bölümlenin yapılmasında etkili olur. Grup, oyunun yapısında bir gelişim barındırmak istemiştir. “Dağınıklık”, “fırlatılmışlık” ve “bireyin dağınıklık ile ilişkisi” üzerine gerçekleştirilen sorgulamalar ve doğaçlama çalışmaları, dört başlıktan oluşan metnin temelleridir. Oyunun konusu, fırlatılmış ve dağınıklık içinde yalnız kalan bireyin hayatla nasıl iletişim kurduğu, kurması gerektiği ya da kurabileceği üzerine inşa edilir. Bu atmosferin gelişim aşamalarında da varoluşçuluk felsefesi ve absürd tiyatro yaklaşımından yararlanılmıştır.

İnsanda, sanıldığı gibi, uyumlu, düzenli bir evren bilinci yoktur. Her şey rastlantısal ve amaçsızdır. İnsan kendini bir kaos içinde görür. Dünyayı usla açıklamak olanaksızdır. İnsanın bilebileceği yalnızca yeryüzündeki varlığıdır. Bu varlığın özellikleri önceden saptanmamıştır. İnsanın doğuştan bazı nitelikler taşıdığı, eylemini bu niteliklerin yönlendirdiği görüşü yanlıştır. İnsan, niteliklerini eylemi ile kazanır ve kendini gerçekleştirir. Önce eylemler, sonra varolur (Şener, 2006, 298).

⁴²Görsel dramaturji, tümüyle görüntü üstüne yoğunlaşan dramaturji anlamına gelmemektedir. Görsel dramaturji, metne hizmet etmek yerine kendi mantığını geliştiren bir yaklaşımı ifade eder (Kalkan Kocabay, 2003, s.11).

⁴³Organik veya dinamik dramaturji düzeyi – bu temel düzeydir ve izleyicilerin dikkatini duyuşal olarak uyarmak amacıyla oyuncuların dinamiklerini, ritimlerini, fiziksel ve sesli eylemlerini oluşturma ve iç içe geçirme biçimiyle ilgilidir (Barba, 2010, s.10).

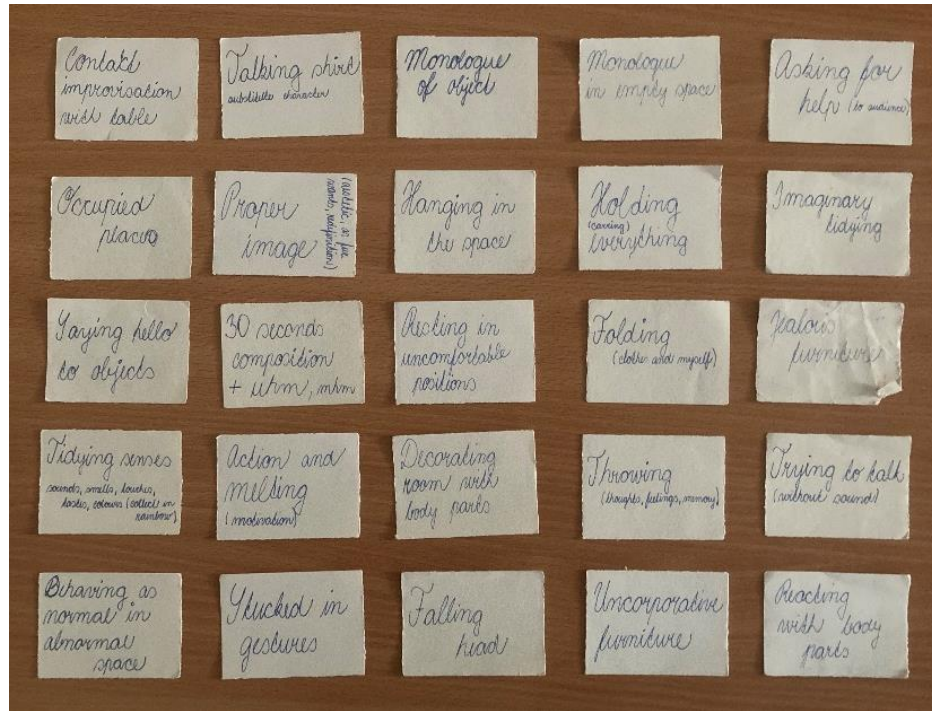
⁴⁴Çağrıştırıcı dramaturji düzeyi – performansın izleyicide samimi bir rezonans üretme yeteneği. Bu dramaturji performansın her seyirci için özgün olan kasıtsız ve gizlenmiş anlamını damıtan veya yakalayan dramaturjidir (Barba, 2010, s.10).

“Dağınıklık” oyunu, kendini kaos içinde bulan insanın tepkilerini ve kendini nasıl gerçekleştirebileceği araştırır.

İlk bölüm (Her Şey ve Hiçbir Şey), oyuncunun(bireyin) dağınık ve fırlatılmış olduğu çevre ile etkileşime geçtiği ve farkındalığa vardığı kısımdır. Bu yüzleşmesinden sonra insan, bu dağınıklık içinde ne yapacağını bilemez. Dağınıklığın sorumluluğunu üstlenmek ve üstlenmemek arasında çelişki yaşar. İlk tepkisi, sorumluluktan kaçmak ve eylemsizlik olacaktır. Hiçbir şey yapmamak için kendisi ve durumla savaşıyor. Seyirci(toplum) aracılığıyla da bir kaçış yolu arar. Ancak sorumlu olduğunun farkındalığı onu bir şey yapmaya iter. İkinci bölüm (Bir Şey İçin Çabalamak), dağınıklıktan kurtulmak veya dağınıklığı toplamak üzerine kuruludur. Ancak dağınıklıkla başa çıkmak o kadar kolay olmaz. Çünkü kişinin farkındalığı çok geç oluşmuş ve dağınıklık da hızlıca toplanabilecek bir düzeyde değildir. Kişi, dağınıklık ile etkileşime girdikten sonra birçok sorunla karşılaşır. Çevresini daha da dağıtmaya başlar ve bu durum, içinden çıkılmaz bir hal alır. Aklına gelen bütün yolları denedikten ve beklenmeyen engellerle de karşılaştıktan sonra “bir şey”e ulaşmanın farklı bir yolunu (kendi özgün yolunu) bulması gerektiği bilincine ulaşır. Üçüncü bölümde (Bir Şey) oyuncu, çevresine farklı bir açıdan yaklaşması gerektiğini anlar ve dağınıklığı oluşturan nesnelere uyum içindedir. Bir şey yaratabilmesindeki neden, çevresini dinlemeye başlaması ve nesnelere isteklerine kulak vermesidir. Kişi “bir şey”i yaratır (ya da yaratmaya yaklaşır) ve artık dağınıklık, evrenle barışıktır. Dağınıklık artık rahatsız edici bir düzeyde, kaos olarak algılanmaz. Bu başarımdan sonra insan, kendisine de daha aydınlık bakabilmektedir. Dördüncü ve son bölüm ise (Hiçbir Şey ve Her Şey), bireyin “diğer” dağınıklıklarını da toplama girişimidir. Örneğin geçmişi, pişmanlıkları, mutlulukları, bedeni, hayalleri vb. Diğer dağınıklıkları da topladıktan sonra oyun sona erer.

Çalışma sürecinde üretilen sahne materyalleri (görsel imgeler, durumlar, oyuncunun eylemleri vb.), bir bütünlük gözetilmeden oluşturulmuştur. Keşfedilen materyallerin hangi düzenle oyunda yer alacağı, yukarıda açıkladığımız bölümler ve oyunun kavramsal gelişimi göz önünde bulundurularak sonradan belirlenmiştir. Oyunun oluşturulmasında kolaj tekniğinin kullanıldığını söyleyebiliriz. Prova süreçlerinde üretilen yeni bir materyalin, kimi zaman oyunun hangi bölümünde yer alması gerektiği barizdir. Kimi zaman ise materyaller bölümlere uyum sağlaması adına düzenlenmiştir. Ancak parçaların bütünlük gözetilmeden oluşturulması, parçaların birbirleri arasındaki bağlantılarda hem kavramsal hem de pratik kopukluklar yaratır. Sürecin dramaturji

anlamında karşılaştığı en büyük zorluk, bu bağlantıları inşa etmede yaşanmıştır. Parçalar arasındaki geçişler sadece bir andan diğerine geçme meselesi değildir. Kolaj tekniğinden yararlanan bir ekip için oyunun dramaturjisi bu geçişlerde saklıdır. Bağlantıların oluşturulmasında ve parçalar arasındaki yapısal düzenlemelerde “ritim”, ekip için önemli bir ölçüt olmuştur. Bazı kararlar pragmatiktir. Örneğin yavaş bölümler kaotik bölümlerle, gürültülü bölümler sessiz bölümlerle, stilize oyunculuk yaklaşımı performatif yaklaşımla, dikey alan kullanımı yatay alan kullanımla bağlantılıdır. Grup ayrıca tesadüfi ve kendiliğinden olana duyarlıdır. Geçişler kimi zaman organik olarak kendini ortaya çıkartır. Oyuncu kimi zaman “buradan buraya nasıl geçirim” diye düşünmeden, sadece eyleyken çözüm yolunu(bağlantıyı) bulmuştur. Grubun izlediği diğer bir stratejik yol; keşfedilen materyallerin, kısa notlar halinde kâğıda yazılması ve materyallere eşzamanlı bakmak (onları değerlendirmek) olmuştur. Bu çalışmayı grup “pexeso”⁴⁵ olarak adlandırır. Bölümler arasındaki bağlantıların bulunmasında kullanılmıştır.



Görsel 2.1. “Pexeso” çalışması için hazırlanan bazı kartlar.

Provalarda üretilen materyaller bir ya da iki kelimeyle adlandırılır ve hangi materyallerin güçlü bağlantılar içerdiği, eşleşmeye eğilimli olduğu tartışılır. Bu çalışma, parçaları birleştirirken parçaların (sahne kullanılabilecek materyallerin) ne olduğunu

⁴⁵Tüm kartların ters olarak bir yüzeye yerleştirildiği ve her turda iki kartın çevrildiği hafıza oyunudur. Oyunun amacı eşleşen kart çiftlerini bulmaktır.

hatırlama sürecini kısaltır. Farklı materyalleri aynı anda düşünmek, kolay bir görev değildir. “Pexeso”, bütün materyalleri tek bir çerçevede görmemizi sağlayarak eşzamanlı düşünebilmeyi kolaylaştırmıştır.

2.4. Doğaçlama

Doğaçlama, çalışma süreci boyunca Keşif Tiyatrosu’nun taşıdığı diğer etmenleri⁴⁶ güçlendirme yolunda araç olarak kullanılmıştır. Bu açıdan çalışmanın vazgeçilmez bir ögesidir. Kullanılan doğaçlama yöntemleri çok çeşitli ve grup üyelerinin deneyimlerine dayalıdır. Tek bir yaklaşım ya da yöntem izlenmemiş; buna karşılık birçok farklı yaklaşımdan yararlanılmış ve sürecin kendi doğaçlama çalışmalarını oluşturması hedeflenmiştir. Çalışma sürecinde doğaçlamanın kullanımı dört farklı boyutta etkisi gösterir: Oyunculuk, görsel kompozisyon, müzik ve seyirci ile etkileşim.

Doğaçlamanın oyuncu ve oyunculuk üzerindeki ilk etkisi, oyuncunun tema ile bağının güçlendirilmesidir. Oyuncuya kişisel dünya görüşlerini sanatı ve fikirleriyle aktarabileceği bir alan açılmıştır. Bu alan içinde de oyuncu, “yaratıcı” yönünü kullanarak sahnelenebilecek “oyun” önerileri üretir. Tartışılan fikirler doğrultusunda oyuncu, çalışmaya özgü doğaçlama egzersizleri ya da sahne durumları üretmiştir. Bu doğaçlama çalışmaları da ayrıca yeni fikirler ve bakış açıları doğurur. Böylece “fikirler için üretilen doğaçlamalar” ve “doğaçlamaların ürettiği fikirler” ile bir döngüye ulaşılır. Doğaçlama temelli “sonsuz” bir çalışma sürecinin var olabileceği söylenebilir. “Dağınıklık” çalışması özelinde oyuncu için doğaçlamanın diğer önemli yönü, nesnelere kurduğu ilişkinin gelişimidir. Oyuncunun nesnelere kurduğu diyalog “samimi” bir düzeye taşınmak istenmiştir. Nesnelere kişileştirilmesi, oyuncu bedeninin nesnelere ile bütünleşmesi, nesnelere “çocuk hali” ile oynamak, nesnelere absürd kullanımları ve nesnelere taşıdığı potansiyel enerjiyi oyuncu bedeni aracılığıyla kinetik enerjiye dönüştürmek gibi birçok farklı yaklaşım ve egzersiz geliştirilmiştir. Örnek bir çalışma olarak “askılık ile düet” gösterilebilir. Oyuncu, askılık ile “kontakt doğaçlama”⁴⁷ çalışması yapar. Bu çalışmada ilginç olan, “düet”in kendini tekrara düşmemesi ve çalışmanın uzun süreli olmasıdır. Bu, oyuncunun tepkisinin(enerjisinin) nesne aracılığıyla dönüşüme uğramasıyla bağlantılıdır.

⁴⁶Ortakların yaratıcı üretime katılımı, başlangıç noktasını anlamlandırma ve oyun metninin oluşum aşamaları.

⁴⁷1970’lerin başında Amerika’da ortaya çıkmış çağdaş dans tekniğidir.

Oyuncunun cansız bir nesneyle saatlerce düet yapması anlamsız bulunabilir; ancak bu çalışmalar, oyuncunun nesnelere ve çevreye yönelik yeni dokunma niteliklerini keşfetmesini sağlamış ve dokunma duyusunun kalitesini geliştirmiştir. Oyuncunun nesnelere “samimi” iletişim kurabilmesi ve bedensel formlarına yeni şekiller verebilmesi, egonun bedende oluşturduğu kalıpları kırılmakla mümkün olabilecektir.⁴⁸



Görsel 2.2. “Askılık ile düet” çalışması.

Görsel kompozisyon yaratırken farklı doğaçlama yaklaşımları sürece katkı sağlar. Görsel kompozisyon için gerçekleştirilen doğaçlama çalışmalarına her grup üyesi katılabilmektedir. Bu çalışmalar yaratım sürecinin her aşamasında devam etmiştir. Bitmiş ya da bitebilecek bir hedefe sahip değildir. Bu çalışmaların temel amaçları; görsel estetik anlayışta güçlenmek, seyircinin algısını değiştirebilecek yeni perspektifler kazanmak ve yeni imgeler bulmaktır. Bu çalışmalara, “30 saniyede kompozisyon” adını verdiğimiz çalışma örnek gösterilebilir. Bu çalışmada oyuncu, nesnelere (dağınıklığın) arasında beklemektedir. Grubun diğer üyeleri sırayla bir başlık(kelime) söyler. Başlık söylendikten sonra oyuncunun otuz saniyesi vardır ve seçtiği nesnelere başlık için en ilişkili kompozisyonu yaratmalıdır.

⁴⁸Ego, her şeyden önce bedensel bir egodur (Freud, 1926, s.31).



Görsel 2.3. Yaralanma başlığı altında “30 saniyede kompozisyon” çalışması.

Müzik oluşturma süreçlerinde özellikle materyallerin ve nesnelerin çıkardığı farklı sesler keşfedilmeye çalışılmıştır. Keşfedilen sesler bir kompozisyon amacı gütmeyen, doğaçlama yoluyla elde edilmiştir. Bu sesler kaydedilmiş ve sonrasında kayıtlar aracılığıyla kompozisyonlar yaratılmıştır. Elliye yakın ses kaydedilmiş ve toplamda altı farklı kompozisyon oluşturulmuştur.



Görsel 2.4. Su dolu bardakların çıkardığı seslerin kaydı.

Seyirci ile etkileşim, oyunun kimi bölümlerinin temel yapısını oluşturur. Bu sebeple, seyirciyle diyalogların nasıl kurulabileceğine dair kararlar vermek ve oyuncunun seyirciyle daha özgüvenli bir iletişim geliştirebilmesi amacıyla doğaçlama çalışmaları kullanılmıştır. Çalışmalarda oyuncu dışındaki diğer grup üyeleri, prova sırasında

“seyirci” rolüne bürünür. Farklı senaryolar ve farklı seyirci karakterleri yaratılarak oyuncunun seyirci ile karşılaşabileceği farklı olasılıklar prova edilmiştir. Görüş birliği doğrultusunda da oyuncunun, etkileşimi nasıl kurması gerektiğine karar verilmiştir. Bu provaların gerçekten oyuncuya yeterli bir hazırlık sağladığını söylemek zordur. Hem elli kişilik bir seyircinin provasını üç kişiyle yapmak yeterli bir öngörü kazandırmaz hem de her seyirci kendine özgü tepkiler verme potansiyeline sahiptir ve bunların hepsini tahmin etmek imkansıza yakındır. Bu zorluğu aşmak için grup, yaratım sürecinde seyirciye açık provalar gerçekleştirmiştir. Bu provalar “devam eden çalışma (work in progress)” olarak sunulmuştur. Seyirciyle gerçekleştirilen deneyimler, oyuncu ve seyirci arasındaki iletişimin nasıl yapılandırılabilmesine yönelik yeni bakış açıları sunmuştur.

Doğaçlamanın, çalışma sürecinin bir parçası olmakla birlikte, yapının da konusu olduğu söylenebilir. Eserin anlamsal vurgusunda da “kendiliğindenlik” olgusu önem taşır. Bu doğrultuda doğaçlama, bir araç olmanın yanında, çalışma sürecinde amaç olma özelliği de kazanır. Oyunun bazı sahneleri, seyirci karşısında (kimi zaman seyirci ile) doğaçlama gerçekleştirilmelidir. Örneğin, oyuncunun seyirciyle kurduğu diyalog (özellikle oyunun ikinci bölümünde) doğaçlama gerçekleştirilmeli; üçüncü bölüm içindeki görsel kompozisyon, o anda ortaya çıkan fikirlere ve durumlara tepki vermeli; oyunun başlangıcında, seyirci ile yüzleştiği bölümde oyuncu oyun süresini ve tercihlerini doğaçlama oluşturmalıdır. Oyun içerisinde belirlenmiş sadece iki replik vardır; ancak oyuncu oyun sırasında istediği zaman replik ekleyebilir. Ayrıca birinci bölüm içerisinde oyuncu, “grammolet” kullanmakta ve kullandığı yapıntı dili o anda, seyirci karşısında oluşturmaktadır. Belirlenmiş hareket düzenleri de esnek bir yapıdadır. Özellikle son bölüm belirlenmiş bir hareket düzeni içerir; ancak oyuncu doğaçlama konusunda özgür bırakılmıştır. Genel çerçevede oyuncunun, oyunun her aşamasında doğaçlama yapmaya açık olması gerektiği vurgulanmış, “şimdi ve burada” ilkesine sadık kalınmıştır.

2.5. Sahneleme

2.5.1. Gösterim metni

Oyun, klasik dramatik anlamda yazılmış bir metne sahip değildir. Bu bölüm içerisinde; oyunda kullanılmasına karar verilen oyuncunun durum, eylem ve oyunları yazılı olarak paylaşılmış ve görsellerle desteklenmiştir.

2.5.1.1. Birinci bölüm: “Her Şey ve Hiçbir Şey”

Oyun, seyircinin dağınıklık ortasında oturan oyuncuyla karşılaşmasıyla başlar. Nesnelere oluşturan somut bir dağınıklık yaratılmıştır.



Görsel 2.5. “Fırlatılmış” oyuncu.

Oyuncu, dünyaya fırlatılmış haldedir. Nerede, nasıl, hangi şartlarda olduğunun tam bilincinde değildir. Oyuncunun durumu, anestezi sonrası bilincin tekrar yerine gelmesine; dünyanın, insanların(seyirci) ve çevrenin bir bebekte yarattığı gibi tamamen yeni uyarılar oluşturmasına; ya da ışınlanmış bir insanın moleküllerinin tam olarak birleşmemesine benzetilebilir. Bu durum, oyun kişinin “şok” hali yaratır. Oyuncu, çevresini anlamlandırmaya çalışmaktadır. Etrafındaki dağınıklığa dair düşüncelerini seyirciyle paylaşmak ister; ancak düşüncelerinden emin değildir. Bu noktada, konuşmaya çalışsan ama konuşamayan oyuncuyu izleriz. Bu denemelerin ardından oyuncu, içinde bulunduğu konumdan ve sorumluluktan kaçma refleksi geliştirir. Seyirci karşısında kendini savunur: “Bu ben değilim (This is not me)”. Oyuncu bu repliğini çevre ve seyirci ile ilişki içinde (ancak etrafında bulunan nesnelere dokunmadan) en az beş dakika boyunca tekrarlar. Repliğin tekrarı beş dakikayı aşabilir. Oyuncu, tekrar süresine seyirci ile kurduğu iletişim doğrultusunda doğaçlama karar verecektir. Tek bir repliğin beş dakika boyunca tekrarlanması, repliğin anlam zenginliğini genişletmektedir. Oyuncu, “bu ben değilim” cümlesini farklı duygudurumlar içinde söyler. Belirli bir hikâye gelişimi gözlenmez. Böylece oyuncu, cümlenin nasıl algılanabileceğine dair çeşitlilik

yaratmaktadır. Oyuncunun ikinci repliği “ben burada olsaydım...” olur. Oyuncu eğer daha önce burada olsaydı, böyle bir dağınıklığın olmayacağından bahseder. Ancak nasıl olabileceğine dair somut bir çözüm üretmez. “Ben burada olsaydım, her şey olması gerektiği gibi olurdu” gibi belirsiz cümleler kurar ve zamanla konuşma dilinde “grammelot” kullanmaya başlar. Bu cümleler ve “grammelot”, oyunun içinde doğaçlama şekillenir. Kendini seyirci karşısında savunan oyuncu, nesnelere nasıl hareket ettireceğini görünmez nesne kullanımıyla anlatmaya başlar. Nesnelere dokunmaz ancak onları hareket ettirdiğini taklit eder. Nesnelere hareket ettiriyormuş gibi yaparak seyircinin kinestetik empati duygusunun uyandırılması hedeflenmiştir. Oyuncu, aşamalı olarak daha büyük beden kullanımıyla nesnelere hayali bir şekilde hareket ettirir ve son olarak bedeniyle nesnelere taklit eder.

“Ben burada olsaydım...” savunması, zamanla bir politikacı figürüne dönüşür. Oyuncu, gestus yardımıyla stilize olarak bir politikacı tavrına bürünmüştür. Cümlelerin barındırdığı anlamların içinin boş olduğunu vurgulanmak amacıyla da “grammelot” kullanımı yoğunlaşır. Tamamen yapıntı bir dil kullanılan ve sadece beden ve sesin seyirciyi manipüle ettiği bir figüre ulaşılır: Masanın arkasından seyirciye konuşma yapan politikacı figürüne.



Görsel 2.6. Politikacı.

Stilize edilmiş politikacı tavrı, oyuncunun kendisini motive ettiği bir seviyeye ulaşır. Aldığı bu motivasyonla oyuncu, dağınıklıkla yüzleşmeye cesaret eder ve artık etrafı toplamaya kararlıdır.

2.5.1.2. İkinci bölüm: “Bir Şey İçin Çabalamak”

Politikacı figürüyle motive olmuş oyuncu ilk defa nesnelere dokunmaya başlar. Ancak sahip olduğu motivasyon, içi boş bir motivasyondur. Ne yapması gerektiğini tam olarak bilemez ve nesnelere kurduğu zayıf iletişim yüzünden etrafı daha da dağıtmaya başlar. Ortaya çıkan etrafı toplayamama hali, önce basit beceriksizliklerle kendini gösterir. Sonrasında ise bu iletişim bozukluğu stilize edilir. Oyuncuyla iş birliği kurmayan oyuncu bedeni ve nesnelere, stilizasyonun temel dayanak noktalarıdır. “Kafasını kaldıramayan insan”, “ayakta duramayan insan”, “yapışan nesnelere”, “elden düşen nesnelere”, “savaşan nesnelere”, “eriyen beden”, “duyguda sıkışan beden” gibi durumlar oyuncunun bedeni aracılığıyla stilize edilerek “oyun”lar yaratılmıştır. Oyuncu, etrafı daha fazla dağıttıktan ve engellerle karşılaştıktan sonra yardıma muhtaçtır. Dağınıklıkla başa çıkmak için seyirciden yardım ister. Bir seyirciyi oyun alanına davet eder ve onunla etrafı toplamaya başlar. Seyirci ile kurulan iletişim, ikinci bölümün süresini ve stilize engellerin yapısını belirleyecektir.⁴⁹ Yine de bölümün temel gidişatı sabittir. Oyuncu, seyircinin desteğiyle etrafı toplayabilmekte ve nasıl toplayacağına ilişkin kararları seyirciyle birlikte verebilmektedir. Özgüveni yeniden oluşan oyuncu, tek başına devam edebileceğini ve seyirciye teşekkür ederek yerine oturabileceğini söyler. Ancak oyuncu sahnede yalnız kaldığında kendiliğinden gelişen engeller (örneğin kutunun içinden dökülen eşyalar ya da parçalanmış askılık) ve stilize sorunlar tekrar belirir. Böylece oyuncunun dağınıklığı toplamak için başkalarına bağımlı olduğunu anlarız. Oyuncu, dünyada kendi başına var olmada sorun yaşamaktadır. Oyuncu tekrar seyirciden yardım ister ve bu döngü birçok kez daha yaşanır. Sahneye daha fazla seyirci davet edilebilir. Seyircinin oyuna katılım yaklaşımı, oyunun bu bölümünü önemli oranda etkiler. Oyuncu sahnede yardımsız, tek başına kalabilir. Ya da seyirci büyük bir sorumluluk hissiyatıyla oyuncuya yardım edebilir ve toplamak üzerine yeni fikirler üretebilir. Bu, seyircinin yapısıyla şekillenir. Bu sebeple bölümün sonu için iki ihtimal belirlenmiştir. Birinci olasılık, seyircinin yardımıyla nesnelere toplanması ve düzen içinde sahnede yerleştirilmesidir. Dağınıklığı seyirci ile toplayabilmiş oyuncu, mekânın fiziksel düzenini kendi başına yaratmadığı için yeni bir “bu ben değilim” bilincine ulaşır.

⁴⁹Örneğin, eğer seyirci ilk aşamada hevesli bir şekilde oyuncuya yardım ediyorsa oyuncu kaçış yolu olarak seyircinin koltuğuna oturabilir ve artık sahneye davet edilen seyirciyi oyuncu olarak izlemeye başlarız. Eğer seyirci yardım etmekte çekingenlik gösteriyorsa oyuncu ile sahnede gezindiği ve nesnelere bir müzedeymiş gibi baktığı bir sahneye şahit oluruz.



Görsel 2.7. Seyircinin dağınıklığı topladığı olasılık.

İkinci olasılık ise, yardım etmeyen seyirci karşısında oyuncunun kendini “mağdur” konuma yerleştirdiği ve yardım için yalvardığı durumdur. Kendini acındıran haldeki oyuncu, kendi kişiliğinde yabancılaşma yaşar. Her iki olasılık sonucunda da oyuncu, yeni bir bilinçe ulaşacaktır: “Bu ben değilim”.



Görsel 2.8. İkinci olasılık olarak kendini acındıran oyuncu.

2.5.1.3. Üçüncü bölüm: “Bir Şey”

Oyuncunun içinde bulunduğu duruma ve kendisine ilişkin farkındalığı, üçüncü bölüme geçişi oluşturur. Oyuncu, “bir şeye” ve “kendine” ulaşmanın yolu için nesnelere ilişkisini yeniden kurmaya başlar. Nesnelere dair yaklaşımını, yaratıcılığını ve bakış açısını çoğaltır. Oyuncu, toplayarak hem kendine nesnelere bağımsız bir alan yaratmaya hem de nesnelere uzamda görsel imgeler oluşturacak şekilde yerleştirmeye başlar. İnsan için “bir şey”, içsel ve dışsal uyaranları dinleyerek oluşur. Oyuncu, dağınıklığı savaşıyor ve zorlayarak değil; duyarlılığını, dinlemeyi ve algısını geliştirerek dönüştürebilir. Sahne boyunca seyirci, oyuncunun hem nesnelere kurduğu bedensel iletişim çeşitliliğine hem de nesnelere oluşturduğu görsel kompozisyonlara şahit olur. Üçüncü bölüm, çevremizi nasıl gördüğümüz ve görmediğimizle ilgilenir. Sıradanlıkların, sadeliğin, nesnelere iç dünyasının (kimi zaman nesnelere kişileştirilmiş ve ses kayıtlarıyla konuşturulmuştur), mekânın, ritmin (iç ve dış) farkındalığı ve onları yeniden bilmek, deneyimlemek, anlamlandırmak ve görmek üzerine kuruludur. Çevremizi algılayış biçimlerini sorgular. İşe yaramaz bir eşya, ilham vermeyen bir ortam yoktur; yalnızca insan zihni sınırlıdır. Üçüncü bölüm, yaşam ve canlılık atmosferi yaratarak “bir dünya köşesine nasıl kök salabileceğimizi” göstermek ister.

Bizi, içinde mutluluk duyduğumuz bir mekâna bağlayan ince ayrımların her birinin kendi içinde sakladığı derin gerçekliği belirlemek istediğimizde, bu mekâna bağlı ne çok sorunla karşılaşırız! Bir fenomenoloğun gözünde ince ayrımlar, önde gelen ruhsal olgular olarak yer almalıdır. Ayrım, fazladan eklenen yapay bir renk değildir. Dolayısıyla, yaşam alanımızı, yaşamın tüm diyalektikleriyle uyum içinde nasıl doldurduğumuzu, ‘bir dünya köşesine’ her gün nasıl kök saldığımızı gözler önüne sermek gerekir (Bachelard, 1996, s.32).

2.5.1.4. Dördüncü bölüm: “Hiçbir Şey ve Her Şey”

Nesnelere kurduğu iletişimi yeniden şekillendirmiş oyuncu, mekânda görsel kompozisyonlar oluşturduktan ve nesnelere sahnenin ortasından kaldırdıktan sonra kendi bedenine yönelir. Kendi bedenini de dinlemeli ve onunla diğer nesnelere yaptığı gibi tekrar iletişim kurmalıdır. Dördüncü bölüm, oyuncunun kendi bedenini ve taşıdığı görünmeyen şeyleri (geçmiş, düşünceleri, istekleri vb.) toplamakla ilgilidir. Oyuncunun oluşturduğu bir hareket düzenini içerir.

Hareket düzeni öncelikle parçalanmış beden imgesiyle başlar. İş birliği kurmayan beden parçaları, bireyden bağımsız bir şekilde hareket eder.



Görsel 2.9. Bağımsız hareket eden beden parçaları.

Bedenin istem dışı hareketleri sonucu oyuncu yere düşer. Hemen ayağa kalkar ve bedeniyle mücadele eder; ancak yere daha sert bir şekilde tekrar düşer. Ayağa kalkma mücadelesi tekrar tekrar devam etmektedir.



Görsel 2.10. Bedeniyle mücadele eden ve yere düşen oyuncu.

Oyuncunun yere düşüşü artan şiddetle devam etmektedir. Sert bir düşüşün sonucunda yerde sabit bir şekilde kalır.



Görsel 2.11. Yere kapaklanan oyuncu.

Yerde bir süre hareketsiz kalan oyuncu, tekrar ayağa kalkmaya başlar ve kıyafetlerinin tozunu silkeler. Üstündeki tozları silkeleme eylemi bir oyuna dönüşür. Bu gündelik eylem, hareketin niteliklerinin (hacim, hız, sertlik, yoğunluk vb.) çeşitlenmesiyle oyunsu bir aksiyon oluşturur.



Görsel 2.12. Oyuna dönüşen “üstünü temizleme/silkeleme” eylemi.

Oyuncu, bedeninin parçalarına dokunma niteliklerini keşfeder. Silkeleme eylemi, kendi isteğinin dışında hareket eden beden parçalarını “sevme” eylemine dönüşür. Bu geçiş aşamalı olarak gerçekleşir. Oyuncu, bedeninin parçalarına kendinden bağımsız

bireyler gibi yaklaşır ve onları telkin ederek onlarla uyum içinde olmaya başlar. Hareket düzeni, oyununun beden parçalarını bir nesne gibi hayali bir şekilde uzama yerleştirmesiyle son bulur. Oyuncu tekrar seyirci ile karşı karşıyadır. Oyunun başında olduğu gibi seyirciye bakar ve çevresini inceler. Ancak bu sefer oturmaz, ayakta durmakta ve yaşam enerjisiyle seyirciyi gözlemektedir. Oyunun başlangıcının tersine, algısı açık bir şekilde çevresini alımlar. Ufak jest ve mimiklerle çevresine (seyirci ve mekân) tepki verirken; oyun, yavaşça ışıkların söndürülmesiyle sona erer.



Görsel 2.13. Hareket düzeninin ve oyunun sonu.

2.5.2. Sahne donanımı ve mekân

Çalışmanın başlangıcında görsel kompozisyonlar yaratmak için oyuncu ve yönetmen spontane olarak bazı nesnelere getirmiş ve doğaçlama olarak “dağınıklık” teması altında çalışma ve oyunlar gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmalara oyuncunun bedeni de nesne olarak dahil edilir. Hem nesnelere yaratılabilecek hem de oyuncu bedeninin nesnelere oluşturabileceği görsel imgeler araştırılır. Provalarda kullanılan spontane nesnelere bir süre sonra kasıtlı olarak seçilmeye başlanır. İnsanın “fırlatılmış” durumu, bireyin sebep olduğu dağınıklığı fark etmemesi, yaşamını ve çevresini dağınık bir biçimde taşıyor oluşu oyunun anlatı öncesini tanımlar. Bu çerçevede, oyun için kullanılacak nesnelere oyuncunun yaşamla arasında bağ kurduğu nesnelere oluşmalıdır. Spontane seçilmiş nesnelere, yavaş yavaş bu doğrultuda belirlenmeye başlanır. Daha sonrasında da estetik ve pratik kaygılardan dolayı oyuna hizmet edecek, öznel bir anlam taşımayan nesnelere dahil edilir. Nesnelere seçimi üzerinde fazlasıyla durulmuş, uzamın

seyirci gözünde nasıl şekillendirileceği titizlikle değerlendirilmiştir. Bir ev ya da oda görüntüsünden kaçınılmış; ancak dış mekân algısı da verilmek istenmemiştir. Böylece nerede olduğumuzun tam olarak anlaşılmayacağı; yine de oyun kişisiyle bağ kuran bir mekân yaratılmak istenmiş, iç ve dış mekân arasındaki denge yakalanmaya çalışılmıştır. Nesnelerin oyunlara (eylemlere) katkısı ve sahne üzerindeki estetik ve biçimsel uyumları göz önünde bulundurulmuştur. Burada uyumla kastettiğimiz; renk, boyut, doku ve ses gibi unsurlardır.⁵⁰ Nesnelerin seçiminde kullanılan en önemli unsurun “denge ve dengesizlik” olduğu söylenebilir. Oyunda kullanılmasına karar verilen nesnelere şu şekildedir: Kırmızı sandalye, küçük sandalye, masa, iki tane gömlek, lamba, askılık, küçük askı, on tane mandal, mavi örtü, masa örtüsü, yapay çim, tahta kuş yuvası, çöp kutusu, metal çit, tül perde, dört mum, ampul, defter, rubik küp, bulaşık teli, tahta kasa, katlanır merdiven, cam avize, plastik kutu, kupa, yapay kuş tüyleri, karton kutu, pusula, televizyon kumandası, metal dolap, kibritler, dondurma maketi, bant, ayakkabı çekeceği, yapay mum, oyuncak süpürge, cam şişe, cam kavanoz, ayakkabı, peruk, strafor, fermuar, ilaçlar, pilates bandı, kartondan yıldız.

Oyunun başlangıcında nesnelerin nasıl konumlanacağı provalar sonucunda grup tarafından belirlenmiştir. Sahne düzeni, oyun öncesinde planlı bir şekilde oluşturulmaktadır. Yaratılan dağınıklık rastgele değildir; ancak “rastgele” olmuş gibi düzenlenmesine ve “olağan dışı” olmasına özen gösterilmiştir. Grubun nesnelerin konumlanmasında dikkat ettiği unsurlar; sahnenin geometrik dengesi, kompoze bir dağınıklık yaratmak, seyircide ilgi uyandırmak ve seyircinin kendisine “Burada ne oldu?” diye sormasını sağlamaktır. Nesnelere birbirlerinin içine geçmiş ve birbirleriyle çatışma içindedirler. Yerleştirmeleriyle amaçları boşa çıkarılır: Uzanmaya yarayan merdiven tavanda asılı durur, havada durması gereken askılıklar yerededir, bir tarafta masanın dengesi bozulmuştur. Çoğu nesnenin dengesizliği yaratılır ve düşüyormuş gibi görünür. Oyun alanındaki nesnelerin oyuncuyu bunaltması hedeflenmiştir. Mekânın hâkimi oyuncu değil nesnelere ve böylece oyuncunun varlığı, nesnelerin arasında “nesne” olarak algılanabilir. Oyuncunun varlığı özne ile nesne arasındaki sınırdan bırakılmıştır.

⁵⁰Örneğin, sadece tahta materyal kullanılmaktan kaçınılmıştır. Hem köşeli ve hem de yuvarlak nesnelere birlikte kullanılmıştır.



Görsel 2.14. Oyun başlangıcında nesnelerin konumu.

Oyunun üçüncü bölümünde görsel kompozisyonlarla farklı bakış açıları sunulmak istenmiş ve nesneleri alımlama şekillerinin çok çeşitli olabileceği vurgulanmıştır. Oyuncu nesneleri dinlemeye başlar ve onlara karşı duyarlı davranır. Bu temel yaklaşımla birlikte, kompozisyon oluşturmada kullanılan stratejiler çeşitlidir. Örneğin, tehlike unsuru kullanılarak seyircide tansiyon yaratılabilir: nesneleri yükseğe yerleştirmek, onlara düşecekmiş duygusu vermek ya da nesnelerin dengesini bozmak vb. Kompozisyon yaratırken kategorizasyonlar kullanılabilir: renk, doku, boyut olabilir ya da alışılmadık sınıflandırmalar da yapılabilir. Nesneler, oyuncu bedeninin bir parçası haline gelebilir.



Görsel 2.15. Kategorizasyon: Ayaklı nesnelere.



Görsel 2.16. Oyuncunun kafasına dönüştürülen kutu.

Oyunda kullanılmasına karar verilen kompozisyonlar şu şekildedir: Ayaklı nesnelere kategorizasyonu, kollarından bağlanmış gömleklerin diyagonal bir şekilde asılması, yapay nesnelere kategorizasyonu, özgürlük heykelinin oyuncu bedeni ve nesnelere (dondurma maketi, defter ve karton yıldız) taklidi, üstünde yanan mum

bulunan merdivenin metal dolabın üstüne yerleştirilmesi, oyuncu bedeninin nesnelere (tahta kutu, karton kutu, çöp kutusu ve plastik kaplar) görünmez hale gelmesi.

Kompozisyonların devamlılığında oyun alanı nesnelere arındırılmaya başlanır. Nesnelere oyun alanının dışına taşınırken manipüle edilerek nesnelere insan özelliği kazandırılabilir. Örneğin belirlenen bir ritimle hareket ettirilir, insan görüntüsü verilebilir ya da sadece nesnelere dokunmak ve dinliyormuş gibi yapmak mümkündür. Bu yaklaşım, insanların nesnelere seslendirdiği ses kayıtlarıyla desteklenmiştir.

Oyunun ilk gösterimi, Çekya/Brno’da bulunan Industra adlı mekânda gerçekleştirilmiştir. Günümüzde tiyatro ve galeri salonu olarak faaliyet gösteren Industra, aslında eski bir silah fabrikasıdır. Bu mekânın tercih edilmesiyle oyunun, savaşların getirdiği “dağınıklık” olgusu üzerinden anlamsal derinliğini güçlendireceği düşünülmüştür. Ayrıca sahne kullanımı mekânın genişliğine kıyasla çok daha dar tutulmuş, sahnede var olan dağınıklığın bir yapıtı olduğu vurgulanmak istenmiştir.

2.5.3. Ses ve müzik

Oyunda kullanılacak müzikleri oluşturmak için öncelikle birçok farklı nesneden ses kayıtları alınmış ve bu kayıtlar kompoze edilmiştir. Oyunun üçüncü bölümünde, nesnelere çıkardığı sesler yavaşça bir ritim oluşturur. Müziğin aşamalı olarak yapılandırılması ve sadece seslerin birleşiminden oluştuğu vurgulanmak istenmiştir. Bu bakış açısı, üçüncü bölümün anlamsal yapısına (oyun kişinin “bir şey” yaratma girişimi) uyum sağlar. Ses kayıtları belli bir ritim içinde duyulmaya başladıktan sonra, ikinci bir katman olarak var olan ritmin üzerine başka bir ses kaydı eklenmiştir. Bu ses kaydı, farklı uyruklara sahip 12 kişiden toplanan birkaç cümlelik ses kayıtlarını içerir. (EK-1) Ses kaydının dili İngilizcedir; ancak 12 farklı aksana sahip konuşmalardan oluşur. Burada gerçekleştirilmek istenen ideal, nesnelere konuştuğu ve farklı kişiliklere sahip olduğu hissiyatını vermektir.

Üçüncü bölümün tamamlanmasına yakın, nesnelere çıkardığı seslerin oluşturduğu ritim yeni bir müzikle buluşur. Bu müziğin seçiminde farklı ihtimaller denenmiştir. Önce sentetik müzik denenmiş ancak oyunun vermek istediği “yaşam ve canlılık” atmosferine uyum sağlamamıştır. Sonrasında enstrüman kullanılması gerektiğinde karar kılınmış ve birçok farklı müzik türü ve enstrüman denenmiştir: Bas gitar, Barok müziği, Caz bu denemelere örnek verilebilir. Topluluğun son kararı, Simeon

ten Holt'un bestesi "Canto Ostinato" olmuştur. Bestenin taşıdığı "döngü" yapısı, tekrarlanabilir oluşu, minimal yapısı ve farklı enstrümanları kapsayıcılığı bu seçimde etkili unsurlardır. Bestenin doğaçlama ve önceden belirlenmiş malzeme arasında denge kurması sayesinde oyunla güçlü bir bağ kurduğu söylenebilir.

Nesnelerin seslerinden oluşturulan kompozisyonun temeli "Canto Ostinato" ile uyumlu hale getirilmiştir. "Canto Ostinato" aşamalı olarak duyulmaya başlanır. Üçüncü bölümün tamamlanmasının ardından da diğer ses kayıtları yavaşça son bulur ve sadece "Canto Ostinato" çalmaya devam eder. Oyuncunun oluşturduğu hareket düzeni müzik ile uyum gösterir. Dördüncü bölümün tamamlanmasıyla birlikte müzik yavaşça son bulur.

2.5.4. Kostüm

Oyunun kostümü için iki farklı gömlekten tek bir gömlek dikilmiştir. Yeniden dikilen gömleğin sol tarafı, sarı ve kısa kolu bir gömleğin parçası iken; sağ tarafı, beyaz ve uzun kollu bir gömleğin parçasıdır. Oluşan simetriyi engellemek adına da koyu yeşil renkte doğrusal olmayan bir çizgi dikilmiştir.



Görsel 2.17. Kostüm olarak kullanılan gömlek.

Kostümün geri kalanında sade kıyafetler tercih edilmiş, oyuncunun nötr durumu korunmaya çalışılmıştır. Oyunun son bölümünde, oyuncu gömleğini çıkardıktan sonra

oyuncunun herhangi bir karakteri ya da durumu temsil etmesi istenmemiştir. Bu sebeple siyah bir tişört, günlük hayatta kullanılabilir mavi bir pantolon ve siyah ayakkabı kullanılmıştır.

2.5.5. Işık

Oyunda sade bir aydınlatma tercih edilmiştir. Işık düzeni için mekân iki alana ayrılmıştır. Birincisi, oyuncu ve nesnelere kapsayan “oyun alanı”dır. İkinci alan ise, seyirci alanını ve sahnenin az kullanılan ya da kullanılmayan diğer kısımlarını kapsar. Oyun alanı, diğer alanlara göre daha fazla aydınlatılmıştır. Diğer alanların da aydınlık bırakılmasının iki sebebi vardır. Birincisi; seyirciyi oyuna davet etmek, dördüncü duvar algısını yıkmak ve oyuncunun seyirciye karşı “şeffaf” olduğu yapıyı desteklemektir. Oyuncunun kullanmadığı alanlarda da aydınlatma tercih edilmesi, “açık” bir oyun fikrini destekler. İkincisi ise, seyircide derinlik algısı yaratmak ve düzen-düzensizlik çelişkisini vurgulamaktır.

Oyunun ışık tasarımında ve değişimlerinde illüzyon yaratacak herhangi bir tercih bulunmaz. Oyunun başlangıcında dahi ışık değişimi kullanılmamıştır. Işık değişimi sadece oyunun sonunda ışıkların söndürülmesi ile sınırlıdır.

2.5.6. Afiş ve Broşür

Afiş tasarımında oyunun kullandığı “dağınıklık ve düzen” arasındaki çelişki yola çıkılmıştır. Afişin sol alt köşesinde dağınıklık görüntüsü varken diğer kısımlar yalın bırakılmıştır. Dağınıklığı oluşturan görüntü, oyunda kullanılan nesnelere oluşmaktadır. Afişin sağ tarafındaki boş alana topluluk üyelerinin isimleri yazılmıştır. (EK-2)

Broşür tasarımında yine dağınıklık ve düzen arasındaki çelişki önemli rol oynar. Broşürün ön yüzünde yazıların stilleri, renkleri, boyutları ve konumlanmasında fazla rahatsız etmeyen bir karışıklık yaratılmıştır. Oyuna ilişkin cümleler rastgele sayfaya yerleştirilmiştir. Topluluk üyelerinin isim ve soy isimleri aynı renkle yazılmış; ancak birbirinden kopuk bırakılmıştır. Broşürün arka yüzünde ise, oyunda kullanılan küçük boyutlu nesnelere oluşan bir fotoğraf kullanılmıştır. Bu nesnelere masanın üzerine düzenli bir şekilde yerleştirilmiştir. (EK-3)

3. SONUÇ

Keşif Tiyatrosu, sanat nesnesinin metalaşmasının karşısında üründen çok sürece, tüketimden çok üretime ve katılıma odaklanır. Bir “şey”i irdelemek⁵¹ ve sorgulamakla ilgilidir. Böylece Keşif Tiyatrosu’nun değişmez ve değeri azaltılamaz temel unsuru “başlangıç noktası” olacaktır. “Keşif Tiyatrosu’nda Çeşitlilik” bölümünde incelendiği üzere, diğer temel unsurların değerlerinde değişimler ve bunun sonucunda da çeşitlemeler söz konusu olabilir. Buna rağmen başlangıç noktası ya da noktalarının varlığı, bir Keşif Tiyatrosu süreci için vazgeçilmezdir ve sürecin başlayabilmesi için de yeterlidir. Bu doğrultuda denebilir ki Keşif Tiyatrosu, yaratıcı sürece dair bir yaklaşım biçimini imler. Belirli bir yöntem sunduğu söylenemez; ama bir yöntem yaratma olanağı sunar. Böyle bir olanak sunabilmesinin en önemli nedeni, farklı ve birbirine aykırı birçok öge taşıyabileceği parçalı bir yapıya sahip oluşudur. Keşif Tiyatrosu süreci, genellikle esnek ve eklektik bir yapıya sahip olmalı ve içerisinde birçok farklı estetiği, stratejiyi ve çalışma düzenini barındırmalıdır.⁵² Bu karmaşık ve belirli bir karaktere sahip olmayan yapı, aslında topluluğun özgün ve yeni bir estetik ya da bakış açısı üretebilmesine olanak sağlar. Bu açıdan bakıldığında, Keşif Tiyatrosu yaklaşımıyla çalışmayı hedefleyen toplulukların; birbirinden farklı biçimleri, estetikleri veya uygulama yöntemlerini eş zamanlı kullanması ideal olmalıdır. Topluluk, referans aldığı kaynak sayısını çoğaltırsa özgün bir eser oluşturabilme ihtimalini arttıracaktır.⁵³

Bu karmaşıklık ve çokluk içinde kolaj, genellikle Keşif Tiyatrosu’nda estetik strateji olarak kullanılır: hem parçaların sahnelemeye dönük bir araya getirilmesinde hem de tiyatronun araçlarının kullanımında. Keşif Tiyatrosu’nun dramatik yapısını, bir tür katmanlaşma olarak görebiliriz. Dramatik malzeme şekillenirken tiyatro eserinin öğeleri (yazılı metin, oyuncunun eylemleri, müzik, sahne düzeni, mekân vb.), birbirinden farklı estetik ve temalar içerebilir. Bu katmanlaşma, sanatçıya özgürlük alanı açar ve eserin özelliklerinde birçok olasılık doğurur. Örneğin “Dağınıklık” çalışması, aynı gün içerisinde aynı oyunun iki farklı yorumunu sergilemiştir. Aynı çerçeveye sahip; ancak iki

⁵¹Bu, derinleştirmek(dikey) ve/veya genişletmek(yatay) olabilir.

⁵²Keşif Tiyatrosu’nun ne olduğunun ötesinde, nasıl olmaması gerektiği de tezin birinci bölümünde irdelenmiştir. Kimi estetik anlayış ve çalışma yöntemlerinin, Keşif Tiyatrosu ile uyumsuzluk gösterebileceğini unutmamak gerekir.

⁵³Sanat alanında saf özgünlükten bahsetmek imkansızdır. Özgünlük kavramı, yeni/farklı fikir veya uygulamaları imler. Yeni veya farklı fikir ve uygulamalar, varlığını daha önce ortaya konan üretimlere borçludur. Özgünlük ve yaratıcılık, diğer üretimlerle etkileşimde bulunmayı gerektirir. (Esinlenme, birleştirme, dönüştürme, karşı çıkma vb.) “Sanat eseri bir şekilde birbirini referans alan öncü ya da ardıl olan bir yapıdadır (İpek ve Selçuk, 2018, s.906)”.

farklı gösterim olarak nitelendirilen ardışık bir sahneleme sunulmuştur. Bu tercihin altında yatan sebep, çalışma sürecinde keşfedilen materyallerin çokluğudur. Tek bir çalışma süreci, iki farklı gösterim sunabilecek kadar materyal üretebilmiştir.

İki farklı oyununun gösterimi gerçekleşmiş olsa dahi “Dağınıklık” oyununun çalışma sürecinde keşfedilen materyallerin (sahnelemede kullanılacak müzik, ses, görsel imgeler, oyuncunun eylemleri vb.) ve tartışmaların (oyunun barındırabileceği konu, tema, dramaturji, görüş vb.) büyük bir kısmı yine de sahneleme aşamasında yer bulamamıştır. Bunun nedenleri çeşitlidir ve aslında Keşif Tiyatrosu’nun kendine has yapısına sıkı sıkıya bağlıdır. Gerçekleştirilen uygulama çalışmasındaki deneyimlere dayanarak bu nedenleri üç maddede toplayabiliriz:

1. Başlangıç noktasına yapılan vurgu; planlı, öngörülebilir ve somut sonuçların önceden karar verilebileceği bir yapının gerçekleştirilebilmesinin önüne geçer.⁵⁴

Keşif Tiyatrosu yaklaşımını benimseyen uygulayıcıların sürecin başında iken, sonunda nereye varacaklarını bilemeyebileceklerini kabul etmeleri gerektiğini söyleyebiliriz. Keşif Tiyatrosu, yaratıcı süreç sırasında ortaya çıkan materyalleri içermelidir. Başlangıç noktasından sahnelemeye kadar olan bir sürecin yaşantısıyla çerçevesizdir.

2. Topluluğun hiyerarşik olmayan bir süreç izlemesi, etik ve uygulamaların merkezinde yer alır.

Hiyerarşik olmayan bir süreç, sürecin tek bir kişinin vizyonu tarafından yönetilmediği anlamına gelir; daha ziyade herkesin gündemine, katkısına ve fikirlerine açıktır. Keşif Tiyatrosu yaklaşımı sayesinde kurulan ortakların iletişim şekli, sanatçılara belirlenen tema hakkındaki kişisel düşüncelerini oyun aracılığıyla ifade edebilecekleri bir alan sunar. Çalışma sürecinin başlangıcından itibaren sunulan bu fırsat sanatçıyı, kendisini tanıma bilincine vardığı ve tüm sürece olan ilgisinin uyanık olduğu özel bir konuma yerleştirir. Bir Keşif Tiyatrosu yapıtı üretmek, eleştirel bir düşünümsellik sürecini içermelidir. Bireysel ve toplumsal kimliklerin sosyal ve sanatsal açıdan üretken olabilecek şekillerde yeniden yapılandırılmasını ve dönüştürülmesini teşvik eder. Hem

⁵⁴Burada kastettiğimiz, çalışma disiplini ya da prova planlanması ile ilgili değil; yaratıcı ürüne ulaşma biçimiyle ilgilidir. Genellikle yaratıcı ürünlerin tasarısı, çalışma öncesinde somut düzeyde yer almaz. Süreç; planlamaktan çok imgelemek, biçimden çok içerik, “ne olacağı”ndan çok “nasıl olacağı” ile ilgilidir.

topluluk üyeleri yüksek bir yaratma motivasyonuna sahiptir hem de üyelerin üretime katkısı tek bir görevle sınırlandırılmamıştır.

3. Keşif Tiyatrosu, “süreç” olgusuna eğilimi sayesinde anlamını güçlendirir ve keşfetmeye odaklıdır. Dolayısıyla da sürecinde kaçınılmaz olarak deneme ve yanılgılar içerecektir.⁵⁵

Topluluk en temelde, hedeflenen üretimin kendisine (başlangıç noktası, konsepti, başlangıç noktası etrafında belirlenen amaçları, topluluğun dünyayı algılayış biçimi vb.) bağlı kalmalıdır. Bu bağlılık doğrultusunda yanılgıları/uyuşmazlıkları tespit eder.

Belirttiğimiz bu üç temel nedenden kaynaklı Keşif Tiyatrosu, sahnelemede kullanabileceğinden daha fazla materyal ve fikir üretir. Üretilen materyallerin bir kısmı; emek, zaman ve yaratıcılık taşıyor olsa da sahnelemede kendilerine yer bulamayacaktır. Keşif Tiyatrosu çoğu zaman, üretilen materyalleri gözden çıkarmayı ve onlardan arınmayı gerektirir. Keşif Tiyatrosu bu özelliği ile bir buz dağına benzetilebilir. “Dağınıklık” çalışması özelinde de üretilen materyallerin büyük bir kısmı, suyun altında kalmış ve seyirciye görünür kılınmamıştır. Keşif Tiyatrosu yaklaşımının bir fedakârlık gerektirdiğini söyleyebiliriz. Sonuç ile süreç arasındaki dengesizliği göze almak gerekebilir. Buna rağmen, tabi ki seyirci ile paylaşılmayan üretim çalışmalarının, sahnelemede kullanılan materyallerin şekillendirilmesinde rol oynadığı unutulmamalıdır. Üretimler, ilhamdan çok emeğe dayanır. Ayrıca fedakârlıklar sonucunda ve ortakların üzerinde uzlaşarak kullanılmasına karar verdiği materyaller, toplulukla ve oyunla arasında güçlü bir bağ kuracaktır.

Sahnelemede kullanılmasına karar verilen materyaller de büyük olasılıkla süreç içerisinde değişimlere, çıkarma veya eklemelere maruz kalacaktır. Gerçekleştirilen “Dağınıklık” adlı uygulama çalışması özelinde de oyununun yapısı (oyuncu eylemleri, müzik ve görsel kompozisyonlar gibi), süreç içerisinde (hatta sergilenmesinden bir gün öncesinde kadar) sürekli değişime uğramıştır. Yapıtın “bitmemiş” hissiyatı hep geçerliliğini korur. “Dağınıklık” çalışması özelinde denebilir ki çalışma eğer tekrar prova sürecine imkân bulursa muhtemelen her gösterimde farklı bir yapıt olarak seyirciyle buluşacaktır.

⁵⁵Bir tiyatro üretimi göz önünde bulundurulduğunda yanılgı, daha çok uyuşmazlıkla ilgilidir. Yanılgı, üretilen materyalin kendisi değil; yürütülen çalışmayla uyuşmazlığı ile ilgilidir.

Keşif Tiyatrosu yaklaşımı bir bilinmezlik ve kaos yaratır. Keşif Tiyatrosu'nun yaratım süreci, bir yol haritası olsaydı; muhtemelen çıkmaz sokaklardan, labirentlerden, sisli yollardan, büyük sıçramalardan, karanlık tünellerden oluşurdu. Süreç, tünelden geçip aydınlığa ulaştıktan sonra tekrar önümüzü göremediğimiz başka bir tünele girmek gibidir. Keşif Tiyatrosu'nu benimseyen bir topluluk, kaybolmayı göze almalıdır. Tüneller arasındaki bağlantıları kendi yaratıcılığıyla bulacak ya da içinde bulunduğu karanlığı görünür kılmamanın başka yollarını keşfedecektir. Bu zorlukların karşısında Keşif Tiyatrosu çalışmalarının tatmini; keşiflerin, buluşların, yaratmanın ve öğrenmenin hazzıdır. Problem (kaybolmuşluk) içinde bulunmak, insanı (keşfedeni) canlı tutar. Kaos içindeki insan, çözüm bulmak için tüm enerjisini seferber edecektir. Yaratıcılık çözüm bulmak ile ilgilidir. Eğer ortada problem (kaybolmuşluk) yoksa yaratıcılık zora düşer. Keşif tiyatrosu bu sebeple bilinçli bir kaos yaratır. Keşfedenleri; kaos yaratmaya, onu kucaklamaya ve kaosu kozmosa dönüştürmeye davet eder.

Son olarak tekrar vurgulamakta yarar görüyoruz: Keşif Tiyatrosu, bağımsız tiyatronun içinde; toplumsal araştırmalar, sanatsal kaygılar ve grup dinamiklerindeki köklü değişimler sonucunda doğan bir kavramdır. Keşif Tiyatrosu'nun, tiyatro alanındaki yazar-yönetmen-oyuncu arasındaki sanatçı yarışını, topluluğun bütünlüğü lehine sonlandırabileceği ve “zanaatkarlık” olgusunun güçlendiği çağımızda, emek-yoğun (labor-intensive) ve el-yapımı (craft) üretimlerin tiyatro alanındaki karşılığı olarak yorumlanabileceğini söyleyebiliriz. Keşif Tiyatrosu, “tüketim toplumu” karşısında üretime arzu duyan bir bilince hizmet eder.

KAYNAKÇA

- Allain, P. ve Harvie, J. (2014). *The Routledge Companion to Theatre and Performance*. London: Routledge.
- Aristoteles. (1987). *Poetika* (Çev: İ. Tunalı). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Arrighi, G., Hopkins, T. K. ve Wallerstein, I. (1995). *Sistem Karşıtı Hareketler* (Çev: C. Kanat, B. Somay ve S. Sökmen). İstanbul: Metis Yayınları.
- Auslander, P. (1997). *From Acting to Performance: Essays in Modernism and Postmodernism*. London: Routledge.
- Bachelard, G. (1996). *Mekânın Poetikası* (Çev: A. Derman). İstanbul: Kesit Yayıncılık.
- Ball, H. (1916). Dada Manifestosu, 2015 yılında L. Battich tarafından çevrilen bildiri. https://lucasbattich.com/ebooks/2_Dada_Ball_Retrograde_Chapbook.pdf (Erişim tarihi: 12.10.2023)
- Barba, E. (2010). *On Directing and Dramaturgy: Burning the house* (Çev: J. Barba). Oxon: Routledge.
- Beck, J. (1986). *The Life of the Theatre: The Relation of the Artist to the Struggle of the People*. New York: Limelight Editions.
- Belgrad, D. (1998). *The Culture of Spontaneity: Improvisation and the Arts in Postwar America*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Benjamin, A. (1991). *Art, Mimesis and the Avant-garde: aspects of a philosophy of difference*. London: Routledge.
- Bicât, T. ve Baldwin, C. (2002). *Devised and Collaborative Theatre: A Practical Guide*. Marlborough: Crowood Press.
- Braun, E. (1988). *Meyerhold A Revolution in Theatre*. Wallington: Methuen Drama.
- Braun, E. (2016). *Meyerhold on theatre*. London: Bloomsbury Methuen Drama.
- Brecht, B. ve Bentley, E. (1961). On Chinese Acting. *The Tulane Drama Review*, 6(1), 130-136.
- Breton, A. (2009). *Birinci Sürrealist Manifesto* (Çev: Y. Kafa, A. Günebakanlı ve A. Güngör). İstanbul: Altıkırkbeş.
- Brockett, O. G. (2000). *Tiyatro Tarihi* (Çev: S. Sokullu, S. Dinçel, T. Sağlam, S. Çelenk, S. Öndül ve B. Güçbilmez). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Bürger, P. (2003). *Avangard Kuramı* (Çev: E. Özbek ve Ş. Öztürk). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Callery, D. (2001). *Through the Body: A Practical Guide to Physical Theatre*. New York: Routledge.
- Campbell, C. (2005). The Craft Consumer: Culture, craft and consumption in a postmodern society. *Journal of Consumer Culture*, 5 (1), 23-42.

- Candan, A. (2003). *Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Carlson, M. (1996). *Performance: a critical introduction*. London: Routledge.
- Chaikin, J. (1972). *The Presence of the Actor*. New York: Theatre Communications Group.
- Cornford, T. (2020). *Theatre Studios: A Political History of Ensemble Theatre-Making*. London: Routledge.
- Craig, E. G. (1911). *On the art of the theatre*. London: Heinemann.
- Crumley, C. L. (1995). Heterarchy and the Analysis of Complex Societies. *Archeological Papers of American Anthropological Association*, 6 (1), 1-5.
- DeKoven, M. (2004). *Utopia Limited: The Sixties and the Emergence of the Postmodern*. Durham: Duke University Press Books.
- Ergün, S. (2007). Oyuncu Eğitimi İçin Farklı Doğaçlama Yöntemleri. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 1 (3-4), 103-121.
- Etchells, T. (1999). *Certain Fragments: Contemporary Performance and Forced Entertainment*. London: Routledge.
- Evans, M. (2021). Copeau (1879–1949). F. Chamberlain ve B. Sweeney (Editörler), *The Routledge Companion to Performance Practitioners Volume One* içinde (86- 131). Oxon: Routledge.
- Fischer-Lichte, E. (2016). *Performatik Estetik* (Çev: T. Acil). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Freud, S. (1926). *The Ego And The Id* (Çev: Joan Riviere). London: The Hogarth Press.
- Frost, A. ve Yarrow, R. (1989). *Improvisation in Drama*. New York: Macmillan Education.
- Govan, E., Nicholson, H. ve Normington, K. (2007). *Making a Performance: Devising Histories and Contemporary Practices*. London: Routledge.
- Graham, S. ve Haggett, S. (2009). *The Frantic Assembly Book of Devising Theatre*. Oxon: Routledge.
- Grotowski, J. (2002). *Yoksul Tiyatroya Doğru* (Çev: H. Yetişkin). İstanbul: Tavanarası Yayıncılık.
- Heddon, D. ve Milling, J. (2006). *Devising Performance A Critical History*. New York: Palgrave Macmillan.
- Heidegger, M. (1962). *Being and time* (Çev: J. Macquarrie ve E. Robinson). Oxford: Blackwell Publishers Ltd.
- Hewison, R. (1986). *Too Much: Art and Society in the Sixties 1960-75*. Oxon: Routledge.
- <https://www.forcedentertainment.com/about/> (Erişim Tarihi: 16.09.2023)
- <https://www.livingtheatre.org/about> (Erişim Tarihi: 26.10.2023)
- <https://www.peopleshows.co.uk/145-the-diviners> (Erişim tarihi: 29.11.2023)

- <https://www.peopleshaw.co.uk/about-us> (Eriřim Tarihi: 29.11.2023)
- Hulton, D. (2000). Joseph Chaikin and aspects of actor training: possibilities rendered present. A. Hodge (Ed.), *Twentieth Century Actor Training* içinde (151-173). London: Routledge.
- Innes, C. (2004). *Avant-garde Tiyatro* (Çev: B. Güçbilmez ve A. V. Kahraman). Ankara: Dost Kitapevi Yayınları.
- İpek, A. N. Ve Selçuk, S. Ü. (2018). Sanat Eserinin Kendinden Başka Referansı Yok Mudur?. *Avrasya Uluslararası Arařtırmalar Dergisi*, 6 (15), 898-908.
- Kadir, Ç. (2008). Tiyatroda Yeni Eğilimler: Doęaçlama Tiyatro. *Tiyatro Arařtırmaları Dergisi*, 25 (25), 37-62.
- Kalkan Kocabay, H. (2003). Dramaturjide Yeni Açılımlar. *Tiyatro Eleřtirmenlięi ve Dramaturji Bölümü Dergisi*, 0 (3), 3-18.
- Kaprow, A. (1966). *Assemblage, Environments & Happening*. New York: Abrams.
- Kirby Nes, V. (1974). The Creation and Development of People Show#52. *The Drama Review*, 18 (2), 48-66.
- Kurhan, Ö. F. (2007). Kolektif Oyunlařtırmaya Giriř. *Mimesis*, 13. <https://www.mimesis-dergi.org/mimesis-dergi-kitap/mimesis-13/kolektif-oyunlastirmaya-giris/> (Eriřim tarihi: 06.07.2023)
- Leach, R. (2000). Meyerhold and Biomechanics. A. Hodge (Ed.), *Twentieth Century Actor Training* içinde (37-54). London: Routledge.
- Lehmann, H. T. (2006). *Postdramatic Theatre* (Çev: K. Jürs-Munby). Oxon: Routledge.
- Littlewood, J. (2007). Goodbye Note From Joan. J. Keefe ve S. Murray (Editörler), *Physical Theatres A Critical Reader* içinde (95-96). Oxon: Routledge.
- Long, M. (1971). About the People Show. *The Drama Review*, 15 (4), 47-57.
- Long, M. (2004), The People Show. P. Hulton (Ed.), *Theatre Papers The Fourth Series 1983-84* içinde (1-75). Exeter: Arts Documentation Unit.
- Magill, F. (1992). *Egzistansiyalist Felsefenin Beř Klasięi* (Çev.: Vahap Mutal). İstanbul: Dergah Yayınları.
- Malina, J. (2012). *The Piscator Notebook*. Oxon: Routledge.
- McGehee, S. (2015). The Pre-Eminence of the Actor in Renaissance Context: Subverting the social order. J. Chaffee ve O. Crick (Editörler), *The Routledge Companion to Commedia dell'Arte* içinde (9-17). London: Routledge.
- Merlin, B. (2003). *Konstantin Stanislavsky*. London: Routledge.
- Mermikides, A. ve Smart, J. (2010). *Devising in Process*. London: Palgrave Macmillan.
- Mitter, S. (1992). *Systems of rehearsal : Stanislavsky, Brecht, Grotowski, and Brook*. London: Routledge.

- Mitter, S. (2005). Robert Wilson (1941-). S. Mitter ve M. Shevtsova (Editörler), *Fifty Key Theatre Directors* içinde (185-190). London: Routledge.
- Moody, C. (1978). Vsevolod Meyerhold and the "Commedia dell'arte". *The Modern Language Review*, 73 (4), 859-869.
- Musilová, M. (2018). Stanislavski in Dialogical Acting with the Inner Partner – In the Neighbourhood with Brecht. *Stanislavski Studies: Practice, Legacy, and Contemporary Theater*, 6 (1), 79-83.
- Nuttall, J. (1979). *Performance Art: Memoirs Volume 1*. London: John Calder.
- Oddey, A. (1994). *Devising Theatre: A practical and theoretical handbook*. Oxon: Routledge.
- Ogilvy, J. A. (1979). *Many Dimensional Man: Decentralizing Self, Society, and the Sacred*. New York: Harper & Row.
- Pasolli, R. (1970). *A Book on the Open Theatre*. Indianapolis: Bobbs-Merrill Co.
- Pettitt, T. (2005). Midsummer Metadrama: "Pyramus and Thisbe" and Early English Household Theatre. *Angles*, 5, 31–43.
- Radosavljevic, D. (2013). *Theatre-Making: Interplay Between Text and Performance in the 21st Century*. London: Palgrave Macmillan.
- Reinhardt, M. (1926). The Theatre Through Reinhardt's Eyes. O. M. Saylor (Ed.), *Max Reinhardt and His Theatre* içinde (57-66). New York: Brentano's Publishers.
- Robinson, D. (2015). *A practical Guide to Ensemble Devising*. London: Palgrave Macmillan.
- Roubal, J. (2011). Two Alternative Trends in Ivan Vyskočil's Nedivadlo. H. Petružela (Ed.), *Czech Theatre Review 1989–2009* içinde (s.124-150). Prague: Arts and Theatre Institute.
- Rudlin, J. (1994). *Commedia dell'Arte: An Actor's Handbook*. London: Routledge.
- Rudlin, J. (2000). Jacques Copeau. A. Hodge (Ed.), *Twentieth Century Actor Training* içinde (55-78). London ve New York: Routledge.
- Rudlin, J. (2015). Grommelot. J. Chaffee ve O. Crick (Editörler), *The Routledge Companion to Commedia dell'Arte* içinde (155-164). London: Routledge.
- Saint-Denis, M. (1960). *The Rediscovery of Style*. New York: Theatre Arts Books.
- Saint-Denis, M. (1982). *Training for the theatre Premises & Promises*. New York: Theatre art Books.
- Saint-Denis, M. (2008). *Theatre: the rediscovery of style*. London: Routledge.
- Schechner, R. (1971). On Environmental Design. *Educational Theatre Journal*, 23 (4), 379–397.
- Scuderi, A. (2015). Dario Fo and the Commedia Dell'arte. J. Chaffee ve O. Crick (Editörler), *The Routledge Companion to Commedia dell'Arte* içinde (408-418). London: Routledge.

- Sobieski, L. (1996). Breaking the Boundaries: The People Show, Lumiere & Son and Hesitate and Demonstrate. T. Shank (Ed.), *Contemporary British Theatre* içinde (89-106). London: Palgrave Macmillan.
- Spolin, V. (1963). *Improvisation for the Theatre: A Handbook of Teaching and Directing Techniques*. Illinois: Northwestern University Press.
- Stanislavski, K. (1996). *Bir Aktör Hazırlanıyor* (Çev: S. Taşer). Ankara: Onk Ajans & Papirüs Yayınları.
- Stanislavsky, K. (1962). *My Life In Art*. London: Geoffrey Bles.
- Stankiewicz, T. (2015). Who is the Dramaturg in Devised Theatre?. M. Romanska (Ed.), *The Routledge Companion To Dramaturgy* içinde (192-196). Oxon: Routledge.
- Syssoyeva, K. M. ve S. Proudfit (2013). *A History of Collective Creation*. New York: Palgrave Macmillan.
- Syssoyeva, K.M. ve Proudfit, S. (2016). *Women, Collective Creation, and Devised Performance The Rise of Women Theatre Artists in the Twentieth and Twenty-First Centuries*. New York: Palgrave Macmillan.
- Şener, S. (2006). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*. Ankara: Dost Kitapevi Yayınları.
- Tuan, Y. (1977). *Space and Place: The Perspective of Experience*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Tytell, J. (1995). *The Living Theatre: Art, Exile, and Outrage*. New York: Grove Press.
- Tzara, T. (1920). Dada Manifesto On Feeble Love And Bitter Love, Tristan Tzara tarafından sunulan Dada manifestosu. <https://391.org/manifestos/1920-dada-manifesto-feeble-love-bitter-love-tristan-tzara/> (Erişim tarihi: 06.10.2023)
- Uğurlu, G. (2014). *Tiyatro'da Ortaklaşa Yaratım ve Türkiye'deki Yansımaları (Devising Theatre)*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Vyskočil, I. (2011a). (Inter)acting with the Inner Partner: Authorization Code. M. Čunderle ve A. Komlosi (Editörler), *(Inter)acting with the Inner Partner: Principles and Practice/Ivan Vyskočil & Company* içinde (s. 31-34). Prague: Brkola.
- Vyskočil, I. (2011b). A Discussion with Ivan Vyskočil about (Inter)acting with the Inner Partner. M. Čunderle ve A. Komlosi (Editörler), *(Inter)acting with the Inner Partner: Principles and Practice/Ivan Vyskočil & Company* içinde (s. 37-56). Prague: Brkola.
- Weber, Jason E. (2010). Creating Together: Defining Approaches to Collaboratively Generated Devised Theatre. *Mid-America Theatre Conference*'da sunulan bildiri. https://www.academia.edu/462369/Creating_Together_Defining_Approaches_to_Collaboratively_Generated_Devised_Theatre&nav_from=aa0dc717-fb17-4982-9a86-a56acbedec86&rw_pos=0. (Erişim tarihi: 20.06.2023)
- Wiles, D. (2003). *A Short History of Western Performance Space*. New York: Cambridge University Press.

Yalçın, E. (2019). *Postdramatik Tiyatro: Estetik Bir Rejim Olarak Postdramatik ve Çağdaş Alman Tiyatrosu*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.

EK-1. Oyunda Kullanılan Ses Kayıtlarının Metni

- Askılık: Neden katlanmak zorundayız? Neden bu yükü taşımak zorundayız? Neden varoluşun ağırlığını taşımak zorundayız? Neden sürekli boşlukta ya da sessizlikte asılı kalarak varoluşun ağırlığını taşımak zorundayız?
- Metal dolap: Of! O kadar çok katman var ki. Ama yeterli gücüm yok.
- Masa: Pek çok şey taşıdım... bu kadar yeter. Dinlenmek istiyorum.
- Tahta kuş yuvası: Peki ya kaçıp kendim için saklanacak bir delik aramak istersem?
- Tül Perde: Bu hayatta kimseden tamamen saklayabileceğim hiçbir şey olmadı. Bazen bu acı veriyor.
- Mavi örtü: Birçok insana dokundum. Denedim ama... hepsini ısıtamadım.
- Küçük sandalye: Yargılanmaktan, "öteki" olmaktan, "küçük" olmaktan yoruldum.
- Kırmızı sandalye: İnsanları seviyorum, gerçekten. Uf! Ama ağır insanlarla başım dertte.
- Gömlek: Bazen sarılmak beni kapana kısılmış hissettiriyor.
- Çit: Koruyor muyum yoksa sınır mı koyuyorum?
- Kutu: İçimde olanları saklamak istemiyorum.
- Lamba: Binlerce fikrim var ve onları etrafa saçmak istiyorum. Sadece onların akmasına izin vermek istiyorum.

EK-2. Afis

INDUSTRA

MESS

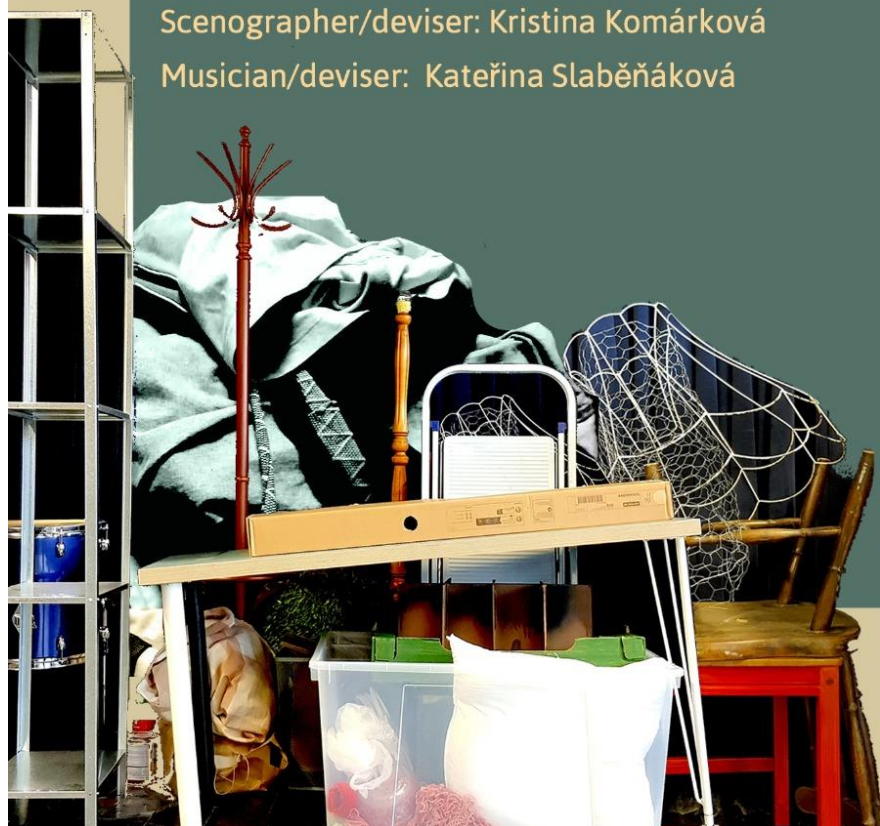
19. 12. 2023
20:00 (EN)
Industra

Director/deviser: Barbora Türkmen Šoganová

Performer/deviser: Orkun Türkmen

Scenographer/deviser: Kristina Komárková

Musician/deviser: Kateřina Slaběňáková



EK-4. Oyun Fotoğrafları















