



**OYUNCUNUN FİZİKSELLİK ARAYIŞLARINDA
“STİLİZASYON” VE “DEFORMASYON”
YÖNTEMLERİNİN BİR YAKLAŞIM OLARAK
KULLANILMASI VE BİR UYGULAMA**

**Sanatta Yeterlik Tezi
Fatma KANDEMİR ŞAHİN
ESKİŞEHİR 2019**

**OYUNCUNUN FİZİKSELLİK ARAYIŞLARINDA “STİLİZASYON” VE
“DEFORMASYON” YÖNTEMLERİNİN BİR YAKLAŞIM OLARAK
KULLANILMASI VE BİR UYGULAMA**

Fatma KANDEMİR ŞAHİN

SANATTA YETERLİK TEZİ

Sahne Sanatları Bölümü/Tiyatro Anasanat Dalı/Oyunculuk Sanat Dalı

Danışman: Doç. Dr. Mustafa Sekmen

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Nisan 2019

Bu tez çalışması BAP Komisyonunca kabul edilen 1602E058 no.lu proje kapsamında desteklenmiştir.

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Fatma KANDEMİR ŞAHİN'in “**Oyuncunun Fiziksellik Arayışlarında “Stilizasyon” ve “Deformasyon” Yöntemlerinin Bir Yaklaşım Olarak Kullanılması ve Bir Uygulama**” başlıklı tezi **15 Nisan 2019** tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, **Sahne Sanatları Anasanat Dalı Tiyatro Sanat Dalı Sanatta Yeterlik** tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

Üye (Tez Danışmanı) : Doç. Dr. Mustafa SEKMEN

Üye : Prof. Dr. Dilek ZERENLER

Üye : Prof. Erol İPEKLİ

Üye : Doç. Dr. Ali ÖZTÜRK

Üye : Doç. Dr. Selçuk GÖLDERE

İmza

.....

.....

.....

.....

.....

Prof. Hayri ESMER

Anadolu Üniversitesi

Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

ÖZET

OYUNCUNUN FİZİKSELLİK ARAYIŞLARINDA “STİLİZASYON” VE “DEFORMASYON” YÖNTEMLERİNİN BİR YAKLAŞIM OLARAK KULLANILMASI VE BİR UYGULAMA

Fatma KANDEMİR ŞAHİN

Sahne Sanatları Bölümü/ Tiyatro Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Nisan 2019

Danışman: Doç. Dr. Mustafa Sekmen

21. Yüzyıl Çağdaş Tiyatro uygulamalarında ve gösterimlerinde ortaya çıkan çeşitlilik, oyunculukta yeni biçim arayışlarını da beraberinde getirmektedir. Yeni bir oyunculuk üslubu oluşturmaya çalışan oyuncular ise bu noktada hangi oyunculuk yöntemlerini tercih edecekleri konusunda birtakım sıkıntılar yaşamaktadır.

Bu tez çalışmasında, oyuncunun fiziksel anlatım olanaklarını zenginleştirmek ve oyuncunun kendi üslubunu yeniden yaratmasına katkı sağlamak için, Stilizasyon ve Deformasyon yöntemlerinin bir yaklaşım olarak kullanılıp kullanılamayacağı araştırılmıştır.

Çalışma teorik ve uygulama olarak iki kısma ayrılmaktadır. Teorik kısımda, fiziksellik kavramı, kökeni ve gelişim süreçleri çeşitli yönleri ile incelenmiş, Stilizasyon ve Deformasyon yöntemleri araştırılmış ve oyunculuk için yeni bir yöntem önerisi oluşturulmuştur. Uygulama kısmında ise Sofhokles’in “Antigone” oyunu uygulama metni olarak seçilmiştir. Teori kısmında öneri olarak ortaya konan Stilizasyon ve Deformasyon yöntemi, oyunda belirlenen üç sahne üzerinde uygulanmıştır.

Araştırma yönteminde, Stilizasyon ve Deformasyon modellerinin, tiyatro sanatının kaynaklarının kullanılması yolu değil, plastik sanatların kaynaklarının oyunculuga adapte edilerek kullanılması yolu tercih edilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Fiziksellik, Stilizasyon, Deformasyon, Kompozisyon

ABSTRACT

THE USE OF “STYLIZATION AND “DEFORMATION” METHODS AS AN APPROACH IN THE SEARCH OF THE ACTOR AND A PRACTICE

Fatma KANDEMİR ŞAHİN

Department of Performing Arts/Program in Drama

Anadolu University Post Graduate School of Fine Arts, April 2019

Supervisor: Ph.D.Associate Proffessor Mustafa Sekmen

The diversity that emerged in the practices and performances of the 21st Century Contemporary Theatre brings the search for new forms of acting together with it. The actors/actresses who try to create a new acting style are experiencing some difficulties about which methods of acting they would prefer at this point.

In this thesis study, it has been investigated whether the Stylization and Deformation methods can be used as an approach to enrich the physical expression possibilities of the actor/actress and to help the actor/actress to recreate his / her style.

The study is divided into two parts as theoretical and practical. In the theoretical part, the concept of physicality, its origin and development processes were examined with various aspects, Stylization and Deformation methods were investigated and a new method proposal was created for acting. In the practical part, ‘’Antigone ‘‘play of Sofhokles was chosen as the practice text. The Stylization and Deformation method which was presented as a proposal in the theory section was applied on three stages which were determined in the play.

In the research method, the way of use of the sources of the plastic arts by adapting to acting is preferred but not the way of using stylization and deformation models, the sources of theatre art.

Key Words: Physicality, Stylization, Deformation, Composition

ÖNSÖZ

Bilimsel Araştırmalar Projesi (BAP) tarafından desteklenen bu sanatta yeterlik tezinin hazırlanması ve uygulanması süreci, bundan önce gerçekleştirilen ve yine BAP dâhilinde yapılan genel amaçlı bir projenin devamı niteliğindedir. Uygulama sürecinde şahsımın oyuncu olarak yer aldığı önceki çalışmada, oyunculuktaki yöntem arayışları *Fiziksel Tiyatro*'nun bir yaklaşım olarak kullanılmasıyla gerçekleştirilmişti. Anket verilerinden elde edilen sonuçlar gösterimin ve projenin amacına başarılı bir şekilde ulaştığını göstermiştir. Fakat bu süreçte Fiziksel Tiyatro üzerine yapılan araştırma ve denemeler, tiyatroda *fiziksellik* kavramı ile ilgili bazı tartışmaları da beraberinde getirmiştir. Tez danışmanımın da yürütücüsü olduğu projede varılan ortak karar, oyunculukta fiziksellik kavramının araştırılması ve önceki çalışmadan elde edilen veriler doğrultusunda araştırma ve uygulamalara tez projesi kapsamında devam ettirilmesi yönünde olmuştur. Dört yıla yayılan ve önceki projenin devamı niteliğinde olan bu çalışmanın nihayetinde sonuna gelinmiştir. Tüm bu sürecin başlamasında, gelişmesinde ve sonuçlandırılmasında pek çok kişinin emeği ve desteği bulunmaktadır. İlk olarak, katkısı sadece tez çalışmasıyla sınırlı kalmayıp, lisans döneminden başlamak üzere tiyatro ve oyuncuk sanatına dair engin bilgi ve tecrübesinden çok değerli bilgiler öğrendiğim ve akademik kimliğimin oluşum sürecinde büyük emeği ve desteği olan tez danışmanım Sayın Mustafa Sekmen'e sonsuz teşekkürlerimi ve minnettarlığımı sunmak isterim. Yine tüm aşamalarda yanımda olan ve özellikle uygulama aşamasında bilgisini, tecrübesini ve emeğini hiçbir zaman benden esirgemeyen, çalışmanın pek çok tasarımını ve uygulamasını gerçekleştiren Sayın Öğr. Gör. Alev Gündüz'e; oyunun müzik tasarımını ve uygulamasını gerçekleştiren Rana Kılıç'a; uygulama sürecindeki disiplinli ve özverili tavırlarından dolayı konservatuvar öğrencileri Nur Banu Bıraktuğ ve Enes İlçi'ye; ışık tasarım ve uygulamayı gerçekleştiren Hüseyin Tokyol'a; uygulama malzemelerinin temini için Öğr. Gör. Sabriye Tosun'a sonsuz teşekkürler...Tez sürecinde sağladığı tüm imkanlardan, anlayışlı ve olumlu yaklaşımından, destekleyici tavrından dolayı Sayın Prof. Dr. Dilek Zerenlere; bu süreçte iş yükümü hafifleterek tez çalışmama odaklanmam için fırsat tanıyan Prof. Erol İpekli'ye; değerli zamanlarını ayırarak tezimi okuyan ve değerlendiren jüri üyelerinden Sayın Doç. Dr. Ali Öztürk'e ve Doç. Dr. Selçuk Göldere'ye; süreçteki tüm değerli katkılarından dolayı Pınar Arık'a; son olarak maddi ve manevi desteğini üzerimden hiçbir zaman çekmeyen eşim Ömer Şahin'e gösterdiği tüm anlayışı için sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

15 /04/2019

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 çalışmaların bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimim 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.

Fatma KANDEMİR ŞAHİN



İÇİNDEKİLER

Sayfa

BAŞLIK SAYFASI.....	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	ii
ÖZET.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ÖNSÖZ.....	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	viii
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	x
TABLolar DİZİNİ.....	xi
GÖRSELLER DİZİNİ.....	xii
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ.....	xvii
1. GİRİŞ.....	1
1.1.Problem	1
1.2.Amaç	1
1.3.Önem.....	2
1.4.Varsayımlar.....	2
1.5.Sınırlılıklar.....	3
1.6.Tanımlar.....	3
2. OYUNCUNUN FİZİKSELLİK ARAYIŞLARINDA YARATICI SÜREÇ: STİLİZASYON VE DEFORMASYON.....	4
2.1.Fiziksellik Kavramının Kökeni: Benzetme ve Taklit.....	4
2.2.Fiziksellikte Yaratıcı Süreç.....	6
2.2.1. Duyum ve algı.....	8
2.2.2. İmge ve imgelem	11
2.2.3. Biçim ve biçimlendirme.....	13
2.2.4. Stilizasyon ve Deformasyon	15

2.2.5. Stilizasyon ve Deformasyon yöntemleri...	19
2.3.Fizikselliğin Evrimi: Stilizasyon ve Deformasyon.....	26
2.3.1. İnsanın evrimi	27
2.3.2. Davranışın evrimi	30
2.3.2.1.Mücadele aracı olarak davranış	34
2.3.2.1.1. Davranışa hazırlık	35
2.3.2.1.2. Davranışın ortaya çıkışı.....	37
2.3.2.2.İletişim aracı olarak davranış.....	39
2.3.2.2.1. Davranışın bilinçlenmesi.....	41
2.3.2.2.2. Davranışın simgeselleşmesi.....	44
2.3.3. Fizikselliğin ortaya çıkması.....	47
2.3.3.1.Oynayan insan ve oyun.....	47
2.3.3.2.Kutsayan insan ve ritüel.....	51
2.3.3.3.Fizikselliğin ilk örneklerinden biri olarak “şaman”	54
2.3.4. Tiyatroda fiziksellik arayışları.....	56
2.3.4.1.Modern dönemde fiziksellik arayışları.....	56
2.3.4.2.Çağdaş dönemde fiziksellik arayışları.....	61
2.3.5. Fiziksellik arayışlarında Stilizasyon ve Deformasyon denemeleri.....	66
2.3.5.1.Vsevolod Meyerhold.....	69
2.3.5.2.Antonin Artaud	74
2.3.5.3.Jerzy Grotowski.....	77
2.3.5.4.Eugenio Barba.....	84
3. “ANTİGONE” OYUNUNDA STİLİZASYON-DEFORMASYON YÖNTEM VE UYGULAMALARI.....	91
3.1.Yöntem ve Metin Seçimi.....	91
3.2.Oyun Ekibi.....	93
3.3.Eğitim ve Uygulama.....	94
3.3.1. Eğitim çalışmaları	94
3.3.2. Uygulama çalışmaları	95
3.3.2.1.Birinci aşama: refleks davranış.....	95
3.3.2.2.İkinci aşama: Stilizasyon	104
3.3.2.3.Üçüncü aşama: Deformasyon	109

3.4.Uygulama (Kompozisyon).....	113
3.4.1. Oyunculuk	114
3.4.2. Kostüm.....	122
3.4.3. Makyaj.....	130
3.4.4. Müzik.....	132
3.4.5. Dekor, Aksesuar ve Işık	133
4. SONUÇ.....	135
KAYNAKÇA.....	140

EKLER

ÖZGEÇMİŞ

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 2.1. Refleks Modeli.....	9
Şekil 2.2. Davranış Modeli	13
Şekil 2.3. Objelerin aksı ve genel formu.....	20
Şekil 2.4. Objelerin genel hatlarıyla çizimi.....	20
Şekil 2.5. Objelerin ışık ve gölge planının belirlenmesi.....	20
Şekil 2.6. Objelerin etüt çalışmasının belirlenmesi.....	20
Şekil 2.7. Objelerin stilizasyon uygulaması.....	21
Şekil 2.8. Objenin stilizasyon uygulaması.....	21
Şekil 2.9. Objenin deformasyon uygulaması.....	22
Şekil 2.10. Objenin deformasyon uygulaması.....	22
Şekil 2.11. Objenin deformasyon uygulaması.....	22
Şekil 2.12. Kompozisyon.....	23
Şekil 2.13. Kompozisyon.....	23

TABLolar DİZİNİ

Tablo 2.1. İlgili sanat dalının Stilizasyon ve Deformasyon aşamaları.....	24
Tablo 2.2. Fiziksellikte Stilizasyon ve Deformasyon önerisi.....	25
Tablo 2.3. Tüm kültürlerdeki değişmez yaşam süreçleri.....	34
Tablo 2.4. İnsanın “ihtiyaç-uyaran-amaç” çerçevesinde ortaya koyduğu refleks davranış aşaması.....	36
Tablo 2.5. Davranışa yön veren zihinsel yapı.....	37
Tablo 2.6. İnsanın “ihtiyaç-uyaran-amaç” çerçevesinde ortaya koyduğu “davranışın ortaya çıkış” aşaması.....	38
Tablo 2.7. Davranışa yön veren zihinsel yapı.....	39
Tablo 2.8. Temel ihtiyaçlar ve kültürel davranışlar ilişkisi.....	40
Tablo 2.9. İnsanın “ihtiyaç-uyaran-amaç” çerçevesinde ortaya koyduğu “davranışın bilinçlenme” aşaması.....	43
Tablo 2.10. Davranışa yön veren zihinsel yapı.....	44
Tablo 2.11. İnsanın “ihtiyaç-uyaran-amaç” çerçevesinde ortaya koyduğu “davranışın simgeselleşme” aşaması.....	46
Tablo 2.12. Davranışa yön veren zihinsel yapı.....	47
Tablo 3.1. Oyunun çözümlemesi.....	96
Tablo 3.2. Davranış modeline göre insan davranışlarının genel özellikleri.....	97
Tablo 3.3. Kreon’un temel davranış eğilimleri.....	97
Tablo 3.4. Antigone’nin temel davranış eğilimleri.....	97
Tablo 3.5. Refleks davranış modeline göre insan davranışlarının genel özellikleri.....	98

Tablo 3.6. Davranışların alt metni.....	99
Tablo 3.7. Kreon refleks davranış modeli.....	99
Tablo 3.8. Antigone refleks davranış modeli.....	100

GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 2.1. Hazırlıkla başlama.....	71
Görsel 2.2. Ters yöne gitme.....	71
Görsel 2.3. Tokatın kendisi.....	72
Görsel 2.4. Ok fırlatma: Meyerhold'un Biomekanik alıştırmaları.....	72
Görsel 2.5. Hindistan ve Pakistan dövüş sanatlarında “danda” alıştırması.....	81
Görsel 2.6. Grotowski eğitim alıştırmalarında “kedi alıştırması”.....	81
Görsel 2.7. Kathakali öğrencilerinin köprü alıştırması.....	82
Görsel 2.8. Grotowski eğitim alıştırmalarında “köprü alıştırması”.....	82
Görsel 2.9. Grotowski eğitim alıştırmalarında “akrobasi alıştırması”.....	83
Görsel 2.10. Grotowski eğitim alıştırmalarında “akrobasi alıştırması”.....	83
Görsel 2.11. Grotowski eğitim alıştırmalarında “akrobasi alıştırması”.....	83
Görsel 2.12. Pekin Operası’da el kullanım örnekleri.....	88
Görsel 2.13. Kathakali’de temel ayak duruşu.....	89
Görsel 2.14. Kabuki oyuncusu göz kullanım teknikleri.....	90
Görsel 2.15. Maske çalışması.....	91
Görsel 3.1. Refleks Davranış: Yemek arama.....	101
Görsel 3.2. Refleks Davranış: Eti yemek isteme.....	101
Görsel 3.3. Refleks Davranış: Eti yemek isteme.....	101
Görsel 3.4. Refleks Davranış: Eti yeme.....	101
Görsel 3.5. Refleks Davranış: Fark etme.....	102
Görsel 3.6. Refleks Davranış: Kontrol etme.....	102
Görsel 3.7. Refleks Davranış: Kontrol etme.....	102

Görsel 3.8. Refleks Davranış: Ayrılma.....	102
Görsel 3.9. Refleks Davranış: Yakalanma.....	103
Görsel 3.10. Refleks Davranış: Baygın kadın.....	103
Görsel 3.11. Refleks Davranış: Karşılaşma.....	103
Görsel 3.12. Refleks Davranış: Dayak.....	103
Görsel 3.13. Refleks Davranış: Tecavüz.....	103
Görsel 3.14. Refleks Davranış: Ölüm.....	103
Görsel 3.15. Stilizasyon: Arama.....	105
Görsel 3.16. Stilizasyon: Birinci gömü (ilk ayın).....	105
Görsel 3.17. Stilizasyon: İkinci gömü (ikinci ayın).....	106
Görsel 3.18. Stilizasyon: Üçüncü gömü (son ayın).....	106
Görsel 3.19. Stilizasyon: Öğrenme.....	106
Görsel 3.20. Stilizasyon: İlk gömüyü açma.....	106
Görsel 3.21. Stilizasyon: İkinci gömüyü açma.....	107
Görsel 3.22. Stilizasyon: Yakalama emri.....	107
Görsel 3.23. Stilizasyon: Zorla getirilme.....	107
Görsel 3.24. Stilizasyon: Hesap sorma.....	107
Görsel 3.25. Stilizasyon: Hesap sorma.....	108
Görsel 3.26. Stilizasyon: Dalga geçme.....	108
Görsel 3.27. Stilizasyon: Aşağılama	108
Görsel 3.28. Stilizasyon: Ölüm emri.....	108
Görsel 3.29. Deformasyon: Arama.....	110
Görsel 3.30. Deformasyon: Gömme ve ilk ayın.....	110
Görsel 3.31. Deformasyon: Gömme ve ikinci ayın.....	111
Görsel 3.32. Deformasyon: Gömme ve son ayın.....	111
Görsel 3.33. Deformasyon: Öğrenme.....	111
Görsel 3.34. Deformasyon: İlk gömüyü açma.....	111
Görsel 3.35. Deformasyon: İkinci gömüyü açma.....	111
Görsel 3.36. Deformasyon: Yakalama emri.....	111

Görsel 3.37.	Deformasyon: Zorla Getirilme.....	112
Görsel 3.38.	Deformasyon: Hesap sorma.....	112
Görsel 3.39.	Deformasyon: Hesap sorma.....	112
Görsel 3.40.	Deformasyon: Dalga geçme.....	112
Görsel 3.41.	Deformasyon: Aşağılama	112
Görsel 3.42.	Deformasyon: Ölüm emri.....	112
Görsel 3.43.	Kompozisyon: Davranışta uygunluk.....	115
Görsel 3.44.	Kompozisyon: Davranışta uygunluk.....	115
Görsel 3.45.	Kompozisyon: Davranışta uygunluk.....	115
Görsel 3.46.	Kompozisyon: Davranışta uygunluk.....	115
Görsel 3.47.	Kompozisyon: Davranışta uygunluk.....	115
Görsel 3.48.	Kompozisyon: Davranışta uygunluk.....	115
Görsel 3.49.	Kompozisyon: Davranışta zıtlık.....	116
Görsel 3.50.	Kompozisyon: Davranışta zıtlık.....	116
Görsel 3.51.	Kompozisyon: Davranışta zıtlık.....	116
Görsel 3.52.	Kompozisyon: Davranışta egemenlik.....	116
Görsel 3.53.	Kompozisyon: Davranışta uygunluk.....	117
Görsel 3.54.	Kompozisyon: Davranışta uygunluk.....	117
Görsel 3.55.	Kompozisyon: Davranışta uygunluk.....	117
Görsel 3.56.	Kompozisyon: Davranışta zıtlık.....	117
Görsel 3.57.	Kompozisyon: Davranışta zıtlık.....	117
Görsel 3.58.	Kompozisyon: Davranışta zıtlık.....	117
Görsel 3.59.	Kompozisyon: Davranışta egemenlik.....	118
Görsel 3.60.	Kompozisyon: Davranışta egemenlik.....	118
Görsel 3.61.	Kompozisyon: Davranışta egemenlik.....	118
Görsel 3.62.	Kompozisyon: Davranışta egemenlik.....	119
Görsel 3.63.	Kompozisyon: Davranışta egemenlik.....	119
Görsel 3.64.	Kompozisyon: Davranışta egemenlik.....	119
Görsel 3.65.	Kompozisyon: Davranışta zıtlık.....	119

Görsel 3.66. Kompozisyon: Davranışta zıtlık.....	119
Görsel 3.67. Kompozisyon: Davranışta zıtlık.....	119
Görsel 3.68. Kompozisyon: Davranışta tekrar.....	120
Görsel 3.69. Kompozisyon: Davranışta tekrar.....	120
Görsel 3.70. Kompozisyon: Davranışta tekrar.....	120
Görsel 3.71. Üst elbise tasarım.....	123
Görsel 3.72. Üst elbise realizasyon.....	123
Görsel 3.73. Pantolon tasarım.....	124
Görsel 3.74. Pantolon realizasyon.....	124
Görsel 3.75. Panço tasarım.....	125
Görsel 3.76. Panço realizasyon	125
Görsel 3.77. İç etek tasarım.....	126
Görsel 3.78. İç etek realizasyon.....	126
Görsel 3.79. Üst elbise tasarım.....	127
Görsel 3.80. Üst elbise realizasyon.....	127
Görsel 3.81. Panço tasarım.....	128
Görsel 3.82. Panço realizasyon.....	128
Görsel 3.83. Üst şal tasarım.....	129
Görsel 3.84. Üst şal realizasyon.....	129
Görsel 3.85. Kapüşon tasarım	130
Görsel 3.86. Kapüşon realizasyon.....	130
Görsel 3.87. Kreon makyaj tasarım.....	131
Görsel 3.88. Kreon makyaj realizasyon.....	131
Görsel 3.89. Antigone makyaj tasarım.....	132
Görsel 3.90. Antigone makyaj realizasyon.....	132
Görsel 3.91. Ön sahne.....	134
Görsel 3.92. Sol sahne.....	134
Görsel 3.93. Sağ sahne.....	134
Görsel 3.94. Tüm beden parçaları.....	134

Görsel 3.95. Sol kol ve el.....	135
Görsel 3.96. Üst beden.....	135
Görsel 3.97. Sağ kol ve el.....	135



SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

Def.: Deformasyon

Stilizasyon&Deformasyon: Stilizasyon ve Deformasyon

StilDef.: Stilizasyon ve Deformasyon

Stil.: Stilizasyon



1. GİRİŞ

1.1. Problem

21. yüzyılda tiyatro sanatının öz ve biçim açısından kuramsal çerçevesini oluşturmak, tiyatro uygulamalarını türlerine göre ayırmak, diğer sanat disiplinleriyle kurdukları bağın sınırlarını çizmek oldukça zorlaşmıştır. Tiyatronun tüm araçlarının yeniden sorgulandığı bu dönemde pek çok öge ve pek çok kavram aynı anda var olmakta ve birden fazla anlam taşımaktadır. Sahne metni ile yazılı metin birbirinden farklılaşmakta, sahnelemenin kendisi bir metin gibi yapılandırılmakta ve sahnelemeden çok gösterim kavramından bahsedilmektedir. Bir yandan gösterim kavramı üzerine yapılan araştırmalar devam ederken diğer yandan performans sanatı ve kuramı gündeme gelmekte; Happening, Sokak Tiyatrosu gibi denemeler yapılmakta, diğer taraftan da Mim, Pantomim, Sirk, Modern Dans, Bale gibi farklı dramatik türler tek bir gösteri içinde bir araya getirilmektedir. Tiyatro uygulamalarında ve gösterimlerde ortaya çıkan bu çeşitlilik, beraberinde bazı problemler getirmiş ve bu problemlerden etkilenen unsurlardan bir tanesi de oyuncu olmuştur. Yerleşik bir takım kurallar ağı içinde çalışan oyuncular, çağın getirdiği sanatsal değişikliğe ayak uydurmakta zorluk çekmekte, oyunculuk uygulamalarında yapacağı seçimlerde ve bunların estetik biçimlendirmelerinde hangi yolu tercih edeceğini bilemez hale gelmektedir. Oyuncunun içinde bulunduğu bu durum, oyuncunun yeniden farklı fiziksellik arayışlarına girmesine sebep olmakta ve akıllara şu soruyu getirmektedir: *Oyuncu, fiziksellik arayışlarını zenginleştirmek, çeşitlemek ve kendi üslubunu yeniden yaratabilmek için Stilizasyon ve Deformasyon (StilDef.) yöntemlerini sistematik birer yaklaşım olarak kullanabilir mi?*

1.2. Amaç

Bu çalışmanın genel amacı; oyuncunun fiziksellik arayışlarında farklı ifade ve anlatım olanakları yakalayabilmesi, farklı tiyatro türlerine göre kendi üslubunu yeniden yaratabilmesi için, Stilizasyon ve Deformasyon (StilDef.) yöntemlerinin araştırılıp denenmesi ve bunun sonucunda ortaya çıkan veriler ışığında oyuncuya bir yol haritası önerisi oluşturulmasıdır.

Bu genel amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranacaktır:

- Tiyatroda ve oyunculukta fiziksellik ne demektir? Nasıl ortaya çıkmıştır?

- Tiyatroda StilDef. yöntemleri nasıl kullanılabilir?
- StilDef.un ortaya çıkmasında hangi fiziksellik arayışları etkili olmuştur?
- StilDef. yöntemleri ile bir oyunculuk yöntem önerisi ortaya koyulabilir mi?
- StilDef. yöntemleri bir oyunun çağdaş olarak yorumlanmasında kullanılabilir mi?
- StilDef. yöntemleri günümüzde hangi tiyatro türleri tarafından daha etkili kullanılabilir?
- Oyuncu fiziksellik arayışlarında nasıl bir StilDef. yöntemi izlemelidir?
- “Antigone” oyununda StilDef. yöntemleri nasıl uygulanmıştır?

1.3. Önem

Bu çalışmanın sonucunda aşağıdaki faydalara ulaşılması umulmaktadır:

- Bu tez çalışmasının, özellikle oyuncunun fiziksellik arayışlarında kaynak niteliğinde başvuru olan önemli tiyatro uygulamaları, bu uygulamaların tanımları, tarihçesi ve oluşturdukları disiplinler ile Stilizasyon ve Deformasyon (StilDef.) yöntemlerinin birleştirilmesine yönelik ulusal bir kaynak olma özelliği taşıması umut edilmektedir,
- Oyuncunun fiziksellik arayışlarında StilDef. yöntemlerini anlayabilmesi ve bu yöntemleri kendi çalışmalarında sistematik olarak uygulayabilmesi beklenmektedir,
- StilDef. yöntemleri aracılığıyla bir oyunun, oyuncu tarafından yöntemli bir şekilde çağdaş olarak yorumlanmasının mümkün hale gelmesi umulmaktadır,
- StilDef. yöntemleri sayesinde oyuncunun, farklı tiyatro türlerini daha kolay yorumlayabilmesi ve bu türler için gereken fiziksellik daha yöntemli bir biçimde oluşturabilmesi beklenmektedir.

1.4. Varsayımlar

Bu çalışmada aşağıdaki görüşler, doğrulukları test edilmeden kabul edilmiştir:

- Tiyatro uygulamalarında ve gösterimlerde ortaya çıkan çeşitliliğin, beraberinde bazı problemler getirdiği varsayılmaktadır,
- Çağdaş tiyatro uygulamalarındaki çeşitlilik karşısında oyuncunun bir takım problemlerle karşılaştığı ve sıkıntıya düştüğü varsayılmaktadır,
- Oyuncunun fiziksellik arayışlarında yeni yollara ihtiyacı olduğu varsayılmaktadır.

1.5. Sınırlılıklar

Bu çalışma aşağıdaki sınırlılıklar dâhilinde gerçekleştirilecektir:

- Oyuncunun fiziksellik arayışlarında bedene ve harekete dayalı oyunculuk yöntemleri ele alınacaktır,
- Oyuncunun fiziksellik arayışları evrensel bağlamda Batı tiyatro geleneğinin kuram ve uygulamalarıyla sınırlandırılmıştır,
- Oyuncunun fiziksellik arayışlarındaki Stilizasyon ve Deformasyon (StilDef.) yöntemleri temel olarak modern ve çağdaş tiyatro anlayışı çerçevesinde ele alınmıştır,
- Uygulamada söz konusu olan metin, Sofhokles'in "Antigone" (Çev: Sabahattin Ali) adlı oyunudur.

1.6. Tanımlar

Fiziksellik: Fiziksellik kavramı ise yine çalışma çerçevesinde, insan davranışının sahnede biçimlendirilmiş estetik hali anlamında kullanılmıştır.

Fiziksel (Physical): 1-Tabiatla ilgili; doğaya ait, 2-Vücutla ilgili; bedensel, 3- Madde ile ilgili, maddesel (Kocatürk,1981,s.522) şeklinde tanımlı yapılan *fiziksel* kavramı, bu çalışma çerçevesinde "vücutla ilgili; bedensel tanımlı" üzerinden ele alınmış ve beden bir ifadesi olan *davranış* anlamında kullanılmıştır.

Stil (Üslup):1) Sanatçının eserlerindeki müşterek anlatım ve biçimleme tarzı, 2) Devirlerin bütün sanat eserlerinde bulunan ortak öğeler ve anlatım tarzı (Turani,1993, s.129).

Stilizasyon: Nesnelerin karakterini kaybettirmeden basitleştirerek şematik biçimlere dönüştürmek (Turani,1993, s. 144).

Deformasyon: Biçimin bozulmasıdır. Sanat yapıtında yer alan beti ya da betilerin gönderme yaptıkları dış gerçeklik olarak tanınabilir kalmakla beraber, biçimlerinin doğada rastlanmayacak nitelikte değiştirilmesidir (Sözen ve Tanyeli, 2011, s.83).

2. OYUNCUNUN FİZİKSELLİK ARAYIŞLARINDA YARATICI SÜREÇ: STİLİZASYON VE DEFORMASYON

2.1. Fiziksellik Kavramının Kökeni: Benzetme ve Taklit

Tabiatla ilgili; doğaya ait; vücutla ilgili; bedensel, madde ile ilgili; maddesel (Kocatürk,1981,s.522) şeklinde tanımlanan *fiziksel* kavramının, bu çalışma çerçevesinde “vücutla ilgili; bedensel” tanımı tercih edilmiş ve bedenin bir ifadesi olan *davranış* anlamında kullanılmıştır. *Fiziksellik* kavramı ise yine bu çalışma çerçevesinde, tiyatral bir tanım olarak ele alınmış ve “insan davranışının yeniden biçimlendirilmiş estetik hali” anlamında ele alınmıştır.

Tiyatroda fiziksellik ya da fiziksel olan üzerine ilk fikirlere ve kuramsal çalışmalara ulaştığımız zaman dilimi Antik Yunan dönemine kadar uzanmaktadır. Bu dönemde karşımıza çıkan *Platon* ve *Aristoteles* sadece felsefe alanına ilişkin değil; aynı zamanda çeşitli sanat dallarına ve tiyatro alanına ilişkin de ilk bilgileri edindiğimiz iki önemli filozoftur.

Tarihin tanıdığı ilk büyük felsefe sistemini kurmuş olan Yunan filozof *Platon* (İ.Ö.427-348), kavramların varlığını temellendirmek amacıyla geliştirdiği *idealar* öğretisiyle tanınmıştır (Cevizci, 2014, s. 351). Tragedya ve komedya türlerinde önemli oyunların yazıldığı ve oynandığı dönemde yaşayan Platon, tiyatro sanatına karşı olumlu bir tavır sergilememiş ve sanatı da idealar öğretisi çerçevesinde değerlendirmiştir. Platon’a göre sanat “taklittir” ve idealar dünyasını aydınlatması da mümkün değildir. Dünyada algılanan her görüntünün evrende bir ideası bulunduğu için dünyada gördüğümüz nesneler, tanrısal olan ve tek olan ideaya benzetilerek yapılmış kopyalardır. Ressam bir nesnenin resmini yaparak aslında kendi kopya olan şeyi taklit etmektedir. Yaptığı şey gölgenin gölgesidir, asal gerçeklikten üç kat uzaktır ve gerçeğin üç kez uzağını yapan kişi de *benzetmeci* bir sanatçıdır. Sanatçı benzerini yapacağı şeyin aslını tanımadığı gibi onu kullanmasını da bilmemektedir. Kısaca Platon’a göre sanatçı, bir taklitçi ve bir benzetmecidir. Bu mantıkla düşüncesini geliştiren Platon, şiir gibi, dramında “yalanlardan kurulu” olduğunu savunmaktadır. Çünkü ona göre doğanın yarattığı varoluş yanında, yaşam da bir taklit olduğundan, dram sanatı taklidin taklididir. “Mimesis” sözcüğü ile ortaya attığı ve “taklit” anlamına gelen “Mimesis” sözcüğünü de bir aşağılama olarak kullanmaktadır (Şener, 2012, s. 20; Nutku,2001, s. 35).

Platon'dan sonra hem sanat hem de felsefe kuramı üzerine çok önemli çalışmalar ortaya koyan *Aristoteles* (İ.Ö.348-İ.Ö.322), insanın doğası itibariyle bilmek isteyen bir varlık olduğunu ileri sürmesi, insan bilgisini teorik bilimler, pratik bilimler ve üretici bilimler olarak üçe ayırmasıyla tanınmıştır (Cevizci, 2014, s. 41). Tiyatro kuramının kurucusu olarak kabul edilen filozof, tragedyanın işlevini ve ana ilkelerini *Poetika* adlı eserinde ele almış, tragedyanın nitel ve nicel ögeler bakımından tanımını yaparak tragedya kuramına üç birlik kuralını (yer-zaman-eylem birliği kuralı) getirmiştir (Çalışlar,1993, s. 23). Aristoteles şiir sanatının özüne ilişkin düşüncelerini ifade ettiği *Poetika*'da aynı zamanda diğer sanat türlerine de değinmiş ve sanatın özünün taklit olduğunu şu sözleriyle ifade etmiştir:

...epos, tragedya, komedy, dithrambos şiiri ile flüt, kitara sanatlarının büyük bir kısmı, bütün bunlar genel olarak taklittir. Ancak adı geçen bu sanatlar, şu üç bakımdan birbirlerinden ayrılırlar: Taklit etmede kullanılan araç bakımından, taklit edilen nesneler bakımından, taklit tarzı bakımından (Aristoteles, 2002, s.11).

Tiyatro sanatı ile ilgili daha fazla bilgi edinebildiğimiz Aristoteles'e göre tiyatro, *taklit aracı* olarak ritim, melodi ve mısra ölçüsünü, *taklit edilen nesne* bakımından eylemde bulunan insanları, *taklit tarzı* olarak ise hikâye etme yolunu kullanmaktadır (Aristoteles, 2002, s. 12-13). Özellikle Aristoteles taklit kavramını sanat kuramının merkezine koymakta ve tiyatro sanatını, hareket ve eylem halindeki insanın eylemlerinin yaratıcı bir yorumla yeniden ortaya koyması şeklinde yorumlamaktadır (Çalışlar,1992, s.118). İnsanın eylem halinde olmasını sağlayan neden ise aksiyondur. Aksiyon ise bir nedene dayanarak değişiklik getiren ve etki uyandıran bir düşünce ya da harekettir ve bu fiziksel öge de dram sanatını öteki sanatlardan ayıran en önemli özelliktir. Çünkü bu fiziksel öge canlı kişiler yoluyla gerçekleştirilmektedir (Nutku,2001, s. 28-29).

Tiyatroda fiziksellik kavramını Platon ve Aristoteles'in bakış açısından değerlendirecek olursak; Platon'a göre sanatçı yani oyuncu; asal gerçeklikten üç kat uzaktır ve gerçeğin üç kez uzağını yapan kişi de benzetmeci bir oyuncudur. Bu sebeple oyuncu benzerini yapacağı şeyin aslını tanımamakta ve onu kullanmasını da bilmemektedir. Yani fizikselliğin oyuncu tarafından yaratılması mümkün değildir. Aristoteles'e göre ise tiyatro sanatı ya da diğer ifade ile oyunculuk sanatı, hareket ve eylem halindeki insanın taklidinin yaratıcı bir yorumla yeniden ortaya konmasıdır. Yani fizikselliğin oyuncu tarafından yaratılması mümkündür. Çalışmada her iki filozofunun

düşüncelerinden yapılan çıkarımla, fiziksellik arayışlarında oyuncunun: “Benzerini yapacağı şeyin aslını tanımadığını ve onu kullanmasını bilmediği” düşüncesinden hareketle, “Benzerini yapacağı şeyin aslını tanıyabileceği ve onu yaratıcı bir yorumla yeniden ortaya çıkarıp kullanabileceği” düşünülmektedir. Bunu yaparken de oyuncunun fiziksellik arayışlarında yaratıcı süreç olarak *Stilizasyon* ve *Deformasyon (StilDef.)* yöntemlerinin bir yaklaşım olarak denenebileceği öngörülmektedir.

2.2. Fiziksellikte Yaratıcı Süreç

Oyunculukta fiziksel yaratım sürecini ele almadan önce *sanatta yaratıcılık* üzerine değinmek, bir sanatçı olarak oyuncunun da bu süreçteki yerini, önemini ve görevini anlatmak açısından oldukça önemlidir. Çünkü oyuncunun içinde bulunduğu fiziksel yaratım sürecini, tüm sanatları kapsayan temel yaratıcılık sürecinden bağımsız düşünmek mümkün değildir.

Sanat kavramının, tarihin çeşitli dönemlerinde farklı anlamlara gelecek şekilde tanımı yapılmış ve her süreçte sanatın amacı değişmiştir. Bu değişiklikler ise sanatın içinde bulunduğu yaratıcı süreci etkilemiştir. Özellikle güzellik ülküsünün bir amaç haline döndüğü Rönesans ile birlikte sanat, doyurucu estetik yaşantılar oluşturmak amacıyla dürtüler yaratma becerisi biçiminde tanımlanmıştır. Ancak bu durum günümüz sanatında bir zorunluluk olmaktan çıkmış, yeni tanımlar yapılmış ve farklı amaçlar ortaya konmuştur. Günümüz sanat anlayışında “güzel” sorunsalının yeri kalmadığı gibi “tanım” çabası da bir yana bırakılmıştır. Sorun, daha çok *sanatsal yaratma sürecinin ne olduğu* biçiminde ortaya konulmaktadır. Bu bakış açısıyla sanatsal yaratma, gerçekliğin yeniden üretilmesi eylemi olarak tanımlanmakta ve sanatçının, aslında sanatsal nitelikte olmayan gerçeklikleri seçerek, onları gerçekte yer aldıkları sistemden başka bir sistem içinde yeniden oluşturması amaçlanmaktadır (Sözen ve Tanyeli, 2005, s. 208).

Fisher’a (2005, s. 10) göre insanın kendini aşma isteği, bütünlüklü bir insan olmaya çalışması ve daha anlamlı bir dünyaya geçme çabasından kaynaklanmaktadır. Bunun için insan sınırlı benliğini sanatta toplu yaşayışla birleştirmeye, bireyselliğini toplumsallaştırmaya çalışmaktadır. Fisher’ın ele aldığı üzere insanların bireyselliğini toplu yaşayışla birleştirmek ve bunu toplumsallaştırmak için vermiş olduğu bu çabayı her zaman bilinçli bir sanatsal faaliyet olarak tanımlamak doğru değildir. Uygarlığın

adımlarının atıldığı ilk dönemlerde insanın doğaya karşı vermiş olduğu mücadele, bu amaçla gerçekleştirdiği eylemler tamamen hayatta kalma ve doğaya üstün gelme çabasından kaynaklanmaktadır. Eagleton'ın (2005, s. 11) da dediği gibi “Doğa kültür üretir, kültür de doğayı değiştirir” ve bu noktada doğanın bir parçası olan insanı ele aldığımızda, bu karşılıklı devam eden ilişki sayesinde ortaya çıkan sanatsal yaratımın aslında insan kültürünün bir ürünü ve bunun bir bütünü olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Kültürü sanat yoluyla sonraki kuşaklara aktarmak üzere kendine bir misyon yüklemiş olan sanatçının buradaki asal görevi ise bu kültürü estetik boyutlara taşıyarak ondan bir sanat eseri ve yapıt ortaya çıkarmaktır. Bu noktada sanatçı, içeriği oluşturan ve ortak bir yaratma iradesini temsil eden bir birey olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu yönden ister belli kalıplara bağlı bir tutum içinde olsun, isterse bireysel özgürlüğünü ön planda tutan bir tavır sergilesin, sanatçı yapıta verdiği biçimde, bir özün biçimden koparılamayan değerini birlikte oluşturmakla sorumludur. Böylece sanat yapıtının içeriği bir anlam yoğunluğuna ulaşmakta ve yapıtın biçimsel yönden etkinliği de bu çerçevede ortaya çıkmaktadır (Tansuğ,1988, s.186).

Ancak sanatçının bu içeriği ortaya çıkarması düşünüldüğü kadar kolay olmamakta, sanatçıyı sancılı ve zorlu bir takım süreçler beklemektedir. Sanatçı ilişki içinde bulunduğu kültürü, yansıtacağı estetik bir biçime ulaştırmak için çeşitli evrelerden geçmekte ve bu evreler ise sanatçının sanatta yaratım sürecini meydana getirmektedir. Her ne kadar bir sanatçı olarak oyuncunun da diğer sanatçılarda olduğu gibi aynı misyon ve vizyon ile hareket ettiğini ve fiziksel yaratım sürecinde bir çok sıkıntı yaşadığını söylemeye gerek olmasa da, ayrıca değinilmesi gereken bir nokta vardır ki; o da oyuncunun yaratım sürecinin de oldukça zorlu olduğudur. Şöyle ki oyuncu, birebir insan davranışlarıyla ilgilenmek ve insan davranışının ortaya koyduğu her sonucu dikkate almak ve bunları doğru değerlendirmek durumundadır. Çünkü *davranış*, biyolojik bağlamda organizmanın bir ortamdaki hareket tarzı olarak tanımlanmakta ve genel anlamda insanın belli uyarıcılara bağlı olarak bir amaca yönelik, bedensel, ruhsal ve toplumsal her türlü etkinlik davranışı olarak ele alınmaktadır. Bu noktada da bir insanın davranışta bulunabilmesi için vazgeçilmez bir *uyaranın* olması gerekmektedir, çünkü her davranışın bir nedeni ve sonucu vardır, bu neden ve sonuç arasındaki ilişki ise davranışı ortaya çıkmaktadır. Kısaca bir uyarı geldiği zaman insan davranışta bulunmakta, ortaya çıkan sonuç yeni bir

davranış için neden oluşturmakta ve yeni bir davranışa dönüşmekte böylece insan davranışları neden-sonuç bağlantısıyla gerçekleşmektedir (Ertürk,2010, s 42-43).

İnsan davranışlarıyla ilgilenen oyuncunun da bu noktada fizikselliğe ilişkin biçimlendirmede bulunabilmesi için öncelikle insan davranışını çözümlemesi ve sahne üzerinde fizikselliği ortaya çıkarabilmesi gerekmektedir. Oyuncunun geçireceği bu süreci oluşturan sanatsal yaratım aşamaları ise şunlardır:

- 1- Duyum ve algı: Davranışın nasıl ortaya çıktığını anlaması,
- 2- İmge ve imgelem: Bir davranış kodu ile diğer davranış kodları arasındaki bağlantıyı kurması,
- 3- Biçim ve biçimlendirme: Bu davranış kodlarını yeniden oluşturmaları,
- 4- Stilizasyon ve Deformasyon (StilDef.): Yeniden oluşturulan davranış kodlarına fiziksellik kazandırması gerekmektedir.

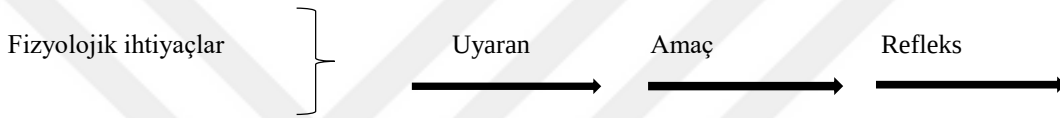
Bu sanatsal yaratım süreci, sadece oyuncunun kendi sanatsal davranışının ortaya çıkmasına neden olmamakta aynı zamanda genel insan davranışının ortaya çıkmasına neden olan ve her insanda farklı ve kişisel özellikler göstermesini sağlayan verileri de anlamasını sağlamaktadır.

2.2.1. Duyum ve algı

Sanatçının yaratım sürecinin ilk adımı, duyum ve algılama aşamalarıyla başlamaktadır. Sanatçı içinde bulunduğu çevrede çeşitli kültürel uyaranlara maruz kalmakta ve bu uyaranlar bir yandan sanatçının kimliği ile etkileşime girerken diğer yandan bu etkileşimin bir sonucu olarak ortaya koyacağı sanat eserinin yapı taşlarını oluşturmaktadır. Şöyle ki bu noktada sanatsal algılama Gombrich tarafından şöyle tanımlanmaktadır: “Algılama, ayrımların, ilişkilerin, düzenlemelerin ve anlamların saptanmasıdır (Gombrich, 1992, s. 251)”.

İnsan davranışıyla ilgilenen oyuncunun da davranışa ilişkin ilk verileri elde ettiği süreç duyum ve algı aşamasıdır. Floyd Henry Allport, “Sosyal Psikoloji” adlı kitabında, insan davranışının fizyolojik ve sosyal yönlerini detaylı bir şekilde incelemiş ve davranışın fizyolojik ve sosyal boyutuna değinmiştir. Allport fizyolojik ihtiyaçlar sonucu ortaya çıkan davranış bilinçsiz bir refleks olarak değerlendirmektedir. Çünkü davranışta, fizyolojik ihtiyaç kaynaklı bir uyaranın karşılanması amacıyla bir eylem

gerçekleştirilmekte, bu eylem sonucu duyu organları tarafından alınan uyarım sinir hücreleri tarafından beyne taşınmakta, beyin bu uyarana bir tepki vermekte ve bu tepki refleks yayı sayesinde gerçekleşmektedir. Örneğin görme, işitme, koklama, dokunma duyuları, dıştaki soğuğu, sıcaklığı ve acıyı iletmekte, buradaki uyarımlar ise hareket ve tavır tepkilerine neden olmaktadır. Özellikle sosyal uyarıların temelini oluşturan önemli reflekslerin başlıcaları, konuşma organlarını kontrol eden kaslarla mimik gibi yüz ifadeleri ve bedensel duruşlara neden olan kaslarda ortaya çıkan reflekslerdir. Bu refleks karşı tarafa yönelen bir refleks de olabilmektedir (Allport, 2003b, s. 31). Allport'un ele aldığı refleks davranış sürecini Şekil 2.1'deki gibi göstermek mümkündür:



Şekil 2.1. Refleks Modeli ¹

Yukarıda da görüldüğü üzere insanın fizyolojik ihtiyaçları kişide uyaran etkisi oluşturmaktadır. İhtiyacın karşılanma gerekliliği bu uyarıyı bir amaca dönüştürmekte ve bu amaca ulaşmak isteyen kişi refleks bir davranışta bulunmaktadır. Allport'un da belirttiği üzere insan davranışının ilk adımı reflekstir ve bu süreç ise insanın algı ve algılama aşamasında meydana gelmektedir.

Daha detaylı olarak ele almak gerekirse duyu organlarının getirmiş olduğu henüz işlenmemiş bilgi *duyum* olarak tanımlanmakta, bu bilgilerin işlenerek belirli bir yapı ve organizasyona sokma işlemine de *algı* adı verilmektedir. Algı, ayrıca duyu organları tarafından kaydedilen uyarıcıların beynimiz tarafından örgütlenip, yorumlanarak anlamlı hale getirilmesi olarak da tanımlanmaktadır. Görme duyumu ile görme algısı, işitme duyumu ile işitme algısı, tat alma duyumu ile tat algısı, koklama duyumu ile koklama algısı, dokunma duyumu ile dokunma algısı oluşmaktadır (Ertürk, 2010, s.225-227).

Mehmet Silah da davranış bilimleri adlı kitabında duyumun ve algının insan davranışının ortaya çıkmasındaki önemine değinmiş ve insanın beş duyumu ile nasıl

¹ Allport'un refleks anlatımından yola çıkarak oluşturulmuştur. Bknz. Allport, H. F. (2003b).

algıladığını ele almıştır. Silah'a göre insanın dış ve iç çevresinden gelen bir uyarıcının bir davranış şekline dönüşebilmesi için, öncelikle onun bazı zihinsel süreçlerden geçmesi gerekmektedir ve bu süreçlerin en önemlisi ise algılama süreci olmaktadır. Çünkü kişi, zihinsel süreçleriyle tutarlı olarak uyarınları alma ve öğrenme eğilimindedir. Bu noktada algılama dikkatli bir gözleme dayanmakta ve bu gözlem sürecinde beş duyu organı da aktif durumda bulunmaktadır. Böyle bir faaliyette ise varlıklar ve olaylar bir bütün olarak yani ayrıntılar birleştirilerek algılanmaktadır. Örneklendirecek olursak:

- Görme algısı; eşya ya da hareket bir bütün olarak algılanır,
- İşitme algısı; sesler ahenkli ve örgütlenmiş bir melodi bütünü olarak algılanır,
- Tat alma ve koku algısı; organize edilmiş bir koku ve lezzet bütünü olarak algılanır,
- Dokunma algısı; eşyanın şekli ve yüzey durumundaki özellikleri birleştirilerek algılanır (Silah,2000, s.41).

Tüm bunları bir süreç olarak ele alacak olursak algı, duyu verilerinin örgütlenip yorumlanarak çevredeki nesne ve olaylara anlam verme sürecidir. Bu noktada duyum, alıcı organların çevredeki enerjinin etkisi altında uyarılmasıyla oluşan nörofizyolojik bir süreç olarak ele alınmaktadır. Duyum üzerine çalışan psikologlar, alıcı organın yapısını, sinirsel enerjinin akış yollarını, çevrenin özelliği ile ortaya çıkan sinirsel enerjinin türü arasındaki bağlantı üzerine çalışmaktadırlar. Dikkatlerini algı sürecine yönelten psikologlar ise birbirinden bağımsız olarak farklı duyu organlarından gelen verilerin, anlamlı bir bütüne nasıl dönüştüklerini ele almaktadırlar. Burada öncelikli olarak duysal süreçler oluşmakta onun hemen arkasından ise algı gelmektedir. Alıcı organlar, nesne ve olayların özelliklerine göre farklı duysal veriler üretmekte, bu veriler duysal düzeyde nörofizyolojik enerjiye dönüşmekte ve bu aşamadan sonra algı süreci başlamaktadır. Bu açıdan her algılama olayı, gelen duysal verilere dayanan ve dış dünya hakkında kurulan bir kuramdır. Bu kuram ise geçicidir ve daha sonradan gelen duysal verilerle güçlenerek ya da zayıflayarak yerini başka geçici bir kurama terk etmektedir. Bu yüzden her birey kendi yaşantısı ve tecrübeleri çerçevesinde kendi kuramını oluşturmakta, bu da algıyı son derece öznel bir süreç olarak karşımıza çıkarmaktadır. İnsanın yarattığı her şey kendi algısal süreçlerinden geçerek oluşmakta, uygarlık ve kültürün temeli de bu süreçler sonucu meydana gelmektedir (Cüceloğlu, 2004, s. 98-99).

Sonuç olarak algı ve algılama sürecinde, oyuncunun dış ve iç çevreden gelen bir uyarıcının davranış üzerindeki etkisini yukarıdaki bilgiler ışığında özetleyecek olursak

şunları söylemek mümkündür: Duyular yoluyla elde edilen veriler nörofizyolojik süreçle ilgili organlardan beyne gitmekte ve algılama sürecinde anlamlı bir bilgiye yani algıya dönüşmektedir. Bu algı sonucunda insanda ilk davranış belirtisi ortaya çıkmaktadır. Bu ilk davranış belirtisi ise beş duyu organıyla elde ettiği verinin ne olduğunu algılaması ve anlamlandırmasıdır. Örneğin kaynar suyun elimizi yakacağını, güneşin gözümüzü kamaştıracığını, bir çiçeğin güzel kokacağını, matkap sesinin rahatsız edici olduğunu ya da limonun ekşi bir tadı olduğunu duyum sürecinde duyu organlarımızın bize ulaştırdığı veriler sayesinde elde etmekteyiz. Ancak bu verilerin davranışa ilişkin veriye dönüşmesi imge ve imgelem aşamasında meydana gelmektedir. Çünkü imge ve imgelem aşamasında davranış kodlanmakta ve oyuncu da davranış kodları arasında bağlantı kurmaya başlamaktadır.

2.2.2. İmge ve imgelem

İmge ve imgelem aşaması, davranışın bilinçli bir şekilde ortaya çıktığı ve kodlandığı aşamadır. Davranışın bu aşamalarda nasıl oluştuğunu ve kodlandığını ele almadan önce imge ve imgelem süreçlerine değinmek daha doğru olacaktır.

İmge, “Bir nesneyi doğrudan doğruya yeniden tanıtmaya yarayacak bir biçimde göz önüne seren şey, duyu organlarıyla algılanmış olan bir şeyin somut ya da düşünsel kopyasıdır (Türk Dil Kurum [TDK], 2005, s.962)”. Ancak bu tanımdan imgenin gerçekliğin tıpatıp kopyası olduğu düşüncesini çıkartmak da pek doğru bir yaklaşım olmaz. Çünkü imge aynı zamanda gerçekliğin zihni süreçlerle yeniden kurulmuş biçimidir. Bu nedenle yeni bir şeyi temsil etmektedir yani diğer bir ifade ile insan bilinci, çevresel gerçekliğin bir imgesidir (Cevizci, 2014, s.235).

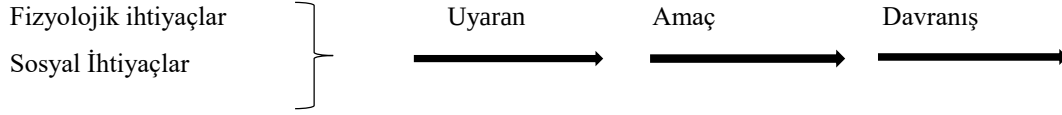
Richard Leppert *Sanatta Anlamların Görüntüsü-İmgelerin Toplumsal İşlevi* adlı kitabında, imgelerin insanlara asıl dünyayı değil dünyalardan bir dünya gösterdiğini belirtir ve imgelerin, gösterilen şeyler değil bunların temsili yani *yeniden sunumu* olduğunu belirtir. Leppert’a göre, “İmgeler maden cevheri gibi kazılıp çıkarılan şeyler değil, belli bir sosyo-kültürel ortam içerisinde belli bir işlev görmesi için inşa edilen şeylerdir (Leppert, 2002, s.14)”. Yani içinde bulunduğumuz nesnel dünya üzerine bilgi edinme süreçleri; etkin gözlemlere, zihinde soyut düşünmeye, düşünceler arası ilişki kurmaya, bu ilişkileri somutlaştırmaya doğru gitmektedir ve bu somut ilişkiler ise zihinde oluşan imgeler aracılığıyla meydana gelmektedir.

İmgeden sonra yaratma kavramları arasında yer alan ve açıklanması gereken diğer önemli kavram da *imgelem*dir. May'e göre imgelem; bireyin, bilinçli zihninin ön bilinç eşliğinde doğup gelen fikirler, itkiler, imgeler ve her çeşitten diğer psişik olguyla topa tutuluşunu kabullenebilme yetisidir (May,2013, s.131). Diğer bir tanıma göreyse imgelem, imgeler arasında yeni ilişkiler kurma, yeni kavram ve düşünceler oluşturma yetisidir. İmgeler arası kurduğu farklı ilişkileri sanatçı görselleştirmeye çalışır. Burada da sanatçı benzer imge ve kavramları farklı bir imgelem ile yeni bir model yaratmakta kullanır. Yaratıcı girişimlerde imgelem biçimle yan yana çalışır ve sanatçı, yaratımını imgelerle biçimlendirir. İmgelem yetisini kullanarak imgeler arasında bağlantılar kurar ve yeni imgeler yaratır. Oluşan bu yeni imgelere ise “sanatsal imge” denmektedir. Biçimlendirme aşamasında meydana gelen bu yeni oluşum, öznel bir oluşumdur (Işıldak,2008, s.66) .

Bu noktada özellikle en önemli duyu organlarından biri olan gözün sanatçının zihninde imge oluşturabilme aşamasında çok büyük rolü vardır. Çünkü göz ile dış dünyadan alınan veriler, zekâ ve sezgi gücüyle bilincimiz tarafından bir seçmeye uğrar, beynimizde bir görüntü oluşur. Duyu organlarımızı uyaran nesneler ve olaylar ortadan kalktığında, aldığımız duyuların zihnimizde oluşan izleridir imgeler. Bir imgenin oluşumunda görme duyusunun rolü büyüktür. Dikkatini bir nesneye yoğunlaştırmış kişi, nesneye baktığı süreç içinde, beyin nesneden gelen tüm yansımaları kaydeder. Göz kapandığında bile zihinde nesne görünmeye devam eder. Bu nesneye ait bellek imgesidir. Görülen nesnenin kendisinden daha az belirgindir. Nesnenin biçimini ve özgün karakterini koruyarak zihnimizde oluşan görüntüsüdür (Işıldak,2008, s. 66).

Davranışın imge ve imgelem açısından nasıl ortaya çıktığını ifade edebilmek için tekrar Floyd Henry Allport'un davranış kuramına dönmek gerekmektedir. Allport, *sosyal ihtiyaçlar sonucu ortaya çıkan tepkiyi bilinçli bir davranış olarak ele almaktadır*. Sosyal davranış genel olarak bireyle çevresi arasında gerçekleşen uyarım ve tepkinin karşılıklı birbirini etkilemesi olarak görülmektedir. Sosyal davranış, birey ve sosyal çevresi arasında doğan uyarıları ve tepkileri içermekte, bu da diğer bir ifade ile birey ve diğer insanlar arasındaki uyarımlar ve tepkiler demektir. Eşyalar, mineraller, bitkiler gibi sosyal olmayan nesnelere verdiğimiz tepkilerin aksine, çevremizdeki insanların hareketlerine, jestlerine ya da dile karşı gösterdiğimiz tepkiler bu davranışa örnek olabilmektedir. Örneğin dostluk ihtiyacı sosyal bir ihtiyaçtır ve bizde bir uyarı oluşturur, dostluk

ihtiyacını karşılamak amacıyla karşımızdaki insana karşı bir davranış sergileriz ve bu da sosyal bir davranış örneğidir (Allport, 2003a, s.11-14). Allport'un ele aldığı sosyal davranış (bilinçli davranış) sürecini Şekil 2.2.'deki gibi göstermek mümkündür.



Şekil 2.2. *Davranış Modeli* ²

Oyuncu da, *Davranış Modeli*'nde ele alındığı üzere, diğer insanlar gibi sosyal ihtiyaçlardan kaynaklanan bir takım uyaranlarla karşılaşmakta ve bu uyaranların ortaya çıkardığı amaç doğrultusunda bir takım davranışlar sergilemektedir. Ancak oyuncu sadece herhangi bir davranış ortaya koymakla kalmamaktadır. Oyuncu, çevresel gerçeklerin zihninde oluşturduğu davranış imgeleri yardımıyla yeni davranış imgeleri yaratmakta ve bu davranış imgelerinin birbirleriyle olan bağlantılarıyla yeni sanatsal davranış imgelerine ulaşmaktadır. Fakat oyuncunun ulaştığı ve zihninde oluşturduğu bu yeni imgelerin diğer insanlar tarafından görünebilir bir hale gelmeden bir işe yaraması pek mümkün değildir. İşte bu sebeple oyuncu bu imgeleri dışsallaştırmak, görünür hale getirmek ve bunu diğer insanlarla paylaşmak durumundadır. Bu noktada yaratım sürecindeki oyuncu, bu davranış imgelerinden görünür bir biçim meydana getirmek ve bunu kendi sanatsal algısına ve dönemin estetik kurallarına göre biçimlendirmek zorundadır.

2.2.3. Biçim ve biçimlendirme

Biçim (form) kavramı “Bir şeyin şekli (Turani, 1993, s. 23)” ya da diğer bir tanıma göre “Bir nesnenin görme ya da dokunma organlarıyla algılanabilmesini sağlayan kendine özgü gerçekliğidir (Sözen ve Tanyeli, 2005, s. 41)”. Ayrıca biçim genel anlamıyla, bir nesnenin algılanan tüm maddi öğelerinin kendine özgü bir düzen oluşturan

² Allport'un davranış anlatımından yola çıkılarak oluşturulmuştur. Bknz Allport, H. F. (2003a).

bütünüdür. Bu bütün, dokunsal ve görsel öğeleri ve nitelikleri içerebileceği gibi, müzikte seslerin belirli bir düzeni için de kullanılabilir. Ayrıca nesnenin algılanabilirliği ve anlaşılabilirliği, onu oluşturan öğelerin ilişki düzenine de bağımlı olduğu için biçim sözcüğü bir düzen kavramını da içerebilir(Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi [ESA], 1997a, s. 240).

Sanat yapıtının estetik olarak kavranmasını sağlayan etken de biçimdir. Yapıtta her birim ötekilerle ve yapıtın bütünüyle belirli bir ilişki içindedir. Yapıtın estetik ilgi uyandırmasına da bu ilişkiler yol açmaktadır. Biçim bu noktada düşüncenin sözcüklere dökülmesi gibi bir duyuş ve düşünüş özünün dökümüdür. Biçim bu özü yazan, tanımlayan, gösteren anlatan bir unsur olarak her şey demektir (Tansuğ,1988, s. 54).

Sanatsal anlamda yaratma, diğer bir ifadeyle *biçimlendirmek (forme etmek)*, doğanın gereçlerinden yararlanarak özgün bir biçim oluşturma sürecidir. Bu açıdan sanatçıyı yoktan var eden kişi değil de tersine vardan var eden kişi olarak tanımlamak mümkündür, çünkü sanatta biçimlenen yaşamın kendisidir. Sanatçı bu sebeple yaratma süreçleri boyunca en anlatımcı biçimleri arar. Bulduğu biçimler, fikrini dışsallaştırmada en uygun gördüğü özgün biçimlerdir ve sanatçı her yeni yaratımında özgün biçimler oluşturmaya ya da özgün bir yolla biçimlendirmeye çalışmaktadır. Bu sebeple sanatçı yaratırken biçimlendirmekte, daha doğrusu biçimler kurarak yeniden yaratmaktadır demek pek yanlış olmayacaktır (Timuçin, 2005, s. 197-201; May, 2013, s. 129).

Oyuncunun zihninde oluşturduğu davranış imgesini biçimlendirmesi de onun yaratımının görünür hale gelmesi açısından oldukça önemlidir. Daha önce de değinildiği üzere oyuncunun ilgilendiği ve imge dünyasında oluşturarak yeniden bir biçime kavuşturmaya çalıştığı insan davranışı oldukça karmaşık bir yapıya sahiptir. Çünkü insan sosyal bir varlık olarak, bir toplum içinde, bütün yaşantısını çeşitli davranışlarda bulunarak geçirmek zorundadır. Bu davranışlar, genel olarak temel ihtiyaçlar, güvenlik, sevgi-saygı ve yaşama ihtiyaçlarına yönelik fizyolojik ya da psiko-sosyal kaynaklı davranışlardır. Yani davranışlar bir yönüyle kişisel ihtiyaçları karşılamaya dönük olurken, bir yönüyle de içinde yaşadığımız toplumdan etkilenmektedir. Uyarıcılara karşı insanların sergilediği davranışlar, kendi kişilik yapılarına, kültür ve gelişim özelliklerine uygun olmaktadır. Her insanın yaratılış özellikleri ve kültürel değerleri itibarıyla uyarımları algılayışı ve ona karşı tepkisi- davranışı kendisine özgü olacaktır (Silah, 2000, s.9).

Oyuncunun imge dünyasında oluşturduğu bu karmaşık davranış kodlarını biçimlendirme aşaması, oyuncunun yaratım sürecinin en önemli aşamalarından birini oluşturmaktadır. Tam bu noktada akıllara şu soru gelmektedir: Oyuncu davranışı nasıl biçimlendirir? Bu soruya verilecek yanıtlardan birisinin *Stilizasyon* ve *Deformasyon* (*StilDef.*) yöntemleri olduğu düşünülmektedir.

2.2.4. Stilizasyon ve Deformasyon

Oyuncu, zihninde oluşturduğu davranış imgelerini yeniden biçimlendirmek ve fiziksellik kazandırmak için çeşitli aşamalardan geçmektedir. Bir önceki bölümde de ele alındığı üzere diğer sanatçılar gibi oyuncu da içinde bulunduğu kültürel çevreden duyum ve algıları aracılığıyla bir takım uyarılar almaktadır. Aldığı bu uyarılar, oyuncunun zihninde işlenmekte, bilişsel süreçlerden geçerek çeşitli davranış imgelerine dönüşmektedir. Oyuncu, zihninde oluşturduğu davranış imgeleri ile daha sonradan oluşturacağı yeni davranış imgeleri arasında bağlantı kurmaktadır. Kurduğu bu bağlantılar, çıkardığı anlamlar aslında oyuncunun biçimlendirme aşamasının içeriğini oluşturmaktadır. Ancak bu içeriğin yani anlam yüklenmiş davranış imgelerinin dışsallaştırılması ve bir şekle kavuşturulması için biçimlendirme aşamasının gerçekleşmesi gerekmektedir. Oyuncu bunu yaparken çeşitli oyunculuk yaklaşımlarından faydalanarak kendi sanat anlayışına göre bir üslup oluşturmaya çalışmaktadır. Daha sonraki bölümlerde de değinileceği üzere Vsevolod Meyerhold, Jerzy Grotowski ve Eugenio Barba gibi pek çok uygulamacı ve bu uygulamacıların oyunculuk üslupları bulunmaktadır. Ancak bu üslupların temelini de oluşturan iki aşama olduğu görülmektedir; o da Stilizasyon ve Deformasyon (*StilDef.*) aşamalarıdır. İşte tam da bu noktada *StilDef.* yöntemleri, sanatçının kendi sanat anlayışına göre bir üslup oluşturmaya ve bu üslup sayesinde ortaya koyduğu sanat eserinin özgün bir biçime kavuşmasına yardımcı olmaktadır.

Stilizasyon ve Deformasyon (*StilDef.*) yöntemlerine geçmeden önce bu kelimelerin kökenini oluşturan *stil* (üslup) ve *deforme* kavramlarına değinmek gerekmektedir.

Stil(Üslup): Tarihsel olarak ele alındığında stil ya da üslup kelimesi, insanların farklılığı algılamaya başladıkları ilköğretimden beri var olmakla birlikte bu kavramın ne tür bir sözcükle karşılandığına ilişkin bir bilgi yoktur. Romalı mimar ve yazar Vitruvius, mimari düzenleri tanımlarken “düzenleme” (*ordo*) sözcüğünden kaçmış, onun yerine “iş”

(opus) ve “tür” (genus) gibi sözcükler kullanmıştır. Yunanlılar ise daha çok “araç” (kataskene), “iş” (ergasia) ve “nitelik (arakter) gibi sözcükleri yeğlemişlerdir. Latince’de “sivri uçlu bir alet” anlamına gelen stilus, geç Latince’de “yazı tarzı” anlamında retorik, yazı ve konuşma sanatlarına ilişkin kullanılmıştır. Roma İmparatorluk Dönemi’nde bir ölçüde gelişme gösteren sözcük, etkili, etkisiz, yüce, yalın gibi kavramları tanımlamaya başlamışsa da henüz bir sanatçı için kullanılmamıştır. Ortaçağ’da bir türü, sınıfı ya da tavrı betimleyen çeşitli sözcüklere rastlanmıştır; ancak üslup karşılığı “iş” terimi yeğlenmiş, stilus ise yalnızca yazı ve konuşmaya ilişkin kullanılmıştır. Bugünkü anlamda stil terimi Rönesans ile birlikte ortaya çıkmıştır (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi [ESA], 1997c, s. 1857-1858).

Bugünkü anlamıyla stil; görüş, düşünüş, anlayış ve anlatıştaki özellik olarak tanımlanmaktadır (Şişman, 2006, s.198). Turani’ye göre ise stilin esas olarak iki anlamı vardır: 1- Sanatçıların eserlerindeki müşterek anlatım ve biçimleme tarzı, 2- Devirlerin bütün sanat eserlerinde bulunan ortak öğeler ve anlatım tarzı. Bu noktada dilimizde üslup anlamında kullandığımız stil, kişisel üslup ve çağ üslubu olarak ikiye ayrılmaktadır (Turani, 1993, s.129).

Sanatçıların birey olarak kendilerine özgü üslupları olabileceği gibi, aynı dönemin, çağın veya bir ülkeye ait olan üsluplar da vardır. İfadesini, eserdeki teknik, renk kullanımı, biçimlendirme ve söyleyiş özelliği olarak göstermektedir. İfade ve üslup sanattaki özgün elemanlardan bir tanesidir. Sanatçı ve sanatçının içinde yaşadığı çağ ile yoğun ilgisi vardır. Sanatçının kişisel üslubu, yaşadığı çağ ve çağının kültürü ve sanatçının bu kültürden aldığı pay ile yakından ilgilidir. Sanatçının içinde yaşadığı kültürden aldığı pay, kendisinin yaşama biçimi, yaşam tarzıdır. Bireysel üslup incelendiğinde, sanatçının bir eserindeki özelliğin tüm eserlerinde de olduğu biçiminde ortaya çıkmaktadır. Sanatçının tüm eserlerindeki ortak özellik olan üslup, sanatçının ruhundaki duyarlılık, kişiliğindeki farklı yapı, dış dünyayı algılamadaki özelliği, ifade etmedeki bireyselliği gibi çok yönlü, sosyolojik, psikolojik etmenlerle şekillenmektedir. Sanatçının, çağının ve içinde bulunduğu toplumun etkilerine rağmen güçlü olması, onu yeni bir üslup yaratmaya götürmektedir (Şişman,2006, s.198-199).

Stilizasyon (Stil): Üsluplaştırma olarak da bilinen Stil. bitki, hayvan, vb her şeyin doğadaki biçimlerinin şematikleştirilip yalınlaştırılarak betimlenmesidir. Stil. sonucunda ortaya çıkan sanat ürünü doğadaki gerçekliği aynen yansıtmaz, ancak onu anımsatır.

Yarattığı betinin ayrıntılarda değil, ana özelliklerde “tanınabilir” olmasını amaçlar. Stil.’un ana özelliği bireysel değil, toplumsal bir kararın sonucu olmasıdır. Şöyle ki, bir dönem ve toplumda hangi varlığın hangi biçimde stilize edileceği konusunda verilen karar bireysel nitelikte olmaz; tüm ürünler ve sanatçılarda aynı Stil. biçimi görülür (Sözen ve Tanyeli, 2011, s.314).

Deforme; Sanatçının kendi üslubunu yaratma yolunun biçimlendirme yani forme etmek olduğu, biçimlendirme aşamasında ele alınmıştır. Sanatçı doğanın gereçlerinden yararlanarak kendi sanat ve estetik üslubunu oluşturmak için çeşitli biçimler yaratmakta yani forme etmektedir, ancak forme ettiği şey aslında deforme olmuş diğer bir ifadeyle biçimi ve kalıbı bozulmuştur (Türk Dil Kurumu [TDK], 2005, s.482). Çünkü sanatçı doğanın gereçlerini kullanırken onu olduğu gibi değil, değiştirerek kullanmaktadır.

Örneğin doğa manzarasını tuale resmeden bir ressam, var olan gerçekliği tual üzerinde yeniden yaratırken bütün doğanın tual üzerindeki yansıması artık deforme olmuştur ve bu yolla sanatsal bir esere dönüşmüştür. Anlaşılacağı üzere sanatçının kendi stilini oluşturması için biçim vermesi gerekmektedir ve biçim verdiği eser artık gerçek biçiminden uzaklaşmış deforme bir eserdir.

*Deformasyon(Def.):*Sanat yapıtında yer alan beti ya da betilerin gönderme yaptıkları dış gerçeklik olarak tanınabilir kalmakla birlikte, biçimlerinin doğada rastlanmayacak nitelikte değiştirilmesidir (Sözen, Tanyeli, 2011, s. 83). Resim ve heykelde model olarak alınan nesnenin görüntü biçimini, yapılan yoruma uygun hale getirme, biçim bozmadır (Turani, 1993, s. 23). Biçim daha önceki bölümde de açıklandığı üzere en basit tanımıyla bir şeyin şekli anlamına gelmektedir. Biçim bozma her zamanki geometrik ahenkten bir uzaklaşma veya daha genel olarak doğadaki ölçüleri küçümsemek demektir. Onun için diyebiliriz ki her sanatta kendiliğinden veya belki zorla bir çeşit biçim bozma vardır (Read, 2014, s. 17).

Güzel sanatlarda, fotoğrafta vb alanlarda verilerini doğadan alan ve belirli normların ya da normal (olağan) biçimlerin bulunduğu kabul edilen görüntülerde, biçimi abartarak sunma, “normal”in göstergelerini tümüyle yok etmeden değiştirmedir. Biçim bozmada amaç, daha güçlü bir etki yaratmak ya da güçlü bir anlatım sağlamaktır (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi [ESA], 1997, s. 240-241).

Deformasyonun uygulandığı sanatlar, özellikle insan bedenini malzeme edinmiş dans ve tiyatro gibi alanlar ise, deforme etme sürecinde “*günlük-günlük dışı*” (Lokadharmi-Natyadharmi) teknikten ve “*grotesk*” anlatımdan yararlanmaktadır. Eugenio Barba “*günlük-günlük dışı (Lokadharmi-Natyadharmi)*” kavramlarını Hintli bir dansçı ile arasında geçen diyalogda şu şekilde ifade etmiştir:

İnsan davranışlarını açıklayan iki sözcüğümüz var” dedi Hintli dansçı. “Biri, *Lokadharmi*, kişinin günlük yaşam (*loka*) içerisindeki davranışı demektir. Öteki, *Natyadharmi*, dans (*natya*) içindeki davranışı için kullanılır (Barba, 2002, s.12).

Barba’ya göre de bedenimizi gündelik yaşamdaki kullanışımız, gösterimdeki kullanışımızdan özde farklıdır. Oyuncunun sahne yaşamını yöneten ilkeleri bulmada ilk adım, bedenin gündelik tekniklerinin karşısındaki gündelik dışı olanları kavramaktır (Barba, 2002, s.13). Diğer bir ifade ile bedenin ortaya koyduğu davranışları deforme etmek, bu davranışların karşısını oluşturmaya çalışmakla mümkün olabilir.

Def. sürecinde faydalanan “*grotesk*” anlatım ise Vsevolod Meyerhold’a göre, günlük yaşama ve dolayısıyla günlük yaşamda ortaya koyduğumuz davranışlara yeni bir yaklaşımdır. Meyerhold’a göre “*grotesk*”, sadece zıtlıklar yaratmak ya da bunları eleştirmek için kullanılan bir yöntem değil, kendi içinde de bir amaçtır. Grotesk gündelik olanı doğal gözükmekten çıkacağı bir noktaya kadar derinleştirir, zıtlıkların özünü sentetik olarak birleştirir, olağanüstünün görüntüsünü yaratır. Kısaca Def. sürecinde grotesk anlatım gündelik dışı anlatımın da ötesine geçerek onu kapsayan ve aşan bir anlatım sağlamakta diğer bir ifade ile gündelik dışının kompozisyonunun oluşmasına katkıda bulunmaktadır (Meyerhold,1997, s.269-270).

Bu tanımlardan da anlaşılacağı üzere sanatçı biçimlendirme aşamasında kendi stilini ortaya koymak için deforme etme ve stilize etme yoluna gitmekte, bu aşamalar ise StilDef. süreçlerini oluşturmaktadır. Ancak burada dikkat edilmesi gereken bir nokta vardır o da StilDef. yöntemlerinin sanatsal anlamda birbirleriyle olan ilişkisinde, hangisinin nerede başladığı ve nerede bittiğini söylemek çok kolay değildir. Çünkü sanatçı bir yandan eserini deforme ederken diğer yandan yeni bir biçim oluşturmakta yani stilize etmekte, bunun sonucunda ortaya çıkan eser Def.a uğramış ama aynı anda stilize edilmiş yeni bir biçim oluşturmaktadır (Milli Eğitim Bakanlığı [MEB],2007, s. 3-33; Milli Eğitim Bakanlığı [MEB], 2012, s. 3-27). Sanatçının üslubuna göre neyi ne kadar deforme ve stilize edeceği değişmektedir. Örneğin 21. Yüzyıl sanatını StilDef. yöntemleri

açısından değerlendirdiğimizde özellikle soyut anlatıma yaklaşan bir Def. uygulaması olduğu görülmektedir. Baudrillard'ın kısaca özetlediği gibi soyutlama, modern sanatın büyük macerası haline gelmiştir (Baudrillard, 2010,s.33).

Özetle söylemek gerekirse StilDef. yöntemleri karşılıklı ilişki içindedir. Stil. aşaması aynı zamanda Def. aşamasını da içermektedir. Stil. sonucu ortaya çıkan sanat ürünü doğadaki gerçekliği aynen yansıtmamakta, ancak onu anımsatmaktadır. Yaratığı betinin ayrıntılarda değil, ana özelliklerde “tanınabilir” olması amaçlanmaktadır. Buna karşılık Def. sonucunda ortaya çıkan sanat ürününün biçimi doğada rastlanmayacak nitelikte değiştirilmektedir.

2.2.5. Stilizasyon ve Deformasyon yöntemleri³

1. Aşama: Örnek modelin seçilmesi

Örnek model ile anlatılmak istenen; stilize ve deforme edilecek olan, doğada canlı ya da cansız olarak bulunan objenin hangisinin rol-model olarak alınacağına karar verilmesidir.

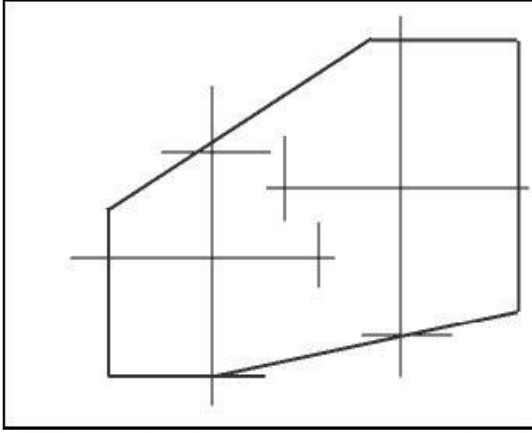
2.Aşama: Örnek modelin benzerinin yapılması

Milli Eğitim Bakanlığı, (Milli Eğitim Bakanlığı [MEB], 2007a, s. 3-33, Milli Eğitim Bakanlığı [MEB], 2012, s. 3-27) doğada bulunan canlı ya da cansız objelerin benzerinin yapılması sürecini dört adımda ele almış ve bunu özellikle resim sanatı üzerinden örneklendirmiştir.

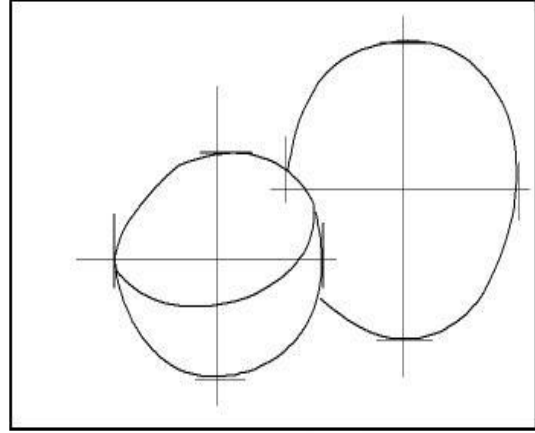
Örneğin “örnek model” olarak seçilen ve doğal bir obje olan portakal meyvesi, dört adımda beyaz bir kâğıt üzerine çizilmekte ve böylece doğal modelin birebir aynısı yapılmaya çalışılmaktadır. Çalışmayı resim sanatı tekniği açısından daha detaylı ele alacak olursak birinci aşamada Şekil 2.3’de görüleceği üzere obje beyaz bir kâğıt zemin üzerine yerleştirilmiştir. Burada kâğıda aks çizgileri çizilmiş ve ölçü alma tekniği ile objenin veya objelerin en ve boy yüksekliği belirlenerek aks çizgisi üzerinde

³ Stilizasyon ve deformasyon yöntemleri MEB’in kaynaklarından yola çıkılarak oluşturulmuştur. Bknz (Milli Eğitim Bakanlığı [MEB],2007a, s. 3-33; Milli Eğitim Bakanlığı [MEB],2007b, s.4-17; Milli Eğitim Bakanlığı [MEB],2012,s. 3-27;).

iřaretlenmiřtir. İkinci adımda; řekil 2.4’deki gibi resim kalemiyle řok hafif řizgi değeriyle, objenin genel hatları řizilmiřtir.

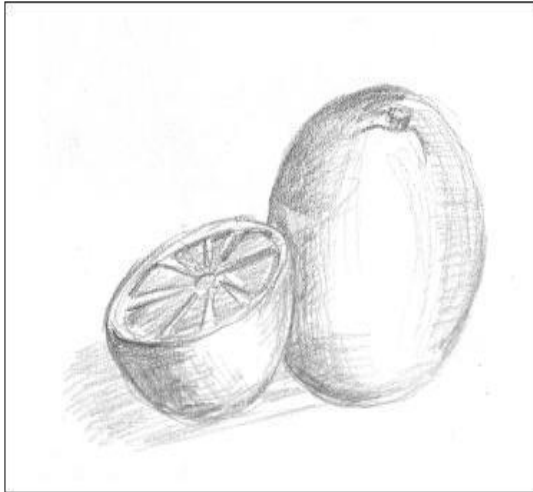


Şekil 2.3.Objelerin aksı ve genel formu
(MEB, 2012)

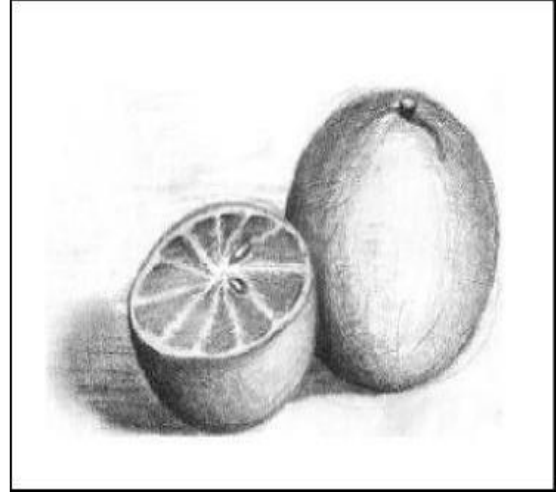


Şekil 2.4.Objelerin genel hatlarıyla çizimi
(MEB, 2012)

Üçüncü adımda ise objenin ışık ve hacim etkisi ortaya çıkarılmıştır. Işığın objeye geliş yönü řekil 2.5’ deki gibi tespit edilmiş, ışığın obje üzerinde açık, orta ve koyu ton değeri, kurşun kalemle hafif çizgilerle belirtilmiştir. Daha sonra dördüncü adımda řekil 2.6’de olduđu gibi objenin yapısına uygun hacim etkisi verecek çizgiler ile açık bölgelerden başlanarak koyu bölgelere doğru tonlama yapılmıştır.



Şekil 2.5.Objelerin ışık ve gölge planının belirlenmesi (MEB, 2012)

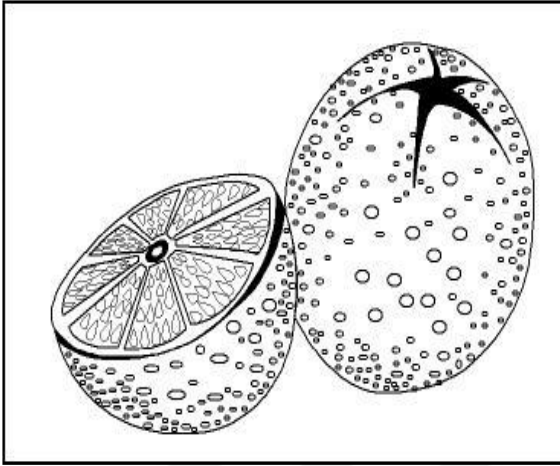


Şekil 2.6.Objelerin etüt çalışmasının belirlenmesi(MEB, 2012)

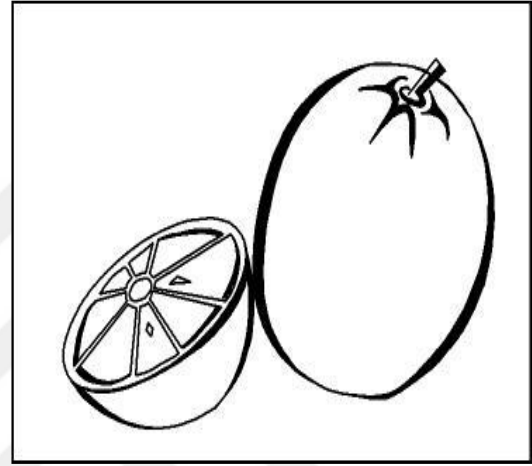
3. Ařama: Benzer modelin stilize edilmesi

Üçüncü aşama olan “benzer modelin stilize edilmesi” aşaması Stilizasyon (Stil.)’un da teknik olarak başladığı temel aşamadır. Bir önceki aşama olan “örnek modelin

benzerinin yapılması” sürecinde model olarak seçilen portakal meyvesinin benzeri resim sanatının teknik araçlarıyla yapılmaya çalışılmış ve kağıda dört adımda (Şekil 2.3, Şekil 2.4, Şekil 2.5 ve Şekil 2.6) resmedilmiştir. Bu aşamada ise elde edilen çalışmadan yola çıkılarak Stil. çalışması için objenin genel hatları çizilmiştir. Şekil 2.7 ve şekil 2.8’de de görüleceği üzere bazı stilize etme denemeleri yapılmıştır. Örneğin objenin dokusu incelenerek lekesele veya çizgisel sadeleştirmeler yapılmış, objenin farklı Stil. denemeleri yapılarak farklı yorumlara ulaşılmaya çalışılmıştır.



Şekil 2.7.Objenin Stilizasyon uygulaması
(MEB,2012)



Şekil 2.8.Objenin Stilizasyon uygulaması
(MEB,2012)

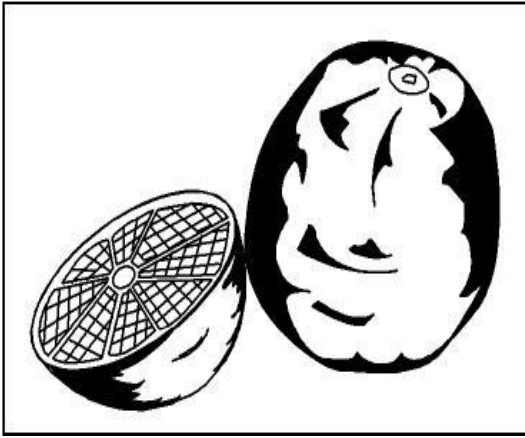
Stil. çalışması sürecinde dikkat edilmesi gereken birkaç nokta belirtilmiştir:

- Tüm bu aşamalar gerçekleştirilirken ele alınan modelde parça-bütün arasındaki oranlara dikkat edilmesi gerektiği ifade edilmiştir. Çünkü Stil. yönteminde, tabiattan alınan örnek modelin karakterine bağlı olarak ve amaca uygun bir biçimde yalınlaştırılması gerektiği böylelikle objenin karakterinin daha yalın, daha anlamlı ortaya konacağına dikkat çekilmiştir.
- Stil.a konu olan obje, duyarlı bir gözlem sonunda kazanılan izlenimlere dayanılarak, benzerlerinden ayrılan özelliklerini (karakterini) bozmadan girinti ve çıkıntıları çizgisel niteliğe dönüştürülerek biçimlenmeli ifadesiyle, aslına sürekli sadık kalması gerektiğine değinilmiştir.
- Model olarak seçilen objenin bu aşamada artık hazırlayan kişinin duygularına uygun yalınlaştırılıp biçimlendirilerek yeni bir değer kazanması gerektiği ifade edilmiştir. Bu

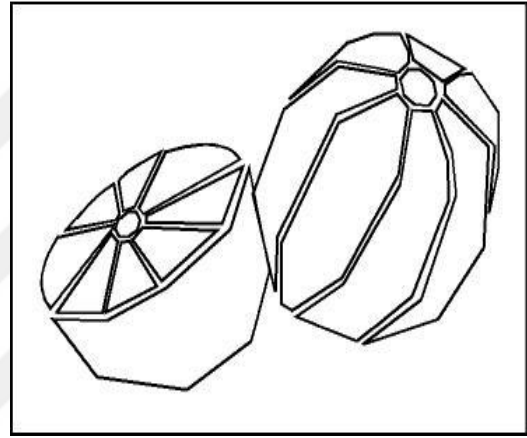
ifadeden ve yukarıda verilen birkaç örnek denemesinden anlaşılmaktadır ki Stil. aşamasıyla birlikte sanatçının kendi yaratıcılığı devreye girmekte ve Stil. sürecinde sanatçının kendi stilini ortaya koymaya başladığı görülmektedir.

4.Aşama: Stilize edilen modelin deforme edilmesi

“Benzer olanın stilize edilmesi” çalışması sonucu elde edilen örnek çalışmalardan (Şekil 2.7 ve Şekil 2.8.) yola çıkılarak Deformasyon (Def.) çalışması için objenin genel hatları Şekil 2.9 ve Şekil 2.10 da olduğu gibi bir önceki çizime kıyasla yeniden çizilmiştir. Objenin karakteristik yapısının bozulmamasına dikkat edilerek, obje ayrıntılardan arındırılmıştır. Daha sonra iki eşit bölüntü içine deforme edilmiş obje çizilmiştir.

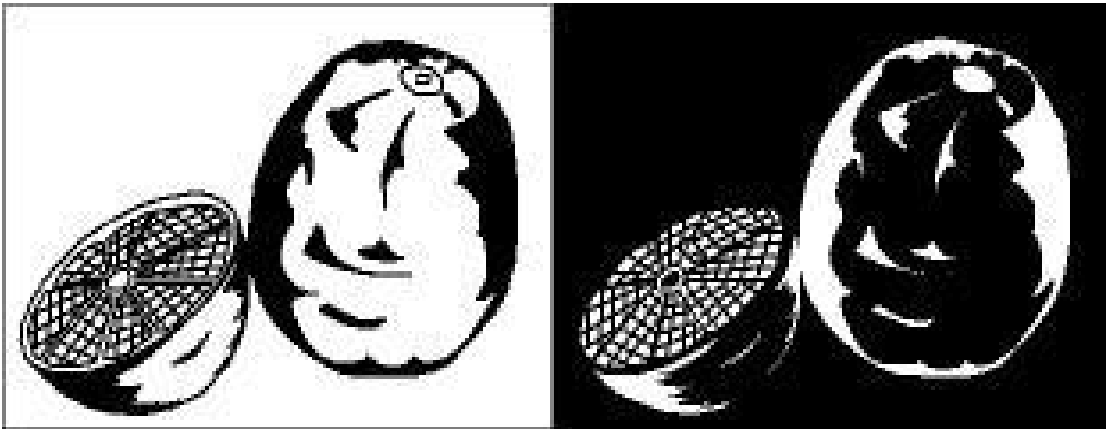


Şekil 2.9. Objenin Deformasyon uygulaması
(MEB, 2012)



Şekil 2.10. Objenin Deformasyon uygulaması
(MEB, 2012)

İlk karede Şekil 2.9’ daki gibi deforme edilmiş obje, tasarlanmış bir zemin üzerine yerleştirilmiştir. İkinci karede ise deforme edilmiş obje Şekil 2.10’ daki gibi serbest olarak düzenlenmiştir. Daha sonra birinci kompozisyondaki bölüntü Şekil 2.11’deki gibi negatif-pozitif olarak guaj boya veya ispirtolu kalemle boyanmıştır.



Şekil 2.11. Objenin Deformasyon uygulaması (MEB,2012)

İlk çalışmada siyah kullanılan alanlar, ikinci çalışmada beyaz kullanılarak aradaki fark gözlemlenmiş ve buna göre hangi deforme edilmiş çalışmanın bir sonraki kompozisyon aşamasında kullanılacağına göre karar verilmiştir.

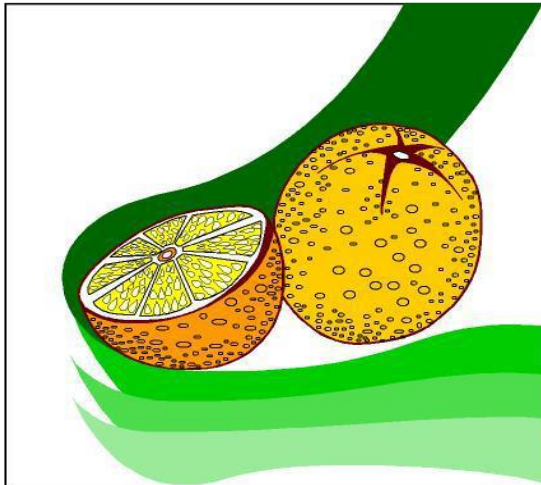
Yukarıdaki örnek çalışmalarda (Şekil 2.9, Şekil 2.10 ve Şekil 2.11) görüldüğü üzere bu aşamada da farklı denemeler yapılmış, sadeleştirme yoluyla obje ayrıntılardan arındırılmış, bazı zıt çizim teknikleri denenerek farklı Def. örnekleri denenmiştir. Tüm bu aşamalar gerçekleştirilirken ele alınan objenin temel karakteristik özelliğinin bozulmamasına dikkat edilmiştir. Tüm bu denemelerde de; “benzer modelin stilize edilmesi” aşamasında sanatçının kendi sanat algısı ve stili devreye girdi ise aynı durumun “stilize edilen modelin deforme edilmesi” aşamasında da devam ettiği görülmüştür.

5. Aşama: Kompozisyon

Kompozisyon aşaması SitDef. çalışmasının son aşamasını meydana getirmektedir. Kompozisyon, parçaların amaca uygun olarak, çevresi ve kendi içinde uyumlu, dengeli, göze hoş gelecek estetik bir şekilde planlanması ve uygulanmasıdır.

Bu noktada kompozisyonun yön, hareket, ölçü, aralık, hacim, zemin-biçim ilişkisi gibi ögeler bir araya getirilmektedir. Daha sonra bir araya getirilen bu ögeler tekrar, uygunluk, zıtlık, koram, egemenlik, denge, birlik gibi tasarım ilkelerine göre düzenlenmekte ya da bu ögelerin kompozisyonu oluşturulmaktadır.

Örnekleyecek olursak kompozisyon çalışmasında bir önceki siyah beyaz renklerin denendiği örnekler alınarak Şekil 2.12’de görüldüğü gibi objenin kendi renginden yola çıkılarak ya da diğer bir yol olarak renk kontrastlarından yararlanılarak Şekil 2.13’deki gibi obje renklendirilmiştir.



Şekil 2.12. Kompozisyon (MEB,2012)



Şekil 2.13. Kompozisyon (MEB 2012)

Kompozisyon aşaması ressamın (sanatçının) stilize ve deforme edip kendi sanat anlayışı çerçevesinde oluşturmak istediği sanatsal biçimin de son halidir. Böylelikle sanatçı bu aşamada StilDef. aracılığı ile elde ettiği çizimlerden yeni bir form elde etmekte ve bunu bir kompozisyonda bir araya getirerek bir bütünlük oluşturmaktadır.

StilDef. uygulamasında dikkat edilecek noktalar:

- Stilizesi yapılacak objeyi tüm özellikleriyle görebilmek amacıyla objenin etüdünün yapılması önerilir,
- Stilize yaparken objenin yapısal özellikleri bozulmamalı, stilize obje biçimiyle tanınabilmelidir,
- Objenin yapısal özelliklerini bozmadan oranlarında büyültme ve küçültme yapılabilir,
- Objenin karakterini bozmayacak ayrıntıları azaltılarak sadeleştirilmelidir,
- Sadeleştirmede uygulanacak tekniğin özellikleri dikkate alınmalıdır,
- Tasarlanacak yüzeyin özelliklerine uygun malzeme seçimi yapılmalıdır (Milli Eğitim Bakanlığı [MEB],2007a, s. 3-33; Milli Eğitim Bakanlığı [MEB],2012,s. 3-27; Milli Eğitim Bakanlığı [MEB],2007b,s.3-15).

Yukarıda ele alınan StilDef. aşamaları resim sanatı çerçevesinde ele alınmış ve bunun üzerinden örneklendirilmiştir. Ancak StilDef. aşamalarının diğer sanat dallarında da bir yöntem olarak kullanılabileceği öngörüsünden hareketle, bu aşamalara ilişkin ortak noktaları Tablo 2.1’deki gibi göstermek mümkündür.

Tablo 2.1. *İlgili sanat dalının StilDef. aşamaları*

STİLİZASYON VE DEFORMASYON AŞAMALARI (İLGİLİ SANAT DALINA İLİŞKİN)
1.Aşama: Örnek Modelin Seçilmesi -Doğada canlı ya da cansız olarak bulunan modelin hangisinin rol-model olarak alınacağına karar verilir.
2.Aşama: Örnek Modelin Benzerinin Yapılması - Modelin ilgili sanat dalının teknikleriyle benzeri yapılır
3.Aşama: Benzer Modelin Stilize Edilmesi - Benzer model, karakterine bağlı olarak ve amaca uygun bir biçimde yalınlaştırılır ve sadeleştirilir, - Aslına sürekli bağlı kalınır, - Sanatçı kendi sanat algısını ve stilini ortaya koyar, - Farklı Stil. denemeleri yapılır.
4.Aşama: Stilize Edilen Modelin Deforme Edilmesi

- Modelin karakteristik yapısının bozulmamasına dikkat edilir, - Model ayrıntılardan arındırılır ve sadeleştirilir, -Sanatçının kendi sanat algısı ve stili belirginleştirilir, -Farklı Def. denemeleri yapılır.
5.Aşama: Kompozisyon Sanatçının stilize ve deforme edip kendi sanat anlayışı çerçevesinde oluşturmak istediği sanatsal biçimin son halidir. Sanatçı StilDef. aracılığı ile elde ettiği modellerden yeni bir form elde eder. Sanatçı: -Kompozisyon öğelerini bir araya getirir, -Bir araya getirdiği öğeleri tasarım ilkelerine göre düzenler, - Düzenlediği öğelerden estetik bir bütünlük oluşturur.

Kaynak: (Milli Eğitim Bakanlığı [MEB],2007, Milli Eğitim Bakanlığı [MEB],2012, Milli Eğitim Bakanlığı [MEB],2007)

Tablo 2.1’de ele alınan StilDef. yöntemlerinin oyuncunun fiziksellik arayışlarında birer yaratıcı süreç olarak nasıl kullanılabileceği ve aşamalarının nasıl olabileceği sorusu çalışmanın en önemli kısmını oluşturmaktadır. Tablo.2.1’den yola çıkılarak oluşturulan ve temel başlıklarına değinilen aşamaları, Tablo 2.2’deki gibi ele almak mümkündür.

Tablo 2.2. Fiziksellikte StilDef. önerisi

STİLİZASYON VE DEFORMASYON AŞAMALARI
1. Aşama: Örnek Davranış Biçiminin Belirlenmesi
2. Aşama: Örnek Davranışın Oluşturulması
3. Aşama: Örnek Davranışın Stilize Edilmesi
4. Aşama: Stilize Davranışın Deforme Edilmesi
5. Aşama: Kompozisyon

Daha öncede ele alındığı üzere birinci ve ikinci aşama, StilDef. sürecinin temel aşamasını oluşturmakta ve bu aşamada sanatçı henüz kendi yorumunu çalışmaya dâhil etmemektedir. Bu da şunu göstermektedir; birinci ve ikinci aşama temel olarak, ele alınacak örnek modelin öncelikle kendi gerçekliğinin oluşturulmasıdır.

Bu noktada önemli olan oyuncunun StilDef. sürecinin ikinci aşamasında hangi davranışlar aracılığıyla örnek davranış modelinin benzerini yapacağıdır. İşte bu noktada; fiziksellik ilk örneği olan ritüellerin öncesi ele alınarak, insan davranışının kökenine inerek fiziksellik yolunda geçirilen evrim süreci değerlendirilerek ve insan

davranışlarının temel aşamaları saptanarak sorunun cevabı bulunacaktır. Bu nedenle “İnsanın evrimi”, “İnsanın evrimi ile ortaya çıkan insan davranışı”, “Davranışın ortaya çıktığı süreçte; insan davranışına yön veren zihinsel yapının bulunduğu seviye” gibi konular irdelenecek; böylelikle birinci aşamada model olarak alınan oyun karakterlerinin gösterdiği davranış benzerlerinin nasıl oluşturulacağı ortaya konmaya çalışılacaktır.

2.3. Fizikselliğin Evrimi: Stilizasyon ve Deformasyon

Evrimin genel tanımı Tük Dil Kurumu [TDK] (2005, s. 699)’da, “1.Zaman içinde birdenbire olmayan, kesintisiz, niteliksel ve niceliksel gelişme süreci, 2. Bir canlıyı ötekilerden ayırt eden biçimsel ve yapısal karakterlerin gelişmesi yolunda geçirilen bir dizi değişme olayı, tekâmül” şeklinde yapılmaktadır. Hançerlioğlu ise evrim ile ilgili açıklamalarını şu sözlerle ifade etmektedir:

Evrimin kaynağı ve gerçekleştiricisi, doğasal ve toplumsal bütün olgulardaki *karşıtlıklar*’dır. Doğasal ve toplumsal bütün olgular, *eski*’nin yerine *yeni*’yi koymak için, özgüçsel olarak *karşıt*’lara bölünürler. Evrim, karşıtların yenileşme mücadelesidir. Bu mücadele sonunda meydana gelen *yeni*, yerini aldığı *eski*’nin sağlam ve kalımlı yanını da içerir. Evrimsel gelişme, her şeyin karşıtına dönüştüğü bir mekik devimi değil, daima daha üstün bir düzeyde gerçekleşen bir sarmal devimdir (Hançerlioğlu, 2006, s. 103).

Hançerlioğlu evrim ile ilgili yaptığı açıklamada evrimin doğasal ve toplumsal bütün olgulardaki karşıtlıklarına değinmekte ve evrimi karşıtların yenileşme mücadelesi olarak ele almaktadır. Ancak burada asıl önemli olan nokta, her iki evrim sürecinin de öncelikle kendi içindeki zıtlıkları ile daha sonrada birbirleriyle olan zıtlıklarıyla mücadelesi sonucu üstün bir düzeye gelmesidir. Şöyle anlatmak gerekirse insan biyo-kültürel⁴ bir evrim süreci geçirmiştir. Biyolojik evrim, gelişkin organizmaların, ilkel türlerinden başlayıp, bugünkü karmaşık yapıya dönüşmesini anlatan değişimleri ele almaktadır (Özden, 1991, S. 64). Kültürel evrim ise; bir olgunun gelişmesindeki niceliksel değişimler, ayrıca hem niceliksel hem de niteliksel değişimleri içine alan devinim olgusu olarak tanımlanmaktadır (Tük Dil Kurumu [TDK], 1980, s.51). Biyolojik evrim, doğal seleksiyon yoluyla doğada var olmayı başaran insanın fiziksel yeterliliğe nasıl ulaştığını

⁴Biyolojik-kültürel evrim her ne kadar ayrı dönemler olarak ele alınsa da, geçiş aşamasında birbirlerinden ayırmak pek mümkün olamamaktadır. Çünkü biyolojik evrim kültürü etkilemekte, kültür de biyolojik evrimi bir noktada hızlandırmaktadır (Güvenç, 2002, s.150).

ele alırken; kültürel evrim, kültürel seleksiyon yoluyla diğer topluluklara rağmen kendi toplu yaşayışlarını devam ettirmeyi başaran insanın zihinsel yeterliliğe nasıl ulaştığını ele almaktadır (Güvenç, 2002, s.52-s.150).

Bu bilgilere göre insan biyolojik ve kültürel seleksiyon sayesinde değişerek evrimleşmiştir. Biyolojik evrimde daha sonra da açıklanacağı üzere insanın mücadele ettiği şey doğadır. İnsan ile doğa arasındaki zıtlıklar mücadelesi insanın fiziksel olarak evrimleşmesini sağlamıştır. Kültürel evrimde ise insanın diğer topluluklarla olan ilişkisi ve burada ortaya çıkan zıtlık savaşımı da insanın kültürel olarak evrimleşmesine neden olmuştur. Ancak asıl önemli olan kısım bu evrimleşme sürecinde, doğal ve kültürel seleksiyon nasıl gerçekleşmektedir? Bu soruya verilebilecek yanıt çalışmanın da merkezini oluşturan “Stilizasyon ve Deformasyon” sürecidir.

2.3.1. İnsanın evrimi

İnsanın bir sanatçı olarak ele alınıp tanımlanmasının, insanlık tarihine bakıldığında çok yakın bir geçmişe dayandığı görülmektedir, ancak gerçek anlamda sanatın yaratıcısı olarak bugünkü seviyeye gelmesi evrimsel bir dönüşüm sayesinde mümkün olmuştur. Çünkü insanın bir sanat eserini yaratmak için bazı sanatsal yeterliliklere sahip olması, bu sanatsal yeterliliklerin oluşabilmesi için ise, insanın bazı temel yeterliliklerinin olması gerekmektedir. Başka bir ifadeyle insanın sanatsal yaratım için yeterli bir düzeye ulaşabilmesi için öncelikle zihinsel olarak evrimleşmesi, zihinsel evrim sürecine geçebilmesi için ise öncelikli olarak kendisinin evrimleşmesi gerekmektedir, ancak bu evrimleşme süreci oldukça uzun bir zaman almıştır. Çünkü insanın görme yetisini kazanması milyonlarca yıl, bir alete biçim vermeye çalışıp daha sonra onu belli bir amaç için kullanmaya başlaması için yüzbinlerce yıl, gördüklerini algılaması, zihninde imgeler oluşturmaları ve bu imgeler arasında bağlantı kurması için ise binlerce yıl geçmesi gerekmiştir (Watson, 2015, s.58-62). İnsanın geçirdiği bu uzun evrim süreci ve bu süreçte yaşadığı değişimler ise “biyolojik evrim” ve “kültürel evrim” olarak iki dönemde ele alınmaktadır.

Biyolojik evrim; insanın doğayla olan ilişkisi insanın evrimleşmesinin ilk adımını oluşturmaktadır. Bu süreç ilk olarak canlılardaki bireysel farkların yani kalıtsal değişimlerin çevresel koşullara uyum sağlaması, diğer bir ifadeyle adaptasyonu başlatmaktadır. Evrimde canlılar, DNA’da meydana gelen mutasyonlar ve DNA’ların

cinsel karışımı yoluyla değişime uğramakta ve çevreye adapte olmaktadır. Çünkü “Evrimsel değişim eninde sonunda, organizmaların yeni ve değişmiş formlarının ortaya çıkmasına dayanır; yani *mutasyonlara* (Charlesworth, 2003, s.16)”.

Doğanın temelinde yatan bu gelişim yararlı Deformasyonlar (Def.) (mutasyonlar) ile mümkün olmaktadır. Çünkü bir organizmanın DNA’sının değişmesi, organizmanın kendisinde de değişmeye neden olmaktadır, dolayısıyla değişen organizmanın kaderi, değişmiş haliyle çevreye uyum gösterebilmesine bağlıdır (Hoagland, 1996, s64). Diğer bir ifadeyle çevresel koşullar tarafından deforme olmuş organizma bir değişime uğramış bu değişim ise onda yeni bir biçim oluşturmuştur. İşte tam burada doğa ile savaşımında deforme olan organizma doğadaki biçimini yalınlaştırarak diğer bir ifadeyle stilize bir biçime ulaşarak bu savaşımı kazanmaya ve varlığını devam ettirmeye çalışmaktadır. Doğayla savaşımında Def. yolu ile stilize olmuş canlı bir üst aşamaya geçmeyi başarmış ve evrimi sürdürmeye devam etmiştir.

Evrimi ile insan olma niteliğine ulaşan canlının, araç yapma aşamasına kadarki kazanımlarının büyük çoğunluğu “biyolojik” evrimin ürünüdür. Ne zamanki insan gelişmiş bir varlık olarak araç yapıp kullanmaya başlamıştır, işte o zaman insan, insan olmaya başlamıştır. Fischer’in da (2005, s.17) söylediği gibi “ İnsan araçlar yolu ile insan olmuştur. Araçlar yaparak kendini yapmış, yaratmıştır insan”. Zaman içinde insanın bir takım araçların öbürlerinden daha yararlı olduğunu, bir aracın yerine başkasının kullanılabileceğini bulması, giderek eldeki yetersiz aracın daha etkili bir biçime sokulabileceğini, yani bir aracın doğada olduğu gibi alınması gerekmeyip ona bir biçim verebileceğini ortaya çıkarmıştır (Fischer, 2005, s.20). İnsanın özellikle sistemli olarak araç kullanmaya başlamasıyla toplumsal evrimin önemi artmaya başlamıştır. Araç yapmasıyla insan sıfatını kazandıktan sonra ise, araç yapmanın toplumsal yapıda yarattığı gelişmeler, insanın yaşamında biyolojik evrimin rolünü ikinci sıraya itip, kültürel evrimin rolünü birinci sıraya geçirmiştir (Şenel, 2004, s.14).

Kültürel evrim; kültürel evrimin ne olduğuna geçmeden önce kültür kelimesinin tanımını yapacak olursak modern anlamda kültür ya da uygarlık: “Bir toplum üyesi olarak, insanoğlunun öğrendiği (kazandığı) bilgi, sanat, gelenek-görenek ve benzeri yetenek, beceri ve alışkanlıkları içine alan karmaşık bir bütündür (Taylor, 1871, s. 1)”.

Diğer bir anlatımla ifade edecek olursak biyolojik evrim sürecinde insanın doğayla verdiği mücadele sonunda insan kültürel bir yapı oluşturmaya başlamış ve kültürel evrimi

başlatmıştır. Bu noktada kültürel evrime değinecek olursak, kültürel evrim Tük Dil Kurumu [TDK]'da, (1980, s.51) “Bir olgunun gelişmesindeki niceliksel değişimler, ayrıca hem niceliksel hem de niteliksel değişimleri içine alan devinim olgusu” şeklinde tanımlanmaktadır. Ayrıca kültürel seleksiyon yoluyla diğer topluluklara rağmen kendi toplu yaşayışlarını devam ettirmeyi başaran insanın zihinsel yeterliliğe nasıl ulaştığı da ele alınmaktadır. 1885 yılında Herbert Spencer tarafından Sosyal Darwinizm olarak da tanımlanan kültürel evrim, iyi olan kazanır şeklinde özetlenmiştir (Güvenç, 2002, s.52-s.150; Fog,1999, s.22).

Kültürel evrimde öne geçen insanlar, kültürel evrimde geri kalan ilkelleri, bugün olduğu gibi, o zamanda sömürdüler; bazı durumda ortadan kaldırdılar. Doğal seçilimin yanı sıra kültürel seçim insanoğlunun yazgısını ve varlığını etkilemeye başladı. Bu iki boyutlu ayıklanmanın sonucu olarak, güçsüzler elendi, güçlüler çoğaldı ve yayıldı (Güvenç, 2002, s. 150).

Canlı varlıkların, yaşadıkları ortama uyum sağlayabilmek için, yavaş fakat sürekli olarak değişime uğradıkları ve bu biyolojik değişim sonucunda yapılarında farklılaşmalar, bozulmalar⁵ meydana geldiği, ilk hallerinden farklı özellikler kazanarak, doğanın gelişimine yönelik StilDef.a uğradığından daha önce bahsedilmişti. Bu noktada kültürel seleksiyon, temel olarak biyolojik seleksiyon sonucu bir araya gelmiş insanların ortaklaşa geliştirdikleri davranışlara dayanmaktadır ve ortaya çıkan bu davranışların temel nedeni ise aralarında geliştirmeye başladıkları iletişimidir. Bu açıdan kültürel seleksiyon, biyolojik evrimini tamamlamış insanın kendi grubu ve daha sonra diğer gruplarla kurduğu iletişim ve bu iletişimin davranışa dönüşmeye başladığı evredir. Ancak her grubun kendi içinde geliştirdiği davranış diğer gruplara göre farklılık göstermektedir. Grubun doğaya karşı mücadelesinde geliştirdiği üretim araçları, inançlar, ritüeller vb özellikleri kapsayan davranışlar her grupta farklı seviyede ortaya çıkmakta ve bu nedenle davranışsal olarak farklı özellikler sergileyen bir grup diğer gruplara karşı var olma mücadelesi vermektedir. Böylelikle insanın doğaya karşı verdiği mücadelenin yönü diğer insan gruplarına yönelmekte ve davranışsal olarak gelişmiş olan grup diğer gruba karşı üstünlük göstererek ya diğer grubun yok olmasına ya da zayıflamasına neden olmaktadır (Soltis, Boyd, Richarson, 1995, s.474-475).

⁵Genel anlamada olumsuz bir etki yaratan “bozulma” sözcüğü burada olumlu bir etki yaratarak, değişim ve gelişmeyi ifade etmektedir.

Özetle yukarıda değinilen bilgilerden yola çıktığımızda kültürel seleksiyon aşamasında StilDef. sürecinin görüldüğünü söylemek mümkündür. Nasıl ki insan doğa ile mücadelesinde StilDef. yolu ile değişime uğramış ve değişmiş ise, kültürel seleksiyon sürecinde de insanın, insan ile mücadelesindeki StilDef. yolu ile değişime uğramış ve kültürel evrimin bir üst noktasına geçmiş olduğu görülmektedir. Gruplar arası davranış mücadelesi, bir grubun diğer gruba karşı yeni bir davranış geliştirmeye çalışmasına mecbur bırakmış bu da grupların ürettikleri davranışları çeşitlendirip daha bir üst boyuta taşınmasına ya da yok olmasına neden olmuştur.

2.3.2. Davranışın evrimi

Biyolojik seleksiyon sürecinde insan, “insan-doğa” ilişkisinde doğaya karşı verdiği mücadele sonucunda; kültürel seleksiyon sürecinde de “insan-insan” ilişkisinde insana karşı verdiği mücadele sonucunda Stilizasyon ve Deformasyon (StilDef)’a uğramış ve değişmiştir. İnsanın “doğa ve insan” ilişkileri sürecindeki mücadelesi, davranışları aracılığıyla gerçekleşmiş ve bu davranışların stilize ve deforme olma süreci de insanın stilize ve deforme olma süreci ile paralellik göstermiştir.

Daha önce ele alınan Floyd Henry Allport’un davranış modelinde; insanın fizyolojik ve sosyal ihtiyaçlarının, onda *uyaran* etkisi oluşturduğuna, bu etkinin bir *amaç* çerçevesinde *refleks* ya da *davranışa* dönüştüğüne değinilmişti (Allport, 2003’a, s.11-14; Allport, 2003b, s. 31). Allport’un uyaran-amaç-davranış/refleks üçgeninde temel belirleyici, insanda ortaya çıkan uyaranın ne olduğudur: Bu uyaran insanın biyolojik ve kültürel evrim sürecinde ortaya çıkan ihtiyaçlarıdır. Davranışı ortaya çıkaran bu ihtiyaçlar ise farklı düşünürler tarafından çeşitli açıklamalarla ortaya konmaya çalışılmıştır.

Düşüncelerini Darwinci evrim teorisi çerçevesinde şekillendiren *Lewis Henry Morgan*⁶ (1818-1881)’a göre, temel kurumların ve yaşam sanatlarının ilk tohumları, insanın henüz yabanıllık dönemini yaşadığı günlerde atılmaya başlamıştır. Çok büyük oranda, sonraki barbarlık ve uygarlık dönemlerindeki deneyimlerine ise, bu ilk

⁶ Morgan, özellikle 1877’de yayınlanan “Eski Toplum” (*Ancient Society*) kitabında, insanlık tarihini, geçime temel oluşturan tekniklerin gelişimi temelinde yedi etnik döneme ayırmasıyla dikkat çekmiştir. Morgan’ın bu kitabında, farklı insan gruplarının farklı hızlarda ilerlediğini, ancak her birinin bu evrensel evrim şemasının belirli bir aşamasında olduğunu ileri sürmektedir (Emiroğlu ve Aydın, 2003, s: 614).

düşüncelerin daha sonraki gelişmeleri ile varılmıştır (Morgan,1986, s. 75). Morgan insanlığın varlığını devam ettirme mücadelesini *varlık sürdürme sanatı* olarak tanımlamış ve düşüncelerini şu sözlerle ifade etmiştir:

Önemli bir olgu olan, insanlığın en alt düzeylerden yola çıkıp kendi çabaları ile yükselmesi gerçeği insanoğlunun ardı ardına geliştirdiği varlık sürdürme sanatlarından açıkça anlaşılmaktadır. İnsanın yeryüzündeki egemenliği sorunu insanların bu yöndeki becerilerine dayanmaktadır. Yiyecek alanında mutlak bir denetim kurabilmiş diyebileceğimiz tek canlı türü, başlangıçta diğer hayvanlardan hiçbir üstünlüğü olmayan, insan olmuştur. Varlık sürdürme olanaklarını artıramamış olsaydı, insanoğlu alıştığı yiyeceklerin yetişmediği yörelere, sonunda ise bütün bir yeryüzüne yayılamayacak; yiyecek üretiminde hem miktarca hem de çeşitçe mutlak bir denetim kuramasa, kalabalık uluslar durumuna gelemeyecekti. Buna uygun olarak, olasıdır ki, insanlığın ilerlemesindeki başlıca çağlar, az çok dolaysız bir biçimde, varlık sürdürme kaynaklarındaki bu gelişmelerle belirlenmiş ve biçimlendirilmiştir (Morgan,1986, s.89).

Çalışmalarında üretim araçlarına ve üretim tarzına sıkça değinen *Karl Marx*⁷(1818-1883), insanın ilk eylemini “Tüm insan tarihinin ilk öncülü, doğal olarak, canlı insan bireylerinin varlığıdır. Bu bireylerin ilk tarihsel eylemi, insanları hayvanlardan ayıran ilk eylem, insanların düşünmeleri değil, kendi geçim araçlarını üretmeye başlamalarıdır (Marx ve Hegel,1992, s. 116)” şeklinde tanımlamıştır. Ayrıca insanın doğayla arasındaki ilişkisini, çalışma eylemi olarak nitelendiren Marx, aynı zamanda insanın doğayı da bu yolla ele geçirdiğini anlatmaktadır.

Çalışma her şeyden önce, insanla doğa arasında bir süreçtir; bu süreçte, insan doğa ile kendisi arasında madde alışverişini kendi çabasıyla yürütür, düzenler ve denetler. Doğanın sağladığı maddelerin karşısında bir doğa gücü olarak yer alır. Doğanın sağladığı maddeyi kendi yaşamında kullanabilecek bir biçimiyle mülk edinmek üzere kendi canlı varlığının doğal güçlerini, kollarını ve bacaklarını, kafasını ve ellerini harekete geçirir. Kendi dışındaki doğa üzerinde etkide bulunur ve onu değiştirirken, aynı zamanda kendi öz doğasını da değiştirir. Böylece, doğada uyumakta olan güçleri geliştirir ve bunların hareketini kendi emri altına alır (Marx, 2015, s. 181-182).

⁷ Karl Marx ve Friedrich Engels’in kavram ve yöntemlerini antropolojiye uygulamasıyla Marksist Antropoloji ortaya çıkmıştır. Marksizm’in antropoloji alanına uygulanması, ağırlıklı olarak üretim tarzı ve ilişkilerinin toplum ya da kültürlerin yapı ve gelişmelerini belirleyen birincil toplumsal etken olarak görülmesi yaklaşımından oluşmaktadır. Marksist antropologlar toplumun temelini oluşturan geçim ya da üretim tarz ve ilişkilerinin, üst yapısı, yani ideolojisi ve değerleriyle birlikte bir toplumun gidişat ve gelişimini belirlediği kavrayışından hareket etmektedir (Emiroğlu ve Aydın 2003, s: 569-570).

Marx ve Engels'e göre insanların kendi geçim araçlarını üretim tarzları, öncelikle doğada hazır buldukları ile yeniden üretmeleri gereken geçim araçlarının doğasına bağlıdır. Bu üretim tarzı ise bireylerin belirli bir faaliyet tarzını, onların yaşamlarını ortaya koyan belirli bir biçimi, belirli bir yaşam tarzını temsil etmektedir. Bireylerin yaşamlarını ortaya koyuş biçimi ise onların ne oldukları, üretimleriyle, ne ürettikleriyle olduğu kadar, nasıl ürettikleriyle örtüşmektedir. Dolayısıyla bireylerin ne oldukları, üretimlerinin maddi koşullarına bağlıdır. Bu üretim, ancak nüfusun çoğalmasıyla ortaya çıkar. Bu da, o bireylerin kendi aralarındaki karşılıklı ilişkileri peşinen varsayar. Bu ilişkilerin biçimi de yine üretim tarafından belirlenir (Marx ve Engels, 1992,s.116-117).

Vere Gordon Childe⁸(1892-1957), *Kendini Yaratan İnsan* adlı kitabında insanın var olma evrimini ele alırken şu temel soru üzerinden hareket etmektedir: Nasıl olur da diğer canlılara göre daha savunmasız olan insan, diğer canlı türleri yok olurken kendi varlığını koruyarak ilerlemiş ve evrimleşmiştir? Çünkü insan gerek şimdi gerekse ilk türediği çağlarda, herhangi bir çevrede yaşamını sürdürmek açısından yeterince donatılmamıştır. Herhangi koşul altında barınmak açısından, vücut donatımı, hayvanlarınkine oranla yetersizdir. İnsanın oldukça kısıtlı gövde yeteneğine karşın, büyük ve çetrefil bir beyni vardır ve çok nazik bir sinir sisteminin özeğini oluşturmaktadır (Childe,2004, s. 26). Ancak insan tüm bu savunmasızlığına karşı beynini kullanarak öncelikli olarak varlığını korumaya çalışmıştır:

Yaban koyunu, kalın postu nedeniyle, soğuk dağ ikliminde yaşamaya uyumludur. İnsan, kendine koyun postundan ya da yünden giysiler yaparak aynı çevrede yaşama uyumunu sağlar. Tavşanlar tırnakları ve burunlarıyla toprağın içinde çukurlar kazarak soğuğa ve düşmana karşı barınak edinirler. İnsan, kazma kürekle kendine, benzer barınaklar hazırlar, hatta tuğla, taş ve keresteyle çok daha güzelini yapar. Aslanların avlanmak için pençeleri ve dişleri vardır. İnsan, avını öldürmek için kendine ok ve mızrak yapar. İnsan, büyüklerinin öğütleri ve örnekleriyle, kendine besin sağlamak için daha verimli ve seçkin yollar geliştirir (Childe,2004,s. 20).

⁸ Prehistorik toplumların toplumsal evrimi üzerine çalışan Childe, Neolitik'teki büyük dönüşümü Neolitik Devrim olarak adlandıran arkeoloji profesörüdür. *Kendini yaratan İnsan* (1936), *Tarihte Neler Oldu?* (1942), *Toplumsal Evrim* (1950) önemli kuramsal yapıtlarıdır (Emiroğlu ve Aydın,2003, s: 183).

Antropoloji alanında önemli çalışmaları olan *Bronislaw Malinowski*⁹(1884-1942), insanın biyolojik ihtiyaçlarının onun aynı zamanda kültürel (sosyal) ihtiyaçlarının ortaya çıkmasına neden olduğunu savunmaktadır. Ona göre her bir biyolojik gereksinim, bir kültürel sisteme yol açmakta, gereksinimi karşılayan kültürel uygulamalar ise, yeni kültürel gereksinimleri türetmektedir:

Burada iki aksiyomdan yola çıkacak olduğumuzu belirtmek istiyorum. Birincisi ve en önemlisi, her kültürün biyolojik ihtiyaçlar sistemini doyurmak zorunda olduğunu söylüyor; bunlar metabolizma tarafından belirlenen ihtiyaçlardır, yani üreme, fizyolojik ısı koşulları, yağıştan, rüzgârdan, zararlı iklim ve hava faktörlerinden korunma, tehlikeli hayvan ve insanlardan korunma, gerektiğinde dinlenme, kas ve sinir sistemi hareketle ve gelişmenin denetlenmesiyle forma getirme ihtiyaçları. Kültür biliminin ikinci aksiyonu ise şunu söylüyor: Her kültürel ilerleme- ki bu yanı sıra, üretilmiş nesne ya da sembollerden yararlanmayı gerektirir- insan anatomisinin aletlerle tamamlanışını ifade eder ve dolaylı ya da dolaysız olarak bedensel bir ihtiyacın doyurulmasına hizmet eder. İnsanın kendi anatomik gerçeğini bir iple, bir taşla, ateşle ya da koruyucu bir örtüyle tamamlamaya başladığı andan itibaren, böyle el ürünlerinin, alet ve araçların kullanılması yalnız bedensel bir ihtiyaca uygun olmakla kalmaz, aynı zamanda kendisi tarafından türetilen ihtiyaçlar da doğurur.(...) Bir kültürel etkinlik başlar başlamaz yeni bir tür ihtiyaç ortaya çıkar, bu yeni ihtiyaç biyolojik ihtiyaçlara sıkı sıkıya bağlıdır ve onlara dayanır, ama kendisiyle birlikte yeni türden amaçlar da getirir (Malinowski, 1992, s36).

Yukarıda ele alındığı üzere antropoloji alanında önde gelen isimlerden olan Lewis Henry Morgan, Karl Marx, Vere Gordon Childe ve Bronislaw Malinowski'nin yürüttükleri çalışmalardaki ortak nokta, insanı davranışa yönlendiren uyarının temel olarak biyolojik amaçlı diğer bir ifadeyle varlığını koruma yönünde ihtiyaçlar olduğudur. Onlara göre insanın temel ihtiyaçlarının karşılanmasından sonra diğer aşama olan sosyal ihtiyaçlar birer uyarana dönüşmektedir.

Tüm bu bilgiler göz önüne alındığında fizikselliğe giden yol; fizikselliğin temelini oluşturan “davranışı” ve bu “davranışın ortaya çıkma sebep ve aşamalarını” ele almayı zorunlu hale getirmektedir. Böylelikle hem fizikselliği meydana getiren davranışın nasıl StilDef.a uğrayarak fizikselliğe dönüştüğü, hem de bu dönüşüm sürecinin ortaya konulmasıyla insanın ilkel zamandaki davranış yaratım seviyeleri ortaya konmuş

⁹ Toplumu karşılıklı ilişkiler içindeki nitelikler sistemi olarak gören işlevselci bakış açısını paylaşan Malinowski'nin işlevselci kuramı, kültürün insanların temel ve türetilmiş gereksinimlerini nasıl karşıladığının anlaşılması üzerine temellenmektedir (Emiroğlu ve Aydın,2003, s.562).

olacaktır. Bu sebeple fizikselliği meydana getiren davranış süreçleri; “mücadele aracı olarak davranış” ve “iletişim aracı olarak davranış” şeklinde iki aşama da ele alınacaktır.

2.3.2.1. Mücadele aracı olarak davranış ¹⁰

“İnsan-doğa” ilişkisi içinde bulunan insanın “ihtiyaç-uyaran-amaç” çerçevesinde ortaya koyduğu ilk “davranış” temel fizyolojik ihtiyaçlarını gidermeye yönelik “biyolojik davranış”lardır. Malinowski temel ihtiyacı, “Bireyin ve grubun hayatta kalabilmesi için sağlanması gereken biyolojik koşullar ve ortam koşulları (Malinowski, 1992, s.95)” şeklinde tanımlamaktadır. Bu süreç temel olarak Floyd Henry Allport’un Şekil 2.1’de refleks davranış sürecinin ele alındığı “refleks modeli”ne denk gelmektedir. Malinowski ise bu noktada insanın temel fizyolojik ihtiyaçlarının her kültürde gerçekleştirilen değişmez yaşam süreçlerini Tablo 2.3.’deki gibi ele almaktadır:

Tablo 2.3. Tüm kültürlerdeki değişmez yaşam süreçleri

(A) İçtepi	(B) Faaliyet	(C) Doyum
Soluk almaya zorlanma	Oksijen alımı	Co2’in dokulardan uzaklaştırılması.
Acıkma	Besin alımı	Doyma
Susama	Sıvı alımı	Suya kanma
Cinsel arzu	Cinsel edim	Gevşeme
Yorgunluk	Dinlenme	Kas ve sinir enerjisinin yeniden düzenlenmesi
İç sıkıntısı	Faaliyet gösterme	Yatıştırıcı yorgunluk
Uyuma arzusu	Uyuma	Yeni enerjiyle uyanma
İşemeye zorlanma	İşeme	Gerilimin sona ermesi
Dışkılamaya zorlanma	Boşalma	Baskının sona ermesi
Korku	Tehlikeden kaçma	Rahatlama
Ağrı	Etkili eylemlerle kaçınma	Normal duruma dönme

Malinowski, ikinci sütundaki her içtepiye ait fizyolojik faaliyetlerin, kültürün etkisi ve kültürel nedenlerle en az değişecek bölüm olarak değerlendirmektedir. Hava ya da besin alımı, çiftleşme edimi, uyuma, dinlenme, işeme ya da boşaltma anatomik,

¹⁰ Bu kısım Bronislaw Malinowski’nin “Bilimsel bir kültür teorisi” kısmı temel alınarak ele alınmıştır. Bknz.(Malinowski,1992).

fizyolojik, biyokimyasal ve fiziksel olarak nitelendirilebilecek süreçlerdir. Üçüncü sütunda fizyolojik faaliyetlerin ilk içtepiyle ilgili sonucu görülmektedir. Orta sütunda belirtilen eylemler sonucunda insan bedeninde değişiklikler olmakta, bunlar dokularda belirli koşullar yaratmakta ve öznel olarak, rahatlama, hafifleme ya da doyum biçiminde duyumsanmaktadır. Gözlenebilir davranış kavramlarıyla bunlar organik sakinleşme, soluk alma durumunda olduğu gibi normal sürekli faaliyete dönme, ya da dışkı boşaltma durumunda olduğu gibi yeniden başka şeylere yönelme olarak betimlenmektedir. Cinsel dürtü durumunda, psikolojide ve fizyolojide genel olarak gevşeme diye adlandırılan durum bulunmaktadır (Malinowski, 1992, s.96-97). Davranış açısından bu süreçleri “davranışa hazırlık” ve “davranışın ortaya çıkışı” şeklinde iki aşamada değerlendirmek davranışın nasıl stilize ve deforme olduğunu anlamak açısından daha doğru olacaktır.

2.3.2.1.1. Davranışa hazırlık

İnsanın biyolojik ihtiyaçlarını karşıladığı dönem, Lewis Henry Morgan tarafından “Eski Yabanılık Dönem”, olarak tanımlanmakta ve bu sürecin insanlığın başlangıcı ile başlamış ve balık avlayarak varlık sürdürmenin ve ateşi kullanmanın öğrenilmesiyle sona erdiği belirtilmektedir (Morgan,1986,s.77). Toplayıcılık ve sürü yaşamı şeklinde geçen bu süreçte- Malinowski’nin tablosundan da görüleceği üzere- insan yaşamını etkileyen temel ihtiyaçlar; “beslenme”, “korunma” ve “üreme”dir. Bu dönemin insanı, doğada bir asalak gibi yaşamakta ve beslenme sorununu, otlar, meyveler, yumuşakçalar toplayarak, toprağın altından böcek yuvalarını bitki köklerini çıkartarak “toplayıcılık” ile çözmüştür. Meyvelerin düşürülmesinde taşlar, yerdeki böcek yuvalarının eşilip, yenebilen bitki köklerinin çıkartılmasında, doğada hazır bulunmuş sopa, kemik ya da taş benzeri doğal malzemeler yani “araçlar” kullanılmıştır. Yine bu dönemde insanlar, diğer vahşi hayvan türlerinden ve diğer toplayıcı insan sürülerinden (bu insan sürülerini “insandan saymama” yani hayvan gibi gördüğü için) korkmuş, kendilerini korumak için kaya kovuklarına sığınmıştır. Kendini korumaya ve güvenli bir ortam bulmaya çalışmış; diğer insanlara da vahşi hayvanlara gösterdiği tepkiyi göstermiştir (kendilerini de avlanacak hayvan olarak görmektedirler). İnsan besin bulmak için deniz kenarlarını, gölleri ve nehirleri izleyerek yeryüzüne yayılmaya başlamıştır. İnsan doğayla bilinçsizce kurduğu bu ilişkide doğaya uyum sağlamaya çalışmıştır (Şenel,2009, s.147-148; Şenel,2004, s.15; Morgan,1986, s.90).

İnsanın tüm bunları gerçekleştirmesi ve neslinin devamını sağlayarak büyük gruplar haline gelmesi için ise üremesi gerekmiştir. Ancak bu aşamada ilk amaç grubun büyütülmesi ve neslin devamı değil organizmanın kimyasal tepkimelerine cevap verilmesidir (Malinowski,1992 s.97). Bu evrede; cinsel üreme, memelilik, üç boyutlu görüş yetisi kazandıran organlar, dik yürüme, nesnelerin biçimini değiştirebilecek denli gelişmiş eller, el-göz eşgüdümünü sağlayabilmesinin yanı sıra, güçlü bir bellek bölgesine ve simge işleme yetisine sahip korteksin, sesli simge sisteminin gelişmesine elverişli konuşma ve işitme organlarının temel işleyişleri sağlanmıştır (Şenel,2009, s110).

İnsanın belirli bir davranışı göstermesi için öncelikle biyolojik yeterliliğinin olması, daha sonra gerekli çevresel koşulların oluşması ve bu koşullar içinde bulunan insanın iletişim halinde olduğu çevreye ilişkin iletişimini kurması gerekmektedir. Morgan'ın "Eski Yabanıllık Dönemi", olarak tanımladığı bu sürecin başında insanın "davranış biçimini" Tablo 2.4'deki gibi ele almak mümkündür.

Tablo 2.4. İnsanın "İhtiyaç-uyaran-amaç" çerçevesinde ortaya koyduğu "refleks davranış" aşaması

Davranış Aşaması
İhtiyaç: Biyolojik
Uyaran: Beden/doğa
Amaç: Temel biyolojik ihtiyaçları gidermek
Davranış Biçimi: Duyusal refleks düzeyde
Davranış Aşaması: Duyusal refleks düzeyinde

Ele alınan bilgiler ve yukarıdaki tabloda görüldüğü üzere eski yabanıllık döneminin başında insan davranışı henüz hazırlık aşamasında ve çok ilkel düzeydedir. "İnsan-doğa" ilişkisi içinde bulunan insanın, bu ilişkide temel uyararı başta kendi bedeninin birincil biyolojik ihtiyaçlarıdır. Bu biyolojik ihtiyaçlarda temel amaç bedenin devamlılığını sağlayacak beslenme, korunma ve üreme gibi eylemleri gerçekleştirmektir. Burada insanın gösterdiği davranış Floyd Henry Allport'un şekil 3.1.'de ele alınan "refleks davranış" modeline denk gelmektedir ve refleksler duyusal düzeydedir. Bu noktada davranışın nasıl stilize ve deforme olduğuna gelirse insanın içinde bulunduğu çevresel durumlarla ilişkisi henüz yaşamsal düzeydedir ve bu açıdan davranışın hazırlık aşamasında olduğu göz önüne alındığında davranıştaki StilDef. seviyesi de en ilkel düzey olan hazırlık aşamasındadır. İnsanın ihtiyaçları çerçevesinde ortaya koyduğu davranış,

aynı zamanda davranışa yön veren zihinsel yapısının da göstergesi olmaktadır. Davranışın henüz refleks düzeyde olduğu bir aşamada zihinsel yapı Tablo 2.5.'de gösterildiği gibidir.

Tablo 2.5. *Davranışa yön veren zihinsel yapı*

Zihinsel Yapı
İnsanın Düşünce Yapısı: Duyusal düzeyde
Duyum ve Algı: Duyusal düzeyde
İmge ve İmgelem: Yok
Biçim ve Biçimlendirme: Yok
Davranışın StilDef. Aşaması: Yok

Yukarıda gösterildiği üzere insanın ilkel zamanda davranışa yön veren zihinsel yapı tamamen duyusal düzeydedir. Yani beş duyu organıyla elde edilen verilerin duyumsanması ve bu duyum karşısında hissedilen acı ve haz duygusuna karşı fiziksel reaksiyon verme şeklindedir.

2.3.2.1.2. Davranışın ortaya çıkışı

İnsan; temel beslenme, korunma ve üreme ihtiyaçlarını sağlamak için doğada hazır bulunan yiyecekleri yemiş, bu yolda daha fazla amacına ulaşabilmek için davranışlarını geliştirmek durumunda kalmıştır. Burada insan davranışına yön veren en önemli insan eylemi, insanın alet yapmaya başlamasıdır. İnsan doğayla verdiği bazı mücadelede eksiklerini gidermek için; gövde donatımının yerine geçecek, onun besin bulmasına yardım edecek, çevreden gelen saldırıyı geri tepmek ve doğada üstünlük sağlamak için çeşitli ilkel araçlar kullanmak ve daha sonra alet yapmak zorunda kalmıştır. Örneğin insanlar, doğada keskin sivri nesnelerin elverişli olanlarını bulamadıklarında, onları “benzetme” ile “kopyalamak” durumunda kalmışlardır. Bulduklarının biçimlerini yontarak, bulamadıklarının biçimine “benzetmeye” çalışmışlardır (Şenel,2009, s.102; Childe,2004, s.26). Böylelikle insanın, bir taş parçasına keski biçimini vermeye çalışırken, kendisi farkına varmadan, parmakları da değişmiş, daha çevikleşmiş ve ustalaşmış, bu da aynı zamanda beyninin gelişmesini sağlamıştır (İlin ve Segal, 1991, s.20).

Araçların yapılmaya başlanması, insanın -aklın doğadaki olayları “algılama” ve “düşleme” anlamına gelen- “edilgin akıl” boyutuna geçmesini sağlamıştır. Düşlemeyi

somuta dönüştürerek yani aracın biçiminden yola çıkıp onu kendi üreterek “etkin akıl” boyutuna ulaşmış, akli uyandırıp harekete geçirmiştir. *Benzetmeci*, olarak tanımlanan bu düşünüş biçimi, daha sonra insanların zamanla olaylar arasında neden-sonuç ilişkisini kurduğu bilinçli davranış modeline dönüşmüştür (Şenel, 2001,s.96). Bu noktada “insan-insan” ve ”insan-doğa” iletişimindeki aşama Tablo 2.6’daki gibidir.

Tablo 2.6. İnsanın “İhtiyaç-uyaran-amaç” çerçevesinde ortaya koyduğu “davranışın ortaya çıkış” aşaması

Davranış Aşaması
İhtiyaç: Biyolojik
Uyaran: Doğa/Beden
Amaç: Temel ihtiyaçları gidermek
Davranış Biçimi: Benzetmeci davranış
Davranış Aşaması: Benzetmeci düzeyde

Yukarıdaki tabloda da belirtildiği üzere insanın “doğa” ile olan ilişkisine, bir süre sonra beraber hareket etmeye başladığı diğer “insan” da dâhil olmuştur. Ancak gelişen bu iletişim ağının uyararı yine beden ve doğa, asal amaç ise halen temel biyolojik ihtiyaçların giderilmesi olmuştur. Fakat bir önceki aşamadan farklı olarak insan karşı duruş sergilemeye başlayıp davranışları edilgen değil de etken, karşı duran bir hal almıştır. Fakat her ne kadar doğaya ve diğer insanlara karşıt bir davranış geliştirmiş olsa da insanın halen bu evrede gösterdiği davranış Floyd Henry Allport’un Şekil 2.1.’de ele alınan “refleks davranış” modeline denk gelmektedir ve refleks düzeydedir. Çünkü halen ihtiyaçlar fizyolojik temellidir ancak bu aşamadan sonra sosyal ihtiyaç kendini göstermeye başlayacaktır.

Bu açıdan davranışın nasıl stilize ve deforme olduğuna gelirse insanın içinde bulunduğu çevresel durumlarla ilişkisi diğer insanlarla hareket etmeye başlamasıyla iletişim boyutuna taşınmıştır. Burada ortak amaç her ne kadar yemek elde etmek olsa da, ortak iş yapmak iletişimsel davranışı zorunlu kılmıştır. Böylelikle davranıştaki StilDef. seviyesi iletişim seviyesine geçmiş, sadece refleks tepkilerden oluşan davranış, iletişimsel bir boyuta dönüşmüştür. Yani doğadan kaçma eylemi form değiştirerek doğaya yaklaşma eylemine dönmüş, stilize ve deforme olmuştur. Bu evrede insanın doğadaki herhangi bir hayvan gibi gösterdiği refleks davranışlar yerine onun bir benzerini yapmaya çalışarak form değiştirmiş diğer bir ifadeyle stilize ve deforme olmuştur. Daha önce verilen

örnekteki gibi insan ilkel hayvan böğürmeleri yerine bedensel anlatım olanaklarını yani jestleri kullanmaya başlamıştır. Davranışın iletişimsel olduğu düzeyde davranışa yön veren zihinsel yapı Tablo 2.7.'de gösterildiği düzeydedir.

Tablo 2.7. *Davranışa yön veren zihinsel yapı*

Zihinsel Yapı
İnsanın Düşünce Yapısı: Benzetmeci düşünüş
Duyum ve Algı: Benzetmeci düzeyde
İmge ve İmgelem: Benzetmeci düzeyde
Biçim ve Biçimlendirme: Benzetmeci düzeyde
Davranışın StilDef. Aşaması: Benzetmeci düzeyde

Tablo 2.7.'de gösterildiği üzere insanın alet yapımıyla başlayan benzetmeci düşünüş yapısı onun aynı zamanda algılamaya başladığının da göstergesi olmaktadır. İnsan, bir önceki aşamada duysal düzeyde aldığı verilere karşılık sadece refleks düzeyinde tepki veriyordu ancak şimdi sadece duysal düzeyde değil aynı zamanda algılama düzeyinde de bir gelişme sergilemeye başlamaktadır. Yani insan davranış algılama boyutuna geçmeye başlamıştır. Malinowski de insan davranışının incelenmesinin bu noktada saf biyolojik nedensellik alanını kesin olarak terk ettiğini belirtmektedir (Malinowski, 1992, s.108).

2.3.2.2. İletişim aracı olarak davranış ¹¹

“İnsan-insan” ilişkisi içinde bulunan insanın “ihtiyaç-uyaran-amaç” çerçevesinde ortaya koyduğu ikinci davranış biçimi “sosyal davranış”dır. İnsanın temel fizyolojik ihtiyaçlarını gidermeye yönelik biyolojik davranışlar bir süre sonra sosyal davranışlara dönüşmektedir. Çünkü bir kültürel etkinlik başlar başlamaz yeni bir tür ihtiyaç ortaya çıkmaktadır. Bu yeni ihtiyaç, biyolojik ihtiyaçlara sıkı sıkıya bağlanmakta, onlara dayanmakta ve kendisiyle birlikte yeni türden amaçlar da getirmektedir. Çevreyle doğrudan ilişki kurarak beslenen, toplanmış, hazırlanmış ve korunmuş yiyeceklerden yararlanmaya geçen bir canlı varlık, bu sürecin herhangi bir aşamasının çökmesi halinde aç kalma ihtimaliyle karşılaşmaktadır. Bu durum da saf biyolojik beslenme zorunluluğunun yanı sıra ekonomik doğaya ilişkin yeni ihtiyaçlar saptanmasını

¹¹ Bu kısım Bronislaw Malinowski'nin “Bilimsel bir kültür teorisi” kısmı temel alınarak ele alınmıştır. Bknz.(Malinowski,1992)

gerektirmektedir. Örneğin cinsel dürtünün doyurulması sürekli bir birlikte yaşam halini almakta, çocukların yetiştirilmesi sürekli bir ev idaresine dönüşmektedir. Bu da beraberinde yeni türden koşullar yaratmakta ve grubun devamını sağlamak için tıpkı saf biyolojik sürecin tek tek evreleri gibi bu koşulların da tek tek yerine getirilmesini gerektirmektedir (Malinowski, 1992, s.36).

Bu süreçte insanın ortaya koymaya başladığı davranışlar Floyd Henry Allport'un Şekil 2.2.'deki "davranış modeli" ne denk gelmektedir. Malinowski ise bu noktada insanın biyolojik ihtiyaçlarından kaynaklı geliştirdiği sosyal ihtiyaçları ve buna denk gelen kültürel tepkileri tablo 2.8.'deki gibi ele almıştır.

Tablo 2.8. Temel ihtiyaçlar ve kültürel davranışlar ilişkisi

(A) Temel İhtiyaç	(B) Kültürün Tepkisi
Metabolizma	Beslenme Sistemi
Üreme	Akrabalık
Bedensel Rahatlık	Konut
Güvenlik	Koruma
Hareket	Faaliyet
Büyüme	Eğitim
Sağlık	Hijyen (sağlık bakımı)

Malinowski, yukarıdaki tabloyu şu şekilde açıklamıştır:

- Metabolizmanın besin alımı, sindirim gibi temel fizyolojik ihtiyaçların beraberinde beslenme sistemi ihtiyacını doğurmuştur. Bu da yiyecek maddelerinin üretim ve dağıtımının sağlanması için gerekli olan örgütlü davranış ihtiyacını ortaya çıkartmaktadır.
- Topluluk üye sayısının sürekli olarak tamamlanması için gerçekleştirilen üreme faaliyeti beraberinde akrabalık örgütlenmesini getirmiştir. Çünkü insanlar varlıklarını ve kültürlerini devam ettirmek için akrabalık sistemini oluşturmak ve bu çerçevede çiftleşme, gebelik ve doğumu garanti altına almak durumunda kalmışlardır.
- Kan dolaşımı, sindirim, iç salgılama ve metabolizma gibi fizyolojik faaliyetlerin sürdürülmesine olanak tanıyan çevresel sıcaklık ortamının sağlanması şeklinde ele alınan bedensel rahatlık, insanların bir yere yerleşmesi ihtiyacını ortaya

çıkarmış bu da bir süre sonra konut yani yaşam alanını oluşturma, bir yere yerleşme ve bu alanı korumayı gerekli hale getirmiştir.

- Güvenliğin sağlanması örneğin mekanik kazalardan, vahşi hayvanlar ve diğer insanların saldırılarından dolayı bedenin zarar görmesini önlemek için savunma örgütlenmesini yani koruma örgütlenmesini oluşturmuşlardır.
- Bedensel hareket ihtiyacı, hem organizmanın kas ve sinir içtepisindeki ihtiyacını karşılamak, hem de topluluğun genel yaşam koşullarını sürdürebilmeleri açısından bir süre sonra çevrenin keşfedilmesine, diğer topluluklarla ilişki kurma gibi toplumsal ve politik örgütlenmeye bağlı olan faaliyetlere yol açmıştır.
- O dönemdeki insanların çocuk ve yaşlı bakımında ne yapılması gerektiği gibi konularda edindikleri tecrübeleri, diğer kuşaklara aktarma kaygısı bir süre sonra eğitim ihtiyacını doğurmuştur.
- Hastalığın ya da diğer patolojik koşulların iyileştirilmesi olarak tanımlanan sağlık, hijyenin sağlanmasını gerekli hale getirmiştir. Bu da ilkelerin tedavide büyüsel tehlikelerden kaçmasına ya da büyü yoluyla tedavi yöntemlerini geliştirmesine neden olmuştur (Malinowski,1992,s.105-119).

Görüldüğü üzere, insanın temelde biyolojik ihtiyaçlarının karşılanması ve bunun sağlıklı bir şekilde devamlılığının sağlanması beraberinde ikincil ihtiyaçları meydana getirmiştir. Burada çalışma için önemli olan kısım bu ikincil ihtiyaçların hangi davranışı ortaya çıkardığı ve bu davranışlara yön veren zihinsel yapıdır.

2.3.2.2.1. Davranışın bilinçlenmesi

Benzetmeci düşünüşün ortaya çıkması ve bu sayede gelişen benzetmeci davranışlar, insanın doğa ve diğer insanlarla olan iletişiminin önünü açmış, bu da insanın iletişim davranışlarının gelişmesine neden olmuştur. Malinowski'nin bu noktada insanın biyolojik ihtiyaçlarından kaynaklı geliştirdiği Tablo 2.8.'deki sosyal ihtiyaçları ve buna denk gelen kültürel tepkiler davranışın gelişmesinin nedenleri olmuştur. Bu davranışlar Floyd Henry Allport'un şekil 2.2.'deki "davranış modeli" çerçevesinde ele alındığında "bilinçli davranış" şeklinde ortaya çıkmaktadır. Bilinçli davranışın ortaya çıkması beraberinde taklitçi düşünce ve taklitçi davranışı getirmektedir. Toplulukların varlık sürdürme mücadelesinde ortaya çıkan taklitçi düşünce ve davranışlar, temel olarak şu sosyal ihtiyaçları meydana getirmiştir:

- Doğada bulunan nesnelerin sistemli olarak kullanılması, insanları bu nesneleri kendi gereksinimlerine göre değiştirmeye, daha sonra iş aletleri yapmaya ve çalışma eylemine geçmeye götürmüştür. Topluluk üyelerinin çalışmak için bir araya gelmesi, bireyin düşüncesinde ve bilincinde, kendisini, toplulukla bir tutmaya, topluluğun gereksinimlerine boyun eğmeye ve kendisini sadece topluluğun bir üyesi saymaya götürmüştür. Bu ortaklaşa çalışma sayesinde, insanlar, birbirleriyle ilişki kurmak zorunda kalmışlardır.
- Erkeklerin avcılıkta, kadınların toplayıcılıkta uzmanlaşmaları ile başlayan birinci toplumsal iş bölümü daha başka toplumsal ve düşünsel etkiler de yaratmıştır. Kadın ve erkek sadece korunma, üreme alanında değil beslenme alanında da birbirlerine bağlanmışlardır. Takım avı, avlananlar arasında iletişim gereksinimini arttırmıştır. İşaretlemeye dayanan bu iletişim ve taklitçi davranış kendini özellikle sürü üyelerinin birbirlerini, çocukların yetişkinleri, yeni kuşakların eski kuşakları taklidinde ve araç yapımında, eski araçların tıpatıp kopya edilmesinde göstermiştir.
- Ateşin denetim altına alınması üzerine gündüz erkeklerin avcılık, kadınların toplayıcılık için ayrıldıkları kamp yerleri, akşamları kamp ateşi başında toplandıkları ve yarım yamalak seslerle ve hareketlerle o gün başlarından geçenleri birbirlerine anlatmaya çalıştıkları, zaman zaman alevleri seyrederken düşlere dalıp, zaman zaman coşup bağırıp çağırıp tepindikleri şenlik yerine dönmüştür. Bunları karşılarındakilere anlatabilmeleriye hayvanların ve kendi davranışlarının taklitlerini yaparak olmuştur. Benzetme yoluyla kavrayış, taklitçi davranışa yol açmış, topluluk içinde küçükler büyüklerin davranışlarını taklit etmiş, ava gidenler çeşitli postlar giyerek avladıkları hayvanları taklit etmişlerdir. Böylece benzetmecî düşünüş taklitçi davranışa o da geleneğe yol açmıştır. (Tanilli,1994, s.16-18; Şenel, 2001, s.96-98; Childe, 2004, s. 43; Şenel, 2004, s.16-26).

Elde edilen veriler şunu göstermektedir ki; insanın doğayla verdiği mücadelede eksik kalması, onu diğer insanlarla iletişim kurmaya yöneltmiştir. Bu bir araya geliş başka ihtiyaçları doğurmuş ve sosyal sistemler ortaya çıkmaya başlamış, bu sistemler de beraberinde yeni kurallar getirmiştir. İnsanların doğada birlikte verdikleri mücadele sonucunda öğrendikleri pratik bilgileri birbirlerine aktarmaları taklitçi düşünce ve

davranışın ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu noktada “insan-insan” ve “insan-doğa” iletişimindeki aşama Tablo 2.9’daki gibidir.

Tablo 2.9. İnsanın “İhtiyaç-uyaran-amaç” çerçevesinde ortaya koyduğu “davranışın bilinçlenme” aşaması

Davranış Aşaması
İhtiyaç: Biyolojik/kültürel
Uyaran: Doğa/insan
Amaç: Temel İhtiyaçları gidermek
Davranış Biçimi: Taklitçi davranış
Davranış Aşaması: Taklitçi düzeyde

Yukarıdaki tabloda da belirtildiği üzere insanın “doğa” ile olan ilişkisine diğer “insan”ın dâhil olması beraberinde kültürel ihtiyaçları, bu da iş bölümü (kadının toplayıcı erkeğin avcı olması gibi) yapmak gibi örgütsel sistemi ve kuralları (avlanma kuralları gibi) beraberinde getirmiştir. Bu noktada insanın bir önceki aşamadan farklı olarak davranışları sadece doğaya karşı değil diğer insanlara yönelmiştir. İşaretlemeye dayanan bu iletişim ve taklitçi davranış kendini özellikle sürü üyelerinin birbirlerini, çocukların yetişkinleri, yeni kuşakların eski kuşakları taklidinde ve araç yapımında eski araçların tıpatıp kopya edilmesinde göstermiştir. İnsanın bu evrede gösterdiği davranış Floyd Henry Allport’un Şekil 2.2.’de ele alınan “davranış modeline” denk gelmektedir ve bilinç düzeyindedir.

Davranışın nasıl stilize ve deforme olduğuna gelirse insanın diğer insanlarla birlikte hareket etmeye başlaması beraberinde diğer sosyal ihtiyaçların (beslenme sistemi gibi) ortaya çıkmasına sebep olmuş ve insanların bu ikincil ihtiyaçları onların birbirlerine karşı sorumluluklarını arttırmıştır. Bu da karşılıklı iletişimsel davranışı zorunlu kılmıştır. Böylelikle davranıştaki StilDef. seviyesi ikincil iletişim seviyesine geçmiş, böylelikle iletişim seviyesindeki davranış bilinçli seviyeye çıkmıştır. Yani insanın birlikte doğaya yönelen mücadelesi ve bu boyutta başlayan iletişim form değiştirerek birbirleriyle bilinçli iletişim eylemine dönmüş, stilize ve deforme olmuştur. Davranışın iletişimsel düzeyde olduğu aşamada zihinsel yapı da Tablo 2.10’de gösterildiği gibidir.

Tablo 2.10. *Davranışa yön veren zihinsel yapı*

Zihinsel Yapı
İnsanın Düşünce Yapısı: Taklitçi düşünüş
Duyum ve Algı: Taklitçi düzeyde
İmge ve İmgelem: Taklitçi düzeyde
Biçim ve Biçimlendirme: Taklitçi düzeyde
Davranışın StilDef. Aşaması: Taklitçi düzeyde

Tablo 2.10’da ele alındığı üzere insanın ilkel zamandaki zihinsel yapısının çok önemli bir aşamada olduğu görülmektedir. İnsanın birbiriyle iletişimi sonucu birbirlerine birtakım eylemleri anlatmaya çalışması, taklitçi düşünüş yapısını geliştirdiğini bu da insanın birçok şeyi algılamaya başladığını göstermektedir. Bir önceki aşamada iletişimin başlaması algılamasının da başlamasına neden olmuştu, ancak iletişimin ilerlemesi bu düzeyde algılamının da belli bir düzeye geldiğini göstermektedir.

2.3.2.2.2. Davranışın simgeselleşmesi¹²

İlkel topluluk düzeni gelişme çağındayken, insan nesnelerin doğa olaylarının vb. dış özelliklerini az çok doğru bir biçimde betimlemek yeteneğine ulaşmıştır. Ancak nesnelerin ve olayların derin anlamını, birbirleriyle bağlantılarını, karşılıklı etkilerini henüz anlamamıştır. Bunun gibi, insan çalışırken, doğayı göz önünde tutmak zorunda olduğunu görmüş ve bu gözlemleri, kendisini çevreleyen dünyayı daha derin bir biçimde açıklamak için ilk denemelere girişmiştir. Ancak insanın gücü ve deneyimi gibi, doğa hakkındaki bilgileri de yetersizdir ve doğa afetleri karşısında kendisini güçsüz hissetmiştir. Sel basmaları, yanardağ püskürmeleri, orman yangınları, kuraklıklar, açlıklar, bütün bu afetlerin kendisini yakaladığı anda, bu güçsüzlük, doğanın yasaları hakkındaki zayıf bilgisi, insanı, kendi kavrayışının dışında simgesel güçlerin doğa olaylarını yönettiğini düşünmeye götürmüştür. Bunun sonucu olarak ortaya çıkan dinsel düşünceler, bu güçsüzlük duygusundan ileri gelmiştir (Tanilli, 1994, s.25).

¹² Ritüelistik davranış olarak da ele alınan “davranışın fizikselleşmesi” ayrıca ritüel başlığı altında farklı yönleri açısından ele alınmıştır.

İşte insanın doğa karşısındaki edilgin durumu, düşüncenin konusunun da doğa olmasına neden olmuştur. Bu edilgin durum içindeki etkin tutum da, onun doğa olaylarını düşünsel yollarla ve bu düşünceleri eyleme döken yöntemlerle kendi yararına çevirme yolundaki davranışları oluşturmuştur. Böyle bir düşünüşün uzantılarına, kalıntılarına, insanların olaylar arasındaki rastlantısal değil düzenli bağlantıları saptayabildikleri dönemlerde rastlandığında, bunlara “sihir” adı verilmiştir. Bu tür davranışları sergileyen ilkel toplulukların düşünüşü “sihirselsel düşünüş” olarak tanımlanmıştır (Şenel, 2001, s.99) Örneğin benzetmeci düşünüş alışkanlığı, şeylerin benzerlerini şeylerle karıştıracak, bazen o şeyin ufak bir parçasını (örneğin boynuzu), bazen o şeyin benzerini (örneğin resmini, heykelciğini) etkileyerek, o şeyi etkilemeye çalışacaktır. Mağara duvarlarına hayvanları çizmekle dışarıda da avlanacak hayvanlar bulacaklarına, bir gebe kadın heykelciğini yapmakla, topluluğun kadınlarının sık sık doğuracaklarına inanmaya başlayacaklardır (Şenel,2004, s.29).

Tehlikeyi uzaklaştırmak için bir büyü, ya da uyum sağlamak için bir tören bir kez keşfedildiği zaman, bu inanç yaşam korkusuna karşı insanlara bir rahatlık vermeye başlamıştır. Bu tür büyü ve törenler bir süre sonra yerleşmiş ve kök salmış inançlara dönüşmüştür. Bu süreç ise standartlaşmış davranış biçimlerini ve nihayet sembolik eylemleri, yani bir bireyin, refleksleri harekete geçirmek yoluyla diğeri üzerinde yaptığı etkileri içermiştir (Malinowski,1992, s.25,Childe,2004,s.76). Aşağıda verilen örnekte olduğu gibi av bereketini sağlamak için avcıların yaptığı bir takım taklitler bir süre sonra yinelenen, standartlaşmış davranış biçimlerine dönüşecektir.

Birkaç avcı dans ediyor. Her birinin başında birer bizon kellesinden yüzülmüş deri ya da bizonu andıran boynuzlu bir maske var. Hepsinin elinde ya yay, ya da bir mızrak. Dans, bizon avını temsil ediyor. Avcılardan biri yorulunca, düşer gibi yapıyor. O zaman başka bir avcı ona, kör uçlu bir ok atıyor. ‘Bizon’ yaralanıyor. Kendisini ayaklarından tutup sürükleye sürükleye meydandan çıkarıyor ve başının üzerinde bıçaklar salladıktan sonra serbest bırakıyorlar. Bu kez onun meydandaki yerini bizon maskeli başka biri alıyor. Bazen bu danslar, bir dakika bile ara vermeksizin iki, hatta üç hafta sürüyor (İlin ve Segal, 1991, s.41).

İnsanın doğaya yön verme çabası İlin ve Segal’ın bizon avı ile ilgili verdikleri örnekteki gibi insanlarda bir takım düzenlenmiş davranışları ortaya çıkarmış ve ortaya konan düzenin bozulmaması için bu durumun korunmasını ihtiyaç haline getirmiştir. Düzenlenmiş davranışın nasıl yaşam bulduğuna ve nasıl korunduğuna ilişkin Malinowski eğitim süreci ve otorite sürecini işaret etmekte ve bunun sonucunda ortaya çıkacak *ideal*

davranışın ancak belli kural ve normlarla düzenleneceğini ifade etmektedir (Malinowski, 1992, s.74, s.108). İşte tam bu noktada insanın birbirleriyle iletişimleri sonucu ortaya çıkan davranışların devamlılığının sağlanması eğitim ve otorite ihtiyacını ortaya çıkarmış bu da beraberinde bazı kural ve normları getirmiştir. Sihirsel düşünüş çerçevesinde ortaya çıkan eylemler de bunun ilk örneğini teşkil etmektedir diyebiliriz. Bu açıdan özellikle “insan-insan” iletişiminde ortaya çıkan davranış Tablo 2.11’deki gibi ele almak mümkündür.

Tablo 2.11. *İnsanın “İhtiyaç-uyaran-amaç” çerçevesinde ortaya koyduğu “davranışın simgeselleşme” aşaması*

Davranış Aşaması
İhtiyaç: Biyolojik/kültürel
Uyaran: Doğüstü güçler
Amaç: Doğay olaylarına yön vermek
Davranış Biçimi: Simgesel düzeyde
Davranışın StilDef. Aşaması: Simgesel düzeyde

Yukarıdaki tabloda ele alındığı üzere insanın doğay ile olan ilişkisi, diğer insanlarla birlikte geliştirdiği eylemler sonucu değişmiştir. Bu noktada insanının diğer insanlara yönelen davranışları bir önceki aşamadan farklı olarak beraberce bir eylem bütünlüğü içinde doğaya üstün gelme mücadelesine dönüşmüştür. Taklitçi davranış, somutun anlatılması aşamasını geçerek soyuta doğru kaymış bu da beraberinde simgesel anlatıma yol açmıştır. İnsanın bu evrede gösterdiği davranış Floyd Henry Allport’un Şekil 2.2.’de ele alınan “davranış modeline” denk gelmektedir.

Bu çerçevede davranışın nasıl stilize ve deforme olduğunu ele alacak olursak insanın diğer insanlarla birlikte bir eylem bütünlüğü içinde hareket etmeye başlaması beraberinde düzenlenmiş bir takım davranışların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu davranışların devamlılığının sağlanması ise belli norm ve kurallara bağlanmıştır. Davranışın bu noktada stilize ve deforme olması da doğal olarak toplumsal düzenleme ile sağlanmaya başlamıştır. Örneğin av bereketi töreninde yapılması gereken belli davranış kalıpları av ekibindekiler tarafından tekrarlanmak durumundadır. Ayrıca taklit birebir somutun taklidi olmaktan çıkarak soyut anlamları da ifade etmekte kullanılmakta böylelikle simgesel ifadeler davranışta yer almaktadır. Bu da davranışın simgesel düzeye çıkarak deforme ve stilize olduğunu göstermektedir. Davranışın taklitçi ve simgesel

düzeyde olduğu aşamada davranışa yön veren zihinsel yapı Tablo 2.12’de gösterildiği gibidir.

Tablo 2.12. *Davranışa yön veren zihinsel yapı*

Zihinsel Yapı
İnsanın Düşünce Yapısı: Sihirsel/büyüsel düşünüş.
Duyum ve Algı: Simgesel düzeyde
İmge ve İmgelem: Simgesel düzeyde
Biçim ve Biçimlendirme: Simgesel düzeyde
Davranışın StilDef. Aşaması: Simgesel düzeyde

Tablo 2.12’de değinildiği üzere insan, ilkel zamandaki sanatsal yaratım aşamasında çok önemli bir seviyeye ulaşmıştır. İnsanın doğaya üstün gelmek için ortak olarak yaptığı bir takım eylemler insanda sihirsel düşünüşün gelişmesine neden olmuştur. Sihirsel düşünüş biçimi de insanın duyum-algı, imge-imgelem, biçim-biçimlendirme ve dolayısıyla davranışın StilDef. aşamasını simgesel seviyeye taşımıştır.

İnsanın iletişim açısından geldiği bu aşama, insanın davranışlarını değerlendirme noktasında da çok önemli bir yere sahiptir. Çünkü insanın gerçek anlatımdan uzaklaşarak bir sahnede oynarmışçasına yaptığı ilk ortak gösterimin izlerini av büyüğü örneğinde görmekteyiz ki bu da bize davranışın fizikselleştiğini göstermektedir. Başka şekilde ifade etmek gerekirse, zihinsel yapının ve davranışın simgesel bir boyuta geçmesi, insan davranışının günlük yaşam davranışının dışına (gündelik dışına) çıkmasına neden olmuştur.

2.3.3. Fizikselliğin ortaya çıkması

2.3.3.1.Oynayan insan ve oyun¹³

Kültürün ayrılmaz bir parçası olarak ele alınan “oyun” kavramının birçok tanımı yapılmıştır. Bu tanımlar her ülkeye göre farklılık göstermekte hatta her ülke sınırları içinde bile çeşitli anlamları temsil etmektedir. Örneğin Türkçede oyun kavramının ilk

¹³ Bu bölümün yazımında temel kaynak olarak Johan Huizinga’nın kaleme aldığı *Homo-Ludens* kitabı kullanılmıştır. Bknz.H.J.(1995).

tanımı, vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence şeklinde yapılmıştır (TDK,2005,s.1526)” Ancak Türkçe’de oyun ve oynamak sözcüğünün diğer pek çok anlamı bulunmaktadır. Çocukların oyunu, dans, dramatik gösterim, kağıt, zar gibi baht oyunları, spor ile ilgili eylemler oyun sözcüğü ile ifade edilmektedir. Ayrıca Tanzimat Dönemi’nde Batı Tiyatrosu’nun Türkiye’de etkili olmasıyla birlikte oyun sözcüğü yazılı tiyatro metni anlamında kullanılmıştır. Bunun dışında; oyun almak, birine oyun etmek, oyun havası, oyun kağıdı, oyun vermek, oyuna çıkmak, oyuna gelmek gibi başka anlamları da bulunmaktadır. Farsça “baz” eki ile yapılan “oyunbaz”, hem güzel oyunlar oynayan, hem düzenci, hilekar anlamına gelmektedir. Kurcalamak, tehlikeye koymak, değişiklik göstermek ise fiil kullanımlarıdır. Oynaya oynaya derken sevine sevine, hoşnutluk anlamında kullanılmakta; oynaşmak, hem biriyle oynamak, hem de sevişmek anlamlarına gelmektedir (And,2007,s.36).

Metin And “Oyun ve Büğü, 2007” adlı kitabında, Türk kültüründeki oyun kavramını ele almış, kökenini araştırmış ve çeşitli dillerde oyun kavramının hangi anlamlarda kullanıldığını göstermiş, daha sonrada ülkemizin çeşitli bölgelerinde oynanan oyunları “oyun” olgusu çerçevesinde örneklemiştir. Oyun sadece ülkemizde değil aynı zamanda dünyada da merak konusu olmuştur. Oyunun kökenine ilişkin pek çok araştırma yürütülmüş, oyunun işlevsel ve biçimsel özellikleri psikoloji, sosyoloji ve antropoloji gibi alanların araştırma konusu haline gelmiştir. Bu araştırmalar arasında oldukça önemli bir yere sahip olan kişilerden birisi Johan Huizinga’ dır. And’ın da özellikle oyun ile ilgili yaptığı değerlendirmelerde temel referans noktasının Huizinga olduğu görülmektedir. “Oyun” üzerine araştırma yapan ve Homo Ludens (Oyuncu İnsan) kavramını literatüre kazandıran Johan Huizinga ise genel anlamda oyun tanımını şu şekilde yapmıştır:

Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli bir zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile “alışılmış hayat ”tan “başka türlü olmak” bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir (Huizinga,1995,s.48).

“Oyun”un bu çalışma açısından önemine ve yerine değinilecek olursa, iki temel noktayı ele almak gerekmektedir. Birincisi oyunlar, simgeselleşen insan davranışının ilk örnekleri olması açısından ikincisi de ritüellerin kökenini oluşturması açısından önemlidir. Daha önceki bölümde insan davranışının doğaüstü güçleri anlamlandırmak, onlardan korunmak ve onlara yön vermek için gündelik dışına çıktığına yani simgeselleştiğine değinilmişti. Ancak simgeselleşen ve daha sonra da “ritüelistik

davranış”a dönüşen davranışların gündelik dışına ilk olarak oyunlarla çıktığı düşünülmektedir. Bunu da oyunun biçim ve işlevinde bulunan “bir şeyi temsil etme” (simgeselleşme/gündelik dışına çıkma) özelliklerinde aramak gerekmektedir. Huizinga’ya göre temsil etmek bir şeyin görülmesini sağlamak kadar güçlü bir anlama sahiptir:

Bu işlem, seyircilerin gözleri önüne yerleştirilen doğal bir verinin görülmesine indirgenebilir. Erkek tavus kuşu veya hindi, dişilerine tüylerinin ihtişamını göstermektedirler; ama bu sunum alışık olunmayan çok özel bir olgunun hayranlık uyandırmak üzere dışavurumunu içermektedir. Eğer kuş buna bir de dans adımları eklerse, bu durumda iş bir gösteriye, sıradan gerçekten bir kaçışa, bu gerçeğin daha üst bir düzleme aktarılmasına dönüşür. Bu durumda hayvanda neyin meydana geldiğini bilemeyiz. Benzeri temsiller çocuk hayatında çok erken yaşlardan itibaren hayal gücüyle yüklü hale gelmektedir. Alışılmış durumdakinden daha güzel, daha soylu veya daha tehlikeli başka bir şey temsil edilir. Çocuk, prens, baba, kötü büyücü veya kaplan olur. Çocuk ayrıca “sıradan gerçeğin” tam bilincini kaybetmeksizin, kendisini “öyle olduğuna inandıran” bir heyecan hissetme derecesine ulaşır. Çocuk bir görünüşü, hayal edilen bir şeyin gerçekleştirilmesini temsil eder; yani bu, imge aracılığıyla bir yeniden üretim veya ifadedir (Huizinga,1995,s.31).

İmgeler aracılığıyla yeniden üretilen ya da simgeselleşen davranışlar oyunun bazı temel niteliklerini de oluşturmuştur. And, Huizinga’dan yola çıkarak bu nitelikleri şu şekilde özetlemiştir:

- Oyun her şeyden önce isteğe bağlı gönüllü bir eylem olarak ortaya çıkmaktadır, zorlama bir oyundan söz etmek mümkün değildir (Bir ritüel ya da bir tören söz konusu olduğunda görev ve ödev kavramlarıyla birleşmekte, zorunluluk kapsamından çıkmaktadır),
- Oyun özgür bir eylemdir. Oyun gerçek yaşamdan, günlük yaşamdan farklıdır. Kendi kuralları vardır ve hayatta bir ara veriş, bir dinlenme, günlük yaşamın bir süsü olarak var olmaktadır.
- Oyun günlük yaşamdan mekân ve süre bakımından ayrılmaktadır. Oyun belli bir sürede başlamakta ve bitmektedir. Bir sonuca odaklanmakta, gelenek gibi sürekli ve tekrarlanabilmektedir (And,2007,s.28).

Oyunun bir sonuca odaklanması, kültürel bir işlevi yerine getirmesi oyunun üst biçimlerini meydana getirmektedir. Peki oyunun üst biçimleri nelerdir? Bu soruya, oyun üzerine araştırma yapan Elmer Mitchell-Bernard Mason’ın verdiği yanıt ise insan ihtiyaçları olmuştur. Onlara göre oyunun temelinde:

- Dövüşmek, avlanmak, kürek çekmek vb gibi yeni bir yaşantıyı deneme ihtiyacı,

- Taklit, din gibi güvenlik isteğine sahip olmak
- Toplumseverlik, aşk, aile sevgisi, dostluk, özgecilik gibi tepki ve yanıtlama isteği
- Üne kavuşma, kendini gösterme, önderlik, utku gibi tanınma isteği
- Bir topluluğa bağlanmak, üye olmak gibi katılma isteği,
- Renk, biçim, ses, hareket, tartımda güzellikler gibi estetik/güzellik isteği bulunmaktadır (Mitchell ve Mason, 1948'den aktaran And,2007, s. 59).

Huizinga'ya göre de oyunun üst biçimleri onun altında yatan işlevle ilgilidir. O, oyunun ele alınan üst biçimleri altındaki işlevi iki esas noktaya indirgemıştır. “Oyun *bir* şey için mücadeledir veya bir şeyin temsildir. Ayrıca bu iki işlev, oyunun bir şey için olan mücadeleyi “temsil” etmesi veya bir şeyi en iyi temsil edecek bir mücadele olması anlamında iç içe girebilir (Huizinga,1995,s.31)”.

İnsanın simgesel düşünce döneminde en büyük mücadele alanını oluşturan şey ise daha önce değinildiği üzere doğaüstü güçlere yön vermek için verdiği mücadeledir. Mücadele de beraberinde oyun alanının kutsal olana yönelmesine neden olmuş ve oyunun kuralları kutsal oyunun kurallarına dönüşmüştür. Diğer bir ifade ile ritüeller (kutsal eylemler), oyunun üst biçimini oluşturmuştur. Huizinga Arkaik kutsal eylemin “oyunsal” karakterini şu şekilde açıklamaktadır:

İbadet bir gösteri, dramatik bir temsil, bir simgeselleştirme ve gerçekleşen bir şeyin ikamesidir. Cemaat, mevsimlerle birlikte gelen kutsal bayram günlerinde, doğa hayatının büyük olaylarını kutsal gösteriler aracılığı ile kutlamaktadır. Mevsimlerin art arda gelişi; yıldızların doğuş ve batışları, ürünlerin büyüüp olgunlaşmaları, insanın ve hayvanın doğum, ölümlerine ilişkin imgelerle temsil edilmektedir... İnsanlık, Leo Frobenius'un ifadesiyle, doğanın düzenini, nasıl kavırıyorsa öyle oynamaktadır. Frobenius'a göre, insanlık geçmiş zamanlarda önce hayvanlar ve bitkiler alanındaki olguların bilincine varmış, sonra da zaman ve mekânın, ayların ve mevsimlerin, güneşin hareketlerinin düzenine ilişkin kavramlar edinmiştir. Daha sonra, varoluşun bu eksiksiz düzenini kutsal bir oyun biçiminde oynamaya başlamıştır. Ve bu oyunun içinde ve bu oyun aracılığıyla, insanlık temsil edilen olayları yeniden gerçekleştirmekte, evrensel düzenin korunmasına yardım etmektedir. Ama bundan daha fazlası vardır. Çünkü bu dinsel oyunun biçimleri bizahiti cemaatin düzenine, onun ilkel siyasal kurumlarına da hayat vermiştir (Huizinga,1995, s.33-34).

Her ne kadar oyun üzerine yapılan çalışmalar tam bir kesinlik belirtmemiş olsa da ritüelin oyunun bir üst biçimi olduğu konusunda hemfikir olunduğunu söylemek mümkündür. Bu ortak fikir noktasında çalışma açısından şunları söylemek de mümkün hale gelmektedir: Simgeselleşen yani günlük yaşam dışına çıkan insan davranışının ilk örneklerini oyunlarda bulmaktayız. Bu oyunlar, bir süre sonra ritüellerin yapısını

dolayısıyla da tiyatronun kaynağını oluşturarak oyunculukta fizikselliğin ortaya çıkmasını sağlamaktadır.

2.3.3.2. Kutsayan insan ve ritüel

Her toplumun kendi kültürel özelliklerine göre çeşitlilik gösteren ritüelleri, pek çok araştırma alanının konusunu oluşturmuş, bu doğrultuda yapılan çözümlemeler ve açıklamalar yine ilgili alanlara göre farklılık göstermiştir. Batı dillerinde “ritüel” kelimesinin Latince’den kökünü oluşturan “rit” kelimesi “bir şey yapmak” anlamına gelmektedir. Rit kelimesi ayrıca tapım biçimlerini ifade etmektedir. Her tapım belli bir biçimde yapılmakta ve tapım biçimlerine göre rit’ler de çeşitlenmekte ve kelime biçimsel bir anlamı ifade etmektedir (Hançerlioğlu,1993,s.433).

Ritüel kavramını Gordon Marshall (1999,s.623), “uygun zamanlarda yerine getirilen ve sembollerin de kullanıldığı sık sık tekrarlanan bir davranış modeli” olarak tanımlamaktadır. Durkheim, Dini Hayatın İlkel Biçimleri (*The Elementary Forms of the Religious Life*) adlı kitabında, ritüeli “insanların kutsal karşısındaki davranış kurallarıdır” şeklinde tanımlamaktadır. Bunu yaparken de kutsal olan ile dindışı arasında güçlü bir ayırım yapmakta ve ritüelleri kutsal kategorisine yerleştirmektedir. Durkheim, ritüeli toplumsal yapıya indirgemektedir, çünkü insanlar, ritüeller aracılığıyla, toplumdaki ilişki modellerini doğru biçimde izleyebilmekte ve öğrenebilmektedir. (Durkheim,2005, s.55-67). Jann Assman ise ritüelleri kültürel belleğin bir taşıyıcısı ve örgütlenme biçimi olarak görmektedir. Ona göre, ritüellerin düzenli tekrarı sayesinde bilginin iletilmesi ve devredilmesi böylece kültürel kimliğin yeniden üretilmesi sağlanmaktadır (Assman,2001,s.60).

Richard Schechner, ritüelin tanımını “Yoğunlaşma, mübalağa, yineleme ve ritim yoluyla sıradan davranışın, genellikle çiftleşme, hiyerarşi ya da kendi alanını belirleme konularıyla ilgili özgün işlevlere hizmet eden özel davranış dizilerine dönüştürülmüş halidir” şeklinde yapmaktadır (Schechner,2015,s.260).

Tiyatro sanatının nasıl doğduğuna ilişkin yapılan araştırmalar ise, tiyatronun ritüelleri meydana getiren büyü törenlerinden doğduğu görüşünde hemfikirdir. “Tiyatronun asal ögesi olan, bir olayı taklitle canlandırma eyleminin ilkel kavimlerin büyü törenlerinde bulunduğu ve tiyatronun bu canlandırma eyleminden türediği görüşü

kalın çizgileri ile kabul edilmektedir (Şener, 1975,s.45)”. Ayrıca çıkış noktasından az ya da çok uzaklaşmış olsa da bu “törenselleşmiş davranış biçimi” günümüzde halen kırsal bölgelerde görülmektedir (Candan, 2010, s. 25).

Lauri Honko, *Ritüellerin Oluşum Süreçleri* adlı makalesinde ritüelleri üç gruba ayırarak incelemektedir:

1-Geçiş Ritleri: Doğum, evlilik ve ölüm gibi kişinin eski statüsünden diğer statüye geçtikleri ve toplum tarafından organize edilen geleneksel ritüellerdir. Kişinin önceki rolü gündemden kaldırılmakta ve eski benliği (egosu) öldürülmektedir. Bunlar kişinin hayatında meydana gelen değişikliğin farkına varmasını sağlamak, üstüne alması gereken yeri, görevleri ve hakları tanımlamakta, bilgi aktarımı sağlayarak kişinin o konudaki yeterliliğini test etmektedir.

2-Takvimsel Ritler: Yeni yıl kutlamaları, bayramlar, festivaller gibi dönemler halinde ortaya çıkan bu ritler, topluluk tarafından organize edilmekte ve sosyo-ekonomik mevsimlerin çoğunlukla başında ya da sonunda yapılmaktadır. Sosyal hayatın ritmini oluşturan takvimsel ritler, toplumun kolektif ve önceden belirlenmiş değerlerini ön plana çıkarmaktadır. Tekrarlanan nitelikte olan bu ritler, kişiyi sosyal ve sosyo-ekonomik çevresine, defalarca tekrarlanan ama aynı zamanda yaratıcı bir yolla bağlamaktadır.

3-Kriz Ritleri: Felaketler, kazalar, hastalıklar ya da talihsizlikler gibi beklenmeyen kriz durumlarında yapılan ritlerdir. Amaçların gerçekleştirilmesi durumunda, dünyanın normal düzenini bozan, kişi veya toplum tarafından organize edilir. Kişisel ya da grup merkezli olan kriz ritlerinin kapsamı çok geniştir. Tekrarlanmayan türden olan bu ritler, önceden tahmin edilememekte, kişileri ya da toplumu şaşırtmakta ve zamanına müdahale edilememektedir (Honko,2006,s.131-134).

Yukarıda kısaca tanımlanan ve genel özelliklerine değinilen ritüellerin bu çalışma çerçevesindeki önemi; ritüeli meydana getiren “insan davranışları” ve bu davranışlara yön veren “zihinsel yapı”dır. Çünkü insanın bu aşamada göstermiş olduğu davranışlar, gündelik dışı davranış özelliği göstermekte ve fizikselliğin ilk örneği olması bakımından önem taşımaktadır.

İlkel insanlar ikili bir gerçek içinde yaşamaktadırlar. Bunların birincisi kendi gözleriyle gördüğü, elleriyle dokunduğu, kısaca duyularıyla algıladığı varlık ve nesneleri kapsamaktadır; bu duyular bu algılamaların içerdiği, düzenli bir şekilde yinelenen

zamansal olgularla ilgili davranışları belirlemektedir. Bir de görülemeyen ve duyularla algılanamayan, mevcudiyetleri hissedilen ve etkileri altında kalınan varlıkları kapsayan ikinci bir gerçeklik bulunmaktadır. İlkel insanlar özellikle ikinci gerçeklikle daha fazla ilgilenmektedir çünkü ne zaman ortaya çıkacağı belli olmayan doğaüstü güçlerin nasıl davranacağını bilmemektedirler (Levy-Bruhl,2006,s.143).

Pierre Lienard ve Pascal Boyer'in *American Antropologist* dergisinde ele aldıkları *Whence Collective Rituals?* (Neden Kollektif Ritüeller?) *A Cultural Selection Model of Ritualized Behavior* (Kültürel Bir Seleksiyon Modeli Olarak Ritüelistik Davranış) adlı makalede araştırmalarını ritüelin tanımı yapmaktan öte ritüelin ortaya çıkmasına neden olan *ritüelistik davranış* üzerinde odaklanmışlardır. Lienard ve Boyer, katı kurallar, belli kalıplar ve konular ile karakterize olmuş *ritüelistik davranış*, potansiyel korkulardan ve sosyal tehlikelerden korunmak için ortaya konmuş *organize davranış* olarak tanımlamıştır. Bu organize davranış ortaya çıkaran durumu ise nöro-bilişsel bir etki-tepkinin sonucu olarak ortaya çıktığını söylemektedirler. *Tehlike Önleme Sistemi* (hazard-precaution system) adı verilen bu sistemde, insanın potansiyel bir tehlike durumunu görmesi ve buna karşı önlem alması bazı nörobilişsel davranışlarla¹⁴ sağlanmaktadır. Bu organize davranışlar aynı zamanda kültürel seleksiyon sürecinde, her kültüre göre farklılık göstererek şekil almıştır (Lienard ve Boyer,2006,s.814-825).

Sonuç olarak şunları söylemek mümkündür; ritüelistik davranışlar, insanların potansiyel korkulardan ve sosyal tehlikelerden korunmak için geliştirdikleri bir takım organize davranışlardır ve bu organize davranışlar, beraberinde simgesel eylemleri getirmekte, bu simgesel eylemler ise fizikselliğin ilk örneği olan ritüellerin temelini oluşturmaktadır.

¹⁴ Lienard ve Boyer'e göre nörobilişsel davranışın en iyi gözlemlendiği davranışlar, özellikle OKB (Obsesif Kompulsif Davranış Bozukluğu) hastalarında görülmektedir. OKB'si olan hastalarda ortaya çıkan ve kendini çevresel etmenlerden ya da durumlardan koruduğunu düşündüğü bozuk davranışlar, bu kişilerin bireysel ritüelistik davranış rutininin ya da algısının bozulmasından ve normal olanın dışında davranışlar sergilemesinden kaynaklanmaktadır. Bu noktada Ritüellerin genel yapısı incelendiğinde aynı OKB hastalarının davranışlarında sergilenen ve kendi yapısı içinde katı kurallara bağlı, tekrarlayan ve kendi içinde anlam bütünlüğü taşımayan bir takım ortak özellikler taşımaktadır (Lienard ve Boyer,2006,s.819).

2.3.3.3. Fizikselliğin ilk örneklerinden biri olarak “şaman”

İlkel dönemde, insan davranışlarının simgeselleşmesi ve özellikle ritüeller ile birlikte gündelik dışı bir özellik kazanması, aynı zamanda oyunculukta fizikselliğin de ortaya çıktığı anlamına gelmektedir. Ancak fizikselliğin hangi özelliklerinin hangi ritüellerde ne şekilde belirdiğini anlatmak hem çalışmanın sınırlarını hem de amacını aşan bir duruma dönüşecektir. Ayrıca insanlığın bu sürecinde dahi en ufak kültür oluşumunun bir ritüele sahip olduğunu düşündüğümüzde bunların her birini ele almanın imkânsız olduğu da açıktır. Fakat yine de fizikselliğin nasıl ortaya çıktığını örnek bir ritüel üzerinden ele alarak sınırlandırmak gerekmektedir ve bu noktada sadece Şamanlığa “oyuncu” bağlamında değinilecektir.

Şaman sözcüğünün kökenine ve anlamına ilişkin pek çok farklı açıklama bulunmakla beraber birçok kişinin ortaklaştığı nokta, “şaman” sözcüğünün, Çin’e kadar tüm Doğu Sibirya’ya yayılmış Moğol dil grubuna dâhil olan Tunguz diline ait *Çaman*’dan geldiğidir. Sözcüğün kökenine ilişkin yaklaşımlardan biri ise, şamanın “sıçramak, dans etmek, coşmak” anlamına gelen bir fiil kökünden türediğidir. Şaman sözcüğü günümüzde “büyücü”, “sağaltıcı”, “sihirbaz”, “kâhin” gibi büyüsel yeteneklere başvurduğu düşünülen herkes için kullanılan kavramların yerini almaya başlamıştır (Perrin,2001,s.16-17).

Şaman, ruhunun bedeninden ayrılarak göğe tırmanmaya ya da yeraltına inmeye giriştiğini var sayan özel bir esrimenin uzmanı, ruhların efendisidir. Daha çok hastalıkları iyileştirmek için esriklik durumuna geçmekte ve bazı ritüel tekniklerinden faydalanmaktadır. Şamanın avcılık ve tarım için büyü yapmak, bilinmezden haber vermek, ölümler dünyası ile gerçek dünya arasında aracılık etmek gibi işlevleri bulunmaktadır. Şaman bu işlevlerini yerine getirmek için mitolojik öğelerden yararlanmaktadır. Mitleri yaşamakta onları eylemleri ile canlandırmaktadır. (Eliade,1999,s24; And,2007,s.384; Perrin, 2001, s.70). Şaman özellikle toplumsal işlevi açısından oldukça önemlidir. Çünkü Şamanizm toplumsal bir talebe karşılık vermekte ve pratik bir amaç gütmektedir. Şamanın varlığı, sıkıntıları körükleyen öteki dünyayla iyi ilişkiler sürdürerek bu sıkıntıları önlemek ya da aracılık yaparak bu tür sorunları çözüme kavuşturmak üzerine kurulmuştur. Bu açıdan şaman vazgeçilmez bir işleve sahiptir (Perrin, 2001,s.69).

Şaman törenleri, tanrılar ve ruhlar arasında ilişki kurma yeteneği olan şamanın vecd sırasındaki hareketlerinden oluşmaktadır. Şaman bu tören sırasında, her parçası, üstüne takılan her malzeme, üstüne yapılan her şekil ayrı bir anlam ifade eden ya da ayrı bir varlığın simgesi olan değişik giysiler, külahlar giymekte, maske takmakta ve gene özel bir biçimde hazırlanmış davulunu ya da tefini çalmaktadır. Bu arada da kendinden geçinceye, diğer bir ifade ile tanrılarla ve ruhlarla temas sağlayıncaya kadar zıplamakta, sıçramakta, garip sesler çıkarmakta, yalvarıp yerlerde sürünmekte bazen de bayılıp düşmektedir (Dinler Tarihi Ansiklopedisi [DTA], 1999,s.32).

Her şaman gösterisi müzik, dans ve sözcük (içine diyalog, monolog, anlatım olan üçlü fonksiyonda), sembolik ifadelerle dolu olan ve sıkça hokkabazlık ve el çabukluğu kategorisine sokulan jest ve hareketlerin tabii bütünlüğünü oluşturmaktadır. “Seyirci”ler, “oyun”un dramatik yapısına uyan fakat kendi iç yapısına sahip olan “solo gösteriler” seyredereklerdi. Şaman gösterisinin seyri;

- 1-Giriş,
- 2-Yardımcı ruh çağırma,
- 3-Şamanın ruhlarla konuşup iblislerle mücadele ettiği öbür dünyaya yolculuk,
- 4-Misyonunu yerine getirip dönüş unsurlarından oluşmaktadır (Koecherowa, tarihsiz, s.78).

Şamanın mekânı, zamanı, kullandığı nesneleri kutsallaştırma eylemi, aynı zamanda onları tiyatralleştirme eylemidir (Tuna,2000,s.246) Metin And, bu tiyatralleştirme eylemini bu törenlerin karmaşık yapısındaki tiyatronun pek çok ögesini şu şekilde özetlemiştir:

Dramatik çatışma, şamanın kişiliğinde ruhlarla şaman arasında olur. Ses, söz, söyleşme (dialogue), ses taklitleri, dans, el yüz ve bedensel tavırlar ve pandomime geniş ölçüde yer verir. Dekor, ışık, giysi, makyaj, tiyatro donatımı ve ses etmenleri gibi tiyatronun yardımcı öğeleri şamanın töreninde bulunur. Gösterimde şaman yardımcı da kullanır, hasta ile seyirci de gösterimin temel öğeleridir. Ayrıca yanılsama ve gözbağcılık sanatına da başvurur. Bütün bu nitelikleri ile seyirci hem eğlenir, hem aydınlanır, hem yatıştır ve inancı tazelenir, zaman zaman da kuşku gibi tepkiler de gösterir. Ayrıca müziğe de geniş ölçüde yer verilir. Özellikle şaman davulu ile kendi dansına eşlik eder (And,2007,s.385).

Şamanın töreni sırasında yaptığı tüm bu eylemler günlük dışı eylemlerdir. Bu günlük dışı eylemleri şaman, belli bir ayın alanında düzenlemekte ve örgütlediği törenler

sırasında kendine özgü davranışları dayatarak simgesel anlamları yinelemekte ve güçlendirmektedir. Şamanizm üzerine araştırma yapan Michel Perrin, şamanı bu noktada bir sanatçı olarak ele almaktadır:

Şamanizm kişisel niteliklerin temel olduğu sözlü ve teatral bir sanattır. Her şaman kendine özgü üslubuyla tanınır. Bu açıdan o bir sanatçıdır. Her yeni durum karşısında hayal gücünü sergiler, yaratır. Grubu ve hastaları, ondan bunu ister ya da bekler (Perrin 2001, s.70).

Erhan Tuna da yapmış olduğu “Şamanlık ve Oyunculuk” adlı çalışmasında şamanın kutsal bir görevi yerine getiren tavrını, bir oyuncunun tavrından farklı bulmamıştır. Bu noktada şamanlığın oyun ile bağlantısına değinmiştir. Şamanın yapmış olduğu bu törenin aslında oyundan çıktığı, bu noktada şamanı da oynayan insan yani bir oyuncu olduğu sonucuna varmıştır:

Tiyatronun, doğuşuna ilişkin her kaynakta, tiyatronun din ile, kutsallık ile olan ilişkisi ortaya çıkmaktadır. Şamanizm de tiyatronun kaynaklarından birini oluşturmaktadır. Bu anlamda belki de en eski sayılabilecek kutsallık-tiyatro ilişkisini oluşturur. İşte şamanda kutsallığa ait eylemiyle inanan insan (homo religious) ve oynayan insan (homo ludans)ın belirginleşmiş ilk örneklerinden biridir (Tuna,200, s.250).

Şamanın bir ritüel çerçevesinde göstermiş olduğu davranışları ele aldığımızda; bu davranışların günlük davranışlar olmayıp, belli anlamlar taşıyan günlük dışı davranışlara döndüğüne ve bu dönüşümle birlikte simgesellik bir anlam kazanarak fizikselliğin ilk örneklerini oluşturduğu anlaşılmaktadır. Bu noktada şaman törenleri özellikle kültürlerarası tiyatro uygulamalarında oldukça önemli bir yer tutmuş ve tutmaktadır. Ayrıca Jerzy Grotowski, Eugenio Barba, Peter Brook gibi pek çok önemli tiyatro uygulamacısı tiyatroda fiziksellik arayışlarını şaman ritüelleri gibi kutsal törenlerine yöneltmişlerdir.

2.3.4. Tiyatroda fiziksellik arayışları

2.3.4.1.Modern dönemde fiziksellik arayışları

Tiyatro’da fiziksellik kavramının tiyatro ile ilgili ilk bilgileri edindiğimiz Antik Yunan dönemine kadar uzandığı ve nasıl ortaya çıktığı daha önce ele alınmıştı. Tiyatro sanatının insanı ve insan davranışını fiziksel bir yolla taklit etmesi, tiyatronun zaten özünde taşıdığı ve vazgeçilmez temel bir sanatsal özelliktir. Ritüeller ile başlayan

davranışın fizikselleşme sürecinin sistematik bir yaklaşım çerçevesinde ele alınması tarihsel açıdan çok yakın bir sürece denk gelmektedir. Bu noktada davranışın fizikselleşmesinde yöntemsel arayışların modern tiyatro ile başladığını söylemek mümkündür.

Modern tiyatronun, hangi zaman diliminde başladığına dair bazı fikir ayrılıkları olsa da birçok tarihçi, modern dönemin 19. yüzyılda köklenmiş olduğunu ve gittikçe artan bir hızla günümüze değin uzandığı düşüncesinde hemfikirdir (Nutku,1963: 10). Çağdaş tiyatronun temellerinin atıldığı 19. yüzyıl sanatında Gerçekçilik, Doğalcılık, İzlenimcilik, Yeni Romantizm, Simgecilik gibi birçok akım etkili olmuş ve yanılısama düşkünlüğü sahnenin en önde gelen özelliklerinden biri olmuştur. Yüzyıl sonlarına doğru, karşı gerçekçi eğilimlerle başlayan süreç tiyatro sanatının önemli dönemeçlerini oluşturmuştur. Richard Wagner, Adolphe Appia ve Edward Gordon Craig’ın düşünce ve tasarımlarıyla tiyatro sanatının estetik ilkelerini yeniden ortaya koymalarıyla başlayan süreç, yönetmenin ortaya çıkışı ve oyunculuk yöntemlerinin geliştirilmesiyle devam etmiştir (Candan,2010:4-5).

Richard Wagner’in (1813-1883), sanat anlayışı, Hegel felsefesi ve romantik sanat anlayışından etkilenmiştir. Ona göre geleceğin sanatı bir ortak sanat ürünü, bir birleşik sanat yapıtıdır, çünkü birleşik sanat en ideal sanattır. Bu yüzden türler tek tek değil, ortaklaşa bir çabayla yaşamı en iyi biçimde ifade edebilecektir. Tiyatroda ise bu birleşik sanat anlayışı ışıklama, dekor, müzik ve dramatik metin uyumuyla ortaya çıkmaktadır (Şener,2012:221). Çağdaş ışıklama kuramının yaratıcısı ve tiyatro reformunun önderlerinden biri olan *Adolphe Appia* (1862-1928),natüralist sahne düzenine karşı, Wagner’ın bütünsel sanat anlayışı doğrultusunda, simgesel mimari, “ritmik sahne” anlayışını getirmiştir. Sahneleme sanatının özerkleşmesine, yönetmen tiyatrosunun yaratılmasına ve sahne tasarımında sanatsal önemin öne çıkmasına önderlik etmiştir (Çalışlar, 1993: 20). Appai gibi Wagner’ın “ortak sanat yapıtı” düşüncesini kendine başlangıç noktası yapan diğer önemli sahne tasarımcısı da *Edward Gordon Craig* (1872-1966)’dir. Ona göre, tiyatro ne yalnız oyunculuk, ne oyun, ne de kendi başına danstır, bunun ötesinde bunların karışımı olan bir sentezdir. Craig, yönetmeni, tiyatronun sentezcisi olarak görmüş ve onu sahnenin hükümdarı ilan etmiştir. Ayrıca sahne tasarımında ve oyunculuk anlayışında yenilikler getirmiş, oyuncuyu tiyatro sanatının içinde bir parça olarak görmüştür. Craig, oyuncuyu “üstün kukla” kavramıyla tanımlamış

ve onu doğaya öykünmeyen, ama doğayı yeni baştan yaratan biri olarak kabul etmiştir. Ona göre, oyuncular mutlaka simgesel hareketlerden oluşan yeni bir oyun biçimi bulmalı ve her gün bunu yeniden yaratmalıdır (Nutku,1985, s:15-17).

Görüldüğü üzere Wagner'in "ortak sanat yapısı" düşüncesi etrafında yapılan çalışmalar hem sahne anlatımı açısından etkili olmuş hem de oyuncunun salt yorumcu-aracı olarak değil bir yaratıcı olarak görülmesine sebep olmuştur. Tiyatrodaki bu tüm gelişmelerle birlikte 19.yüzyılın sonunda yönetmen artık bir gereksinim haline gelmiştir.

Konstantin Sergeyeviç Stanislavski, (1863-1938), tiyatro yönetmeni, tiyatro yöneticisi, oyuncu, eğitmen ve kuramcı olarak bilinmektedir. Ancak onu tiyatrodaki öne çıkaran ve halen çağdaş tiyatrodaki etkili kılan nokta ise geliştirdiği oyunculuk sistemi, bir diğer ifadeyle "sistem" oyunculuğudur. Stanislavski'nin araştırmalarının temel konusu insan aksiyonu olmuştur. Dolayısıyla psikolojik ve fiziksel eyleme yönelik çalışmaları başlangıçtan sonuna kadar üzerinde çalıştığı oyunculuk yöntemini etkilemiştir (Moore, çeviri, 2005: 161). Stanislavski, "Sistem" üzerinde çalıştığı ilk dönemde coşku belleği kavramının ön plana çıktığı bir tekniğin arayışı içerisine girmiştir (Moore, çeviri, 2011: 9). Bu süreçte Stanislavski'nin ilk sorduğu sorular; *esin nedir?* ve *esin anında oyuncunun duyguları ve belleği yaratıcılığın en üst noktasında nasıl çalışıp hareket eder?* olmuştur. Yaratıcı ruh durumu üzerinde çalıştığı yıllardan sonra yöntemine ilişkin bir tıkanma yaşayan Stanislavski, İçsel olandan hareket etme yolundaki ilk görüşlerini ciddi bir biçimde değiştirmiş, fiziksel ve ruhsal süreçleri ayrılmaz bir bütün olarak ele almaya başlamıştır. Bu yaklaşım ile birlikte oyunculuk kuramında psikolojik eylemler yerine gözlemlenmesi ve düzenlenmesi daha kolay fiziksel eylemleri ele almaya başlamıştır. (Moore, çeviri, 2011: 9). Sonuç olarak Stanislavski, Sistem'in en son şekliyle ister dışa doğru olsun, ister içe doğru olsun sahne üzerinde oynamak gerekliliği üzerinde durmuştur (Stanislavski, çeviri, 1996a: 57).

Yeni tiyatronun öncüsü olarak tanınan *Vsevolod Emilyyeviç Meyerhold* (1874-1940), doğalcılık karşıtı oyunculuğun en büyük temsilcilerinden biridir. Stanislavski'ye karşı çıkan Meyerhold, tiyatronun her alanında, sahne tasarımında ve oyunculukta Stilizasyon'a gitmiştir. Stanislavski aktöre yönelişleri psikolojik, gerçekçi ve aynı zamanda mantık yoluyla değerlendirmeyi önermiş; Meyerhold ise kesin kavramları getiren bir hareketler ve tonlamalar bütünü olarak ortaya koymuştur. Oyunculuk yönteminde simgesel, stilize edilmiş ve soyutlanmış bir yolu tercih etmiş ve

alıřmalarında ynetmenlięi n plana almıřtır. Maske ve Grotesk Meyerhold tiyatrosunun merkezinde olan zellikler olarak karřımıza ıkmaktadır. Grotesk anlatımı Stilizasyon (Stil.)’nun ikinci basamaęı olarak grmüřtür. nk ona gre Stil. yařamı yalın gsterme bařarısı saęlamaktadır, grotesk yoluyla da sanatı, yařama bakıřını ortaya koymaktadır. Meyerhold, dıř aksiyona dayalı yeni tiyatroda maske kullanımı ile maskenin ya da oyuncunun tesine nfuz etmek, aksiyonun tesindeki algıyla sezinlenebilecek i karaktere yani i maskeye ynelmek istemiřtir. Bunun iin Commedia dell’arte tiyatrosu stne alıřmalar yapmıřtır. İvan Pavlov’un řartlı refleks kuramından etkilenen Meyerhold, “biyomekanik” adını verdięi yepyeni bir hareket, yepyeni bir oyunculuk tr geliřtirmiřtir. Meyerhold’a gre; oyuncunun bedeni bir retim aracı, bir makine, bir motordur ve akılcı biimde hareket etmelidir. Bu yzden oyuncu saęlıklı bir denge oluřturmak, sportif ve akrobatik olmak, bedenini mkemmek bir ara haline getirmek zorundadır. Oyuncunun duygularını arka plana atarak oyuncuyu “fizikselleřtirme”ye alıřmıř ve dıř aksiyona dayalı dinamik bir tiyatro anlayıřı benimsemiřtir (Nutku,2002:135-140).

Stanislavski’nin yetiřtirdięi sanatılar arasından Alexander Tairov ve Evgeni Vaktangov ise alıřmalarıyla tiyatroya katkıda bulunmuř iki nemli ynetmendir. *Alexander Tairov* (1885-1950), bale, opera, sirk, mzikhhol ve dram trlerinin bir sentezini yapmak istemiř ve geliřtirdięi bu tiyatro dřncesine “sentetik tiyatro” adını vermiřtir. Yine aynı řekilde oyun trlerinin bir oyuncunun sanatında dengeli bir bireřim oluřturması gerektięine inanmıřtır. Ayrıca eskrim, akrobasi, jonglrlk, dans, soytarılık gibi alanlarda ęrencilerine sıkı bir eęitim vermiřtir fakat beri taraftan dřnsel ierikten ok biimci estetik zerine yoęunlařması, burjuva tiyatrosu yapmakla eleřtirilmesine neden olmuřtur. *Yevgeni Vaktangov* (1883-1922) ise Stanislavski’nin psikolojik gerekilik ile Meyerhold’un grotesk yntemlerini bir araya getirmiř ve yaklařımına “fantastik gerekilik” demiřtir. Tiyatroda oyuncuya birincil nemi vermiř, oyuncunun rolndeki znel psikolojik inancı ile kendi nesnel gzlemini birleřtirmiřtir. Tiyatronun tiyatralleřmesine byk katkıları olmuřtur (Candan,2003: 39-41).

Diyalektik maddeci tiyatroyu kurmuř olan *Bertolt Brecht* (1898-1956), sosyalist hmanist ve devrimci dnya grř doęrultusunda kapitalist dnya sisteminin dnřme uęratılması iin mcadele etmiřtir. Epik oyun, epik mzik, epik oyunculuk anlayıřını, yabancılařma ilkesini getirerek Aristotelesi olmayan, metafizik olmayan tiyatroyu

temellendirmiştir (Çalışlar,1993: 43). Brecht'in kuramını saptadığı ve uygulamasını yaptığı epik tiyatronun amacı, toplumun karmaşık yapısını, toplumsal ilişkilerin diyalektik ilişkisini açıklamak, seyircinin bu konularda düşünmesini ve bilinçlenmesini sağlamaktır. Epik tiyatro, siyasal bir sorumluluk yüklenmekle beraber seyirciye siyasal bir görüşü benimsetmek yerine, sorunlar yaratan durumu tarihsel koşulları içinde sergileyerek bu durumun değişebileceğini göstermek istemiştir (Şener, 2012:264.).

Brecht, bu çerçevede estetik ilke olarak yabancılaştırma etkisini benimsemiş, oyunculukta da göstermecî bir üslup üzerinde çalışarak, toplumsal tavır yani gestus kavramını kullanmıştır. Yabancılaştırma etkisini, tarihselleştirme ve diyalektik olmak üzere iki odak noktası oluşturmaktadır. Tarihselleştirme, gerçekliği toplumsal, tarihsel ve yöresel koşullarıyla ve bir süreç olarak gösterme yöntemidir. Diyalektik ise bunları karşıtların bireşimi niteliğiyle ele alıp, her olgunun içinde barındırdığı tez-antitez karşıtlığını gözler önüne sermeyi öngörmektedir. Öte yandan oyuncunun gözetmesi gereken önemli bir nokta da rol kişisini toplum bağlamı içinde ele almaktır. Tarihselleşmenin bir uzantısı olan bu yaklaşım için Brecht, gestus yani toplumsal tavır kavramını kullanmaktadır. Gestus dendiğinde anlaşılması gereken, bir insan ya da birçok insanı başka insanlarla bağlayan tavır, mimik ve alışlagelmiş açıklamaların karmaşasıdır (Candan,2003: 127). Sahne tekniğinde ise dekor, illüzyondan uzaklaştırılmış ve ne yaşam gerçeği gibi sahneye getirilmiş ne de simgelerden yararlanılmıştır. Sahnenin sahne olduğu belirtilmek istendiğinde olabildiğince boş bir sahne üzerinde yalnızca işlevi olan dekor ve eşyalar kullanılmıştır (Nutku, 1985: 79).

Değinilen tüm bu bilgilerden yola çıkarak 19. yüzyılın tiyatroya getirdiği yenilikleri kısaca şu şekilde özetlemek mümkündür: Sahnenin ve sahnelemenin önemi üzerine denemeler yapılmış; ilk defa bir oyunculuk yöntemi geliştirilmiş; yönetmen kavramı ortaya çıkmış; Aristotelesçi tiyatro anlayışı eleştirilmiştir. Wagner'in birleşik sanat anlayışı çevresinde ortaya çıkan bu gelişmeler, 19.yüzyıl tiyatrosunda mimetik aksiyonun ele alış biçimini de etkilemiştir. Birleşik sanat anlayışı, tiyatro sanatını da etkilemiş; dekor, müzik ve dramatik metnin bir bütün olarak görülmesini ve sahne eyleminin de bu öğelerle uyumlu bir bütün olmasını gerektirmiştir. Bu da sahnenin ve sahnedeki tüm öğelerin estetize edilmesine sebep olmuş, sahnedeki fiziksellik estetik bir boyut kazanmıştır. Fizikselleşmenin en temel aracı olan oyuncunun, diğer sahne öğeleri ile uyumlu bir eylem bağı kurması için geliştirilen oyunculuk yöntemi, bundan sonrası

için bir çığır açmış ve oyuncunun sahnedeki fizikselliği ortaya koyabilmesi için oyunculuk pedagogilerinin ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Kısaca tiyatrodaki fiziksellik tüm öğeleri açısından estetik bir boyut kazanmış ve fizikselliğin estetize edilmesinde sistematik yollar bulunmuştur.

2.3.4.2.Çağdaş dönemde fiziksellik arayışları

19. Yüzyılda meydana gelen bilimsel gelişmeler, teknolojik birikim ve ekonomik büyüme, toplumları kurumsal ve kültürel bir değişim sürecine sokmuştur. Küreselleşmenin başladığı bu süreçte, sanayi toplumu bilgi toplumuna dönüşmeye başlamış ve gelişen iletişim teknolojisi sayesinde 20. ve 21. Yüzyılda da hız kazanmıştır. Küreselleşme, yani *dünyanın tek bir yer olarak görülmesi* düşüncesi ve bu çerçevede toplumları bir araya getirip bütünleştirmek, evrensel refah ve adaleti dengelemek, kültürler arası etkileşimi sağlamak, dil-din-ırk üçlemindeki eşitsizliği ortadan kaldırmak, yerel anlamda özerk evrensel anlamda tek kültür olmak amaçlanan hedeflerden sadece bir kaçını oluşturmıştır. Ancak zaman içinde bilim insanların önemli bir kısmının üzerinde tartıştığı sorun dünyanın iletişim ağı, açık ve serbest pazar, uluslararası göç, çok-kültürlülük, hastalık, kirlilik, doğanın bozulması gibi modernitenin getirdiği küresel nitelikler olmaya başlamıştır (Keyman,1997:3). Mahalli kültürlerin ve geleneksel toplumsal bağların çözüldüğü, sınırların anlamsız kaldığı ve yoğun etkileşimin mekanizmaları dolayısıyla yemekten giyime, eğlenceden sanata kadar birçok kurumsal alanda davranış kalıpları oluşmaya başlamıştır (Ulusoy, 1998:78).

Böyle bir toplumsal dönüşüm sürecinin ortaya çıkardığı sanat anlayışı da doğal olarak ya bu davranış kalıplarının oluşmasına hizmet edecek uygulamalar etrafında şekillenecek ya da bu davranış kalıplarını kırmaya yönelik denemelere girişecektir. Toplumsal gerçekliği kendi estetik anlayışı içinde yeniden oluşturarak seyircisiyle her dönem farklı bir iletişim kurmayı kendine amaç edinmiş tiyatro sanatı, tam bu noktada sanattaki davranış kalıplarını kırmaya yönelik çalışma ve uygulamalara yönelmiştir. Bu süreçte tiyatronun tüm girişimlerinin ortak amacı oyun ile yaşamı birbirinden ayıran keskin çizgiyi ortadan kaldırmak ve tiyatroyu yaşamla kaynaştırmaktır. Çünkü böyle bir kaynaşma, insanın içgüdüleri ile uyum kurmasını, doğa ile bütünleşmesini, toplumsal yabancılaşmışlığı aşmasını sağlayacaktır (Şener, 2012: 310).

Bu dönemdeki toplumsal değişim ve dönüşüm sürecinin etkisiyle 20.yüzyıl tiyatrosuna damgasını vuran iki büyük usta Antonin Artaud ve Jerzy Grotowski, mimetik aksiyonun kaynaklarına yönelmiş ve bu kaynakların fizikselleşmesine ilişkin çalışmalar yapmaya başlamıştır. Bu isimlerle birlikte başlayan arayışlar kaynağını Doğu'ya çevirmiştir. Modern tiyatro anlayışı arasındaki en önemli halkalardan bir olan *Antonin Artaud* (1896-1948), tiyatronun kaybettiği ilkel büyü törenlerindeki niteliklerine ve etkisine yeniden kavuşması için çalışmalar yapmış ve tiyatrosunu Vahşet Tiyatrosu olarak tanımlamıştır. Artaud'ya göre Vahşet Tiyatrosu gündelik olmayanın gerçekliğini sahneye taşımakta ve bu olağandışılık ritüel ve büyüye ilişkin daha ilkel olanı kapsamaktadır. Vahşet Tiyatrosu oyuncusu, simyada olduğu gibi bir dönüşüm geçirmekte ve bu dönüşüm ise aklın dönüşümü olarak tarif edilmektedir. Böylece ruh kendisini gestusa, harekete ve feryada dönüştürerek metne bağımlılığı kırmakta ve jestle düşünce arasında kalan bir dil kavramı ortaya çıkmaktadır. Bu dilde söz değil, ses ve sesin ifade ettiği duygular ön plana çıkmaktadır. Ses ve müzik, objelerin, hareketin, tavırların görselliği ile desteklenmekte; edebiyat, müzik gibi diğer sanatların öğeleri de buna katkıda bulunarak ortaya yeni ve özgün bir eser çıkarmaktadır. Sonuç olarak bütüncül bir tiyatro elde etmek için metin bir kenara bırakılarak, metne dönüşmemiş şiir yakalanmaya çalışılmıştır. Sahnelemede ise doğrudan seyirciye yönelen ve seyircinin oyuna dâhil edildiği oyun biçimi tercih edilmiş ve yaşamla oyun arasındaki sınır ortadan kaldırılmak istenmiştir. Ayrıca müzik, dekor, ışık gibi diğer sahneleme bileşenleri gerçekliği çağrıştırmayacak şekilde kullanılmıştır (Birikiye,2007:73).

Polonyalı tiyatro adamı *Jerzy Grotowski* (1933-1999), oyuncu, yönetmen kimliği ile tanınmış, Yoksul Tiyatro anlayışının, avant-garde deneme tiyatrosunun ve metafizik tiyatronun başlıca temsilcisi olmuştur. Metne karşı, geleneksel oyuncu-izleyici ilişkilerini dönüşüme uğratmayı amaçlayan uygulamalar yapmıştır. Para tiyatro etkinliklerine yönelmiş, çeşitli bilimlerin etkisi altında kalarak özel projeler yapmıştır. Artaud, Stanislavski ve Meyerhold geleneği ile Brecht deneyimleri yanı sıra, Asya tiyatrosundan da yararlanarak, bedensel-tinsel anlatıma dayanan, psikofizik oyunculuk yöntemini geliştirmiştir. Oyuncunun kendi sınırlarını aştığı bir iletişime dayalı, aşkın oyunculuk yöntemini geliştirmiş, oyun yazarından ve sahneden arındırılmış bir Yoksul Tiyatro kuramını temellendirmiştir. Oyuncunun kendi fizik gücünün ve olanaklarının üstesinden gelmesine, kendi bilinçaltı derinliklerine inerek, vecd haline geçmesine, tinsel ve fiziksel

güçlerini birleştirerek bir anlam ve hareket bütünlüğüne ulaşmasına çalışmıştır. Böylece oyuncu bu yolla kendi iç varlığını görünür kılacak ve ermiş oyunculuğa erişecektir. Grotowski, bu metafizik tiyatro doğrultusunda, tiyatroyu törenselleştirmiş ve oyuncuyu izleyici ile ortak deneyimde buluşturmuştur (Çalışlar, 1993:114-115).

Artaud ve Grotowski'nin kaynağını Doğu'nun yerel kaynaklarından alan ve temel olarak oyuncuya yönelen törensel tiyatro anlayışındaki fizikselleşme, yerini Peter Brook'un ve Eugene Barba'nın çalışmalarında evrensel bir boyuta bırakmaktadır. Kültürlerarası çalışmalarla sağlanan bu evrensel boyutun önde gelen isimleri olmuşlardır. Günümüzün kültürlerarası tiyatro deneyiminde en önde gelen isimlerden biri olan *Peter Brook* (1925), temel olarak çalışmalarında tapınsal-törensel tiyatro deneyimine yönelmiş, Paris'te Uluslararası Tiyatro Araştırma Merkezi'ni kurmuş, Afrika'da tiyatro safarileri düzenlemiştir. Daha sonraları metafizik deneyime ve iç düşünmeye dayalı tiyatroya yönelen Brook, "arı tiyatro" ve "soylu tiyatro" anlayışı içinde, tiyatro deneyiminin kökenlerine inmeye çalışarak kültürlerarası tiyatro ve oyunculuk deneyimine dayalı gösterimler üretmiştir. Brook'un yaptığı bu çalışmaların ortak amacı, dolaysız tiyatro görüşü ile sahne seyirci ilişkisini baştan ele almak ve bilinen tiyatro formülleri ile yeni ve bütüncül tiyatro arasında bir uzlaşma sağlamaktır (Çalışlar,1993: 45; Şener, 2012:310).

Kültürler arası tiyatro ve tiyatro antropolojisi anlayışının önde gelen diğer bir ismi ise *Eugene Barba* (1936)'dır. Grotowski ile üç yıl çalışmış ve Yoksul Tiyatro derlemesine katkıda bulunduktan sonra bir süre yurt dışında bulunmuş ve daha sonra Oslo'da "Odin" tiyatrosunu kurmuştur. 1979 yılında "Uluslararası Tiyatro Antropolojisi Okulu" (ISTA) ile birlikte antropoloji araştırmalarına başlamıştır. Barba, antropoloji sözcüğü ilkel ya da farklı türlerin tiyatrosunun değil, örgütlü bir gösterim durumu içindeki insanın incelenmesini anlatmaya çalışmaktadır. Buradaki inceleme altına alınan en önemli nokta ise, gösterim durumundaki gündelik beden tekniklerinin yerini alan, gündelik olmayan tekniklerdir. ISTA genel tiyatro estetiğini araştırmak yerine odağını yalnızca oyuncu ve tekniğe yöneltmektedir. Burada teknik; ağırlık merkezinin değiştirilerek beden dengesinin bozulması, hareketteki karşıtlara özen gösterme ve enerji kullanımı gibi üç temel ilke üzerinden gerçekleştirilmektedir (Candan, 2003: 170-173).

Artaud, Grotowski, Brook ve Barba'nın tiyatronun fizikselleşmesi noktasında ortaya koyduğu çalışmaları kısaca özetlemek gerekirse şunları söylemek mümkündür;

- Sahnedeki fizikselliğin eşit bir bütün olarak estetik boyut kazandırma çabaları yerini oyuncunun fizikselliğinin ön plana alındığı bir yapıya bırakmıştır,
- Bütüncül bir yapı sağlanabilmesi için tiyatrodaki öncelikli olarak metinden ve sahneden arındırılmış ve metne dönüşmemiş şiirsel bir anlatım yakalanmaya çalışılmıştır,
- Şiirsel anlatım için ise aşkın bir oyunculuk yöntemi gerekmektedir. İşte tam da bu noktada gündelik olmayan bir beden kullanımı gerekmektedir. Bu olağandışılığın yakalanması için Doğu'nun ritüelleri, ilkel törenleri ve tinsel olan önem kazanmıştır,
- Bu noktada oyuncunun bedensel ve tinsel anlatım olanakları üzerinde çalışılmış ve tüm bu çabaların vardığı ortak noktada tiyatronun fizikselleşmesi, temel olarak oyuncunun üzerinden sağlanmıştır. Özellikle tinsel olanın fizikselleştirilmesinde Stil.a gidilmiş, gestus ve jestler önem kazanmıştır.
- Artaud ve Grotowski'nin kaynağını Doğu'nun yerel kaynaklarından alan ve temel olarak oyuncuya yönelen törensel tiyatro anlayışındaki fizikselleşme, yerini Peter Brook'un ve Eugenio Barba'nın çalışmalarında evrensel bir boyuta bırakmıştır. Bu çerçevede kurulan ISTA gibi araştırma merkezleri gündelik dışı beden kullanımına ilişkin kültürlerarası araştırma yapmaya başlamıştır.

İlkel ve törensel oyun anlayışına yönelişin üstünde durulması gereken en önemli yanı ise tiyatral yaşantının “şu an” ve “burada” koşullarını ortaya çıkarmasıdır. Oyun anının temsili bir gerçeklik yaşantısı değil de kendi adına yaşanan anlık bir gerçeklik olarak vurgulanması, tiyatro olayının niteliğini farklılaştırmıştır (Candan,2003:131-132). Tiyatro olayının bu niteliğindeki farklılık beraberinde gösterim kavramını da getirmiştir. Gösterim kavramıyla birlikte gelinen yol ayrımı, karşımıza postdramatik tiyatro tanımını çıkarmış ve artık tiyatronun metinden bağımsızlaşmasına koşut olarak, metnin de tiyatrodan bağımsızlaşması sürecine doğru girilmiştir (Birikiye, 2007: 38-39).

21. Yüzyılın ilk çeyreğinde tiyatro, postdramatik olarak tanımlanmakta ve tiyatrodaki fiziksellik kavramı, sahne dilinde farklı bir anlam kazanmaktadır. Özellikle Robert Wilson ile ilk örneklerini gördüğümüz bu süreç, beraberinde dramatik formların da tartışılmasına sebep olmaktadır. Hans-Thies Lehmann'ın, 2006, *Postdramatic Theatre* adlı kitabı, postdramatik tiyatronun tanımını yapması, yapısal özelliklerine ve türlerin farklılıklarına değinmesi açısından bazı bilgiler sunmaktadır. Lehmann'a göre tiyatro

dramatik ve dramatik sonrası (postdramatik) olarak ikiye ayrılmaktadır. Lehmann bu ayrımı yaparken temel ayırıcı özellik olarak ise tiyatronun fizikselleşmesindeki farklılıklara değinmektedir. Kitabın fiziksellik ile ilgili bölümünde¹⁵ postdramatik tiyatronun fizikselliğinin, dramatik tiyatronun fizikselliğinden farklı olduğunu ifade etmiştir. Dramatik tiyatrodaki fizikselleşme, hem oyuncunun bir karakter yaratarak fizikselleşmesi hem de diğer sahneleme öğeleriyle ayrı özelliklerini koruyan birlikli uyum içinde bir dramatik yapı kurulması söz konusudur. Postdramatik tiyatrodaki ise “auto-sufficient physicality”¹⁶ kavramı kullanılmaktadır. Bu kavramla söylenmek istenen tiyatrodaki fizikselliğin “kendiliğindenliği” dir. Diğer bir ifadeyle, tiyatro artık dramatik tiyatronun ötesine geçmiş, text ile olan bağ metin düzleminde koparılmış, zaman ve mekân ortadan kalkmıştır. Buradaki fizikselliğin temsilcisi oyuncu ise sadece meseleleri ileten bir beden haline dönüşmüştür. Ele alınacak mesele, sahneye konuyu anlatan bir imge olarak yansıtılmakta, oyuncu ise bu imgenin ve genel sahnenin tamamlayıcısı olan bir beden olarak varlık göstermektedir. İşte bu da zaten imgenin kendiliğinden fizikselleşmesidir. Lehmann bu kavramı ve ayrımı daha iyi açıklayabilmek için resim örneğini vermektedir. Bir ressam resim yaparken farklı renkler kullanmakta, bu farklı renklerle oluşturduğu tablo tamamlandığında tek bir renk yani tek bir resim ortaya çıkmaktadır. Renkler zaten bir bütün olarak resimdir ya da resim zaten bir bütün olarak kendiliğinden renktir, iki ayrı tanım da o yüzden aynı yere varmaktadır (Lehmann, 2006,s.95,98).

Lehmann’ın yaptığı açıklamalardan yola çıkıldığında sahnenin tüm öğelerinin Wagner’in ortak sanat yapısı anlayışında olduğu gibi yeniden estetik bir bütünlük kazanmakta olduğunu görmekteyiz. Ancak tiyatronun fizikselleştirilmesinde estetize edilen bu bütünlük tıpkı resim tablosundaki örnek gibi artık imgelem boyutuna taşınmıştır. Diğer bir ifadeyle tiyatrodaki fizikselleşme sahnenin tüm öğeleriyle birlikte imgeleşmiş ve soyut anlatım kazanmıştır. Ancak halen 21. yüzyılın ilk çeyreğinde tiyatro ile ilgili kesin tanımlar yapmak çok da olası değildir. Çünkü tiyatro sanatı bir yandan postdramatik tartışmalara sahne olurken diğer yandan gösterim kavramı üzerine yapılan araştırmalar devam etmektedir. Performans sanatı ve kuramının tiyatro alanındaki çalışmaları sürerken, Happening, Sokak Tiyatrosu gibi denemeler yapılmakta, Mim,

¹⁵ Bknz, Lehmann,2006,s. 95.

¹⁶Bknz, Lehmann,2006,s. 95.

Pantomim, Sirk, Modern Dans, Bale gibi farklı dramatik türler tek bir gösteri içinde bir araya getirilmektedir

Sonuç olarak görülmektedir ki çağdaş tiyatro oyun sanatı ile gerçeklik arasında yeni bir ilişki düzenlemeye çalışmaktadır. Bu amaca yönelik uygulamalar ve kültürlerarası arayışların ön plana çıktığı denemeler, özellikle modern sonrası dönemde tiyatronun fiziksellik arayışlarının artmasına neden olmuştur.

2.3.5. Fiziksellik arayışlarında Stilizasyon ve Deformasyon denemeleri

20. yüzyıl sanatı çeşitli yönelişlerin çatışması ve uzlaşması ile ortaya çıkmıştır. Tiyatro ise bu noktada “gerçekçilik” ve “karşı gerçekçilik” olan iki temel eğilimini sürdürmüştür. Gerçekçilik, doğalcılığa, yeni gerçekçiliğe ve toplumcu gerçekçiliğe doğru bilimsel bir gelişim göstermiştir. Karşı gerçekçilik ise simgeciliği, dışavurumculuğu, gerçeküstücülüğü, gelecekçiliği, konstrüktivizm gibi bireysel yönelişleri ile gelişim göstermiştir. Yüzyıl sonuna doğru ise Batı tiyatrosu geleneğini sorgulayan kuram ve uygulamalar, tiyatro sanatının kökenlerini ilkel, törensel oyun anlayışında aramışlardır (Nutku, 2008, s.14; Candan,2003,s.131).

Oyuncunun fiziksellik arayışlarında, Stilizasyon ve Deformasyon’un ilk örneklerine de “gerçekçi” ve “karşı gerçekçi” tiyatro anlayışının çatışmaya başladığı dönemde ve sonrasında rastlandığını söylemek mümkündür. Bu tartışmanın özünü meydana getiren temel karşıtlık ise şudur: Oyuncu, sahne üzerinde “günlük davranışları” mı, yoksa “gündelik dışı davranışları” mı oluşturmalıdır?

Bu soruya 19.yüzyıl gerçekçi tiyatro akımının en önde gelen isimlerinden biri olan ve psikolojik gerçekçi oyunculuk yönteminin kurucusu Konstantin Stanislaski’nin verdiği yanıt şu olmuştur: “İyi ya da kötü oynamanız önemli değildir. Önemli olan gerçeğe uygun oynamanızdır (Stanislavski,1992,s.81)”. Ayrıca Stanislavski’ye göre bir rolün iç hazırlığı yapılırken, gerçekçilik, hatta doğaya uygunluk başta gelmektedir çünkü oyuncu, gerçek sanatın sınırlarına, organik yasalarına güvendiği zaman yolundan sapmaz, yanlışlarını anlayabilir ve düzeltebilir (Stanislavski,1996,s.30-32). Stanislavski’nin oyunculuk ile ilgili söylediği bu sözleri gerçekçi akımın temel düşüncesinden ayrı düşünmek pek mümkün değildir. Gerçekçi akım, şu temel ilkeler üzerine kurulmuştur; sanatın aslına sadık kalarak gerçeği yansıtmayı, hakikate sadece doğrudan gözlemle

erişilebileceği, çevrede yaşananların ve geleneklerin doğrudan gözlemlenebileceği ve gözlemcinin nesnel olmak için mücadele etmesi gerektiridir (Brockett, 2000: 444).

Bu noktada gerçekçi tiyatrodaki sahne üzerindeki her şey gerçek yaşamdakine uygun bir biçimde tüm ayrıntıları ile benzetilmeye çalışılmıştır. Amaç sahnede bir oyun dünyası oluşturmaktan çok gerçek bir yaşam kesiti sunmaktır. Özellikle gerçeğin duyumlara yönelik özellikleri, sesi, rengi ve biçimi, hatta kokusu yaşamdan kopya edilerek yansıtılacaktır. Burada amaç benzetmecilik yolu ile seyircide gerçeklik duygusu sağlamak ve seyirciyi yanılsamaya sokmaktır. Bu açıdan bakıldığında ele alınan sahne de üç duvarlı bir dünyadır ve sahne ağzı dördüncü duvar olarak düşünülmektedir. Bu dördüncü duvar da saydam olduğu için seyirci sanki içeriye görebilmekte diğer bir ifade ile oyuna şahitlik etmektedir. Konular, doğrudan doğruya yaşamdan alınmış, konuşmalar gerçek yaşam içinde gelişen diyaloglar üzerine kurulmuş ve sahne düzeninde biçimselleştirmeye yer verilmeden sahnenin yaşamda olduğu gibi olmasına çalışılmıştır. Aynı şekilde dekor, kostüm, aksesuar gerçek yaşamdakinin benzeridir. Boyalı pano, uydurma eşya, yalancı dekor parçalarına yer verilmemiş ve sahne tasarımının da yaşamdaki gibi yalın olmasına özen gösterilmiştir (Çalışlar, 1992,s.74;Şener, 2012,s.206-207).

Gerçekçi tiyatro anlayışının verilerinden yola çıkarak bu dönemde oyuncunun da aynı şekilde sahne üzerinde “günlük davranışları” oluşturmaya çalıştığını söyleyebiliriz. Bu davranışların dayandığı temel nokta ise görünen somut yaşam gerçeğinin sahne üzerinde oyuncu tarafından hem fiziksel hem de ruhsal bir şekilde ortaya konmasıdır. Ancak karşı gerçekçi eğilimler ile birlikte bu durum değişmiş, oyuncunun sahne üzerinde “gündelik dışı davranışı” oluşturmaya, bu da beraberinde StilDef’i gündeme getirmiştir.

19.yüzyıl sonlarında gerçekçi akımın güçlenmesi ile birlikte ortaya çıkan karşı gerçekçi eğilimler gerçekçiliğin eleştirisini yapmış, tiyatronun özünü, biçimini, çalışma yöntemini, oyunculuk ve yönetmenlik tekniklerini, seyirci-oyuncu ilişkisini yeniden yorumlamış ve farklı önerilerde bulunmuştur. Karşı gerçekçi eğilimler gerçekçiliği, sanatı belli bir görevle yükümlü sayması, güncel somut gerçeklerini yansıtmak ile yetinmesi, gerçeği bilimsel ve nesnel bir yaklaşımla ele alması gibi noktalarda eleştirmişlerdir. Onlara göre doğanın dış görünüşü de yaşam da düzensizdir. Sanatın görevi, yaşamın özündeki tanrısal güzelliği ifade etmek olmalıdır. Sanat doğayı ve yaşamı güzelleştirerek, düzene sokarak asal gerçeğe yaklaşmakta ve bu şekilde seyircisine olan gerçek görevini

yerine getirmiş olmaktadır. Bu nedenle tiyatronun dili de görüntüsü de şiirsel güzelliklerle dolu olmalı ve bu uyumu gerçekleştirmelidir. Yazar, dekorcu, oyuncu, yaratıcı bir çaba içinde bu güzelliği ve uyumu gerçekleştirmek için çabalamalıdır. Bunu başarmak için de gerçekçi tiyatronun biçimsel kalıpları yıkılmalı, gerçeğe benzerlik kuralı aşılmalı ve yeni estetik düzenlemeler aranmalıdır (Şener, 2012,s.225-230).

Karşı gerçekçi eğilimlerle başlayan yeni biçim arayışları daha sonra farklı uygulamacıların farklı eğilimleri ile devam etmiştir. Bu çerçevede farklı dönem ve yönelimlere ait olsalar da (birbirleri üzerindeki etkinin yadsınamayacak derece de büyük olduğu göz önüne alındığında), yapılan çalışmaların ortak noktası özellikle oyunculukta, gerçekçi olmayan yani gündelik-dışı davranışların (stilize davranışların) nasıl oluşturulacağı üzerinedir. Özellikle Eugenio Barba ile kültürler arası bir boyut kazanan gündelik dışı davranışı araştırma ve çalışmalarının özünün aslında StilDef araştırması olduğunu söylemek mümkündür. Hatırlanacak olursa, Stil. sürecinde, bir şeyin karakterini bozmadan basitleştirerek şematik biçimlere dönüştürmek, Def. sürecinde ise biçimlerin doğada rastlanmayacak nitelikte değiştirilmesi söz konusuydu, doğada bulunanı yeniden biçimlendirme tekniği olan bu iki süreç tam olarak gündelik dışı davranışı oluşturma sürecine denk gelmektedir.

Bedenin gündelik yaşamdaki kullanılışı ile gösterimdeki kullanılışı özünde farklıdır. Kıpırdanmak, oturmak, konuşmak gibi gündelik eylemlerde kullanılan tekniklerde bilinç bulunmamaktadır. Bunlar kendiliğinden ama aslında kültürel olarak belirlenmiş hareketlerle yapılmaktadır. Oysa oyuncunun sahne yaşamı ya da *bios*'unu yöneten ilkeleri keşfetmekteki ilk adım, bedenın gündelik tekniklerinin karşısındaki gündelik-dışı olanları kavramasıdır. Örneğin gündelik koşullanmaları pek ciddi saymayan teknikler, gösterim sırasında gündelik tekniklerin yerini almaktadır. Oyuncular da bu gündelik-dışı tekniklerden yararlanmaktadırlar. Ancak Batıda gündelik ve gündelik-dışı beden tekniklerini birbirinden ayıran uzaklık bilinçli ve açık seçik değildir. Ancak Hindistan, Japonya gibi doğu kaynaklı gösterimlerde bu ayırım oldukça nettir ve bu ayrımı tanımlayan sözcükler vardır. Bunlardan *lokadharmi*, kişinin günlük yaşam içerisindeki davranışını, *natyadharmi* ise dans içindeki davranışını ifade etmektedir. Gündelik beden tekniklerinin amacı iletişim kurmayı amaçlarken, ustalık teknikleri ise şaşırtmayı, hayranlık uyandırmayı ve bedeni dönüştürmeyi amaçlamaktadır. Ayrıca gündelik-dışı tekniklerin amacı, tam tersine bilgi vermek, bedeni bilgiye göre

biçimlendirmeyi amaçlamaktadır. Bu noktada gündelik-dışı teknikleri salt bedeni dönüştüren başka tekniklerden ayıran temel farkı da budur (Barba ve Savarese, 2002,s.12-14).

Bu çerçevede gündelik dışı davranışı, diğer bir ifade ile stilize ya da deforme davranışı oluşturmada Vsevolod Meyerhold kaynak olarak biyomekanik çalışmaları kendine çıkış noktası olarak görmüşken, Antonin Artaud, Jerzy Grotowski ve Eugenio Barba çeşitli ritüelleri kendilerine kaynak edinmişlerdir. Genel eğilimleri ise Batı'nın tiyatro uygulamaları yerine Doğu'nun zengin tiyatral kaynaklarına yönelmek biçimindedir.

2.3.5.1. Vsevolod Meyerhold

Doğalcılık karşıtı anlayıştaki oyunculuğun en büyük temsilcilerinden biri olan Vsevolod Meyerhold, aynı zamanda Stanislavski ile uzun zaman birlikte çalışmasına karşın ona karşı çıkmıştır (Nutku, 2002, s.136). Stanislavski'nin kurucusu olduğu ve psikolojik gerçekçi oyunculuk anlayışını temel alan çalışmaların yapıldığı Moskova Sanat Tiyatrosu'nu ve doğalcı tiyatroyu Meyerhold şu şekilde eleştirmiştir:

Moskova Sanat Tiyatrosu'nun iki yüzü var: Doğalcı (Naturalist) Tiyatro ve Halet-i Ruhiye Tiyatrosu. Moskova Sanat Tiyatro'sunun doğalcılığı Meiningen oyuncularından devşirilmiş bir doğalcılıktır. Temel prensibi doğayı temsilde doğruluk. Sahnedeki her şey olabildiğince doğal olmalı-tavanlar, kornişler, taşlar, duvar kağıtları, küçük soba kapakları, havalandırma delikleri ve daha neler neler...Makyajlar fazlasıyla gerçekçidir-yüzler gerçek yaşamda gördüğümüz yüzler gibidir (kusursuz birer kopya) Doğalcı tiyatro yüzü oyuncunun esas anlatım aracı olarak görür ve bu nedenle de diğer anlatım araçlarına yüz vermez. Doğalcı tiyatro plastiğin avantajlarının farkında değildir ve oyuncularını vücutlarını eğitmeye zorlamaz. Doğalcı tiyatroya bağlı okullar fiziksel eğitimin temel bir eğitim olduğunun farkına varamazlar...Doğalcı tiyatrodaki oyuncu kendini değiştirmede çok atiktir ana yöntemleri plastik aksiyondan değil, makyajdan, aksanların ve dialektlerin ve seslerin taklidinden kaynak alır. Oyuncu, kabalığı dışlamak için estetik duyarlılığını geliştireceğine bilinçliliğini yok etmeyi görev bilir. Oyuncuya, günlük yaşamına ayrıntılarını kaydetmesi için fotoğrafik bir duyarlılık aşılanmıştır (Meyerhold,1989,s.64).

Meyerhold, geleceğin tiyatrosunun gündelik gerçekliğin ötesinde ya da ardındaki şiirsel, metafizik ruh halini ortaya çıkaran, seyircinin düş gücünü harekete geçiren, seyirci ile oyuncunun kaynaşmasını hedefleyen bir tiyatro olduğunu düşünmektedir.

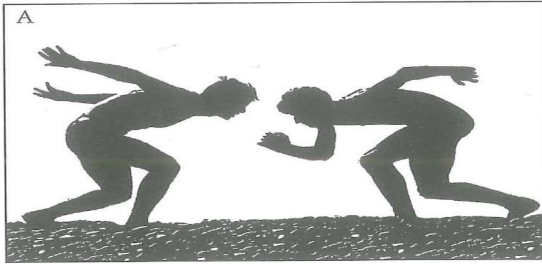
Meyerhold'un bu noktada tiyatronun kendine özgü dilini oluşturmak için başvurduğu kavram stilizasyondur. Daha sonraları grotesk kavramıyla kapsamı derinleşen stilizasyon, Meyerhold yönteminin belkemiğini oluşturmaktadır. Ona göre, sanatların ayırt edici niteliği ve bütün sanatsal '-izm'lerin ortak noktası, temelde stilize olmalarıdır (Karaboğa,2018,s.144). Meyerhold, oyuncunun da sahne üzerinde plastikliğini kullanabilmesini ve böylece davranışın günlük dışı kullanımı sağlayabilmesinin yolunun da stilizasyondan geçtiğini düşünmektedir. Çünkü stilize tiyatro, oyuncuyu dekordan azat ederek doğal, heykelsi plastiği kullanabileceği üç boyutlu bir alan yaratmaktadır (Meyerhold, 2014, s.54).

Meyerhold'a göre oyuncunun bu plastiği oluşturması için yeni bir biçim bulması gerekmektedir. Bunun yolu da gerçekliğin şemalaştırılmasıyla ve özellikle stilizasyonuyla mümkün olmaktadır. Stil.da, gerçeğe belli oranda uygunluk söz konusudur ve bunu yapan kişi en mükemmel çözümlemeci olarak ortaya çıkmaktadır. Stil., yolunda ikinci aşama ise grotesktir. Stil., yaşamı, insan deneyinin zenginliğini tipik bir birime indirgeyerek yoksullaştırmakta yani sadeleştirmekte; grotesk ise zıtlıkları bir araya getirerek, gündelik olanı sadece doğal gözükmekten çıkacağı noktaya kadar derinleştirmektedir (burada grotesk kullanımının deformasyona yakınlığı görülmektedir). Grotesk, temelini bu noktada yaratıcının seyirciyi yakaladığı bir görüntüden çekip, hiç beklenmediği bir başka görüntü içine fırlatmak konusunda gösterdiği sürekli istekten yani yadırgatmadan almaktadır (Meyerhold, 1997, s. 269-272).

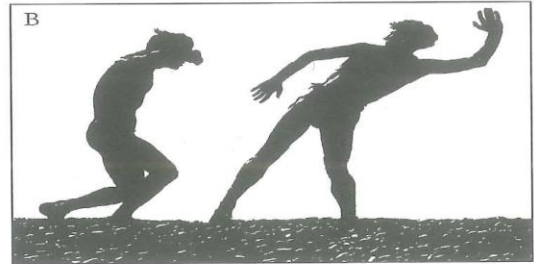
Meyerhold, sahne dekorasyonunun doğalcı anlayıştan kurtulmasını sağlamış, sahne tasarımında oyunun düşünsel planına, yaratılmak istenen duygusal atmosfere uygun düşen işlevsel ve stilize sahne donanım tekniğinin geliştirmesinde başarılı olmuştur. Ancak oyuncularla yürüttüğü ilk dönem çalışmalarında aynı verimliliği sağlayamamıştır. Oyunculardan, dekorda keşfedilen stilize ilkeyi takip etmeleri ve metnin gereksindiği duygu ve davranışları yalın-şiirsel tonlamalarla ve içeriği açığa çıkartan belirgin jest ve sahne duruşlarıyla ifade etmeleri istenmiştir (Karaboğa, 2018, s.135-136). Ancak Meyerhold daha sonraki dönemlerde laboratuvar süreci olarak değerlendirdiği çalışmalar sonucunda biyomekanik oyunculuk sistemini geliştirmiştir. Biyomekanikğin temel ilkesi ise şudur "Beden bir makine, oyuncu da bir makinist (Meyerhold, 1997, s.316)". Diğer bir ifadeyle anlatılacak olursa , *bios* yaşam anlamına gelmektedir. Mekanik ise fiziğin, cisimlerin denge ve hareketiyle ilgilenen koludur. Meyerhold'un aslında

biyomekanik ile söylemek istediği, yaşam içindeki varoluşumuz aslında bedenın yaşamı olduđu ve her harekete bedenın katılması gerektiğidir. Meyerhold dengesiz duruşlardan, tehlikeli dengelerden, karşıtların hareket ilkesinden ve enerjinin dansından bahsetmekte ve bunu yani biyomekanikliğı groteskin ilkeleriyle eş değeri görmektedir (Barba ve Savarese ,2002, s.347).

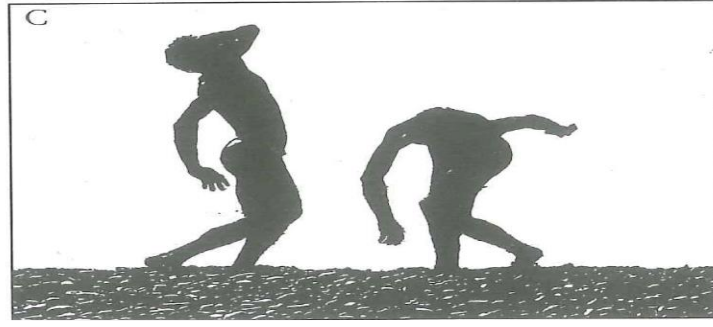
Biyomekanik alıştırma ve incelemelerin hedefi, oyuncunun fizik kondisyonunu, malzemesini denetlemeyi öğrenmesi, başka bir ifade ile sahne uzamında vücudunun bilincine varmasını sağlamaktır. Bu noktada ilk önce oyuncunun ağırlık merkezini bulması ve onun yerini değiştirmeyi öğrenmesi gerekmektedir. Oyuncu, sürekli bozulan ve yeniden kurulan bu dengeden yola çıkarak, sahne üzerinde kendini düzenlemekte ve esnek bir duruşa ulaşmaktadır. Ayrıca psikolojik durumun sağlanması da yine fizyolojik süreçler sonucunda ortaya çıkmaktadır. Bu noktada doğru duygu ve tonlama, vücudun uzam ve zaman içine iyi yerleşmesinden yani “uzamsal-plastik yeri”nden de doğabilmektedir. Burada aşılması gereken yol, düşünceden harekete, hareketten duyguya, duygudan söze şeklindedir (Meyerhold,1997,s.328). Örneğin Görsel 2.1, Görsel 2.2 ve Görsel 2.3’de Meyerhold’un biyomekanik alıştırmalarından biri olan “tokat atma” alıştırması üç aşamada gösterilmiştir. Burada yer alan aşamalar denge kurma, uzamı kullanma ve eyleme başlama çalışmalarını içeren bir alıştırma olarak değerlendirilmektedir.



Görsel 2.1.*Hazırlıkla başlama*
(Barba ve Savarese,2000)

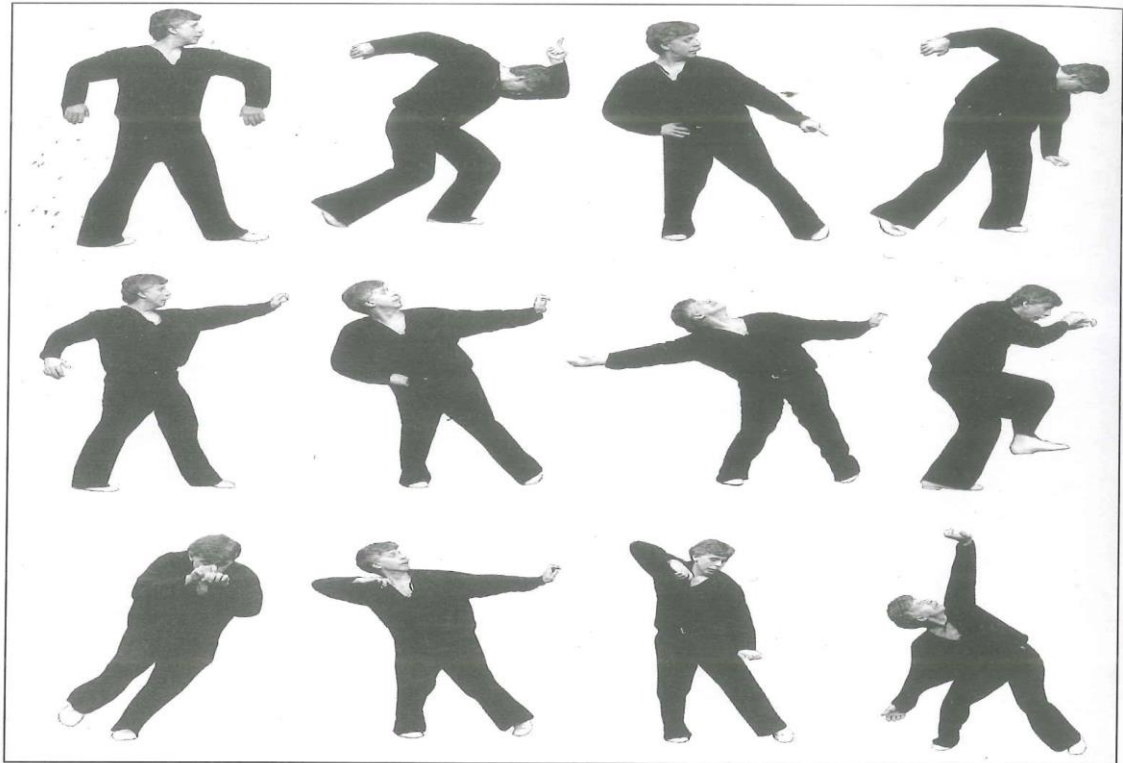


Görsel 2.2.*Ters yöne gitme*
(Barba ve Savarese,2000)



Görsel 2.3. Tokatın kendisi (Barba ve Savarese, 2000)

Üst beden duruşundaki değişiklik dengeyi etkilemekte ve bu da yeni bir duruş ile yeni bir kas durumunu ortaya çıkarmaktadır. Burada kurulan ise denge ve karşıtlıktır, yani eylem karşıtı ile başlatılmaktadır. Biomekanik alıştırmalardan bir diğeri de Görsel 2.4'deki “ok fırlatma” alıştırmasıdır. Burada amaç okçunun duruşlarından yola çıkarak sahne üstünde gerçek bir denge yaratılması amaçlanmaktadır.



Görsel 2.4. Ok fırlatma: Meyerhold'un biomekanik alıştırmalarından (1922) öğrencisi Erast Garin'in tanımlamasına göre bir hareket dizisi. Son üç duruş bir reddir (Barba ve Savarese, 2000)

Erast Garin, bu alıştırmayı şu biçimde tarif etmektedir; sol elde hayali bir ok tutulmaktadır, öğrenci sol omuzu önde olacak şekilde öne eğilmektedir. Hedefi gördüğü

zaman her iki ayağı üzerinde dengeli olarak dururken, sağ el sırtındaki hayali bir kuşaktan bir oka ulaşmak için bir kavis çizmektedir. Burada elin hareketi, ağırlığın arkadaki ayağa geçmesine neden olacak biçimde tüm bedeni etkilemektedir. El oku çekip yaya yerleştirdiği zaman denge ön ayağa geçmektedir. Nişan alınmakta yay, dengenin değişmesiyle yine arka ayağa geçmektedir. Daha sonra ok fırlatılmakta ve alıştırma bir sıçrama ve haykırma ile tamamlanmaktadır. Bu alışırtılardan biri sayesinde öğrenci, uzamsal bağlamda kendini tanımaya başlamakta, bedenini denetlemeyi öğrenmekte, en basit bir hareketin bile tüm bedende yankılandığını fark etmektedir (Barba ve Savarase,2002, s.221).

Meyerhold oyunculuğu şu şekilde formüle etmiştir: $N=A1 + A2$ 'dir. Bu formüle göre N oyuncu, A1 belli bir fikre sahip ve fikrini gerçekleştirmek üzere yönergeler veren kişi, A2 ise düzenleyicinin –yani A1'in- kavramlaştırdığı fikri uygulayan kişidir. Bu formüle göre oyuncu malzemesini diğer bir ifadeyle bedenini öyle çalıştırmalıdır ki, ona dışarıdan gelen yönergeleri anında uygulayabilecek hâkimiyete sahip olabilsin (Meyerhold, 2014, s.181).

Meyerhod'a göre uzam içinde plastik biçimler yaratmak olarak özetlenebilecek oyunculuk yaratımı, oyuncunun beden mekaniğini incelemesini zorunlu kılmaktadır. Bu oyuncu için gerekli bir şeydir çünkü özellikle canlı bir organizmada, bir kuvvetin kendini ifade etme şekli tek bir mekanik yasaya bağlıdır. Bu noktada Meyerhold, oyuncuda özellikle şu nitelikleri aramaktadır: Oyuncunun reflekslerin uyarılmasına tepki göstermekte doğal bir yeteneğinin olması; oyuncunun fiziksel açıdan tam formda olması (Meyerhold, 1997, s.319)".

Oyuncunun tam bir fiziksel hazırlık halinde olması gerektiğini düşünen ve bunu biyomekanik çalışmalar ile üst düzeye çıkarmaya çalışan Meyerhod'un aslında temel amacının sahne üzerinde oyuncuya gündelik-dışı davranışlar yaratmasını sağlamak olduğu söylenebilir. Meyerhold'un plastik biçimler yaratmak için oyunculuk yaratımında beden mekaniği üzerine yapmış olduğu "tokat atma" (Görsel 2.1, Görsel 2.2 ve Görsel 2.3), "ok fırlatma" (Görsel 2.4) gibi çalışmalar, temelde bir davranışın nasıl stilize ve deforme edileceğini göstermektedir. Çünkü yapılan alıştırmalarda temel amaç, sahne üzerinde okun nasıl fırlatılacağı ya da tokadın nasıl atılacağı değildir. Oyuncu, bu çalışmalar yolu ile bir davranış Stil. yolu ile gerçeğe uygun bir şekilde şemalaştırmakta bunu yaparken de Def.dan yararlanmaktadır. Örneğin, Görsel 2.1. Görsel 2.2 ve Görsel

2.3’de tüm tokat atma evrelerinin genel bir görünüşü vardır ve bu aslında bir hareket şemasıdır. Bu şema ise davranışın orijinaline sadık kalınarak, genel yapısı bozulmadan büyütülmesi yani genel hatlarının oluşturulmasıyla elde edilmektedir. Davranışın deforme edilmesi ise daha çok geçiş anlarında görülmektedir. Örneğin Görsel 2.4’deki “ok atma” çalışmasında tüm geçiş anları detaylı olarak gösterilmiştir. Bu anların oluşturulmasında amaç hareketin doğasında olmayan yanlarının ortaya konmasıdır ki bu da hareket değişimlerinde zıt yön ve dengenin kullanılması yani deforme edilmesi anlamına gelmektedir.

2.3.5.2. Antonin Artaud

20.yüzyılın ikinci yarısı Batı tiyatrosunun bunalıma girdiği bir süreç olmuştur. İletişim sanatlarının gelişmesi, sinemanın geniş kitlelerin ilgisini çekmesi, televizyonun egemenlik kazanması gibi bazı sebepler tiyatronun ölümcül bir noktaya gelmesine sebep olmuş ve tiyatro yeniden sorgulanmaya başlamıştır. Özellikle tiyatronun kökenine, kutsalına doğru bir yönelmenin başlamasına sebep olmuştur. Bu anlamda öncü olan kişi ise Antonin Artaud olmuş ve çağının tiyatrosunu sert bir şekilde eleştirmiştir. Ona göre tiyatro, dilin gündelik yaşamdaki kullanımıyla, karakterin psikolojik özelliklerini öne çıkaran kişileştirme yöntemiyle, oyuncunun gündelik yaşamdaki davranışları sıkıcı bir şekilde tekrarlamaıyla donmuş bir biçim oluşturmaktadır. Bu açıdan tiyatronun, kaybettiği ilkel büyü ritüellerindeki niteliklerine ve etkisine yeniden kavuşması gerekmektedir. Artaud, ancak bu şekilde tiyatronun toplumu sağaltabileceğine ve değiştirebileceğine inanmış ve bu amaçla yeni bir tiyatro düşüncesi tasarlamıştır (Tuna, 2000, s.252; Birikiye, 2007, s.73).

Artaud’un tutkulu bir yaşam kavramını tiyatroya geri getirmek için düşündüğü ve “Vahşet Tiyatrosu” olarak tanımladığı bu tiyatroda, tiyatronun özünü o çağın başlıca çalkantı ve kaygılarına yanıt verecek konular ve izlekler oluşturacaktır. Örneğin büyük toplumsal olaylar, halklar ve ırklar arasındaki çatışmalar bunların başında gelmektedir. Tüm bu olaylar ise gerek dolaylı olarak söylensel boyutlardaki tanrılar, kahramanlar ya da canavarlar çapında büyütülmüş kişiliklerin eylemleri ve jestleriyle, gerekse dolaysız olarak yeni biçimsel araçlarla elde edilmiş somut gösterilerle gerçekleştirilecektir. Bu noktada Artaud tiyatroyu, gösteri üzerine temellendirmeyi, olası tüm düzlemlerde,

derinliğine ve dikine tüm basamaklarında uygulanacak yeni bir uzam kavramı getirmeyi ve bu kavramı, hareket düşüncesine eklenen özel bir zaman düşüncesiyle birleştirmeyi düşünmektedir (Artaud, 1993,s.107-108).

Aslında Artaud'nun tüm bu düşünceleri ve Vahşet Tiyatrosu olarak tanımladığı bu tiyatronun temel anlayışı, tiyatral gerçekliğin sıradan gerçeklikten farklı bir tür olduğu fikrine dayanmaktadır. Çünkü ona göre gündelik yaşamı kopya etmeye yönelik girişim sahnenin kendisini bozguna uğratması anlamına gelmektedir (Innes,2004,s.95). Bu açıdan o da Meyerhold gibi gerçekçi tiyatro anlayışına karşı çıkmış, oyuncunun sahne üzerindeki davranışlarında gündelik olanlar ile değil, gündelik-dışı olanlar ile ilgilenmiş ve oyunculukta bu plastiği oluşturma yollarını aramış ve bu düşüncesini şu sözlerle anlatmıştır:

Şunu önemle belirtelim, tiyatronun alanı ruhsalimsel değil, plastik ve fizikseldir. Ve söz konusu olan, tiyatronun fiziksel dilinin sözcüklerin diliyle aynı ruhsalimsel çözümlemelere ulaşp, ulaşamayacağını, duyguları ve tutkuları sözcükler gibi dile getirip getirmeyeceğini bilmek değil, sözcüklerin üstlenemediği, jestlerin ve uzamdaki dilin niteliklerini taşıyan her şeyin, sözcüklerden daha açık seçik bir biçimde uzamda eriştiği tavırların düşünce ve zekânın alanı içinde var olup olmadığını bilmektir (Artaud, 1993, s.63).

Artaud hayal ettiği yeni tiyatronun ve bu tiyatronun plastik ve fiziksel yanının aslında nasıl olması gerektiğini, izlediği bir Bali Tiyatrosu'nda fark etmiştir. Artaud, büyük bir hayranlıkla izlediği, arı tiyatro örneği olarak tanımladığı, Batılı tiyatro anlayışını değiştirmenin bir yolu olarak gördüğü bir gösteriyi genel hatlarıyla şu şekilde tarif etmektedir:

Bu gösteriyi oluşturan kısa oyunlardan ilkinin, bir babanın geleneklere başkaldırmış kızını azarlayışına tanık ederek sahneye hayaletlerin girişiyle başlaması, daha doğrusu, dramatik ama bildik bir konunun gelişmesine katkıda bulunacak kişilerin, erkek ve kadınların, bize önce hayalet kişi durumunda görünmeleri, bu tür simgesel skeçlerde olduğu gibi olayların gelişmesine olanak tanınmadan önce, her tiyatro kişiliğinin ayırıcı niteliği olan sanrı açısından tasarlanması gerçekten çok dikkat çekicidir. Zaten burada olaylar yalnızca bir bahanedir. Dram duygular arasında değil, kemikleşmiş ve jestlere, -taslaklara indirgenmiş ruh durumları arasında gelişim gösterir. Sözün kısası, Balililer, arı tiyatro düşüncesini sınır bilmez bir kesinlikle gerçekleştirirler, tasarlama olsun, sahneye uygulama olsun, her şey *sahne*de nesnelleşme derecesiyle varlık ve değer kazanır. Yaratıcılık gücüyle *sözcükleri dışlayan* yönetmenin salt üstünlüğünü utkuyla kanıtlarlar. İzleklirse, belirsiz, soyut ve son derece geneldir. Tek şey onlara can verir, o da, jestin ve sesin yeni bir kullanımıyla ortaya

ıkan bir metafizik düşünce gibi ruhumuza gücün benimseten sahne yapıtlarının karmaşık bolluğudur (Artaud, 1993, s.47).

Artaud'nun vermiş olduğı bu örnek aslında Meyerhold'un stilize tiyatro anlayışının izlerini taşımaktadır. Sahneleme üzerinden değeriendirilecek olduğunda, gerçekçi bir hikâye ele almak yerine gerçek bir sorunu simgeleyen sıradan bir hikâye araç olarak kullanılmaktadır. Bu hikaye ise gerçeküstü bir anlatımla sembolleştirilmekte, ve bu sembollerin oluşturulmasının altında ise StilDef. süreci yatmaktadır. Sahne üzerinde kullanılan nesneler, diyaloglar, oyuncuların jestleri ve konuşmaları simgesel bir anlam oluşturacak şekilde ve gerçeğe gönderme yapacak boyutta stilize deforme edildiğı anlaşılmaktadır. Artaud'nun özellikle oyunculara ilişkin yaptığı yorumda aslında oyunculuk sanatı açısından da nasıl bir tiyatro önerisinde bulunacağı da anlaşılmaktadır:

Gerçekten de, bütün bu jestlerde, bu zor ve ani duruşlarda, gırtlakta birleştirilen bu ses perdesi çeşitlemelerinde, yönü ansızın değışen bu ezgili tümcelerde, bu kınkanatlarla uçuşlarda, bu ağaç dalları devinimlerinde, bu boş sandıklara vurularak çıkarılan seslerde, makine sesini andıran gıcırtilarda, kuklaların danslarında şaşırtıcı olan şey, jestlerin, davranışların, boşluğa atılan çığılıkların labirentleri arasında, sahnede hiç görsel boş uzam bırakmayan dönüşüm ve dalgalanmalar arasında, temel maddesi artık sözcükler değil de göstergeler olan fiziksel bir yeni dilin anlamının ortaya çıkmasıdır. Oyuncular, geometrik biçimli giysileriyle canlı hiyeroglifleri andırırlar. Ve giysilerinin biçimi bile, bedeninin eksenini değıştirerek, kendinden geçme ve sürekli savaş durumunda olan bu savaşçı rolündeki oyuncuların giysileri yanında, simgesel giysiler, ikinci giysiler yaratır, bu giysiler içimizde anlıksal bir düşünce uyandırır ve çizgilerinin bütün çaprazlaşmalarıyla havadaki görüngülerin bütün çaprazlaşmaları birbirine bağlanır. Bu tinsel göstergelerin, bizi artık yalnızca sezgisel olarak etkileyen, ama mantıksal ve sözel bir dile aktararak anlatmayı da gereksiz kılacak yeğlilikte etkileyen açık bir anlamı vardır (Artaud, 1993, s.47-48).

Artaud, yukarıdaki cümleleriyle aslında tiyatronun vazgeçilmez ve temel ögesi olan oyuncuya ve oyunculuk sanatına geri dönüşmesi gerektiğini söylemektedir. Çünkü ona göre tiyatronun temel malzemesi artık sözcükler değil de göstergeler ile yaratılacak olan yeni bir fiziksel dildir ve bu dili oluşturacak olan ise oyuncudur. Oyuncunun bu dili oluşturmasını mümkün hale getirecek olan şey ise gündelik-dışı davranışların ortaya çıkarılmasıdır. Günlük davranışların stilize ve deforme edilmesiyle ortaya çıkacak olan bu davranışları ise göstergeler oluşturacak ve oldukça çok simgesel anlamlar taşıyabilecek seviyede olması gerekecektir. Diğer bir şekilde ifade edilecek olursa

Artaud'nun istediği oldukça soyut bir oyunculuk ve sahne anlayışıdır ve bu açıdan Def. yolunu tercih eden bir yaklaşımda bulunmaktadır denilebilir.

Ancak, Artaud'nun yeni tiyatro düşüncesi ve önerisi Meyerhold ya da onun düşüncelerinden etkilenen ve kendi önerilerini oluşturan Grotowski, Barba gibi uygulamacılardan farklı olarak pratik bir öneri sunmaktan çok fikir düzeyinde kalmış ve uygulama açısından da bazen imkânsız olmuştur. Grotowski bu konuda Artaud ile ilgili düşüncelerini şöyle ifade etmiştir:

Artaud'nun paradoksu, önerilerini uygulamanın mümkün olmadığı gerçeğinde yatar. Artaud hatalıydı mı demektir bu? Elbette hayır. Ama Artaud geride hiçbir somut teknik bırakmadı, hiçbir yöneme işaret etmedi. Öngörüler bıraktı, metaforlar bıraktı. Artaud'nun kişiliğinin dışavurumu böyleydi kuşkusuz, bir anlığına gördüğü şeyleri zaman ve olanak eksikliği yüzünden uygulamaya koyamamış olmasının da bir sonucudur bu (Grotowski, 2002, s.90).

Grotowski'nin de sözlerinden ve kendisinin Bali gösterisi üzerine verdiği örnekten de anlaşılacağı üzere Artaud fikirler ve öneriler düzeyinde bilgi bırakmıştır. Ancak bu fikirler birçok uygulamanın kapısını açmış ve tiyatronun temelini yeniden araştırılmasına, ritüel kuramı çalışmalarına ve ritüellere yönelinmesine sebep olmuştur.

2.3.5.3. Jerzy Grotowski

Grotowski'nin kendi tiyatro uygulamasını oluşturma sürecinde pek çok kişi ve uygulamanın etkisi bulunmaktadır. Özellikle Meyerhold'un biyomekanik eğitimi, Antonin Artaud, Pekin Operası, Hint Kathakali Dansı, Japon No Tiyatrosu'nun eğitim teknikleri bunlardan başlıcalarıdır. Grotowski, tüm bu uygulama ve eğitim çalışmalarını incelemiş ve gündelik dışı davranışı oluşturmak için yeni bir tiyatro ve oyunculuk anlayışı üzerinde çalışmaya başlamıştır. Ancak Grotowski'nin en çok etkisi altında kaldığı kişi Konstantin Stanislavski olmuştur (Grotowski, 2002, s.15-16).

Grotowski, tiyatral bakış açısını oluştururken diğer uygulamacılardan farklı olarak Stanislavski ve dönemin gerçekçi tiyatro anlayışı ile çatışmaya girmek yerine Stanislavski'nin ikinci dönem çalışması olarak bilinen “fiziksel eylemler yöntemi” üzerinde durmuştur. Fakat her ne kadar onun çalışmalarından devam etmiş olsa da varmış olduğu çalışma sonuçları Stanislavski ile zıtlık göstermiştir. Bu temel zıtlıklar iki noktada ortaya çıkmaktadır; ilki Stanislavski'nin oyunculuğun temeline ilişkin sorduğu sorulara

verdiği cevaplar dönemin koşulları nedeniyle, gündelik davranışlar çizgisi içinde kalmış ve doğallık arayışları çalışmalarını kısıtlamıştır. Diğer bir ifade ile Stanislavski gündelik, doğal davranışlarla ilgilenmiştir, oysa Grotowski, gündelik davranış kalıplarının kırılması ya da aşılması yönünde çalışmalar yapmıştır. İkinci olarak Stanislavski, çalışmalarında aksiyonun ardında yatan oyuncunun duyarlılığıyla, ne hissettiğiyle (kendiliğindenliği) ilgilenmiş, ancak ifadeyi oluşturan vücut dilinin kurallarını, sesler ve jestler üzerindeki ayrıntılı çalışmayı, biçimsel disiplini aynı şekilde önemsememiştir. Grotowski'nin çalışmaları ise bu iki yaklaşımın “kendiliğindenlik” ve “biçimsel disipline” dayanmaktadır (Karaboğa, 2018, s. 83).

Grotowski'nin yapmış olduğu çalışmalar oldukça uzun bir sürece yayılmakta ve ortaya çıkan uygulamalar açısından da çeşitli dönemlere ayrılmaktadır. Prodüksiyon tiyatro dönemi, paratiyatro dönemi, kaynaklar tiyatrosu dönemi, nesnel oyun dönemi ve araç olarak sanat dönemi şeklinde bölümlenebilecek bu çalışma dilimlerinden özellikle prodüksiyon tiyatro dönemi en verimli ve kendi kuramının temelini oluşturduğu dönem olarak değerlendirilmektedir. Ayrıca çeşitli ülkelerin ritüel ve tekniklerini incelediği, beden tekniklerinin formu üzerinde çalıştığı gündelik olmayan çalışma tekniklerine odaklandığı kaynaklar tiyatrosu dönemi ise kültürlerarası tiyatro anlayışının da temelini atıldığı dönem olmuştur. Grotowski'nin temel çalışma ve araştırma alanını ritüel meydana getirmiştir. Ritüel, ritüeli uygulayan kişinin (oyuncunun) kavrayışında ve durumunda direkt etki oluşturabilecek teknik öğelerin araştırılması amacıyla kullanılmıştır. Paratiyatro çalışmalarında günlük yaşam ritüelleri, kaynaklar tiyatrosu döneminde kültürler arası deneylerin yanı sıra Haiti, Bengal, Nijerya gibi ülkelerin devam eden ritüelleri araştırılmış, nesnel oyun döneminde ise dinsel, sosyal ritüeller üzerine odaklanılmış, araç olarak sanat sürecinde ise ritüel şarkılarından yola çıkılarak oyuncunun fiziksel dizgelerinin yaratılması ve enerji aktarımının sağlanması amaçlanmıştır (Birikiye, 2007,,s.78-89).

Yukarıda belirtildiği üzere prodüksiyon tiyatro dönemi, Grotowski'nin en verimli zaman dilimi olarak görülmüş ve “Yoksul Tiyatro” olarak adlandırdığı tiyatro anlayışı, prodüksiyon tiyatrosu zamanına denk gelen Tiyatro Laboratuvarı'nda gerçekleştirdiği çalışmalar sürecinde ortaya çıkmıştır. Tiyatronun kurucularından biri olan Ludwig Flaszen, Grotowski'nin “Yoksul Tiyatro” düşüncesinin nasıl ortaya çıktığını şu şekilde ifade etmektedir:

Tiyatromuzu kurduğumuz andan itibaren hep tiyatronun pratik yönüyle ilgileniyordu. Şu sonuca-banal bir sonuç- vardık: Teatral olan şey, tiyatronun vazgeçemediği şey, vazgeçilmez olan unsur oyuncu ve seyircidir. Bu şekilde Grotowski'nin oyunculuk sanatı üzerine araştırmaları başlamıştır. Bu şekilde de tiyatrodaki dekordan vazgeçen, oyuncu seyirci arasındaki ilişkiyi, tiyatro mimarisini araştıran çalışmamız başladı...Grotowski burada çeşitli kültür geleneklerinden yöntemleri almıştır ve bu şekilde beden ve ses skoru olarak bilinen oyuncunun skoru diye bir olay ortaya çıktı. Bu ne demek? Bu çok ayrıntılı bir skordur. Günlük hareketlere bağlı değildir (Flaszen, 2010, s.105).

Gündelik davranış kalıplarının kırılması ya da aşılması yönünde çalışmalar yapan Grotowski, günlük çalışmaları sırasında, ruhsal teknik üzerinde değil, rolün kompozisyonu, biçimin oluşturulması, işaretlerin dışavurumu yani ustalık üzerinde yoğunlaşmıştır. Bu noktada Grotowski davranışı nasıl stilize ettiğini şu şekilde ifade etmektedir:

Ortak “doğal” davranış biçimleri gerçeği gölgeler; bir rolü, ortak görme maskesinin gerisindekileri (insan davranışının diyalektiğini) ortaya seren bir işaretler sistemi oluştururuz. Psişik bir şok, bir dehşet, ölüm tehlikesi ya da çok büyük bir haz anında insan “doğal” davranmaz. Kişi bir ruh hali yükseldiğinde, ritmik bir şekilde dile getirilen işaretler kullanır, dans etmeye, şarkı söylemeye başlar. Alışılmış bir el-kol hareketi değil de işaret, bizim için dışavurumun temel ögesidir (Grotowski,2002, s.18).

Ancak oyuncunun bu işaret sistemlerini oluşturabilmesi için bedenin ehlileştirilmesi gerekmektedir. Bu noktada ilk yaklaşım bedeni evcilleştirerek boyun eğme durumuna sokmak gerekmektedir. İkinci yaklaşım ise, bedene meydan okumaktır bu da bedene aşar görünen hedefler, görevler yükleyerek bedene meydan okumak ile mümkün olmaktadır (Richards, 2005, s173). Grotowski, oyuncu bedeniyle ilgili düşüncelerini şu şekilde ifade etmektedir:

Temel olan şudur ki her şey vücuttan gelmelidir. Hepsinden önemlisi, bizi etkileyen her şeye karşı bedensel tepkimiz olmalıdır. Sesle tepki vermeden önce vücutla tepki göstermelisiniz. Düşünüyorsanız, vücudunuzla düşünmelisiniz... Eylemler aracılığıyla bütün vücudunuzla düşünmelisiniz (Grotowski, 2002,s.186).

Grotowski, “Yoksul Tiyatroya Doğru (2002)” kitabında oyuncunun eğitimi ile ilgili pek çok alıştırma yer vermiştir. Alıştırmalar temel olarak beden alıştırmaları, plastik alıştırmalar ve ses tekniği üzerine yapılan alıştırmalar olarak temel başlıklar altında gruplandırılmıştır. Plastik alıştırmalarda eklemler, çeşitli yönlerde hızlı hareket ettirilmektedir. Baş omuzlar, eller, parmaklar, göğüs, kalçalar, boyun birbirlerine zıt

yönlere hareket ettirilmektedir. Baş üstünde, el üstünde, omuz üstünde amuda kalkma ile “kedi” adını taşıyan, omurgaya ve enerji toplamaya yönelik hareketlerden oluşmaktadır. Bu iki alıştırmadaki amaç, bedene denge, esneklik ve akıcılık kazandırmaktır. Ses tekniği üzerindeki çalışmalar da ise farklı bir tutum sergilemiştir. Grotowski’ye göre ideal soluk alıp vermenin örneği yoktur ve bu yüzden ortak bir teknik uygulamak yerine oyuncunun soluk almasına engel olan şeylerden kurtulması gerektiğini düşünür. Yani burada bahsedilen ve oyunculukta temel olarak görülen şey “via negativa”dır. Grotowski daha çok soluk alıp vermede havayı tasarruf etmeden özgürce kullanmayı önermekte ve bedendeki rezonans noktalarının nasıl bulunabileceğine dair çalışmalar yaptırmaktadır (Candan, 2003, s.158-160)

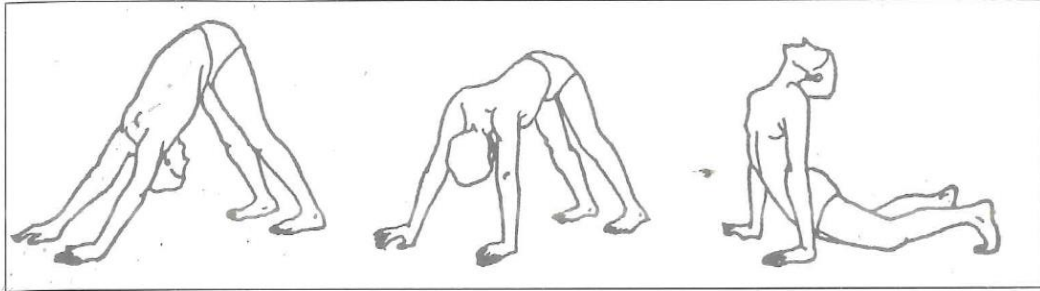
Yukarıda değinilen “via negativa” yaklaşımını ele almak gerekmektedir. Grotowski’ye göre oyuncunun yaratıcı sürecinde onu alıkoyan direnç ve engelleri keşfetmesi gerekmektedir. Bu noktada Grotowski tarafından geliştirilen alıştırmalar, kişisel engelleri ortadan kaldırmayı amaçlamaktadır. Oyuncu kendine “Bunu nasıl yapabilirim?” sorusu yerine neyi yapmaması gerektiğini, kendisini neyin engellediğini bulmaya çalışmaktadır. Oyuncunun bu yöntemine *via negativa* denmekte ve oyuncu bir eleme sürecinden geçmektedir. Bu noktada beden alıştırmalarındaki temel öğelerin çoğu dıştan gelen uyaranları alarak onlara tepki göstermeye yönlendirilmiştir. Grotowski’nin yaşamı boyunca yapmış olduğu tüm çalışmalarının sonucunda oyunculuk sanatının olmazsa olmaz koşullarını ise şu şekilde sıralamıştır:

- 1- Bilinçaltına giderek “kendini açığa çıkarma” sürecini uyarak gereken tepkiyi elde etmek amacıyla söz konusu uyarıyı yönlendirmek,
- 2- Bu süreci ifade etme, düzene sokma ve işaretlere dönüştürme yeteneğine sahip olmak,
- 3- İnsanın kendi organizmasının yol açtığı dirençleri ve engelleri yaratıcı süreçten kaldırmak (Grotowski, 2002, s.102-107).

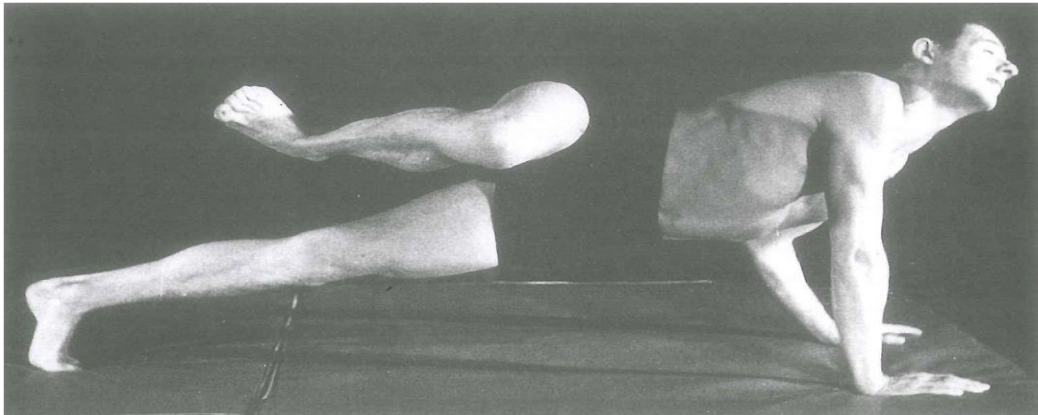
Pek çok alıştırma şekli geliştiren Grotowski’nin çıkış noktasını ele almak ve örneklendirmek, davranışı neye göre stilize ve deforme ettiğini anlamak açısından önem taşımaktadır. Grotowski’nin oyuncunun davranışı stilize ve deforme etmede seçtiği yolun Artaud’nun açtığı yollardan birinde bulunduğunu söylemek mümkündür. Hatırlanacak olursa Artaud’nun, tiyatronun kökenindeki kutsallığa geri dönülmesi gerektiği, Batı’nın tiyatro anlayışı yerine Doğu’nun kaynaklarına bakılması gerektiğine

ilişkin fikirlerine değinilmişti. Özellikle Bali Tiyatro gösterisi üzerine fikirlerini oldukça açık bir biçimde ortaya koymuş ve tiyatrodaki oluşturulacak olan yeni dilin oyuncu üzerinden kurulması gerektiğine değinmişti. Bu noktada Grotowski'nin de Artaud'nun önerisini reddetmediği ancak ondan farklı olarak sadece fikir ortaya atmak yerine bu fikri gerçekleştirmeye çalıştığı görülmektedir. Grotowski'nin tüm çalışmalarını örneklendirmek mümkün olmasa bile üç temel alıştırmadan yola çıkarak davranışı stilize ve deforme etme yolunu hangi kaynaktan yola çıkarak ve ne biçimde inşa ettiğinin anlatılabileceği düşünülmektedir.

Örneğin Grotowski, kedi alışırması olarak da bilinen ve oldukça basit algılanan bu alıştırmayı, temelini Hindistan ve Pakistan dövüş sanatlarında, kedi gibi gerinmek anlamına gelen “danda alışırması”ndan yola çıkarak oluşturmuştur. Bu alıştırmada temel amaç kolların ve bedenin üst bölümlerinin gücünü geliştirmektir. Grotowski, Görsel 2.5’de üç aşamalı olarak ele alınmış olan çalışmaya, Görsel 2.6’daki yan esnemeler de dahil etmiş ve bu çalışmaya dayanarak bir dizi alışırma geliştirmiştir (Barba ve Savarase, 2002, s.61).

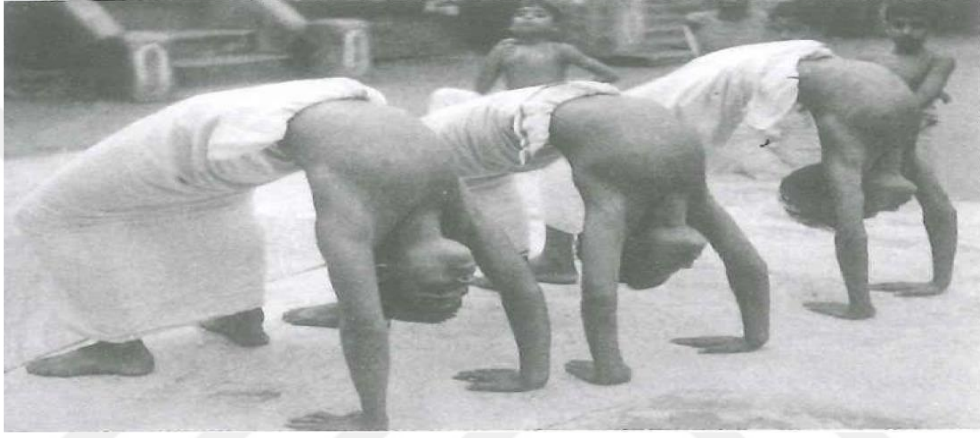


Görsel 2.5. Hindistan ve Pakistan dövüş sanatlarında “danda” alışırması (Barba ve Savarese,2000)

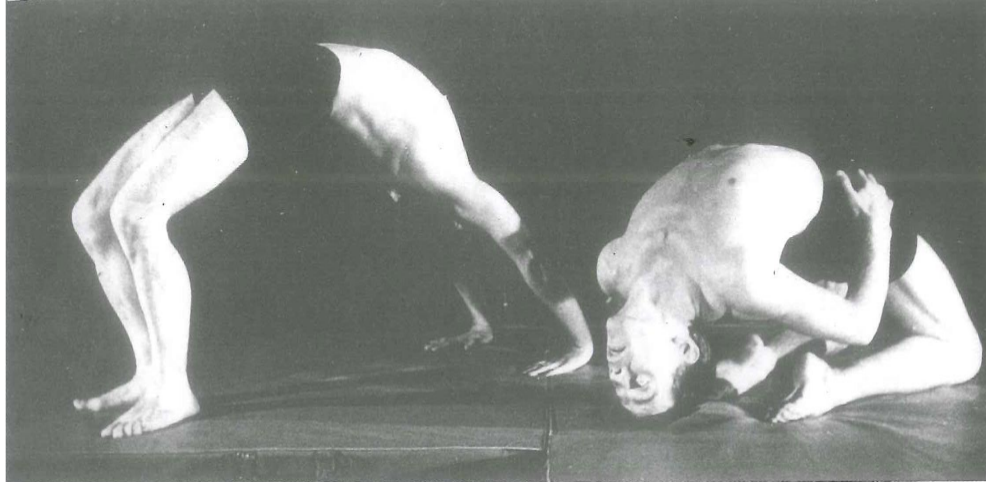


Görsel 2.6. Grotowski eğitim araştırmalarında kedi alışırması(Barba ve Savarese,2000)

Yine diğerk bir alıştıırma olan “kpr alıştıırması”, Grotowski’nin Doęu kaynaklarından elde ettięi bir alıştıırmadan ortaya çıkmıştır. Grotowski’nin ilk alıştıırmalarından biri olan kpr alıştıırmasının amacı, omurgayı, doęal olarak öne eğilme isteęine karşı çalıştırarak, bedenın geri kalan kısmını yöneten ve yönlendiren dümen olmasını sağlamayı öğıretmektir (Barba ve Savarase, 2002, s.91). Grotowski bu alıştıırmayı Görsel 2.7’deki gibi Kathakali öğrencilerinin kpr kurma alıştıırmasından yola çıkarak oluşturmuş ve Görsel 2.8’deki gibi kendi eğitim araştırmalarının parçası haline getirmiştir



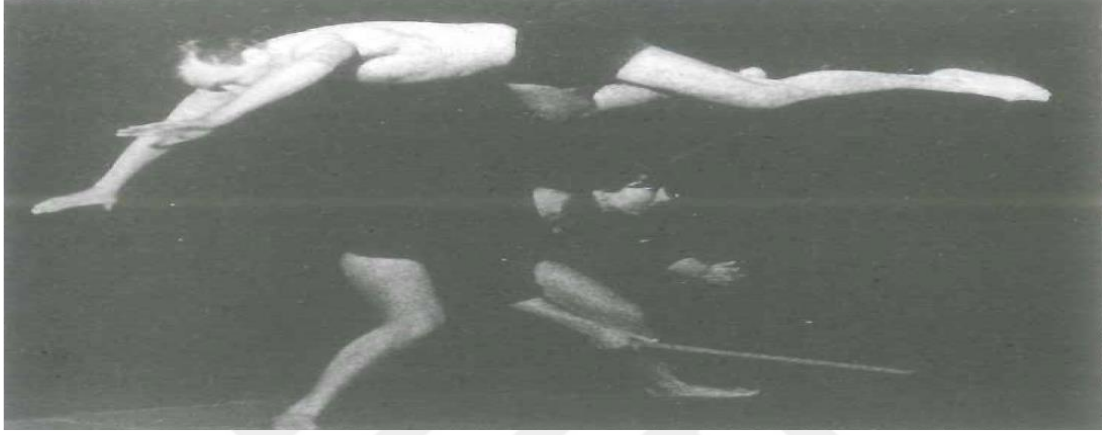
Görsel 2.7. Kathakali öğrencilerinin kpr alıştıırması(Barba ve Savarese,2000)



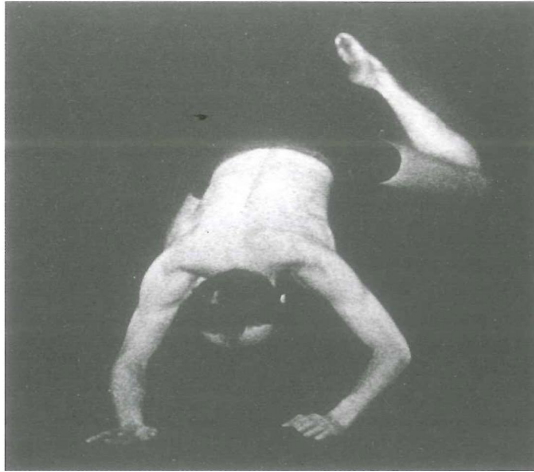
Görsel 2.8. Grotowski eğitim araştırmalarında kpr alıştıırması(Barba ve Savarese,2000)

Grotowski için akrobasi alıştıırmaları oldukça büyük önem taşımaktadır. Çünkü gerçek akrobasi, bedenleri kaldırarak yer üstünde büyük hafıflıkla havalanmalarını ya da hareket etmelerini sağlamaktadır. Aslında burada oyuncunun kazanması istenen şey, eylem retorięini oluşturabilmesi ve sahne üstünde kararlı hareket edebilmesidir. Çünkü

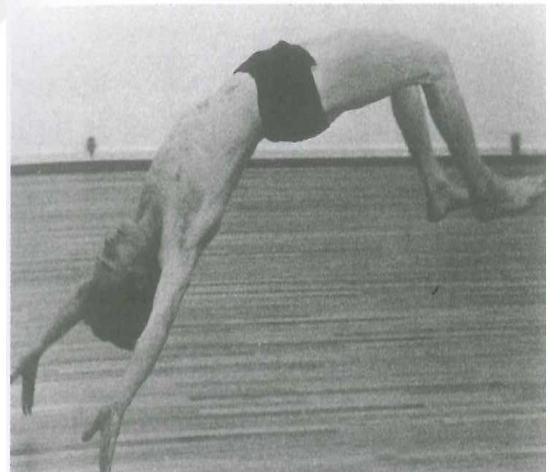
akrobatik hareketler oyuncuya gücünü sına ma fırsatı vermekte, korku ve direncini yenmesini, sınırlarını aşmasını sağlamaktadır. Grotowski akrobasi çalışmalarında da Çin ve Hint tiyatrosundan akrobatik öğelere yer vermiştir (Barba ve Savarase, 2002, s.91-93). Görsel 2.9, Görsel 2.10 ve Görsel 2.11’deki hareketler pek çok uygulamacının bildiği ve beden alıştırmalarında yer verilen çalışmalardan bazılarıdır.



Görsel 2.9. Grotowski eğitim araştırmalarında akrobasi çalışması (Barba ve Savarese, 2000)



Görsel 2.10. Grotowski eğitim araştırmalarında “akrobasi çalışması” (Barba ve Savarese, 2000)



Görsel 2.11. Grotowski eğitim araştırmalarında “akrobasi çalışması” (Barba ve Savarese, 2000)

Grotowski’nin Doğu tiyatrosu uygulamalarından ya da dans çalışmalarından yola çıkarak oluşturduğu bu çalışmaların temel amacı özel bir oyuncu anatomisi geliştirmektir. Bu süreçteki temel etmen ise biçime yön veren bir dizginin yani yapaylığın işlenip gelişmesidir. Grotowski’ye göre yapaylığın işlenip geliştirilmesi seyirci kitlesinin ruhunda çağrışımlar uyandıran ideogramlar (işaret ve simgeler) -sesler ve jestler-

sorunudur. Yani yapaylığın diğer bir ifade ile biçime yön veren dizginin işlenip geliştirilmesi, gerçekliği kaçırılrsa da ana hatların hissedildiği biçimlerin organizma tarafından bilinçli olarak aranmasına dayanmaktadır. Bu yapaylık arayışı, vücudun her bölümü için minyatür bir partiyon oluşturan bir dizi ek alıştırmayı gerektirmektedir. Bu noktada oyuncu içinde gizli olan şeye, aşırılığa ne kadar çok gömülürse dışsal disiplinin de yani biçim, yapaylık, ideogram ve işaretlerin de o ölçüde katı olması gerekmektedir. Çünkü etkili anlatımın bütün ilkesi burada yatmaktadır (Grotowski, 2002, s.40-41).

Sonuç olarak Grotowski, Artaud'nun önerdiği gibi tiyatro uygulamalarının merkezine oyuncuyu koymuş ve oyuncunun bedensel anlatımını güçlendirmek için birçok alıştırma dizgesi oluşturmuştur. Bu alıştırmaların hizmet ettiği temel amaç ise sahne üzerinde oyuncu bedeniyle yeni bir dil yeni bir fiziksellik oluşturmaktır. Bu fiziksellüğün oluşmasının yolu ise gündelik dışı davranışların yani stilize ve deforme davranışların ortaya çıkarılmasıyla mümkün hale gelmiştir demek mümkündür.

2.3.5.4. Eugenio Barba¹⁷

Oyuncunun fiziksellik arayışlarında “davranışın” çözümlemesini uluslararası bir boyuta taşıyarak, davranışa kültürlerarası bir kod kazandırmaya çalışan kişi Eugenio Barba olmuştur. Barba, kendi tiyatro anlayışını inşa etme sürecinde, sadece kendi deneyimlerinden değil, ona kendi yolunu oluşturma sürecinde rehberlik eden Stanislavski, Meyerhold, Artaud gibi kişilerin fikir ve uygulamalarından faydalanmıştır. Ancak bu yolda ona en çok eşlik eden ve birlikte pek çok ortak araştırma yaptığı kişi Grotowski olmuştur. İki uygulamacıyı yan yana getiren ve daha sonra beraber çalışmaya götüren ortak nokta ise “Doğu” olmuştur. Bir tarafta Barba'nın Doğu kültürüne olan ilgisi, Ortadoğu, Uzakdoğu, Afrika gibi ülkelere yaptığı geziler, diğer tarafta Grotowski'nin Doğu sanatının tekniklerine olan ilgisi iki uygulamacıyı yan yana getirmiştir. Barba, Grotowski'nin Doğu hakkındaki bilgisinden büyülenmiş, Grotowski de Barba'nın seyahatlerinden çok etkilenmiştir. Grotowski ile uzun dönem ortak

¹⁷ Bu bölümde ele alınan fotoğraf ve çalışmaların büyük bir kısmı E. Barba ve Nicola Savarese'nin yazmış olduğu “Oyuncunun Gizli Sanatı-Tiyatro Antropolojisi Sözlüğü” adlı kitaptan faydalanılarak hazırlanmıştır. Bu yüzden dolayı alıntı gösterimine, alıntılarının bittiği son paragrafta yer verilmiştir. Bknz. Barba ve Savarase, (2002,s.42-262).

alışmalar yapmış olan Barba, ilk zamanlarda Tiyatro Laboratuvarı'nda aktif olarak alışmış ve daha sonra kendi tiyatro ekibini kurmaya karar vermiştir. Barba 1964 yılında kurduğu Odin Tiyatrosu'nda (*Nordisk Theatre-Laboratorium for Skuespillerkunst*) alışma modeli olarak kendine Tiyatro Laboratuvarını model almış ve tüm alışmalarını bu tiyatro temelinde yürütmüştür. Odin Tiyatrosu'nda yapılan alışmaları üç bölüm halinde ele almak mümkündür. İlk bölüm beden yetkinliğini sağlamak için yapılan fiziksel-akrobatik bölüm; İkinci bölüm yerel halkla ya da azınlık gruplarıyla yapılan ve profesyonel olmayan sanatsal değişim yani takas bölüm; üçüncü bölüm ise Tiyatro Antropolojisi dönemi olarak adlandırılan ve ISTA (*International School of Theatre Anthropology*) toplantı ve faaliyetlerinin bulunduğu bölümdür (İnnes, 2004,s. 226; Birikiye, 2007, s.166-171). Bu kısımda ele alınan davranışın antropolojik bir yaklaşımla nasıl stilize ve deforme edildiği değerlendirilecek, Barba'nın ve Odin Tiyatrosu'nun özellikle gündelik dışı davranışı oluşturmaya yönelik kültürlerarası araştırmalarının yapıldığı ISTA bölümüne değinilecektir.

Tiyatro Antropolojisi ile ilgili alışmaların yapıldığı ISTA, gösterimin “kültürler ötesi analizi”nde uzmanlaşmış, Doğunun No, Kyogen, Kabuki ve Kathakali, Bali ve Hint dansları gibi geleneksel tekniklerini ve sanatsal yaklaşımını batı formu içinde fiziksel bir stilizasyona uygulamıştır. ISTA'nın amacı, biyolojik bir konumdan hareketle, “anlatım öncesini” geliştirmektir. Bu anlamda Grotowski ile aynı terminolojiyi kullanan Barba, “Tiyatro Antropolojisi”ni düzenlenmiş bir gösterim içinde, fiziksel ve zihinsel varlığını kullanan insanın davranışları üzerine yapılan bir alışma olarak görmektedir (İnnes, 2004, s.227).

Barba anlatım öncesi davranışın oluşturulmasında ruhsal tekniklerden ziyade fiziksel anlatım teknikleri üzerine yoğunlaşmıştır. Çünkü ruhsal teknik, oyuncuyu anlatım isteğine yöneltmekte, ancak bu anlatım isteği sürecinde oyuncunun ne yapması gerektiğini tam olarak ortaya koyamamaktadır. Oyuncunun anlatımı, kendi eylemlerini, fiziksel varlığını nasıl kullandığına bağlıdır ve bu noktada eylem ve eylemin nasıl yapıldığı, oyuncunun ne anlatacağını belirlemektedir. Bu açıdan Tiyatro antropolojisi, bütün oyuncular için aynı olan temel bir örgütlenme düzeyini kabul etmekte ve bunu anlatım öncesi olarak ifade etmektedir. Anlatım öncesi düzeyde oyuncunun izleyici tarafından hemen fark edilen bir varlık olmasını sağlamak amaçlanmaktadır. Oyuncunun burada temel amacı anlam değil, enerji, varlık ve eylemlerini anlatım düzeyinde

çalıştırmaktır. Oyuncu anlatım öncesi düzeyde çeşitli oyun tekniklerinin kökeninde bulunan ve geleneksel kültürden bağımsız olarak kültürler ötesi bir fizyolojiden yararlanmakta, kodlanmış gösteri türlerinde olduğu gibi bedene biçim veren tekniği çalışmaktadır.

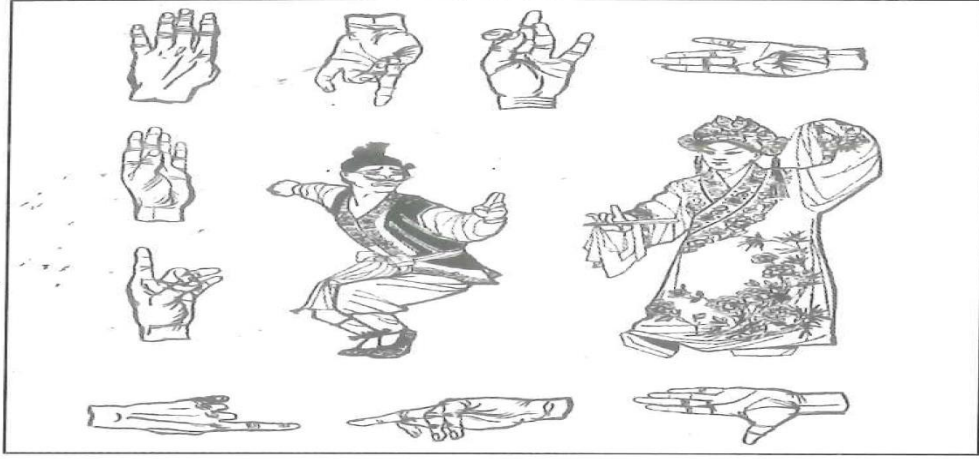
Oyuncu davranışının nasıl stilize ve deforme edilebileceği Barba'nın "kültür oluşturma" ve "kültürden soyutlama" yaklaşımında net bir şekilde görülmektedir. Barba'ya göre oyuncular sahne üzerinde etkili olmak, tarihsel, biyografik kimliklerini oluşturabilmek için bir takım biçimler, tavırlar, davranışlar, yöntemler, göz boyama, çarpıtma ve bazı dış görünüşlerden yararlanmaktadır ve bunlar teknik olarak ele alınmaktadır. Bu durum oyuncunun özelliğidir ve her gelenekte bulunmaktadır. Teknik her ne olursa olsun, bunların başında iki başlangıç noktası bulunmaktadır. İlk yol kültür oluşturmaktır. Birincisinde oyuncular, kendilerine doğal gelen davranışı, doğdukları günden itibaren içinde büyüdükleri kültürel ve toplumsal ortamda öğrendikleri, geliştirdikleri "doğallıklarını" kullanmaktadırlar. Buna kültür oluşturma denmektedir. Bu daha çok oyuncunun ruhsal durumlar üzerinden davranış oluşturma anlamına gelmektedir. İkinci yol ise kültürden soyutlamadır. Burada oyuncular gündelik yaşamdan farklı olarak bir takım beden teknikleri kullanmaktadır. Özellikle modern ve klasik bale dansçıları, mim sanatçıları ve geleneksel Doğu tiyatrosu oyuncularını kültürden soyutlama yolu ile çalışmaktadır. Bu türlerin sanatçıları, "doğallıklarını" yadsıyarak başka sahne davranışları oluştururlar ve kültürden soyutlanma sürecinden geçerek gündelik olandan farklı duruş, yürüyüş, bakış ve oturuş biçimi yaratmaktadırlar. Kültürden soyutlanma tekniği, gündelik davranışın zengin tonlarda çeşitlenmesine, dilin ses etkinliğindeki niteliğine, gerilimler akışına, tiyatroya yaşam kaynağı olan ritm ve yoğunluk değişimlerine yol açmaktadır.

Barba, gündelik davranışın yani jestlerin, duruşların ve hareketlerin gündelik davranıştan yola çıkarak yeniden biçimlenmesine ve bir kod içinde saptanmasına kodlama adını vermektedir. Kodlamada gündelik teknikten gündelik dışı tekniğe bir "eşdeğer" üzerinden geçiş durumu söz konusudur. Burada söz konusu olan eşdeğer kavramı ile anlatılmak istenen bir davranışın ya da hareketin bir kodlama yoluyla gündelik yaşamdaki çeşitli gerilimlerin eşdeğerinin kurulmasıdır. Örneğin Doğulu oyuncular, bileğin bükülüşünü, dirseğin ve parmakların duruşunu bir kodlama yoluyla gündelik yaşamdaki çeşitli gerilimlerin eşdeğerini oluşturmaktadır.

Barba'nın kullandığı kodlama yöntemi ve kodlama esnasında hareketin yeniden oluşturulmasında kullanılan eşdeğer oluşturma'nın aslında bir StilDef. yaklaşımı olduğunu söylemek mümkündür. Çünkü doğal bir davranışın genel hatlarından yola çıkılarak yeni bir biçim oluşturulmakta ve bu biçim çeşitli anlamlara gelecek şekilde yeniden bir dil oluşturacak şekilde kodlanmakta yani biçimlendirilmektedir. Burada, kodlama yani yeniden biçimlendirme, StilDef. sürecine denk gelmektedir. Kodlama sürecinin daha net bir şekilde ifade edilebilmesi açısından birkaç kodlama örneğine değinilecek olursa kodlamadaki StilDef. süreci daha net anlaşılacaktır.

Ellerin Kodlanması: Konuşurken, almak, itmek, kendimize destek bulmak, okşamak gibi eylemlerde ya da verdiğimiz tepkiler esnasında gözler gibi eller de öncelikle de parmaklar duruş ve gerilimlerini sürekli değiştirmektedir. Bir eylem ya da tepki sırasında parmakların duruş ve gerilimleri, gözler duruma uygun bilgiyi ilettiği an değişmektedir. Bu sırada el eylemde bulunmakta ve eylem üzerinden konuşmaktadır. Bu konuşma, her şeyi betimleyen bir kelime kadar somut olmakla beraber, ses aygıtının sürekli değişen gerilim ve tonlamalarının sonucu olan bir ses gibi sesle bir dinamizm de olabilir. Ancak ellerin gündelik yaşamdaki hareketliliğine ve diline tiyatral bir karşılık bulunabilmektedir. Bu eşdeğer, ellerin hem konuşmasını yani kavramlar aktarmasını hem de “saf ses” olarak varlık göstermesini sağlamaktadır.

Özellikle Doğu Tiyatrosu'nda ellerin davranışı, simgesel değer anlamı katılarak yeniden yaratılmıştır. Örneğin Pekin Operası'nda elliden fazla el duruşu bulunmaktadır. Görsel 2.12.'de de görüldüğü gibi bunlardan bazıları karakterin cinsiyet ve sosyal konumuna uygun el davranışlarından oluşmaktadır. Kadınlar uçlara doğru incelen ellerle hareket ederken, genç oyun kişileri başparmağı saklı tutan çekinik el hareketleri yapmaktadır. Yaşlı kişiler ve savaşçılar ise başparmağı, hareketin gücünü vurgulamak için dik tutmaktadır.



Görsel 2.12. Pekin Operası'nda el kullanım örnekleri(Barba ve Savarese,2000)

Pekin Operası'ndaki el ve parmak kodlama, gündelik yaşamda kullanılan farklı bir ifade ve anlam oluşturacak şekilde yeniden yaratılmıştır. Elin ve parmakların gündelik kullanımından yola çıkılarak oluşturulan bu yeni anlatım StilDef. süreci ile gerçekleşmektedir.

Ayakların Kodlanması: Barba'ya göre ayaklar sahibinin yaşam tarzını örnekleyen bir mikrokosmostur ve ayakların kullanım biçimi oyuncunun sahne yorumunun temelini oluşturmaktadır. Çünkü beden duruşunun nasıl olacağına ayaklar karar vermekte; el ve kol hareketleri ise buna ifade eklemektedir. Hatta oyuncunun ses gücü ve nüansları bile birçok durumda ayaklara bağlıdır. Özellikle çıplak ayağın kullanıldığı Hindistan (Görsel.2.13), Kamboçya, Endonezya, Güneydoğu Asya'nın dansçı ve oyuncularında ayağın kodlanması oldukça net bir şekilde görülmektedir. İlk anda çıplak ayakla oynamak ya da dans etmek ayağın özgür ifadesi olarak düşünülse de, bütün kodlanmış tiyatro türlerinde çıplak ayaklar sanki değişik, özel ayakkabılar içindeymiş gibi biçimlerini değiştiren duruşlara zorlanmaktadırlar. Ayağın buradaki Def. nu tüm beden farklı bir

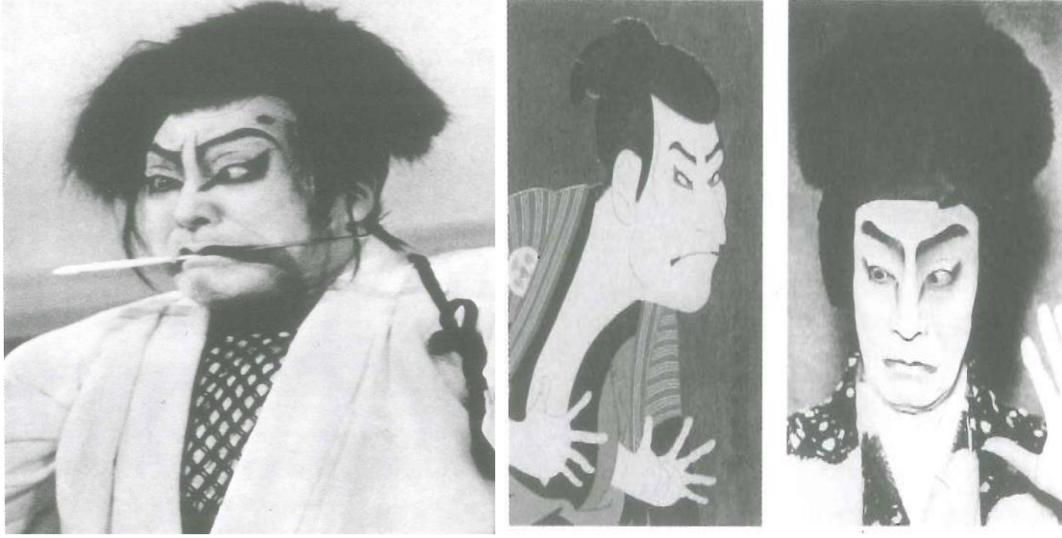
gerilim içinde tutulması, değişik denge türlerine ve değişik yürüyüşlere yol açmaktadır.



Görse.2.13. *Kathakali’de temel ayak duruşu (Barba ve Savarese,2000)*

Görsel 2.13’de Hindistan’ın Kathakali dans eğitiminde, öğrencilerin temel ayak duruş çalışmaları yaptığı görülmektedir. Kathakali eğitiminde öğrencilerin ayak duruşları ve dolayısıyla yeni bir yürüyüş kodlamaları, gündelik yaşamda kullanılan farklı bir ifade ve anlam oluşturacak şekilde yeniden yaratılmıştır. Ayakların gündelik kullanımından yola çıkılarak oluşturulan bu yeni anlatım StilDef. süreci ile gerçekleşmektedir.

Gözlerin ve Yüzün Kodlanması: Göz, asla durağan değildir ve en statik duruşta dahi mikro hareketler gerçekleştirmektedir. Bu noktada Doğulu gösterimciler, bir ölçüde yapay gerilimler ve yönelimler yaratarak gözlerin kullanımını vurgulamak yoluyla gözleri çevredeki uzam içinde bir yere, ellere ya da ufka sabitlemeye zorlayarak bu göz hareketine bir eşdeğer bulmaya çalışmışlardır. Aşağıda Görsel 2.14, Görsel 2.15. gözün Çağdaş Kabuki oyuncularının örnek göz kodlayışları yer almaktadır.



Görsel 2.14. Kabuki oyuncusu göz kullanım teknikleri(*Barba ve Savarese,2000*)

Kathakali, Pekin Operası, No oyuncularını oynarken gündelik yaşamda kullandıklarından farklı bir görüş kullanmaktadır. Tüm fiziksel duruşları, gövdenin kas gerilimi, ayaklardaki baskı ve denge değişmektedir. Normal bakış biçiminin değişmesi, enerjide niteliksel bir değişim olmasına neden olmaktadır. Böylece gündelik bakış biçimindeki basit bir değişimle bu oyuncular yepyeni bir enerji düzeyini başlatabilmektedirler. Bu şekilde fizyolojik bir kodlama yani biçimselleştirme, oyuncunun gözlerini kullandığı gündelik otomatikleşmeleri ortadan kaldırmasına yardımcı olmaktadır. Bu şekilde artık gözleri yönetmek mekanik bir tepki olmayıp oyuncu tarafından bir eyleme, görme eylemine dönüşmektedir.

Barba yüzün kodlanması ile ilgili olarak daha çok yüz ifadelerinin fizikselleşmesinden bahsetmektedir. Ona göre yüzdeki kodlamada söz konusu olan duyguların psikolojisi değil biçimlerin anatomisidir. Yüzün kodlanması yani gündelik dışına çıkarılması sürecinde yüz adalelerini geliştirmek ve ifadeyi desteklemek için farklı yaklaşımlar kullanılmaktadır. Örneğin pandomim ustaları yüz adalelerini germek için özel bir teknik uygulayarak anlatım olanaklarını gündelik sıradan davranışın sınırlarının ötesine taşımaya çalışmaktadır. Ya da No gibi tiyatrolar, çalışmalarda farklı ifade çeşitlerine dayanan maskeler kullanarak yüzün bu maskeye uygun şekli almasıyla oyuncuların kendi yüz adalelerinin tüm hareket ve anlatımlarından vazgeçmelerine çalışmaktadır (Barba ve Savarase, 2002, s.42-262).

Örneğin Görsel 2.16.’da I Made Bandem, oyuncunun maskeyi canlı hale getirme ve “gerçek” ile “yapay” arasındaki bağlantısı yer almaktadır.



Görsel 2.15. *Maske çalışması*(Barba ve Savarese,2000)

Ele alınan örneklerden de anlaşılacağı üzere Barba’nın ISTA altında yürütmüş olduğu antropoloji araştırma ve çalışmalarının hemen hemen hepsi farklı kültürlerin dans ve tiyatral uygulama tekniklerine dayanmaktadır. Bu uygulamalar gündelik-dışı davranışın nasıl oluşturulduğu ve bu davranışlarda kodlamanın nasıl yapıldığı ise yeni bir tiyatral dil oluşturmada çıkış noktası olarak görülmektedir. Önerdiği yöntem ise günlük davranışın bir bakıma stilize ve deforme edilmesiyle yeni bir biçime kavuşturulması ve yeni bir kodlanmış dilin oluşturulmasıdır.

3. ANTİGONE” OYUNUNDA STİLİZASYON-DEFORMASYON YÖNTEM VE UYGULAMALARI

3.1. Yöntem ve Metin Seçimi

19.yüzyılın sonunda tiyatrodaki karşı gerçekçi eğilimler ile başlayan süreçte, oyuncunun fiziksel anlatım olanaklarını çeşitlemek ve sahne üstünde yeni bir tiyatral dil yaratmak için yapılan çalışma ve uygulamaların temelinde Stilizasyon ve Deformasyon (StilDef.) anlayışının olduğu görülmüştür. Özellikle oyuncunun fiziksel anlatımındaki

doğal, gündelik davranış kalıplarının yıkılması ve yerine gündelik-dışı davranışların oluşturulması amacıyla yapılan alıştırılarda bunun örneklerini görmek mümkün hale gelmiştir.

Temel olarak uygulamacıların StilDef. sürecinde izledikleri yol şu şekildedir: Vsevolod Meyerhold, ok fırlatma, tokat atma gibi mekanik alıştırılardan yola çıkarak davranışın gündelik dışına taşınmasında ve yeni plastik biçimler oluşturma sürecinde StilDef. dan yararlanmıştır. Jerzy Grotowski ise alıştırılardaki StilDef. sürecini Doğu tiyatrosundaki köprü kurma, kedi alıştırması gibi uygulamalardan yola çıkarak, davranışın stilize ve deforme edilmesiyle fizikselliğe yeni bir biçim kazandırmaya çalışmıştır. Eugenio Barba ise StilDef’u, davranışın kodlanma sürecinde kullanmış ve neredeyse tüm çalışmalarını, Doğu gösterim sanatlarının alıştırma yöntemlerinden faydalanarak oluşturmuştur. Tüm bu çalışmalarda, StilDef.’dan yararlanıldığını ancak başlı başına bir yöntem önerisi sunmakta eksik kaldığı düşünülmektedir.

Bu sanatta yeterlik tezi uygulaması kapsamında ise temel amaç, oyuncunun yeni bir fiziksellik önerisi oluşturabilmesini sağlamak için StilDef. sürecinin başlı başına bir yöntem olarak ortaya konulması şeklinde belirlenmiştir. Bir başka ifade ile diğer uygulamalarda görüldüğü gibi oyuncunun davranışına yeni bir fiziksellik kazandırmak için tiyatronun kendi kaynaklarından (Doğu gösterim sanatlarının pratik kaynakları, ritüeller gibi) yola çıkarak StilDef.dan yararlanmak yöntemiyle değil; kaynak olarak başka bir sanat disiplininin kullandığı StilDef.un temel alındığı yöntemsel bir öneri oluşturmaktır. Bu nedenle söz konusu sanatta yeterlik tezi uygulamasında, bir tiyatro oyunu ve öneri olarak sunulan StilDef. yönteminden yola çıkılarak, oyuncunun fiziksellik yaratımında bu yöntemi nasıl kullanabileceği vurgulanmak istenmiştir.

Yöntem önerisi olarak sunulan StilDef. aşamalarının uygulanması için Sofhokles’in yazdığı tragedyalardan biri olan Antigone seçilmiştir. Bu metnin seçilmesindeki başlıca sebepler; birçok oyuncu tarafından çalışıldığı düşünülen klasik bir metin olması ve retorik bir dile sahip olmasıdır. Özellikle klasik metinlerde birçok oyuncunun, fiziksellik önerilerini oluştururken belli davranış kalıplarını kullandıkları düşünülmektedir. Bu noktada merak edilen ise, oyuncuların StilDef. yönteminden yararlanarak daha farklı bir fiziksellik yaratımı sağlayıp sağlayamayacağıdır. Ayrıca retorik bir dile sahip olan oyunun, oyuncu açısından fiziksel bir anlatıma dönüştürülüp dönüştürülemeyeceğinin görülmek istenmesidir.

İkinci bölümde ele alınan *Tablo 2.2. Fiziksellikte StiDef. Yöntemleri* önerisi doğrultusunda, oyuncu ekibi ile StilDef. yöntemi üzerine çeşitli doğaçlama çalışmaları yapıldıktan sonra, oyun metninden üç sahne seçilmiş, bu üç sahnede eylemleri oluşturan davranışlar belirlenmiştir. Daha sonra çıkış noktası olarak belirlenen davranış biçimine çalışılmış, oyuncu tarafından oluşturulan davranışlar stilize ve deforme edildikten sonra kompozisyon içinde birleştirilmesi yoluna gidilmiştir.

3.2. Oyun Ekibi

Oyun ekibinin oluşturulma sürecinde uygulama üzerine yoğunlaşmanın sağlanabileceği bir ekip oluşturulmaya çalışılmıştır. Oyuncunun, belirlenen davranış biçimini stilize ve deforme etme sürecinin odağa alınarak yürütülmesini hedefleyen çalışmalarda temel olarak tercih edilen yol, az sayıda kişinin farklı disiplinlerde yaratıcı bir çalışma ortaya koyabileceği bir ekip oluşturmaya çalışmak olmuştur.

Bu çerçevede ekipte yer alan kişiler ise şunlardır: Anadolu Üniversitesi Devlet Konservatuarı öğretim üyesi Doç. Dr. Mustafa Sekmen; öğretim elemanları Öğr. Gör. Doktor Alev Gündüz ve Arş. Gör. Fatma Kandemir Şahin; Konservatuvar teknik personeli Hüseyin Tokyol; Konservatuvar öğrencileri; Rana Kılıç (mezun), Nur Banu Bıraktuğ, Enes İlçi.

Görev dağılımları ise; Doç. Dr. Mustafa Sekmen uygulama sürecine süpervizörlük yapmış; oyuncuların yöntem ile ilgili eğitim sürecini Arş. Gör. Fatma Kandemir Şahin yürütmüş; Öğr. Gör. Doktor Alev Gündüz, oyuncuların ses konuşma eğitimini, kostüm tasarım/makyaj tasarım ve uygulamalarını gerçekleştirmiş; ışık tasarım ve uygulamayı Hüseyin Tokyol üstlenmiş; Müzik tasarım, düzenleme ve uygulamayı Rana Kılıç yapmış; oyuncu olarak ise Nur Banu Bıraktuğ ve Enes İşlek yer almıştır. Oyuncuların seçiminde ise birkaç noktaya özen gösterilmiştir. Ele alınan sanatta yeterlik çalışmasının uygulaması, oyuncu ile yoğun ve birebir çalışmayı gerektirdiği için oyuncu ekibinin, çalışma süreçlerinde herhangi bir problem yaratmayacak, disiplin sıkıntısı olmayan ve çalışmanın gereklerini yerine getirmek için yeterli özveriye sahip istekli kişilerden oluşturulmasına dikkat edilmiştir.

3.3. Eğitim ve Uygulama

Yukarıda da bahsedildiği gibi “Antigone” oyununun, oyuncu davranışlarının stilize ve deforme edilmesi mantığıyla sahnelenmesi için, davranışın fizikselleşmesi bölümünde ele alınan insan davranış çeşitlerinden “bir davranış biçimini” tercih etme durumu söz konusu olmuştur. Oyuncunun hangi davranış biçimini stilize ve deforme edeceği, bir ay zaman diliminde yapılan doğaçlama çalışmaları sonucunda belirlenmiş ve daha sonra uygulama aşamasına geçilmiştir.

3.3.1. Eğitim Çalışmaları

Eğitim çalışması olarak da adlandırılabilen ön hazırlık aşamasında, oyuncuların bedensel ve zihinsel hazırlıkları yapılmıştır. Beden hazırlıklarındaki temel amaç, beden-nefes-ses açısından yeterliliklerinin oluşturulması, yapılacak çalışmaya ve bu sürece adaptasyonlarının sağlanmasıdır. Bu amaçla oyunculardan günde en az bir saat beden alıştırmaları, yarım saat ise nefes-ses çalışmaları yapmaları ön koşuluyla provalar gerçekleştirilmiştir. Prova saatleri ise iki saatten başlatılıp altı saate kadar adım adım çıkarılmış, böylece bedenin ve kondisyonun istenilen noktaya gelmesi sağlanmıştır. Zihinsel hazırlıktaki temel amaç ise deneme yoluyla gerçekleştirilecek yöntem önerisinde, StilDef sürecinde neler yapılacağı ve nasıl bir yol izleneceğinin hem kuramsal hem de pratik açısından oyuncular tarafından anlaşılmasının sağlanmasıdır. Bedensel ve zihinsel hazırlık çalışmalarından sonra duyu odak çalışmalarına geçilmiştir.

Duyu odak çalışmaları, oyun metninden iki karaktere (Antigone ve Kreon) ait iki karşıt eylemin (Kreon’un Antigone’nin haksız olduğunu; Antigone’nin ise Kreon’a haklı olduğunu anlatmak istemeleri) refleks davranış, benzetmecî davranış, taklitçi davranış, simgesel davranış biçimleri üzerinden denenmesi ve bu davranış biçimlerinin stilize ve deforme edilmesi şeklinde yürütülmüştür. İlk olarak Floyd Henry Ford’un refleks davranış modelinden yola çıkılmış ve Malinowski’nin refleks davranışa yol açan ihtiyaçlar teorisi üzerinde durulmuştur. Burada beslenme, üreme ve korunma gereksinimlerinin, bedenin görme, işitme, koku, dokunma, tatma duyularında nasıl bir refleks davranışa yol açabileceği üzerine odaklanılmış ve bununla ilgili doğaçlamalar yapılmıştır. Örneğin refleks davranış modeline göre ihtiyacı beslenme olan ve bu ihtiyacı karşılamak için yemek yemeyi amaç haline getiren bir insanın (oyuncunun), yemek yeme sürecinde duyularının bilinçdışında verebileceği tepkileri üzerine çalışılmıştır. Bu çalışmalar esnasında oyuncuların, koşullanmış duyularından uzaklaşarak

(tamamen olmasa bile) belli bir seviyeye kadar güdüsel tepkiler ortaya koymaları amaçlanmıştır. Daha sonra örnek bir uygulama oluşturulmuş ve öneri niteliğindeki uygulama denemesi, tez danışmanı ve birkaç öğretim elemanının katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Oyuncunun “refleks davranış” üzerine yaptığı StilDef. denemelerinde ortaya koyduğu fizikselliğin diğer davranış biçimlerine nazaran oyuncuya daha fazla katkı sağladığı görülmüştür. Tez danışmanının yaptığı yorumlar ve önerilerden yola çıkılarak refleks davranış biçiminin tercih edilerek StilDef. yöntemine aşağıdaki aşamalar izlenerek devam edilmesine karar verilmiştir:

- Birinci aşama: Refleks davranışların oluşturulması.
- İkinci aşama: Refleks davranışların stilize edilmesi.
- Üçüncü aşama: Stilize davranışların deforme edilmesi.
- Dördüncü aşama: Kompozisyon.

Toplamda üç ay olan uygulama sürecinde, otuz gün hazırlık çalışmaları, on beş gün birinci aşama, on gün ikinci aşama, sekiz gün üçüncü aşama, on üç gün dördüncü aşama, dört gün ise genel provalar olmak üzere toplamda seksen prova yapılmıştır.

3.3.2. Uygulama Çalışmaları

Yukarıda da belirtildiği üzere uygulama çalışması, “davranış biçimine karar verme aşaması” dışında temel olarak dört aşamadan meydana gelmiştir: Birinci aşama, refleks davranış modelinin oluşturulması; ikinci aşama, refleks davranışın stilize edilmesi; üçüncü aşama, stilize davranışın deforme edilmesi; dördüncü aşama, davranışların kompozisyonudur. Davranışların kompozisyonunun oluşturulması kısmı temel olarak uygulama bölümünde ele alınmıştır. Çünkü ilk üç aşama oyuncunun belirlenmiş bir davranışı nasıl stilize ve deforme edeceği üzerine odaklanırken, kompozisyon bölümü diğer aşamalardan farklı olarak oyuncunun yeni bir fiziksellik yaratma sürecinde geçirmiş olduğu StilDef. sürecinin çıktısı niteliğinde düşünülmüştür. Ayrıca kompozisyon aşamasında, sadece davranışların değil aynı zamanda diğer sahne bileşenlerinin de (kostüm, müzik, makyaj, aksesuar vb.) bir araya getirilerek bütünlüklü bir sahne önerisinin ortaya çıkarılması amaçlanmıştır.

3.3.2.1. Birinci aşama: refleks davranış

Refleks davranışların oluşturulması aşaması dört adımdan meydana gelmektedir. Birinci adımda metin ile ilgili çalışmalar yapılmış, ikinci adımda karakterlerin “davranış

modeli”ne göre temel davranışları belirlenmiş, üçüncü adımda yine karakterlerin “refleks davranış” modeline göre davranışları oluşturulmuş, dördüncü adımda ise oluşturulan refleks davranışlar, daha önce belirlenen sahneler çerçevesinde çalışılmaya başlanmıştır.

1.Adım: Metin Çalışması

Birinci adımda, refleks davranış çalışmalarına geçilmeden önce hangi davranışların kullanılacağına karar vermek açısından oyun metni üzerinde birtakım çalışmalar yapılmıştır. Bu çerçevede oyunun temel çözümlemesi yapılmış; oyunun konusu, ana teması, önermesi ve verilmek istenen mesajı belirlenmiş (Tablo 3.1), hangi karakter ve sahnelerin ele alınacağına karar verilmiştir.

Tablo 3.1.*Oyunun çözümlemesi*

Konu: Adalet
Ana Tema: Adalet mücadelesi
Önerme ve mesaj: Devlet; otoritesini korumak ve iktidarını devam ettirmek için kendi adaletini oluşturur. Bu adaletin sağlanması için ise çeşitli otorite araçlarıyla beden ve zihinler kontrol edilir.
Temel karşıtlık: Devlet adaletini sağlamaya çalışan iktidar ve tanrısal adaleti sağlamaya çalışan iktidar karşıtları.
Temel karşıtlar: Kreon (devlet adaleti) ve Antigone (tanrısal adalet)
Temel karşıt eylemler: Otorite kurmak (Kreon) ve Otoriteye karşı gelmek (Antigone)

Oyunun ana karakterleri olarak “Antigone” ve “Kreon” seçilmiş, uygulamanın gerçekleştirilmesinde birinci sahne; *Antigone’nin kardeşi Polyneikes’i gömmesi*, ikinci sahne; Kreon’un Polyneikes’in gömüldüğünü öğrenmesi, üçüncü sahne; *Antigone Kreon karşılaşması* olarak adlandırılan sahneler tercih edilmiştir. Antigone ve Kreon karakterlerinin seçilmesinin nedeni yukarıda da belirtildiği gibi oyunda ortaya konan temel karşıtlıkları ve karşıtları simgelediğinin düşünülmesidir.

2.Adım Oyun karakterlerinin ‘davranış modellerinin’ oluşturulması

Karakterlerin temel karşıtlıklar düzeyinde davranışlarının belirlenmesidir. Bu süreçte model olarak Floyd Henry Allport’un “davranış modeli” temel alınmış (Şekil 2.1.) ve karakterlerin sosyal ihtiyaçları; uyarıcı- amaç- davranış modeline göre belirlenmiştir. Burada sosyal ihtiyaçlar, Bronislaw Malinowski’nin ihtiyaçlar teorisinden yola çıkılarak

belirlenmiştir. Her iki model birleştirildiğinde ortaya çıkan davranış modeli Tablo 3.2'deki gibi ortaya konmuştur:

Tablo 3.2. *Davranış modeline göre insan davranışının genel özellikleri*

Temel İhtiyaç: Kültürel
Temel Uyarıcı: Toplum
Temel Amaç: Toplum düzenini korumak
Temel Davranış: Toplum düzeninin devamını sağlayacak eylemlerde bulunmak

Bu modele göre insan davranışları kültürel bir ihtiyaçtan beslenmektedir. Toplum tarafından uyarılan bu süreçte temel amaç, toplumun bulunduğu seviyedeki düzeninin korunmasıdır. Bu da insanların bu yönde davranış sergilemesine neden olmaktadır. İnsan davranışının bu modeline göre “Antigone” ve “Kreon” un oyundaki ana tema çerçevesindeki temel davranış eğilimleri Tablo 3.3 ve Tablo 3.4'deki gibi belirlenmiştir:

Tablo 3.3. *Kreon'un temel davranış eğilimleri*

Temel İhtiyaç: Devlet inancı
Temel Uyarıcı: Devletin adaletini sağlamak
Temel Amaç: Otorite kurmak
Temel Davranış: Yasak Koymak
Diğer davranışlar: Hakaret etmek, tehdit etmek, ceza vermek, yasak koymak, alay etmek, korkutmak, iftira atmak, küçük düşürmek, yalnızlaştırmak, kurallar koymak, sert davranmak, ölüm cezası vermek.

Tablo 3.4. *Antigone'nin temel davranış eğilimleri*

Temel İhtiyaç: Tanrı inancı
Temel Uyarıcı: Tanrıların adaletini sağlamak
Temel Amaç: Eşitlik sağlamak
Temel Davranış: Yasaklara karşı gelmek,

Diğer davranışlar: Konuşmamak, hakkını savunmak, tartışmak, kendini korumaya çalışmak, haklı olduğunu anlatmaya çalışmak, ikna etmek, kavga etmek, alay etmek, cezayı kabul etmek.

Yukarıda Kreon ve Antigone'nin "temel davranışlarına" yön veren ihtiyaçları göz önüne alındığında; Antigone, tanrı inancına göre bir davranış ortaya koyacağı, Kreon'un ise devlet inancına göre bir davranış ortaya koyacağı düşünülmüş ve üçüncü adıma geçilmiştir.

3.Adım: Oyun karakterlerinin 'refleks davranış' modellerinin oluşturulması

Üçüncü adımın çalışmanın en önemli adımlarından biri olduğu düşünülmektedir. Burada Allport ve Malinowski'nin "insanın sosyal ihtiyaçlarını belirleyen aslında fiziksel ihtiyaçlarıdır" düşüncesinden yola çıkılmıştır. Bu düşünceye dayanarak "Antigone" ve "Kreon"un kültürel ihtiyaçtan kaynaklanan davranışlarının altında yatan fiziksel ihtiyaçların neler olduğu belirlenmiştir. Bu süreçte model olarak yine Floyd Henry Allport'un "refleks modeli" (Şekil 2.2.) temel alınmış ve karakterlerin fiziksel ihtiyaçları; uyarın- amaç- davranış modeline göre düzenlenmiştir. Burada fiziksel ihtiyaçlar, Bronislaw Malinowski'nin ihtiyaçlar teorisinden yola çıkılarak "beslenme, üreme ve korunma" şeklinde belirlenmiştir. Her iki model birleştirildiğinde ortaya çıkan davranış modeli (Tablo 3.5) şu şekildedir:

Tablo 3.5.Refleks davranış modeline göre insan davranışlarının genel özellikleri:

Temel İhtiyaç: Biyolojik (beslenme, korunma, üreme)
Temel Uyarın: Doğa (hayvan ya da av olarak gördüğü diğer insan)
Temel Amaç: Karnını doyurmak, tüm tehlikelerden korunmak, çiftleşmek
Temel Davranış: Yemek aramak, korunaklı mekânlar bulmak, karşı cinsle ilişkiye girmek.

"Antigone" ve "Kreon" un oyundaki ana tema çerçevesindeki yapılan yeniden düzenleme sürecinde, refleks davranış eğilimlerine yön veren temel ihtiyacın "beslenme" olarak ele alınabileceği düşünülmüştür. Burada yapılan tercihin ana nedeni ise, insanın

üreme ve korunma ihtiyacı ile kıyaslandığında, yemek yeme ihtiyacının ve bunu gidermek için gösterdiği davranışların en temel davranış olduğu düşüncesidir. Çalışmaya ayrıca korunma ve üreme ihtiyacını karşılamaya yönelik refleks çalışmalar da dâhil edilmiştir. Ancak bu davranışlara ikinci planda yer verilmiş, temel davranış eğilimleri beslenme güdüsü üzerinden oluşturulmaya çalışılmıştır. Bu doğrultusunda ele alınan metnin ve çalışılacak sahnelerin “alt metni” refleks davranış modeline göre (Tablo 3.6.) yeniden düzenlenmiştir:

Tablo 3.6. *Davranışların alt-metni*

Konu: Yemek
Ana Tema: Yemek mücadelesi
Önerme ve mesaj: İnsan, yemeğini korumak ve kendi yaşamını devam ettirmek için kendi savunma sistemini oluşturur. Bu savunma sistemini oluşturmak için ise çeşitli yöntemlerle karşı tarafa hâkimiyet kurmak ister
Temel karşıtlık: Yemeğini korumaya çalışan tok insan ve kendi karnını doyurmaya çalışan aç insan
Temel karşıtlar: X Adam (tok insan) ve X Kadın(aç insan)
Temel karşıt eylemler: Yemeği geri almak istemek (X adam-Kreon) ve Yemeği geri vermek istememek (X kadın-Antigone)

Oyunun ana temasının alt metni yeniden düzenlendikten sonra “Kreon” ve “Antigone”nin refleks davranış modelleri ele alınan alt metin çerçevesinde Tablo 3.7 ve Tablo 3.8 gösterildiği gibi yeniden oluşturulmuştur.

Tablo 3.7. *Kreon refleks davranış modeli*

Temel İhtiyaç: Biyolojik
Temel Uyarıcı: Beden
Temel Amaç: Yemeğini korumak,
Temel Davranış: Yemeğini geri almak
Diğer Davranışlar: Korkutmak, sürüklemek, saldırmak, vurmak, dövmek, cinsel ilişkiye girmek, öldürmek.

Tablo 3.8. *Antigone refleks davranış modeli*

Temel İhtiyaç: Biyolojik
Temel Uyarıcı: Beden
Temel Amaç: Karnı doyurmak,
Temel Davranış: Yemek aramak
Diğer Davranışlar: Kaçmak, kendini savunmak, kendini korumak, ölümü kabul etmek

Yukarıda Kreon ve Antigone'nin temel davranışlarına yön veren ihtiyaçlarına göre Antigone'nin karnını doyurmaya yönelik davranış ortaya koyacağı, Kreon'un ise yemeğini korumaya yönelik bir davranış ortaya koyacağı düşünülmüş ve dördüncü adıma geçilmiştir.

4.Adım: Refleks davranışların çalışılması

Tüm bu verilerinden yola çıkarak “refleks davranış” modeline göre sahne eylemlerinde, belirlenen temel ihtiyaçlar ve buna uygun düşen davranışlar oluşturulacak şekilde çeşitli doğaçlamalar yapılmıştır. Bu doğaçlamalar ise “Antigone'nin kardeşi Polyneikes'i gömmesi”, “Kreon'un Polyneikes'in gömüldüğünü öğrenmesi”, “Antigone Kreon karşılaşması” olarak adlandırılan üç sahnenin temel eylemlerinin yeniden belirlenmesi çerçevesiyle sınırlandırılmıştır. Bu üç sahnede refleks davranışların oluşturulması aşamasında yine insanın ilkel beden formu model alınmış ve farklı vücut formları denenmiştir. Bedenin kullanımında zemine yakın hareket etme ve yürüme, zıplama, takla atma gibi farklı seviyelerdeki kullanımları çalışılmıştır.

1.Sahne “Antigone'nin kardeşi Polyneikes'i gömmesi”: Bu sahne “X kadın (Antigone) yemeği alır” şeklinde yeniden adlandırılmıştır. X kadın (Antigone), karnını doyurmak için yemek arar (Görsel 3.1) ve bir mekânda bulmuş olduğu yemek parçalarını (et parçalarını) yemeğe çalışır (Görsel 3.2 ve Görsel 3.3) en son bulduğu parçayı yer (Görsel 3.4), ve birinin geldiğini fark ederek et parçasını alarak oradan uzaklaşır.



Görsel 3.1. *Refleks Davranış: Yemek arama*



Görsel 3.2. *Refleks Davranış: Eti yemek isteme*



Görsel 3.3. *Refleks Davranış: Eti yemek isteme*



Görsel 3.4. *Refleks Davranış: Eti yeme*

X kadının refleks davranışlarının oluşturulmasında sadece beslenme ihtiyacını karşılamak için yemek araması ve yemek yemesi değil, bu ihtiyacın koklama, tatma, dokunma, görme ve işitme duyularında nasıl davranışlara yol açabileceği de ele alınmıştır. Örneğin yediği et parçalarından ikisinin bozuk olması kadının kusmasına neden olmakta, bu da tat duyusunda verdiği tepkiyi ortaya koymaktadır (duyusal tepkiler stilizasyon aşamasında duygusal tepkilere dönüşecektir).

2.Sahne “Kreon’un Polyneikes’in gömüldüğünü öğrenmesi”: Bu sahne “X adam (Kreon) yemeğinin çalındığını öğrenir” şeklinde yeniden adlandırılmıştır. X adam (Kreon), yemeklerini sakladığı mekâna geldiğinde et parçalarından birinin yok olduğunu

fark eder (Görsel 3.5), mekânı kontrol ettikten sonra (Görsel 3.6 ve Görsel 3.7), et parçasını alan kişiyi bulmak üzere (Görsel 3.8) mekândan ayrılır.



Görsel 3.5. *Refleks Davranış: Fark etme*



Görsel 3.6. *Refleks Davranış: Kontrol etme*



Görsel 3.7. *Refleks Davranış: Kontrol etme*



Görsel 3.8. *Refleks Davranış: Ayrılma*

X adamın refleks davranışlarının oluşturulmasında sadece beslenme ihtiyacını karşılamak için yemeğini araması, koruması davranışları değil, aynı zamanda bu davranışların duygusal düzeyde hareket eden insanda nasıl tepkilere yol açtığına da görülmesi amaçlanmıştır. Örneğin yemeğini bulamama hali koklama duyusunun keskinleşmesine neden olmakta ve bu sayede avını yakalamaya gitmektedir (duygusal tepkiler stilizasyon aşamasında duygusal tepkilere dönüşecektir).

3.Sahne “Antigone Kreon karşılaşması”: Bu sahne “X adam (Kreon) ve X kadın (Antigone) karşılaşması” olarak yeniden adlandırılmıştır. X adam, etini bulmuş ve etini almış olan X kadın ile birlikte (Görsel 3.9) gelir. Baygın olarak getirilen X kadın (Görsel 3.10), uyanır ve X adam ile karşılaşır (Görsel 3.11). X adam yemeğini alan kadını döver

(Görsel 3.12), ona tecavüz eder (Görsel 3.13) ve en sonunda X kadını öldürür ve etin tek sahibi olur.



Görsel.3.9.*Refleks Davranış: Yakalanma*



Görsel. 3.10. *Refleks Davranış: Baygın kadın*



Görsel 3.11.*Refleks Davranış: Karşılaşma*



Görsel.3.12. *Refleks Davranış: Dayak*



Görsel 3.13. *Refleks Davranış: Tecavüz*



Görsel 3.14. *Refleks Davranış: Ölüm*

Yukarıdaki görsellerde X adamın, X kadın’a gösterdiği davranışlardan sadece üç tanesi olan dövme (Görsel 3.12), tecavüz etme(Görsel 3.13) ve öldürme (Görsel 3.14) üzerinden örneklendirme yapılsa da, iki karakterin birbirlerine gösterdiği davranışlar tüm detayları ile görüntü kayıtlarında bulunmaktadır. Konunun daha açıklayıcı anlatılabilmesi açısından bu üç örnek seçilmiştir.

Refleks davranışların oluşturulma sürecinde metin çalışmasına da başlanmıştır. Oyunda kullanılan metin, refleks davranış modeline göre yeniden düzenlenmiştir. Düzenleme yapılırken metin çalışmaları ve davranış çalışmaları eş zamanlı yürütülmüştür. EK 1’de oluşturulan metinden yola çıkılmış ve davranış aşamalarıyla birlikte metin de düzenlenmeye başlamıştır. Metnin refleks davranış kuralları çerçevesinde ortaya çıkarılmasında temel kaynak olarak Prof. Dr. S. Seyhun Topbaş’ın *Dil ve Kavram Gelişimi* adlı kitabı temel alınmıştır.

Konuşmanın gelişimsel sürecinde birinci evre olan ve refleks davranış biçimine denk gelen *söz öncesi iletişim* evresi, seslenme, gıgıldama, genişletme ve düzenli mırıldanma evresi olarak dört aşamadan meydana gelmektedir. Refleksif seslendirmeler olarak da tanımlanan seslenme (fonasyon) evresinde, genizsi, hecesel, genizsilere benzeyen seslemeler görülmektedir. Seslenme düzeneği insan olmayan memelilerinkine benzemektedir. Gıgıldama evresinde /o,a,u,ı/gibi artdamaksıl /k,g/ benzeri seslerin eklenmesiyle ünlü ünsüz sıralamalarını andıran sesler çıkarılmaktadır. Genişletme evresinde /ba/, /da/ gibi ünsüz-ünlü sıralı sesler çıkarılmaya başlanmakta, düzenli mırıldanma evresinde ise /dada/, /bababa/, /mamam/ gibi ünsüz-ünlü sıralamalar başlamaktadır. Art-damaksıl seslerin kullanımı azalmakta, bunların yerini (p,b,m)ve diş-yuvasil (d) sesler almaktadır (Topbaş, 2007,s.88-89).

Tüm bu kurallar göz önüne alınarak EK1’deki metin, EK 2’deki gibi yeniden yazılmıştır. Sesletim düzeyinde oluşturulmaya çalışılan metinde oyuncuların refleks davranışlarıyla, refleks sesletim biçimlerinin eş zamanlı oluşmasına dikkat edilmiş ve her bir sesletim, oyuncunun repliğine denk gelen sırada yapılmış, diğer bir ifade ile replikler düzenlenen metindeki sırasıyla ele alınmıştır.

3.3.2.2. İkinci aşama: Stilizasyon

Bu aşamada “refleks davranış” aşamasında oluşturulan davranışlardan yola çıkılarak Stil. çalışması için davranışların genel hatları belirlenmiş ve bazı stilize etme

denemeleri yapılarak farklı yorumlara ulaşılmaya çalışılmıştır. Stilize etme çalışmalarında konu olarak ana metine dönülmüş ancak Stil. süreci, refleks davranışlar üzerinden yürütülmüştür. Stilize etme çalışmaları, özellikle beden formlarının ve hareket tarzlarının stilize edilmesi ve duysal reflekslerin stilize edilmesi şeklinde olmuştur. Örneğin ilkel insan modelinden yola çıkılarak oluşturulan beden formu ve hareket tarzı Kreon için köşeli bir beden formuna ve kesik kesik, sert ve aşağı doğru yönelen hareket tarzına stilize edilmiştir. Antigone için ise yuvarlak bir beden formu ve yumuşak, devamlılığı olan yukarı doğru yönelen hareket tarzına stilize edilmiştir. Duyusal reflekslerden örneğin Antigone'nin yemek yerken oluşan mide bulantısı ve kusma tepkisi üzüntü ve kedere, Kreon'un yemeğini bulamadığı zamanki koklama duyusu ile avının peşine düşmesi öfke ve nefrete stilize edilmiştir.

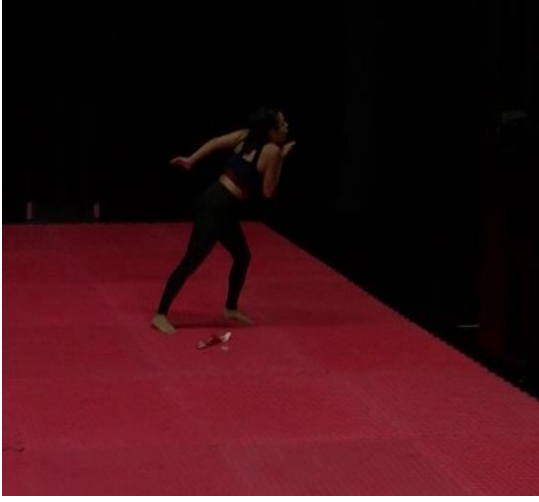
1.Sahne: "Antigone'nin kardeşi Polyneikes'i gömmesi": X kadının refleks aşamasında yemek arama davranışı, Antigone'nin kardeşinin ölüsünü arama davranışına (Görsel 3.15); X kadının eti yemek isteme davranışları Antigone'nin kardeşinin beden parçalarının gömme ve ölü ayini yapma davranışlarına (Görsel 3.16 ve Görsel 3.17); X kadının eti yeme davranışı, Antigone'nin kardeşini gömme ayinini tamamlaması davranışına (Görsel 3.18) stilize edilmiştir. .



Görsel 3.15. Stilizasyon: Arama



Görsel 3.16. Stilizasyon: Birinci gömü(ilk ayin)



Görsel 3.17. Stilizasyon: İkinci gömü (ikinci ayın) **Görsel 3.18.** Stilizasyon: Üçüncü gömü (son ayın)

2.Sahne: “Kreon’un Polyneikes’in gömüldüğünü öğrenmesi”: Refleks davranış sürecinde X adamın sakladığı yemeğin alındığını fark etmesi davranışı, Kreon’un ölünün gömüldüğünü öğrenmesi (Görsel 3.19) davranışına; X adamın mekânı kontrol etme davranışı, Kreon’un ölünün üzerini açma davranışlarına (Görsel 3.20 ve Görsel 3.21); X adamın eti çalan kişiyi bulmak üzere mekândan ayrılma davranışı, Kreon’un yakalama emri vermesi ve mekândan ayrılma davranışlarına (Görsel 3.22) stilize edilmiştir.



Görsel 3.19. Stilizasyon: Öğrenme

Görsel 3.20. Stilizasyon: İlk gömüyü açma



Görsel 3.21. Stilizasyon: İkinci gömüyü açma



Görsel 3.22. Stilizasyon: Yakalama emri

3.Sahne: “*Antigone Kreon karşılaşması*”: Refleks davranış aşamasında X adamın, X kadını bayıltarak getirmesi davranışı, Kreon’un Antigone’yi arkasından iterek zorla halkın önüne getirmesi davranışına (Görsel 3.23), X adamın X kadınla ile karşılaşması davranışları, Kreon’un Antigone’den hesap sorma davranışlarına(Görsel 3.24 ve Görsel 3.25); X adamın, X kadını dövme davranışları, Kreon’un Antigone’yi aşağılaması ve kadın olması ile ilgili dalga geçme davranışlarına(Görsel 3.26 ve Görsel 3.27); X adamın X kadını öldürme davranışı, Kreon’un Antigone’yi ölüme mahkûm etme davranışına (Görsel, 3.28) stilize edilmiştir.



Görsel 3.23. Stilizasyon: Zorla getirilme



Görsel 3.24. Stilizasyon: Hesap sorma



Görsel 3.25. *Stilizasyon: Hesap sorma*



Görsel 3.26. *Stilizasyon: Dalga geçme*



Görsel 3.27. *Stilizasyon: Aşağılama*



Görsel 3.28. *Stilizasyon: Ölüm emri*

Stil. sürecinde refleks davranışlar ile oluşturulan sahnenin kullanım şekline, hareket düzenine ve mizansene olabildiğince bağlı kalınmıştır. Oyuncular tarafından oluşturulan tüm refleks davranışlar, stilize edilmiş ve bu süreçte oyuncuların birçok davranış şeklini denemesine olanak sağlanmış, dışardan olabildiğince müdahale edilmemiştir. Burada amaç davranışlarını stilize eden oyuncuya özgürlük alanı tanıyarak farklı stilize denmelerinin yolunu açmaktır.

Stilizasyon aşamasında oyun metni oluşturulurken; oyun metninde (EK 3) isim, fiil, soru, ünlem ya da kurallı, devrik cümle formları bozulmadan, yazıldığı orijinal biçim içinde, yeni alt anlamı içermeyecek ve ilk vurgu alanına dikkat çekecek söyleyiş biçimi tercih edilmiştir. Oyuncudan cümle içindeki olumlu-olumsuz anlamlar yanı sıra hüküm,

çıkarm, hitap, yönelim, karşıtlık, karşılaştırma ya da yönlendirme bildiren kök ve eklerin birinci seviyede vurgulaması istenmiştir.

Noktalama işaretleri durak, bağ, hız, akışkanlık, tekdüzeliği kırmak için ritm, zamanlama ve tempo belirlemek üzere öncelikle tercih edildi. Söz ve cümle tekrarlarına entonasyon çeşitliliği yapılarak başvurulmuştur. Antigone ve Kreon'un kimlik, amaç, yargı, kabul, itham, emir, dilek, niyet ve kabullerini bildiren cümle yapıları karakterizasyon (karakter yapımı ve yorumu için) özellikle vurgulanmıştır. Alt anlam içerecek biçimde tonlama tercihleri yapılmıştır. Günlük konuşma formundan Antik stile benzeşmeye yönelik olarak diksiyonda yapılan seçimler, karakter karşıtlıklarını ve yönelmelerini ifade etmek üzere kurgulanmıştır. İyelik, kimlik bildiren ifadeler birinci seviyede vurgulanarak öznellikler belirginleştirilmiştir.

3.3.2.3. Üçüncü aşama: Deformasyon

“Refleks davranışın stilize edilmesi” çalışması sonucu elde edilen stilize davranış çeşitlerinden yola çıkılarak Def. sürecine geçilmiştir. Def. için davranışın genel hatları bir önceki davranışa kıyasla yeniden oluşturulmuştur. Davranışın karakteristik yapısının bozulmamasına dikkat edilerek, davranış ayrıntılardan arındırılmış, daha sonra davranış deformetme denemeleri yapılmıştır.

StilDef. ile ilgili daha önce ele alınan bilgilerde, stilize ve deformetme seviyesinin sanatçının bireysel tercihine bırakıldığına değinilmişti. Ele alınan bu tez uygulamasında Stil. sürecinde olduğu gibi Def. sürecinde de deformetme belli çerçevelerde ve sınırlarda yapılmıştır. Bu sınırları ve Def. seviyesini belirleyen ana unsur, soyut bir davranış oluşturmaktan kaçınmak istenmesidir. Burada amaç, Klasik bir metin olan Antigone oyununda yepyeni yorum oluşturmaktan ziyade, Antik Yunan klasik yorumundan yola çıkarak oyuncuların farklı bir fiziksellik önerisi ile karakterlerini oluşturmaları olarak belirlenmiştir. Bu sebeple oyunculardan stilize ettikleri davranışları ana metne ve karaktere uygun olacak şekilde belli davranış kodları çerçevesinde deformetmeleri istenmiştir. Diğer bir ifade ile soyut davranışlar oluşturmak yerine simgesel bazı davranışlar oluşturmaları yönünde çalışmalar yapmaları sağlanmıştır.

Davranışları deformetme sürecinde özellikle oyuncularla beden formları üzerine çalışılmıştır. Beden formunun oluşturulmasında, Stil. sürecinde ortaya konan duygusal

davranışlar temel alınmıştır. Örneğin Antigone'nin kardeşini gömdüğü birinci sahnede kardeşinin parçalanmış vücuduna verdiği duygusal tepki, bedeni üzerinde daha görünür bir davranış oluşturacak şekilde (Görsel 3.29, Görsel 3.30, Görsel 3.31 ve Görsel 3.32) deforme edilmiştir. Kreon'un Polyneikes'in gömüldüğünü öğrendiği sahnede verdiği duygusal tepki de yine aynı şekilde daha görünür bir davranış oluşturacak şekilde (Görsel 3.33, Görsel 3.34, Görsel 3.35 ve Görsel 3.36) deforme edilmiştir.

Birinci sahnede Kreon karakteri için oldukça köşeli ve kesik kesik hareket eden, robotik bir davranış ritmi oluşturulurken, Antigone için de Stil. çalışmasından farklı olarak daha kararlı, net hareketler tercih edilmiştir. İki karakterin davranışlarının kararlı olması, bir sonraki karşılaşma sahnesinde ortaya koyacakları temel eylemleri oluşturan davranışların (Görsel 3.37, Görsel 3.38, Görsel 3.39, Görsel 3.40, 3.41 ve Görsel 3.42) daha net olması açısından tercih edilmiştir. Ayrıca Def. sürecinde davranışların büyütülmesi, davranışlarda zıtlık oluşturma, duygu-davranış zıtlığını kurma gibi yollara başvurulmuştur.

1.Sahne: “Antigone'nin kardeşi Polyneikes'i gömmesi”



Görsel 3.29. Deformasyon: Arama



Görsel 3.30. Deformasyon: Gömme ve ilk ayın



Görsel 3.31. *Deformasyon:Gömme ve ikinci ayin* **Görsel 3.32.** *Deformasyon:Gömme ve son ayin*

2.Sahne: “Kreon’un Polyneikes’in gömüldüğünü öğrenmesi



Görsel 3.33. *Deformasyon: Öğrenme*

Görsel 3.34. *Deformasyon: İlk gömüyü açma*



Görsel 3.35. *Deformasyon: İkinci gömüyü açma*

Görsel 3.36. *Deformasyon: Yakalama emri*

3.Sahne: “Antigone Kreon karşılaşması”



Görsel 3.37. Deformasyon: Zorla getirilme



Görsel 3.38. Deformasyon: Hesap sorma



Görsel 3.39. Deformasyon: Hesap sorma



Görsel 3.40. Deformasyon: Dalga geçme



Görsel 3.41. Deformasyon: Aşağılama



Görsel 3.42. Deformasyon: Ölüm emri

Def. aşamasında oyun metninin düzenlenmesinde Alev Gündüz'ün "*Metinden Oyuncululuğa Biçem Arayışları: Medea ya da Öteki*" adlı sanatta yeterlik tezinden faydalanılmıştır. Metin oluşturulurken kurallı ve sistematik cümle yapısından, iyelik eklerinin genelinden (tercihen bırakılan iki cümle haricinde) ve anlam pekiştiren tamlama ve deyimlerdeki eklerden/kullanımlardan vazgeçilmiştir. Evrensel kod vurgusu için, Antigone ve Kreon'un ardışık iki cümlesi hariç kök kelime düzeyine indirilen eksiz ve vurgusuz, yeni bir dil kurgulanmıştır. Kök, olumsuzluk eki, sıfat, bağlaç, fiil bildiren kelimeler yapıntı dil için oyun metninden seçilerek, kısa kesik bir dil kullanımı için seçilmiştir. Sözcük seviyesine taşınarak üsluplu ve süslü kullanımı bozulan cümlelerin anlam içeren entenasyonu, cümle sonu noktalama işaretleri söyleyişte vurgulanarak sağlanmıştır. Özellikle karşıtlık bildiren sözcükler yan yana bırakılarak vurgu alanları ön plana çıkarılmıştır.

Stil. aşamasında oyun metni oluşturulurken tamlama, deyim, zincirleme kelime yapıları, bağlaç ve noktalamalarla ara bilgi ("beni doğuran ananın oğlu" gibi) içeren uzun, süslü ve karmaşık yüksek üsluplu dil, eksiz-süssüz-istek bildiren temel dil gelişimi erken evrelerini çağrıştıracak düzeyde sadeleştirilmiştir (kuralsızlaştırıldı-refleksif hale getirildi). Legato(bağlı/uzun), stacato (kesik/kısa), kreşendo ve dekreşendo (seslerin ve volümün yüksek notaya-noktaya güçlenmesi ya da gitgide yoğunluğunun hafiflemesi) söyleyişlerle, sadeleştirilmiş tekstin sesletimde çeşitlendirilmesi ve renklendirilmesi sağlanmıştır.

Kreon'un son tiradında ölüm marşına gönderme bulunan bölümde, resitatif algısı verecek söyleyiş biçimi tercih edilmiştir. Heceler ve sesletim süreleri, marşın nota değerleri ve duraklarıyla senkronize edilmiştir. Söyleyişte Antigone'ye yumuşak, bağlı ve melodik unsurlar tercih edilirken, Kreon için kesik, sert, güçlü ve melodik olmayan biçim seçilmiştir.

3.4. Uygulama (Kompozisyon)

Uygulama aşaması, çalışma sürecinde elde edilen davranışların bütünlüklü bir yapı içerisinde ve gösterim niteliği taşıyacak şekilde düzenlendiği aşamadır. Bu aşamayı kompozisyon aşaması olarak nitelendirmek de mümkündür. Çünkü oyuncuların refleks davranış modelinden yola çıkarak oluşturdukları stilize ve deforme davranışlar, bu

aşamada estetik bir bütün oluşturacak şekilde bir araya getirilmiştir. Ayrıca kompozisyon aşaması kostüm, makyaj, aksesuar kullanımı gibi sahne bileşenlerinin de anlatıma dâhil edildiği aşama olmuştur.

3.4.1. Oyunculuk

Kompozisyon aşaması oyuncunun fiziksel yaratım sürecinin son aşamasıdır ve bu aşamada, stilize ve deforme edilmiş davranışlar tercihen bir araya getirilmiştir. Davranışların tercih edilme süreci iki adımdan meydana gelmiştir. İlk adımda stilize ve deforme edilmiş davranışlar, karakterlerin oyunun ana temasına göre ortaya koydukları davranışlar çerçevesinde amaca uygun olarak seçilmiş, kendi içinde uyumlu ve dengeli olacak bir estetik bir bütün oluşturulmaya çalışılmıştır. İkinci adımda ise bir araya getirilen davranışlar tekrar, uygunluk, zıtlık, egemenlik, denge, gibi tercih edilen kompozisyon ilkelerine göre yeniden düzenlenmiştir.

“Antigone’nin kardeşi Polyneikes’i gömmesi” ve “Kreon’un Polyneikes’in gömüldüğünü öğrenmesi” şeklinde adlandırılan birinci ve ikinci sahnelerdeki temel davranış eğilimleri; Antigone’nin kardeşi Polyneikes’i gömmesi ve Kreon’un bunu öğrenmesi yönündedir. Burada Antigone ve Kreon tarafından ortaya konan davranışların bir araya getirilmesinde “uygunluk, zıtlık ve egemenlik” kompozisyon ilkeleri yoğunluklu olarak tercih edilmiştir.

1.Sahne: “Antigone’nin kardeşi Polyneikes’i gömmesi”: Antigone, Görsel 3.43, Görsel 3.44 ve Görsel 3.45 saklanarak kardeşinin ceset parçalarının olduğu yere gelmektedir. Görsel 3.46, Görsel 3.47 ve Görsel 3.48.’deki gibi kardeşinin ceset parçalarını, üzerinden çıkardığı kıyafet parçaları ile örtmekte (gömme eylemi örtme eylemine stilize edilmiştir) ve her bir parçanın yanında dua etmektedir. Antigone’nin bu sahnede kardeşini gömmesi ve küçük bir cenaze töreni yapması, Antigone’nin yasaklara karşı gelme düşüncesine uygun olarak ortaya koyduğu davranışlar olarak düşünülmüştür.



Görsel 3.43. Kompozisyon:
Davranışta uygunluk



Görsel 3.44. Kompozisyon:
Davranışta uygunluk



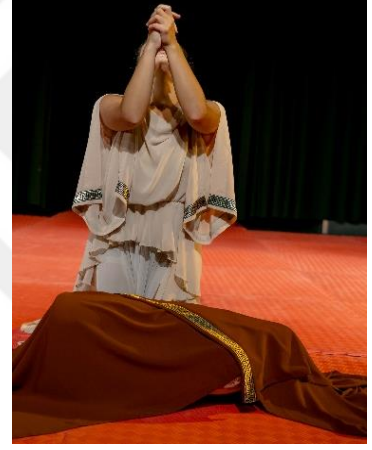
Görsel 3.45. Kompozisyon:
Davranışta uygunluk



Görsel 3.46. Kompozisyon:
Davranışta uygunluk



Görsel 3.47. Kompozisyon:
Davranışta uygunluk



Görsel 3.48. Kompozisyon:
Davranışta uygunluk

Antigone'nin Görsel 3.49, Görsel 3.50 ve Görsel 3.51'deki vücut duruşları StilDef. aşamasının birleştirilmesi yoluyla elde edilmiş ve “duygusal tepkinin bedensel formu” oluşturulmaya çalışılmıştır. Antigone kardeşini gömmek istemekte ve hareket olarak ölünün yanına giderken, duygusal olarak bu durumu reddetmekte bu da davranışlarında bir zıtlık meydana getirmektedir.



Görsel 3.49. Kompozisyon:
Davranışta zıtlık



Görsel 3.50 . Kompozisyon:
Davranışta zıtlık



Görsel 3.51. Kompozisyon:
Davranışta zıtlık

Görsel 3.52 ise Antigone'nin tüm sessizliğini bozarak kardeşinin öldürülme eylemini karşısında hem fiziksel hem de duygusal olarak uzayan bir "çığlık atma" tepkisi ile bundan sonra Antigone'nin egemen davranışın ne olacağı anlatılmaya çalışılmıştır.



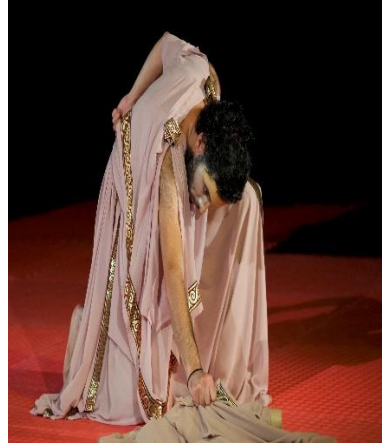
Görsel 3.52. Kompozisyon: *Davranışta egemenlik*

2.Sahne: "Kreon'un Polyneikes'in gömüldüğünü öğrenmesi: Kreon, Görsel 3.53, Görsel 3.54, Görsel 3.55 Polyneikes'in ceset parçalarının olduğu yere gelmekte, ceset parçalarının üzerindeki kumaşları kaldırmakta (ölüyü tekrar açığa çıkarmakta) ve her bir parçanın yanında duygusal bir tepki göstermektedir. Kreon'un bu sahnede ölü parçalarını tekrar açığa çıkarma davranışı, kendi koymuş olduğu "ölüyü gömmek" yasağına uygun davranışlar olarak düşünülmüştür.



Görsel 3.53. Kompozisyon:

Davranışta uygunluk



Görsel 3.54. Kompozisyon:

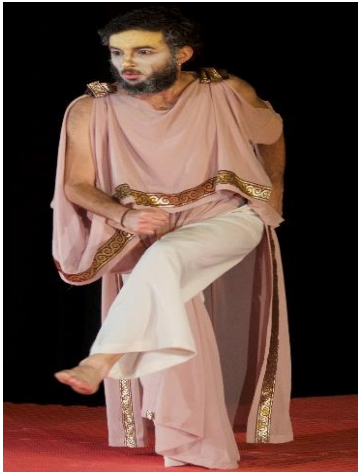
Davranışta uygunluk



Görsel 3.55. Kompozisyon:

Davranışta uygunluk

Kreon'un Görsel 3.56, Görsel 3.57 ve Görsel 3.58'deki vücut duruşları StilDef. aşamasının birleştirilmesi yoluyla elde edilmiş ve Antigone örneğinde olduğu gibi "duygusal tepkinin bedensel formu" oluşturulmaya çalışılmıştır. Kreon ölünün gömülmesini istememekte ve hareket olarak ölünün üstünü açmaya giderken, duygusal olarak bu durumu reddetmekte bu da davranışlarında bir zıtlık meydana getirmektedir. Çünkü burada Kreon'un temel davranış eğiliminin devlet düzeninin korunması yönünde olması beklenmektedir, ancak Kreon'un ortaya koyduğu davranış formunda kişisel duyguları ağır basmaktadır.



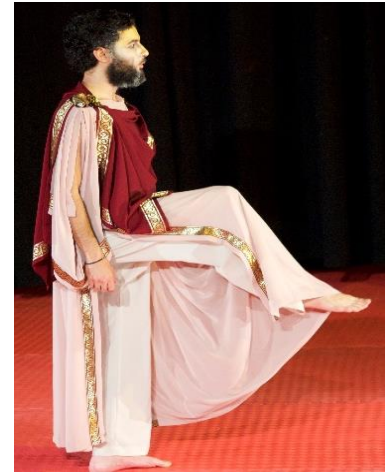
Görsel 3.56. Kompozisyon:

Davranışta zıtlık



Görsel 3.57. Kompozisyon:

Davranışta zıtlık



Görsel 3.58. Kompozisyon:

Davranışta zıtlık

Görsel 3.59, Görsel 3.60 ve Görsel 3.61 ise Kreon'un Polyneikes'in gömülme eylemine karşı hem fiziksel hem de duygusal olarak sergilemiş olduğu duruşlarda, bundan sonra Kreon'un egemen davranışının ne olacağı anlatılmaya çalışılmıştır.



Görsel 3.59. Kompozisyon:
Davranışta egemenlik

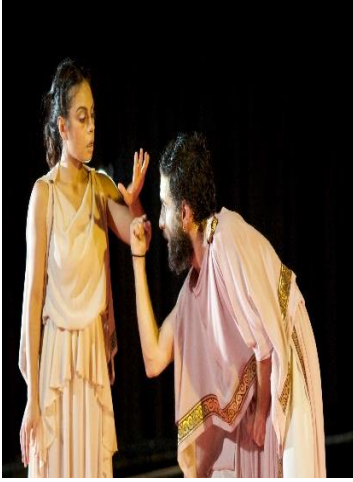


Görsel 3.60. Kompozisyon:
Davranışta egemenlik



Görsel 3.61. Kompozisyon:
Davranışta egemenlik

3.Sahne: “Antigone Kreon karşılaşması”: Antigone-Kreon sahnesinde daha önce belirtilen kompozisyon ilkelerinin tümü kullanılmaya çalışılmış fakat egemenlik, zıtlık ve tekrar ilkelerinin çalışma sürecinde ön plana çıktığı görülmüştür. Burada Antigone ve Kreon'un birinci ve ikinci sahnedeki egemen davranışlarından yola çıkılmış ve bunlar karşılaşma sahnesinin temel çatışmasını başlatan davranışlar olarak kabul edilmiştir. Örneğin Görsel 3.62 ve Görsel 3.63'de Antigone'nin Kreon'a karşı gösterdiği karşı çıkışı, o sahnede Antigone'nin egemen davranışını ortaya konmuş, Görsel 3.64'de Kreon'un Antigone'ye karşı gösterdiği karşı çıkışı yine o sahnede Kreon'un egemen davranışını ortaya koymuştur.



Görsel 3.62. Kompozisyon:
Davranışta egemenlik



Görsel 3.63. Kompozisyon:
Davranışta egemenlik



Görsel 3.64. Kompozisyon:
Davranışta egemenlik

İki karakterin birbirine karşı göstermiş oldukları egemen davranışlar beraberinde davranışların zıtlığını da getirmiştir. Antigone'nin ölüyü gömmeye eyleminde haklı olduğu düşüncesi, onun davranışlarına kesin bir beden formu kazandırmıştır. Örneğin Görsel 3.65, Görsel 3.66 ve Görsel 3.67'deki gibi Antigone'nin haklılığını ifade eden kararlı bir beden formu, Kreon'da ise bunu kabul etmeyen kararlı bir beden formu kullanılmıştır.



Görsel 3. 65. Kompozisyon:
Davranışta zıtlık



Görsel 3. 66. Kompozisyon:
Davranışta zıtlık



Görsel 3. 67. Kompozisyon:
Davranışta zıtlık

Davranışların zıtlığı oluşturulurken özellikle dikkat edilen noktalardan bir tanesi karakterlerin davranışlarındaki temel hareket formlarının ortaya konmaya çalışılması olmuştur. Örneğin Antigone'de tanrı inancına yönelik yukarı doğru, parmak ucunda,

salınan ve yumuşak hareketler (belirlenen birkaç sahne dışında), Kreon’da ise devlet inancına yönelik zemine yönelen, taban üstünde, kararlı ve sert hareketler (belirlenen birkaç sahne dışında) tercih edilmiştir.

Davranışların zıtlığının oluşturulmasında bazı sahnelerde davranışların tekrar edilmesi tercih edilmiştir. Burada amaç, ana temaya vurgu yapmak ve “egemen tavrın” ısrarlı davranışını ortaya koymaktır. Örneğin Görsel 3.68, Görsel 3.69 ve Görsel 3.70’de Kreon’un Antigone üstüne kurmuş olduğu ve aynı davranışı farklı şekillerde üç kez tekrarladığı davranışı gösterilmiştir. Kreon’nun “ başkalarının emri altında yaşayanların kendilerini büyük bir şey görmeleri doğru değildir” repliği ile tekrarlanan davranış, egemen tarafın Kreon yani Devlet olduğunun altının çizilmesi için tercih edilmiştir.



Görsel 3.68. Kompozisyon:
Davranışta tekrar



Görsel 3.69. Kompozisyon:
Davranışta tekrar



Görsel 3.70. Kompozisyon:
Davranışta tekrar

Bu aşamada metnin oluşturulması yine davranışların kompozisyon aşamasıyla eş zamanlı olarak yürütülmüştür. Kompozisyon metninin (EK5) oluşturulma sürecinde metnin içinden Def. deki gibi bir eksiltme yapılmamıştır. Sözsüz bölüm I’de (Antigone) tepkisel haykırış birde; “I-A” sesleri arasında yükselen ve alçalan notalarla-volümle melodik biçimli sesletim oluşturulmuştur. I-A sesleri derinlik, yoğunluk ve trajik etki için gırtlak pozisyonu, nefes gücü ve parlaklık için tercih edilirken, özellikle sesletilerek yapıntı ve teknik algısı oluşturması amacıyla tercih edilmiştir. Antigone tepkisel haykırış ikide; süresi uzun, teknik, tını ve tonu tutmaya yönelik, I ve A sesleri geçişi, doğal olan etkiyi kırmaya, haykırış formunu bozmaya, izleyeni rahatsız etmeye (volüm ve süre açısından) ve oyunun atmosferinden çıkararak dikkatini rolden oyuncuya yönlendirmeye amaçlanarak tercih edilmiştir. Sözsüz bölüm bir, haykırış II’de (Antigone son çığlık)

deforme edilen (süre, ton, tını, teknik vurgulanarak) haykırış oyuncunun nefesinin bitmesine yakın üstte açıklanan bozma etkisi de doğallaştırılarak, dramatik ve acı çekme ifadesi için gırtlak volümlü ve forte “A” pozisyonu bozularak, fry rejister olarak tabir edilen (gırtlak çarpması/kapı gıcirtısı)yalancı ses tellerinin aktive edilmesiyle kalın, kesik, kapalı ağız formlu ses bölgesi tercih edilmiştir. İkili sahne soru-cevap kısmında Kreon, “E” vokali ile teknik, anlam içermeyen, ancak vokalin özelliği (ince, düz, geniş) ve sesletim süresiyle bağlantılı olarak yılgınlık ve tahammülsüzlük ifadesi için doğal dışı sesletim biçimiyle, tercihen kullanılmıştır. Hareket-müzik (efekt)- söz bağlantıları tekrarlar (tekrarlar içinde çeşitlendirmeler) sesletim süreleri, sesletim-seslenme bölgeleri değişimleri (tını alanı değişimleri-farklı register kullanımı)kullanılarak çeşitlendirilmiştir. Sorgu sahnesi tekrarlanan cümlelerde Kreon, ilk tekrarda tınılı, güçlü göğüs tınısı temiz ses (clean vocal) kullanımı aktive ederken, ikinci tekrarda kafa sesi olarak da tabir edilen ısıklık sesini (falsetto-falset) ve süresi değişken kahkahalı konuşma formunun yeni algı yaratma, oynayışı-karakteri deforme etme amacıyla kullanımı tercih edilmiştir. III. tekrarda ise acımasız, sert, vahşi vokal olarak bilinen pürüzlü, düzensiz, nüanssız ve kalın bir ses olan brutal vokal kullanılmıştır. Brutal vokal canı, koyu, katı, ve değişmezlik ifadesi de katmak üzere, diğer tekrarlarda amaçlanan karakterin tahmin edilen/edilmeyen özelliklerini realize etmek üzere tercih edilmiştir.

Antigone ve Kreon’un zıtlık bildiren cümleleri, bu sahnelemede konuşma biçiminde daha önce tercih edilmediği biçimde, düzensizlik, yadırgatıcılık, uyumsuzluk (seyircide olması beklenen) oluşturmak ve söz dinlemezlilik, inatçılık ve baskınlık gibi alt metinler oluşturmak (rolün karakteristik özelliklerine vurgu ya da gönderme amacıyla oyuncunun kullanabileceği) üzere üst üste bindirilerek, senkronize biçimde söylenmesi tercih edilmiştir. Kakafonik etki ile dinlenmesi, algılanması ve anlaşılması zorlaşan metinde, Antik yüksek üsluplu, uyumun deformasyonu amacıyla, tercihler kurgulanmıştır:

- 1.Söyleyiş, eş zamanlı (çift ses), uyumlu, kurallı ton, volüm, tını, hız doğal, melodik,
- 2.Söyleyiş, hızlı(fast motion), kurallı, eş zamanlı ton, volüm, tını, hız artması nedeniyle normal dışı, melodik,

3.Söyleyiş, düşük hız (slow motion) uyumsuz notalamalı, melodik olmayan, kuralsız, düzensiz legato (ton atlamalı-Antigone), eşit süreli stacato (tek ton- tekdüze-Kreon), eş zamanlı.

Cümlelerin anlam içeren- pekiştiren noktalama, vurgulama, tonlama ve entenasyonu deforme amacıyla bozuldu, söyleyişte uyum içinde uyumsuzluk kullanılmıştır. Kreon'un final tiradındaki ölüm kararını içeren cümleleri Chopin'in Funeral March (ölüm marşı) ana teması kullanılarak, piyano alt yapısıyla da uyumlandırılarak söylenmesi için, stacato ve resitatif söylenerek deformasyon aşamasına gönderme yapılırken, gösterimin genel düzenlemesiyle uyumu sağlanmıştır. Antigone final tiradında hareket-söz-müzik (ana tema-melodi)-uyumlandırılmıştır. Konuşmada ve seste alıcılık ve yumuşaklık bozulmadan, konuşma hızı, volümü ve seslem bölgeleri minimal düzeyde değiştirilmiştir. Oyun genelinde kullanılmamış olan III. kişiye seslenme eklenirken ve tekrarı sağlanırken birinci seviyede fısıltı, ikinci seviyede nefes sesi, üçüncü seviyede hitap tercih edilmiştir. Günlük konuşma tonu ve volümü, sahne sesi tabir edilen tınılı, volümlü ve kurgusal karakteri serimleyen formda üsluplu konuşma formu ile değiştirilmiştir.

3.4.2. Kostüm¹⁸

Kostüm tasarımı yapılırken özellikle oyuncunun bedensel anlatımını destekleyen, beden kullanımını engellemeyecek fakat harekete etki sağlayacak bir tasarım şekli tercih edilmiştir. Kreon için üst elbise, pantolon ve paço olmak üzere üç parça kostüm tasarlanmıştır. Antigone için ise iç etek, üst elbise, paço, üst şal ve kapüşondan oluşan beş parça kostüm tasarlanmıştır.

Kreon üst elbise: Kreon'un üst elbisesinde (Görsel 3.71 ve Görsel 3.72) kesim yapılmamış çift en kumaş, erkek oyuncunun omuz-bel ölçüsü ebadındaki bölümü katlanıp "üstten (omuzdan) bağlı Dorik Kiton" görünümü baz alınarak, etek kısmının her iki tarafından bel-ayak (bacak) boyu ölçüsü kadar yırtmaç bırakılarak tasarlanmıştır.

¹⁸ Kostüm tasarımı yapılırken temel olarak, Tina Bicat'ın *Costume and Design for Devised and Physical Theatre* (2012) (Bütüncül ve Fiziksel Tiyatro için Kostüm ve Tasarım) ve Irish Brooke'ın *Costume in Classic Drama* (2003) (Klasik Tiyatro'da Kostüm) adlı kitapları başvuru kaynakçası olarak kullanılmıştır.



Görsel 3.71. Üst elbise tasarım



Görsel 3.72.Üst elbise realizasyon

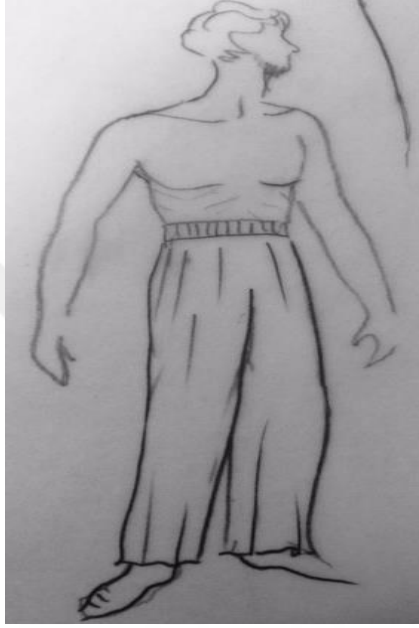
Oyuncunun hareket sırasında, kostümün kontrolünü sağlamaya çalışması, performans boyunca yeni ve fazladan bir odak oluşturmaması amacıyla “üst elbise” olarak tarif edilebilecek bu kostüm belden lastikle büzdürülerek, yanlarda belin iç kısmına dikilen iki bağ malzemesi ile pantolona sabitlenmesi sağlanmıştır.

Beden devinimlerini, oyuncunun ve yönetmenin hareket akış tasarılarını, tasarımın bütünlük ve etkisini sürekli tutabilmek için ve kostümün işlevselliğini sağlayabilmek için; tasarımdan dikiş provasına ve dikimine; prova sürecinde oyuncudan beklenen fiziksel aktiviteden karakterin dış görünümüne ve imaj-imgesini betimleyen tüm aşamalarda, tasarımcı- oyuncu işbirliği ve gözlemiyle, kostüm genel prova aşamasına gelmiştir. İç elbisenin omuz iç dikişlerinde bulunan, kostüme iç bantolonun askılarına sabitlemeye yarayan çıtçıtlar oyuncunun hareket alanını ve performansını etkili kılmak için kullanılmıştır.

İpek içerikli seçilen kumaş devinimlerin ayrıntısını gösterebilmesi, akışkanlığı, buruşmaya müsait olmayışı ile tercih edilmişken; üst elbisenin etek yırtmaç boyu, roba etekleri ve tek kol yırtmacına dikilen Dorik desenli sert ve kalın kumaş harçları ağırlık oluşturarak, elbise kumaşının fiziksel eylem sırasında oyuncunun herhangi bir yerine takılmadan (robanın eğilen oyuncunun başına katlanması ya da yırtmacın bele takılması gibi) eski hareket alanına dönmesini sağlamak üzere kullanılmıştır. Kreon üst elbise de seçilen renkler Antik Yunan’da soyluluk ifade eden mor tonunu anımsatan lila, kırık açık

mor olarak seçilmiş; kumaş harçları ise içiçe geçen altın sarısı sarmallar ve fondaki bordo ile soy, konum, ihtişam izlenimi oluşturmak üzere seçilmiştir.

Kreon Pantolon: Kreon iç elbisesi altına tasarlanan geniş paçalı, bol ve belden lastikli pantolonda (Görsel 3.73 ve Görsel 3.74) geniş ve rahat bir devinim alanı yaratmak üzere geniş kesim tercih edilmiştir.



Görsel 3.73. *Pantolon tasarım*



Görsel 3.74. *Pantolon realizasyon*

Antik Yunan'da kullanılmayan ve döneme has olmamasına rağmen tasarımda tercih edilen bu pantolon ile oyuncunun sahne üzerindeki yuvarlanma, dev adımlar, hareket tekrarları sırasında rahatlığı öncelikli olarak göz önüne alınırken; mizansen-koreografi ve genel hareket düzeni içinde bu kostüm eklentisinin fiziksel tiyatro çalışmalarının bir gereği olarak tasarıma katılması gerekmiştir.

Hareket sırasında kostümlerin bütünlük, sabitlenme ve harekete uyumlanması için, üst elbiseye ve pantolona dıştan gözükmeyecek şekilde belden dikilen şeritler birbirine bağlanması amacıyla tasarlanmıştır. Aynı şekilde pantolona sırttan çapraz geçişli, belden monteli enli-kalın lastik pantolon askısı görevini görürken, bir yandan da üst elbisenin omuz kısmına içten eklenenen çıtçıtlar pantolon askılarında aynı hizaya gelecek şekilde dikilen çıtçıt ekleriyle kostümün oyuncunun üzerinde kaymadan kalmasını ve hareketi engellemesinin önlenmesi amacıyla tasarlanmıştır.

Kreon Panço: Kreon üzerindeki panço (Görsel 3.75 ve Görsel 3.76) Kreon karakterinin “soyluluk” ve “yönetici” formunu temsil etmesi üzerine, oyunun başında Antigone’nin bulunduğu açık alana gelinceye kadarki halk tarafından görülme olasılığını düşünerek; Krallık simgesi olarak tasarlanmıştır.



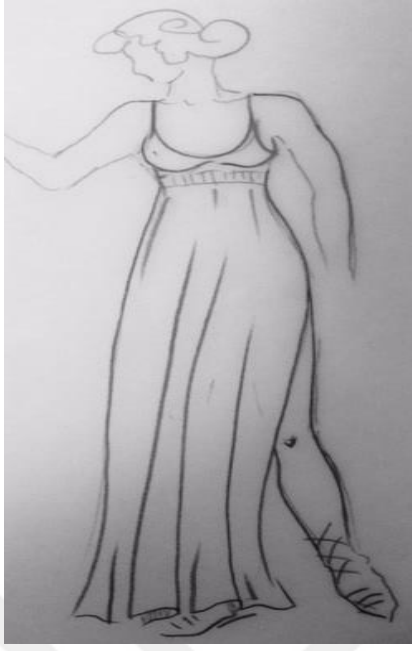
Görsel 3.75. *Panço tasarım*



Görsel 3.76. *Panço realizasyon*

Antigone ile tartışma başladıktan sonra yönetici-halk statü farkı ve olması gereken ilişkisel uzaklık ortadan kalkacak şekilde çıkarılabilmesi için üst elbiseye herhangi bir monteleme yapılmamıştır. Tanrısallık ve krallık ifade eden kostüm üst parçası bu panço çıktıktan sonra, statüler akrabalık ilişkisinde görsel olarak dengelenmiştir. Antigone’nin kostüm üst parçaları olan kapüşon, şal ve pançonun saklanma, dikkat çekmeme kullanım amacından farklı olarak renk seçimi ve süs işlemleriyle ihtişam ve görsellik ifadesi için tasarlanmıştır.

Antigone İç Etek: Oyuncunun hareket alanını rahatlatmak üzere kostüm içine giyilen “tüm vücut beden korse” olarak tarif edilen yarım bacak boy şort kesimli iç giyimin üzerine montelenen üst elbisenin altından, elbisenin bir parçasıymış gibi algılanacak formda kalça hizasına kadar çift yırtmaçlı ve belden lastikli bir iç etek (Görsel 3.77 ve Görsel 3.78) tasarlanmıştır.



Görsel 3.77. İç etek tasarım



Görsel 3.78. İç etek realizasyon

İç etek ve vücut korsesi bütünlük oluşturması amacıyla aynı mat dokulu ve ekru tonlu olarak seçilmiştir ve Antigone'nin tüm kostümün parça renklerinin bazını oluşturmaktadır. İçerden dışarıya doğru tüm eklenen parçalar açık-koyu toprak renklerini çağrıştırmaları; Kreon'un tanrısal ve soylu ihtişamını yansıtan kostümün tonlarının yanında doğallığı ve insani hayatı imleyen toprak ve doğa tonları tercih edilmiştir. Gösterişli Kreon'un yanında, doğal olanı işaret etmek üzere tasarlanan elbisenin iç etek bölümü açık tonu ile dönem soylularının kullandığı ekru ton (fildişi beyaz) tercih edilmiştir. Saklanarak gömü alanına giden Antigone'nin doğal çevrede kamuflajı için üst renklerde toprak tonlamaları tasarlanmıştır.

Antigone Üst Elbise: İonik kitondan esinlenerek tasarlanan üst elbise (Görsel 3.79 ve Görsel 3.80), soylu kadınların kullandığı omuzdan çift düğmeli olarak dikilmiştir. Robadan içeteğe montelenen üst elbise, robadan büzgülü ve önden kısa, yanlardan arkaya doğru etek boyu uzayacak biçimde tasarlanmıştır. Omuzlardan üç yırtmaçlı kol dekoltesi dökümlü bir görüntü sağlamak amacıyla tasarlanmıştır. İç etek üstüne tasarlanan tasarlanan üst elbisenin krem (sarımsı) tonu, eteğin ekru tonuna renk geçişi sağlamak amaçlı tercih edilmiştir.



Görsel 3.79. Üst elbise tasarımı



Görsel 3.80. Üst elbise realizasyon

Belden lastikli çift yırtmaçlı tüm vücut korsesine robadan (göğüs altından) montelenen iç etek, hareket kolaylığı sağlaması ve her çeşit fiziksel eylemde kayıp formunu bozmaması ve hareket esnasında oyuncuyu rahatsız etmemesi amacıyla tasarlanırken iç giyimde kullanılan beden korsesinin ince ip askılarına çıtçıtların tekleri dikilmiştir. Bu alt elbiseye içten montelenen çıtçıtlarla elbisenin sabitlenmesi ve kaymaması amacıyla tasarlanmıştır. Fiziksel çalışmalarda kostüm tasarımı, uygulama ve işlevselleştirme çalışmaları sırasında tercih edilmiş bir tekniktir. Üst üste katmanlanan kostümlerin kontrolünün eylem sırasında zorlaşması tasarımcıyı dışardan görülmeyecek, aynı zamanda da tercih edilen görüntüyü sürekli ve bozulmamış göstermesi amacıyla tercih edilmiştir.

Antigone Panço: Oyuncunun gizlenme eylemini desteklemek, iç kostümlerinin dikkat çekmeden Antigone'nin dış görünüşünü sıradanlaştırmayı amaçlayan panço (Görse3.81 ve Görsel 3.82), boyundan geçmeli ve tek kol el bileğinden manşetli olarak hazırlanırken amaç; oyuncunun hareket alanının kısıtlanmasını engellemek ve karakterin oyun olay dizisindeki ceset parçalarının üzerini örtme eylemini sembolize etmek amacıyla üst elbiseye montelenmeyerek ve çıkartılabilir olarak tasarlanmıştır.



Görsel 3.81. *Panço tasarım*



Görsel 3.82. *Panço realizasyon*

Üst elbisenin üzerine giyilecek üst parçalardan en içte kalanı olan panço toprak tonunda seçilerek, örtme eylemindeki toprağa ve aynı zamanda insanın ölümlülüğüne gönderme yapmaktadır. Manşetsiz tek kol altında boydan bir yırtmaç kullanılan kumaşta soyluluk ifadesi olarak az miktarda, Kreon kostümünde kullanılan süslü harçlardan daha az gösterişli olanı kullanılmıştır.

Antigone Üst Şal (Himation) :Antigone üst parçalardan ortada kullanılan ve İonik himation baz alınarak tüm vücuda dolanacak genişlik ve büyüklükte tasarlanan şal (Görsel 3.83 ve Görsel 3.84), her iki el bileğinden lastikli manşet eklenerek, akışkan kumaşın bedenden kaymasını engellemese de, hareket halindeki oyuncunun devimini kısıtlamamak amacıyla bileklere sabitlenmiştir.



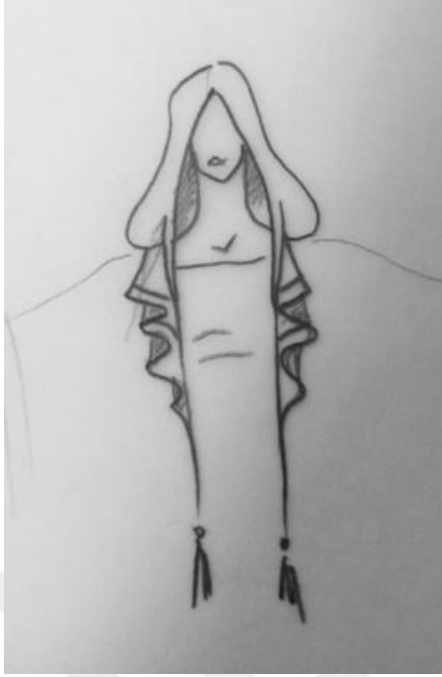
Görsel 3.83. Üst şal tasarım



Görsel 3.84. Üst şal realizasyon

Pançonun üzerine vücuda sarılarak kullanılması tasarlanan bu şalın tonu pançodan daha açık tonda ve kumaş dokusunda bordomsu tonlar barındırmaktadır. Saklanma, dikkat çekmeme amacının yanı sıra, karakteri ölü gömme merasiminin deformasyonu ve sembolü olarak oyun mekanına bırakılan ve ölü bedeninin parçalarını temsil eden, vitrin mankeni parçalarını örtmek amacıyla hem törensel hem de sembolik bir ifadeye zemin hazırlaması amaçlanmıştır.

Antigone Kapüşon: Karakterin soyluluk izlerini taşıyan alt kostümü gizleyen parçaların baş bölgesi için tasarlanan ve Antigone'nin yüzünü, dolayısıyla kimliğini gizleyen son parça kapüşondur (Görsel 3.85 ve Görsel 3.86).Yüzü tamamen gölgeleyerek karanlıkta bırakan bu baş aksesuarı, iki yandan ön gövdeye sarkan parçalara süslü ağırlıklar eklenerek kayarak kontrolden çıkması sağlanmaya çalışılacak biçimde tasarlanmıştır.



Görsel 3.85. *Kapüşon tasarım*



Görsel 3.86. *Kapüşon realizasyon*

Karamel ve toprak tonu çağrıştıran bu kostüm eki de, diğer üst parçalarla sahne üzerindeki aynı gömme eylemine gönderme olarak, sahne düzeninin ve mizansenin parçası olarak konumlanmak üzere tasarlanmıştır. Bu üst parçaların yerleştirilmesi ile Antigone karakterinin sözsüz ön oyunu (karakterin serimi) tamamlanmış olmaktadır.

3.4.3. Makyaj¹⁹

Makyaj tasarımında, oyuncuların yüzlerini kamufle etmeyen, davranışları sırasında yüzlerinde oluşturdukları ifadeleri destekleyen, aynı zamanda temel karakter yapılarına uygunluğuna göre tercihler yapılmıştır.

Kreon İçin Makyaj Tasarımı: Genç oyuncunun (Görsel 3.87 ve Görsel 3.88) Tanrısal (üstün) bir yönetici (Kral) görüntüsüne kavuşmasını sağlamak amacıyla, yüzünün bu etkiyi sağlamlaştıracak kemik yapısında aydınlatma ve gölgelendirmeler makyaj altı fonu oluşturmak amacıyla kullanılmıştır. Göz çukurları sıradan yaşlandırma etkisinin “Kreon” formuna “insanilik” özelliği sağlamaması için aydınlatılmıştır. Kaş altı gölgelendirilirken, burnun üstü, alın (t bölgesi), elmacık kemikleri ve alt dudak

¹⁹ Makyaj tasarımı yapılırken temel olarak, Alev Gündüz’ün *Sahne Makyajı (Gerekliği, İşlevleri ve Uygulanması)* (1997) başlıklı yüksek lisans çalışması başvuru kaynakçası olarak kullanılmıştır.

aydınlatılmıştır. Antik Yunan heykellerinde ve estetik değerlemesinde göz önüne alındığında düz, şekilli burun, iki göz arası oranı, ağız genişliğinin iki göz pınarı arası ölçüye eşit aralıkta olması gibi standart değerler makyaj tasarımında göz önünde bulundurulmuştur.



Görsel 3.87. Kreon makyaj tasarımı



Görsel 3.88. Kreon makyaj realizasyonu

Kullanılan makyaj malzemelerinin de Kreon makyajında özellikle tercih edilmesi (su bazlı, kapatıcı, simli, porselen) ile insani formdan heykelüstü (büst), katı, değişmez ve uzak (ulaşılmaz) forma dönüşmesi için altın sarısı, gümüş gri (lame) ve siyah temel üç renk olarak kullanılmıştır. Katman katman kullanılan malzemeler, performans boyunca eforla terleyen oyuncunun yüzünün renginin görünmeye başlaması ve bu yolla çatlayarak yer yer tenden akarak; dolayısıyla katı, beton görüntü yumuşayarak gösterişli, ulaşılmaz tanrısal yönetici Kreon, gösteri sonunda “insani ifadeyi” taşıyan, bozulmuş, insanlaşmış ve dönüşmüş erkek, dayı, insan görünümüne evrilmesine olanak sağlayacak biçimde tasarlanmıştır.

Antigone İçin Makyaj Tasarımı: Genç oyuncunun (Görsel 3.89 ve Görsel 90) yaşına uygun Antigone karakteri için makyaj altına özel bir gölgelendirme ya da yüz değişim (yaşlandırma, düzeltme ya da form değiştirme) uygulaması yapılmamıştır. Kreon makyajında uygulanan insanilikten uzakı tek form ve keskin hatların tersine, Antigone için yumuşak, genç, taze ve dönüşüp değişebilir ifadeye imkan veren, oyuncunun mimik

kullanımını destekleyen, performansın başından sonuna değişmeyen (karakterin tutarlılığını göstermesi açısından) tasarım yapılmıştır.



Görsel 3.89Antigone makyaj tasarım

Görsel 3.90.Antigone makyaj realizasyon

Göz kapakları tazelik ifadesi için açık mavi, yanakları gün boyunca saray dışında genelde görünmeyen soylulardan biri olarak, görünme eylemi için açık havada kalan genç kızın, güneş/rüzgar etkisinde kalarak etkilenen tenini vurgulamak için yanık (güneş/rüzgar) bölgesinde açık şeftali/pembe allık ile renklendirilmiştir. Genelde tarif edilirken Antigone'ye atfedilen asi, söz dinlemez ifadenin yerine duygusal tavrı ve yüreğiyle hareket eden inatçı, uslanmaz yumuşak/kırılgan karakter yönünü işaret etmesi açısından, insan yüzünün karakteri en çok yansıtan alanı olan kaşlar yüksek tutulsa da dairesel, yuvarlak formda şekillendirilmiştir. Tüm yüz doğal ten ve süssüzlüğe işaret edecek nude fonlarla renklendirilmiştir.

3.4.4. Müzik

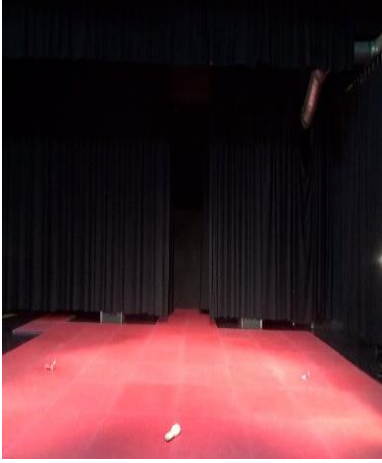
Müzik tasarımı durum ve çeşitlemeleri destekleyici unsur olarak uygulanmış olup, Antigone ve Kreon'u temsil etmek üzere gerek ses frekanslarıyla gerek çalma biçimleriyle birbirine zıt iki farklı ezgi fonu oluşturulmuştur. Antik Yunan ve mitolojik müzik formlarından seçilen Youtube kanalındaki "I have of Greek Mythology Music" adlı ezginin bir cümlesi Antigone'yi temsil eden ana tema olarak alınmış ve bu ana tema oyun içinde yer yer saf hali yer yer varyasyonlarıyla kullanılmıştır. Oyun akışında

yararlanılan stilizasyon, deformasyon ve kompozisyon tema üzerinde uygulanmış ve formatı desteklemek üzere tasarlanmıştır.

Viyolonsel ve piyano olmak üzere iki farklı enstrüman kullanılmıştır. Piyano anlatımı, çello hareketi desteklemesi için tercih edilmiştir. Viyolonselin iki ince teli olan “re” ve “la” telleri Antigone’yi iki kalın teli olan “do” ve “sol” telleri Kreon’u temsil etmektedir. Viyolonselin en pes sesi “do” Kreon’un yürüyüşü olarak simgeselleştirilmiştir, bu telden diğer tellere tizleşme ya da diğer tellerden bu tele “glisando” tekniğiyle yapılan pesleşme karakterlerin birbirine yahut yeniden kendi hallerine dönüşünü temsil etmektedir. Yine glisando tekniğiyle-karakterlerin simgeleştirildiği tellerde olmak üzere- pesleşme ve tizleşme ile deformasyonların tekrar/bitiş/başlangıç süreçleri belirtilmiştir. Antigone için duygu/durum değişimine göre legato (notaları bağlı çalma), detoşe (her notayı kesik çalma), staccato (sesleri kesik kesik) çalma); Kreon’un adımlarının durumunu temsilen “do” telinde spiccato (sıçratarak çalma) ve deforme hareketlerini temsilen yine aynı telde sforzando (sesi birden kuvvetlendirerek çalma) teknikleri kullanılmıştır.

3.4.5. Dekor, Aksesuar ve Işık

Oyunun genelinde dekor kullanımı tercih edilmemiş, oyuncunun sahne olarak belirlenen mekânı, çeşitli yön ve yönelimlerle kullanabilmesi amaçlanmıştır. Sahne, tiyatral ifadenin en güçlü aracı olarak görülen oyuncunun üç boyutlu hareketini destekleyecek, yine üç boyutlu ve onun hareketlerini arttırmasına olanak sağlayacak şekilde kullanılmaya çalışılmıştır. Tüm aşamalarda ve özellikle refleks davranış aşamasında çeşitli denemelerin yapılabilmesi ve oyuncunun bedenini daha rahat ve farklı şekillerde kullanabilmesini sağlamak açısından zemine Görsel 3.91, Görsel 3.92 ve Görsel 3.93’deki gibi kırmızı tatami minder yerleştirilmiştir. Çalışmanın tüm aşamalarında kullanılmış olan minderler, aynı zamanda sahne kullanım alanıyla sınırlandırılmıştır.



Görsel 3.91. *Ön sahne*



Görsel 3.92. *Sol sahne*



Görsel 3.93. *Sağ sahne*

Oyunda kullanılan temel aksesuarlar ise Polyneikes'in parçalanmış bedenini temsil etmek üzere tatami minderlerin üzerine yerleştirilen maket parçaları (Görsel 3.94) olmuştur. Üç parçadan meydana gelen, Polyneikes'in parçalanmış bedenini simgeleyen bir el ve kol sağ orta sahnede (Görsel 3.95), diğer bir el ve kol sol orta sahnede (Görsel 3.97) kullanılmış, aşağı orta sahnede ise bedenin geri kalanını temsil eden bir üst-beden (Görsel 3.96) kullanılmıştır. Ancak refleks davranışların oluşturulma sürecinde beden parçaları yerine yine üç adet temsili et parçası butaforu kullanılmıştır.



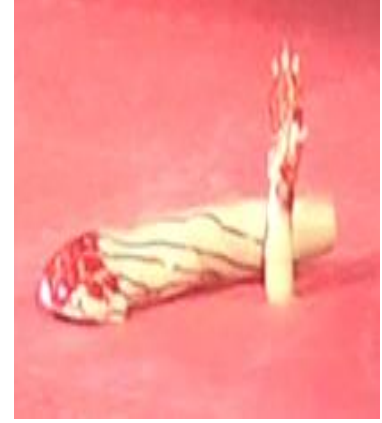
Görsel 3.94. *Tüm beden parçaları*



Görsel 3.95. Sol kol ve el



Görsel 3.96.Üst beden



Görsel 3.97.Sağ kol ve el

Işık kullanımında özel bir tasarım yapılmadan her sahnenin konusuna uygun atmosferi yaratacak ve söz konusu sahnede gerçekleştirilen kompozisyonu vurgulayacak bir uygulama gerçekleştirilmiştir. Çoğunlukla genel aydınlatma yönteminden yola çıkılmış ve lokal aydınlatma ışığı kullanılmıştır. Lokal aydınlatmalar, Polyneikes'in vücudunun parçaları üzerine yansıtılması örneğinde olduğu gibi birkaç noktayı vurgulamak açısından kullanılmıştır. Aydınlatma ve karartmalardaki temel amaç, giriş ve çıkışların oyuncu açısından kolaylık sağlamasıdır.

4. SONUÇ

“Oyuncunun Fiziksellik Arayışlarında “Stilizasyon” ve “Deformasyon” Yöntemlerinin Bir Yaklaşım Olarak Kullanılması ve Bir Uygulama” başlıklı bu sanatta yeterli tez çalışmasının öncelikle teorik ve uygulama olmak üzere iki kısma ayrıldığını belirtmek gerekmektedir. Çalışmada ilk olarak teorik kısım ele alınmış ve buradan elde edilen bulgulardan yola çıkılarak çalışmanın uygulama kısmına geçilmiştir.

Teorik kısmı oluşturan bu tez çalışmasının konusunu, Stilizasyon ve Deformasyon yöntemlerinin oyuncunun fiziksellik yaratım süreciyle birleştirilmesi oluşturmaktadır. Bu amaçla öncelikle fiziksellik kavramının tanımı yapılmış ve kavramın kökenine değinilmiştir. “İnsan davranışının sahnede biçimlendirilmiş estetik hali” tanımlamasıyla kullanılan fiziksellik kavramının “benzetme” ve “taklit” ile olan köken bağlantısına değinilmiştir. Oyuncunun fiziksellik yaratım süreçlerini meydana getiren “duyum- algı, imge-imgelem, biçim-biçimlendirme” aşamaları ele alındıktan sonra biçimlendirme aşamasında Stilizasyon ve Deformasyon yöntemlerinin nasıl kullanıldığı resim sanatı üzerinden incelenmiştir. Resim sanatının kendi “çizim” malzemesini stilize ve deforme

etmesiyle ulařtıđı estetik biimin, oyunculuk sanatında oyuncunun “davranıřı” stilize ve deforme etmesi yoluyla ulařabileceđi dűřűnűlműűtűr. Bu noktada hangi davranıř biiminin stilize ve deforme edileceđi sorusu, alıřmanın bu kısmında fizikselliđi meydana getiren davranıř ařamalarının incelenmesini gűndeme getirmiřtir. Bu aıdan fizikselliđin ilk űrneklerinin gűrűldűđű ritűellere kadar olan zaman dilimi incelenmiřtir. İnceleme sonunda insanın “refleks davranıř, benzetmeci davranıř, takliti davranıř ve simgesel davranıř” olmak űzere dűrt eřit davranıř ortaya koyduđu sonucuna varılmıřtır.

Bu dűrt davranıř biiminin genel űzellikleri ele alındıktan sonra, oyunculukta stilizasyon ve deformasyon yűntem űnerisi oluřturulmuřtur. Bu űneriden yola ıkılarak űncelikli olarak tiyatrodaki fiziksellik arayıřları Modern ve ađdař Dűnem erevesinde ele alınmıř daha sonra tiyatro sanatının űzellikle ađdař Dűnem uygulamacılarından olan Vsevolod Meyrhold, Antonin Artaud, Jerzy Grotowski ve Eugenio Barba’nın alıřmalarındaki Stilizasyon ve Deformasyon denemelerine deđinilmiřtir. Bu denemelerde, oyuncunun *gűndelik dıřı (stilize ve deforme)* davranıřları nasıl yaratabileceđi űzerine odaklanıldıđı gűrűlműűtűr. alıřmanın uygulama kısmını ise Stilizasyon ve Deformasyon yűntem űnerisinin denendiđi Sofhokles’in “Antigone” oyunu oluřturmaktadır. Teorik kısımdan elde edilen bulgular rehberliđinde, oyundan seilen ű űrnek sahne űzerinden uygulama gerekleřtirilmiř, bűylelikle teorik ve pratik bir araya getirilmeye alıřılmıřtır.

Pratik kısım deđerlendirildiđinde; ekipte yer alan oyuncuların, hem beden kullanımlarında hem de davranıřlarını kendi űsluplarına gűre fizikselleřtirmede, bunları eřitlemeye alıřmanın bařı ve sonu ile kıyaslandıđında gűzle gűrűlűr bir fark ve geliřim varlıđı gűzlenmiřtir. Geliřimsel sűreleri ve kendileriyle alıřma sűrecine iliřkin yapılan gűrűřmeler gűz űnűnde bulundurulduđunda, oyuncuların fiziksel yaratım sűrelerini dűrt ařamada deđerlendirmek műmkűndűr:

Refleks, benzetmeci, takliti ve simgesel davranıř biimleri űzerine farklı alıřmalarının yapıldıđı dođalama ařamasının oyuncuların en fazla zorlandıđı ařama olduđu gűrűlműűtűr. Zorlandıkları nokta ise belli davranıř kalıplarıyla fiziksellik yaratmaya alıřkın olan oyuncunun bir davranıřı refleks, benzetmeci, takliti ve simgesel davranıř mantıđına gűre yeniden yaratmanın gűclűđű olduđu dűřűnűlmektedir. Ayrıca beden kullanımlarında ok fazla tutuk oldukları ve ođunlukla ezberlenmiř hareket yűnelimleri kullandıkları fark edilmiřtir. Ancak oyuncuların beden kullanım biimlerinin, űzellikle refleks davranıř ařamasında olduka deđerıřtıđı, ařađı, orta ve yukarı seviyelere

ulaşarak çeşitlenmeye başladığı görülmüştür. Refleks davranışın StilDef. için çıkış noktası olarak tercih edilmesinden sonra, oyuncuların duyuları üzerine yapılan çalışmalar ile birlikte kendi öznel davranış önerilerini özgürce ortaya koymaya başladıkları fark edilmiştir. Bu aşama daha çok yöntem uygulayıcısı ve eğitmeni Fatma Kandemir Şahin (şahsım) tarafından yönlendirilmiştir.

Stil. aşaması, oyuncunun fiziksellik yaratım sürecinde kendi önerilerini oluşturmaya başladığı bir aşama olarak değerlendirilmektedir. Çünkü bu aşamada oyuncuların çalışılan yöntemin mantığını ve nasıl uygulayabileceklerini anlamaya başladıkları gözlenmiştir. Ancak bu aşamada yani refleks davranışı stilize etme sürecinde karşılaşılan problem, oyuncuların stilize oyunculuk (ya da stilize hareket etmek) ile gerçekçi oyunculuk (ya da gerçekçi hareket etmek) arasındaki farkı tam olarak bilmemeleri olmuştur. Oyuncuların bu konudaki bilgi eksikliği Stil. aşamasının biraz uzamasına neden olmuş ancak birkaç çalışmadan sonra oyuncuların Stil. mantığını anlamalarıyla problem ortadan kalkmıştır. Oyuncular refleks davranışlardan yola çıkarak yeni Stil. önerileriyle çalışmaya aktif olarak dâhil olmaya başlamıştır. Bu aşama daha çok oyuncular ve yöntem uygulayıcısı tarafından ortak olarak yürütülmüştür.

Def. aşaması, çalışmanın hem oyuncular açısından hem de yöntemin uygulanması açısından en verimli ve kısa süren aşaması olmuştur. Özellikle oyuncuların beden kullanımlarında kondisyon seviyelerinin oldukça üst bir noktaya çıktığı, başlangıçta iki saat süren çalışmaların dört saate kadar ulaştığı gözlenmiştir. Ayrıca stilize davranışı nasıl deforme edeceklerini anlatma konusunda herhangi bir problem yaşanmamış, deforme etme çalışmalarına hemen geçilmiştir. Bu süreçte asıl gözlemlenen nokta ise beden kullanımlarında gösterdikleri çeşitlilik olmuştur. Çok çeşitli ve özgün deforme davranış önerilerinde bulunan oyuncuların, özellikle bedenlerini de bu fizikselleşme sürecinde özgürce kullandıkları fark edilmiştir. Bu aşama daha çok oyuncuların önerilerinden yola çıkılarak oluşturulmuş, yöntem uygulayıcısı önerileri seçmek ve bir araya getirmek dışında oyuncuya müdahale etmemiştir.

Çalışmanın çıktılarının bir araya getirildiği ve bütünlüklü bir sahne uygulama önerisinin oluşturulmaya çalışıldığı Kompozisyon aşaması, diğer tasarım ve uygulamacılar ile çalışılan bir süreç olmuştur. Bu aşamada bir araya getirilmesi düşünülen stilize ve deforme davranışlar, oyunculardan ziyade çalışmanın eğitim ve uygulayıcısının tercihi bırakılmıştır. Bu aşamada oyuncudan beklenen tek şey, sadece ortaya koydukları fiziksel önerilerini daha nitelikli ve estetik olarak bir üst noktaya taşımaları

olmuştur. Ayrıca bu aşamada oyuncular, beden kondisyonları açısından en üst noktaya ulaşmakla beraber, StilDef. yöntemini de bir bütün olarak algılamışlardır. Oyuncular ile yapılan görüşmelerde; oyuncular bu çalışma sürecinde beden kullanımları açısından çok zorlandıklarını, ancak gelinen nokta itibarıyla kendilerindeki gelişimi gördüklerini ifade etmiştir. Oyuncuların StilDef. yöntem önerisine ilişkin düşünceleri ise bu yöntemin başka bir çalışma da kullanabilecekleri yönünde olmuştur.

Uygulamanın sonuçları yöntem açısından değerlendirildiğinde birkaç noktaya değinmek gerekmektedir. Her ne kadar ikinci bölümde tiyatrodaki StilDef. denemelerine değinilmiş olsa da; bu tez çalışmasında StilDef. yöntem uygulaması, farklı bir sanat disiplini olan resim sanatından adapte edilmesi yolu ile gerçekleştirilmiştir. Ancak resim sanatı ve tiyatro sanatının yaratım araçlarının farklı olması nedeniyle uygulama sürecinde bazı değişiklikler yapılmış ve çalışma oyunculuk sanatına adapte edilmiştir. Örneğin kompozisyon sürecinde hareket, ölçü, aralık, hacim, zemin-biçim ilişkisi gibi ögeler bir araya getirilmekte; daha sonra bir araya getirilen bu ögeler tekrar, uygunluk, zıtlık, koram, egemenlik, denge, birlik gibi tasarım ilkelerine göre düzenlenmektedir. Ancak bu çalışmada, oyunculuğa uygulanan kompozisyon ilkelerinin hepsi kullanılmamış; yön, hareket, zemin (mekân) ilişkisi ve bunların oluşturulmasında tekrar, uygunluk, zıtlık ve egemenlik kompozisyonda öne çıkan ilkeler olmuştur.

Çalışma sürecinde çok büyük teknik ya da pratik sorunla karşılaşılmamıştır ancak oyuncular ve çalışma zamanı ile ilgili birkaç noktaya değinilmesi gerekmektedir. Çalışmanın yürütüldüğü iki öğrencinin gelişimsel süreçleri göz önüne alındığında; geçmişinde dans ile ilgilenmiş öğrencinin beden kullanımında daha çabuk ilerleme gösterdiği gözlemlenirken, diğer öğrencinin beden kullanım aşamalarında diğerine göre daha çok zorlandığı ve daha yavaş bir gelişim gösterdiği fark edilmiştir. Yine dans geçmişi olan öğrencinin StilDef. aşamalarını daha rahat kavradığı ve davranış oluşturmada daha çeşitli öneriler sunduğu ancak diğer oyuncunun bu süreçlerde biraz daha desteklenmesi gerekmiştir.

Üç ay süren çalışma süresinden sonra “zaman” ile ilgili özellikle hazırlık aşamasına ve refleks davranış aşamasına daha fazla zaman ayrılması gerektiğini belirtmekte fayda vardır. Çünkü uygulamada, bir ay süren hazırlık aşaması ve arkasından çalışılacak olan davranış biçimi, en çok zamanı alan aşamalar olmuş ve bu aşamalar aynı zamanda oyuncunun gelişimindeki en büyük katkıyı sağlamıştır. Bu aşamaların uzun çalışılması oyuncunun beden kullanımını çeşitlemesi ve aynı zamanda kendi özgür davranış biçimini

yaratması açısından oldukça önemli olduğu ve hatta bir ay süresini aşması gerektiği düşünülmektedir. Projenin gerçekleştirilmesi sırasında yaşanan bu sıkıntıların dışında, araştırmanın kuramsal kısmında elde edilen bulgular dâhilinde, tasarlanan uygulamanın ve gözetilen amacın uygun bir şekilde sonuca ulaştığını belirtmek yerinde olacaktır.

Çalışmanın teorik ve pratik kısmından yola çıkıldığında; sanatsal biçimlendirmede kullanılan Stilizasyon ve Deformasyon'un, insanın biyolojik varoluşuyla başlayan, gerçekleştirdiği tüm eylemlerinin temelini oluşturan en eski sanatsal yaklaşımlardan biri olduğu ancak oyunculuk sanatında yöntemsel bir çalışma olarak geliştirilmediği sonucuna varılmıştır. Bu amaçla oyuncunun fiziksellik yaratım sürecine katkı sağlamak için Stilizasyon ve Deformasyon yöntem önerisi oluşturulmuş ve uygulama sonucundan elde edilen veriler, oyuncunun fiziksellik yaratımında bu yöntem önerisinin kullanılabilir olduğu yönünde olmuştur. Ayrıca uygulama sürecinde yapılan çalışmalar, ele alınan yöntemin diğer oyun türlerine uygulanabileceği, hatta tiyatrunun diğer alanlarında da (kostüm, makyaj, dekor gibi) kullanılabilir olduğunu göstermiştir. Bu noktada ele alınan bu tez çalışmasının Türkiye'de oyunculuk yöntem önerisi olarak rehber niteliğinde bir çalışma sayılması ümit edilmektedir.

KAYNAKÇA

- Allport, H. F. (2003a). *Sosyal Psikoloji 1*. (Çev: B. Yalçın). Ankara: Yeryüzü Yayınevi.
- Allport, H. F. (2003b). *Sosyal Psikoloji 2*. (Çev: B. Yalçın). Ankara: Yeryüzü Yayınevi.
- And, M. (2007). *Oyun ve Bügü-Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Aristoteles.(2002).Poetika. (Çev: İ. Tunalı). İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Arık A.P.(2016). Fiziksel Tiyatro Kavramı ve Onun Gizli Kaynağı: Gündelik-Dışı Beden Tekniği. *Sahne ve Müzik Eğitim-Araştırma e-Dergisi*. S:3,<http://dergipark.gov.tr/>. (Erişim Tarihi: 01.08.2018)
- Arıkök, İ. (2001). *Beş-altı Yaş Çocuklarında Görsel Algı Eğitiminin Okuma Olgunluğuna Olan Etkisinin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi.
- Artaud, A.(1993). *Tiyatro ve İkizi*. (Çev: B. Gülmez). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Assmann, J.(2001). *Kültürel Bellek*. (Çev: A. Tekin). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Barnard, M. (1998). *Sanat, Tasarım ve Görsel Kültür*. (Çev: G. Korkmaz). Ankara: Ütopya yayınları.
- Barba E., Savarese N. (2002). *Oyuncunun Gizli Sanatı/Tiyatro Antropolojisi Sözlüğü*. Birinci Baskı.(Çev: A. Candan). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Baudrillard, J. (2010). *Sanat Komplosu*. (Çev: E. Gen, I. Ergüden). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Bicat, T. (2012). *Costume and Design for Devised and Physical Theatre*.(1. Basım). London: The Crowood Press Ltd.
- Birikiye, K. S. (2007). *Çağdaş Tiyatroda Kültürlerarası Eğilim*. (1.Basım) .Ankara: De Ki Basım Yayım Ltd. Şti
- Brockett, O.G. (2000). *Tiyatro Tarihi*. (Çev: İ. Bayramoğlu). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Brooke, I. (2003) *Costume in Classic Drama*. New York: Dover Publications.
- Bulu, A. (2009). Evrim=Tümevarım=Bilim Yaratıcılık=Tümdengelim=Metafizik. *Bilim ve Ütopya*, S:76, Cilt:15,s: 46-53.
- Candan, A. (2003). *Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Candan, A.(2010). *Oyun Tören Gösterim*. İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Cemal, A. (2000). *Sanat Üzerine Denemeler*. Can Yayınları AŞ., İstanbul.

- Cevizci, A. (2014). *Felsefe Sözlüğü*. (4. Basım). İstanbul: SAY Yayınları.
- Charlesworth, B.&D. (2003). *Evrım*. (Çev: S. Gül). Ankara: Dost Kitabevi.
- Childe, G. (2004). *Kendini Yaratan İnsan*. (Çev: F. Ofluoğlu). İstanbul: Varlık Yayınları.
- Cüceloğlu, D. (2004). *İnsan ve Davranışı- Psikolojinin Temel Kavramları*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Çalışlar, A. (1988). *Ulusal Kültür ve Sanat*. İstanbul: Cem Yayınevi.
- Çalışlar, A. (1992). *Tiyatro Kavramları Sözlüğü*. (1.Basım). İstanbul: Boyut Yayınları.
- Çalışlar, A. (1993). *Tiyatro Adamları Sözlüğü*. (1.Basım). İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Demirsoy, A.(2009). Gericiler, Çeşitli Bilim Dallarını İlgilendiren Evrim Kuramı'nı Anlayamazlar; Bu nedenle Kemalizm'i de Anlayamazlar, *Bilim ve Ütopya Dergisi*, Sayı:176, Cilt:15,Sayfa: 14-21.
- Dinler Tarihi Ansiklopedisi, (1999). *Eski Dinler/Şamanizm ve Musevilik*. İstanbul: Ansiklopedi Yayınları.
- Durkheim, E. (2005). *Dini Hayatın İlkel Biçimleri*. (Çev: F. Aydın). İstanbul: Ataç Yayınları.
- Eagleton, T. (2005). *Kültür Yorumları*. (Çev: Ö. Çelik). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Eczacıbaşı. (1997a). *Sanat Ansiklopedisi*. İstanbul: YEM Yayın.
- Eczacıbaşı. (1997b). *Sanat Ansiklopedisi*. İstanbul: YEM Yayın.
- Eczacıbaşı. (1997c). *Sanat Ansiklopedisi*. İstanbul: YEM Yayın.
- Eliade, M.(1999). *Şamanizm*. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Emiroğlu, K. , Aydın, S. (2003). *Antropoloji Sözlüğü*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Ercan, G, Z.(2009). *Anasınıfına Devam Eden Altı Yaş Çocuklarına Verilen Görsel Algı Eğitiminin Görsel-Motor Koordinasyon Gelişimine Etkisinin İncelenmesi*. Doktora Tezi. Ankara: Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Ertürk, Y.D.(2010). *Davranış Bilimleri*. İstanbul: Kutup Yıldızı Yayınları.
- Fischer, E. (2005). *Sanatın Gerekliği*.(Çev: C. Çapan). İstanbul: Payel Yayınevi.
- Flaszen, L. (2010). Tiyatroda Devrim İçin Hırsımız Vardı-Ludwig Flaszen'in Konuşması. *Mimesis Dergisi*. Sayı:17,Cilt:17.s:101-116.
- Fog, A. (1999). *Cultural Selectin*. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher.

- Gombrich, E. H. (1992). *Sanat ve Yanılsama*. (Çev: A. Cemal). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Grotowski, J. (2002). *Yoksul Tiyatroya Doğru*. (Çev: H. Yetişkin). İstanbul: Tavanarası Yayıncılık Ltd. Şti.
- Gündüz, A.(1997). *Sahne Makyajı (Gerekliği, İşlevleri ve Uygulanması)*.Yüksek Lisans. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Gündüz, A.(2010). *Metinden Oyuncululuğa Biçem Arayışları- Medea ya da Öteki*. Sanatta Yeterlik Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Güvenç, B. (2002). *İnsan ve Kültür*. İstanbul: Remzi Kitabevi .
- Haçerlioğlu, O. (1993). *Dünya İnançları Sözlüğü, Dinler, Mezhepler, Tarikatlar, Efsaneler*. İstanbul: Remzi Kitabevi .
- Haçerlioğlu, O. (2006). *Felsefe Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Hoagland, M.B. (1996). *Hayatın Kökleri*. (Çev: Ş. Güven). Ankara: Tübitak yayınları.
- Honko, L. (2006). Ritüellerin Oluşum Süreci. *Milli Folklor Üç Aylık Kültürel Araştırma Dergisi*.S:69,Cilt:9,s:129-140.
- Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens-Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (Çev: M. A. Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- İşıldak, R, S. (2008).Yaratmada İlk Adım: İmge ve İmgelem. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi (EFMED)*, 2(1), 64-69.
- İlin, M., Segal, E. (1991). *İnsan Nasıl İnsan Oldu*. (Çev: A.Zekerya). İstanbul: Say Yayınları.
- Innes,C. (2004). *Avant-Garde Tiyatro 1892-1992*. (Çev: B. Güçbilmez, A.V. Kahraman). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Karaboğa, K.(2018). *Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks*. İstanbul: Habitus Yayıncılık.
- Keyman, F. (1997) Etik, Siyaset ve Demokratik Ahlak: Türkiye Üzerine Yansımalar, Küçülen Dünyada Büyüyen Etik Sorumluluk. *Varlık Aylık Edebiyat ve Sanat Dergisi*. Kitap eki, sayı 1077, 2-4.
- Kocatürk, U.(1981). *Açıklamalı Tıp Terimleri Sözlüğü*. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Basımevi.
- Lehmann, H,T. (2006). *Postdramatic Theatre*. New York: Routledge Ltd.
- Leppert, R. (2002), *Sanatta Anlamın Görüntüsü İmgelerin Toplumsal İşlevi*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Levy-Bruhl,L.(2006).*İlkel Toplumlarda Mistik Deneyim ve Simgeler*.(Çev: O. Adanır).Ankara: Doğu Batı Yayınları.

- L. K.Malgorzata., Şaman Ayini- Yeniden Yapılanma Deneyi . Erişim tarihi: 13.12.2018
- Adres: <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/118314>
- Lienard,P.,Pascal,B.(2006).Whence Collective Rituals? A cultural Selection Model of Ritualized Behavior. *American Anthropologist*, Vol:108,Issue: 4, Pp:814-827.
- Malinowski, B.(1992). *Bilimsel Bir Kültür Teorisi*. (Çev: S. Özkal). İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Malkoç, G.(2015).Psikolojiye Giriş. Z. Cemalcılar (Ed.), *Bilişsel Psikoloji* içinde (s. 98-127). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Yayınları.
- Marx, K., Engels, F. (1992). *Kapitalizm Öncesi Ekonomi Biçimleri*. (Çev: M.Belli)Ankara: Sol Yayınları.
- Marx, K. (2017). *Kapital*.(Çev: M. Selik ve N. Satlıgan).İstanbul: Yordam Kitap
- Marshall, G. (1999).*Sosyoloji Sözlüğü*. (Çev: O. Akınbay, D. Kömürcü).Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- May, R. (2013). *Yaratma Cesareti*. (Çev: A. Oysal). İstanbul: Metis Yayınları.
- Meyerhold, V. (1997). *Tiyatro-Devrim ve Meyerhold*. (Çev: A. Berktaş). İstanbul: MitosBOYUT Yayınları.
- Meyerhold, V. (1989). Doğalcı Tiyatro ve Halet'i Ruhiye Tiyatrosu. *Mimesis Dergisi* . S:1, Cilt:1, s: 64-78.
- Meyerhold, V. (2014). *Tiyatro Üzerine*. (Çev: T. Kanbur). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2007a). *Kuyumculuk Teknolojisi-Stilizasyon ve Deformasyon*. Ankara: MEGEP Yayınları.
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2012). *Grafik ve Fotoğraf-Grafiksel Yorumları*. Ankara: MEGEP Yayınları.
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2007b). *Fotoğraf ve Grafik Tasarı İlkeleri*. Ankara: MEGEP Yayınları.
- Moore, S. (2005). Fiziksel Aksiyonlar Yöntemi. (Çev: F. Güllü). *Mimesis*, Cilt:11, Sayı:11, 159-162.
- Moore, S.(2011). *Stanislavski Sistemi*. (3.Basım). (Çev: Ö. Çiçek, B. Sezgin, C. Yalaz). İstanbul: BGST Yayınları.
- Morgan, H.L. (1986). *Eski Toplum*. (Çev: Ü.Oskay). İstanbul: Payel Yayınevi.
- Mülayim, S. (1994). *Sanata Giriş*. İstanbul: Bilim Teknik yayınevi.
- Nutku, Ö. (1963). *Modern Tiyatro Akımları* Cilt 1. İstanbul: Remzi Kitabevi Yayınları.
- Nutku, Ö.(1985). *Dünya Tiyatrosu Tarihi* Cilt 2. İstanbul: Remzi Kitabevi Yayınları.

- Nutku, Ö.(2008). *Dünya Tiyatro Tarihi Cilt 2*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Nutku, Ö. (2002). *Oyunculuk Tarihi 2*.(2.Basım). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Nutku,Ö.(2001). *Dram Sanatı-Tiyatroya Giriş*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi
- Olgun, H. (2016).İbadet Ritüel ve Kurban. *Milel ve Nihal*. S:13,Cilt:2,s:82-99.
- Özden, H. (1991). *Biyoloji Terimleri Sözlüğü*. Ankara: Doruk Yayınları.
- Pavi, P., 1998. Dictionary of the Theatre: *Terms, Concepts and Analysis*. Canada: University of Toronto Press. ISBN: 0-8020-8163-0 (Paper)
- Perrin, M. 2001. *Şamanizm*. (Çev: B. Arıbaş). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Read, H. (2014). *Sanatın Anlamı*. (Çev: N. Asgari). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Richards, T. (2005). *Grotowski ile Fiziksel Eylemler Üzerine Çalışmak*. (Çev: H.Yıldız, A. Candan) İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- San, İ. (2010). *Sanat Eğitimi Kuramları*. Ankara: Ütopya.
- Schechner, R.(2015). *Ritüelin Geleceği*. (Çev: Z. Ertan). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- St. Clements University, /Türkiye yayınları, *Psikolojinin Yapı taşları*, 2015
- Silah, M. (2000). *Sosyal Psikoloji- Davranış Bilimleri*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Sözen, M., Tanyeli, U.(2011), *Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü*, Remzi Kitabevi AŞ. İstanbul.
- Stanislavski, K.S.(1992). *Sanat Yaşamım*.(1.Basım). (Çev: S. Taşer). İstanbul: Can Yayınları.
- Stearns, N. P. , Adas, M. , Schwartz, B.S. , Gilbert, J. M., 2008. *World Civilization*, New York City: Pearson Education.
- Şenel, A.(2001). *İlkel Topluluktan Uygur Topluma, Geçiş Aşamasında Ekonomik Toplumsal Dönüşüm* (5.basım), Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara
- Şenel, A. (2004). *Siyasal Düşünceler Tarihi* (11.kısaltılmış basım) Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara
- Şenel, A.(2009).*Kemirgenlerden Sömürgenlere İnsanlık Tarihi*. İstanbul: İmge Kitabevi
- Şener, S.(1975).Tiyatronun Kaynağına İlişkin Kuramlar. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, S:6,Cilt:6,s:23-48.
- Şener, S. (2012). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*.(7.Basım). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Şişman, A.(2006). *Sanata ve Sanat Kavramlarına Giriş*. İstanbul: Yaz Yayınları.

- Tanilli, S. (1981). *Uygurlik Tarihi- Çağdaş Dünyaya Giriş*. (4. Basım)
- Tanilli, S. (1994). *Yüzyılların Gerçeğı ve Mirası İnsanlık Tarihine Giriş*. İstanbul: Cem Yayınevi.
- Tansuğ, S. (1988). *İnsan ve Sanat*. İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.
- Timuçin, A. (2005). *Estetik*. İstanbul: Bulut Yayınları.
- Topbaş, S.S. (2007). *Dil ve Kavram Gelişimi*. Ankara: Kök Yayıncılık.
- Tuna, E. (2000). *Şamanlık ve Oyunculuk*. Ankara: Okyanus Yayıncılık.
- Turani, A.(1993) *Sanat Terimleri Sözlüğü*. Remzi Kitabevi AŞ. İstanbul
- Türk Dil Kurumu.(1975). *Felsefe Terimleri Sözlüğü*. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.
- Türk Dil Kurumu.(1980). *Toplumbilim Terimleri Sözlüğü*. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.
- Türk Dil Kurumu.(2005).*Türkçe Sözlük*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Ulusoy, Demet. (1998). Kültürel Globalleşme Sürecinde Sanat, *Ekonomik Yaklaşım Dergisi*, Sayı: 28, Cilt: 9, 77-96.
- Uygan, Z. (2010). *Resim Sanatında Stilizasyon ve Deformasyon*. Yüksek Lisans. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Watson, P. (2015). *Fikirler Tarihi Ateşten Freud'a*.(Çev: K.Atalay, N. Elhüseyni, K.Genç, B.Pala, B.Tırnakçı). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

EKLER

EK 1 UYGULAMA METNİ

“ANTİGONE KREON KARŞILAŞMASI”

KREON: Sen, başını eğip duran! Bu işi yaptığını itiraf mı yoksa inkâr mı ediyorsun?

ANTIGONE – Ben yaptım, itiraf ediyorum, hiçbir şeyi inkâr etmiyorum

KREON – Şimdi söyle, fakat kısa kes; bu işi yasak eden emrimi biliyor muydun?

ANTİGONE - Biliyordum. Nasıl bilmem? Herkese ilan edildi.

KREON - Demek buna rağmen benim emrime karşı gelmeğe cüret ettin?

ANTİGONE – Fakat bana bu emri veren Zeus değildi. Hadeste’de hüküm süren Dike’de biz fanilere böyle bir nizam yüklememişti. Ve senin emirlerinde, insan sözlerini tanrıların yazılmamış, değişmez kanunlarından daha üstün yapacak bir kudret bulunduğunu zannetmiyorum. Bunun için, insanların manasız arzularından yılarak, yarın tanrıların cezasına çarptılmak istemiyorum.

Günün birinde öleceğimi senin tellalın bağırmasdan evvel de biliyordum. Benim gibi binlerce üzüntü içinde yaşayıp giden biri için ölüm bir kazanç değil de nedir? Bahtımın bu şekilde tecellisini görmek benim için acı bir şey olmaz; fakat beni doğuran ananın oğlunu mezarsız kalmış görmek herhalde acı olurdu. Ölüm acı değildir. Eğer, yaptığım iş sana çılgınlık gibi geliyorsa, varsın bir çılgın beni çılgınlıkla itham etsin!

KREON – Fakat şunu bil ki, bu mağrur dik başlılık çabuk kırılır. Bilirim ki dizginler kısa tutulduğu zaman atın azgınlığı çabuk yatıştır. Başkalarının emri altında yaşayanların kendilerini büyük bir şey zannetmeleri doğru değildir.

ANTİGONE – Bana ölümden daha kötü bir şey mi yapmak istiyorsun?

KREON – Hayır, hiçbir şey! Bu olduktan sonra benim için her şey oldu demektir.

ANTİGONE – Öyleyse ne bekliyorsun? Sözlerinde beni memnun edecek bir taraf yok, olmayacak da; benim sözlerim de her halde senin hoşuna gitmiyor. Fakat buna rağmen ben, kendi öz kardeşimi mezara koymuş olmak gibi asil bir şeref başka yerde kazanabilirdim?

Buradakilerin hepsi, ağızlarını korku bağlamış olmasa, bunu doğru bulduklarını söylerlerdi. Fakat hükümdarın birçok imtiyazları vardır ve keyfinin istediğini söylemek ve yapmak da elindedir.

KREON – Thebai'liler arasında bunu böyle gören yalnız sensin.

ANTİGONE- Hepsi böyle görüyorlar, fakat korkudan dillerini tutuyorlar.

KREON- Bunlardan ayrı düşündüğün için utanmıyor musun?

ANTİGONE – Öz kardeşimize saygı göstermekte utanacak ne var?

KREON – Onunla doğuşup ölen de bir kardeşin değil miydi?

ANTİGONE – Aynı ananın ve aynı babanın oğluydu.

KREON – Ötekine karşı alaka göstermekle buna karşı günaha girmiyor musun?

ANTİGONE – Mezarında istirahat eden böyle hüküm vermeyecektir.

KREON – Fakat sen ona da, bir günahkâra karşı gösterdiğin hürmeti gösterirsen?

ANTİGONE- Onunla beraber ölen bir kardeşti, bir köle değil.

KREON – Birinin koruduğu bu memleketi öteki harap ediyordu.

ANTİGONE – Olsun, Hades ikisi için de aynı mezar hakkını tanır.

KREON – Ama orada da iyi adam kötü adamla eşit muamele görmeyi istemez.

ANTİGONE – Ölüm diyarında da böyle bir kaide olduğunu bana kim söyleyebilir?

KREON – Düşmanımız bizim için hiçbir zaman, hatta ölümünden sonra bile, dost değildir.

ANTİGONE- Ben dünyaya, kin değil, sevgi paylaşmaya geldim.

KREON – İkisini de sevmek istiyorsan, onların yanına gidersin; ben sağ kaldıkça bir kadının hükmü altına girmem.

KREON- Onu, insan ayağı basmamış bir sahrada, kayalar içindeki bir mezara diri diri gömeceğim. Şehrimizi hiçbir günahın lekelememesi için, tövbe ve istiğfara yetecek kadar yiyecek vereceğim. Orada yegâne hürmet ettiği tanrı olan Hades'e, kendisini bu ölümden

kurtarması için dua etsin! Kurtulamadığı takdirde nihayet anlasın ki, ölümlere saygı göstermesi boş bir emekmiş.

ANTİGONE- Bana bakın, yurttaşlarım! Bakın, bugün son yolculuğumu yapıyorum! Güneşin parlak ışıklarını son defa görüyorum! Dostlarım gözyaşından mahrum ve günahsız olarak korkunç kayalar arasındaki dar mezara nasıl gittiğime siz şahit olun! Zavallı ben, ne insanların yanında kalıyorum, ne de ruhların. Ne dirilerle yoldaşım, ne de ölümlerle!

KREON: Bilmez misin ki ölümden önceki feryat ve figanların sonu gelmez! Bunların bir faydası var mı bari? Çabuk alın bunu götürün! Size emrettiğim gibi mezarın etrafı iyice kapatıldıktan sonra onu orda yapayalnız bırakınız. Orda gebersin orda canlı canlı gömülsün. Ellerimiz bu kızın kanına bulaşıp kirlenmemiştir; biz onu burada ışık altında, bizimle birlikte yaşamaktan menediyoruz.

ANTİGONE: İşte Ey Polyneikes, senin vücudunu toprakla örttüğüm için gördüğüm mükâfat bu oldu. İşte kardeşim sana ölümünde saygı gösterdim, ve işte bunun için yaptıklarım Kreon'a bir bir cürüm gibi, küstahça bir isyan gibi geliyor. Şimdi beni zorla yakalıyor, gelin olmadan, düğün şenliği görmeden, evliliğin nimetlerini ve çocuk bakmanın saadetini tatmadan sürükleyip götürüyor. Ben, zavallı, dostlardan mahrum, terk edilmiş olarak, canlı canlı, ölümlerin karanlık çukuruna ineceğim. Tanrıların hangi kanunu çiğnedim ki? Bu bedbaht halimle tanrıların yüzüne nasıl bakacağım? Tanrılara karşı vazifemi yaptığım için bana tanrısız dediler, artık ben kimi imdadıma çağıracağım? Fakat ne olursa olsun, eğer tanrılar bunu uygun buluyorlarsa, ben tahammül edip suçlu olduğumu itiraf ederim; fakat bunlar suçlu iseler, dilerim ki, bana haksız yere yaptıklarından daha beterine uğramasınlar!

EK 2- REFLEKS METİN

“ANTİGONE KREON KARŞILAŞMASI”

KREON: N₁

ANTIGONE – Ma

KREON – Ak

ANTİGONE – Ba. Da.

KREON - Ma

ANTİGONE – Du. Na. Nunu. N₁. No. Ag. Gaga. Uk. Gogo.

KREON – Uk. Na. Nana. Ak. A. Ok. N₁

ANTİGONE – Da.

KREON – No

ANTİGONE – Ok. Dıd₁. Mı₁. Bo. Nana

KREON – Na.

ANTİGONE- IG

KREON- Nu

ANTİGONE – Mo

KREON – Do

ANTİGONE – Go.

KREON – Nana

ANTİGONE – Ak

KREON – Ag

ANTİGONE- Dudu

KREON – Du

ANTİGONE – A.

KREON – Mama

ANTİGONE – O.

KREON – Mo

ANTİGONE- Nu

KREON – Ak. Mama. A. Da. Ik. Nu. Nini. Nana. Ba

ANTİGONE-Bibi. Og. Gıgı. Gı. Do. Mu. Mumu. Gugu. Dı. Nono



EK 3- STİLİZE METİN

“ANTİGONE KREON KARŞILAŞMASI”

KREON: Sen, başını eğip duran! Bu işi yaptığını inkar mı yoksa itiraf mı ediyorsun?

ANTIGONE – Ben yaptım, itiraf ediyorum, hiçbir şeyi inkâr etmiyorum

KREON – Şimdi söyle, bu işi yasak eden emrimi biliyor muydun?

ANTİGONE - Biliyordum. Nasıl bilmem? Herkese ilan edildi.

KREON - Demek buna rağmen benim emirlerime karşı gelmeğe cüret ettin?

ANTİGONE – Fakat bana bu emri veren Zeus değildi. Hadeste hüküm süren Dike’de biz fanilere böyle bir nizam yüklememişti. Ve senin emirlerinde, insan sözlerini tanrıların yazılmamış, değişmez kurallarından daha üstün yapacak bir kudret bulunduğunu zannetmiyorum. Bunun için, insanların manasız arzularından yılarak, yarın tanrıların cezasına çarptılmak istemiyorum. Günün birinde öleceğimi senin tellalın bağırmasından evvel de biliyordum. Bahtımın bu şekilde tecellisini görmek benim için acı bir şey olmaz; fakat beni doğuran ananın oğlunu mezarsız kalmış görmek herhalde acı olurdu. Ölüm acı değildir. Eğer, yaptığım iş sana çılgınlık gibi geliyorsa, varsın bir çılgın beni çılgınlıkla itham etsin!

KREON – Fakat bu mağrur dik başlılık çabuk kırılır. Bilirim ki dizginleri kısa tutulduğu zaman atın azgınlığı çabuk yatıştır. Başkalarının emri altında yaşayanların kendilerini büyük bir şey zannetmeleri doğru değildir.

Fakat bu kadın, şehrin umumi kanunlarını ayaklar altına alırken, nasıl bir taşkınlık yaptığını biliyordu. Hele bu işi yaptıktan sonra yaptığı işten öğünmesi ve bana küstahça cevaplar vermesi iki kat taşkınlıktır. Eğer bu cüreti cezasız kalırsa o zaman hakikaten ben kadın olmuş olurum, o da erkek.

ANTİGONE – Bana ölümden daha kötü bir şey mi yapmak istiyorsun?

KREON – Hayır, hiçbir şey! Bu olduktan sonra benim için her şey oldu demektir.

ANTİGONE – Öyleyse ne bekliyorsun? Sözlerinde beni memnun edecek bir taraf yok, olmayacak da; benim sözlerim de her halde senin hoşuna gitmiyor. Fakat buna rağmen ben, kendi öz kardeşimi gömmüş olmak gibi asil bir şeref başka yerde kazanabilirdim?

Buradakilerin hepsi, ağızlarını korku bağlamış olmasa, bunu doğru bulduklarını söylerlerdi. Fakat hükümdarın birçok imtiyazları vardır ve keyfinin istediğini söylemek ve yapmak da elindedir.

KREON – Thebai’liler arasında bunu böyle gören yalnız sensin.

ANTİGONE- Hepsi böyle görüyor, fakat korkudan dillerini tutuyorlar.

KREON- Bunlardan ayrı düşündüğün için utanmıyor musun?

ANTİGONE – Öz kardeşimize saygı göstermekte utanacak ne var?

KREON – Onunla doğuşup ölen de bir kardeşin değil miydi?

ANTİGONE – Aynı ananın ve aynı babanın oğluydu.

KREON – Ötekine karşı alaka göstermekle buna karşı günaha girmiyor musun?

ANTİGONE – Mezarında istirahat eden böyle hüküm vermeyecektir.

KREON – Fakat sen ona da, bir günahkâra karşı gösterdiğin hürmeti gösterirsen?

ANTİGONE- Onunla beraber ölen bir kardeşti, bir köle değil.

KREON – Birinin koruduğu bu memleketi öteki harap ediyordu.

ANTİGONE – Olsun, Hades ikisi için de aynı mezar hakkını tanır.

KREON – Ama orada da iyi adam kötü adamla eşit muamele görmeyi istemez.

ANTİGONE – Ölüm diyarında da böyle bir kaide olduğunu bana kim söyleyebilir?

KREON – Düşmanımız bizim için hiçbir zaman, hatta ölümünden sonra bile, dost değildir.

ANTİGONE- Ben dünyaya, kin değil, sevgi paylaşmaya geldim.

KREON – İkisini de sevmek istiyorsan, onların yanına gidersin; ben sağ kaldıkça bir kadının hükmü altına girmem.

Onu, insan ayağı basmamış bir sahrada, kayalar içindeki bir mezara diri diri gömeceğim. Şehrimizi hiçbir günahın lekelememesi için, tövbe ve istiğfara yetecek kadar yiyecek vereceğim. Orada yegâne hürmet ettiği tanrı olan Hades’e, kendisini bu ölümden

kurtarması için dua etsin! Kurtulamadığı takdirde anlasın ki, ölümlere saygı göstermesi boş bir emekmiş.

Çabuk alın bunu götürün! Size emrettiğim gibi mezarın etrafı iyice kapatıldıktan sonra onu orda yapayalnız bırakınız. Orda gebersin orda canlı canlı gömülsün. Ellerimiz bu kızın kanına bulaşıp kirlenmemiştir; biz onu burada ıfık altında, bizimle birlikte yaşamaktan menediyoruz.

ANTİGONE- Bana bakın, yurttaşlarım! Bakın, bugün son yolculuğumu yapıyorum! Güneşin parlak ışıklarını son defa görüyorum! Dostlarım gözyaşından mahrum ve günahsız olarak korkunç kayalar arasındaki dar mezara nasıl gittiğime siz şahit olun! Zavallı ben, Ne dirilerle yoldaşım, ne de ölümlerle! Ne insanların yanında kalıyorum, ne de ruhların. Tanrılara karşı vazifemi yaptığım için bana tanrısız dediler, şimdi ben kimi imdada çağırayım?

İşte Ey Polyneikes, senin üstünü toprakla örttüğüm için gördüğüm mükâfat bu oldu. İşte kardeşim sana ölümünde saygı gösterdim ve bunun için yaptıklarım Kreon'a bir cürüm gibi, küstahça bir isyan gibi geliyor. Şimdi beni zorla sürüklüyor, gelin olmadan, düğün şenliği görmeden, anne olmanın ve çocuk bakmanın saadetlerini tatmadan zorla götürüyor.

Eğer tanrılar bunu uygun buluyorlarsa, ben tahammül edip suçumu itiraf ederim; eğer bunlar suçlu iseler, dilerim, bana yaptıklarından daha beterine uğramasınlar!

EK 4- DEFORME METİN

“ANTİGONE KREON KARŞILAŞMASI”

KREON: Sen, yaptığını inkâr itiraf? İnkâr itiraf? İnkâr yoksa itiraf?

ANTIGONE – Ben, itiraf, hiçbir şey inkâr.

KREON – Söyle, yasak emri, biliyor muydun?

ANTİGONE - Biliyordum. İlan edildi. İlan edildi. İlan edildi.

KREON - Demek, emre karşı cüret?

ANTİGONE –Zeus! Zeus! Zeus! Fakat Zeus değil. Dike fanilere nizam yüklememiş. Emirlerinde, tanrıların kanunlarından üstün kudret zannetmiyorum. Manasız arzular, ceza istemiyorum. Öleceğimi biliyordum. Baht tecellisi acı olmaz; fakat ananın oğlu mezarsız acı. Ölüm acı değil. Eğer, iş çılgınlık, bir çılgın itham!

KREON – Fakat dik baş kırılır. Dizginler kısa, azgınlık yatıştır. Emir altında yaşayan büyük zannetme doğru değil! Fakat bu kadın, umumi kanunlar biliyor. Hele işten öğünme, küstahça cevap iki kat taşkınlık. Eğer cüret cezasız, hakikaten ben kadın, o erkek!

ANTİGONE – Ölümünden daha kötü bir şey?

KREON – Hayır, hiç! Bu, her şey.

ANTİGONE – Bekliyorsun? Sözlerde memnun taraf yok, sözlerim de hoş gitmiyor. Öz kardeşi mezara koymuş olmak, asıl bir şeref.

Buradakiler korku olmasa, doğru söylerler. Fakat, hükümdarın imtiyazları var, istediğini söylemek ve yapmak elinde.

KREON –Böyle gören yalnız sen!

ANTİGONE- Hepsi görüyor, fakat dillerini tutuyor.

KREON- Utanmıyor musun?

ANTİGONE – Utanacak ne var?

KREON – Ölen, kardeş değil mi?

ANTİGONE – Aynı ananın ve aynı babanın oğlu.

KREON – Ötekine alaka, buna günah?

ANTİGONE – Aynı ananın ve aynı babanın oğlu.

KREON – Ötekine alaka, buna günah?

ANTİGONE – Mezarında hüküm vermeyecek.

KREON – Fakat ona da, günahkâra gösterdiğin hürmet?

ANTİGONE- Ölen bir kardeş, köle değil.

KREON – Birinin koruduğu, öteki harap.

ANTİGONE –İkisi için de mezar hakkı.

KREON –İyi adam kötü adamla eşit istemez.

ANTİGONE – Ölüm diyarında kaide?

KREON – Düşman hiçbir zaman, dost değil!

ANTİGONE- Ben dünyaya, kin değil, sevgi paylaşmaya geldim.

KREON –Ben sağ kaldıkça bir kadının hükmü altına girmem! İnsan ayağı basmamış sahrada, kayalar içinde mezara. Şehir günah, tövbe ve istiğfar. Orda Hades’e dua! Anlasın, ölümlere saygı boş emek. Götürün! Yapayalnız bırakın. Orda gebersin! Canlı canlı gömülsün. Eller kirlenmemiş; birlikte yaşamaktan men!

ANTİGONE- Bakın, bak! Son yolculuk! Parlak ışıklar son! Gözyaşından mahrum ve günahsız Şahit ol! Ne dirilerle yoldaş, ne de ölümlerle! Ne insan yanında, ne de ruh.

Tanrılara vazife, tanrısız! İmdat?

Polyneikes, seni örttüğüm için mükâfat bu. Yaptıklarım Kreon’a cürüm, Kreon’a isyan.

Eğer, tanrılar bunu uygun bulursa, itiraf ederim; eğer bunlar suçlu, dilerim, beterine uğramasın!

EK 5 KOMPOZE METİN

“ANTİGONE KREON KARŞILAŞMASI”

KREON: Sen, başını eğip duran! Bu işi yaptığını itiraf mı yoksa inkâr mı ediyorsun?

ANTIGONE – Ben yaptım, itiraf ediyorum, hiçbir şeyi inkâr etmiyorum

KREON – Şimdi söyle, fakat kısa kes; bu işi yasak eden emrimi biliyor muydun?

ANTİGONE - Biliyordum. Nasıl bilmem? Herkese ilan edildi.

KREON - Demek buna rağmen benim emrime karşı gelmeğe cüret ettin?

ANTİGONE – Fakat bana bu emri veren Zeus değildi. Hadeste’de hüküm süren Dike’de biz fanilere böyle bir nizam yüklememişti. Ve senin emirlerinde, insan sözlerini tanrıların yazılmamış, değişmez kanunlarından daha üstün yapacak bir kudret bulunduğunu zannetmiyorum. Bunun için, insanların manasız arzularından yılarak, yarın tanrıların cezasına çarptılmak istemiyorum.

Günün birinde öleceğimi senin tellalın bağırmasından evvel de biliyordum. Benim gibi binlerce üzüntü içinde yaşayıp giden biri için ölüm bir kazanç değil de nedir? Bahtımın bu şekilde tecellisini görmek benim için acı bir şey olmaz; fakat beni doğuran ananın oğlunu mezarsız kalmış görmek herhalde acı olurdu. Ölüm acı değildir. Eğer, yaptığım iş sana çılgınlık gibi geliyorsa, varsın bir çılgın beni çılgınlıkla itham etsin!

KREON – Fakat şunu bil ki, bu mağrur dik başlılık çabuk kırılır. Bilirim ki dizginleri kısa tutulduğu zaman atın azgınlığı çabuk yatıştır. Başkalarının emri altında yaşayanların kendilerini büyük bir şey zannetmeleri doğru değildir.

Fakat bu kadın, şehrin umumi kanunlarını ayaklar altına alırken, nasıl bir taşkınlık yaptığını biliyordu. Hele bu işi yaptıktan sonra yaptığı işten öğünmesi ve bana küstahça cevaplar vermesi iki kat taşkınlıktır.

Eğer bu cüreti cezasız kalırsa o zaman hakikaten ben kadın olmuş olurum, o da erkek. Hayır, varsın kız kardeşimin çocuğu, varsın çatımın altında Zeus’a ibadet edenlerin bana en yakını olsun korkunç akıbetinden kurtulamayacak.

ANTİGONE – Bana ölümden daha kötü bir şey mi yapmak istiyorsun?

KREON – Hayır, hiçbir şey! Bu olduktan sonra benim için her şey oldu demektir.

ANTİGONE – Öyleyse ne bekliyorsun? Sözlerinde beni memnun edecek bir taraf yok, olmayacak da; benim sözlerim de her halde senin hoşuna gitmiyor. Fakat buna rağmen ben, kendi öz kardeşimi mezara koymuş olmak gibi asil bir şerefi başka yerde kazanabilirdim?

Buradakilerin hepsi, ağızlarını korku bağlamış olmasa, bunu doğru bulduklarını söylerlerdi. Fakat hükümdarın birçok imtiyazları vardır ve keyfinin istediğini söylemek ve yapmak da elindedir.

KREON – Thebai’liler arasında bunu böyle gören yalnız sensin.

ANTİGONE- Hepsi böyle görüyorlar, fakat korkudan dillerini tutuyorlar.

KREON- Bunlardan ayrı düşündüğün için utanmıyor musun?

ANTİGONE – Öz kardeşimize saygı göstermekte utanacak ne var?

KREON – Onunla döğüşüp ölen de bir kardeşin değil miydi?

ANTİGONE – Aynı ananın ve aynı babanın oğluydu.

KREON – Ötekine karşı alaka göstermekle buna karşı günaha girmiyor musun?

ANTİGONE – Mezarında istirahat eden böyle hüküm vermeyecektir.

KREON – Fakat sen ona da, bir günahkâra karşı gösterdiğin hürmeti gösterirsen?

ANTİGONE- Onunla beraber ölen bir kardeşti, bir köle değil.

KREON – Birinin koruduğu bu memleketi öteki harap ediyordu.

ANTİGONE – Olsun, Hades ikisi için de aynı mezar hakkını tanıır.

KREON – Ama orada da iyi adam kötü adamla eşit muamele görmeyi istemez.

ANTİGONE – Ölüm diyarında da böyle bir kaide olduğunu bana kim söyleyebilir?

KREON – Düşmanımız bizim için hiçbir zaman, hatta ölümünden sonra bile, dost değildir.

ANTİGONE- Ben dünyaya, kin değil, sevgi paylaşmaya geldim.

KREON – İkisini de sevmek istiyorsan, onların yanına gidersin; ben sağ kaldıkça bir kadının hükmü altına girmem.

Onu, insan ayağı basmamış bir sahrada, kayalar içindeki bir mezara diri diri gömeceğim. Şehrimizi hiçbir günahın lekelememesi için, tövbe ve istiğfara yetecek kadar yiyecek vereceğim. Orada yegâne hürmet ettiği tanrı olan Hades'e, kendisini bu ölümden kurtarması için dua etsin! Kurtulamadığı takdirde nihayet anlasın ki, ölümlere saygı göstermesi boş bir emekmiş.

Çabuk alın bunu götürün! Size emrettiğim gibi mezarın etrafı iyice kapatıldıktan sonra onu orda yapayalnız bırakınız. Orda gebersin orda canlı canlı gömülsün. Ellerimiz bu kızın kanına bulaşıp kirlenmemiştir; biz onu burada ışık altında, bizimle birlikte yaşamaktan menediyoruz.

ANTİGONE- Bana bakın, yurttaşlarım! Bakın, bugün son yolculuğumu yapıyorum! Güneşin parlak ışıklarını son defa görüyorum! Dostlarım gözyaşından mahrum ve günahsız olarak korkunç kayalar arasındaki dar mezara nasıl gittiğime siz şahit olun! Zavallı ben, ne insanların yanında kalıyorum, ne de ruhların. Ne dirilerle yoldaşım, ne de ölümlerle!

İşte Ey Polyneikes, senin vücudunu toprakla örttüğüm için gördüğüm mükâfat bu oldu. İşte kardeşim sana ölümünde saygı gösterdim ve bunun için yaptıklarım Kreon'a bir cürüm gibi, küstahça bir isyan gibi geliyor. Şimdi beni zorla yakalıyor, gelin olmadan, düğün şenliği görmeden, evliliğin nimetlerini ve çocuk bakmanın saadetini tatmadan sürükleyip götürüyor.

Tanrılara karşı vazifemi yaptığım için bana tanrısız dediler, artık ben kimi imdadıma çağıracağım? Fakat ne olursa olsun, eğer tanrılar bunu uygun buluyorlarsa, ben tahammül edip suçlu olduğumu itiraf ederim; fakat bunlar suçlu iseler, dilerim ki, bana haksız yere yaptıklarından daha beterine uğramasınlar.

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı: Fatma Kandemir Şahin

Yabancı Dil: İngilizce

Doğum Yeri ve Yılı: İstanbul / 12.05.1980

E-Posta: fkandemir@anadolu.edu.tr

Eğitim Geçmişi:

Yüksek Lisans, 2014, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sahne Sanatları Anasanat Dalı, Oyunculuk Sanat Dalı

Lisans, 2008, Anadolu Üniversitesi, Devlet Konservatuvarı, Sahne Sanatları Anasanat Dalı, Oyunculuk Sanat Dalı

Mesleki Geçmişi:

2013-2018, Araştırma Görevlisi, Anadolu Üniversitesi, Devlet Konservatuvarı, Sahne Sanatları Anasanat Dalı, Oyunculuk Sanat Dalı

2011-2012, Araştırma Görevlisi, Selçuk Üniversitesi, Dilek Sabancı Devlet Konservatuvarı, Sahne Sanatları Anasanat Dalı, Oyunculuk Sanat Dalı.

Yayınları ve/veya Bilimsel/Sanatsal Faaliyetleri:

2018, Yönetmen Yardımcısı, Yalnız Kadın, Anadolu Üniversitesi, Devlet Konservatuvarı, Eskişehir.

2018, Yönetmen Yardımcısı, “Operatirad”, Anadolu Üniversitesi, Devlet Konservatuvarı, Eskişehir.

2017, Oyuncu, Antigone’nin Hikâyesi, Anadolu Üniversitesi, Tiyatro Anadolu, Eskişehir.

2017, Araştırmacı, Bilimsel Araştırma Projesi (BAP), Antik Yunan Tiyatrosu’nun Çağdaş Yorumunda, Fiziksel Tiyatro’nun Bir Yaklaşım Olarak Kullanılması ve Bir Uygulama: Sofokles’in ‘Antigone’ Oyunu, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.

2016, Araştırmacı, Bilimsel Araştırma Projesi (BAP), Çocuk Tiyatrosunda Kukla ile “Blacklight” tekniğinin birleştirilmesi ve Bir Uygulama: Atilla Savumlu’nun “Alaycı Kuş ve Yabancı Şarkılar” Oyunu, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.

2014, Araştırmacı, Bilimsel Araştırma Projesi (BAP), “Bir Konstantin Stanislavski Yorumu Olarak Lee Strasberg’in Metot Oyunculuğu”, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.

2014, Bildiri, Kandemir,F., “ Stanislavski: A realistic Bridge to University Theatre Repertoire”. Xth. World Congress of the International University Theatre Association(AITU-IUTA), Liege, Belgium,30/06/2014.

2014, Yönetmen Yardımcısı/ Oyuncu, Bilimsel Araştırma Projesi (BAP), “Geleneksel Türk Gösteri Sanatlarındaki Sirk Öğelerinin Çağdaş Tiyatro Oyunculuğunda Kullanımı ve Bir Uygulama: Güngör Dilmen’in ‘Deli Dumrul’ Oyunu”, Anadolu Üniversitesi Devlet Konservatuvarı, Eskişehir.

2013, Bildiri, Kandemir, F. ,’Neoliberal Catharsism in Theatre’, 3rd International Conference on Critical Education, 1, 111, Ankara, Turkey,17/05/2013.

2013, Oyun, Yönetmen Yardımcısı, Shakespeare Okuma Tiyatrosu, Anadolu Üniversitesi Devlet Konservatuvarı, Eskişehir.

2008, Oyun, Oyuncu, Bernarda Alba’nın Evi, Anadolu Üniversitesi Devlet Konservatuvarı, Eskişehir.

2008, Oyun, Oyuncu, Yazarını Arayan Altı Şahıs, Anadolu Üniversitesi Devlet Konservatuvarı, Eskişehir.

2007, “International Theatre Festival” , Oyuncu, Ulrike ve Meinhoff, Universo Teatro, Benevento/Italy,2007.

2006, 6th Festival of Young Playwrights “Interplay Europe 2006”, Nenzing/Austria and Schaan/Liechtenstein.

2006, Oyun, Oyuncu, Bakhalar, Anadolu Üniversitesi Devlet Konservatuvarı, Eskişehir.

2004, Oyun, Oyuncu, Mahmut ile Yezida, Anadolu Üniversitesi Oyunculuk Klübü, Eskişehir.