



**PERFORMATİF SAHNELEME,
KRAL OİDİPUS UYARLAMASI**

Sanatta Yeterlilik Tezi

Gizem GÜNER

Eskişehir 2025

PERFORMATİF SAHNELEME, KRAL OİDİPUS UYARLAMASI

Gizem GÜNER

Sanatta Yeterlilik Tezi

Tiyatro Anasanat Dalı

Danışman: Prof. Dr. Mustafa Sekmen

Anadolu Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Eskişehir

Temmuz 2025

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Gizem GÜNER'in "PERFORMATİF SAHNELEME, KRAL OİDİPUS UYARLAMASI" başlıklı tezi .../.../2025 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek "Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği"nin ilgili maddeleri uyarınca, Tiyatro Anasanat dalında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

	<u>Unvanı Adı Soyadı</u>	<u>İmza</u>
Üye (Tez Danışmanı)	:	
Üye	:	
Üye	:	
Üye	:	
Üye	:	

.....

Enstitü Müdürü

ÖZET

PERFORMATİF SAHNELEME, KRAL OİDİPUS UYARLAMASI

Gizem GÜNER

Tiyatro Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Haziran 2025

Danışman: Prof. Dr. Mustafa SEKMEN

ÖZET

Bu tez, Antik Yunan tragedyalarının çağdaş sahnelemelerinin performatif estetik bağlamında incelenmesini ve uygulanmasını konu alır. Sofokles'in Kral Oidipus tragedyasından ve onun kaynağı olan mitten yola çıkarak sahnelenen *Oidipus: Galip, Mağlup* adlı performansın sahneleme süreci çalışmanın merkezindedir.

Çalışmada, Antik Yunan'ın *agon* (mücadele) kavramı ile geleneksel bir beden pratiği olan yağlı güreşin ritüelistik yapısı arasında kurulan kuramsal bağ üzerinden özgün bir sahneleme gerçekleştirilmiştir. Yağlı güreşin törensel yapısı, kolektif hafızaya dayalı estetiği ve bedensel yoğunluğu, tragedyaların ritüelistik yapısıyla örtüşmektedir. Bu bağlamda, yağlı güreş yalnızca folklorik bir unsur değil, performatif bir araç olarak değerlendirilmiştir.

Tezin temel savı, Antik Yunan tragedyalarının yalnızca dramatik metinler değil, ritüelistik ve bedensel deneyimler olarak da okunabileceğidir. Bu özelliklerin postdramatik estetik içinde yeniden işlenmesiyle çağdaş bir tiyatral form ortaya çıkmaktadır. Oyuncuların gerçek pehlivanlarla çalışmasıyla bedenleri dönüştürülmüş; halkbilimsel temsillerin ötesine geçilerek performansın biçimsel ve estetik boyutlarına odaklanılmıştır. Terzopoulos ve Grotowski gibi fiziksel tiyatro yaklaşımlarından beslenen bu süreç, çağdaş tiyatronun deneyim odaklı yapısıyla bütünleşen bir bedensel düşünce üretmiştir.

Anahtar Sözcükler:

Tragedya, Performans, Performatif Estetik, Temsil Estetiği, Yağlı Güreş

ABSTRACT

PERFORMATIVE STAGING, ADAPTATION OF OEDIPUS THE KING

Gizem GÜNER

Programme in Theater

Graduate School of Anadolu University, May 2025

Supervisor: Prof. Dr. Mustafa SEKMEN

This dissertation focuses on the analysis and practice of Ancient Greek tragedies within the context of performative aesthetics. It centers on the production process of the performance *Oedipus: Victor, Vanquished*, which is derived from Sophocles' *Oedipus Rex* and its mythological origins.

The study constructs a unique staging through a theoretical connection between the Ancient Greek concept of *agon* (contest/struggle) and the ritualistic structure of oil wrestling, a traditional bodily practice. The ceremonial framework, collective memory-based aesthetics, and physical intensity of oil wrestling intersect with the ritualistic nature of Greek tragedy. In this context, oil wrestling is not approached merely as a folkloric element but as a performative tool.

The central argument of the dissertation is that Ancient Greek tragedies should not be read solely as dramatic texts, but also as ritualistic and embodied experiences. These qualities are reinterpreted through postdramatic aesthetics to form a contemporary theatrical expression. The actors' collaboration with actual wrestlers allowed for bodily transformation, shifting the focus from folkloric representations to formal and aesthetic dimensions of performance. Informed by the physical theatre approaches of Terzopoulos and Grotowski, the process cultivates a bodily mode of thinking aligned with the experiential nature of contemporary theatre.

Keywords:

Tragedy, Performance, Performative Aesthetics, Aesthetics of Representation, Oil Wrestling

..../..../2025

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “Bilimsel İntihal 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.

Gizem GÜRER

ÖN SÖZ /TEŞEKKÜR

Bu Sanatta Yeterlik tezinin tüm süreçlerinde bilgisini ve desteğini hiçbir zaman esirgemeyen, tezin danışmanı ve performansın süpervizörü olan Sayın Prof. Dr. Mustafa Sekmen'e teşekkür ederim. Teze konu olan performansın üretim sürecine değerli katkılarından dolayı ekip üyeleri Demirel Işık, Kerem Arla, Zeynep Sungun, Begüm Başekim, Hüseyin Arslan, Orhan Görgülü, Günseli Sönmez, Fatih Mansur ve Mustafa Zorver'e ve çizim desteği için Derin Yılmaz'a teşekkür ederim.

Çalışmanın sahneleme ve uygulama aşamalarında sağladıkları mekân desteği için Bilkent AST Sahne, Fade Stage, Sanat Üretim Topluluğu ve Anadolu Müzik Kùltürleri Derneği'ne teşekkür ederim.

.../.../2025

ETİK KURUL BELGESİ BEYANNAMESİ

.....

DİKKAT: Eğer tez çalışması insan veya hayvan katılımcıları içermiyorsa öğrenci bu sayfayı; “*Bu tez çalışmasının hazırlanmasında, yürütülmesinde, verilerin analizinde Etik Kurul İzni’ne gerek yoktur*” ifadesi ile imzalayarak teze eklemelidir.



ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ KULLANIM BEYANI

Bu tezi hazırlarken ChatGpt üretken yapay zekâ programından destek aldığımı beyan ederim. Tezin hazırlığı aşamasında üretken yapay zekâ programından çeviri desteği aldım. Üretken yapay zekâ programlarından aldığım bilgilerin doğruluğunu kontrol ettiğimi bildiririm.

Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

İmza

Ad Soyad

DİKKAT: Eğer tez çalışmasının herhangi bir evresinde üretken yapay zekâ programlarından yararlanılmamışsa öğrenci bu sayfayı; *“Bu tez çalışmasının hazırlanması, yürütülmesi, verilerin analizi vb. aşamalarının herhangi birinde üretken yapay zekâ programlarından yararlanmadığımı beyan ederim”* ifadesi ile imzalayarak teze eklemelidir.

İÇİNDEKİLER

Sayfa

BAŞLIK SAYFASI.....	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	v
ÖN SÖZ /TEŞEKKÜR.....	vi
ETİK KURUL BELGESİ BEYANNAMESİ.....	vii
ÜRETKEN YAPAY ZEKÂ KULLANIM BEYANI.....	viii
İÇİNDEKİLER	ix
GÖRSELLER DİZİNİ.....	xii
1. GİRİŞ.....	1
1.1 Problem	1
1.2 Amaç	2
1.3 Önem	3
1.4 Varsayımlar	3
1.5 Sınırlıklar	3
1.6 Tanımlar	4
2. PERFORMATİF ESTETİK	5
2.1 Performativite ve Performans Kavramı	5
2.2 Performans Teorisi	6
2.3 Ritüelden Tiyatroya	8
2.4 Performansın Gösterimsel Yaratımı	9

2.4.1 Bedende dönüşüm	9
2.4.2 Mekânda dönüşüm	12
2.4.3 Seste dönüşüm	14
3. BİR PERFORMANS OLARAK YAĞLI GÜREŞ	16
3.1 Yağlı Güreşte Beden	19
3.2 Yağlı Güreşte Mekân	21
3.3 Yağlı Güreşte Ses	22
4. KRAL OİDİPUS, PERFORMATİF SAHNELEME UYGULAMA SÜRECİ	24
4.1 Antik Yunan Mitinin Tragedyaya Dönüşümü	24
4.2 Tragedyadan Performans Metni Oluşturma	26
4.3 Oyun Ekibi	29
4.4 Prova ve Eğitim Çalışmaları	29
4.5 Uygulama	38
4.5.1 Birinci Sahne - Cazgırın Manisi, anlatıcının sesi	38
4.5.2 İkinci Sahne - Peşrev başlar: İki Çoban	39
4.5.3 Üçüncü Sahne - Oidipus Er Meydanında: Tek dalma	40
4.5.4 Dördüncü Sahne - Tapınak: Kehanet belirir	42
4.5.5 Beşinci Sahne - Babayı öldürmek: Künde	44
4.5.6 Altıncı Sahne - Sfenks'i Yenmek: Paça kazık	46
4.5.7 Yedinci Sahne- Veba: Katil bu şehirde	49
4.5.8 Sekizinci Sahne- Kahinle görüşme: Hakikat güreşmez	50
4.5.9 Dokuzuncu Sahne - Kurt kapanı, keçi dikmesi	52
4.5.10 Onuncu Sahne - Baht Dönüşü: Çoban gerçeği söyle	53
4.5.11 On birinci Sahne - Pathos: Son güreş	54
4.6 Kostüm	57
4.7 Makyaj	59

4.8 Müzik	59
4.9 Dekor, Aksesuar ve Işık	60
SONUÇ	62
KAYNAKÇA	65
EKLER (REJİ DEFTERİ)	67
EK-1: Prova Günlükleri Seçkisi (<i>Oidipus: Galip, Mağlup</i> , 2023)	67
EK-2: Oyuncu Röportajları	70
EK-3: Performans Metni	75
EK-4: Afiş ve Broşür	87
EK-5: Aksiyon Planı / Teknik Plan	88
ÖZGEÇMİŞ	122

GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 4.1	Fade Stage provalardan seçki, Nisan 2023	31
Görsel 4.2	Anadolu Müzik Kültürleri Derneği prova, Haziran 2023	32
Görsel 4.3	Sanat Üretim Derneği prova, Temmuz 2023	32
Görsel 4.4	Bilkent Sahne AST ışık ve provası, Ekim 2023	33
Görsel 4.5	1. Gazi Paşa Yağlı Pehlivan Güreşleri, Ekim 2023, Ankara	34
Görsel 4.6	Ekip ve Başpehlivan Recep Kılıç saha çalışması, Ekim 2023, Ankara	35
Görsel 4.7	Ekip ve Başpehlivan Recep Kılıç saha çalışması, Ekim 2023, Ankara	35
Görsel 4.8	Koreofraf Begüm Başekimle prova, Bilkent AST prova sahnesi, Temmuz 2023	36
Görsel 4.9	Ekip ve Prof. Dr. Mustafa Sekmen, Bilkent AST Sahne, Ekim 2023	37
Görsel 4.10	Anlatıcılar Kırmızı Dipli Mum ile gelir	39
Görsel 4.11	Peşrev	40
Görsel 4.12	Paça çekme	40
Görsel 4.13	Oidipus akranını yener	41
Görsel 4.14	Rüya Sahnesi A pozunu	42
Görsel 4.15	Oidipus Tapınakta	43
Görsel 4.16	Rüya Sahnesi B pozunu	44
Görsel 4.17	Rüya Sahnesi C pozunu	45
Görsel 4.18	Oidipus ve Sfenks Bilmece Sahnesi	47
Görsel 4.19	Sfenksle Güreş	48
Görsel 4.20	Oidipus tekno müzik ve video artla dans eder	49
Görsel 4.21	Katil kim?	50
Görsel 4.22	Oidipus ve Kahin	51
Görsel 4.23	Rüya Sahnesi D pozunu	52
Görsel 4.24	Kurt Kapanı, Keçi Dikmesi	53
Görsel 4.25	Çoban-Oidipus	54
Görsel 4.26	Pathos ve döngü	56
Görsel 4.27	Günseli Sönmez yelek tasarımı	58
Görsel 4.28	Günseli Sönmez kostüm tasarımları	58
Görsel 4.29	Terzi provası	59
Görsel 4.30	Gölge oyunu provaları	61

1. GİRİŞ

1.1 Problem

1960'lı yıllarda tüm dünyada yaşanan sosyal ve politik değişimler, sanat alanında da önemli dönüşümlere yol açarak “performatif dönemeç” olarak adlandırılan yeni bir süreci başlatmıştır (Lichte, 2016, s. 29). Bu dönemde, edebiyat, müzik, resim ve tiyatro gibi tüm sanat dalları, alımlayıcısı ile olan ilişkisini yeniden değerlendirerek daha deneysel ve etkileşimli insan faaliyetlerine dönüşmüştür.

Her sanat dalını farklı açılardan etkileyen bu dönemeç; edebiyat alanında toplu okuma etkinlikleri, müzik alanında enstrümanların materyal özelliklerinin ve seyircinin varlığının konserin parçası haline getirildiği performanslar, resim sanatı için ressam tarafından seyirci ile birlikte canlı olarak üretilen tablolar gibi birçok örnekle kendini göstermiştir.

Öte yandan bu dönem, “performans sanatı” adıyla kendini artık ayrı bir sanat dalı olarak betimleyen yeni bir türün ortaya çıkmasına da vesile olmuştur. Toplumun sadece seyirci değil katılımcı olduğu bu yeni sanat dalında, sanatçılar kendi bedenleri ya da seçtikleri materyaller ile çeşitli sınırları zorlama çalışmaları yapmakta; müzik, dans, tiyatro, plastik sanatlar gibi diğer tüm sanatların hepsinden faydalanan disiplinlerarası yeni arayışlar içine girmektedir.

Tiyatro da aynı dönemde benzer bir performatif dönüşüm sürecinden geçmiştir. Fakat tiyatronun dönüşümü, kendi ontolojik yapısı nedeniyle diğer sanatlardan farklı ve karmaşık bir karakter arz etmektedir. Tiyatronun farkı ve aynı zamanda ontolojik açmazı; sahne üzerinde hem başka bir dünyayı göstermesi ile bir temsil sanatı hem de canlı olarak seyirci önünde icra edilmesi sebebiyle de bir performans sanatı olmasıdır (Güçbilmez, 2006, s. 31). Bu iki katmanın tiyatronun özünde mevcut olması, onun performatif dönüşüm sürecine özgü problemler üretmesine neden olmuştur. Günümüzde "performatif tiyatro" terimi kullanıldığında, bu durum, tiyatronun zaten performans odaklı bir sanat dalı olmasından kaynaklanan bir anlam karmaşası yaratır. Bu bağlamda, tiyatronun daha nasıl performatifleşebileceği problemi, mevcut karmaşanın merkezinde yer almaktadır.

Aristoteles'in Poetikasında tragedyanın birinci dereceden öncelik verdiği mitos ve buna bağlı olarak öykünün ve olay örgüsünün, 20. yüzyıla kadar temsil estetiğine dayanan

klasik dramatik oyun sahnelemelerinde asal unsur olarak yer aldığı görülür. Fakat 1921 yılında Cambridge okulu araştırmacılarından Jane Ellen Harrison, antik kültür çalışmalarında, Dionysos öncesi kült ve tapınma törenlerinde ritüelin (buna bağlı olarak hareket ve performansın), anlatıdan önce var olduğunu savunur ve Antik Yunan tiyatrosunun kökenlerini ritüellere bağlar. Dionysos onuruna yapılan festivaller, hem dini hem de sosyal bir boyut taşır ve tiyatronun bu bağlamda nasıl evrildiğini incelenebilir (Harrison, 1921). Fakat 1960 sonrası performatif dönüşümle birlikte, tiyatroda da öykünün (mitos) daha arka planda kalmaya, ritüel ve performans gibi daha bedensel pratiklerin ise artmaya başladığı gözlemlenir. Bu yeni sahnelemeler için öykü, tiyatronun temsil yönü sebebiyle tamamen yok olmasa da artık tiyatroyu oluşturan görsellik, ses, hareket, mekân ve oyuncu bedeni gibi diğer elemanlardan biri olarak, hiyerarşideki yerinin değişmesi ile eski konumunu kaybetmeye başlar (Lehmann, 1999). Avrupa merkezli tiyatro konvansiyonunun, 20. yüzyılla birlikte ritüel-mitos ilişkisini yeniden değerlendirilmesi ile birlikte sahnelemelerin asal unsurunun seyirci karşısında üretilen gösterimsel özellikler olduğu ve bu sebeple öyküyü öncülleyen konvansiyonel tutumun yerini performatif (gösterimsel, edimsel) sahnelemelere bıraktığı gözlemlenir.

Performatif bir estetik arayış, öncelikle temsil estetiğine dayanan bir performanstan farklı olarak seyirci ile oyuncu arasındaki ilişkiyi yeniden gözden geçirir. Performatif olanın maddesel olarak mekân, beden ve ses üzerinden nasıl “şimdi ve burada” yaratılacağı, seyirci ve oyuncu için aynı anda algısal ortak bir süreci nasıl yaratabileceği ve buna bağlı olarak anlamın nasıl zuhur edeceği üzerine yoğunlaşır. Bu estetik anlayışta oyuncunun fenomenal bedeni ve oyuncunun mevcudiyeti yapının hazırlanma ve sahnelenme sürecinde en çok üzerine yoğunlaşılan konulardandır.

1.2 Amaç

Bu çalışmada, tarihi 2500 yıl öncesine uzanan ve güncelliğini koruyan Antik Yunan tragedyalarının gösterimsel özellikleri ön plana çıkarılarak, "performatif" bir sahnelemenin nasıl gerçekleştirilebileceği, örnek oyun olarak Sophokles'in *Kral Oidipus* tragedyası üzerinden gösterilecektir. Bu bağlamda, çağdaş tiyatronun vazgeçilmez unsurlarından biri olan "performatif estetik" uygulamalı süreçle birlikte ele alınacaktır.

Bu genel amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranacaktır:

- Performans kavramı ve Performatif Estetik nedir?

- Performans kavramı üzerine kurulmuş olan performans teorisinin tarihsel gelişimi içinde tiyatronun yeri nedir?
- Performatifliğin maddesel yaratımında mekân, beden, ses fenomenolojik olarak yeniden değerlendirilebilir mi?
- Performatif sahneleme süreçlerinde metnin konumu ve performans arasındaki ilişki nasıldır?
- Örnek oyundaki performatif sahneleme süreçleri nasıl gerçekleşmiştir?

1.3 Önem

Bu çalışmanın sonucunda aşağıdaki faydalara ulaşılması umulmaktadır:

- Performatif estetik temelli bir tiyatro sahnelemesi ile konvansiyonel tiyatro sahnelenmesinin yönetmenin araçları açısından ne türden farklılıklar gösterebileceği konusunda kaynak olma özelliği taşıması beklenmektedir.
- Bu çalışma ile birlikte performatif estetiğe dayanan sahneleme gerçekleştirmek isteyen tiyatro uygulayıcıları için tüm süreçleri içeren uygulamalı örnek bir model oluşturmaları beklenmektedir.

1.4 Varsayımlar

Bu çalışmada aşağıdaki görüşler, doğrulukları test edilmeden kabul edilmiştir:

- Türkiye’deki tiyatro seyircilerinin metin merkezli konvansiyonel Batı tiyatrosu örneklerine, performatif estetiğe sahip tiyatro ürünlerinden daha çok aşina olduğu varsayılmaktadır.

1.5 Sınırlıklar

Bu çalışma aşağıdaki sınırlılıklar dâhilinde gerçekleştirilecektir:

- Çalışmada sahnelenecek olan esere, performans çalışmaları alanında kendini diğer sanatlardan ayıran ve artık özelleşmiş bir konuma sahip olan “performans sanatı” çalışması olarak yaklaşılmayacaktır. Her ne kadar ortak yanları olduğu görülse de hala metne bağlı olan bir tiyatro eseri olarak sahnelemek ve bu esere özgü bir performans estetiği yaratılmaya çalışılacaktır.
- Uygulamada söz konusu olan metin Sophokles'in yazmış olduğu Kral Oidipus tragedyasıdır. Çalışma bu eserle sınırlıdır.

1.6 Tanımlar

Tragedya: Kökeni Antik Yunan’a dayanan ve “keçi şarkısı” demek olan dramatik tiyatro oyunu.

Performans: Gösteri, sahneleme ve icra etmeyi bir arada barındıran eylem ve etkinlikler.

Performatif Estetik: Gösterim anına ait olan izleme beğenisi

Temsil Estetiği: Başka bir kişi, yer ve dünyanın simgelenmesine ait olan izleme beğenisi

Yağlı Güreş: Güreşçilerin vücutlarına yağ sürerek çayırda gerçekleştirdikleri geleneksel spor müsabakası



2. PERFORMATİF ESTETİK

2.1 Performativite ve Performans Kavramı

Günlük hayatta birçok farklı alanda karşımıza çıkan “performans” kelimesi İngilizce “to perform” fiilinden türetilmiştir. TDK sözlüğe göre “başarım” olarak çevrilen performans sözcüğü, çalışma hayatında bir şeyi belli bir standartta yapmak olarak tanımlanır¹. Performans teorisyeni Richard Schechner’e göre performans, “olmak”, “yapmak”, “yaptığını göstermek” ve “yaptığını göstermeyi açıklamak”la doğrudan ilişkili bir kavramdır. 21. yüzyıl insanları hayatlarının her alanında daha önce hiç olmadıkları kadar performansla iç içedirler (Schechner, 2013, s. 28). Erving Goffman ise performans kavramını belirli bir katılımcıyı belirli bir durumda etkilemeye hizmet eden tüm etkinlikler olarak tanımlar (Goffman, 2004, s.15). Dolayısıyla performans, sanat alanında ortaya çıkarılmış ürünün başka biri tarafından izlenmekte olduğunun altını çizen bir eylem ve etkinliktir.

Türkçe kullanım için “to perform” kelimesi “icra etmek” olarak çevirilmekle birlikte, Ayşın Candan sanatların sınırlarının bulanıklaştığı 1960 sonrası değişimlerle birlikte disiplinlerarası bir nitelik kazanan performans kelimesinin Türkçe kullanımı “gösterim” olarak önermektedir (Candan, 2010). Beliz Güçbilmez de Marvin Carlson’ın *Performans* kitabı çevirisinde bu kelimeyi hem performans hem de gösterim olarak kullanmaktadır. Bu çalışmada, Oidipus miti ve tragedyasının gösterimsel özelliklerini vurgulayan bir sahne ürünü ele alınmaktadır. Metinde, bu bağlamda zaman zaman "gösterim" terimi kullanılacaktır. Ancak, söz konusu eserin bir bütün olarak performans kavramıyla ilişkilendirildiği ve "performans" teriminin artık Türkçeye yerleşmiş olduğu kabul edilmektedir.

Performans sözcüğü ile doğrudan bağlantılı olan performativite kelimesi ise dilimize “edimsellik” olarak çevrilmektedir. Öncelikle dilbilimciler tarafından kullanılmaya başlayan performativite kelimesi, dilsel ve toplumsal eylemlerin, belirli söylemler ya da ritüeller aracılığıyla çeşitli eylemler gerçekleştirme kapasitesini ifade eder. İlk olarak dil bilimci J.L Austin’in “*How to Do Things with Words?*” adlı makalesinde kullanıldığı görülen performativite kavramı, dilin bazı özelliklerinin eylemin kendisini de aynı anda gerçekleştirdiğini savunur. Örneğin bir düğünde nikah memuruna “Evet” demek sadece

¹ <https://sozluk.gov.tr/>

onay anlamına gelmez, evlenme eyleminin kendisini de icra eder. Austin bunlara “performatif söz eylemleri” der (Austin, 1962).

Performativite ile ilgili diğer önemli görüş ise Austin’in söz eylemleri fikrini, toplumsal cinsiyet (gender) çalışmaları ile birlikte değerlendiren Judith Butler’a aittir. Butler’a göre cinsiyet de performatiftir. Cinsiyet (gender) biyolojik ya da sabit bir ontolojik özellik üzerine kurulmaz, toplumsal normlarla birlikte inşa edilir. Dolayısıyla cinsiyet sabit değildir, sürekli kendi kendini performe (icra) eden bir kimliktir (Butler, 1990).

Austin ve Butler’ın görüşleri doğrultusunda, performativitenin kendi materyali hakkında bilinçli, sürekli olarak eylemler aracılığıyla kendini yeniden üreten ve özgönderimsel bir süreç olduğu söylenebilir. Dilbilim ve toplumsal cinsiyet tartışmalarında olduğu gibi, performativite tiyatro alanında da temel bir tartışma konusudur. Zaten bir performans sanatı olan tiyatro, ontolojik olarak ve doğası gereği performatiftir ve bu özellikler başından beri tiyatronun içinde mevcuttur. Ancak 1960’larla başlayan değişim, tiyatroda sadece metin üzerinden bir anlam yaratmaktan ve bu anlamı seyirci karşısında temsil etmekten öte, eylemin mekân, ses, beden ve seyirci ile olan ilişkisi üzerinden o an içinde icra edilmesine vurgu yapar. Bu bağlamda, tiyatro için "yeni" olan, aslında bir geri dönüş niteliğindedir. Tiyatroyu, kendi materyalini kullanan ve bunu eylemlerle yeniden icra eden bir sanat dalı olarak, sadece temsil ettiği dünya ile değil, gösterim anına özgü yaratılan yeni bir estetik kategoriyle tanımlamak gerekir. Dolayısıyla tiyatroda performativite ile kastedilen, oyuncunun sahnede sadece bir gerçeklik temsil etmesi değil, gerçekliği seyirci ile birlikte canlı olarak yeniden inşa etmesidir.

2.2 Performans Teorisi

Performans Teorisinin önde gelen teorisyenlerinden Richard Schechner, performans kavramını tiyatroyu da kapsayan üst bir başlık olarak tanımlar. Ona göre her şey bir performans olarak okunabilir. Gündelik hayattan, spor müsabakalarına, tiyatrodan, dijital ortamlara kadar birçok insan edimini içeren bu sürecin iki türü vardır. Birincisi doğrudan performans olduğu herkesçe kabul edilmiş tiyatro, dans, bale, müzik ve performans sanatı gibi türleşmiş örneklerdir. Bunların altında yer alan “oynamak”, “çalmak”, “rol yapmak”, “icra etmek” gibi edimler gösterim estetiğine kendiliğinden sahiptir. Schechner bunları “is performance” etkinlikler (bir performans olan etkinlikler) olarak adlandırır. Bir de kendisi doğradan sahne ürünü olmayan ama bir performans olarak okunması mümkün olan diğer insan etkinliklerini inceler ve bunları da “as

performance” etkinlikler (bir performans gibi okunabilecek etkinlikler) olarak adlandırır. Bunlara her türlü insan etkinliği, buluşması, davranışı ya da eylemi girer. Örnek olarak Japon Zen bahçeciliği, seçim kampanyaları, paraşütle atlama, gündelik hayat davranışları, balıkçılık vb. verilebilir. Bunların da performatif içerikleri olduğu için üzerlerine bir performans dramaturjisi yapılabilir. Yine de bu iki performans değerlendirmesi de zaman içinde tarihsel ya da kültürel olarak değişime uğrayabilir. Örneğin, Antik Yunan’da tragedya sahnelemelerine henüz bugünkü anlamıyla tiyatro denmeyişi, dinsel bir toplanma olmasının yanı sıra sonunda en iyi erkek oyuncu ve yazara da ödül verilen bir yarışma oluşu gibi “is performance” ve “as performance” bakışı da dünden bugüne değişebilmektedir (Schechner, 2013, s.39).

Tiyatro ve performans teorisini Marvin Carlson da Schechner gibi performansı sadece sahnede gerçekleştirilen sanatsal bir etkinlik olarak görmemiştir. Carlson’a göre günlük yaşamdaki birçok insan etkinliğinin de performatif yanı bulunmaktadır. Tiyatro ile ritüeller, kültürel ve sosyal etkinlikler, toplumsal normları ve kimlikleri oluşturma konusunda her zaman birbirlerine bağlıdır. Dolayısıyla genel anlamıyla tüm performanslar, kültürel ve sosyal ilişkileri yeniden düzenleyen etkinliklerdir. İster sahne performansı olsun ister sosyal bir performans, tüm performans çeşitleri geçmiş deneyimlerin izlerini taşır, geçmişten gelen anlamları bugüne (sahneye) taşır. Kendini tekrar ederek, yeni anlamlar üretir (Carlson, 1996).

Performans teorisine katkı sunan diğer araştırmacılardan Peggy Phelan da her türlü performansın özünde geçici ve kaybolan bir yapıya sahip olduğunu savunur (Phelan, 1993). Performansı diğer sanatlardan ayıran en büyük özellik “tekrarlanamaz” oluşudur. Her gösterim, bir öncekinden farklıdır. Resim, heykel gibi kalıcı bir ürün yaratmayı amaçlamaz. İzleyicisinin varlığıyla anlam kazanır (Phelan, 1993, s. 146-166). İzleyicisi ile her etkileşiminde farklı anlamlar sunan performanslar, Roland Barthes’a göre seyircide farklı katmanlar yaratır. Bu katmanlar her seyirciye göre değişebilir. Bir performans kimi seyirci için duygusal bir yakınlık yaratırken kimisi için metnin semboller üzerinden anlaşıldığı bir etkinliktir. Ya da aynı performans, görsel ve işitsel öğelerin verdiği haz ile seyircide performatif bir etki yaratır. Seyirci tarafında oluşan bu *çok anlamlılık* vasıtasıyla performans metinden bağımsız bir anlam üretmeye başlar (Barthes, 1977). Üretilen bu *çok anlamlılık*, Erika Fischer Lichte’ye göre temel bazı maddesel yaratımlar üzerine kurulur. Bunlar seyirci ile ilişki, mekânla ilişki, sesle ilişki

ve bedenle ilişkidir (Lichte, 2008). Bu maddesel öğeler, sahnenin geometrik alanında her seferinde kurdukları yeni biçim ve kombinasyonlarla sahne üzerinin kendi performatif gerçekliğini inşa eder.

2.3 Ritüelden Tiyatroya

Toplumsal grupların sosyal yapılarını pekiştirmeye yönelik eylemler bütünü olarak görülen ritüeller, tiyatroya benzer şekilde kendine ait sahne gerçekliği ve sembolleri olan, daha önce prova edilmiş sosyal performanslardır. Antropolog Victor Turner'ın 1982 yılında yayımladığı meşhur *Ritüelden Tiyatro*'ya adlı çalışmasında bahsettiği gibi, ritüel ve tiyatro farklı işlevlere sahip olsa da benzer performatif özellikler taşır ve bu performatif özellikler toplumsal düzenin yeniden üretiminde önemli rol oynar (Turner, 1982). Turner'a göre tiyatro ritüellerden doğmuştur. Her ikisi de paralel olarak ilerler ve toplumsal anlam yaratımına katkı sağlar. Turner çalışmasında ritüelleri bir drama çeşidi olarak görür ve ritüel ile toplumsal bir değer dramatize edilerek bireyin toplumsal bütünleşmeyi sağladığını belirtir (Turner, 1982). Turner, toplum içinde yer alan çatışma ve krizlerin, ritüeller vasıtasıyla tersine çevrilmesi, çözüme ulaşması ve toplumun yeni duruma uyum sağlaması ile sonuçlanan eylemler bütünü "Sosyal Dram" olarak isimlendirmiştir. Sosyal dramlar, en küçük topluluklardan büyük milletlere, normların ihlal edilmesiyle başlayan ve toplumsal çatışmanın nasıl bir dramatik olay örgüsü ile ilerlediğini gösteren eylemlerdir. Sosyal dramlar dört aşamadan oluşur; ayrılma, geçiş, bütünleşme ve dönüşüm. Örneğin 1930 yılında sonu Hindistan'ın bağımsızlığı ile sonuçlanan Mahatma Gandhi'nin Büyük Tuz Yürüyüşü ya da 1990'larda Nelson Mandela'nın ilk siyahi başkan olarak seçilmesi ile sonuçlanan Apartheid'in bitişi gibi olaylar bu dört aşamadan geçiş ve büyük bir sosyal dönüşüme sebep oluşlarıyla sosyal dramlara örnek verilebilir (Turner, 1982). Sosyal Dramlarla entegrasyonun sağlanma aşamasında birey eski kimliği ile yeni kimliği arasında bir geçiş bölgesindedir. Turner'ın "liminal" dediği bu evrede toplumsal normlar ve roller askıya alınmıştır. Liminal evre, tiyatro ve performans sanatları için de önemli bir aşamadır. Tiyatroda seyircinin seyir halinde olduğu bölge, eski ve yeni arasında askıda kalan bir "liminal" evredir. Sahne kurduğu evren ile liminal bir alan yaratır. Böylelikle oyuncu, yazar, yönetmen ve seyirci bir arada toplumsal gerçekliği oyun vasıtasıyla yeniden yorumlayabilir.

1981 ve 1982 yıllarında Victor Turner, Richard Schechner'i "Dünya Ritüel ve Performans Kongresi"ne davet etmiş ve iki isim birlikte Turner'ın "Sosyal Dram" fikrinden yola çıkarak sonradan Schechner'in oluşturmuş olduğu "Estetik Dram" kavramı arasındaki ilişkiye odaklanmıştır. Estetik Dram performans sanatları vasıtasıyla toplumun aktif birer katılımcı olduğu seyretme deneyimi ile sanatın toplumu değiştirici gücü üzerinde odaklanır. Toplumsal dönüşümlerin daha iyi anlaşılabilmesi ve analiz edilebilmesi için bir toplumun Sosyal Dram ve Estetik Dramları'na bir arada bakılmalıdır. Her türlü sahne sanatını içine alan Estetik Dram kavramı vasıtasıyla seyirci aslında bir topluluğun üyesi olarak karar verici noktadadır. Seyirci ile performans arasında her zaman karşılıklı olarak dönüştürücü bir dinamik vardır. Performansın gösterimsel yaratımında kurucu unsurlardan biri olan oyuncunun mevcudiyeti, seyircinin aktif katılımı olmadan zuhur etmez.

2.4 Performansın Gösterimsel Yaratımı

2.4.1 Bedende dönüşüm

Tiyatro sanatında oyuncunun bedeni çift katmanlı bir anlam taşıyıcısıdır. Birinci katman, kendi eti ve canı (flesh) ile bir madde olan görüngüsel (fenomenal) bedendir. İkinci katman ise kendisini fenomenal beden ile var eden ama dış dünyayı sahnede temsil eden rol içindeki göstergesel bedendir. Bu iki katmanın bir arada oluşu, tiyatro tarihi boyunca kuramsal tartışmalara ve sanatsal gerilimlere yol açmıştır.

Erika Fischer Lichte'nin 18. yüzyıl Alman tiyatrosu için yaptığı değerlendirmelerinde, bu dönemde sonradan gerçekçi ve psikolojik oyun sanatının ortaya çıkmasına neden olacak edebiyat tiyatrosu kavramının ortaya çıktığını söyler (Lichte, 2008, s.133). Bu yenilikler oyunculuk sanatını da yakından ilgilendirmiş ve Johann Jakob Engel gibi tiyatro eleştirmenlerinin yaptığı gözlemler doğrultusunda dramatik illüzyonu bozmamayı hedefleyen, dolayısıyla oyunculukta görüngüsel bedeni mümkün olduğunca örtüp, göstergesel bedeni güçlü kılan türden yeni bir terim olarak "vücuda getirme" (*embodiment*) kavramı ortaya çıkmıştır (Lichte, 2008, s.133).

Johann Jakob Engel, 18. yüzyılda yayınlanan *Mimik* (1785-1786) eserinde oyunculuğa dair önemli gözlemler sunmuştur. Bu çalışmasında, özellikle oyuncunun sahnedeki maddesel varlığına dikkat çekerek bunun özgün kullanımının tiyatro sanatı için sorun teşkil edebileceğini ifade etmiştir. Engel, izlediği oyunlardan hareketle bazı durumlarda oyuncunun fiziksel becerisi ve çevikliğinin, izleyicinin dikkatini tiyatroda temsil edilen

karakterden uzaklařtırarak oyuncunun bedenine odaklanmaya yönlendirdiđini belirtir. Ona göre, bu durum dramatik illüzyonu zedeleyerek karakterin inandırıcılıđını kaybettirir:

"Oyuncunun çevikliđi ve abartılı bedensel performansı, sahnede temsil edilen karakterin etkisini zayıflatır ve izleyiciyi karakterden çok oyuncunun fiziksel varlıđına bakmaya sevk eder." (*Mimik*, Engel, 1785/6)

Bu bağlamda Engel, oyunculuđun sanatsal dođasında dengeyi korumanın ve seyirciyi, karakterin dramatik gerçekliđine odaklanmış tutmanın gerekliliđini vurgular. Oyuncunun bedensel hareketleri ve performansı, dramatik anlatının hizmetinde olmalıdır; aksi takdirde, tiyatronun temsil gücü ve duygusal etkisi zayıflar. Oyuncu rolünü vücuda getirmelidir. Engel'in bu eleřtirisi, sahne üzerinde oyunculuk sanatının estetik ve performatif sınırlarını anlamaya iliřkin önemli bir katkı sunmaktadır.

Görüngüsel beden ve göstergesel beden arasındaki gerilimi tartıřan bir diđer isim, 20. yüzyılın önemli yönetmenlerinden Edward Gordon Craig'dir. Tiyatro sanatının asal unsurunu yönetmen olarak gören Craig'e göre, ressamın elindeki fırça onun için ne ise, oyuncu da yönetmenin elinde tuttuđu benzer bir alet olmalıdır (Craig, 1911). Fakat oyuncu canlı bir varlık olduđu için her zaman yönetmenin istediđi gibi řekillenmez. Bu noktada Craig kavramsal bir kukla modeli ile tiyatroda oyuncunun nasıl olması gerektiđini açıklar. İnsan olan oyuncu yerine *Über-Marionette* adını verdiđi süper kuklaları tiyatronun yeni oyuncularını olarak önerir. Böylece tiyatro sanatı, oyuncu bedeninin kendi öznel yaratımından kurtulacaktır (Craig, 1911).

20. yüzyılda önce Tarihsel Avangard hareketler, sonra da 1960'lı yıllardaki toplumsal dönüşümlerle birlikte tiyatro sanatında oyuncunun varlıđına bakıř deđiřmeye başlamıřtır. Bu dönemde oyuncunun görüngüsel bedenine önem verip, önceki görüşlerin aksine, bunun üzerine çalıřmalar yapan ilk yönetmenlerden biri Vsevolod Meyerhold'dur. Meyerhold'a göre sanatta her zaman en önemli řey maddenin düzenlenmesidir (Meyerhold, 1920). Meyerhold Biyomekânîk oyunculuk çalıřmaları ile seyirci ile sadece duygusal ve dramatik bir yakınlık kurmak yerine fiziksel olarak, aynı bir makinenin parçası gibi düzenlenmiř bir maddesellikle yeni bir estetik deneyim yaratmayı amaçlar (Meyerhold, 1920). Onun için de oyuncunun bedeni bir alettir, göstergeler yaratan bir malzemedir. Fakat artık, 18. yüzyıldaki bakıřın tersine, saklanması gereken bir araç deđildir.

Performans arařtırmalarında her zaman referans olarak gösterilen 1960’lardaki toplumsal deęiřimler, tiyatrodaki oyuncunun konumunu da radikal bir řekilde deęiřtirmiřtir. Oyuncunun bedenini sanatın ve performansın temel tařı olarak goren Grotowski, kendinden önceki düşüncelerin aksine oyuncunun görevini rolü vücuda getirmek olarak görmez, oyuncuyu vücuda getirilmiş bir tin (*embodied mind*) olarak görür (Lichte, 2008, s.141). Grotowski’nin “kutsal oyuncu” adını verdięi bu yeni fenomen, bedeni ve ruhu, duyuşsal olanla duyuşsal olmayanı birlikte yansıtmaya çalışan yeni bir oyuncudur. Oyuncu bedeni sadece bir araç deęil, aynı zamanda performansın ve dramatik anlatının çekirdeęidir. Bedenin maddesi oyuncu ile birlikte yanmış ve enerjiye dönüşmüştür (Grotowski, 2002). Grotowski’nin 1965 yılında oyuncu Ryszard Cieslak ile birlikte yaptıęı çalışmalarda, Cieslak beden ve tin ayrımını ortadan kaldıran performanslar sunar.² Buna göre dramatik karakter, yalnızca oyuncunun özgül bedensellięinden ve performatif eylemlerinden meydana getirilir. Grotowski’ye göre sanatçının görevi bir karakteri temsil etmek deęildir. Oyuncunun yarattıęı sanat bedeninin ve maddesel etkisinin sergilenmesi önemlidir (Grotowski, 2002). Bu durum, bölüm bařında bahsedilen görüngüsel (fenomenal) beden ile göstergesel beden arasındaki gerilim bağlamında, görüngüsel bedenin, göstergesel beden karřısında 18. yüzyıldaki anlayışların aksine daha fazla önem kazanması olarak yorumlanabilir.

Engel’in oyuncunun fiziksel varlıęına ve çevikliğine dikkat çekmenin dramatik karaktere zarar vereceęine dair görüşleri aslında oyuncunun sahnedeki canlılıęı ile doğrudan bağlantılıdır. Oyuncunun sahnede çeřitli hallerde nefes alması, terlemesi ya da beklenmedik bir kazaya uğraması onun da kusurlu, canlı bir varlık olduęunu hatırlatır. Benzer řekilde Craig’in oyuncu yerine önerdięi süper kuklaları da temelini oyuncu bedeninin bu öngörülemez, kırılgan doğasından alır. 20. yüzyılın ikinci yarısı ile bařlayan performatifleřme sürecinde, tiyatro sanatı oyuncusunun görüngüsel bedenini, onun canlılıęını, fiziksel kusurluluęunu yani toptan bir varlık olarak mevcudiyetini sahnelemekten çekinmez. Avangard ve postmodern eserlerle birlikte “mevcudiyet” (*presence*) kavramı tiyatro ve performans pratięinin hayati bir parçası olur (Gianneschi vd, 2012, s. 1-2). Burada oyuncunun mevcudiyeti Benjamin’in sanat eserinin alımlayıcısı ile ilk kez karřılařtıęı anda yarattıęı “aura” kavramına benzer (Benjamin, 2023). Seyirci izledięi bedeninin biricikliğine, “řimdi ve burada” bir varlık olarak

² Sadık Prens, 1965, https://youtu.be/c97uQ6VSau0?si=HkDmzxg_AU07h7-7

ürettiklerine, dolaysızlığına, otantikliğine şahitlik eder. Gianneschi 'ye göre mevcudiyet için aktif etkileşim ve katılım gereklidir. Tek başına kişisel bir deneyim değildir, diğerleriyle birlikte deneyimlenir. Aynı zamanda geçicidir (Gianneschi vd, 2012, s. 1-2.). Tiyatro sanatında bu durum kendiliğinden vardır. Fakat yüzyıllar içinde tiyatronun amacı ve ona olan bakış açısı değiştikçe, bu kavram yeniden tartışılır olmuştur. Konvansiyonel sahneleme yapan tiyatro grupları da görüngüsel bedene, yani mevcudiyete daha çok önem vermeye başlamış, oyuncunun bedeninin varlığı yeniden gün yüzüne çıkmıştır. Böylece oyuncu bedeninin mevcudiyeti, performatif bir estetik deneyim yaratmıştır.

2.4.2 Mekânda dönüşüm

Performatif estetik bir deneyimde mekân, sadece sahnelenen performansın evrenini barındıran bir alan değil, aynı zamanda geometrik bir yapıdır. Belirli bir mimarisi, uzunluğu, büyüklüğü ve hacmi vardır. Seyirci ile oyuncu arasındaki etkileşimi değiştirecek şekilde üzerinde oynanabilir, yeniden düzenlenebilir. Bu nedenle tiyatro sahneleri her zaman performatif mekânlardır. Antik Yunan'da yamaçlara inşa edilen *theatron*daki açık hava tiyatro deneyimlerine, İtalyan Rönesansı ile ortaya çıkan ve perspektif ilkesine dayanan çerçeve (*proscenium*) sahneler ve Globe Tiyatrosunda seyircilerin ayakta da izleyebildiği oyunlara kadar, tiyatro mekânları yüzyıllar boyunca değişiklik göstermiştir (Brockett, 2007). Mekânda yapılan her değişiklik, seyircinin oyunla ilgili algısal deneyimini de değiştirir.

İki dünya savaşı arasındaki dönemde, sanatlarda büyük dönüşümlerin öncüsü olan Sembolizm, Sürrealizm, Ekspresyonizm, Dadaizm ve Fütürizm gibi Tarihsel Avantgar hareketlerle birlikte hem tiyatro sahnesinin çerçeve sahneden daha performatif bir mekâna dönüşümü hem sahne dışındaki başka performans mekânlarına olan ilgide artış gözlenmiştir. Fakat yeni mekân arayışlarındaki en büyük kırılma 1960'lı yıllardaki toplumsal değişimlerle birlikte tiyatro sahnelerinin dışındaki yeni performans mekânlarında başlayan tiyatro üretimi ile yaşanmıştır. Allan Kaprow'un *Happening*leri gibi üretimler ile sanatçılar geleneksel sahneleri reddederek galeriler, boş depolar gibi seyirci ile sanatçıların doğrudan iç içe olduğu mekânlar tercih etmeye başlamıştır (Kaprow, 1966).

Lichte, performatif mekânların yapısını anlamak için çoğunlukla üç farklı yöntemin kullanıldığından bahseder. Birincisi, aktör ve seyirci hareketini serbest bırakan boş

mekândır. İkincisi, kullanılan sahneye özgü daha önceden hiç kullanılmamış olanaklar yaratan düzenlemelerdir. Üçüncüsü ise başka mekânların deneyimlenmesidir (Lichte, 2016, s. 189)

“1960’lı yıllarda ikinci defa - fakat çok daha şiddetli ve radikal bir biçimde- tiyatro binalarından dışarıya bir göç (Exodos) başlamıştır. Fabrikalar, mezbahalar, sığınaklar, tren garları, pazar alanları, alışveriş merkezleri, fuar alanları, stadyumlar, sokaklar ve meydanlar, metro platformları ve şehir parkları, bira çadırları, çöplük araziler, araba garajları, yıkıntılar ve mezarlıklar yeni oyun alanlarını oluşturmuştur.” (Lichte, 2016, s.189)

Değişen mekân algısı ile birlikte aktörler ve seyirciler arasındaki yakınlık derecesi de değişir. Artık bu iki grubun arasında onları hayali ya da çerçeve sahnedeki gibi belirgin şekilde ayıracak bir sınır bulunmaz. Seyirciler aktörlerin bedenine ait soluk, nefes, ter, sıcaklık, ritim, hareket gibi maddesel değişimlere çok yakından şahitlik eder. Artık seyirciden çok bir “tanık”a dönüşürler.

Peter Brook da 1968 yılında yayınlanan *Boş Alan* adlı meşhur kitabında, mekânın, aktör ve seyirci ilişkisindeki önemine değinir. Brook’a göre herhangi bir boş alan kendiliğinden sahne niteliği taşır. Bu fiziksel boşluk, sınırlarının olmaması sebebiyle aktör ve seyirciye özgür bir yaratım ve deneyim alanı sunar. Anlam alanın neyle doldurulduğu ile şekillenir. Dekor ya da prodüksiyon gerekmeden oyuncunun varlığı ve enerjisi boş alanı başka bir mekâna dönüştürmek için yeterlidir. Bu sebeple konvansiyonel sahne dışında da orman, sokak, depo gibi yerler de oyuna anlam ve derinlik katar (Brook, 1968).

Performatif bir mekân, yeni bir atmosfer yaratmak için zemin hazırlar. Bu atmosfere ışık, ses ve hatta koku gibi diğer öğeler eklendiğinde, seyirciyle aynı anda aynı deneyimi paylaşmayı amaçlayan, daha fazla duyuya hitap eden bir eser ortaya çıkar. Ancak yalnızca performatif mekânlar değil, çerçeve sahne kullanan ve klasik sahneleme yapan tiyatro eserleri de bu atmosferi yaratabilir. Fakat boş alan kavramı ve mekân tercihlerindeki değişim, tiyatronun ritüelistik kökenlerinde olduğu gibi, temel öğesinin oyuncunun bedeni ve enerjisi olduğu anlayışına bir dönüşü ifade etmektedir. Böylece seyirci, mekânın yarattığı uzam ve geometrinin içinde, yeni bir algılama süreciyle, oyuncu bedeniyle daha yakın bir ilişki kurar.

2.4.3 Seste dönüşüm

Performatif bir estetik arayışta mekân ve beden ile doğrudan bağlantılı olan bir diğer maddesel fenomen “ses”tir. Mekânın ve bedenin kendi olanaklarını kullanarak icra edeceği her eylem kendiliğinden sessel bir düzlem yaratır. Sahnedeki oyuncu rolü gereği ağlar, güler, inler, sızlar ya da çığlık atar. Bütün bu sessel değişimler bedenle doğrudan ilişkilidir. Bunlar için her zaman dil veya söz ile kurulan bir iletişime ihtiyaç duyulmaz. Seyirci, oyuncu bedeninin bu değişken hallerinden söz olmadan da etkilenebilir. Sessellik vasıtasıyla yine oyuncunun mevcudiyetini, onun bu dünyadaki varlığını görür, hisseder. Oyuncunun sesinin ritmini, yankısını, bedende ve mekânda oluşturduğu değişimleri özümser.

Konvansiyonel bir temsil estetiğinde ise ses dilden ayrılmaz. Ses sözle bir aradadır ve anlambilimsel bir dizge yaratır. Seyirci sahnelenen metni, dil ve söz vasıtasıyla anlatmaya çalışır. Oyuncunun sesi, metinde dil ile sunulan bir anlamın aracısı konumundadır. Bu birlikteliği ve sonrasındaki ayrımı opera sanatı üzerinden örneklendirebiliriz. Bir soprano aryasına anlaşılır bir şekilde başlar, bu noktada seyirci hem duyduğu sestten haz almakta hem de şarkının sözlerini anlayabilmektir. Fakat soprano sesini en tiz oktavlara çıkarmaya başladıkça, sözler seyirci için anlamsızlaşır. Fakat çıktığı notaların verdiği haz, heyecan vericidir. Bu en üst perdedeki ses artık dilden, dolayısıyla da anlamdan, kendiliğinden ayrılmıştır. Ses, sadece kendini dinletmekte ve dayatmaktadır. Bu noktada seyirci artık o sesin dilin hakimiyetinden kurtularak, baştan çıkarıcı cazibesi ile başbaşa kalır. Sesi bir materyal olarak işitmeye başlar. Ses seyirciye maddesel olarak performatif bir estetik deneyim sunar.

Antonin Artaud 1938 yılında yayımlanan *Tiyatro ve İkizi* eserinde, tiyatronun kelimelerin etkisinden kurtulması ve sesin bedenle bütünleşik bir şekilde seyirci üzerinde fiziksel bir etki yaratması gerektiğinden bahsetmiştir. Ona göre ses, beden ve ruhu uyarak seyircinin duyuşsal algılarını keskinleştirmeye yarar (Artaud, 1993). Sesin, insan zihni üzerinde bilinçdışı bir etki yaratma potansiyeli vardır. Bu potansiyel hem insan sesinin çıplak olarak kullanılması hem de kullanılan müziklerin de yapıbozuma uğratarak tekinsiz bir atmosfer yaratımı ile ortaya çıkabilir. 1960’lardan beri gerçekleştirilen performanslarda, sesin anlaşılır ve açık biçimlerinden uzaklaşarak çığlığa, yüksek sese, kahkahaya, iniltiye dönüşerek çarpık biçimler aldığı örnekler sıklıkla görülmektedir (Lichte, s.218).

Tiyatronun performatifleşme sürecinde tiyatroyu oluşturan elemanların kendi varlıklarını işaret ederek, materyal değerlerine vurgu yapan ilk yönetmenlerden biri Bertolt Brecht'tir. Brecht'e göre performans bir sonuç değil, tam tersi kendi yapım sürecini açıkça gösteren bir estetiğe sahip bir yapıdır (Karacabey, 2009, s. 14). Bölüm boyunca açıklanan performatif mekân oluşturma, görüngüsel bedenin yüzeye çıkması ve sesin dile aracı olmadan sadece kendi varlığı ile etki etmesinin yanı sıra, seyirci ile dinamik ilişki, anlamın performans esnasında oluştuğu biricik bir deneyim yaratır. Konvansiyonel tiyatronun metin vasıtasıyla oluşturduğu dünya ve onun kuralları, seyirci üzerinde temsilin verdiği hazzı yaşatır. Fakat performatif estetikle hazırlanmış olan bir performans, kuralları yukarıda da açıklanan maddesel (mekân, beden, ses) araçların daha çok ön plana çıkmasıyla gösterim anına has duyuşsal bir süreci yaşatır. Sahneden bulunan gösterimsel temel öğeler, kendi varlıklarını saklamadan, “şimdi ve burada” yeni bir gerçeklik inşa eder.

3. BİR PERFORMANS OLARAK YAĞLI GÜREŞ

“Huşu içindeki milyonların kendilerinden geçip toza toprağa battığını hayal edin, ancak o zaman Dionysosca olana biraz olsun yaklaşmış olursunuz. Her esir özgür bir kişidir şimdi.” (Nietzsche, 2011, s.21)

Bir çayırın orta yerinde, tozun toprağın içinde birbirine karışmış iri yarı bedenler, bu bedenlerin yağ ve ter içinde birbiriyle olan mücadelesi, çalan davullar zurnalar, coşkuyla bağırان insanlar, yenenler, yenilenler, sevinenler, kahrolanlar, kaos, gürültü ve bitmeyen bir karmaşa içeren antik bir form: Yağlı Güreş. Türkiye’de en çok bilinen güreş biçimi olan yağlı güreş, geleneksel bir spor olmasının yanı sıra, buluşma biçimi, icra edenleri, kendine has gösterge ve kültürel kodları ile gösteri özellikleri taşıyan sosyal bir etkinliktir. Türkiye’de yağlı güreş denilince ilk akla gelen Tarihi Kırkpınar Yağlı Güreşleri’dir. Osmanlı padişahlarından I. Murat, Edirne’nin alınmasından sonra (1361) Edirne’de güreşçiler tekkesi kurmuş ve bundan böyle de her sene güreş yapılması bir gelenek haline gelmiştir (Uslu, 2017, s.48). Geleneksel olarak her sene yaz aylarında Edirne’de düzenlenen Kırkpınar Yağlı Güreş Festivali, 16 Kasım 2010 tarihinde UNESCO İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirasının Temsili Listesi’ne kaydedilmiştir³.

Yaklaşık yedi yüz senedir devam etmekte olan Kırkpınar Yağlı Güreş Festivali sadece güreşçilerin değil, toplumun her tabakasının rağbet ettiği bir etkinlik halini almıştır. Güreşin icracısı olan ve kültüre ait manevi bir mirası taşıyan pehlivanlar, geleneğin başat unsurlarıdır.

“Kırkpınar Yağlı Güreşleri XIV. Yüzyılda Rumeli’de doğup, günümüze kadar uzanan geçmişiyile dünyanın en eski güreş festivalidir. Vücutlarına yağ sürerek güreşen bu kişilere “pehlivan” denir. Pehlivan karakteri, Türkler için önemli bir kültürel kimlik unsurudur. Cömertlik, dürüstlük, gelenek, adetlere uyma ve saygı gösterme gibi yaklaşımlarıyla toplum içerisinde örnek kimlik oluşturur. Bu kültürel kimliği pehlivanlar Kırkpınar’da çocuk pehlivan adaylarına aktarırlar. Pehlivanlık geleneğinin bu şekilde süreklilik kazanması sağlanır.” (Uslu, 2017, s.48)

Tarihsel olarak bakıldığında güreşe dair ilk kayıtlar, M.Ö 5000’li yıllarda Gılgamış destanında görülür. M.Ö 3000 yıllarında Mısır’da Ben-i Hasan kalıntılarındaki duvar resimleri, M.Ö 2500’lü yıllarda Mezapotamya’da bulunan güreşçi heykeli, M.Ö. 1200’lerde Homeros’un İlyada eserinde Akkhileus’un arkadaşı Patroklos’un

³ <https://ich.unesco.org/doc/src/ITH-10-5.COM-CONF.202-6-EN.pdf>

cenazesinde düzenlenen greř msabakaları bilinen en eski kayıtlar olarak gsterilebilir (aktaran Karadoęan, 2020). Greř, resmi kayıtlara gre M.Ö 8. yzyılla birlikte Antik Yunan Olimpiyatlarının iinde yer almıř temel sporlar dallarından biridir. Fakat ncesinde de var olduęu Homeros'un eserlerinden bilinmektedir. Antik Olimpiyatlarda iki farklı greř tr vardır:

“Birincisi greř alanı kum zeminden oluřan “ayakta greř” tir, bu greřte kazanmak iin rakibini  kez yere dřrmek gerekiyordu. İkincisi ise greř alanı amur bir zeminden oluřan “yer greři” dir, bu greř řeklinde ama rakiplerden birinin yenilgiyi kabul etmesine deęin mcadeleyi srdrmektir.” (Arslan, 2017, s. 45)

Yaęlı greř ise vcudu yaęlayarak yapılır. Karakucak greřinin, Ege'de yaęlanarak yapılmasından tremiřtir. Rakibi tutmak yaędan tr zor olduęu iin genel olarak serbesttir, ok bir kısıtlama yoktur. Terle yaę birleřince pehlivanların gzleri yanar. Greřiler, oęu zaman, acıdan dolayı gzleri kapalı greřirler (Dalkılı, Kargn, Kızar, Gen, 2017, s.16). Tm vcuda uygulanması gereken belirleyici unsur olan zeytinyaęı, gen Osmanlı İmparatorluęu'nun batıya doęru geniřlemesiyle Greko-Romen geleneęinden alınmıřtır.

Yaęlı greř dıřında hem Trkiye'de hem de dnyanın bařka coęrafyalarında farklı greř biimleri de bulunmaktadır. Karakucak greřleri, minder greři, Antik aęda yapılan kumla greř⁴ gibi rneklerin yanında eski tarihlerde oban ve iftilerin raębet gsterdięi İsvire'nin milli Schwingen greři gibi rnekler de vardır (Uslu, 2017, s. 48).

Yaęlı greř, yzyıllardır tařıdıęı kltrel mirasını gnmzde modernize edilmiř biimiyle srdrmektedir. Kendine ait zel bir terminolojisi vardır. Bunlar: Aęalık, cazgır, salavat, peřrev, davul zurna, yaęlanma, zembil, nazar iin dua/muska olarak sıralanabilir. Bu bakımdan yaęlı greř halkbilimsel aısından ok zengin bir hazinedir ve her bir semboln gelenekte byk nemi vardır. Fakat performans odaklı hazırlanan bu tez alıřmasında yaęlı greřin halkbilimsel temsilleri tartıřılmayacak olup, daha ok edimsel (performatif) estetięi ve biimsel ynleri zerine dřnlecektir.

Performans teorisyeni Richard Schechner performans kavramını, iinde ritel, oyun, spor, tiyatro, dans, gnlk yařam performanslarını da ieren geniř bir yelpaze olarak tanımlamıřtır (Schechner, 2002, s.2). Schechner'e gre kendilięinden performans sanatı olan tiyatro ve dans gibi trleri de performans alanının iinde ele alınmaktadır (is

⁴ <https://kulturveyasam.com/atalarimizdan-degerli-bir-miras-gures-sporu-ve-cesitleri/>

performance). Dolayısıyla performans kavramı bir “şemsiye terim”dir (Hymes, 1975). Tiyatro ve dans gibi doğrudan bir performans sanatı olmasa da sporlar da bu büyük performans şemsiyesinin bir parçasıdır ve bir performans dramaturjisiyle okunabilir (as performance). Yağlı güreş de içinde müsabaka barındıran bir spor olmakla beraber, aynı zamanda gösterimsel öğeler içeren bir etkinlik olması sebebiyle önceki bölümde Schecher’e referansla anlatıldığı üzere “as performance” (bir performans gibi) olarak analiz edilebilir.

Schechner’in her etkinliğin bir performans dramaturjisiyle okunabileceğine (as performance) dair yol haritasıyla birlikte bir performansı incelerken sorulması gereken temel sorular Yağlı Güreş performansı için de sorulabilir. Sorular Harvard Üniversitesi’nde verilen Performans Teorisi dersi için verilen kılavuzdan derlenmiştir.⁵ Bunlar;

- Performansın icracıları kimdir?
- Performans nerede gerçekleşmektedir?
- Performans kime sahnelenmektedir?
- Nasıl prova edilir?
- Performans sonrası sosyal statü/durum değişikliği gerçekleşir mi?
- Performans kimleri kapsıyor, kimleri dışlıyor?
- Bu performansın işlevi veya sonucu nedir?
- Topluluğu zaman içinde değişti mi?

Yağlı güreşin icracıları pehlivanlardır. Pehlivanların yanı sıra Cazgır, bezci, yağcı, davul-zurna icracıları da performansın diğer önemli öğeleridir. Performans çayırda gerçekleşmektedir ve güreşleri izlemek isteyen herkese açıktır. Kırkpınar örneğine özel bir şekilde şenlik öncesi yerel halka davul zurna ve kırmızı dipli mum ile duyuru yapılır. Günümüzde de bu etkinlik sembolik olarak devam eder. Ayrıca sosyal medya vasıtasıyla dünyanın her yerinden insanların gelmekte olduğu tarihi bir festival olarak coşkusuyla devam etmektedir. Performans tek seferliktir. Fakat bir spor müsabakası olması sebebiyle icracıların daha önce çok sefer zihnen ve bedenlen bu performansa hazırlanması gerekmektedir. Tek seferde çıkıp hazırlıksız yapılabilecek bir etkinlik değildir. Performans sonrası yenen pehlivan toplum önünde statü elde eder ve para ya da diğer metalar (altın kemer) vasıtasıyla onurlandırılır. Yağlı güreşin icracıları erkek

⁵ https://hwpi.harvard.edu/files/hwp/files/peformance_studies.pdf

olmakla birlikte, gösteri toplumun her kesimine açıktır. Kadın, çocuk, yaşlı, genç, yerli, yabancı fark etmeksizin herkes çayır müsabakalarını izler ve çayırın çevresinde kurulmuş olan panayır eğlencelerinde birlikte vakit geçirir.

Bu sorular çerçevesinde yer alan yanıtlar ile birlikte bir gösteri olarak yağlı güreşin performatif özellikleri üç ayrı başlık altında incelenecektir: Bedende Dönüşüm, Mekânda Dönüşüm, Seste Dönüşüm.

3.1 Yağlı Güreşte Beden

Yağlı güreşin icracısı “pehlivan”dır. TDK sözlüğe göre pehlivan “güreşçi” ve “boy lu poslu, güçlü kimse” anlamları taşır⁶. Etimolojik olarak Farsça *pahlavān* پهلوان “bahadır, yiğit, savaşçı” sözcüğünden alıntı olmakla birlikte pehlivan⁷, çeşitli Türk dillerinde *balaban*⁸, *palvan*, *balwan*, *balıvan*, *palğan* olarak da geçmekte ve “iri doğan”, iri insan, koca kafa, mecazen "ay" ve "büyük davul, kös" anlamlarında da kullanılmaktadır (Nişanyan Etimoloji Sözlüğü). Heybetli duruşları ve kendinden emin tavırlarıyla dikkat çeken pehlivanlar, birçok kültürde rastlanan ve rakibi yenmenin ilksel formlarından biri olan beden bedene güreşe başlamadan önce bir hazırlık aşamasından geçer. Belirli bir hareket düzeni ve ritüeli içeren bu hazırlık sürecinde, beden parçaları yağlanarak kaygan ve parlak bir görüntüye kavuşur. Pehlivanlar müsabaka esnasında sırtlarını yere getirmemek için düşer, kalkar, hırslanır, kayar, inler, ellerini kullanır, kaslarını kullanır, boş alanı kullanır. Son ana kadar karşısındakini yenmek için azmini koruyan bu beden performatif estetik bir bakışla göstergesel beden değil, gösterenin doğrudan kendisi olduğu, oradaki canlı bir maddedir.

Pehlivanın bu bedeni, tiyatro ve performans araştırmalarının çağdaş tartışmalarından biri olan “mevcudiyet” (presence) kavramını tartışabilmek açısından önemli bir fenomendir. Tiyatroda oyuncunun bedeni sadece yazarın kurduğu evreninin taşıyıcısı mıdır? Yoksa kendi olanakları ile sahnede kanlı canlı, aynı pehlivanlar gibi, gerçek bir şeyi deneyimlemekte midir? Sahnede mevcudiyetin 1960larla yeniden gündeme gelmesi, aslında yeni bir buluş değil, aksine sahneye unuttuğu bir şeyi yeniden çağırmaktadır. Bu vaadedilen, kökenini aynı yağlı güreşteki gibi ritüellerden alan, özellikle Richard Schechner ve Erika Fischer-Lichte gibi teorisyenlerin performans ve performatif estetik

⁶ <https://sozluk.gov.tr/>

⁷ <https://www.nisanyansozluk.com/kelime/pehlivan>

⁸ <https://www.nisanyansozluk.com/kelime/balaban>

tartışmalarıyla öne sürdüğü biçimde, zaten kendiliğinden sahip olduğu görüngüsel bedeni yeniden yüzeye çıkararak mevcudiyeti güçlendirmektir. Pehlivanların, tüm ritüelistik süreci de dahil ederek, bedeninin olanaklarını sonuna kadar kullanışı, mevcudiyetin güçlü kılınması adına iyi bir örnektir.

Bu kaotik evrenin baş kahramanları olan pehlivanlar, rakiplerini yenmek için hem bedensel hem de zihinsel olarak, şimdi ve burada, tüm mevcudiyetleri ile er meydanında bir deneyimin içinden tüm “et”leri ile geçerler. En güçlüyü bulmak üzere düzenlenen çayır müsabakası, her türlü geleneksel ve kültürel arka planının yanı sıra, insan olmaya ait büyük bir meseleyi gün yüzüne çıkarır: Alt etmek. Sırayla herkesi alt etmek isteyen pehlivanlar, zaten zor olan, karşıdakini güçte yenme eylemini bir de yağa bulanarak gerçekleştirerek işlerini iyice zorlaştırır.

Birbirini alt etme eylemi hem felsefede hem de pratikte Antik Yunan’dan beri “agon” kavramı ile tartışılmalıdır. Birden fazla tanımı ve karşılığı olan “agon” terimi, çoğunlukla yarışma, müsabaka, çekişme, tartışma gibi iki karşıt iradenin birbiri ile olan rekabeti için kullanılır. Bazı uzmanlara göre daha eski olabileceği düşünülse de, eski yazılı belgelere göre ilk kez M.Ö 776 yılında yapılan Antik Olimpiyatlar’da en iyi örneğini görebileceğimiz agon (Higgins, 2020, s. 11), Antik Yunan yaşamı içinde yaygın bir ilke olarak görülür. Aynı zamanda özellikle Antik Yunan eski komedyasında bulunan ve aktörlerin ya da koronun farklı fikirleri savunduğu münazara bölümüdür.⁹ Aristophanes ile anılan Eski komedya türünde her oyun sadece genel bir yarışma olmakla kalmaz, belli bir noktada iki karşıt ilkenin temsilcileri yüz yüze gelir ve sabit kurallar altında düzenli bir tartışma yapılır (Humphreys, 1887). 19. yüzyıl tarihçilerinden Jakop Burckhardt’a göre “agon”; Antik Yunan yaşantısında spordan sanata, politikadan eğitime, günlük hayattan hukuk sistemine kadar hayatın her veçhesinde görülen ve bu çağın temel motivasyonunu yaratan kavramdır. Burckhardt Antik Yunan için “Agonal çağ” terimini kullanır (Burckhardt, 1998). Gerek spor gerek sanatta yarışma fikri sadece Antik Yunan toplumunda değil, her toplumda görülür. Fakat Yunanlıların “agon”’a bu denli güçlü bağlılığı sadece bir amaç için değil, aynı zamanda insanlığın herhangi bir konuda en yüksek mertebesine erişmesiyle ilgili bir kavrayıştır (Joho, 2020, s. 269) Burckhardt ve Nietzsche’ye göre bu kavrayış, onları tarihteki diğer toplumlardan farklı kılar (aktaran Joho, 2020, s. 269).

⁹ <https://www.britannica.com/art/agon-theatre>.

3.2 Yağlı Güreşte Mekân

Yağlı güreşin mekânı “Çayır”dır. Büyük bir yeşillik ve açık alan olan çayırlar, genellikle su kaynaklarına yakın olması sebebiyle yağlı güreş müsabakalarının mekânı olarak seçilir ve bir erkek sporu olması sebebiyle bu mekâna “Er Meydanı” adı verilir. Yağlı güreş, minder güreşinden farklı olarak yağ sürülerek icra edildiği için çayırın çimli olması pehlivanların güvenliği ve performansları adına önemlidir. Çimler kaza ve yaralanma riskini azaltır. Günümüzde seyyar banyo ve tuvaletler kullanılsa da Kırkpınar gibi büyük çayırların alan olarak seçilme sebebi pehlivanların güreş sonrasında yıkanabilmeleri için su kaynaklarına yakın olmalarıdır.

Er meydanında gerçekleştirilen güreşler, seyirci ve güreş icracısı pehlivanlar arasında bir etkileşim yaratır. Pehlivanların mekânda seyirciye kendini göstermeye başladığı, aslen güreş öncesi ısınma bölümü olan “peşrev” icrası ile pehlivan bedenini ve zihnini güreşe hazırlar. Pehlivanlar seyirciye doğru yaptığı peşrevler ile alkış toplayarak güreş için motivasyon kazanır.

“Peşrevde üç kez ileri, üç kez de geri gidişten sonra yere sol diz ile çökülerek önce sağ el yere, dize, dudağa ve alına üç defa değdirilir. Hatta bazıları tarafından bir ot koparılarak ağza alınır ve ısırılır. Bu merasim bittikten sonra tekrar sıçrayarak arada sırada “Hayda bre pehlivan” diye bağırılır. Karşılıklı gidiş ve gelişten sonra hasmın paçaları yoklanır ve sırtı sıvazlanır, enseler bağlanır, eller tutuşur ve birkaç defa sallanılır, güreşe böylece girilmiş olur.”¹⁰

Seyircisi ve icracısı arasında doğrudan bir iletişimin vuku bulduğu yağlı güreş performanslarında, mekân, daha önce de Peter Brook’tan alıntılandığı gibi bir “boş alan”dır. İracı ve seyircisini bir araya getiren her boş alan, bir tiyatro niteliği taşır. Peter Brook’un bazı tiyatro performansları için yaptığı “ölü tiyatro” eleştirisinde canlılığını yitirmiş, seyircisi ile etkileşime girmeyen bir tiyatro tasviri vardır. Herhangi bir performansın canlı kalabilmesi için seyirci ile etkileşime girmesi gerekmektedir. Seyirci icracıyı, icracı seyirciyi etkiler, değiştirir. Alkış ya da seslenme gibi doğrudan fiziksel katılımın yanı sıra seyircinin duygusal katılımı da icracının performansını değiştirir. Brook’a göre bu bir “enerji döngüsü”dür (Brook, 1968, s.64). Böylece seyirci ve icracı gerçekliği birlikte inşa eder. Yağlı güreşin de seyirciye açılmış bir performans oluşu ile boş alanda icracı ve seyircinin enerji döngüsünü yarattığı ve birlikte aynı anda yeni bir gerçeklik yarattıkları görülmektedir. 1960lar sonrası sanatların

¹⁰ https://edirne.ktb.gov.tr/TR-76392/kirkpinar-yagli-guresleri.html?utm_source

performatifleşme sürecinde, seyircinin fiziksel ve duygusal katılımı öncülllenmiş, aynı yağlı güreş gibi ritüelistik ve kültürel formlardaki seyirci-icracı ilişkisi geriye dönüp yeniden inşa edilmiştir.

3.3 Yağlı Güreşte Ses

Yağlı güreş ritüelinde ses ve müziğin kullanımı bir hayli önemlidir. Ritüel öncesinde ve sonrasında davul zurna ile çalınan müziklere “Pehlivan Havaları” ya da “Güreş Mehter Musikisi” denir (Sağlam, 2017). Hem seyirciyi coşturmak hem de pehlivanlara motivasyon sağlamak amaçlı kullanılan bu müzikler, güreşin her aşamasında farklı ritim ve tempoda çalınır. İcra eden müzisyenlerin güreşin temposuna göre bir tartım kulağı olmalıdır.

Yağlı güreşte pehlivanları mâniler okuyarak seyirciye tanıtan ve ardından güreşe başlatan kişi “Cazgır” ya da diğer ismiyle “Salavatçı”dır¹¹. Cazgır, eşleşen pehlivanların adlarını, sanlarını, bundan önceki başarılarını dualar eşliğinde seyirciye aktarır. Özellikle Anadolu coğrafyasında yaygın olarak görülen mâni söyleme geleneği, yağlı güreş ritüelinin de olmazsa olmaz bir parçasıdır. Gündelik sözü “ezgili söz” haline getiren mâniler Türkiye’ye özgü geleneksel bir iletişim biçimidir (Sözer Özdemir, 2016, s.20) Birçoğu kuşaktan kuşağa sözlü kültürle aktarılan mâniler, bazen de yörenin ünlü bir cazgırına ait olabilir¹². Örneğin Tarihi Kırkpınar Güreşlerinde Edirne Ayşekadın Camii eski imamlarından cazgır Sadık Hocanın okuduğu pehlivan dualarından biri şöyledir:

“Allah, Allah İllallah
Erler çıktı meydane
Biri birinden merdane
Biri ak, biri kara
Mevlam her birine kuvvet vere
Bu meydan er meydanıdır
Nice koç yiğitler
Bu meydandan geçti
Acı tatlı suyun içti, göçtü
Atlar gibi tepişin
Aslanlar gibi kapışın

¹¹ https://edirne.ktb.gov.tr/TR-76392/kirkpinar-yagli-guresleri.html?utm_source

¹² <https://edirnekirkpinar.com/tr/yazi/2-ritueller/9-salavatlama-dualama>

Ya Muhammet, ya Ali
Pehlivanlar piri, Hz. Hamza Veli
Dellal çıksın aradan
Hepinize kuvvet versin Yaradan”
Cazgır Sadık Hoca¹³

Yağlı güreş bilinen eski kayıtlara göre doğa takvimine bağlı ritüeller içermesi sebebiyle pagan, İslam’ın kabulünün ardından da yağlı güreşin piri kabul edilen Hz. Muhammed’in amcası Hz. Hamza adına dualar okunan dinsel bir buluşmadır.¹⁴ Dolayısıyla kutsallarla ilgili söylenen mâni ve duaların sessel ve sözsel nitelikleri ritüel için mâni ve duaların içindeki yiğitlik, güç, kazanma ve kaybetme içeren aynı zamanda da hem pagan hem de İslami referanslarıyla şiirsel temsil katmanı, uyakların ritmi ve sözden ayrılmış seslerden oluşan bağırımlar, inlemeler vasıtasıyla da performatif bir katman yaratmaktadır. Mânilerin uyak düzeni ve tekrardan oluşan kalıp yapısı, seyirciye ve icracılara duyusal bir haz vererek performatif bir estetik yaratır.

¹³ <https://edirnekirkpinar.com/tr/yazi/2-ritueller/9-salavatlama-dualama>

¹⁴ <https://islamansiklopedisi.org.tr/gures>

4. KRAL OİDİPUS, PERFORMATİF SAHNELEME UYGULAMA SÜRECİ

4.1 Antik Yunan Mitinin Tragedyaya Dönüşümü

Oidipus mitosu birçok kültürde çeşitli varyasyonları bulunan en önemli efsanelerden biridir. Bu mit hakkında birçok görüş bildirilmiştir. En meşhur olanı, Freud'un insan psikolojisi hakkında öne sürdüğü ve evrensel olarak en popüler teorilerden biri olan Ödipal komplekstir. Freud'a göre ilk cinsel arzu anneye, ilk nefret de babaya hissedilir (Anne bakım veren ve baba ise üçüncü kişi olarak da yorumlanmaktadır). Bunlar en çok rüyalarda açığa çıkar.

“İlk cinsel dürtülerimizi annemize, ilk nefretimizi ve ilk cinayet arzumuzu babamıza karşı hissetmemiz belki de hepimizin kaderidir. Rüyalarımız, durumun böyle olduğu konusunda bizi ikna eder. Babası Laus'u katledip annesi Jocasta ile evlenen Kral Oidipus bize sadece kendi çocukluk arzularımızın gerçekleşmesini gösterir. Ama ondan daha talihli olan bizler, psikonevrotik olmadığımız sürece, cinsel dürtülerimizi annemizden koparmayı ve babamıza karşı duyduğumuz kıskançlığı unutmayı başarırız. Burada, çocukluğumuzun bu ilkel arzularını gerçekleştiren bir insan vardır; ve biz, çocukluktan itibaren bu arzuları aşağıda tutmamızı sağlayan bastırmanın olanca gücüyle, korku ve tiksintiyle ondan kaçırız.” Freud, 2016, s. 369)

Sofokles Oidipus mitini bir üçleme halinde yazmıştır. Yazım sırasına göre *Antigone*, *Kral Oidipus* (*Oidipus Rex* ya da *Oidipus Tyrannos* olarak da bilinir) ve *Oidipus Kolonos'ta* tragedyaları Theban oyunları içinden bugüne kadar elimize ulaşmış olan tragedyalardır. Fakat üçlemenin kendi tarihsel sıralamasına göre birinci oyunu olan ve Aristoteles'in Poetikası'nda yazılmış en iyi trajedi olarak tanımlanan oyun *Kral Oidipus* tragedyasıdır. Oidipus'un kim olduğuna dair yaşadığı aydınlanmanın olduğu hikaye bu tragedyadadır. *Oidipus Kolonos'ta* tragedyası da Oidipus'un Thebai'den sürülürken yanında eşlik eden kızı Antigone ile Kolonos'a varmasını ve Kolonos şehrinde geçirdiği son günlerini anlatır. *Antigone* tragedyasında Oidipus'un ölümünden sonra oğulları Eteokles ve Polinikes'in Thebai tahtı için birbirini öldürmelerinden hemen sonra olan olaylar ve kızı Antigone'nin yeni kral Kreon'a karşı direnişi anlatılır.

Hem sosyal bilimlerde hem de sanatta birçok defa yorumlanmış olan Oidipus mitinin birçok uyarlaması vardır. Birden fazla güçlü tema içeren bu esere, her yorumcu başka bir açıdan yaklaşmaktadır. Bu temalardan kısaca bahsedecek olursak; Tanrı ya da doğanın gücü karşısında insanın çaresizliği, özgür irade ve kader problemi, psikanalitik açıdan ensest, insanın kendisini bilme ve anlama problemi, kibir ve gücün insanın

gözünü kör etmesi, iktidar gibi birçok farklı yorumu sayabiliriz. Antik yorumcular daha çok kaderin karşısındaki insan çabasının beyhudeliğine odaklanmışken, modern yorumcular insanın şans ya da kontrol edemediği herhangi bir bilinmez karşısındaki konumuna odaklanmıştır. Güncel açıdan buna örnek verilecek şekilde insanın kendisini doğanın en önemli parçası sanması ve bu sebeple onu mahvetmesi üzerine çeşitli ekolojik dramaturjiler, insan eliyle üretilen kapitalizmin yeniden insanın yıkımına sebep olması gibi yorumlar da ya da çalışmalar da verilebilir.¹⁵ Modern yorumlara göre insanın üzerindeki güçler artık Pagan Tanrıları değil, kendi kurduğu sistemlerle kendi sonunu getirecek olan, soyunu lanetleyen modern insandır. Antik ya da modern yorum farketmeksizin, her seyircinin kendisiyle özdeşlik kurabileceği, insanın doğumundan önce nasıl bir hayata atılacağını bilememesi fikri, yüzyıllar sonra bile Kral Oidipus metnini popüler kılmıştır.

Yunan tragedyasında kahraman ne kadar soylu ne kadar yüce olursa olsun, eylemleri Tanrıların isteklerine karşı ise bedel ödemeli ve acı çekmelidir. Yine de kahraman gerçeğe ulaşmak için direnir, ona erişmek için bir yolculuğa çıkar. Sonunun yıkım olacağını bilmesine ya da sezmesine rağmen yazgısına karşı gelir.

Lowell Edmunds, Oidipus efsanesi üzerine yaptığı kapsamlı çalışmada, Oidipus hikayesini birçok farklı coğrafya ve kültürde çeşitli varyasyonlarına rastlanan bir söylence olarak değerlendirmiştir. Antik Yunan'dan Modern Avrupa'ya, Slav toplumlarından Osmanlı Coğrafyasına, Afrika, Ortadoğu ve Asya kültürlerinde de yer alan efsaneleri incelemiş ve Oidipus örüntüsüne benzeyen birçok hikâye derlemiştir.¹⁶

Oidipus benzeri bu kahramanlık anlatıları başka teorisyenlerin de ilgisini çekmiştir. Lord Raglan farklı kültürlerdeki mit kahramanlarının ortak özellikleri üzerine yaptığı çalışmada, kahramanların yirmi iki adet ortak nitelikleri olduğunu belirtmiştir. Raglan'ın incelediği kültürlerden Yunan ve Roma kahramanları olan Oidipus, Romulus, Herakles, Perseus, Jason, Dionysos, Apollon; Tevrat'tan Hz. Yusuf, Hz. Musa; Mısır'dan Nyikang; İngiliz kültüründen Arthur ve Robin Hood gibi efsaneleşmiş kahramanlar örnek verilebilir. Raglan mitolojik kahramanları nitelikleri bakımından üç ana kümeye ayırmaktadır: Kahramanın doğumu, kahramanın hükümdarlığı ele

¹⁵ Lutz Goetzmann (2023) The Crises of Oedipus, The Psychoanalytic Quarterly, 92:1, 109-128, DOI: 10.1080/00332828.2023.2187580

¹⁶ Lowell Edmunds, Oidipus The Ancient Leger and its LAter Analogues, 1984, John Hopkins University Press, Amerika Birleşik Devletleri

geçirmesi ve kahramanın ölümü. (aktaran Metin And, Ritüelden Drama s.182) Metin And, Kerbela, Muharrem ve Ta'ziye türlerini incelediği Ritüel'den Drama adlı kitabında Hz. Hüseyin'i de Raglan'ın kahramanlık sınıflandırmasına göre incelemiş ve benzer on sekiz niteliğe sahip olduğunu belirtmiştir. And'ın ve Raglan'ın bu değerlendirmeleri ile birlikte değerlendirildiğinde bu kahramanların hiçbirinin yirmi iki adet niteliğin tümünü sağlamıyor oluşuyla birlikte en fazla niteliği ise yirmi bir adet ile Oidipus sağlamaktadır.¹⁷

Raglan'a göre nitelikler:

“(1)Kahramanın annesi hükümdarlık ailesinden bir bakiredir; (2) Babası bir kral, bir hükümdardır; (3) Babasıyla annesi arasında yakın hısımlık bağı vardır; (4) Kahramanın ana rahmine düşüşü olağandışı koşullardadır; (5) Tanrının oğlu olarak ün yapmıştır; (6) Doğumunda genellikle annesinin en yakınlarından biri (annesinin babası) onu öldürmeye kalkışır; (7) Ama gizlice kaçırılır, saklanır, götürülür; (8) Uzak bir ülkede üvey ana babalarca büyütülür (9) Çocukluğu üzerine bilgimiz yoktur; (10) Yetişkin olduktan sonra hükümdar olacağı ülkeye döner ya da gider (11) Bir kral, bir dev, bir ejderha ya da vahşi bir hayvanı yener, utkuya erişir; (12) Bu utkudan sonra bir hükümdar ailesinden bir kızla, genellikle yerini alacağı önemli kişinin kızıyla evlenir. (13) Hükümdar olur; (14) Bir süre olaysız hüküm sürer; (15) Yasalar getirir, uygulamaya koyar; (16) Daha sonra ya tanrıların ya da halkının gözünden düşer (17) Tahtından indirilir ve kentten sürülür; (18) Yazgısındaki ölümle karşılaşır; (19) Ölümü genellikle bir dağın tepesinde olur; (20) Çocukları varsa onun yerini almazlar; (21) Cesedi gömülmez; (22) Ama onun için bir ya da daha çok kutsal gömüt, kabir, yatır yapılır.”

4.2 Tragedyadan Performans Metni Oluşturma

Kral Oidipus'un performatif sahneleme sürecinde günümüzde de icra edilen geleneksel yağlı güreş formu ile Oidipus mitinin birlikte yer alacağı yeni bir performans metni oluşturulmuştur (Ek-1). İki farklı icrayı bir araya getirme düşüncesinin temelinde “agon” fikri yatmaktadır. Pehlivanların içinde bulundukları “agon” ve kendilerine olan inançları, her şeyi ve herkesi yenme hırsı ile bütünleşmiş olan karakterleri, tiyatro tarihinden de iyi bildiğimiz başka bir Dionysosçu beden olan Kral Oidipus'u anımsatır. Yunan mitolojisinin kara bahtlı kör talihli mitik kahramanı Kral Oidipus, akıllı ve gücüyle herkesi yenmiş, kahraman olmuş, ama bir tek, doğduğundan beri peşini bırakmayan kaderine mağlup olmuştur. Yine de hiçbir zaman pes etmemiş, aynı tozun

¹⁷ Metin And, Ritüelden Drama, s.182

toprağın içinde debelenen pehlivanlar gibi yılmadan son ana kadar rakibiyle (kaderiyle) mücadele etmiştir. O da kaderiyle bitmeyen bir “agon” içindedir.

Metnin oluşturulma sürecinde Oidipus mitine kaynak olarak MÖ 180 - MÖ 120 arasında yaşamış olan Atinalı tarihçi Apollodoros’un kayıtlarından ve Sofokles’in Kral Oidipus tragedyasından faydalanılmıştır. Tragedyada yer almayan mitik hikayenin başlangıcı tarihçi Apollodros kayıtlarına göre metne eklenmiştir. Oidipus’un son günlerini anlatan mite ya da Sofokles’in üçlemesinin son oyunu olan Oidipus Kolonos’ta trajedisinin öyküsüne yer verilmemiştir.

Performans metinleri konvansiyonel tiyatronun aksine çeşitli eksiltmeler, sıçramalar ve her zaman belirli bir neden sonuç ilişkisi içermeyen çoğunlukla postdramatik bir biçimi izleyen yapılarıdır. Çalışmaya konu olan metin, sahne üzerinde de provalarla birlikte gelişime ve değişime açık bir metindir ve sahne pratiği ile birlikte provalar sırasında da değişmiştir. Postdramatik bir biçim, metnin egemenliğini yitirmesi ve metnin performansın diğer elemanları ile aynı derecede önemli olacak şekilde hiyerarşisinin değişmesiyle ortaya çıkar. 1999 yılında Lehmann tarafından ortaya atılmış olan postdramatik kuram Avrupa tiyatrosu için önemli bir kırılımı işaret eder. Hiyerarşinin yok olması, gerçekliğin çöküşü, gösterge yoğunluğu, eşzamanlılık, müziksellik, bedensellik, gösterge yığmacası, peyzaj metin, somut tiyatro, olay/durum gibi ilkeleri takip eden bu yaklaşım, sahnedeki metnin bir performans metnine dönüşmesini olanaklı kılar (Lehmann, 2006). Performans, happening ya da imge tiyatrosu gibi örneklerle bütünleşen postdramatik biçim, dramatik tiyatronun metinden uzaklaşma arzusunu belirginleştirir (Karacabey, 2007, s. 132).

Metin de dahil tiyatronun her alanı için bir tür yapıbozumu olmasına rağmen, postdramatik tiyatro ve çağdaş performans da ilginç bir şekilde Antik Yunan’dan bu yana batı tiyatrosunun temel meselesi olan “kader”le uğraşır. Lehmann tiyatro için *“kader, temsilin bir diğer adı”* dır der.

“Aynı anda estetik ve etik bir deneyim olarak temsil edilebilirlik, trajik tiyatronun ana teması olan kaderin tezahürüdür. Bununla birlikte, eski modelden esinlenen dramatik tiyatro, kaderi bir anlatım çerçevesine, bir masalın seyrine düşürürken, drama sonrası tiyatroda bir olay örgüsü aracılığıyla değil, bedenin görünümü aracılığıyla ifade edilir: buradaki kader, jest yoluyla konuşur, söylence yoluyla değil.” ((Lehmann, 2006, s.173)

Lehmann bu görüşüne paralel olarak çağdaş formların da insanın dünyadaki sınırlılığına vurgu yapan işler olması ve özellikle insanın kendi bedenine hapsolmuş bir varlık olması, insanın kaderinin bedeni ve faniliğini hatırlatmaktadır. Bu bakımdan Oidipus uyarlaması bu çalışma da çoğunlukla bedensellik üzerine kurulmuş bir yapıdadır.

Oidipus uyarlamasının yeni metni öncelikle bir sayfalık bir anlatı olarak tasarlanmıştır. Postdramatik anlatı performans ile birleştirilerek anlatıda yapıbozum sağlanmış ve metin oyuncularla etkileşim halinde değiştirilerek ilerlenmiştir. Birkaç prova sonra roller belli olmuştur. Birinci Oyuncu (Demirel Işık) Oidipus karakteri olarak İkinci Oyuncu (Kerem Arla) Oidipus'un metin boyunca karşısına çıkan tüm güçler (İkinci Çoban, Akranı, Baba, Apollo, Kahin Tiresias) toplamda da Kader olarak kurgulanmıştır.

Kral Oidipus'un performans metni üç katmandan oluşmaktadır.

1- Anlatıcılar

2- Oidipus Evreni ve karakterleri

3- Yağlı Güreş

Metin toplamda on bir sahneden (episottan) oluşmaktadır. Yukarıda belirtilen üç katmanın varlığı, sahnede oyuncular tarafından sürekli hem rol hem de beden değişimleriyle icra edilir. Açılış sahnesinde tiyatral temsil katmanında her iki oyuncuyu birer anlatıcı olarak gördüğümüz, Oidipus katmanında iki çobanı imleyen, yağlı güreş katmanında da kırmızı dipli mum ile seyirciyi davet eden Cazgır temsili ile aynı anda üç katmanın bir arada sahnede gösterilmesi hedeflenmiştir. Cazgırın sesiyle yaratılan Kırkpınar'ı temsil eden katman ile birlikte, tiyatral anlatıcının Oidipus hikayesinin başını anlatması ve şimdi ve burada mum ışığı kullanımı ile mekân-ışık ilişkisi kurarak hem temsil hem de performatif bir katman yaratmaktır. Böylece temsil ve performans katmanları aynı anda görünür olur. Bu seçim yer yer yeniden uygulanacak olup, oyunun bazı sahnelerinde ise Oidipus hikayesine ya da yağlı güreşin kendisine özel daha belirgin rol ve temsil düzlemi de kurulması hedeflenmiştir.

Her katman arasında sembolik referanslar kullanılmıştır. Örneğin on birinci sahnede Oidipus'un ayak bilekleri şiş iken evlatlık verilmesi ve bu durumunun kendisine isim olarak (Şişik Ayak) verilmesi ile yağlı güreşte faul yapılırken ayak bileğine bağlanan kırmızı kurdela sahneleri aynı anda hem Oidipus evrenini hem de yağlı güreş evrenini bir araya getiren bir referans olarak kullanılmıştır.

Diğer sembolik referanslardan biri de, Oidipus ve Apollon Tapınağı Kahini ve oyun metnindeki ana kahin olan Tireasias sahnelerinde kullanılmıştır. Bu sahnelerde sahne önünde yerde duran ve sahnenin arka duvarına ışık veren bir ramp ışığı kahinlerin arkasındaki duvarda büyük bir gölge beden oluşturur. Oidipus'a gerçeğin büyüklüğünü gösteren ve asıl ışık kaynağının Apollon olduğunu imleyen bu sahne, aynı zamanda sahnede gölge oluşumu ile seyirci için yeniden gösterimsel (performatif) özellikler taşıyan bir mekân-ışık dönüşümü yaratmıştır.

4.3 Oyun Ekibi

Oyun ekibi, çalışmanın yoğunluğuna ve deneyimselliğine açık, özveri ile çalışmaya katkı sağlayan isimlerden oluşmaktadır. Anadolu Üniversitesi Devlet Konservatuarı öğretim üyelerinden Prof. Dr. Mustafa Sekmen tarafından süpervizörlüğü yapılan bu performansta; Gizem Gürer uyarlayan ve yöneten olarak görev almış; Selçuk Üniversitesi Güler Sabancı Devlet Konservatuarı oyunculuk bölümü mezunu Demirel Işık ve Selçuk Üniversitesi Güler Sabancı Devlet Konservatuarı oyunculuk dördüncü sınıf öğrencisi Kerem Arla oyuncu olarak yer almıştır. DTCT Tiyatro Tarihi ve Kuramı mezunu deneyimli oyuncu Yunus Çördük de yedek oyuncu olarak bir süre çalışmalara eşlik etmiştir. Reji asistanı olarak Atılım Üniversitesi İngiliz Dili ve Edebiyatı öğrencisi Zeynep Sungun, koreograf olarak da Hacettepe Modern Dans Bölümü mezunu Begüm Başekim oyuncular belirlendikten sonra ekibe katılmıştır. Oyun dramaturjisini Hüseyin Arslan; müzik tasarım ve düzenlemeyi Orhan Görgülü; kostüm tasarımını Günseli Sönmez; video art çalışmasını ise Fatih Mansur; afiş tasarımını ise Gizem Güney yapmıştır. Başlangıçta üç oyuncunun dönüşümlü oynaması için yapılan program, Yunus Çördük'ün sağlık sorunları sebebiyle ayrılmasının ardından Demirel Işık ve Kerem Arla ile devam etmiştir.

Sanatta Yeterlik tezinin uygulama sürecinde yer alan ekip arkadaşlarının sürece dair fiziksel ve zihinsel katkıları da çalışmanın ilerlemesinde çok önemli rol oynamaktadır.

4.4 Prova ve Eğitim Çalışmaları

Sanatta yeterlik tezine konu olan Kral Oidipus uyarlaması, metin odaklı konvansiyonel bir tiyatro oyunundan ziyade, gösterimsel özellikleri daha yoğun ve performatif (edimsel) bir yapıya sahip bir performans olarak tasarlanmıştır. Bu tasarım sürecinde, yalnızca metnin egemen olmadığı, beden, mekân ve sesin de performans üzerindeki etkilerini ön plana çıkaran bir yöntem benimsenmiştir. Bu bağlamda, projeye katılan

ekibe performans arařtırmalarına dair teorik dersler verilmiř ve masabařı toplantılar yapılmıřtır. Bu teorik derslerde, ritüelistik formlar ve geleneksel icra biçimleri üzerine odaklanılmıřtır.

Çalıřmalar kapsamında, farklı coğrafyalara ait performans biçimleri internet üzerinden izlenmiř ve teorik olarak analiz edilmiřtir. İzlenen örnekler arasında Japon Kabuki ve Noh tiyatrosu, Hint Kathakali dansı, tasavvuf inancındaki sema törenleri, Alevi-Bektařı cemlerinde gerekleřtirilen semah dönme, Ařıklık ve Köeklik gelenekleri, zikir törenleri, rock ve metal konserlerindeki kendinden geme sahneleri gibi farklı biçimlerdeki performans türleri yer almıřtır. Bu örneklerin her biri, mekân, beden ve sesin nasıl bir araya gelerek performatif olanı yarattığını ve seyirciyle olan etkileřimini nasıl şekillendirdiğı tartıřılmıřtır. Bu teorik tartıřmalar, yer yer sahne provalarında da uygulamalı olarak gündeme getirilmiř, özellikle performans metnlerinin konvansiyonel tiyatro metnlerinden farklılıkları üzerine de fikir birliğı saėlanmıřtır.

Sahne provalarında, oyuncularla ilk olarak Theodoros Terzopoulos'un *Dionysos'un Dönüřü*¹⁸ kitabının son bölümündeki alıřtırmalar alıřılmıřtır. Bu alıřtırmalar, Terzopoulos'un eėitim yöntemlerine dayalı egzersizler olup, Habitus yayınları tarafından řifreli olarak verilen karekodu ieren video kayıtları üzerinden, ilk dört provada düzenli olarak uygulanmıřtır. Bu video kayıtlarında yer alan Terzopoulos'un egzersizlerinin ilk on bir adımı, oyuncular tarafından sahnede alıřılmıřtır.

Provalar¹⁹, haftada üç gün, günde iki saatlik beden ve nefes alıřmaları temelli bir fiziksel hazırlık süreci olarak bařlamıřtır. Prova süreleri, oyuncuların bedensel farkındalıklarını arttırmak ve performans iin gerekli fiziksel esneklik ile dayanıklılığı saėlamak amacıyla sonraki haftalarda artırılmıřtır. Gündelik dıřı bedeni oluřturmak iin gerekleřtirilen bazı egzersizler, doğrudan kullanılacak şekilde gerek performansa sonradan entegre edilmiřtir.

Toplamda 32 hafta süren prova süreci Ankara'da Fade Stage, Sanat Üretim Topluluėu, Anadolu Müzik Kültürleri Derneėi ve Bilkent AST Sahne gibi sahnelerde gerekleřtirilmiř ve konu olan performans 30 Kasım 2023'te Bilkent AST Sahne'de prömiyer yapmıřtır.

¹⁸ Terzopoulos, T. (2016). *Dionysos'un Dönüřü* (B. İ. Dinel, ev.). Habitus Kitap

¹⁹ Ek: Prova Notları

Görsel 4.1

Fade Stage provalardan seçki, Nisan 2023 (Yönetmen Gizem Gürer, Oyuncular Demirel Işık ve Kerem Arla)



Görsel 4.2

Anadolu Müzik Kültürleri Derneği prova, Haziran 2023 (Yağlı Güreş eğitmeni Ahmet Yunus Karataş ve oyuncular Demirel Işık, Kerem Arla)



Görsel 4.3

Sanat Üretim Derneği prova, Temmuz 2023 (Demirel Işık, Kerem Arla)



Görsel 4.4

Bilkent Sahne AST ışık ve provası, Ekim 2023 (Reji asistanı Zeynep Sungun)



Prova ve eğitim süreçlerinde saha araştırmaları da gerçekleştirilmiştir. 15 Ekim 2023 tarihinde Şaban Yılmaz Spor Kompleksinin açılışıyla birlikte düzenlenen ve Ankara Büyükşehir Belediyesi, ASKİ Spor ve Türkiye Geleneksel Güreşler Federasyonu işbirliğiyle gerçekleştirilen "Gazi Paşa'yı Anma ve Yağlı Pehlivan Güreşleri"ne tüm ekip seyirci olarak katılım sağlamıştır. Bu şenlikte, 60 başpehlivan ve toplamda 700 pehlivan mücadele etmiştir²⁰. Etkinlikte akademisyen ve eski Başpehlivan Sayın Recep Kılıç ile yapılan saha çalışması, geleneksel güreşin teknik yönlerini öğrenmek ve sahneye nasıl aktarılabilceğini anlamak adına önemli bir deneyim olmuştur. Bu gözlemler, güreşin fiziksel ve dramatik yönlerinin birleşmesi için sağladığı katkılarla, oyunun performans yönünün güçlenmesine, geleneksel sporun bedensel ve estetik öğelerinin sahneye nasıl yansıtılacağına dair önemli katkılar sunmuştur.

²⁰ <https://www.ankara.bel.tr/haberler/mansur-yavas-duyurdu-saban-yilmaz-spor-kompleksi-yagli-pehlivan-guresleri-ile-acildi-16786?>

Görsel 4.5

1. Gazi Paşa Yağlı Pehlivan Güreşleri, Ekim 2023, Ankara



Görsel 4.6

Ekip ve Başpehlivan Recep Kılıç saha çalışması, Ekim 2023, Ankara



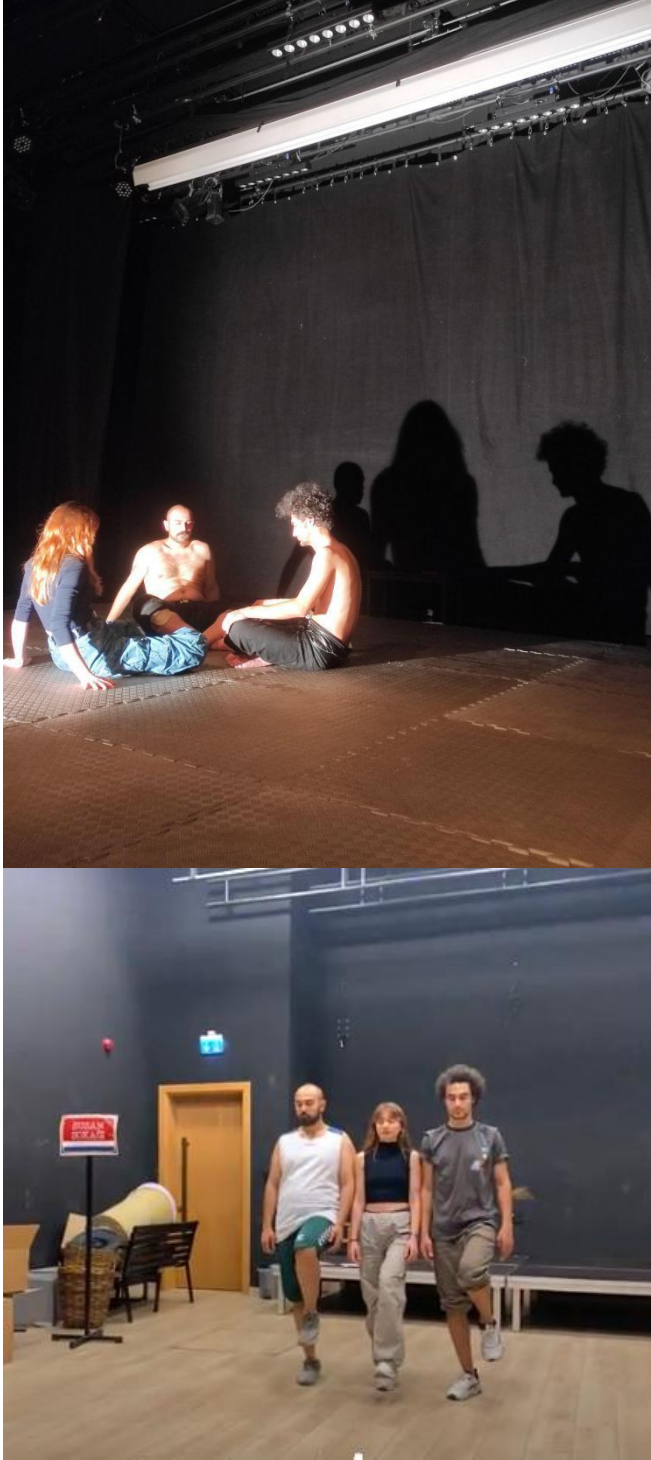
Görsel 4.7

Ekip ve Başpehlivan Recep Kılıç saha çalışması, Ekim 2023, Ankara



Görsel 4.8

Koreograf Begüm Başekimle prova, Bilkent AST prova sahnesi, Temmuz 2023 (Kerem Arla, Begüm Başekim, Demirel Işık)



2 Kasım 2023 tarihinde Bilkent AST Sahnedeki provaya katılan tez danışmanı Prof. Dr. Mustafa Sekmen, performansı izleyip görüşlerini bildirmiştir.

Görsel 4.9

Ekip ve Prof. Dr. Mustafa Sekmen, Bilkent AST Sahne, Ekim 2023



4.5 Uygulama

4.5.1 Birinci Sahne - Cazgırın Manisi, anlatıcının sesi

Koyun kuzu çanı seslerinin eşlik ettiği, karanlık bir ortamda sahneye sağdan ve soldan giren iki oyuncu, ellerinde Kırkpınar'a özgü bir sembol olan yanan **kırmızı dipli mum** taşımaktadır. Bu görsel, yağlı güreş geleneğinin bir yansıması olarak sahnelenmiş, aynı zamanda performansın başındaki seyirciyi oyuna davet etme amacını taşımaktadır. Mumların yanıyor oluşu, geleneksel güreş sahnelerinin atmosferini kurarken, seyirciyi "şimdi ve burada" gerçekleşecek olan performansa ritüelistik bir biçimde davet etmektedir. Böylece, bu sahneye giren oyuncular, yalnızca bir görsel öge sunmakla kalmaz, aynı zamanda seyircinin de aktif bir parçası haline gelmesini sağlayan iki katmanlı bir anlam dizgesi yaratmaktadır.

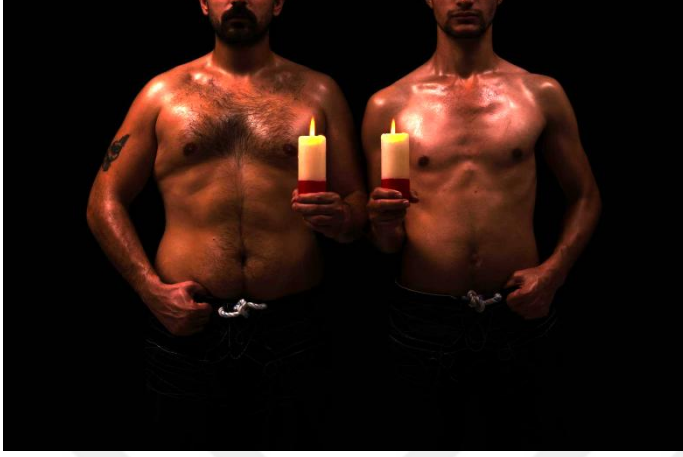
Anlatıcılardan biri, **Cazgır** karakterini üstlenerek, yağlı güreş seremonisinin hikâyesini anlatmaya başlar. Cazgır, geleneksel yağlı güreşlerin ve halk anlatılarının merkezi figürüdür. Diğer oyuncu ise yine bir anlatıcı olarak Cazgır'ın rolünü devralarak hikâyeyi devam ettirir. Ancak, ikinci oyuncu aynı zamanda tiyatro sanatının hikâye anlatıcısıdır. Böylece, Cazgır'ın ritüel bağlamındaki rolü ile tiyatral anlatıcının sahnede üstlendiği rol, bir arada varlık gösterir. Seyirci, bu iki farklı anlatım katmanını aynı anda izler, yani geleneksel yağlı güreş ritüelinin anlatıcısı olan Cazgır'ın anlatısı ile tiyatral anlatıcının sahnedeki varlığı birbirine paralel bir şekilde sunulur.

Karakterlerin anlatıları tamamlandığında, her iki oyuncu da aynı anda **pehlivan selamı** verir ve mumlarını söndürür. Bu eylem, ritüelistik bir kapanış niteliği taşır. Sahne ışığı yandıktan sonra, iki anlatıcıyı meydanda görürüz. Burada, birbirlerinin güreşteki yiğitliklerini överek izleyiciyi bir kez daha güreşe davet ederler. Bu moment, izleyiciye sadece oyunun başlama ritüelini sunmakla kalmaz, aynı zamanda sahnenin içindeki karakterlerin hem geleneksel ritüelin hem de tiyatral gösterimin bir arada nasıl işlediğine dair derinlemesine bir anlayış sunar.

4.5.2 İkinci Sahne - Peşrev başlar: İki Çoban

Görsel 4.10

Anlatıcılar Kırmızı Dipli Mum ile gelir



Oidipus'un bebekken ailesi tarafından bir çobana verilmesi ve çobanın onu Kithairon Dağı'nın diğer tarafındaki başka bir çobana teslim etmesi, hikayenin temel yapı taşlarından biridir. Bu öykü, güreşe hazırlanan iki pehlivan tarafından, diyalog şeklinde tekrarlanır ve böylece Oidipus'un çocukluk dönemine dair bu önemli anekdot, performansın bir parçası haline gelir. Bu anlatı, hem karakterin geçmişine dair bir referans sunar hem de performansın içinde yer alan ritüelistik yapıyı pekiştirir.

Hikayenin ardından, yağlı güreş müsabakalarında pehlivanların güreşe hazırlık süreci olan **Peşrev** başlar. Peşrev, yağlı güreşin ayrılmaz bir parçasıdır ve ritüelistik bir anlam taşır. Bu ritüel, güreşe hazırlanan pehlivanların, güçlerini ve yeteneklerini sergileyerek seyircilerini etkileme çabasıdır. Peşrev, yalnızca bir ısınma hareketi değil, aynı zamanda bir meydan okuma, bir gösteriş ve seyirciyle etkileşim anıdır. Pehlivanlar, çayırdaki seyircilere kendilerini beğendirmek için en iyi şekilde peşrev yapmaya çalışırlar. Bu süreç, hem fiziksel bir hazırlık hem de ritüel bir performanstır.

Görsel 4.11

Peşrev



4.5.3 Üçüncü Sahne - Oidipus Er Meydanında: Tek dalma

Peşrevini tamamlayıp selamını veren oyuncular, birbirlerine dönerek **paça çekme** hareketini yaparlar. Bu hareket, yağlı güreş ritüelinde centilmenlik olarak kabul edilir ve rakibin paçasından kolayca tutup devirmemesi için ilk baştan kontrol edilmesi gerektiğini hatırlatan sembolik bir eylemdir. Sahnedeki bu ilk güreş hareketi, oyuncuların sahnedeki rollerine hazırlık olarak yapılır. Paça çekme, yalnızca fiziksel bir hareket değil, aynı zamanda güreşteki dengeyi ve stratejiyi simgeleyen bir ritüeldir.

Görsel 4.12

Paça çekme



Bu sahnede, rol deęiřimi gerekleřir ve oyuncularından biri, Oidipus'un genlięini, dięeri ise Oidipus'un yařadığı Korinth řehrindeki akranını canlandırmaktadır. Davul sesleri eřlięinde greře bařlayan oyuncular, yaęlı greřin aksine, bu sahnede kuru greř yapmaktadırlar. Performansın estetik deęiřimi burada nemli bir yer tutar; nk sahnede izleyiciye sunulan grsel deneyimin, ilerideki Sfenks sahnesiyle baę kurması amalanır. Sfenks, mitolojide Oidipus'un yendięi en nemli figrdr ve bu nokta, izleyicinin merakını artıracak řekilde tasarlanmıřtır.

Gen Oidipus, akranını yaęlı greřte tek baldırdan tutup yere yıkma hareketi olan Tek Dalma ile yener. Bu, Oidipus'un gcn ve rakibine karřı stnlęn gsteren dramatik bir anıdır. Oidipus, arkadařını yere serdikten sonra onu yeniden greře davet eder. Ancak bu davet, bir meydan okuma ve aynı zamanda Oidipus'un hırsı ile arkadařına karřı duyduęu stnlk arzusunun bir yansımasıdır.

Grsel 4.13

Oidipus akranını yener



Arkadařına, "evlatlık" olduęunu sylerken, Oidipus itiraz eder. Bu, karakterin isel atıřmalarını ve kimlik arayıřını ortaya koyan nemli bir andır.

Sonrasında, ilk Rya Pozuna geilir.

Görsel 4.14

Rüya Sahnesi A pozu



Rüya sahneleri, **A-B-C-D-E-F** olarak adlandırılan altı farklı pozdan oluşur. Bu pozlar, Oidipus'un bilinçdışını ve rüyalarını simgeler. Pembe ışık altında, her bir poz, oyun içerisindeki farklı sahneleri birbirine bağlamak için kullanılır. Tibet çanı efekti, bu pozlar sırasında seyirci üzerinde meditatif bir etki yaratmak amacıyla devreye girer. Pozlar, koreograf Begüm Başekim ile birlikte belirlenmiş ve her bir poz anlık bir fotoğraf gibi sahnelenmiştir.

Pozlar, anlamsal olarak sonraki sahnelerle doğrudan bağlantılı değildir ve kendi içinde bir dizge oluşturmaz. Tıpkı rüyalarda olduğu gibi, karmaşık ve tekinsizdir. Bu pozlar, olayların kesin hatlarla anlatılmasından çok, seyircinin zihinlerinde belli belirsiz anımsatıcılar bırakmayı amaçlar. Her bir rüya sahnesi, Oidipus'un bilinçaltındaki derin duyguları, korkuları ve içsel çatışmalarını yansıtan soyut bir anlatıdır.

4.5.4 Dördüncü Sahne - Tapınak: Kehanet belirir

Evlatlık olduğunu öğrenen Oidipus, Apollon Tapınağı'na koşarak kahine kim olduğunu sorar. Tapınak kahini ona **“Memleketine gitme, babanı öldüreceksin; memleketine gitme, annenle evleneceksin!”** diyerek kehanetini açıklar. Bu sahne, Oidipus'un kaderiyle yüzleşmeye başladığı kritik anı simgeler.

Sahneye yerden açılan ramp ışığı düşer ve bu ışık, iki oyuncunun gölgelerinin arkadaki duvara yansımaları sağlar. Fiziksel olarak, Oidipus'un konumu ile tapınak kahini arasındaki fark vurgulanır; tapınak kahini ışıqla daha büyük, Oidipus ise öne doğru yürüyerek daha küçük bir figür olarak görünür. Bu ışık-gölge ilişkisi, karakterlerin ruhsal durumlarının bir yansımasıdır: Tapınak kahini, kehanetiyle büyük bir güç ve bilgiye sahipken, Oidipus yeni öğrendiği bu korkunç gerçek karşısında küçülmekte ve hüsrana uğramaktadır.

Oidipus'un duyduğu kehanet karşısındaki şaşkınlık ve korku, gerçeğin ışıqlıyla birlikte giderek değişen bir görsel dönüşümle sahnelenir. Antik Yunan'daki Apollon tanrısı, güneşi, ışığı, gerçeği ve bilgiyi simgeler. Dolayısıyla Apollon'un ışığının, Oidipus üzerindeki etkisi sahne ışıklarıyla anlatılır. Işık ve gölge arasındaki geçişler, Oidipus'un zihinsel ve duygusal dönüşümünü yansıtır; başlangıçta net olmayan ve karanlık olan bilgilere ulaşırken, gerçeğin ışığıyla karşılaştıkça hem fiziksel hem de ruhsal olarak değişir.

Oidipus, bu korkutucu ve sarsıcı gerçeklerle başa çıkmakta zorlanır ve sonunda kaçır. Onun bu kaçıışı, hem fiziksel bir hareket hem de kaderinden kaçma çabası olarak sahnelenir. Kaçıışı, yalnızca bedensel bir eylem değil, aynı zamanda ruhsal bir kopuşu ve kaderle yüzleşmeye dair korkusunu simgeler.

Görsel 4.15

Oidipus Tapınakta



4.5.5 Beşinci Sahne - Babayı öldürmek: Künde

Görsel 4.16

Rüya Sahnesi B pozu



Bu sahne, Oidipus'un babasıyla –bilmeden– karşılaştığı ve onu öldürdüğü mitolojik anın sahneleme yorumunu içermektedir. Bu sahne, yalnızca dramatik bir düğüm değil, aynı zamanda karakterin kaderle yüzleştiği bir kırılma noktası olarak ele alınmıştır. Yorumda, bedensel karşılaşma bir rüya imgesiyle çerçevelenmiş, ritüelistik ve fiziksel bir güreş biçimiyle sahnede somutlaştırılmıştır.

Sahne, “Rüya Sahnesi – Poz B” başlığı altında başlatılmış, bu başlık aracılığıyla seyirciye gerçeklik ile düşsel olan arasında geçirgen bir atmosfer sunulmuştur. Genel ışıkla birlikte rüya imgesine geçilir; bu ışık, sahneye hem zamansızlık hem de zihinsel bir alan etkisi kazandırır. Oidipus ve karşısına çıkan yaşlı adam –ki bu karakter aslında bilmeden babasıdır– mekânın iki çapraz köşesinden diyagonal bir hat üzerinde birbirlerine doğru ilerler. Bu hat, yalnızca mekânsal bir yönlendirme değil, aynı zamanda karakterlerin kaçınılmaz kaderlerini simgeleyen çizgisel bir çatışma alanı olarak yorumlanmıştır.

İki oyuncu, beden bedene karşılaşır. Fiziksel koreografi, simetrik ve gerilimli bir yapıda kurgulanmıştır; karakterler birbirine yol vermez. Bu durum, yalnızca fiziksel bir çatışma değil, aynı zamanda kuşaklar arası güç mücadelesi ve eril iktidar savaşını temsil eden sembolik bir yapı olarak değerlendirilmiştir. Oyuncuların birbirlerine dokunmadan önce

yarattığı bu fiziksel gerilim, dramaturjik olarak Oidipus’un içsel çatışmasını sahneye taşır.

Oidipus’un bir anda sinirlenerek yaşlı adama “el ense” çekmesi, geleneksel Türk güreşi referansı ile oluşturulmuş fiziksel bir eylemdir. Bu hareket, performansın yerel estetikle kurduğu bağı güçlendirirken, aynı zamanda karakterin kontrolsüz öfkesinin bedensel bir ifadesi olarak işlev görür. Ardından gelen güreş sekansı, belirli bir koreografi ile tasarlanmış; geleneksel güreş tekniklerinden “künde” ile sonuçlandırılmıştır. Bu teknik aracılığıyla Oidipus, babasını yere serer.

Bu noktada sahneleme, dramatik anlatının ötesine geçerek bir ritüele dönüşür. Güreşin sonunda Oidipus’un kazanan edasıyla yerde yatan adama elini uzatması, hem bir kibir hem de geç kalmış bir şefkat jestidir. Fakat yaşlı adam artık ölmüştür. Bu anda genel ışık kapanır. Işığın kesilmesi, rüya sahnesinin sona erdiğini ve trajik gerçeğin –ölümün– keskinliğini seyirciye hissettiren bir anlatısal kırılma noktası oluşturur.

Bu sahneleme, post-dramatik estetik bağlamında, metnin kronolojik yapısını bozmadan ancak temsilin ötesine geçen bir fiziksel anlatım biçimiyle tasarlanmıştır. Oyuncuların bedeni yalnızca rolü aktaran bir araç değil, aynı zamanda çatışmayı yaşayan ve seyirciye deneyimleten bir özneye dönüşür. Dramatik metnin bu biçimde fiziksel ritüele evrilmesi, hem seyirciyle kurulan ilişkiyi yoğunlaştırır hem de karakterin psikolojik dönüşümünü bedensel düzlemde ifade eder.

Sahne, “babayı öldürme” teması üzerinden, hem mitolojik hem de psikanalitik bağlamlarda okunmaya uygundur. Freud’un Oidipus kompleksine referansla, bu karşılaşma hem bilinçdışı bir arzunun bedenselleşmesi, hem de toplumun ataerkil yapısıyla hesaplaşma anı olarak sahnelenmiştir. Geleneksel güreş formunun bu bağlamda kullanımı, modern bedenle kadim bir anlatı arasında köprü kurarak anlatıya yerel bir yorum katmıştır.

Görsel 4.17

Rüya Sahnesi C pozu



4.5.6 Altıncı Sahne - Sfenks'i Yenmek: Paça kazık

Bu sahne, Oidipus'un Sfenks ile karşılaşmasını yorumlayan ve klasik anlatıyı geleneksel yağlı güreş formu üzerinden yeniden bedenleştiren sahneleme stratejileriyle şekillendirilmiştir. Postdramatik tiyatrunun temsilden çok deneyime odaklanan yapısıyla, sahne hem ritüel hem de fiziksel mücadele alanı olarak kurgulanmıştır.

Sahne, genel ışığın açılmasıyla birlikte bir anlatı bölümü olarak başlar. Birinci Oyuncu, “Cazgır” rolüyle geleneğe özgü bir anlatıcı formunu üstlenir. Cazgır, hem güreş ritüelinin açılışını yapar hem de seyirciye sahnede olacaklara dair sözlü bir çerçeve sunar. İkinci Oyuncu ise yere diz çökerek pehlivan selamını icra etmeye başlar. Bu selam, kesintisiz biçimde, bir ritüel gibi uzatılır; seyircinin ritme ve bedensel sürekliliğe odaklanması amaçlanır.

İkinci Oyuncu'nun, Sfenks'in bilmecesini sormasıyla birlikte anlatı dramatik bir yoğunluk kazanır. Bu noktada, Cazgır'dan bir anda Oidipus'a dönüşen Birinci Oyuncu bilmecenin yanıtını verir ve sahnede aniden gerçekleşen bu dönüşüm, oyuncunun çoklu kimlik taşıyıcılığına işaret eder. Oidipus'un cevabının ardından yere çökmüş olan İkinci Oyuncu'nun bileğinden tutulması, anlatısal bir zafer anını beden üzerinden sahneye taşır.

Sahne arkasında baştan beri duran bakır yağ çanağının, iki oyuncu tarafından birlikte sahne önüne taşınması, fiziksel eylemin törensel bir aktarımına dönüşür. Bu çanağın, sadece bir nesne değil, aynı zamanda güç mücadelesinin ve bedenin dönüşümünün merkezi olduğu vurgulanır. Davul seslerinin ritmiyle eş zamanlı olarak yere çömelip yağlanmaya başlayan oyuncular, geleneksel yağlı güreşin ritüel estetiğini sahneye taşır.

Yağlanma süreci, gelenekte olduğu gibi yağın dikkatli kullanımı yerine, teatral bir jestle görsel zenginliğe dönüştürülür. Oyuncular, çanaktan avuçladıkları yağı bilinçli olarak göstere göstere, seyirciye dönük biçimde bedenlerine uygular. Bu jest, ritüelin gösteriye dönüşümüyle postdramatik bir temsile evrilir. Bu sırada sahne zeminine yerleştirilmiş

tatami minderlerin yağla temas etmesi, mekânın da oyuncularla birlikte dönüşen bir performans ögesi olarak ele alındığını gösterir.

Yağlanmanın ardından başlayan güreş sekansı, Oidipus ile Sfenks arasında fiziksel bir karşılaşmaya evrilir. Sfenks karakteri burada mitolojik bir canavar değil, güçlü ve dişil bir rakip olarak bedenle temsil edilir. Mücadele, geleneksel güreşin tekniklerinden biri olan ve sahnede uygulanması oldukça zor olan *Paça Kazık* pozisyonuyla sonuçlanır. Bu hareket, yalnızca fiziksel bir zafer değil, aynı zamanda bilme, çözme ve egemenlik kurma temasının bedensel bir metaforudur.

Zaferin hemen ardından sahne estetiği değişir; tekno müzik ve video art projeksiyonları devreye girer. Bu geçiş, Oidipus'un zihinsel dönüşümünü, ekstaziye varan kendilik kaybını görsel ve işitsel bir atmosferle destekler. Oidipus karakteri kendinden geçmiş bir dansa başlarken, sahnede yalnız kalmaz. İkinci Oyuncu (Sfenks), bu dansın çevresinde tedirginlik içinde dolanır, onu gözlemler. Bu sahne, yalnızca dramatik bir kapanış değil, aynı zamanda post-dramatik tiyatroya özgü bir “duygulanım alanı” yaratır; izleyiciye tek bir anlam sunmaz, çoklu duygusal ve düşünsel okumaları teşvik eder.

Görsel 4.18

Oidipus ve Sfenks Bilmece Sahnesi



İki oyuncu performansın başından beri sahnenin en arkasında duran bakır yağ çanağını sahnenin önüne birlikte taşır. Davul sesleri eşliğinde yere çömelip yağlanmaya başlarlar.

Şimdi Sfenks ve Oidipus g reşecektir. Yağlanma rit elinin orjinalinde yağ kazanının  st ne eğilerek, m mk n olduėunca yağı boşa harcamama gayesi vardır. Fakat sahne  zerinde bu ama  beklenen seyir zevkini yaratamayacağı i in, iki oyuncu da karřılıklı olarak  anaktan avu ları ile yağı g stere g stere almakta ve   moldikleri yere doėru taşıyıp yağlanmaktadırlar. Yerdeki tatami minderler de yağ olmaktadır.

G rsel 4.19

Sfenksle G reř



Yağlanmanın ardından bařlayan g reřte Oidipus karakteri Sfenks'i yağlı g reřte en zor pozisyonlardan biri olan Pa a Kazık ile yener. Ardından tekno m zik ve video art eřliėinde Oidipus'un ekstazi i eren kendinden ge me dansı bařlar. Bu esnada İkinci Oyuncu Oidipus'un hareketlerinden tedirgin řekilde  evresinde dolandır ve onu g zetler.

Görsel 4.20

Oidipus tekno müzik ve video artla dans eder



4.5.7 Yedinci Sahne- Veba: Katil bu şehirde

Bu sahneun açılış sahnesi tamamen karanlıkta başlar. Sahne ışıkları kapalıdır; sadece sahnenin sağ ve sol yanlarına yerleştirilen mumların titrek ışıkları mekâna yön verir. İki oyuncu, bu mumların yanında konumlanarak harekete geçer. Oyuncular, bedenlerinin üst kısmına – göğüslerine doğru – çapraz ve ritmik bir şekilde vurmaya başlarlar. Bu fiziksel eylem, Caferi ritüellerinde görülen ve trans hâline yaklaşan bedensel tekrarlarla ilişkilidir. Performansın bu kısmında amaç, oyuncunun bedenini bir malzeme olarak kullanarak, şimdi ve burada, seyircinin gözleri önünde bedene uygulanan ritmik şiddetin görünür ve hissedilir kılınmasıdır.

Bu fiziksel katmanla eşzamanlı olarak oyuncular, replikler aracılığıyla Thebai halkının veba nedeniyle yaşadığı yoğun acıyı dile getirir. Bedenin ritmik hareketi ile metnin içeriği arasında kurulan bu eşzamanlılık, fiziksel acının seyirlik bir forma dönüşmesini amaçlarken, sözlü anlatımın dokusunu da derinleştirir. Sahneye yayılan karanlık atmosfer, seyircide bilinmezliğe dair bir gerilim yaratırken, oyuncuların ellerinde tuttukları mumlarla "katili" aramaları bu karanlığı metaforik olarak da işler. Mum, hem yol gösterici hem de belirsizliğin içinde umutsuzca bir çare arayışının simgesine dönüşür. Bu mizansen, suçlunun şehirde olduğuna dair kolektif bir korkunun ve çaresizliğin sahneye yansımasıdır.

Görsel 4.21

Katil kim?



4.5.8 Sekizinci Sahne- Kahinle görüşme: Hakikat güreşmez

Bu sahnede Birinci Oyuncu Oidipus'u, İkinci Oyuncu ise Kahin'i canlandırmaktadır. Mizansen, görsel ve mekânsal olarak hakikatin hem görünür hem de kaçınılabilir niteliğini ortaya koyacak şekilde tasarlanmıştır.

Kahin, yüzü seyirciye dönük biçimde sahnenin ortasında sabit durur. Onu aydınlatan tek ışık kaynağı, sahne önünden yükselen ve zemine yerleştirilmiş ramp ışığıdır. Bu ışık, Kahin'in bedenini arka fonda büyütür ve çarpıcı bir gölge yaratır. Böylece seyirci hem Kahin'in bedensel varlığına hem de bu varlığın büyütülmüş, neredeyse tehditkâr ya da uhrevi niteliğine tanık olur. Bu gölge, yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda sembolik bir alan yaratır: Kahin'in bilgisi, görünenden fazlasını barındıran ve üzerine söz söylenemeyecek denli ağır bir hakikatin yansımasıdır.

Bu görsel düzen içinde Oidipus, Kahin'in çevresinde dolanır. Sürekli hareket halindedir; yürüyüşü sorularıyla senkronize bir şekilde giderek hızlanır. Her yeni soruda, Oidipus'un adımları da ivme kazanır; bu, onun hakikate duyduğu arzunun ve öfkenin bedensel ifadesidir. Oidipus'un gölgesi ise sahneye düşerken Kahin'inkiyle karşılaştırıldığında çok daha küçük ve sönük bir biçimde görünür. Bu, hem Oidipus'un bilgiden uzaklığını hem de hakikat karşısındaki zayıflığını ima eder.

Sahnenin sonunda Kahin, Oidipus'un hareketini tek eliyle durdurur. Bu jest, fiziksel güçten çok, bilgisel ve varoluşsal bir üstünlüğün temsili olarak sahneye yerleştirilmiştir.

Ardından Kahin, belindeki altın kemeri çıkararak Oidipus'a devreder. Bu eylem, sahnede önceki bölümlerde Oidipus'a ait olan ve onun iktidarını simgeleyen kemerin artık kendisinde olmadığını, hakikatin ağırlığını ve yükünü taşımanın başka bir düzleme geçtiğini gösterir. Böylece sahne, bilgiyi elinde tutanla arayan arasındaki dengesizliğe ve gerilime görsel ve dramatik bir çözülme getirir.

Görsel 4.22

Oidipus ve Kahin



Görsel 4.23

Rüya Sahnesi D pozu



4.5.9 Dokuzuncu Sahne - Kurt kapanı, keçi dikmesi

Bu sahnede mekânsal yerleşim ve ışık kullanımı, sahneye hem görsel bir gerilim hem de anlam katmanları eklemek amacıyla özel olarak tasarlanmıştır. Sahnenin ön sol köşesinde İkinci Oyuncu, arka sağ köşesinde ise Birinci Oyuncu daraltılmış lokal ışıklar altında konumlanır. Bu karşıt konumlandırma, hem fiziksel hem de dramaturjik bir mesafeyi işaret eder. Oyuncular arasındaki bu mesafe, sahne boyunca devam eden bilgi aktarımı ve onun doğurduğu içsel çatışmayla örtüşür.

Birinci Oyuncu bu sahnede, Oidipus'un ilk kentinden gelen bir Haberci'yi canlandırmaktadır. Habercinin verdiği bilgi, Oidipus'un babasının öldüğü ve artık kendi şehrine dönerek tahta geçebileceğidir. Bu haberle birlikte Oidipus'un verdiği her yanıt, güreş kültüründen alınan belirli bedensel pozlarla ifadesini bulur. "Kurt kapanı", "keçi dikmesi", "tilki kuyruğu", "tek dalma", "çift dalma" ve "künde" gibi geleneksel yağlı güreş oyunlarına ait bu pozlar, Oidipus'un zihinsel çabasının beden yoluyla sahneye aktarılmasıdır.

Her bir güreş pozisyonu, karakterin duyduğu şaşkınlık, inkâr, sorgulama ve sezgisel çözümleme anlarını fiziksel olarak görünür kılar. Böylelikle seyirci, Oidipus'un entelektüel düzlemde yaşadığı karmaşayı ve gerçekliğe yaklaşma çabasını sadece sözlerle değil, bedenin diliyle de izleme olanağı bulur. Bu biçimsel tercih, tragedya estetiği ile yerel ve geleneksel bir bedensel anlatı formunu buluşturur.

Sahne boyunca Oidipus, her duraksamasında ve cevap arasında **pehlivan selamı** verir. Bu selam, hem bir hazırlık hem de bir saygı jestidir; aynı zamanda her poz arasında karakterin hakikate bir adım daha yaklaştığını gösteren bir geçiş işareti işlevi görür. Bedenin her tekrarlı selamı, zihnin gerçeği kuşatmaya çalışan inadıyla paralel bir ritim oluşturur.

Bu mizansen, metinsel anlatıyı fiziksel bir koreografiye dönüştürerek izleyiciye karakterin içsel çözülüşünü alışılmadık ama tanıdık bir beden dili aracılığıyla deneyimlemeyi hedefler.

Görsel 4.24

Kurt Kaparı, Keçi Dikmesi



4.5.10 Onuncu Sahne - Baht Dönüşü: Çoban gerçeği söyle

Sahne, çoban çanlarının sesiyle başlar. Bu ses tasarımı, yalnızca pastoral bir çağrışım yaratmakla kalmaz, aynı zamanda yaklaşmakta olan gerçeğin habercisi işlevi görür. Çanların ritmik ve giderek belirginleşen tınları, seyircide bekleyiş duygusunu artırır ve Çoban'ın gelişle birlikte sahnede bir eşik anının başladığını duyurur.

İkinci Oyuncu, sahne önünde, oyunun başında da canlandırmış olduğu Çoban karakterine yeniden hayat verir. Bu tekrar, döngüsel bir yapıyı işaret ederken aynı zamanda anlatının çözülme anına doğru ilerleyişini de simgeler. Birinci Oyuncu ise Oidipus rolündedir ve sahne boyunca Çoban'dan, kendisini bebekken kimin verdiğini öğrenmeye çalışır. Bu sorgulama süreci, dramatik yapının gerilim dozunu en yüksek noktaya taşır.

Çoban, önce gerçeği açıklamaya direnir. Sessizlikleri, kaçamak bakışları ve beden dilindeki geri çekilmeler, gerçeğin ağırlığını taşımakta zorlanan bir karakterin psikolojik durumunu görünür kılar. Oyuncunun bu noktadaki performansı, söylenmeyen sözlerin

bile sahnede yankılanmasına olanak tanır. Sonunda direnç kırılır ve Çoban, Oidipus'un karısının aslında kendi annesi olduğunu açıklar. Bu açıklama, anlatının “anagnorisis” (tanıma) ânı olarak işlev görür.

Oidipus'un yıkımı, yalnızca sözler aracılığıyla değil, bedensel ve duygusal tepkilerle sahnede gerçekleşir. Bu noktada oyuncunun performansı, çöküşü hem fiziksel bir kayıpla hem de zihinsel bir dağılmayla temsil edecek biçimde yapılandırılır. Seyirci, karakterin kaderle hesaplaşmasını, artık kaçınılmaz bir gerçekliğin içine düşüşünü doğrudan deneyimleme olanağı bulur.

Bu mizansen, tragedyaya özgü baht dönüşünü (peripeteia) ve tanıma anını aynı sahnede buluşturarak yapının dramatik doruk noktasını oluşturur. Gerçek, Çoban'ın diliyle ortaya çıkarken, Oidipus'un bireysel trajedisi de evrensel bir varoluş sorunsalına dönüşür.

Görsel 4.25

Çoban-Oidipus



4.5.11 On birinci Sahne - Pathos: Son güreş

Bu sahne, Oidipus'un kişisel trajedisinin doruk noktasıdır. Gerçekle yüzleşmenin ardından yere yıkılan Oidipus, karşısına çıkan ikinci bir güreşçiyle –sembolik düzlemde

“kader” ile– son bir mücadeleye girişmek üzere sahnede konumlanır. Bu sahnede güreş, hem fiziksel bir koreografi hem de varoluşsal bir sembol olarak kullanılır.

Başlangıçta Oidipus, güreşmeye gönülsüzdür; bir süre sadece bekler, geri durur. Fakat karşısındaki ikinci güreşçi –hiçbir söz söylemeden, yalnızca varlığıyla– onu mücadeleye çağırır. Bu sessiz ısrar, kaderin kaçınılmaz doğasını temsil eder. Güreş başladığında ikinci oyuncu (kader) tamamen hareketsiz kalır. Bu pasiflik, Oidipus’un yalnızca kendi çabasıyla çırpınısını ve aslında kader karşısında ne kadar yalnız olduğunu vurgular. Oidipus, diğerinin çevresinde dönerek pozisyonlar alır, çırpınır, hamleler dener. Ancak sonunda, kader yalnızca tek bir hareketle Oidipus’u yere serer. Sırtı yere gelen Oidipus, artık yenilgiyi kabul eder.

Bu noktada sahne, görsel ve simgesel düzeyde dönüşüme uğrar. Sahnenin kenarında yer alan içi yağ dolu görünen çanak, daha önceki bölümlerde pehlivanların güreş öncesi bedenlerini yağladıkları nesneyle aynıdır. Seyirci, bu çanağın yine aynı işlevi göreceğini varsayar. Ancak bu kez, çanağın içinde seyirciden gizli bir kapta kırmızı boya yer almaktadır. Bu sürpriz, dramatik etkiyi artırmak amacıyla özellikle korunur. Oyunun önceki sahnelerindeki ritüele paralel biçimde ikinci oyuncu çanağa uzanır, fakat bu defa yağ değil, kırmızı boya alır ve Oidipus’un gözlerini ve yüzünü bu boyayla sıvar.

Bu sahnede mitolojik anlatıdaki klasik “Oidipus’un kendi gözlerini dağlaması” eylemi, rejisel bir yorumla dönüştürülmüştür. Rejisel tercih olarak, burada Oidipus’un değil, kaderin onun gözlerini “dağlaması” öne çıkarılmıştır. Bu yorumun estetik gerekçesi vardır: Oyun evreninde daha önce kurulmuş olan ritüel düzeni içinde, Oidipus’un çanaktan boya alarak kendine zarar vermesi dramatik tutarlılığı bozacaktır. Bunun yerine, kaderin müdahalesiyle, onun bedenine yazılan yazgı hem fiziksel hem de görsel olarak dışavurulur.

Bu mizansen, seyircide hem şaşkınlık hem de yoğun bir patetik etki yaratmayı hedefler. Aynı zamanda kaderin edilgen değil, aktif bir fail olarak Oidipus’un hayatına müdahale ettiğini göstererek tragedyanın “kaçınılmazlık” yapısını sahne üstünde görünür kılar.

Görsel 4.26

Pathos ve döngü



Oyunun sonunda, Oidipus ve Kader karakterleri sahnede yeniden karşı karşıya gelir. Her iki oyuncu da, oyunun başında pehlivanların güreşi başlatmadan önce gerçekleştirdikleri ritüelistik pozisyonlara geri döner. Bu tekrar, yalnızca biçimsel bir kapanış değil, aynı zamanda dramaturjik ve felsefi bir çemberin tamamlanmasıdır. Başlangıca yapılan bu dönüş, insan ile kader arasındaki mücadelenin lineer değil, döngüsel bir yapıda devam ettiğini işaret eder.

Bu mizansende, insanın –Oidipus figürü üzerinden– kendi sınırlarını ve yazgısını kabullenmiş olmasına rağmen mücadeleyi sürdürme eğilimi ön plana çıkar. Kader karşısında kaçınılmaz bir yenilgi bilinse de, mücadeleden vazgeçmeme hâli, insanın

tanımlayıcı özelliği olarak sahnede vurgulanır. Oidipus'un yeniden mücadeleye hazır hâle gelişi, bir tür *tragik onur* ifadesidir.

Bu final sahnesi, oyun boyunca kullanılan güreş metaforunun varoluşsal boyutunu derinleştirir. Pehlivan selamı ile başlayan, çırpınış, yenilgi ve yeniden karşılaşma ekseninde şekillenen beden dili; bireyin yaşam karşısındaki trajik konumunu temsil eden bir semboller dizisine dönüşür. Böylelikle seyirciye yalnızca bir karakterin yıkımı değil, insanlık hâlinin süreğen ve evrensel mücadele biçimi aktarılmış olur.

4.6 Kostüm

Sahne açıldığında, oyuncuların üzerinde geleneksel bir yelek ve kıspet (pırpıt) bulunmaktadır. Bu giysiler, özellikle yağlı güreş sahnelerinin başlamasıyla önemli bir rol oynar. Güreş sahneleri başladığında, oyuncular yeleklerini çıkarır. Ancak kıspet, diğer bir deyişle *pırpıt*, oyun boyunca oyuncuların üzerinde kalmaya devam eder. Kıspet, geleneksel yağlı güreşlerde kullanılan deri giysiyi ifade ederken, pırpıt da aynı işlevi görmek üzere tasarlanmış, ancak malzemesi gerçek deri olmayan bir giysidir. Pırpıt, kıspetin tasarımına tamamen sadık kalarak, hem görünüş hem de fonksiyonellik açısından benzerlikler taşır. Bu giysi, oyuncuların rahatça hareket edebilmesini sağlarken, aynı zamanda sahne estetiği açısından da büyük bir öneme sahiptir. Yeleklerin tasarımı Günseli Sönmez tarafından yapılmıştır. Günseli Sönmez, geleneksel Türk giysi kültürünü modern bir dokunuşla harmanlayarak sahneye özgün bir estetik yaratmıştır. Yeleklerin tasarımı, hem tarihi bir referans taşırken hem de sahnenin dramatik yapısına uyum sağlayacak şekilde estetik bir bütünlük sunar.

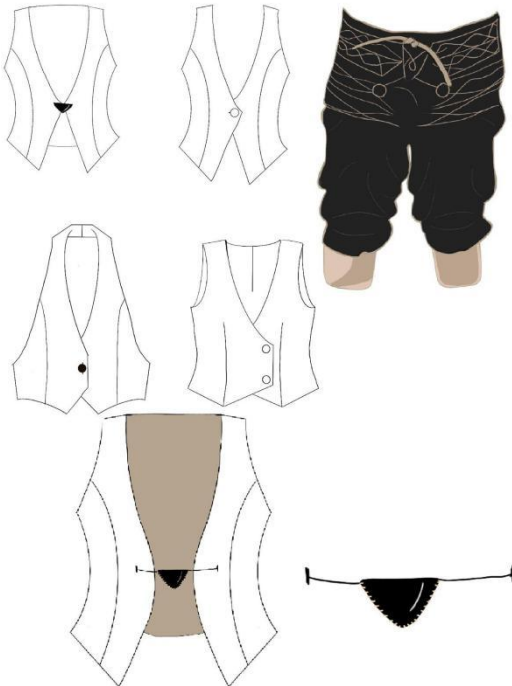
Görsel 4.27

Günseli Sönmez yelek tasarımı



Görsel 4.28

Günseli Sönmez kostüm taslakları



Görsel 4.29

Terzi provası



4.7 Makyaj

Oyun için özel bir makyaj kullanılmamaktadır. Oyuncular, sahneye doğal halleriyle çıkarak, seyirciyle doğrudan bir ilişki kurmayı ve performansı sade bir şekilde sunmayı hedefler. Bu tercihle, oyuncuların yüzleri ve bedenleri, hiçbir yapay müdahaleye uğramadan, sadece fiziksel ifade ve hareket yoluyla performatif bir dönüşüm gerçekleştirir. Ancak, oyunun sonunda, oyuncuların yüzleri ve bedenleri, yağ ve kırmızı boyayla kaplanır. Özellikle Oidipus'un trajik dönüşümünü vurgulamak adına, sondaki gözlerini dağlama sahnesinde yer alan kırmızı boya ile yaratılan bedensel dönüşüm ile seyirci üzerinde hem görsel bir şok yaratması hem de izleyiciyi karakterin içsel dünyasına derinlemesine çekmesi hedeflenmiştir.

4.8 Müzik

Oyun müzikleri, geleneksel ve çağdaş unsurların bir araya getirildiği yenilikçi bir tasarım anlayışıyla planlanmıştır. Bu tasarım sürecinde, Anadolu Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Opera Bölümü üçüncü sınıf öğrencisi müzisyen Orhan Görgülü ile işbirliği yapılmıştır. Orhan Görgülü'nün, hazır efektler üzerine yaptığı müdahalelerle, oyunun atmosferine özgü sesler yeniden şekillendirilmiştir. Özellikle, koyun çanı sesleri, güreş sahnelerinde kullanılan davul-zurna sesleri ve Oidipus karakterinin kendinden

geçtiği dans bölümüne uygun şekilde dönüştürülmüş tekno müzikler, oyun müzikleri olarak tasarlanmış ve sahneye entegre edilmiştir.

Müzik tasarımında, antik tragedyanın ve insan doğasında var olan Dionysiak öğelerin vurgulandığı bir estetik hedeflenmiştir. Çoban sahnelerinde kullanılan koyun çanı sesleri, geleneksel yağlı güreş türküleriyle zenginleştirilen yağlı güreş sahneleri ve Oidipus'un kral olup kibir (hubris) ile kendinden geçtiği sahnelerde ise günümüz gece kulüplerinin atmosferini yansıtan tekno müzikler, oyunun müziksel yapısının temel unsurlarını oluşturmuştur. Bu müzikler, hem geleneksel kültürel mirası hem de çağdaş yaşamın ritmini sahnede birleştiren bir biçimde yeniden düzenlenmiştir.

4.9 Dekor, Aksesuar ve Işık

Sahne dekoru, zemin üzerinde 5x5 metre ölçülerinde yerleştirilmiş ve birbirine geçirilmiş gri renkli tatami minderlerden oluşmaktadır. Bu malzeme seçimi, oyuncular için fiziksel güvenlik sağlayarak performans sırasında beden hareketlerinin sınırlanmadan gerçekleşmesine olanak tanımaktadır. Aynı zamanda, rejisörün kurgusu doğrultusunda, kır güreşiyle özdeşleşen çayır evrenini sahne üzerinde geometrik ve soyut bir biçimde sınırlamak amacıyla kullanılmıştır. Tatami minderlerin düz ve keskin sınırları, pastoral bir atmosferin teatral bir biçimde stilize edilmesini sağlamaktadır.

Tatami yüzeyinin sağ, sol ve arka kenarlarında birer adet siyah sehpa konumlandırılmıştır. Bu sehpalarda, oyun boyunca kullanılan çeşitli aksesuarlar yer almaktadır. Aksesuarlar arasında, içinde gerçek yağ bulunan bakır bir çanak, metal bir kemer, kırmızı dipli mumlar ve kibritler bulunmaktadır. Bu nesneler hem sahne aksiyonunu destekleyen işlevsel öğeler olarak yer almakta hem de temsil ettikleri sembolik anlamlar aracılığıyla sahnelemenin dramaturjik yapısına katkı sunmaktadır.

Işık tasarımında genel, lokal ve rampa ışığı gibi farklı aydınlatma türlerinden yararlanılmış; sahne atmosferini desteklemek üzere projeksiyonla video tasarımı da kullanılmıştır. Video tasarımı, Fatih Mansur tarafından gerçekleştirilmiştir. Projeksiyonla sahneye yansıtılan görüntüler, iki pehlivanın çayırda güreştiği bir müsabakanın Glitch tekniğiyle bozulmuş halleri üzerinden oluşturulmuştur.

Glitch tekniği aracılığıyla üretilen bu görsel efektler; rahatsızlık, gerginlik, retro ya da nostalji gibi duygulanımları tetiklemeyi amaçlamaktadır. Bu etki, oyundaki kır güreşi sahnelerinin tarihsel dokusuna ve nostaljik atmosferine katkı sağlarken, aynı zamanda

unutulmuş bir belleğin sahnede yeniden inşası olarak da değerlendirilebilir. Görsel bozulmalar yalnızca estetik bir unsur değil, aynı zamanda beden ve imajın birlikte deformasyona uğradığı bir dramaturjik araç olarak performansın anlam katmanlarını derinleştirmektedir.

Oidipus karakterinin Thebai'ye kral olduktan sonra kendinden geçerek tekno müzik eşliğinde dans ettiği sahnede, video art görüntüleri oyuncunun bedenine doğrudan yansıtılmıştır. Bu görsel kullanım, karakterin içsel dönüşümünü ve kimlik kaybını vurgularken, bedensel performansla görsel estetiğin birleştiği güçlü bir anlatım dili sunmaktadır.

Görsel 4.31

Gölge oyunu provaları



SONUÇ

Bu tez, performans ve performativite kavramlarının Antik Yunan tragedyalarının yapısıyla ve çağdaş sahne sanatlarıyla kurduğu çok katmanlı ilişkiyi ele almaktadır. Hayatı boyunca kaderiyle görünmez bir mücadele içinde olan Kral Oidipus, hem Sofokles'in tragedyası hem de Oidipus mitleri üzerinden yeniden üretilmiş ve *Oidipus: Galip Mağlup* adlı performans metni aracılığıyla sahnelenmiştir. Çalışma kapsamında, agon (mücadele) kavramı ekseninde sahneye Dionysosçu bedeni geri çağıran çağdaş performans biçimleri incelenmiş; bu bağlamda, agon kavramı ile geleneksel yağlı güreş geleneğinin kesişiminden doğan çağdaş ve kültürel bir performans sahnelemesi gerçekleştirilmiştir.

Çalışmanın temel bulgusu, Antik Yunan tragedyalarının sadece dramatik değil, aynı zamanda ritüelistik ve performatif niteliklere sahip olduğunu ve bu özelliklerin çağdaş sahneleme biçimlerine dönüştürülebileceğini göstermektedir. 1960 sonrasında gelişen postdramatik estetik, tiyatronun temsil merkezli yapısından uzaklaşarak, bedeni, mekânı ve deneyimi merkeze alan bir anlayışa evrilmiştir. Bu bağlamda, Antik Yunan'daki performansın doğrudan beden ve ritüel üzerinden kurulan yapısı, postdramatik ve performatif yaklaşımlar için zengin bir kaynak sunmaktadır.

Çalışmanın uygulama aşamasında, Trakya bölgesine özgü geleneksel Yağlı Güreş ritüelleri sahne diline taşınmış ve performansın güncel ve yerel bir karşılığı araştırılmıştır. Bu geleneksel form ile Antik Yunan'ın agon fikri arasındaki bağ, hem teorik hem de bedensel olarak görünür kılınmıştır. Gerçek pehlivanlardan alınan derslerle oyuncuların bedenleri dönüştürülmüş; performansın dili, gelenekten beslenen ve çağdaş öğelerle çarpışan bir melez yapıya evrilmiştir.

Yağlı güreş, köklü kültürel mirasını günümüzde modern bir biçimde sürdüren, performans ve estetik boyutlarıyla dikkat çeken bir gelenektir. Bu çalışmada, yağlı güreşin halkbilimsel temsillerinden ziyade, performatif (edimsel, gösterimsel) estetiği ve biçimsel yönleri üzerinde durulmuştur. Yağlı güreşin halkbilimsel zenginliği, performans odaklı analizini yapmak için güçlü bir temel sağlar. Ancak bu çalışma, yağlı güreşin hem geleneksel hem de çağdaş bağlamda kültürel bir estetik ve toplumsal gösteri biçimi olarak incelenebileceğini vurgulamaktadır.

Yağlı güreşin sembolik dilindeki unsurlar –peşrev, salavat, davul-zurna gibi ritüeller– yalnızca teknik değil, estetik değerler de taşır. Bu unsurlar, güreşçilerin beden diliyle

izleyiciyle kurdukları ilişkiyi güçlendirirken, performansın görsel ve duysal yönlerini de derinleştirir. Yağlı güreşin performatif estetiği, bu unsurların bir arada kullanımıyla şekillenen, hem bir spor hem de bir sanat formu olarak izleyiciye sunulmaktadır.

Oidipus mitini ve Yağlı Güreş'i birleştiren çok katmanlı yaratım sürecinde, Terzopoulos'un Dionysosçu oyunculuk egzersizleri ve Grotowski'nin fiziksel tiyatro çalışmaları, oyuncuların sahnede daha yoğun ve ritüelistik bir varlık göstermelerine olanak tanımıştır. Oyuncular, anlatıcı, pehlivan ve Oidipus kimlikleri arasında geçiş yaparak, sahnede çoklu bir temsilin ötesine geçen bedensel bir düşünce ortaya koymuşlardır. Bu, postdramatik tiyatronun rollerin çözülmesine dayanan, hikâye yerine deneyime odaklanan yapısıyla doğrudan örtüşmektedir.

Sahnelemede kullanılan ışık ve ses tasarımları, sadece teknik bir unsur değil, aynı zamanda anlatısal bir ritim oluşturmak amacıyla tercih edilmiştir. Geleneksel ezgilerle modern seslerin çatışması, performansın katmanlı yapısını güçlendirirken, seyircinin duysal katılımını artırmıştır. Prova süreçlerinde farklı mekânlarda yapılan çalışmalar ise bedenın zemine ve çevresel koşullara nasıl tepki verdiğini araştıran önemli bir alan açmıştır. Bu şekilde, oyunculuk pratiği sadece bir ifade biçimi değil, mekânla ve gelenekle kurulan fiziksel bir ilişki haline gelmiştir.

Prova günlükleri, sürecin yalnızca bir arşivi değil, aynı zamanda yaratıcı düşüncenin şekillendiği bir alan olarak kullanılmıştır. Bu kayıtlar, pratiğin teorik çerçeveye bulunduğu ve oyuncuların kendi deneyimlerinden yola çıkarak performansa katkı sunduğu bir yapıya dönüşmüştür.

Prömiyer sonrası oyuncularla yapılan röportajlarda (EK-2), Demirel Işık performatif bir sürecin parçası olmanın kendisi için öğretici ve dönüştürücü bir deneyim olduğunu ifade etmiştir. Daha önceki konvansiyonel tiyatro projelerinde hazır metinlere bağlı olarak çalıştığını ve oyuncunun daha çok yönetmenin vizyonunu uygulayan bir konumda bulunduğunu belirtirken, bu projede sürecin başından itibaren yaratıcı bir özne olarak yer almanın fark yarattığını vurgulamıştır. Özellikle yalnızca beş dakikalık bir fikirle başlayan metnin, prova sürecinde oyuncuların katkılarıyla otuz beş dakikalık bir performansa dönüşmesi, performatif yaklaşımın esnekliğini ve ortak üretim potansiyelini gözler önüne sermiştir. Işık'a göre, bu biçimde oyuncular sadece sahnede değil, yaratım sürecinde de merkezde yer almakta ve bu da performatif pratikleri daha özgür ve kişisel kılmaktadır.

Oyunculardan Kerem Arla ise, teze konu olan performansın konservatuvarda rol aldığı oyunlardan sonra katıldığı ilk proje olduğunu ifade etmiştir. Proje ilk anlatıldığında farklı bir şeyler katacağına dair bir hissiyatı olduğunu ve zamanla alışık olmadıkları bir tarz ve performatif yapının ortaya çıktığını belirtmiştir. Başlangıçta oyunu absürt bir oyun olarak değerlendirse de süreç ilerledikçe ritüelistik bir forma dönüştüğünü söylemiştir. Tiyatronun farklı bakış açılarıyla, benzer performansların başka bir yere evrilebileceğini hissettiğini dile getirmiştir. Önceki deneyimlerine göre bu performans öncesinde, seyircinin ne düşüneceği düşüncesinin kendisini daha fazla heyecanlandırıldığını ve bu tür bir çalışmada tekrar yer almayı tercih edeceğini vurgulamıştır.

Tezin sınırları gereği yalnızca geleneksel yağlı güreş formu üzerine yoğunlaşmış olsa da, bu yaklaşımın benzer biçimde başka geleneksel performatif formlar üzerinden genişletilebileceği açıktır. Örneğin köy seyirlik oyunları, meddah, Karagöz-Hacivat gibi diğer ulusal performans biçimleri, yalnızca halkbilimsel öğeler olarak değil, çağdaş Batı tiyatrosunun öncüllediği performatif yaklaşımlar doğrultusunda ele alınabilir. Bu geleneksel yapıların ritüelistik, bedensel ve kolektif yönleri, yeni sahneleme biçimlerinin yaratılmasına olanak tanıyabilecek zengin kaynaklardır.

Dolayısıyla bu çalışmanın yalnızca yağlı güreş ile sınırlı kalması, performatif sahneleme potansiyeli taşıyan diğer geleneksel biçimlerin değerlendirilmesi adına bir başlangıç noktası oluşturmaktadır. Gerek akademik gerekse yaratıcı sahneleme bağlamlarında, ulusal ve geleneksel unsurların çağdaş sahne estetiğiyle yeniden ilişkilendirilmesi, Türk tiyatrosunun hem estetik hem de kültürel çeşitliliğine katkı sağlayacaktır. Bu bağlamda, tez kapsamında geliştirilen yöntem ve yaklaşımların, benzer nitelikteki araştırmalara ve sahneleme süreçlerine referans oluşturması ve ilham vermesi umut edilmektedir.

Bu çalışma, performans sanatlarının yalnızca bireysel bir ifade alanı değil, aynı zamanda kültürel bir aktarım ve yeniden üretim alanı olduğunu ortaya koymaya çalışmıştır. Gelecek araştırmalarda, farklı kültürlerin ritüelistik yapılarının sahne sanatlarıyla ilişkisi daha derinlemesine incelenebilir. Ayrıca, postdramatik estetik bağlamında geleneksel formların yeniden sahneye taşınması, çağdaş tiyatrodaki güçlü, bedensel ve deneyimsel bir dilin oluşumuna katkı sağlayabilir. Bu doğrultuda, daha fazla disiplinlerarası çalışmanın yapılması, performans sanatlarının geleceği için önemli bir adım olabilir.

KAYNAKÇA

- Ankara Büyükşehir Belediyesi. (2023, Eylül 10). *Mansur Yavaş duyurdu: Şaban Yılmaz Spor Kompleksi yağlı pehlivan güreşleri ile açıldı*. <https://www.ankara.bel.tr/haberler/mansur-yavas-duyurdu-saban-yilmaz-spor-kompleksi-yagli-pehlivan-guresleri-ile-acildi-16786>
- Apollodorus. (n.d.). *The library* 3 (J. G. Frazer, Çev.). <https://www.theoi.com/Text/Apollodorus3.html> (Erişim tarihi: 1 Ocak 2023).
- Arslan, C. (2017, Aralık). Spor arkeolojisi; antik dönem olimpik güreşler ve tarihsel gelişim süreçleri. *Türk Halkları Geleneksel Oyunlar-Sporlar Sempozyumu*, Türkiye, 41–47.
- Arslan, C. (2017, Aralık). Spor arkeolojisi; antik dönem olimpik güreşler ve tarihsel gelişim süreçleri. *Türk Halkları Geleneksel Oyunlar-Sporlar Sempozyumu*, Türkiye, 41–47.
- Artaud, A. (1993). *Tiyatro ve ikizi* (B. Gülmez, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Austin, J. L. (1962). *How to do things with words*. Harvard University Press.
- Benjamin, W. (2023). *Teknik olarak yeniden üretilebilirlik çağında sanat eseri* (O. Duman, Çev.). Can Yayınları.
- Brockett, O. G. (2007). *History of the theatre* (10. baskı). Pearson Education.
- Burckhardt, J. (1998). *The Greeks and Greek civilization* (S. G. C. Middlemore, Çev.). Harper & Row.
- Butler, J. (1990). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. Routledge.
- Butler, J. (2014). *Cinsiyet belası: Feminizm ve kimliğin altüst edilmesi* (B. Ertür, Çev.). Metis Yayınları.
- Candan, A. (2010). *Oyun, tören, gösterim*. Norgunk Yayınları.
- Carlson, M. (2014). *Performans: Eleştirel bir giriş* (B. Güçbilmez, Çev.). Dost Kitabevi.
- Dalkılıç, M., Kargün, M., Kızar, E., & Genç, H. (2017). Yapay sinir ağları ile güreş alanında lisanslı sporcu sayılarının tahmini. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 9(1), 16–28.
- Edirne Kırkpınar. (n.d.). *Güreş oyunları*. <https://www.edirnekirkpinar.com/tr/yazi/2-ritueller/12-gures-oyunlari> (Erişim tarihi: 7 Ocak 2025).
- Encyclopaedia Britannica. (n.d.). *Agon*. <https://www.britannica.com/art/agon-theatre> (Erişim tarihi: 9 Ocak 2025).
- Fischer-Lichte, E. (2008). *The transformative power of performance: A new aesthetics*. Routledge.
- Fischer-Lichte, E. (2016). *Performatif estetik* (T. Acil, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Freud, S. (2016). *Rüyaların yorumu* (3. baskı, s. 369). Öteki Yayınları.
- Goffman, E. (2004). *Günlük yaşamda benliğin sunumu* (B. Cezar, Çev.). Metis Yayınları.
- Grotowski, J. (2002). *Theatre of the poor: Aesthetic challenges*. Routledge.

- Güçbilmez, B. (2006). Performans sanatı: Nietzsche'nin kehaneti. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 21, 27–44.
- Harvard University. (n.d.). *A student's guide to performance studies*. https://writingproject.fas.harvard.edu/files/hwp/files/performance_studies.pdf (Erişim tarihi: 1 Ocak 2023).
- Humphreys, M. W. (1887). The agon of the old comedy. *The American Journal of Philology*, 8(2), 179–206.
- Joho, T. (2020). Burckhardt and Nietzsche on the Agōn: The dark luster of ancient Greece. In H. L. Reid, J. Serrati, & T. Sorg (Eds.), *Conflict and competition: Agon in Western Greece* (Vol. 5, ss. 267–288). Parnassos Press – Fonte Aretusa. <https://doi.org/10.2307/j.ctv15tt78p.21>
- Karacabey, S. (2009). *Brecht'ten sonra*. De Ki Basım Yayın.
- Karadoğan, U. (2020). *Geçmişten geleceğe kültürel miras: Kırkpınar yağlı güreşleri* (Doktora tezi). Ankara Üniversitesi, Türk İnkılap Tarihi Enstitüsü.
- Kulturveyasam.com. (n.d.). *Atalarımızdan değerli bir miras: Güreş sporu ve çeşitleri*. <https://kulturveyasam.com/atalarimizdan-degerli-bir-miras-gures-sporu-ve-cesitleri/>
- Lehmann, H.-T. (2006). *Postdramatic theatre* (K. Jürs-Munby, Çev.). Routledge.
- Meyerhold, V. (1920). *Biyomekânîk ve tiyatro: Tiyatroda Biomekânîk yöntemi üzerine*.
- Nietzsche, F. (2011). *Müziğin ruhundan tragedyanın doğuşu* (İ. Z. Eyuboğlu, Çev.). Say Yayınları.
- Sadık Prens. (1965). [YouTube videosu]. https://youtu.be/c97uQ6VSau0?si=HkDmzxg_AU07h7-7
- Schechner, R. (1985). *Between theater and anthropology*. University of Pennsylvania Press.
- Schechner, R. (2013). *Performance studies: An introduction* (S. Brady, Ed.). Routledge.
- Sözer Özdemir, Ş. (2016). *Canlı bir deneyim olarak oyuncunun sanatı ve geleneksel performans sanatlarında icra* (Doktora tezi). Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Anabilim Dalı.
- Terzopoulos, T. (2016). *Dionysos'un dönüşü* (B. İ. Dinçel, Çev.). Habitus Kitap.
- Tunca, A. (2016). *Edirneli Adalı Halil Pehlivan'ın güreşleri ve güreş-yağlı güreş - Kırkpınar* (Yayın No: 21). Edirne Belediye Başkanlığı Yayınları.
- Tunca, A. (2016). *Edirneli Adalı Halil Pehlivan'ın güreşleri ve güreş-yağlı güreş - Kırkpınar* (Yayın No: 21). Edirne Belediye Başkanlığı Yayınları.
- Turner, V. (1969). *The ritual process: Structure and anti-structure*. Aldine de Gruyter.
- Turner, V. (1982). *From ritual to theatre: The human seriousness of play*. PAJ Publications.
- UNESCO. (2010, 6 Ekim). *Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage* (ITH/10/5.COM/CONF.202/6). Paris. <https://ich.unesco.org/doc/src/ITH-10-5.COM-CONF.202-6-EN.pdf>

EKLER (REJİ DEFTERİ)

EK-1: Prova Günlükleri Seçkisi (*Oidipus: Galip, Mağlup*, 2023)

Aşağıda, *Oidipus: Galip, Mağlup* oyununun 2023 yılında yürütülen sahneleme sürecine ait yönetmen tarafından tutulmuş prova notlarının seçilmiş ve sadeleştirilmiş hali verilmiştir. Toplamda 32 haftaya yayılan bu süreçte, prova planlamaları, oyuncu gözlemleri, rejî kararları ve teknik notlar kronolojik olarak kayıt altına alınmıştır.

04.04.2023 – 1. Prova | FadeStage

- Terzopoulos egzersizleri ve Grotowski odak çalışmalarıyla başlandı.
- Oyuncular (Demirel, Kerem, Yunus) sahneye giriş ritüelleri denedi.
- Yönetmen, oyuncuların bedensel mevcudiyetleri üzerine gözlemlerini aktardı.

06.04.2023 – 2. Prova | FadeStage

- "Çoban çocuğu verdi" sahnesi çalışıldı.
- Oyuncular dönüşümlü olarak karakterleri oynadı.
- Işık ve müzik değişimleri denendi.

11.04.2023 – 3. Prova | FadeStage

- Zeynep rejî asistanı olarak ekibe katıldı.
- Sfenks sahnesine kadar ilerlendi.
- Ses atmosferi oluşturmak için doğa sesleri denendi.

30.04.2023 – 4. Prova | FadeStage

- Tatami zeminle fiziksel sınırlar denendi.
- Oyuncular zorlu fiziksel eylemleri kendi yaratıcılıklarıyla metne entegre etti.

04.05.2023 – 5. Prova | FadeStage

- "Kara haber geldi" sahnesinde ritim ve beden kullanımı çalışıldı.

09.05.2023 – 6. Prova | SÜT

- Işık kararları revize edildi.
- Yunus ayrıldı. Kerem'in oyuna ana kast olarak dahil edilmesiyle dinamik değişti.

10.05.2023 – 7. Prova | SÜT

- Oyuncular metinle sahne aksiyonu arasında senkron kurdu.
- Mataralarla yağ-su kullanımı kararlaştırıldı.

12.05.2023 – 8. Prova | SÜT

- Finaldeki kırmızı boya ile göz boyama hareketi denendi.
- Oyuncu (Demirel) ile jest-ritim çalışması yapıldı.

30.05.2023 – 10. Prova | SÜT

- İlk fikir olarak spor salonu atmosferi yaratılması amaçlandı. Fakat bu fikre devam edilmedi.
- Demirel ve Kerem sahnede asimetrik yürüyüşle baba-oğul karşılaşma sahnesini çalıştı.

09.06.2023 – 11. Prova | Anadolu Müzik Derneği

- Oyuncular (Demirel, Kerem) pehlivan Yunus Hoca'dan güreş eğitimi aldı ve pozların felsefesi tartışıldı.
- Sahne için çeşitli zemin kumaşları test edildi.

03.07.2023 – 13. Prova | Bilkent MSSF

- Mum objesi ve ön ritüeller çalışıldı.

07.07.2023 – 14. Prova | SÜT

- Oyuncular ilk kez yağ kullanarak oynadı.
- Peşrev ve pozlamalar yerleştirildi.

24.07.2023 – 16. Prova | AST Bilkent

- Koreograf Begüm ile fiziksel düzen netleştirildi.

31.07.2023 – 17. Prova | AST Bilkent

- Güreş pozları ve final kurgusu çalışıldı.

01.08.2023 – 18. Prova | AST Bilkent

- Zeminde bulgur ve yağ kullanımı test edildi. Bulgur yağla birlikte bedene yapıştığı için materyal olarak kullanılmaması kararı alındı.
- Ses denemeleri kaydedildi.

29.09.2023 – 26. Prova | AST Bilkent Ana Sahne

- Işıklar ve pozlar sabitlendi.
- Sessiz akış denendi.

13.10.2023 – 28. Prova | AST Bilkent

- Aksesuar kullanımı (yağ çanağı, altın kemer) denendi.
- Işık geçişleri sahneye entegre edildi.

14.10.2023 – Gözlem Günü | Gazi Paşayı Anma Yağlı Pehlivan Güreşleri

- Ekip (Demirel, Kerem, Zeynep) yönetmen eşliğinde Gazi Paşa Yağlı Güreş Festivalinde saha gözlemi yaptı.
- Eski Başpehlivan Recep Kılıç ile görüşme yapıldı. Kendisi güreş ritüelleri, beden kullanımı ve seyirciyle kurulan bağ üzerine gözlemlerini paylaştı.
- Bu deneyim, oyuncuların sahne üzerindeki güreş pozisyonlarında farkındalık yarattı.

20.10.2023 – 29. Prova | AST Bilkent

- Seyircili prova yapıldı.
- Koreograf Begüm Başekim sahne içi ritim için notlarını paylaştı

30.10.2023 – Prömiyer Öncesi | AST Bilkent

- Mustafa Hoca, reji ve zamanlama üzerine geri bildirim sundu.

Not: Bu günlükler, tezin sahneleme sürecine dair birincil kaynak olarak kullanılmak üzere sadeleştirilmiş prova notlarıdır.

EK-2: Oyuncu Röportajları

Not: Aşağıdaki metin, yönetmen Gizem Gürer tarafından hazırlanan sorularla, rejisi asistanı Zeynep Sungun (Z.S) tarafından gerçekleştirilen oyuncu röportajlarının ses kayıtlarına (tape) dayanan, sadeleştirilmiş ve düzenlenmiş versiyonudur. Röportajlar, yürütülen akademik çalışmaya veri sağlamak amacıyla prömiyerin hemen ertesi günü, 1 Aralık 2023 tarihinde yapılmıştır. Oyuncuların tüm yanıtları kişisel deneyim ve yorumlara dayanmaktadır.

Görüşülen oyuncu: Demirel Işık (D.I)

Röportajı gerçekleştiren: Zeynep Sungun (Z.S)

Z.S: Merhaba Demirel. Nasılsın?

D.I: Merhaba Zeynep. İyiyim, teşekkür ederim.

Z.S: Bugün seninle bu projeye dair bir röportaj yapacağız. Yanıtların akademik bir çalışmaya kaynaklık edeceği için tamamen kendi deneyimlerine dayalı, içten ve dürüst cevaplar vermeni istiyoruz. Tüm düşünceler –anlamsız, sert ya da alakasız gibi görünenler de dahil– bizim için değerli. İlk sorumuzla başlayalım: Kaç senedir oyunculuk yapıyorsun? Oyunculuk eğitimin nedir? Daha önce sahne aldığın oyunlardan bahseder misin?

D.I: Oyunculuğa 15 yaşında başladım. O yaşta ilk kez sahneye çıktım. Liseye geçtiğimde Mamak Kültür Merkezi'nde, Cebeci'deki eski Ankara Devlet Konservatuvarı binasında tiyatro eğitimi aldım, yaklaşık iki yıl sürdü. Ardından Başkent Tiyatrosu'nda üç yıl eğitim gördüm. Lise sonrası konservatuvar sınavlarına hazırlandım ama kazanamadım. Bunun üzerine Ankara Üniversitesi'nde Eser Koruma bölümüne başladım fakat orada mutlu olamadım. Tiyatroyu hep dışarıdan sürdürdüm. Sonunda tekrar konservatuvar sınavlarına hazırlandım ve 2019 yılında Dilek Sabancı Devlet Konservatuvarı'nı kazandım. 2023 yılında mezun oldum.

Bu süreçte amatör ve profesyonel birçok oyunda yer aldım: *Bana Bir Şeyler Oluyor*, *Deliller*, *Kahvehane*, *Komşu Köy'ün Delisi*, *Kalp Limanı* (çocuk oyunu), *Maskeller* (daha sonra adı *İntifada* oldu), *Asr-ı Saadet*, *Ana Hanım Kız Hanım* gibi oyunlarda rol aldım. Gürsel Ateş'in yönettiği üç kısa filmde yer aldım. *Yeteneksizsiniz Türkiye'ye*

katıldım. Okul yıllarında *Çivide* adlı, Çehov uyarlaması bir oyunda oynadım. Ayrıca özel bir tiyatrodaki *Bu Gece Bir Cinayeti Örtöceğiz* adlı profesyonel bir oyunda yer aldım. En son olarak bu projede, *Oyduz Pusduz: Oidipus – Galip, Mağlup* oyununda sahneydim.

Ayrıca Fringe Festivali'nde fiziksel tiyatro eğitimi aldım. Michael Chekhov'un öğrencisi olan Macar yönetmen Matyas Marovka tarafından yürütölen atölyeye katıldım. Bir haftalık eğitimin ardından, Kadıköy Alan Sahne'de kendi çalışmamızı sahneledik. Bu deneyim benim için çok değeriidi.

Z.S: Proje sana ilk anlatıldığında ne hissettin? Katılma kararında etkili olan unsurlar nelerdi?

D.I: İlk anlatıldığında heyecanlandım. “Nasıl bir şey olabilir?” diye düşündüm. Konservatuvara başladığım dönemde dans hocamın da etkisiyle bedensel-performatif çalışmalara yönelmiştim. Gizem Hoca projeyi anlattığında, bunun içinde yer almak istedim. Hem ilgimi çekti hem de bu tarz işler yapabileceğimi düşündüm.

Z.S: Daha önceki konvansiyonel tiyatro deneyimlerinle kıyaslandığında, bu projenin hangi yönleri farklıydı?

D.I: En büyük fark, yaratım sürecine aktif olarak dahil olmamızdı. Bu oyunun başında elimizde bir sayfalık, diyalogsuz bir metin vardı. Sadece bir ana hikâye ve temel olay örgüsü yer alıyordu. Zamanla bu metni birlikte diyaloglandırmaya başladık. Ardından sahneler ortaya çıktı. Oyuncular olarak biz, kendimizi rahat ve yaratıcı hissedebileceğimiz alanlar açtık. Oyuna birçok kişisel katkı sağladık.

Konvansiyonel tiyatrodaki ise süreç daha farklı işliyor. Orada metin neyse onu uygularsınız, tüm yaratıcılık yönetmendedir. Bu projede ise en büyük avantajımız, yaratıcı sürecin bizimle birlikte inşa edilmesiidi. Avantajımız; karakter yaratımı, sahne tasarımı, dramaturji gibi birçok alanda bireysel katkı sağlayabilmemizdi. Kendi yorumumuzu katabildiğimiz, kolektif üretime dayalı bir süreçti. Bu da süreci çok daha keyifli ve geliştirici kıldı.

Z.S: Prova sürecinde ve seyirciyle ilk karşılaştığınızda sahnede kendini nasıl hissettin? Her gösteride aynı heyecanı yaşar mısın?

D.I: Sahneye çıkmadan önceki o 15 dakikalık süreçte kalp ritmim hep değişir. O heyecan zaten işin doğasında var. Ama bu projede duyduğum heyecan daha farklıydı. Gün boyu süren bir heyecan yaşadım. İki kişiyiz sahnede ve birbirimize tamamen güvenmek zorundayız. Bu başlı başına bir sorumluluk duygusu yaratıyor. Ayrıca seyircinin alışık olmadığı bir deneyim sunuyoruz –örneğin yağlanıp güreşiyoruz. Bu durum hem fiziksel hem zihinsel olarak bizden çok şey talep ediyordu. O yüzden ekstra bir heyecan ve dikkat hâli içindeydim.

Z.S: Projenin ilk anlatıldığı hâliyle, ortaya çıkan son hâli arasında ne gibi farklar vardı? Bu farklara dair düşüncelerini paylaşır mısın?

D.I: İlk anlatıldığında oyunun kafamda canlanan versiyonu çok daha küçüktü. 5 dakikalık bir performanstı. Ancak süreç ilerledikçe oyun büyüdü, 35 dakikaya kadar çıktı. Oyunun temelinde yer alan bazı şeyler –örneğin bedensel yapı ve Anadolu’dan gelen yağlı güreş referansı– hep sabit kaldı. Ama sahne yapısı, anlatı şekli, içerik, diyaloglar sürekli evrildi. Bence bu evrim çok iyi oldu. Sadece teorik değil, pratik olarak da düşünmeye zorladı beni. Kendimle, sahneyle ve bedenle yeniden ilişki kurdum.

Z.S: Benzer bir projede yeniden yer almak ister misin?

D.I: Kesinlikle. Hatta artık hep bu tarz işler yapmak istiyorum.

Z.S: Teşekkür ederiz Demirel.

D.I: Ben teşekkür ederim. Oyunumuza da bekliyoruz! 30 Kasım’da prömiyerimizi yaptık. Herkese selamlar, kalp kalp kalp...

Görüşülen oyuncu: Kerem Arla (K.A)

Röportajı gerçekleştiren: Zeynep Sungun (Z.S)

Z.S: Merhaba Kerem.

K.A: Merhabalar.

Z.S: Bugün seninle röportaj yapacağız. Yanıtlarda dürüstlük çok önemli çünkü bu çalışma oyunculuk üzerine akademik bir veri oluşturmayı amaçlıyor. Tamamen senin kişisel deneyimine ihtiyaç var. Saçma, tuhaf, alakasız, sert ya da anlamsız fark etmeksizin her türlü beğeni ya da eleştiri bu veri için değerli. Doğru ya da yanlış yanıt beklentisi yok. Hazırsan başlayalım: Kaç senedir oyunculuk yapıyorsun? Oyunculuk eğitimin nedir? Daha önce sahnede oynadığın oyun ya da gösterilerden kısaca bahsedermisin?

K.A: Önce en son bulunduğum oyundan, *Oidipus: Galip, Mağlup*'tan önceki deneyimimden bahsedeyim. Selçuk Üniversitesi Dilek Sabancı Devlet Konservatuvarı'nda dördüncü sınıftayım. Dördüncü sınıf öğrencilerinin mezuniyet oyunu olan *Hastalık Hastası* adlı oyunda rol aldım. Bu oyun benim için keyifli bir deneyimdi çünkü komedi alanında kendimi güçlü hissettiğim bir noktadaydım ve güzel yorumlar aldım.

Eğitim süreci olarak 4 senedir konservatuvar eğitimi alıyorum ama toplamda yaklaşık 7 yıldır tiyatro eğitimi alıyor ve oyunlarda sahneye çıkıyorum.

Z.S: Proje sana ilk anlatıldığında ne hissettin? Kabul etme aşamasında seni ikna eden faktörler nelerdi?

K.A: Proje ilk anlatıldığında, sonunda da olduğu gibi bana çok farklı bilgiler ve deneyimler katacağını düşündüm. Nitekim öyle de oldu. Farklı bir uyarlama olması, klasik metin yapısının dışında bir oyun biçimi olması beni çok etkiledi. Bu yönüyle, yani performatif öğeler barındırması ve beden kullanımını ön plana çıkarması benim için çok öğretici oldu.

Z.S: “Ben bu işi yapmalıyım” dedirten şey neydi? Kendinde neyi gördün?

K.A: Okuldaki final ve vize sınavlarında genelde absürt metinlerle çalışıyorum. Bu oyunu da başlarda biraz absürt bulmuştum, bu açıdan bana yakın geldi. Sonradan içinde ritüelistik eylemler, şarkılar ve güreş gibi fiziksel eylemler olması ilgimi çekti. Bu yüzden bu projede yer alabileceğimi düşündüm ve “yaparım” dedim.

Z.S: Daha önce çalıştığın konvansiyonel tiyatro biçimlerinden ne gibi farkları vardı bu çalışmanın?

K.A: Dediğim gibi, bu oyun bir uyarlamaydı ve klasik konvansiyonel biçimden çok farklıydı. Ben zaten farklı şeyler denemek istiyordum. Çünkü tiyatronun evrildiği yeri önemsiyorum. Bu farklı bakış açılarıyla tiyatronun gelişebileceğine inanıyorum. Bu tarz işler de bu evrimi destekleyen çalışmalar.

Z.S: Prova ve ilk seyirci karşısına çıkışta sahnede kendini rahat hissettin mi? Her tür gösteriye aynı biçimde mi heyecanla çıkarsın?

K.A: Prova sürecinde çok rahattım ve bu benim için çok önemli. Rahat bir prova süreci sahneye olumlu yansıyor. Ama sahneye çıkarken, her zaman olduğu gibi yine çok heyecanlandım. Bu oyunda heyecan daha da yoğundu çünkü seyirciye alışık olmadıkları bir şey sunuyorduk. Seyircinin buna nasıl tepki vereceğini bilmemek ayrı bir gerginlik ve heyecan yaratıyordu.

Z.S: Projenin sana ilk anlatıldığı haliyle ortaya çıkan son hali arasında nasıl farklar vardı? Kafanda ilk canlanan versiyon daha iyi olabilir miydi? Teorik ve pratik açıdan farkları nelerdi?

K.A: Bu proje akademik bir çalışmaya veri oluşturduğu için süreç boyunca sürekli değişti. Ama yönetmenimizin bize ilk anlattığı hali de çok güzeldi. Farklı bir metin ve rejisi vardı. O zaman kafamda daha modernize edilmiş sahneler canlanmıştı. Şimdiki hali ise çok başka bir yöne evrildi ve bu hali de çok beğendim. Her iki hali de kendince güçlüydü.

Z.S: Bir daha böyle bir çalışmada yer almak ister misin?

K.A: Kesinlikle. Hem çok şey öğrendim hem de çok keyif aldım. Böyle deneyimlerin bana katkısı büyük. Yine olsa yine yer almak isterim.

Z.S: Teşekkür ederiz.

K.A: Ben teşekkür ederim.

EK-3: Performans Metni

OİDİPUS: Galip, Mağlup

Apollodoros ve Sophokles'in Oidipus metinlerinden

Uyarlayan & Yöneten : Gizem Gürer

Süpervizör : Prof. Dr. Mustafa Sekmen

Oyuncular: Demirel Işık, Kerem Arla

Reji Asistanı : Zeynep Sungun

Dramaturg : Hüseyin Arslan

Koreograf : Begüm Başekim

Ses tasarım : Orhan Görgülü

Kostüm tasarım : Günseli Sönmez

Video Art: Fatih Mansur

Video & Fotoğraf: Nilüfer Ören, Cenker Afyonluoğlu

Afiş tasarım: Gizem Güney

Prodüksiyon: ZAMBAN perform

Organizasyon: Sole Sanat

— 1. SAHNE —

Cazgırın Manisi, Anlatıcının sesi

(Sahne karanlıktır. İki oyuncu elinde kırmızı dipli mum ile içeri girer. İki oyuncu da mumu elinde tutmaktadır. Kırkpınar geleneksel daveti kırmızı dipli mum ile yapılır, biz de seyircinin önüne koyarak onları davet etmiş olacağız. Sadece mum ışığı yüzlerine vurur. Karanlıkta sadece mumlar yanarken koyunların boynuna takılan çingirak sesleri içeren, çok derinden bir müzik gelir. Mum ışığında, üstlerinde yelek ve kıspetleri vardır.)

BİRİNCİ OYUNCU : Çoban çocuğu verdi.

İKİNCİ OYUNCU : Çoban çocuğu aldı.

BİRİNCİ OYUNCU : Kithairon dağında karşı karşıya iki çoban.

İKİNCİ OYUNCU : Çoban kıyamadı çocuğa, öbür çobana verdi.

BİRİNCİ OYUNCU : Çoban çocuğu verdi.

İKİNCİ OYUNCU : Çoban çocuğu aldı.

BİRİNCİ OYUNCU : Çayırın ortasında bir çocuk.

İKİNCİ OYUNCU : Ayakları şiş. Anasız babasız bir çocuk.

BİRİNCİ OYUNCU : Kente götürdü onu.

İKİNCİ OYUNCU : Kral karısı Merope aldı çocuğu, kocası Kral Polybos'a götürdü.

BİRİNCİ OYUNCU : Şiş ayakları iyileşti çocuğun.

İKİNCİ OYUNCU : Kral çocuğu yaptılar onu kimse bilmeden.

BİRİNCİ OYUNCU : Büyüdü gitti çocuk, serpildi güçlendi.

İKİNCİ OYUNCU : Parlayan bir genç oldu çocuk, kral oğlu oldu.

BİRİNCİ OYUNCU : Herkesle yarıştı. Herkesi yendi.

(İki oyuncu da elindeki mumu yere koyar ve peşrev selamlarını verir. Mumu üfleyerek aynı anda söndürürler. Sahne aydınlanır.)

— 2. SAHNE —

Peşrev başlar: İki Çoban

(Cazgır olarak birbirlerini tanıtır.)

BİRİNCİ OYUNCU : İnsanlar önce boğuştu sonra güreşti, yenilen kaçtı, güçlü olan kazandı. DEMİREL'İN BULDUĞU MANİLER. İşte burda, karşısında kimsenin duramadığı, bu kentin en güçlü güreşçisi!

İKİNCİ OYUNCU : Bu koca çayırdan nice kahramanlar geldi geçti, işte şimdi karşınızda bu kentin en genci, en çeviği! (Seyirciyi alkışlatır.)

(YELEK ÇIKAR)

BİRİNCİ OYUNCU : Çoban çocuğu verdi.

İKİNCİ OYUNCU : Çoban çocuğu aldı.

BİRİNCİ OYUNCU : Kithairon dağında karşı karşıya iki çoban. (Kafa kafaya gelirler.)

İKİNCİ OYUNCU : Çoban kıyamadı çocuğa, öbür çobana verdi.

BİRİNCİ OYUNCU : Koyunlar, kuzular, keçiler, çimenler içinde bir çocuk.

İKİNCİ OYUNCU : Ayakları şiş. Anasız babasız bir çocuk.

BİRİNCİ OYUNCU : Kente götürdü onu.

İKİNCİ OYUNCU : Kral çocuğu yaptılar onu kimse bilmeden.

BİRİNCİ OYUNCU : Büyüdü gitti çocuk

İKİNCİ OYUNCU : Serpildi güçlendi.

BİRİNCİ OYUNCU : Herkesle yarıştı. Herkesi yendi.

(Davul sesleri gelir.)

(GÜREŞ BAŞLAR.)

PEŞREV : PAÇA ÇEKME

GÜREŞ : TEK DALMA

—3. SAHNE—

Oidipus Er Meydanında: Tek Dalma

İKİNCİ OYUNCU : Kışkandı akranları, onu çok kışkandılar.

BİRİNCİ OYUNCU : Gerçeği söylediler ona.

(GÜREŞ BİTER. İKİNCİ OYUNCU yenilir.)

BİRİNCİ OYUNCU :Yenilen pehlivan güreşe doymazmış ha, gel yeniden güreşelim.
Korktun mu? Ödle!

İKİNCİ OYUNCU : (Sinirlenir.) Sen daha kim olduğunu bile bilmiyorsun? (Birinci oyuncuya yönelir.) Sen, sen, uydurma evlatsın, evlatlıksın, baban bile kendi baban değil!

BİRİNCİ OYUNCU : Ne? Ne diyosun sen? Doğru konuş benimle

İKİNCİ OYUNCU : İnanmıyorsan git anana babana sor gerçeği!

(İKİNCİ OYUNCU sahnenin gerisine doğru gider.)

—4. SAHNE—

Tapınak: Kehanet Belirir

Rüya sahnesi 1(Mor ışık açılır.) POZ A

BİRİNCİ OYUNCU :“Sen benim annem misin?, “Sen benim babam mısın?”

İKİNCİ OYUNCU :Sustu kral ve kraliçe.

(Birinci oyuncu yere düşer.)

-IŞIK-

BİRİNCİ OYUNCU : (Öne gelir.) Çocuk hırslandı koştu tapınağa.

İKİNCİ OYUNCU : Sordu Apollo’ya

BİRİNCİ OYUNCU : “Ben kimim? Kimim ben?”

-IŞIK-

İKİNCİ OYUNCU : (Duvara karşı durur, ramp ışığı açılır.) Kehanet şöyle belirdi.“Memleketine gitme, babanı öldüreceksin, memleketine gitme, annenle evleneceksin, sen, sen dünyanın en şanssız insanısın ”

BİRİNCİ OYUNCU : Çocuk kaçtı tapınaktan. Ürktü kehanetten.

İKİNCİ OYUNCU : Kaçtı kaderinden.

BİRİNCİ OYUNCU : Geri dönmedi Kral çocuğu olduğu memleketine.

İKİNCİ OYUNCU : Uzaklara vardı. Üçyol ağzına.

BİRİNCİ OYUNCU : Atlar, adamlar ve arabalar.

İKİNCİ OYUNCU : Uğursuz bir yol burası, üçyol ağzı.

— 5. SAHNE —

Babayı Öldürmek: Künde

-IŞIK-

Rüya Sahnesi 2 (Mor ışık açılır.) POZ B

(İKİNCİ OYUNCU yoldan geçmeye çalışır BİRİNCİ OYUNCU izin vermez.)

BİRİNCİ OYUNCU : Çekilin yolumdan. Yaşlı adam, adamlarına söyle çekilsin yolumdan.

İKİNCİ OYUNCU : Yol bizim sen çekil, sen çekil.

BİRİNCİ OYUNCU : Sen, sen canına susamışsın yaşlı adam.

(Davul sesi gelir.)

(GÜREŞ BAŞLAR.)

PEŞREV : TARTIM

GÜREŞ : KÜNDE

— 6. SAHNE —

Sfenks'i Yenmek: Paça kazık

-IŞIK-

Rüya sahnesi 3 (Mor ışık açılır.) POZ C

(İKİNCİ OYUNCU durmadan selam verir)

İKİNCİ OYUNCU : Bilmediği yollara gitti. Bir kente vardı. Kentin girişinde kocaman bir canavar.

BİRİNCİ OYUNCU : Başı ve gövdesi aynı bir kadın gibi, kanatları kuşa benzer, kuyruğu ise aslan.

İKİNCİ OYUNCU : Sabahları dört, öğlenleri iki, akşam da üç ayaklı olan şey nedir? diye sordu canavar. (İKİNCİ OYUNCU’nun eli havadadır BİRİNCİ OYUNCU elini tutar ve cevap verir.)

BİRİNCİ OYUNCU : Düşündü büyümüş çocuk “anthropos” dedi.

İKİNCİ OYUNCU : İnsan.

BİRİNCİ OYUNCU : İnsan bebekken dört ayak üstündedir. Büyüyünce iki ayaklı olur. Yaşlanınca bastonla üç ayağı vardır.

İKİNCİ OYUNCU : İnsan.

BİRİNCİ OYUNCU : Canavar.

İKİNCİ OYUNCU : Sfenks.

(Burada yağ çanağını getirip güreşe hazırlık yapmaya başlarlar. Kendilerini yağladıktan sonra centilmence birbirlerini yağlarlar, davul sesi gelir.)

(GÜREŞ BAŞLAR.)

PEŞREV : SIRT SIVAZLAMA

GÜREŞ : PAÇA KAZIK

BİRİNCİ OYUNCU : Sfenks attı kendini uçurumdan. Bunu senden başkası bilemedi, kurtardın bizi Sfenksten, gel Kralımız ol dediler.

(Yağ çanağı yerine götürülür.)

İKİNCİ OYUNCU : Eski kralımız yeni öldü, sen gel bizim kralımız ol, kraliçe dul kaldı, yalnız başına, çaresiz.

BİRİNCİ OYUNCU : Geldiğim kentte de Kral çocuğuydum. Yeni kentin de Kralı oldu,

İKİNCİ OYUNCU : Dul Kraliçenin de yeni kocası

(İKİNCİ OYUNCU BİRİNCİ OYUNCU’nun kemerini bağlar.)

BİRİNCİ OYUNCU : Ben, çok şanslıyım, dünyanın en şanslı insanıyım, ben talih tanrıçası Tikke'nin oğluyum. Hem kahraman, hem Kral hem de dul Kraliçe'nin kocasıyım, benden daha şanslısı olamaz.

(TEKNO MÜZİK ve VİDEO GİRER.)

(Birinci oyuncu kendini kaybetmiş bir biçimde dans ederken, 2. Oyuncu çevresinde yavaşça dolanır, son turunda sahnenin kenarındaki mumları yakar.)

— 7. SAHNE —

Veba: Katil kim?

(Sahnedeki yalnızca mum ışıkları vardır. Oyuncular dize vurarak ritimsel harekete başlarlar.)

İKİNCİ OYUNCU : Kara haber geldi. Hastalık yayıldı dört yana.

BİRİNCİ OYUNCU : Veba.

İKİNCİ OYUNCU : Benzemez hiçbir şeye.

BİRİNCİ OYUNCU : Gece gündüz demeden sokağın ortasında düşüp ölüyorlar.

İKİNCİ OYUNCU : Büyük felaket, evinde ölüyor insanlar

BİRİNCİ OYUNCU : Her yer ceset, çürüyen bedenlerden yayılıyor şehrin dört bir yanına koku.

İKİNCİ OYUNCU : Kim yenebilir bu kaderi?

(İki oyuncu da hem vurma sesini hem de kendi seslerini arttırırlar.)

BİRİNCİ OYUNCU : Sen

İKİNCİ OYUNCU : Sen, ben

BİRİNCİ OYUNCU : Ben, ben mi?

İKİNCİ OYUNCU : Evet Sen.

BİRİNCİ OYUNCU : Neden oldu bu veba?

İKİNCİ OYUNCU : Dediler eski kralın intikamı alınmadı, hala bu şehirde katil.

BİRİNCİ OYUNCU : Bulalım

İKİNCİ OYUNCU : Hemen bulalım. (Hızlanırlar.)

BİRİNCİ OYUNCU :Ben ki Sfenks'i yendim oldum kral, kimsenin bilemediği bilmecelele.

İKİNCİ OYUNCU : Bulalım eski kralın katilini, şehir kurtulsun.

(Oyuncular sahnenin ortasında yerleşir.)

(Oyuncular ışıhta mumlarla birlikte hızlı hızlı yürürler ve fısıltılar, nefes sesleri çıkarırlar.)

İKİNCİ OYUNCU : Katil kim? Katil kim?

BİRİNCİ OYUNCU : Nerde katil? Eski kralın katili kim, kim...? (Oyuncularda ani tavır değişiklikleri olur, teatral bir sesle seslenirler.)

İKİNCİ OYUNCU : Sessizliği duyabiliyorum.

BİRİNCİ OYUNCU : Kendini bil der bir tanrı diğeri de kaybet, zaten hiç senin değildi.

İKİNCİ OYUNCU : Olmayacak her şey hiç bu kadar olmamıştı bir arada.

(Oyuncular muma üfler ve mum söner.)

— 8. SAHNE —

Kahinle görüşme: Hakikat güreşmez

-IŞIK-

Rüya Sahnesi 4 (Mor ışık açılır.) POZ D

(İKİNCİ OYUNCU ortada durur +ramp ışığı. BİRİNCİ OYUNCU onun çevresinde koşar. İKİNCİ OYUNCU'nun repliklerinde BİRİNCİ OYUNCU hareketsiz kalır.)

BİRİNCİ OYUNCU : Gel ey kahin. Konuş konuş. Kimdir bu katil? Kenti kurtaracağım.

İKİNCİ OYUNCU : Hayır Hayır. Duymak istemezsin.

BİRİNCİ OYUNCU : Söyle, söyle çabuk!

İKİNCİ OYUNCU : Bırak da gideyim, duymaman inan ki ikimiz içinde hayırlı olur

BİRİNCİ OYUNCU : Söyle, söyle dedim.

İKİNCİ OYUNCU : Bu kenti kirleten, eli kanlı adam sensin.

BİRİNCİ OYUNCU : Bunu nasıl söylersin.

İKİNCİ OYUNCU : Sen kimsin? Daha kim olduğunu, kimin oğlu olduğunu bile bilmiyorsun.

BİRİNCİ OYUNCU : Bu kentin kralyım.

İKİNCİ OYUNCU : Bana bir şey yapamazsın. Hakikatin kudreti bende.

(Işıklar söner.)

— 9. SAHNE —

Kurt Kapanı, Keçi Dikmesi

-IŞIK-

Rüya Sahnesi 5 (Mor ışık açılır.) POZ E

(Değişmeli ışık oyunları burada başlar. Oyuncular simetrik olmayan farklı yerlerdedir. Tepelerinde lokal ışık vardır. Işık bir süre sonra repliğe göre ilerlemez, kendi dizgesini yaratır.)

İKİNCİ OYUNCU : Baban öldü çocuk.

BİRİNCİ OYUNCU : Kurt Kapanı

İKİNCİ OYUNCU : Baban öldü çocuk.

BİRİNCİ OYUNCU : Keçi Dikmesi

İKİNCİ OYUNCU : Eski memleketinin kralı olan baban öldü.

BİRİNCİ OYUNCU : Dana Bağı

İKİNCİ OYUNCU : Gel, geri dön, kendi memleketinin başına geç.

BİRİNCİ OYUNCU : Kazkanadı

İKİNCİ OYUNCU : Kehanetlere inanma.

BİRİNCİ OYUNCU : Paça Kazık

İKİNCİ OYUNCU : Senden önceki kehanet gerçekleşmedi bu memlekette.

BİRİNCİ OYUNCU : Tilki kuyruğu

İKİNCİ OYUNCU : Eski kralı üçyol ağzında öldürdüler.

BİRİNCİ OYUNCU : İç Tırpan

İKİNCİ OYUNCU : Uğursuz yer.

BİRİNCİ OYUNCU : Tek Dalma.

İKİNCİ OYUNCU : Yaşlı adam...

BİRİNCİ OYUNCU : Künde

— 10. SAHNE —

Baht Dönüşü: Çoban Gerçeği Söyle

-IŞIK-

Rüya Sahnesi 6 (Mor ışık açılır.) POZ F

(Girişteki koyun kuzu şarkısı derinden gelmeye başlar, ışık değişir.)

BİRİNCİ OYUNCU : Çoban gel buraya, anlat bana gerçeği. Çoban. Anlat bana. Söyle lütfen söyle. Gerçeği duymak istiyorum.

İKİNCİ OYUNCU : Duymak istemediğiniz gerçeği mi? (Sessizdir, sahnede donmuş gibi durur.)

BİRİNCİ OYUNCU : Söyle!

BİRİNCİ OYUNCU : Söyle yalvarırım, söyle. Kimden aldın beni?

İKİNCİ OYUNCU : Seni ben götürdüm o dağa, bu Kraliçeden aldım, bak annen. (İkinci oyuncu birinci oyuncuyu sırtına alır ve sürükler.)

BİRİNCİ OYUNCU : Karım. (Birinci oyuncu yere düşer.)

İKİNCİ OYUNCU : Annen.

BİRİNCİ OYUNCU : Karım. Annem.

— 11. SAHNE —

Pathos: Son Güreş

(Grup Zourna'nın müziği başlar.)

Kütahya'nın Pınarları (feat. Group Zourna)

(Yağlanma başlar ve birbirlerini de centilmence yağlarlar. YAĞLI GÜREŞ -son güreş- yapılır.)

(Birinci oyuncu bir süre sonra güreşmekten yorulur. İkinci oyuncuyu hareket ettiremez, gittikçe gücünü kaybeder. İkinci oyuncu yorgun düşen birinci oyuncuyu tek hamlede kolayca yener ve çanaktaki diğer küçük kutudan kırmızı boyayla birinci oyuncunun altından aşağı doğru gözlerini boyar. Oyuncular tartım selamı verirler böylece güreşin bitmeyen bir döngüye girdiği gösterilir.)

(Işıklar söner.)

OIDIPUS

GALİP

MAĞLUP

Uyarlayan - Yöneten
Gizem GÜNER



SUPERVİZÖR: Prof.Dr Mustafa SEKMEN

OYUNCULAR: Demirel IŞIK, Kerem ARLA **REJİ ASİSTANI:** Zeynep SUNGUN **KOREOGRAF:** Begüm BAŞEKİM

DRAMATURG: Hüseyin ARSLAN **IŞIK TASARIM:** Fatih MANSUR **SES/TASARIM:** Orhan GÖRGÜLÜ

KOSTÜM TASARIM: Günseli DÖNMEZ **AFİŞ TASARIM:** Gizem GÜNEY

ZAMBAN



biletinial

www.biletinial.com

OİDİPUS: Galip, Mağlup

Ömrü boyunca kaderiyle mücadeleye mahkum edilmiş Kral Oidipus'un hikayesi, yağlı güreşin rekabetçi ruhu ve ritüelistik sembolleri eşliğinde sahnede.

"Oidipus: Galip, Mağlup", talihsiz kahramanın yıkımını, performatif bir estetik ve deneysel bir biçimle seyre açıyor.

Apollodoros ve Sophokles'in metinlerinden

Uyarlayan & Yöneten: Gizem Gürer

Süpervizör: Prof. Dr. Mustafa Sekmen

Oyuncular: Demirel Işık, Kerem Arla

Reji Asistanı: Zeynep Sungun

Dramaturg: Hüseyin Arslan

Koreograf: Begüm Başekim

Video Art: Fatih Mansur

Video & Fotoğraf: Nilüfer Ören, Cenker Afyonluoğlu

Ses Tasarım: Orhan Görgülü

Kostüm Tasarım: Günseli Sönmez

Afiş Tasarım: Gizem Güney

Prodüksiyon: ZAMBAN

Organizasyon: Sole Sanat

Süre: 40 dakika

Yaş sınırı: +13

Teşekkürler

Başpehlivan Recep Kılıç, Ahmet Yunus Karataş, Mustafa Zorver, Yunus Çördük, Bilkent AST Sahne, Sanat Üretim Topluluğu ve Fade Stage

EK-4: Afiş ve Broşür

EK-5: Aksiyon Planı / Teknik Plan

Performanstaki iki icracının sembol renkleri ve hareket yönleri teknik planda aşağıdaki şekilde gösterilmektedir.

● **Kırmızı:** Birinci Oyuncu (Cazgır, Oidipus, Anlatıcı)



● **Mavi:** İkinci Oyuncu (Anlatıcı, Akran, Kahin, Sfenks, Kader)



E: Efekt

E1: Koyun çanı efekti

E2: Davul zurna güreş müziği

E3: Tibet Çanı efekti

E4: Tekno Müzik ve Video

E5: Final güreş müziği

I: Işık

I1: Mum ışığı

I2: Genel ışık

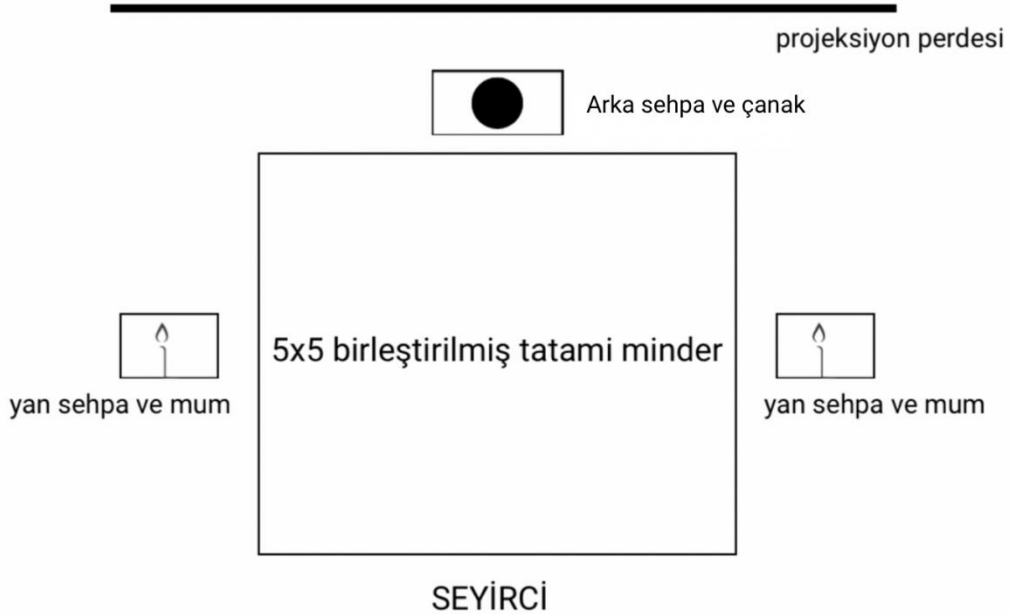
I3: Pembe ışık

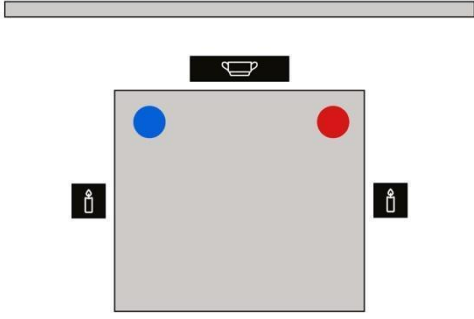
I4: Ramp ışığı

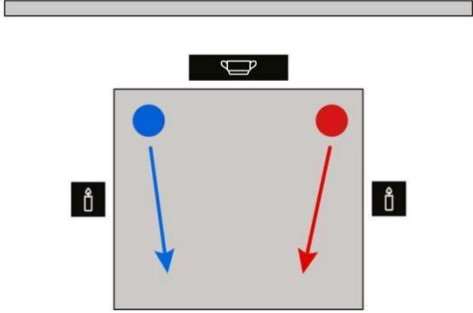
I5: Sağ lokal

I6: Sol lokal

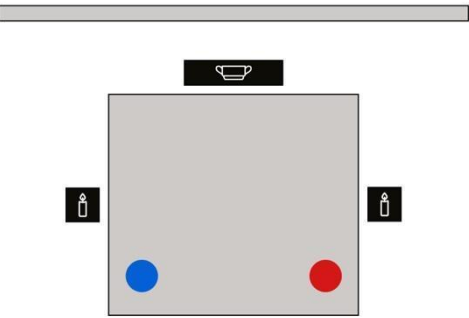
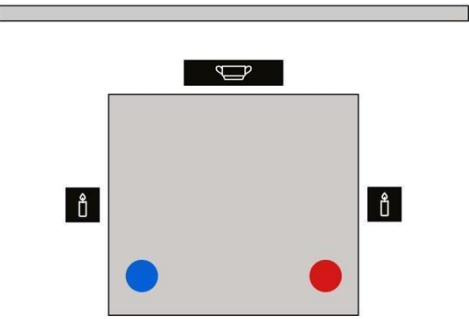
DEKOR TASARIM

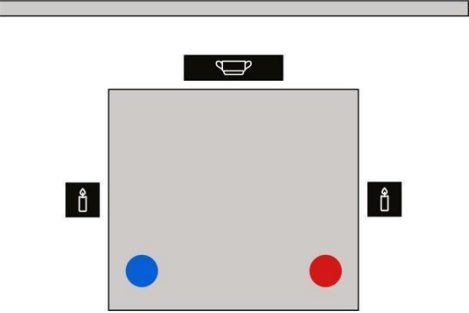
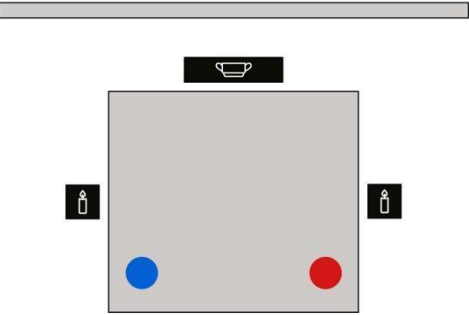


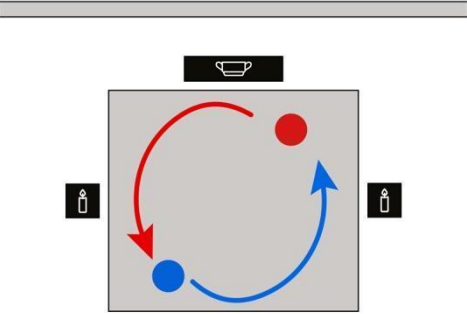
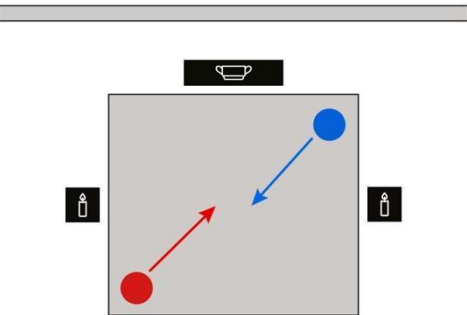
AKSIYON	HAREKET PLANI	TEKNİK PLAN		METİN
(1) SEYİRCİ GİRER Sahne karanlıktır. Koyun çanı efekti çalmaya başlar. İki oyuncu elinde yanan kırmızı dipli mumla sahneye girer. Üstlerinde pehlivan pırpıtı ve yelek bulunmaktadır.		E1 ↓	I1 ↓	— 1. SAHNE — (Sahne karanlıktır. Koyun çanı efekti çalmaya başlar. İki oyuncu Kırkpınar geleneksel davet sembolü olan kırmızı dipli mum ile iki ayrı taraftan sahneye girer. Sadece mum ışığı yüzlerine vurur. Üstlerinde pehlivan pırpıtı ve yelek bulunmaktadır.)

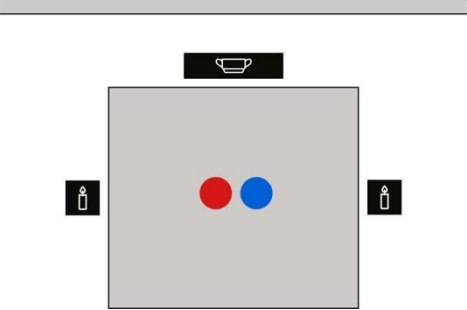
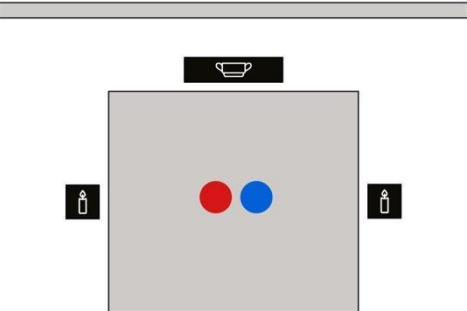
AKSIYON	HAREKET PLANI	TEKNİK PLAN		METİN
(2) Oyuncular ellerindeki mumlarla sahne önüne gelirler. Koyun çan sesi efekti devam eder. Işık hala mum ışığıdır.		E1	I1	BİRİNCİ OYUNCU : Çoban çocuğu verdi. İKİNCİ OYUNCU : Çoban çocuğu aldı. BİRİNCİ OYUNCU : Kithairon dağında karşı karşıya iki çoban. İKİNCİ OYUNCU : Çoban kıyamadı çocuğa, öbür çobana verdi. BİRİNCİ OYUNCU : Çoban çocuğu verdi. İKİNCİ OYUNCU : Çoban çocuğu aldı. BİRİNCİ OYUNCU : Çayırın ortasında bir çocuk. İKİNCİ OYUNCU : Ayakları şiş. Anasız babasız bir çocuk. BİRİNCİ OYUNCU : Kente götürdü onu. İKİNCİ OYUNCU : Kral karısı Merope aldı çocuğu, kocası Kral Polybos'a götürdü. BİRİNCİ OYUNCU : Şiş ayakları iyileşti çocuğun. İKİNCİ OYUNCU : Kral çocuğu yaptılar onu kimse bilmeden. BİRİNCİ OYUNCU : Büyüdü gitti çocuk, serpildi güçlendi. İKİNCİ OYUNCU : Parlayan bir genç oldu çocuk, kral oğlu oldu.

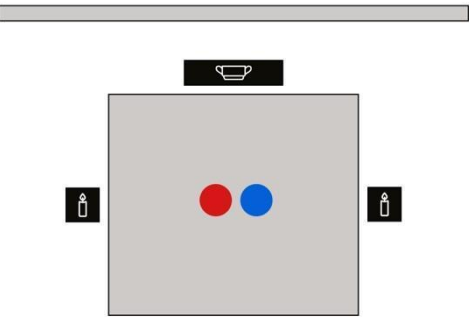
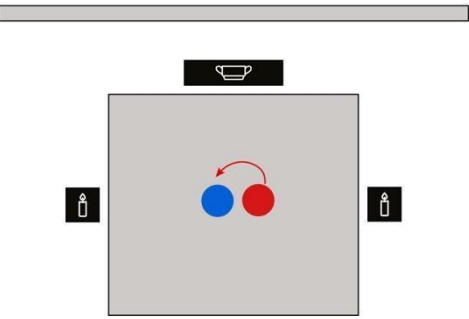
AKSİYON		HAREKET PLANI		TEKNİK PLAN	METİN
					BİRİNCİ OYUNCU : Herkesle yarıştı. Herkesi yendi.

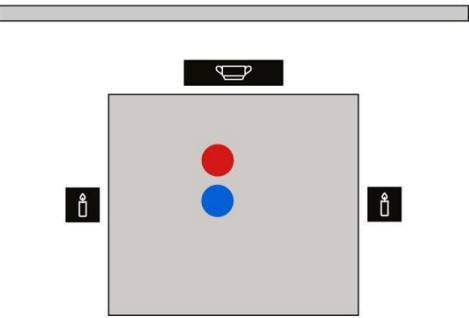
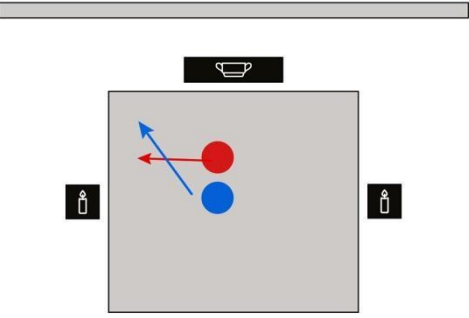
AKSİYON	HAREKET PLANI	TEKNİK PLAN		METİN
(3) İki oyuncu da elindeki mumu yere koyar ve peşrev selamlarını verir. Mumu üfleyerek aynı anda söndürürler. Sahne aydınlanır.			I1 ↓	(İki oyuncu da elindeki mumu yere koyar ve peşrev selamlarını verir. Mumu üfleyerek aynı anda söndürürler. Sahne aydınlanır.)
(4) Birinci oyuncu cazgır olarak ikinci oyuncuyu seyirciye tanıtır.			I2 ↓	— 2. SAHNE — (Cazgır olarak birbirlerini tanıtırlar.) BİRİNCİ OYUNCU : İnsanlar önce boğuştu sonra güreşti, yenilen kaçtı, güçlü olan kazandı. İşte burda, karşısında kimsenin duramadığı, bu kentin en güçlü güreşçisi!

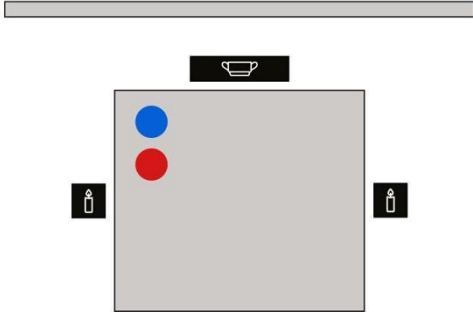
AKSİYON	HAREKET PLANI	TEKNİK PLAN		METİN
(5) İkinci oyuncu yere diz çöker, pehlivan selamı vererek seyirciyi selamlar.			I2 ↓	
(6) İkinci oyuncu ayağa kalkar. Cazgır olarak birinci oyuncuyu tanıtır ve seyirciye alkışlatır. İkinci oyuncu sahne gerisine yürür.			I2 ↓	İKİNCİ OYUNCU : Bu koca çayırdan nice kahramanlar geldi geçti, işte şimdi karşınızda bu kentin en genci, en çeviği! (Seyirciyi alkışlatır.)

AKSIYON	HAREKET PLANI	TEKNİK PLAN	METİN
(7) İki oyuncu çember çizmeye başlar ve yeleklerini çıkarır.		I2	(YELEK ÇIKAR) BİRİNCİ OYUNCU : Çoban çocuğu verdi. İKİNCİ OYUNCU : Çoban çocuğu aldı. BİRİNCİ OYUNCU : Kithairon dağında karşı karşıya iki çoban. İKİNCİ OYUNCU : Çoban kıyamadı çocuğa, öbür çobana verdi. BİRİNCİ OYUNCU : Koyunlar, kuzular, keçiler, çimenler içinde bir çocuk.
(8) Kafa kafaya gelirler. Güreşe hazırlanmaya başlarlar.		I2	(Kafa kafaya gelirler.) İKİNCİ OYUNCU : Ayakları şiş. Anasız babasız bir çocuk. BİRİNCİ OYUNCU : Kente götürdü onu. İKİNCİ OYUNCU : Kral çocuğu yaptılar onu kimse bilmeden. BİRİNCİ OYUNCU : Büyüdü gitti çocuk İKİNCİ OYUNCU : Serpildi güçlendi. BİRİNCİ OYUNCU : Herkesle yarıştı. Herkesi yendi.

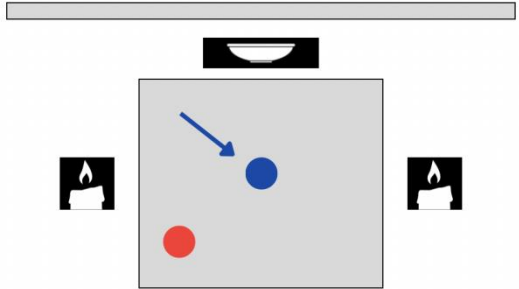
AKSİYON	HAREKET PLANI	TEKNİK PLAN		METİN
(9) Ortada güreş pozisyonu alırlar. Güreş başlar.		E2 ↓	I2 ↓	(Davul sesleri gelir.) (GÜREŞ BAŞLAR.)
(10) Güreş öncesi centilmenlik hareketi olan birbirlerinin paça kontrolünü, çift taraflı yaparlar.		E2 ↓	I2 ↓	PEŞREV : PAÇA ÇEKME

AKSİYON	HAREKET PLANI	TEKNİK PLAN		METİN
(11) Kuru güreş, pozisyon tek dalma. Bir süre serbest güreşin ardından Birinci oyuncu ikinci oyuncunun tek baldırından tutarak sırtını yere getirir.		E2 ↓	I2 ↓	GÜREŞ : TEK DALMA İKİNCİ OYUNCU : Kışkandı akranları, onu çok kışkandılar. BİRİNCİ OYUNCU : Gerçeği söylediler ona. (Güreş biter. İkinci oyuncu yenilir.)
(12) İkinci oyuncu yerden doğrularak oturur. Birinci oyuncu, ikinci oyuncunun arkasına geçer ve tepeden ona bakar.			I2 ↓	BİRİNCİ OYUNCU :Yenilen pehlivan güreşe doymazmış ha, gel yeniden güreşelim. Korktun mu? Ödle!

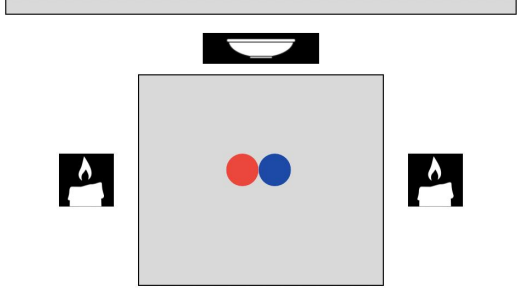
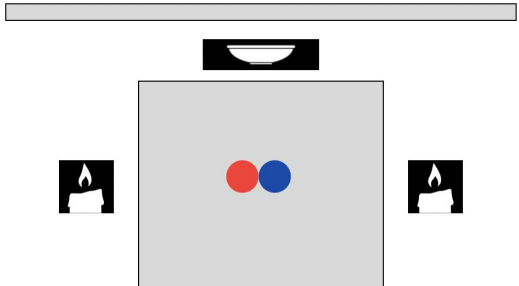
AKSIYON	HAREKET PLANI	TEKNİK PLAN	METİN
(13) İkinci oyuncu sinirlenerek ayağa kalkar, Birinci oyuncu ile yüz yüze bakacak şekilde beden bedene temas eder.		I2 ↓	İKİNCİ OYUNCU : (Sinirlenir.) Sen daha kim olduğunu bile bilmiyorsun? (Birinci oyuncuya yönelir.) Sen, sen, uydurma evlatsın, evlatlıksın, baban bile kendi baban değil! BİRİNCİ OYUNCU : Ne? Ne diyosun sen? Doğru konuş benimle İKİNCİ OYUNCU : İnanmıyorsan git anana babana sor gerçeği!
(14) İkinci oyuncu sahnenin sol arka tarafına doğru gider. Birinci oyuncu, ikinci oyuncunun önüne gelir.		I2 ↓	(İKİNCİ OYUNCU sahnenin gerisine doğru gider.)

AKSİYON	HAREKET PLANI	TEKNİK PLAN		METİN
(15) Işık Kapanır. Tibet Çan sesi gelir. Pembe Işık açılır. İkinci oyuncunun sırtı seyirciye dönüktür. Birinci oyuncu yüzü seyirciye dönük şekilde sırt sırta durmaktadır.		E3 ↓	I3 ↓	—3. SAHNE— Rüya sahnesi-1 (Pembe ışık açılır) POZ A BİRİNCİ OYUNCU :“Sen benim annem misin?, “Sen benim babam mısın?” İKİNCİ OYUNCU :Sustu kral ve kraliçe.

AKSİYON	HAREKET PLANI	TEKNİK PLAN		METİN
(14) Birinci oyuncu seyirciye dönük şekilde yere düşer. Pembe ışık kapanır.		E3 ↓	I3 ↓	(Birinci oyuncu yere düşer.)
(15) Genel ışık açılır.			I2 ↓	-IŞIK- BİRİNCİ OYUNCU : (Öne gelir.) Çocuk hırslandı koştu tapınağa. İKİNCİ OYUNCU : Sordu Apollo'ya BİRİNCİ OYUNCU : “Ben kimim? Kimim ben?”

AKSIYON	HAREKET PLANI	TEKNİK PLAN	METİN
(16) Ramp ışığı açılır. İkinci oyuncu sahne ortasındadır. Ramp ışığı tüm bedenine vurur ve arkada büyük bir insan gölgesi oluşturur. İkinci oyuncu Kahin rolündedir.		I4 ↓	-IŞIK- İKİNCİ OYUNCU : (Duvara karşı durur, ramp ışığı açılır.) Kehanet şöyle belirdi. “Memleketine gitme, babanı öldüreceksin, memleketine gitme, annenle evleneceksin, sen, sen dünyanın en şanssız insanısın ” BİRİNCİ OYUNCU : Çocuk kaçtı tapınaktan. Ürktü kehanetten. İKİNCİ OYUNCU : Kaçtı kaderinden. BİRİNCİ OYUNCU : Geri dönmedi Kral çocuğu olduğu memleketine. İKİNCİ OYUNCU : Uzaklara vardı. Üçyol ağzına. BİRİNCİ OYUNCU : Atlar, adamlar ve arabalar. İKİNCİ OYUNCU : Uğursuz bir yol burası, üçyol ağzı.

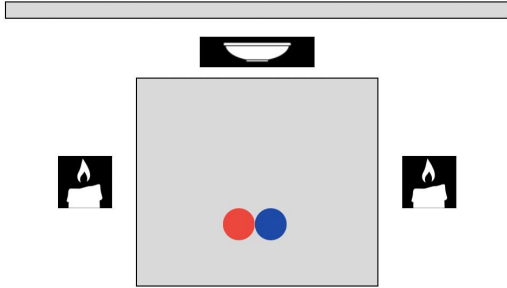
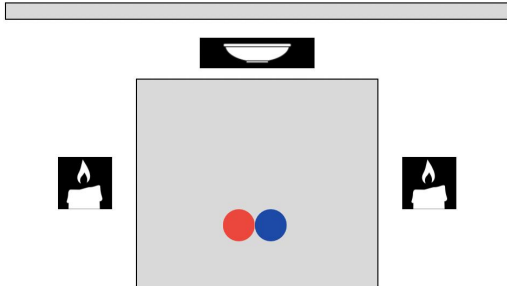
AKSİYON	HAREKET PLANI	TEKNİK PLAN		METİN
(17) Işık kapanır. Tibet Çan sesi gelir. Pembe Işık açılır. Birinci oyuncu ve İkinci oyuncu birbirine sarılır gibi poz verir. Işık kapanır.		E3 ↓	I3 ↓	—4. SAHNE— -IŞIK- Rüya Sahnesi 2 (Pembe ışık açılır.) POZ B
(18) Genel ışık açılır. İki oyuncu diyagonal bir şekilde birbirine yürür ve çarparlar.			I2 ↓	(İKİNCİ OYUNCU yoldan geçmeye çalışır BİRİNCİ OYUNCU izin vermez.) BİRİNCİ OYUNCU : Çekilin yolumdan. Yaşlı adam, adamlarına söyle çekilsin yolumdan. İKİNCİ OYUNCU : Yol bizim sen çekil, sen çekil. BİRİNCİ OYUNCU : Sen, sen canına susamışsın yaşlı adam.

AKSIYON	HAREKET PLANI	TEKNİK PLAN		METİN
(19) Birbirine sinirlenen iki karakter (Oidipus ve babası) güreşe hazırlık yapar.		E2 ↓	I2 ↓	(Davul sesi gelir.) (GÜREŞ BAŞLAR.)
(20) Davul sesi gelir. Güreş başlar. Kuru güreş, pozisyon künde. İkinci oyuncu yenilir.		E2 ↓	I2 ↓	PEŞREV : TARTIM GÜREŞ : KÜNDE

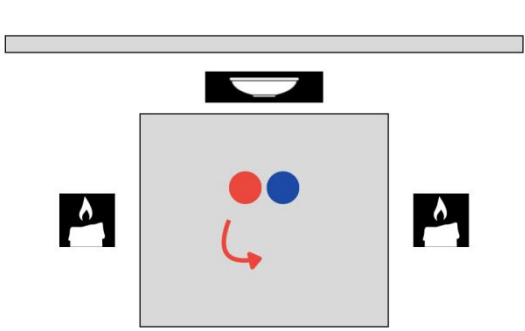
AKSIYON	HAREKET PLANI	TEKNİK PLAN		METİN
(21) Işık kapanır. Tibet Çan sesi gelir. Pembe Işık açılır. Birinci oyuncu ikinci oyuncuyu sırtında taşıdığı bir fotoğraf verir. Işık kapanır.		E3 ↓	I3 ↓	— 5. SAHNE — -IŞIK- Rüya sahnesi 3 (Pembe ışık açılır.) POZ C
(22) Genel ışık açılır. İkinci oyuncu tek dizi üstünde durarak kesintisiz şekilde pehlivan selamı verir.			I2 ↓	(İKİNCİ OYUNCU durmadan selam verir)

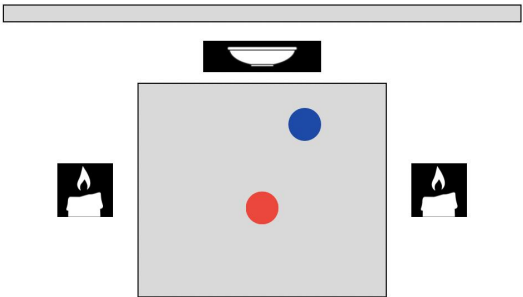
AKSIYON	HAREKET PLANI	TEKNİK PLAN	METİN
(23) Birinci oyuncu diz üstünde duran İkinci oyuncunun yanına gider, tek elini havaya kaldırır		I2	İKİNCİ OYUNCU : Bilmediği yollara gitti. Bir kente vardı. Kentin girişinde kocaman bir canavar. BİRİNCİ OYUNCU : Başı ve gövdesi aynı bir kadın gibi, kanatları kuşa benzer, kuyruğu ise aslan. İKİNCİ OYUNCU : Sabahları dört, öğlenleri iki, akşam da üç ayaklı olan şey nedir? diye sordu canavar. (İKİNCİ OYUNCU’nun eli havadadır BİRİNCİ OYUNCU elini tutar ve cevap verir.) BİRİNCİ OYUNCU : Düşündü büyümüş çocuk “anthropos” dedi. İKİNCİ OYUNCU : İnsan. BİRİNCİ OYUNCU :İnsan bebekken dört ayak üstündedir. Büyüyünce iki ayaklı olur. Yaşlanınca bastonla üç ayağı vardır. İKİNCİ OYUNCU : İnsan. BİRİNCİ OYUNCU : Canavar. İKİNCİ OYUNCU : Sfenks.

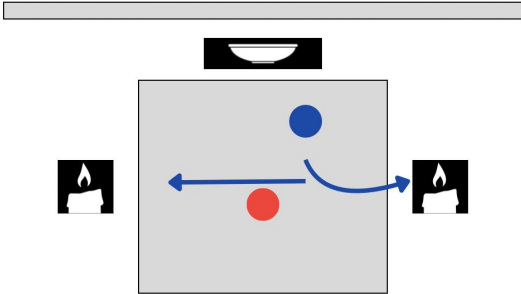
AKSİYON	HAREKET PLANI	TEKNİK PLAN		METİN
(25) Oyuncular durur, birbirine bakar. Sahne arkasındaki yağ çanağına doğru yürümeye başlarlar.			I2 ↓	(Burada yağ çanağını getirip güreşe hazırlık yapmaya başlarlar.
(26) Yağ çanağını sahne önüne getirip, önce kendilerini sonra birbirlerini yağlarlar.		E2 ↓	I2 ↓	Kendilerini yağladıktan sonra centilmence birbirlerini yağlarlar, davul sesi gelir.) PEŞREV : SIRT SIVAZLAMA (GÜREŞ BAŞLAR.)

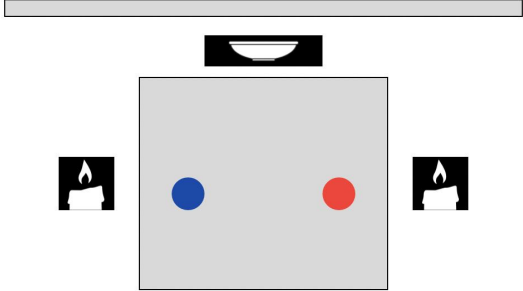
AKSİYON	HAREKET PLANI	TEKNİK PLAN		METİN
(27) Yağlı güreş. Pozisyon Paça Kazık.		E2 ↓	I2 ↓	GÜREŞ : PAÇA KAZIK
(28) Birinci oyuncu İkinci oyuncunun sırtını yere getirir		E2 ↓	I2 ↓	(Birinci oyuncu İkinci oyuncuyu yener.)

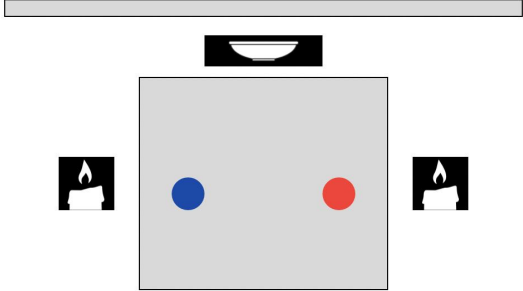
AKSIYON	HAREKET PLANI	TEKNİK PLAN	METİN
(29) İkinci oyuncunun sırtı yeredir. Yerden kalktığında iki oyuncu yağ çanağını birlikte sahne arkasına götürür.		I2	BİRİNCİ OYUNCU : Sfenks attı kendini uçurumdan. Bunu senden başkası bilemedi, kurtardın bizi Sfenksten, gel Kralımız ol dediler. (Yağ çanağı yerine götürülür.)
(30) İkinci oyuncu Birinci oyunun beline metal kemer bağlar.		I2	İKİNCİ OYUNCU : Eski kralımız yeni öldü, sen gel bizim kralımız ol, kraliçe dul kaldı, yalnız başına, çaresiz. BİRİNCİ OYUNCU : Geldiğim kentte de Kral çocuğuydum. Yeni kentin de Kralı oldu, İKİNCİ OYUNCU : Dul Kraliçenin de yeni kocası (İKİNCİ OYUNCU BİRİNCİ OYUNCU'nun kemerini bağlar.)

AKSIYON	HAREKET PLANI	TEKNİK PLAN	METİN
(31) Birinci oyuncu sahne ortasına gelir.		I2 ↓	BİRİNCİ OYUNCU : Ben, çok şanslıyım, dünyanın en şanslı insanıyım, ben talih tanrıçası Tikke'nin oğluyum. Hem kahraman, hem Kral hem de dul Kraliçe'nin kocasıyım, benden daha şanslısı olamaz.

AKSIYON	HAREKET PLANI	TEKNİK PLAN		METİN
(32) Tekno müzik ve video art başlar. Birinci oyuncu dans eder.		E4 ↓	I2 ↓	(TEKNO MÜZİK ve VIDEO GİRER.)

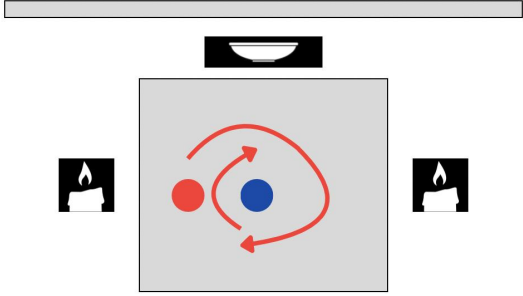
AKSİYON	HAREKET PLANI	TEKNİK PLAN	METİN
(33) İkinci oyuncu yavaş yavaş yürür ve sahnenin her iki tarafındaki mumları yakar. Birinci oyuncunun dansını izler.		E4 ↓	(Birinci oyuncu kendini kaybetmiş bir biçimde dans ederken, 2. Oyuncu çevresinde yavaşça dolandır, son turunda sahnenin kenarındaki mumları yakar.)

AKSİYON	HAREKET PLANI	TEKNİK PLAN	METİN
(34) Sahne karanlıktır. İki oyuncudan elle dize ve göğüse vurma sesleri gelir.		I1 ↓	— 6. SAHNE — (Sahne yalnızca mum ışıkları vardır. Oyuncular dize vurarak ritimsel harekete başlarlar.)

AKSIYON	HAREKET PLANI	TEKNİK PLAN	METİN
(35) Elle dize ve göğüse vurma temposu repliklerle birlikte hızlanır.		I1 ↓	İKİNCİ OYUNCU : Kara haber geldi. Hastalık yayıldı dört yana. BİRİNCİ OYUNCU : Veba. İKİNCİ OYUNCU : Benzemez hiçbir şeye. BİRİNCİ OYUNCU : Gece gündüz demeden sokağın ortasında düşüp ölüyorlar. İKİNCİ OYUNCU : Büyük felaket, evinde ölüyor insanlar BİRİNCİ OYUNCU : Her yer ceset, çürüyen bedenlerden yayılıyor şehrin dört bir yanına koku. İKİNCİ OYUNCU : Kim yenebilir bu kaderi? (İki oyuncu da hem vurma sesini hem de kendi seslerini artırırlar.) BİRİNCİ OYUNCU : Sen İKİNCİ OYUNCU : Sen, ben BİRİNCİ OYUNCU : Ben, ben mi? İKİNCİ OYUNCU : Evet Sen. BİRİNCİ OYUNCU : Neden oldu bu veba? İKİNCİ OYUNCU : Dediler eski kralın intikamı alınmadı, hala bu şehirde katil. BİRİNCİ OYUNCU : Bulalım İKİNCİ OYUNCU : Hemen bulalım. (Hızlanırlar.) BİRİNCİ OYUNCU : Ben ki Sfenks'i yendim oldum kral, kimsenin bilemediği bilmecelele.

AKSİYON	HAREKET PLANI	TEKNİK PLAN	METİN
(36) Vurma birden kesilir. Oyuncular sahne ortasına gelir.		I1	İKİNCİ OYUNCU : Bulalım eski kralın katilini, şehir kurtulsun.
(37) Oyuncular sahnenin sağ ve sol tarafında duran yanan mumları alır. Sahnede karışık gezinmeye başlar.		I1	— 7. SAHNE — (Oyuncular ışıқта mumlarla birlikte hızlı hızlı yürürler ve fısıltılar, nefes sesleri çıkarırlar.) İKİNCİ OYUNCU : Katil kim? Katil kim? BİRİNCİ OYUNCU : Nerde katil? Eski kralın katili kim, kim...? (Oyuncularda ani tavır değişiklikleri olur, teatral bir sesle seslenirler.) İKİNCİ OYUNCU : Sessizliği duyabiliyorum. BİRİNCİ OYUNCU : Kendini bil der

AKSIYON	HAREKET PLANI	TEKNİK PLAN		METİN
				bir tanrı diğeri de kaybet, zaten hiç senin değildi.
(38) İki oyuncu birbirine bakar, durur ve birbirlerinin yanan mumlarını üfleyerek söndürürler.			I1 ↓	İKİNCİ OYUNCU : Olmayacak her şey hiç bu kadar olmamıştı bir arada. (Oyuncular muma üfler ve mum söner.)
(39) Işık Kapanır. Tibet Çan sesi gelir. Pembe Işık açılır. İkinci oyuncu birinci oyuncuyu sırtından taşımaktadır.		E3 ↓	I3 ↓	— 8. SAHNE — -IŞIK- Rüya Sahnesi 4 (Pembe ışık açılır.) POZ D

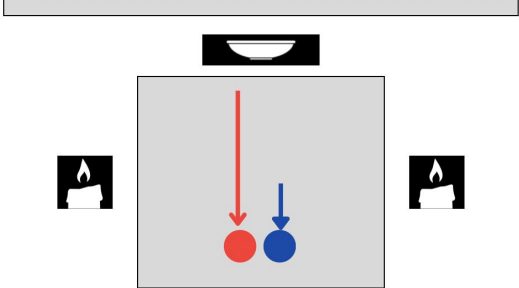
AKSIYON	HAREKET PLANI	TEKNİK PLAN	METİN
(40) Ramp ışığı açılır. İkinci oyuncu sahne ortasında ramp ışığının karşısındadır. Arkasına bedeninin büyük gölgesi düşmektedir. Birinci oyuncu çevresinde dolanır.		I4	(İKİNCİ OYUNCU ortada durur +ramp ışığı. BİRİNCİ OYUNCU onun çevresinde koşar. İKİNCİ OYUNCU’nun repliklerinde BİRİNCİ OYUNCU hareketsiz kalır.) BİRİNCİ OYUNCU : Gel ey kahin. Konuş konuş. Kimdir bu katil? Kenti kurtaracağım. İKİNCİ OYUNCU : Hayır Hayır. Duymak istemezsin. BİRİNCİ OYUNCU : Söyle, söyle çabuk! İKİNCİ OYUNCU : Bırak da gideyim, duymaman inan ki ikimiz içinde hayırlı olur BİRİNCİ OYUNCU : Söyle, söyle dedim. İKİNCİ OYUNCU : Bu kenti kirleten, eli kanlı adam sensin. BİRİNCİ OYUNCU : Bunu nasıl söylersin. İKİNCİ OYUNCU :Sen kimsin? Daha kim olduğunu, kimin oğlu olduğunu bile bilmiyorsun. BİRİNCİ OYUNCU : Bu kentin kralıyım. İKİNCİ OYUNCU : Bana bir şey yapamazsın. Hakikatin kudreti bende. (Işıklar söner.)

AKSIYON	HAREKET PLANI	TEKNİK PLAN		METİN
			I6 I5 I6 I5 I6	kehanet gerçekleşmedi bu memlekette. BİRİNCİ OYUNCU : Tilki kuyruğu İKİNCİ OYUNCU : Eski kralı üçyol ağzında öldürdüler. BİRİNCİ OYUNCU : İç Tırpan İKİNCİ OYUNCU : Uğursuz yer. BİRİNCİ OYUNCU : Tek Dalma. İKİNCİ OYUNCU : Yaşlı adam... BİRİNCİ OYUNCU : Künde
(43) Işık kapanır. Tibet Çan sesi gelir. Pembe Işık açılır. İkinci oyuncu Birinci oyuncunun paça ve pırpıt kemerinden tutarak poz verir.		E3 ↓	I3 ↓	— 10. SAHNE — -IŞIK- Rüya Sahnesi 6 (Mor ışık açılır.) POZ F

AKSIYON	HAREKET PLANI	TEKNİK PLAN		METİN
(44) İkinci oyuncu sahnenin önünde sağdadır. Birinci oyuncu onunla konuşmak için arkasından yaklaşır.		E1	I2	(Girişteki koyun kuzu şarkısı derinden gelmeye başlar, ışık değişir.) BİRİNCİ OYUNCU : Çoban gel buraya, anlat bana gerçeği. Çoban. Anlat bana. Söyle lütfen söyle. Gerçeği duymak istiyorum. İKİNCİ OYUNCU : Duymak istemediğiniz gerçeği mi? (Sessizdir, sahnede donmuş gibi durur.) BİRİNCİ OYUNCU : Söyle! BİRİNCİ OYUNCU : Söyle yalvarırım, söyle. Kimden aldın beni? İKİNCİ OYUNCU : Seni ben götürdüm o dağa, bu Kraliçeden aldım, bak annen.
(45) Birinci oyuncu sahnenin ortasında düşeyazar.				BİRİNCİ OYUNCU : Karım. (Birinci oyuncu yere düşer.) İKİNCİ OYUNCU : Annen. BİRİNCİ OYUNCU : Karım. Annem.

AKSIYON	HAREKET PLANI	TEKNİK PLAN		METİN
(46) Müzik başlar. İkinci oyuncu Birinci oyuncuyu sırtına alarak sürükler.		E5	I2	-11. SAHNE- (Grup Zourna'nın müziği başlar.) (İkinci oyuncu birinci oyuncuyu sırtına alır ve sürükler.)
(47) Sahne arkasındaki çanak birlikte öne getirilir. İki oyuncu da son güreş için yağlanır.				(Yağlanma başlar ve birbirlerini de centilmence yağlarlar.YAĞLI GÜREŞ -son güreş- yapılır.)

AKSIYON	HAREKET PLANI	TEKNİK PLAN	METİN
(48) Birinci oyuncu hırsla güreşir. Bir müddet güreşten sonra İkinci oyuncu Birinci oyuncuya acıyarak bakar ve bir anda tek hamlede onu yere serer.			(Birinci oyuncu bir süre sonra güreşmekten yorulur. İkinci oyuncuyu hareket ettiremez, gittikçe gücünü kaybeder. İkinci oyuncu yorgun düşen birinci oyuncuyu tek hamlede kolayca yener
(49) Yenilen Birinci oyuncu kalkar ve çanak içindeki kırmızı boyayı gözlerinden aşağıya sürer ve çığlık atar.			ve çanaktaki diğer küçük kutudan kırmızı boyayla birinci oyuncunun altından aşağı doğru gözlerini boyar.

AKSİYON	HAREKET PLANI	TEKNİK PLAN		METİN
(50) Oyuncular seyirciye döner ve pehlivan selamını vererek, gövdeleri ve başlarıyla seyirciyi selamlar.				Oyuncular tartım selamı verirler böylece güreşin bitmeyen bir döngüye girdiği gösterilir.)

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : GİZEM GÜRER

Yabancı Dil : İngilizce

Eğitim:

Sanatta Yeterlik:

Anadolu Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Tiyatro Bölümü : 2020-2025

Tez: Kral Oidipus, Performatif Sahneleme Uyarlaması

Yüksek Lisans (Tezli):

Ankara Üniversitesi Dil Tarih ve Coğrafya Fakültesi

Tiyatro Bölümü (Tiyatro Tarihi, Teorisi ve Eleştirmenliği) : 2015-2020

Tez: “Sahnedeki Dünyayı Algılamak: “be-have” Performansında İcracının Deneyimi”

Lisans:

Gazi Üniversitesi Mühendislik-Mimarlık Fakültesi

Endüstri Mühendisliği : 2003- 2008

Mesleki Geçmiş:

Bilkent Üniversitesi Tiyatro Bölümü Öğretim Görevlisi: 2021-... (Devam ediyor)

Başkent Üniversitesi Opera Bölümü Part-time Öğretim Görevlisi: 2021-2023

Prime Research International Media Company, Media Analyst: 2017-2021 (Almanya, Türkiye)

2010-2015 : Türk Havacılık ve Uzay Sanayii (Mühendis)

2008-2010 : OrtaDoğu Rulman Sanayii (Mühendis)

Yayınları ve/veya Bilimsel/Sanatsal Faaliyetleri:

2020-... : “Başka Arzunuz/ Anything Else?” performansı - Ankara (Performer)

2018- 2019 : “Anything Else?” performansı - Almanya (Performer)

2017-2018 : “be-have” performansı - Almanya (Performer & dramaturg)

2016-2017 : “Ben’den Evvel” - Ankara (Performer)

2016- 2017 : Felatun Bey ve Rakım Efendi - Ankara DT (Reji asistanı- Oyuncu)

2016- 2017 : Erzurum Devlet Tiyatrosu (Reji Asistanı) (Sleuth/Kapan)

2015, Mart : Kadın Oyunları, Dario Fo & Franca Rame, Nazım Hikmet K lt r Merkezi
Tiyatro Topluluęu, Ankara (Oyuncu)

Kongre, Seminer ve Eęitimler

2019, Haziran : Ankara  niversitesi Toplumsal Cinsiyet Eęitlięi Sertifika Programı,
Ankara (Katılımcı)

2018, Aęustos: Grotowski Enstit s  “A ık bir Koroya Doęru” Eęitim Programı, Tiyatro
Medresesi,  zmir (Katılımcı)

2018, Temmuz : International Forum of Theatre Researches (IFTR) 2018 World
Congress, Belgrad, Sırbistan

“Performer’s Experience in performance art depot’s be-have performance: In
search for Symptoms of The Body” (Konuşmacı)

2018, Mart : EuroMath&EuroScience 2018, Krakow, Polonya

“Samuel Beckett’s Quad Play and Graph Theory, Consuming the Space”
(At lye Y r t c s )

2016, Aęustos : Act For Peace - Lommel, Bel ika- Afgan G  menlerle Tiyatro Projesi
(At lye Y r t c s )

2016, Temmuz : Leadership & Self Coaching - Budapeste, Macaristan
Kişisel Gelişim Eęitimi (Katılımcı)

2014 : Eric Morris Acting Method

Eęitmen: Meltem Cumbul

Cer Modern Acting Studio (Katılımcı)

2012 : EU Lifelong Learning Programme - Nature, Art, Philosophy
Luxemburg, Almanya, Fransa (Katılımcı)

2011 : How to play comedy?

Eęitmen: Vala Thorsdottir (Assistant of Dario Fo)
Ankara (Katılımcı)

Makaleler & Yazılar

<https://ankara.academia.edu/GizemG%C3%BCrer>