



**STUDIO OYUNCULARI'NIN SAHNE TASARIMI
KAVRAMI VE BİR MODEL OYUN TASARIMI**

Fırat SIRMA

**Yüksek Lisans Tezi
Sahne Sanatları Anasanat Dalı
Dr. Öğr. Üyesi Tamer TEMEL
2020
Her Hakkı Saklıdır**

T.C
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI

Fırat SİRMA

STUDIO OYUNCULARI'NIN SAHNE TASARIMI KAVRAMI VE
BİR MODEL OYUN TASARIMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TEZ YÖNETİCİSİ
Dr. Öğr. Üyesi Tamer TEMEL

ERZURUM – 2020



GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
Graduate School of Fine Arts

ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Studio Oyuncuları’nın Sahne Tasarımı Kavramı ve Bir Model Oyun Tasarımı” başlıklı çalışmanın tarafımdan bilimsel etik ilkelere uyularak yazıldığını ve yararlandığım eserleri kaynakçada gösterdiğimi beyan ederim.

05 /06/ 2020

Fırat SİRMA

☐ Tezle ilgili patent başvurusu yapılması / patent alma sürecinin devam etmesi sebebiyle Enstitü Yönetim Kurulunun/.../.... tarih ve sayılı kararı ile teze erişim 2 (iki) yıl süreyle engellenmiştir.

☐ Enstitü Yönetim Kurulunun/.../.... tarih ve sayılı kararı ile teze erişim 6 (altı) ay süreyle engellenmiştir.

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	II
ABSTRACT	III
GÖRSELLER DİZİNİ.....	IV
EK GÖRSELLER DİZİNİ	V
ÖNSÖZ.....	VII
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

ALTERNATİF TİYATRO

1.1. KAVRAMSAL ÇERÇEVEDE ALTERNATİF TİYATRO	4
1.2. ALTERNATİF TİYATRONUN DÜNYADAKİ GELİŞİM SÜRECİ.....	9
1.3. TÜRKİYE’DE ALTERNATİF TİYATRO	13

İKİNCİ BÖLÜM

PERFORMATİF SAHNELEME TEKNİĞİ

2.1. PERFORMATİFİN TANIMI	19
2.2. STUDIO OYUNCULARI VE PERFORMANS KAVRAMI	25
2.4. STUDIO OYUNCULARI’NIN PERFORMANS HİKAYESİ	35
2.5. PERFORMATİF SAHNELEME TEKNİĞİ EKSENİNDE BİR MODEL ‘OYUN’	37
2.5.1.Oyunun Kısa Öyküsü ‘Kral Lear’	39
2.6. OYUNUN TASARIM ÇÖZÜMLEMESİ ‘OYUN MEKANİĞİ’	41
2.7. OYUN SAHNE TASARIMI GÖRSELLERİ (SAHNELER).....	44

SONUÇ.....	53
------------	----

KAYNAKÇA	57
----------------	----

EKLER.....	59
------------	----

EK 1. Şahika Tekand Röportajı (Kişisel İletişim 2019).....	59
--	----

EK 2. Studio Oyuncuları / Şahika TEKAND	62
---	----

EK 3. Studio Oyuncuları / Oyunlardan Görseller	66
--	----

ÖZGEÇMİŞ.....	91
---------------	----

ÖZET**YÜKSEK LİSANS TEZİ****STUDIO OYUNCULARININ SAHNE TASARIMI KAVRAMI VE BİR MODEL
TASARIMI****Fırat SIRMA****Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Tamer TEMEL****2020, 91 sayfa****Jüri: Dr. Öğr. Üyesi Tamer TEMEL****Doç. Dr. Süreyya TEMEL****Dr. Öğr. Üyesi Elif ÖZHANCI**

Öncelikle sanatın maddi kaygılar güdülmeden yapılması gereği ve maalesef sadece ülkemizde değil, global olarak hak ettiği değeri görememesi başta tiyatro sanatı olmak üzere hemen hemen bütün sanat dallarında farklı seçeneklere, ‘alternatiflere yönelme’ yollarını aratmıştır. Bunların başında gelen tiyatro sanatının diğer plastik ya da işitsel sanatlara nazaran daha işlevsel ve maddi olarak külfetli olması, alternatif tiyatro kavramı için yol olmuştur. Bu yol yaklaşık yarım asırlık süreç ile evrilerek günümüze kadar devam etmiş, dünya ve ülkemizde birçok alternatif sahne oluşumuna giden ekiplerin oluşmasını sağlamıştır. Bu durum ışığında alternatif tiyatro çatısı altında kurulan, dünya ve ülkemiz tiyatro ekiplerine değinecek, bu çalışmanın konusu olan Studio Oyuncuları’nın alternatif tiyatro ve sahne estetiği kavramını irdeleyeceğiz. Bunun yanı sıra söz konusu kavramların görsel bağlamda, seyirci/oyuncu ilişkisine ne tür faydalar sağladığını da aktarmaya çalışacağım. Alternatif kavramı ile yapılan çalışmaların bilinene nazaran yoğun gerçeklik kaygısı, insanın günlük yaşamını yöneten güçlerden soyutlanmasını sağlamakta ve aktarılmak istenen hislerin karşıya daha yoğun yansıtılabilmesini mümkün kılabilmektedir. Bu bağlamda yeni bir tiyatro için oyuncu ve seyirci asallarından hareket edilmesi en mantıklı yol olacaktır.

Anahtar Kelimeler: Tiyatro Sanatı, Alternatif Tiyatro, Performans sanatı, Performatif, Studio Oyuncuları, Şahika Tekand

ABSTRACT

MASTER THESIS

STUDIO OYUNCULARI'S STAGE DESIGN CONCEPT AND A MODEL GAME DESIGN

Fırat SİRMA

Advisor: Assist. Prof. Dr. Tamer TEMEL

2020, 91 pages

Jury: Assist. Prof. Dr. Tamer TEMEL

Assoc. Prof. Dr. Süreyya TEMEL

Assist. Prof. Dr. Elif ÖZHANCI

First of all, the need for art to be done without financial concerns and unfortunately not only in our country but globally, the value it deserves to see has sought different options and alternatives in almost all branches of art, especially theatre art. The fact that the leading theatrical art is more functional and financially burdensome than other aesthetic or auditory arts alternative theatre has been the way to the concept. This road has evolved with a process of about half a century and continued to this day, it has enabled the formation of teams leading to many alternative stage formations in the world and in our country. In light of this situation, the world and our country, which were established under the roof of alternative theatre, will refer to the theatre teams and will examine the concept of alternative theatre and stage aesthetics of Studio Actors, which is the subject of this study. In addition, I will try to convey what benefits these concepts provide to the audience/player relationship in the visual context. The intensive reality recording of the work done with the alternative campaign compared to what is known makes it possible to isolate people from the forces that govern their daily lives and to reflect more intensely against the feelings that are intended to be conveyed. In this context, it would be the most logical way for a new theatre to be acted on the primes of actors and audiences.

Keywords: Theatre Art, Alternative Theatre, Performative, Performance Art, Studio Oyuncuları, Şahika Tekand

GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 1. In the Body of the World" Written by Eve Ensler and directed by Diane Paulus, Joan Marcus	7
Görsel 2. Darko Tresnjak's current New York directing project, "This Ain't No Disco,"	9
Görsel 3. Pina Bausch, Vollmond, 2006, performance documentation,	10
Görsel 4. A staging of Moliere's Misanthrope by the Class Association.	11
Görsel 5. Kathak Baithak by Gangani Family, Oddbird Theatre	12
Görsel 6. Dot – Tiyatrosu - Makas Oyunları / Theatre Uncut	14
Görsel 7. LCC - Language Culture Center – Gazete ilanı- Newspaper ad.- 1965	16
Görsel 8. Studio Oyuncuları – On Adımda Unutmak – Şahika TEKAND – 2010.....	20
Görsel 9. Studio Oyuncuları – On Adımda Unutmak – Şahika TEKAND – 2010.....	22
Görsel 10. Studio Oyuncuları – On Adımda Unutmak – Şahika TEKAND – 2010.....	24
Görsel 11. Sound Light Silence Happening -(Image via huffingtonpost.com)	26
Görsel 12. Marina Abramović and Ulay, Performance Artist Icons (Patrick McMullan/Getty Images)	27
Görsel 13. Studio Oyuncuları - Mutlu Günler – 1992-93	29
Görsel 14. Studio Oyuncuları - Mutlu Günler – 1992-93	29
Görsel 15. Studio Oyuncuları – Oidipus Nerede? – Şahika TEKAND – 2002	32
Görsel 16. Studio Oyuncuları – Oidipus Nerede? – Şahika TEKAND – 2002	33
Görsel 17. Studio Oyuncuları – Oidipus Sürgünde – Şahika TEKAND – 2004	34
Görsel 18. Studio Oyuncuları – ‘IO’ – Şahika TEKAND – 2020.....	36
Görsel 19. Studio Oyuncuları – ‘IO’ – Şahika TEKAND – 2020.....	37
Görsel 20. Studio Oyuncuları – Oyun ‘Game’ – Şahika TEKAND – 2017.....	38
Görsel 21. Kral Lear – W.Shakespeare - Sahne Tasarımı – His Simgeleri	42
Görsel 22. Kral Lear – W.Shakespeare - Sahne Tasarımı Aç 1	44
Görsel 23. Kral Lear – W.Shakespeare - Sahne Tasarımı Aç 1	45
Görsel 24. Kral Lear – W.Shakespeare - Sahne Tasarımı Aç 3	46
Görsel 25. Kral Lear – W.Shakespeare - Sahne Tasarımı Aç 4	47
Görsel 26. Kral Lear – W.Shakespeare - Sahne Tasarımı Aç 5	48
Görsel 27. Kral Lear – W.Shakespeare - Sahne Tasarımı Aç 6	49
Görsel 28. Kral Lear – W.Shakespeare - Sahne Tasarımı Aç 7	50
Görsel 29. Kral Lear – W.Shakespeare - Sahne Tasarımı – Teknik Bakış 1	51

EK GÖRSELLER DİZİNİ

OYUNLARDAN GÖRSELLER

Ek 3.1. Studio Oyuncuları - Mutlu Günler – 1992-93	66
Ek 3.2. Studio Oyuncuları - Mutlu Günler – 1992-93	66
Ek 3.3. Studio Oyuncuları – Beş Kısa Oyun – 1993.....	67
Ek 3.4. Studio Oyuncuları – Beş Kısa Oyun – 1993.....	68
Ek 3.5. Studio Oyuncuları – Beş Kısa Oyun – 1993.....	68
Ek 3.6. Studio Oyuncuları – Gergedanlaşma– 1996	69
Ek 3.7. Studio Oyuncuları – Gergedanlaşma – 1996	69
Ek 3.8. Studio Oyuncuları – Gergedanlaşma – 1996	70
Ek 3.9. Studio Oyuncuları – Gergedanlaşma – 1996	70
Ek 3.10. Studio Oyuncuları – Oidipus Nerede? – Şahika TEKAND – 2002.....	71
Ek 3.11. Studio Oyuncuları – Oidipus Nerede? – Şahika TEKAND – 2002.....	72
Ek 3.12. Studio Oyuncuları – Oidipus Nerede? – Şahika TEKAND – 2002.....	73
Ek 3.13. Studio Oyuncuları – Oidipus Sürgünde – Şahika TEKAND – 2003.....	74
Ek 3.14. Studio Oyuncuları – Oidipus Sürgünde – Şahika TEKAND – 2004.....	74
Ek 3.15. Studio Oyuncuları – Evridike’nin Çılgılığı – Şahika TEKAND – 2006	75
Ek 3.16. Studio Oyuncuları – Evridike’nin Çılgılığı – Şahika TEKAND – 2006	75
Ek 3.17. Studio Oyuncuları – Evridike’nin Çılgılığı – Şahika TEKAND – 2006	76
Ek 3.18. Studio Oyuncuları – Gergedanlaşma 2.014 – Şahika TEKAND – 2014.....	76
Ek 3.19. Studio Oyuncuları – Gergedanlaşma 2.014 – Şahika TEKAND – 2014.....	77
Ek 3.20. Studio Oyuncuları – Gergedanlaşma 2.014 – Şahika TEKAND – 2014.....	77
Ek 3.21. Studio Oyuncuları – Gergedanlaşma 2.014 – Şahika TEKAND – 2014.....	78
Ek 3.22. Studio Oyuncuları – Gergedanlaşma 2.014 – Şahika TEKAND – 2014.....	79
Ek 3.23. Studio Oyuncuları – Gergedanlaşma 2.014 – Şahika TEKAND – 2014.....	79
Ek 3.24. Studio Oyuncuları – Gergedanlaşma 2.014 – Şahika TEKAND – 2014.....	80
Ek 3.25. Studio Oyuncuları – Gergedanlaşma 2.014 – Şahika TEKAND – 2014.....	80
Ek 3.26. Studio Oyuncuları – Gergedanlaşma 2.014 – Şahika TEKAND – 2014.....	81
Ek 3.27. Studio Oyuncuları – Gergedanlaşma 2.014 – Şahika TEKAND – 2014.....	81
Ek 3.28. Studio Oyuncuları – Godot’yu Beklerken – Şahika TEKAND – 2016.....	82
Ek 3.29. Studio Oyuncuları – Godot’yu Beklerken – Şahika TEKAND – 2016.....	82

Ek 3.30. Studio Oyuncuları – Godot’yu Beklerken – Şahika TEKAND – 2016.....	83
Ek 3.31. Studio Oyuncuları – Godot’yu Beklerken – Şahika TEKAND – 2016.....	83
Ek 3.32. Studio Oyuncuları – Godot’yu Beklerken – Şahika TEKAND – 2016.....	84
Ek 3.33. Studio Oyuncuları – Godot’yu Beklerken – Şahika TEKAND – 2016.....	84
Ek 3.34. Studio Oyuncuları – Godot’yu Beklerken – Şahika TEKAND – 2016.....	85
Ek 3.35. Studio Oyuncuları – Godot’yu Beklerken – Şahika TEKAND – 2016.....	85
Ek 3.36. Studio Oyuncuları – Godot’yu Beklerken – Şahika TEKAND – 2016.....	86
Ek 3.37. Studio Oyuncuları – Oyun ‘Game’ – Şahika TEKAND – 2017.....	86
Ek 3.38. Studio Oyuncuları – Oyun ‘Game’ – Şahika TEKAND – 2017.....	87
Ek 3.39. Studio Oyuncuları – Oyun ‘Game’ – Şahika TEKAND – 2017.....	87
Ek 3.40. Studio Oyuncuları – Oyun ‘Game’ – Şahika TEKAND – 2017.....	88
Ek 3.41. Studio Oyuncuları – Oyun ‘Game’ – Şahika TEKAND – 2017.....	88
Ek 3.42. Studio Oyuncuları – Oyun ‘Game’ – Şahika TEKAND – 2017.....	89
Ek 3.43. Studio Oyuncuları – Oyun ‘Game’ – Şahika TEKAND – 2017.....	89
Ek 3.44. Studio Oyuncuları – Oyun ‘Game’ – Şahika TEKAND – 2017.....	90
Ek 3.45. Studio Oyuncuları – Oyun ‘Game’ – Şahika TEKAND – 2017.....	90

ÖNSÖZ

Alternatif tiyatro kavramının başlangıç serüveninden günümüze kadar olan ilerleme süreci ve bu süreç sonrası ülkemizde yer alan alternatif tiyatro ekiplerini bu çalışmada ele almaya çaba gösterdim. Ayrıca ülkemizde bahsi geçen ekipler içerisinde önemli yere sahip olan, Şahika TEKAND'ın kurucusu olduğu Studio Oyuncuları'nın rejî mantığını ve sahne tasarım anlayışını da bu bilgiler ışığında analiz etmeye çalıştım. Kendilerine ait olan 'Performatif Sahneleme Tekniği' ile alışıla gelen tiyatro mantığından farklı rejî anlayışına sahip Studio Oyuncuları'nı hem oyunculuk hem de sahne tasarımı açısından farklı kılan özellikleri irdeledim. Bununla birlikte bu ekibe ait kavram ve gelişim aşamalarını elimden geldiği ölçüde bu araştırmamda aktarmaya çalıştığımı belirterek, çalışmamın ülkemizde alternatif tiyatro kavramına, bakış ayrıcalığı sağlamasını, az da olsa tiyatro sanatına faydalı olmasını hedef gösteriyor ve umut ediyorum.

Yüksek lisans eğitimim süresi sırasında gerek ders gerekse tez aşaması boyunca bilgi birikimi ve özverileri ile yardımlarını eksik etmeyen başta; Sahne Sanatları Bölümü Başkanımız Sayın Prof. Dr. A. Pınar ARAS hocama, Sahne Tasarımı Bölüm Başkanımız Sayın Doç.Dr. Süreyya TEMEL hocama, Yazarlık Bölüm Başkanımız Sayın Doç. Dr. Bünyamin AYDEMİR hocama, Sayın Dr. Öğr. Üye. Duygu TOKSOY hocama, Sayın Dr. Öğr. Üye. Elif ÖZHANCI hocama, Arş. Gör. Fatih YARŞI hocama, Öğr. Gör. Selim CİNİSLİ hocama ve bu süreç boyunca her konuda yanımda olan tez danışmanım Sayın Dr. Öğr. Üyesi Tamer TEMEL hocama, ayrı ayrı şükran ve minnetlerimi sunuyorum.

Ayrıca tez konum olan Studio Oyuncuları ekibinin kurucusu Sayın Şahika TEKAND hanımefendiye, kurumuna ait özel not ve görselleri tarafımla paylaşmaları, özel ilgi alakaları ve gösterdikleri misafirperverliklerinden ötürü sonsuz minnet, saygı ve teşekkürü borç biliyorum.

GİRİŞ

Tiyatroda alternatif, kısaca tiyatronun bilinen salon kavramı dışında alternatif bir mekanda yapılmasını özetlemektedir. Konunun temelindeki durum budur demek doğru bir yaklaşım olabilir ancak tiyatronun alternatifini irdelemeden önce ‘alternatif’ durumunu salt haliyle yani kelime bağlamında açıklamanın en mantıklı başlangıç olacağına inanıyorum. Alternatif, var olan durum, olgu ya da nesneye daha kısa ve külfetsiz yoldan ulaşmak için keşfedilmiş yöntemler silsilesidir. Tiyatroda alternatif; yukarıda tarif edildiği üzere çıkış noktasının merkezi, bilinen mekan kavramının farklılığından kaynaklanmaktadır. Alışlagelen sahne mantığı gibi olmayan, seyirciyi oyuna dahil eden, oyuncu ile seyirciyi çok kısa mesafede karşı karşıya getiren tiyatro mecralarını kapsayan bir terimdir. Bu söz konusu alanlar aslen tiyatro mekanı olmayan herhangi bir mimariden bozma alanlardır. Bu alanlardaki fiziksel koşullar seyirci ve seyir yerini birbirine yakınlaştıran alanlardır. Çıkış noktası kapitalist mantığın negatif getirileri olsa da, bu durum sanat için daha samimi formların ve metinlerin oluşmasına neden olduğunu söylemek doğru bir kanı olacaktır. Eldeki mevcut ve kısıtlı imkanlar doğrultusunda mevcudiyetlerini sürdürmeye çalışan tiyatro toplulukları seyircisi tarafından kabul görmüş dünyada ve ülkemizde göz ardı edilemeyecek sanat mecraları haline gelmişlerdir. Gelenekçi olmak yerine daha çok yenilikçi bakış açısına sahip olan bu akım, sahne ve seyirci arasındaki iletişimi kuvvetlendirerek, seyircisiyle daha samimi içerikle oluşturmuş, yeni bir model tiyatro anlayışı için çıkış noktası olmuştur. Bunun anlamı postmodern tiyatrodaki yeni anlatım teknikleri ve rejî üsluplarıyla deneysel tutumları bir arada kullanarak etkileyici anlatılara başvurulduğunu görebilmemiz demektir. Sebebi ise alternatif grupların kitlelerine ulaşabilmek ve varlığını sürdürebilmek için alışılmışın dışında farklı rejî ve sahneleme kavramlarıyla tarzını belli etme kaygısıdır. Söz konusu olan bu topluluklar alternatif çatısı altında hem dünyada hem de ülkemizde seyircinin tiyatro algısını değiştirmek, farklı oluşumlara yer açmak ve kendi rejî farklılıklarını ispatlamak için seyir alanını dolduran yığınların ufkunu ve sorgulama yetisini yukarılara taşıma amacı ile çalışmalar yapmış ve yapmaktadırlar. Bu kavram tüm bu düşüncelerin özünde, var olan düzene tezat bir bakış açısı ile içinde apolitik, özgürlükçü anlayış taşıyan bir akım olma özelliklerini barındırmaktadır. İçeriğin ana malzemesi sahneden seyirciye verilmek istenen önerme ya da duygu yoğunluğunun ifade kaygısıdır. Bu kaygı hiç şüphesiz daha taze ve ikonik bir yaratım malzemesinin

oluşumuna olanak sağlayacaktır. Bu aktarımlara ek olarak söz konusu yenilikçi tiyatro sisteminin seyirci ile görsel ve duyuşal olarak daha iyi iletişim sağlaması adına sahne mimarisinde daha faydalı zengin alanlar olması gerekmektedir. Alternatif kavramının çıkışı ile birlikte, yeniden ele alınan sanatla yaşamın karşılıklı ilişkisinde; seyirciyle kurulan şimdi ve burada olma özelliği, konvansiyonel tiyatronun duruş ve sistemini etkilemiş, sahnede kullanılan dil, müzik, dans, oyuncunun beden kullanımı gibi tiyatro araçlarının soyut boyutlarda kullanıma yönelik yeni bir oluşuma yol açmıştır. Bu yeni tarz tiyatro kavramında, konvansiyonel tiyatroya göre seyirciyle daha fazla olan fiziki yakınlık, oyunlardaki diğer sahne öğelerini de etkilediğini söyleyebiliriz. Bu durum alternatifte yazınsal öğelerin yerine daha çok görsel öğelerin ön plana çıkmasını sağlamıştır. Bu doğrultuda yapılan rejiler, daha çok tasarım içerikleri barındıran ve sahne plastiği yoğun öğelerle seyirciyi etkilemek amacıyla hazırlanmıştır. Oyunlarda sahnenin farklı şekillerde ki kullanımıyla söz konusu içeriğin etkisi, estetik kaygının önceki dönemlere göre olan yoğunluk nedeni ile bu dönemde sahne tasarımı sanatını daha fazla önemli kılmış ve bunun için; içerisinde. mimari, plastik sanatlar gibi yakın sanat dalları ile harmanlanmıştır. Böylelikle estetik olarak metne daha uygun alışılmış olandan daha farklı tasarım içerikleri üretmeye yöneltmiştir. Sahne ve seyir alanının yakınlığı sebebiyle daha samimi ve inandırıcı gözüken tasarım içerikleri üretilmiştir. Akımın ilk seyir döneminde, bu duruma bir örnek olarak seyirci içerisinde sahneye uzanan yol şeklinde tasarımları gösterilebilir. Alternatifin çıkış temelinde; Eugenio Barba, Jerzy Grotowski, ve Guillianio Scabia gibi isimlerin yapmış olduğu çalışmalar vardı. Başlıca Jerzy Grotowski'nin kurusu olduğu Polonya Lab. Tiyatrosu alternatif temelinin oluşumu için en hatırı sayılır çalışmaları yapan kuruluştur. Öyle ki bu çalışmalar sonucunda sahnenin, oyuncu ve seyirci dışındaki tüm öğelerinden arındırarak tiyatroyu yalnızca bu iki temel öğeye kadar çekebilmişti. Grotowski'nin temele inme çabaları sahnede oyuncunun kendi benliğinden sıyrılabilmesini sağlamış olsa da seyirciyle olan ilişkilerinde bu durumun daha fazla öteye gidemeyeceğini de fark etmiş olacak ki daha farklı arayışlara girmiş ve yeni bir stil üzerine çalışmalara yönelmişlerdi. Bunun asıl sebebi ise insanlar arasındaki inanç, güven gibi unsurların ötesine ulaşamamasıydı. Bu araştırma tiyatrosunun temel çalışma odağı olan unsurlar, kısa sürede gerçekleşmemesi ve rastgele bir düzen ile var olmaması yeni bir araştırma sürecine sebep olmuştu. Guillianio Scabia üniversite merkezli bir çalışma başlatarak geleneksel köklere inmeyi denemek istemişti. Bu proje ile

üniversite öğrencilerinden birinin yazmış olduğu geleneksel bir metin bularak Emilia’da bir köyde imece usulü olarak gerçekleştirmiştir. Bahsi geçen tüm bu araştırma ve çalışmalar tüm dünyada bilinen ve etkisi büyüyerek devam etmekte olan alternatif tiyatronun temelini oluşturmuştur. (Sokullu S.66-1988)

Alternatif tiyatro akımının başlangıcında ve dünden bugüne tüm hikayesinde ticari koşullar ve tiyatronun pahalı bir sanat olması, büyük bir problemdi ve halka indirgenmesi ve bir şekilde tekerci mantıktan arınması gerekiyordu. *Çünkü sanat maddi kaygılardan sıyrılarak icra edilebilir bir olgu olmalıdır.* Bu durum belki başka bir araştırma konusu için sorunsal olabilir ama burada asıl olarak güdülen dava tabi ki bu değildi. Tüm bunlar alternatif durumun çıkışında etkin olan sebepler olsa bile başta sözü geçen maddi sebepler bu çıkışın başrolü hükmündeydi. Sadece sanatsal arayışlar içinde olmak alternatifin çıkış serüvenini anlatmaya yeterli olmayacaktır. Daha hayatın içinden olan derin ve gerçek sebepler bu akımın çıkışına sebep olmuştur. Alternatif tiyatro akımının dünyadaki etkilerinden sonra ülkemizde de yenilikçi arayışlar içinde olan odaklar harekete geçmiş, akımın etkisiyle birçok çalışma yapmışlardır.

Ülkemizde özellikle son 30 yılda sayıları göz ardı edilemeyecek kadar çok alternatif tiyatro grupları kuruldu ve bu gruplar farklı rejî denemeleri sunarak daha önce bilinen tiyatroya kavramına göre sahne plastiğini daha etkin kullanma çabasıyla oyunlar sahnelemişlerdir. Sahnelerinde estetik öğelerin farklı ve yoğun kullanım çabaları, farklı oyunculuk ve sahne tasarımı tekniklerini de beraberinde getirmiştir. Bu çalışmada; İstanbul’da kurulan ve uzun süredir varlığını sürdüren, ülkemizde söz konusu alternatif tiyatronun daha yoğun estetik ve yenilik gibi kaygılar ile rejîler sunan, bunun beraberinde Performatif Sahneleme Tekniğini icat ederek geliştiren, Studio Oyuncuları’nın rejî ve sahne tasarımı kavramını inceleyeceğiz. Bu çalışmanın ülkemizde tiyatro sanatı adına fayda teşkil etmesini olmasını umut ediyorum.

BİRİNCİ BÖLÜM

ALTERNATİF TİYATRO

1.1. KAVRAMSAL ÇERÇEVEDE ALTERNATİF TİYATRO

Çalışmamın giriş aşamasında bahsettiğim üzere ve bilgi tazelemek adına alternatif tiyatro kavram ve gidişatını tartışmadan önce, alternatifin ne anlama geldiğini bilmemizin doğru olacağı kanaatindeyim. Alternatif, ihtiyaç duyulan fakat ulaşılması zor ve külfetli aşamalara sahip, bir durum ya da olaya daha kısa yoldan ve daha az maliyet ile ulaşabilmeyi hedefleyen yol haritasıdır. İşte bu kısa tanım ile duruma yaklaşımda bulunmak, yarım asır önce etkilerini göstermeye başlayan alternatif tiyatro kavramını daha iyi irdelememize yardımcı olacaktır. Bu kavramında özü, salt tanımıdır demenin doğru olacağını sanıyorum. Çünkü neredeyse tümüyle hayatın içerisinde gerçek sebepler ile varlığını hissettirmiş olan bu tiyatro akımı, sanatın bilinen soyutluğundan daha çok somut amaçlarla varlık göstermiştir. Dünyada sanatın etkilerini en çok hissettirdiği Avrupa’da yerini belirginleştirmeye başlayan bu hareket 20.YY’da Fransa’nın Paris kentinde savaş karşıtı, Fransız devrim yanlısı öğrenciler tarafından yapılan, Paris öğrenci olayları alternatif tiyatro için bir çıkış bahanesi olmuştur. Çünkü bilinen siyasi, tekelleşmiş ve pahalı sistemin değişmesi gerektiğine inanılıyordu. Doğal olarak kurumlaşmış olan sanat mecraları bu inançtan payını almadan olamazdı ve işte tam da bu dönemde patlak veren ekonomik krizin de etkileriyle, büyük sorunlar yaşayan tiyatrolara karşı bir alternatif gerekliliği, kavramın çıkış hikayesini belirlemiş oldu. Bu hareket çok doğru ve gerekliydi çünkü, bilinen konvansiyonel tiyatronun devasa bütçe gereksinimleri, hal böyle olduğundan yalnızca burjuvaya hitap etmesi sanat ve halk arasında zaten var olan duvarları iyice büyütüyordu. Söz konusu konvansiyonel tiyatroya göre çok daha uygun maliyetler ile oyunlar sergilemek, siyasal ve toplumsal fikir farklılıkları sebebi ile halktan, önceleri çok net bir kabul görmekte zorlanmış olsalar da ekonomik uygunluklar sebebiyle bunu göz ardı edilmesini sağlamıştı. Olayın özünde ekonomik yetersizliğin olması burjuva dışındaki kesimin, yani yoksulların tiyatro sanatını ve hatta sanatı kendilerine ait hissetmesini sağlamıştı demek hatta bir bakıma yoksul tiyatrosu gibi bir örnek vermek hiç yanlış olmayacaktı. Bu yeni kavram ile oyunlar çıkaran ekipler bilinen tiyatro sahnesi ile alakasız olarak şehrin ahır, fabrika, imalathane, atölye gibi farklı alanlarında oyunlar

sergiliyorlardı. Bu oyunlar seçeneği ve önermesi bol, trafiği yoğun ayrıca toplumsal ve eğitim maksatlı işleri de içlerinde barındıran oyunlardı. Farklı her türlü seyirci kitlesine hitap amaçlı değişkenlik gösteren ve alışılmış olan tiyatroya göre imkanı kısıtlı fakat seyircinin içiçeliği sebebiyle plastik kaygısı daha çok olan oyunlar temsil etmeye çalışıyorlardı. (Saban, 2018 - s.3) Sergilenen oyunların yapısı, popüler öğeleri ve sahne alanının bilinen devasa tiyatro yapıları gibi olmaması sebebiyle seyirciyi de oyunlara dahil edebiliyordu. Bu konuyu kısaca Prof. Dr. Sevinç Sokullu şu şekilde aktarmıştır.

Alternatif tiyatroların, ekonomik bir alternatif olmaları kurumlaşmış tiyatroların sorunlarına kısa ve uzun vadeli çözümlerde esin kaynağı ve örnek olmalarını sağladı. Yetmişlerde alternatif tiyatrolar geleceği belirsiz fakat imkânları heyecan verici bulunmuştu. Çünkü bu yıllarda kendini çok güçlü olarak duyuran bir toplumsal değişim ihtiyacı gönüllerde taht kurmuştu (Sokullu;1988,s.52).

Bu duruma göre alternatif tiyatrolar öncelikli olarak ekonomik sorunların olumsuz getirilerine karşı bir çözümdü ve tiyatronun sadece üst tabakaya ait olan bir sanat dalı olmadığını, evvela bu durumu aşmaya yönelik girişim bulan bir arayışın getirisi demek doğru bir kanı. Kavramın çıkış noktasının söz konusu durumlar olmasına rağmen, aslında sadece tiyatro için maddi özgürlük çabası değildi. Sonrasında çok daha büyük etkilere sebep olmuş olması ve kurumlaşmış tiyatroların dahi maddi olanakları dışında farklı durumları ile fayda sağlayabilecekleri bir mecra haline gelebileceğinin farkına varılmasıydı. Bilinen konvansiyonel tiyatro ve özel bütçesi olan tiyatrolar özneliğin korunabilmesi durumunu karşılayamayacaklardır. Çünkü tiyatronun bilinen üst tabakaya aidiyeti alt tabakanın sahip olduğu problemleri asla irdelememekte ve düşünmemektedir. Bu yeni kavramın çıkış noktasını ekonomik nedenler ve siyasi mekanizmalar oluştursa da burjuva dışındaki gerçek halkın mental ihtiyaçları alternatif tiyatronun temelini daha da sağlamlaştırmış. Geleneksel içerikler, kullanışsız mekânlar artık yeni bir çağrının habercisi olmuştur. Tüm bunlar ile birlikte alternatif tiyatronun, performans stilleri yelpazesinde siyasi öneme gelenekçi ve politik olduğuna dair iyi bir argüman yapılabilir. Basitçe kavramın baş gösterdiği dönemde, egemen kültürüne, kendisini alternatif olarak belirlediği normlara kritik alternatifler sunabildiği belirtilebilir. Örnek olarak, Amerika'da Subculture, Avrupa'da anti-culture, working class culture kavramlarıyla çağdaş kültür politikasına karşı çıkan yeni bir kuşak, yığınları yüzyıllardır sanat yapabilmenin dışında bırakan kültür mantığına bir alternatif sunma çabasındaydılar. Daha başka bir deyişle kültür, sadece yönetici ve kent soylu sınıfın yapı ve araçlarının

ifadesi olarak kalmamalı, yığınların yapı ve araçları da ifadeye yönelmeliydi ve aynı durum alternatif sanat toplulukları içinde geçerli olmalıydı. Ek olarak alternatif kültürün belli başlı kavramlarından biri de iletişim araçlarının özgürleştirici yolda kullanımıydı. 1970 başlarında bu kavramların gelişimine önemli ölçüde katkıda bulunan Evangelische Akademie Loccum kültürü, iletişim, katılma ve toplumsallaştırma amacıyla eylemleştirme olarak belirlemekteydi. (Sokullu; 1988 s.52) Bilinen konvansiyonel tiyatroya karşı gelişen yenilik çabaları Avrupa ve Amerika'da farklı alt kültürlerin oluşmasına neden olmuştu. Örneğin çok uzun süre önce kurulan ve günümüzde de varlığını sürdüren Off Broadway yapılanmanın Newyork Broadway tiyatrolarına karşı bir alternatif olarak karşılık olmaları gibi diyebiliriz. Daha önce bahsi geçen tüm yenilik arayışı ve evrilme çabalarının temelinde hiç şüphesiz ki geleneksel olmanın tiyatro sanatına olan negatif etkileri olsa gerek, çünkü temel var olan anlayış ya da durum gelişmek ve farklı rejî kavramları sunmak yerine kendini tekrarlıyor ve halkın içerisine inmek yerine üst tabakaya yani burjuvaya hizmet ediyordu. Bu durumun değişmesi ve yeni bir yol arayış çabaları bu kavram için önemli bir adım olarak değerlendirilmesinin konumuza çok doğru bir yaklaşım olacaktır. Çünkü sanatının ve tiyatronun yalnızca kendilerine ait olduğunu zanneden burjuvalar yanlış bir düşünce içerisindeydiler. Onlara göre; yoksullar (gerçek halk) geçim derdindeyken sanatı ne yapsın düşüncesindeydi. Bu konu, halkın bilgilenmemesini istemelerinden, modern köleliğin devam etmesine kadar giden, *kapitalizm sanatı* gibi başlık ile ayrıca bir araştırma konusu olabilir. Ama konumuza daha direkt olarak bakmamız gerekirse, hal ve sistem bu olunca elbette Amerika bu konuya dahil olmadan olamazdı. Bu dönemde New York'ta kurulan Off Broadway tiyatroları aslında Broadway'a karşı çok daha küçük bütçesi olan profesyonel çalışmaların alternatif tiyatro mecrasıydı. Genellikle küçük salonlarda, ucuz bütçelerle sahnelenen bu tür oyunları içerikleri, yapımcıların ciddi ya da deneysel olmayan ama maddi başarı garantisi olduğu için yöneldiği yüksek maliyetli rejilere göre daha özgür ve yaratıcı olmuştur. Maliyetlerin düşük olmasında, sektördeki personel sayısı ve asgari ücret konusundaki o dönem sendika kurallarının daha sıkı biçimde uygulanmamasının da rolü vardır. Broadway ve Off- Broadway ifadeleri, tiyatronun bulunduğu yerden çok, büyüklüğü ve yapının boyutuyla ilgilidir. Broadway tiyatrolarının çoğu Broadway'de değil, bitişik caddelerde yer almış. Çoğu Manhattan'ın merkezinden uzakta olan Off-Broadway tiyatrolarının bazıları Broadway tiyatro bölgesinin içinde başlamıştır. Off-

Broadway tiyatroları 1950'lerden sonra, yönetmen José Quintero'nun oyunlarının Greenwich Village'daki Circle in the Square Theatre'da kazandığı başarının ardından nitelik ve önem açısından bir yükseliş dönemi yaşamış. Yirmi yıl süren bu çok canlı dönemde Off-Broadway birçok önemli tiyatro yeteneğini keşfetmeyi başardı. Daha sonraları Central Park'ta ücretsiz Shakespeare oyunları düzenleyecek ve deneysel yapıtlar sahneleyen Public Theatre'ı kuracak olan yönetmen Joseph Papp bunlardan biriydi. Bunun yanı sıra Ionesco, Genet, Beckett gibi bir çok Avrupalı oyun yazarının oyunları da bu Off Broadway tiyatrolarında sahnelenmişler. Brecht ve O'Neill gibi isimlerin oyunları, yeni yorumlar ile bu sahnelerde yerini almıştı. Bu tiyatrolar sadece dramaturji ve oyunculuk anlamında değil ışık, dekor, kostüm, sahne tasarımı gibi alanlarda birçok yeni tasarımcıda yetişmiştir. (Sheffer, 2012)



Görsel 1. "In the Body of the World" Written by Eve Ensler and directed by Diane Paulus, Joan Marcus
<https://womenandhollywood.com/study-women-directors-and-women-playwrights-reached-new-highs-off-broadway-in-2017-18/>, Erişim Tarihi: 24.07.2018

Bu dönemde alternatif tiyatroya farklı mekan ve yığın arama istekleriyle, yetersizliği karşılamak ve boşlukları doldurmak adına yeni gruplar peydah olmuştu. Bu grupların misyonları, kendi seyircilerine ulaşmak, kadrolu değil de sahne başına ücret gibi mali kısıntılara giderek, şehrin herhangi alanlarında kendi çıkış amaçlarına uygun oyunlar sergilemekti. Provalarını da buralarda seyircilerle imece usulü ile onlarında oyun öncesi seyirleyebildikleri umumi alanlarda yapmaktalarmış. Örneğin Schumann bir tiyatro

oyunu öncesi, önceki akşamdan kendi yaptığı ekmek ve mayonezi oyuncu ve seyircilere geleneksel bir törenmiş gibi yedirirmiş. O sanatın insanlarda farklılık gösteren özelliklerini kullanarak ve üretme arzusuyla, kreatif bir yaşam tarzı için çalışmalar yapmıştır. ABD ve Avrupa’da umumi alanlarda gösteriler yapmış o dönemde Vietnam’da süren savaşa karşıt olarak yapmış olduğu çalışmalarla da bu alanlarda hatırı sayılır ün kazanmıştır. (Sokullu; 1988- s.56)

Tüm bu bilgilerin ışığında; Tiyatro sanatı, kişinin mental benliğine ulaşma aracı olması ve alternatif tiyatrodaki mental çeşitliliğinin yoğunluğu ayrıca tiyatronun sadece belli bir kitleye hitap etmesinin doğru olmadığı önermesi gibi sebepler, alternatifin bilinen tiyatro kavramından daha çok ilgi görmesine neden olmuştu. Şeffaflık ve samimiyet ile oyun provalarının daima farklı alanlarda olması oyuncunun ruhen ve fiziken kendini daha açarak geliştirebilmesi bu durumun alternatifin önemli getirilerinden. Başlangıçta Grotowski, Brook gibi isimler bu anlamda hemen hemen aynı görüşleri paylaşmışlar. Onlara göre sanat adına olan fedakarlık kişide gün yüzüne çıkmamış olanı meydana çıkarıp ve farklı olumlu değişimlere girmesine yol açabiliyordu. Zaten bilinen tiyatroyu yeniden keşif, aslında tam olarak hazmedilmemiş ve kısmen yanlış yönlendirilmiş olanı irdeleyip daha faydalı hale getirmek olsa gerek. Yenilik daima iyidir çünkü, var olanı yeni düşünce ve çalışmalar ile harmanlamak eskisinden daha iyi bir şey çıkmasını sağlar. Tabi ki burada seyirciyi sahneye çekmek onun ilgisini uyandırmak tiyatrocuların görevi, bunun için güven ve inanç kavramlarını sahneye yansıtıp, kazanmak gerekmektedir. Bunun yegane yolu ise, halktan olduğunu, yalansız olduğunu seyirciye göstermektir. Bu durumda yeni, yenilikçi bir çalışma için seyirci, oyuncu temeli ile hareket edilmelidir ve yeni yığınlar ile halk için yapılan bu tiyatro çalışması yine halkın diliyle icra edilirse başarılı olacaktır. İşte tam burada sanat için büyük ihtiyaç olan yenilikçi alternatif tiyatro, bunun en iyi göstergesi olacaktı. (Brook, Boş Alan s:109)



Görsel 2. Darko Tresnjak's current New York directing project, "This Ain't No Disco," was co-written by Wesleyan grad Stephen Trask. The show, set in New York's underground arts scene of the 1980s, is at the Atlantic Theatre Company off Broadway through Aug. 12. (Ben Arons)

<https://www.courant.com/ctnow/arts-theater/stage-notes/hc-fea-connecticut-theater-news-20180730-story.html> Erişim tarihi:15.09.2019

1.2. ALTERNATİF TİYATRONUN DÜNYADAKİ GELİŞİM SÜRECİ

Yirminci yüzyıl süresince burjuva sanatı olarak bilinen kurumsal tiyatrolar haricinde, üst tabakaya hitap eden tüm tiyatrolar alternatif olarak adlandırıldı. Aslında alternatif özellikle bu süre boyunca para kazanma amacıyla kurulan ve ödenekli tiyatrolara karşı bağımsız sahnelerin birbirinden ayrı olarak oluşturduğu butik oluşumlar, yeni tiyatro mekanlarının tanımıydı. 1960'larda alternatif tiyatro özellikle İngiltere'de alan kullanımı farklılığından çıkan tecimsel yani para kazanma amacıyla kurulan tiyatrolara karşı, bağımsız underground ve fringe alanları kapsamak amacıyla kullanılmış. Alternatif sözcüğü daha önce kullanılan underground ve fringe ifadelerinin yerini almış. Çünkü alternatif tiyatroların yaptıkları bilinen tiyatroya karşı bir duruşu sergiliyordu, konvansiyonel tiyatronun kıyısında olan bir Fringe oluşumu değil ve fringe tanımına göre daha büyük bir kitleyi içerisinde dahil ediyormuş. Alternatif kelimesi sadece mekanı tarif etmek amacıyla değil ayrıca tiyatronun politik, idari ve ulaşmayı amaçladığı kitle bilincinin tarifi içinde kullanılmıştır. Burjuvanın aksine bilinenin tiyatro mantığının dışında olan her tiyatro oluşumu alternatif tiyatro mantığında değildir. Örneğin, üniversite, özel firmalara ait tiyatro ekipleri, dernek tiyatroları gibi tiyatrolar sadece bir topluluğa ait tiyatrolardır. Bunlar genelde maddi getiriler için kurulmamış, bir fikir empozesi ya da sosyalleşme amacı ile kurulan tiyatro gruplarıdır. Böyle alternatif kavramı

dışında farklı amaçlar ile kurulan bir çok tiyatro ekibi Türkiye ve dünyada mevcut ve bu ekiplere sırasınca eşlik eden tiyatro ekiplerinden birisi ise fringe tiyatrolarıdır. Bu tiyatrolar yine alternatifte olduğu gibi farklı alanlara kurulan yarı profesyonel tiyatrolardır. Onları alternatif tiyatro alanına göre biraz daha farklı kılan unsur; bilinen büyük opera, tiyatro alanlarının çevresinde ki büyük binalarda, tiyatro salonlarına dönüştürülüyor olmalarıydı. Ancak yine alternatif tiyatro ile olan ortak özellikleri bulunduğu gibi fringe tiyatrolarında mekanın, konvansiyonel gibi olmaması yani mekânsal farklılıkları olsa gerek. (Karagül,2015: 9).



Görsel 3. Pina Bausch, Vollmond, 2006, performance documentation, Schauspielhaus Wuppertal.
<https://frieze.com/article/two-books-survey-and-situate-last-decade-performance-art>
 Erişim Tarihi: 02.10.2019

Tüm bu bahsi geçen yenilikçi, farklılığı arayış hareketleri doğrultusunda alternatif tiyatronun daha somut bir çerçevede ilerlemesi ve ele alınması mantıklı olacaktır. Bunun en mantıklı açıklaması özgür bir iletişim ile yapıyor olması. Alternatif tiyatroya ön ayak olan kesimin kesin görüşü alternatifin kesinlikle var olmasının gerekliliği idi. Çünkü, günün istek ve ihtiyaçları daha anlamlı, özgür, yapıcı olmak gibi özellikleri taşıyan bir tiyatronun gerekli olduğudur. Bu gerekliliğin sağlanması ise, asıl amacı öncelikle para olan bir yapının halka hizmet için var olmasının doğru olmadığı ile yapılmalıydı. Resmi

kurumlara bağılı olan tiyatrolarda ise daha önce bahsi geçen oyuncu, seyirci iletişiminin sağlanamayacak olmasıydı. Doğrusu burada ki asıl mevzu, merkezi halkçı bir tiyatro olması için, gerekenlerin daha önce bilinen mantıkta bu durumları barındırmıyor olmasıydı.



Görsel 4. A staging of Moliere's *Misanthrope* by the Class Association.
<http://www.europost.eu/en/a/view/Alternative-theatre-gives-full-freedom>
 Erişim Tarihi: 21.10.2019

Kısacası politik ve siyasi odaklarla güdümlenen ekipler değil daha çok eğitici, öğretici önerme içeren ve hayatı sorgulatan tiyatro gruplarının var olmasının gerekliliğidir. Eski ve çalışmayan bir mekanizmaya ait olan ne kadar halkçı ve faydalı olabilir? Yeni, farklı fikirler sahnelemek yerine daha önce yapılmış olanı politik amaçlar ile küçük değişikliklerle tekrarlamakla bu olamazdı. Yalnızca burjuvaya ait kapitalist sistemin neferi olan tiyatro mecraları kendi görüşlerine ait oyunları aynı çerçevede tekrar etmeleri sahnede estetik, mesaj ve gerçek sanatı barındırmıyor kısacası sanatsal olanı öldürüyordu. Artaud tiyatro ve ikizi kitabında durumu şöyle açıklamıştır.

Tiyatro çöküş içindedir çünkü bir yandan ciddiyet, bir yandan gülme duygusunun anlamını yitirmiştir. Başkaldırıcı özünden uzaklaşmıştır (Artaud, 2016: 75).

Ek olarak idari ve ekonomik durumlarda görmezden geliniyordu. Bu yüzden özgür ve yenilikçi alternatif tiyatro olmazsa olmazdı. Çünkü tiyatro sanatı yaratıcı özelliğini her an yeniden oluşan, çoğu hiç de edebi olmayan kaynaklardan gelen çeşitli güçlerin içiçe dokunmasından kazanır. Bilinen tiyatro kurumlarının işleyiş aşamalarını;

yapım, yönetim ve sergileme olarak sıralamamız doğru olacaktır. Bunun yanı sıra maddi ve idari olmaya ek olarak dekor, tasarım, kostüm, oyuncu, yazar ve yönetmelere verilen ücretler bu duruma dahil edilmelidir. Tiyatronun olmazsa olmazı ve asıl maddi sorunsalı olan mekan giderleri bu sıralamaların tümünün en önünde yer almaktadır. Kısacası tiyatronun temel sorunu daima maddi kaynaklar olmuştur. Bu maddi kaynak sorununu Özdemir NUTKU en net hali ile şu şekilde aktarmıştır.

Tiyatronun temel sorunlarından biri maddi kaynak meselesidir. Tiyatronun nereden ve nasıl kaynak bulacağı her zaman tartışma konusu olmuştur. Sanatsal yaratı bağlamındaki bağımsızlık çerçevesinde irdelenebilecek bu konu doğaldır ki sadece zamanımızın sorunu değildir. Tarihsel gelişime bakıldığında ilk tiyatro organizatör, işletmecilerinin yazarlar olduğu söylenebilir. İ.Ö. 534'ten 500 yılına kadar tragediyaların yapımcılığından yazarların sorumlu olduğu bilinmektedir. Tragedya yazarları hem koroyu çalıştırmış, hem oyun sahnelemiş, hem de oyunculuk yapmıştır. (Nutku,1995, s.23)



Görsel 5. Kathak Baithak by Gangani Family, Oddbird Theatre

<https://www.livemint.com/Leisure/j2OD4OOOrK1y1HO1mA7ZToN/The-rise-of-alternative-performance-spaces.html>, Erişim Tarihi:22.10.2019

Tiyatronun maddi ve içerik problemlerinden dolayı, bu sorunlardan arındırılma çabasıyla 1960'lardan beri var olan bu yenilikçi tiyatro anlayışı edebiyattan daha arındırılmış, metnin yoğunluğunun yerine sahne plastiği daha fazla ön planda olmuştur. Daha öncede bahsettiğimiz gibi alternatif tiyatrodaki kullanılan mekânlar başka mimarilerden bozma alanlar olması, seyirci, seyir yeri yakınlığı ve karşılıklı samimiyet

bu durumu doğurmuş ve bu yenilikçi tiyatro formunun şekillenmesine yardımcı olmuştur. Dünyada bu kadar yenilik ve çalkantıdan sonra tiyatro sanatındaki değişim ve gelişimlerin Türkiye'yi etkilememiş olması neredeyse imkansızdı. Bir sonraki başlıkta ülkemizde bu etkilerin nasıl yaşandığını araştırarak ve 1980 sonrası kurulan alternatif tiyatro gruplarına değineceğiz.

1.3. TÜRKİYE'DE ALTERNATİF TİYATRO

Evvvela dünyada baş gösterip kesimlerce sorunlu olarak görülen tiyatro kavramı yerine yeni bir amaç ışığında peydah olan alternatif tiyatro, ülkemizde de etkilerini göstermeye başlamıştı. Ülkemizde bilinen devlet, şehir, belediye tiyatroları gibi belirli maddi imkan ve ödenekleri olan tiyatrolar dışında yalnızca kendi imkanları ile tiyatro yapan ekipler olmuş, özellikle 21. Yüzyılda bu söz konusu ekiplerde hatırı sayılır bir artış yaşanmıştı. Bu araştırmanın konusu olan Studio Oyuncuları'da bu ekiplerden birisidir. Durum böyleyken haliyle şehir nüfusu, mental çeşitlilik ve imkanlar açısından bakıldığında bu tür sanat ve alternatif sanat eğilimlerimde merkezin İstanbul olması gayet olağan bir durumdu. Hatta bu durumun alternatif tiyatro yerine, alternatif sanat eğilimleri olarak adlandırmanın daha doğru olacağına inanıyorum. Çünkü sadece tiyatro sanatının değil ayrıca farklı performans sanatlarının dünyadaki izlerini taşıyan çalışmaları benimseyen gruplar da bu skalada yerini almaktadır. Ayrıca bu skalanın en güzel taraflarından birisi ise Türk kadın sanatçılarımızın alternatif çatısı altında birçok iş yapıyor olması. Örneğin ülkemizde yıllardır alternatif tiyatro çatısı altında oyunlar sergileyen Şahika Tekand, Zeynep Kaçar, Nesrin Kazankaya, Yeşim Özsoy ve Jale Karabekir gibi kadın tiyatrocular kendilerinden çokça söz ettirmişler. Hatta Türkiye'de alternatif tiyatronun çıkış ve gelişmesine öncülük görevini üstlenmişlerdir diyebiliriz. Genel olarak dünya ile kıyaslandığında tiyatroya olan mali destek ve isteğin ülkemizde daha az olduğundan yakınılsa da bunun aslında dünya ile çok farklı olmadığını söylemek yerinde olacaktır. Tabi ki geçtiğimiz yüzyıla bakılırsa yurtdışına nazaran desteksizlik sonucu daha geç kalınmış bir hareket olduğunu söylemek yersiz olmayacaktır ama bu duruma rağmen alternatif tiyatro gruplarının desteği olmadan yalnızca kendi imkanları ile filizlenip günümüze kadar varlıklarını sürdürmeleri, büyük ödüller kazanarak, uluslararası temsiller vermeleri ve hatta kendilerinden daha sonraki ekiplere bir miras niteliğinde önü açık yenilikçi çalışmalar bırakmaları, ülkemizde tiyatro sanatı için takdir

edilesi ve umut verici bir istikrar içermektedir. Ülkemizde Cumhuriyet'in ilanı sonrasında ki dönemde en belirgin ve hatırı sayılır adımlar yine bu dönemde atılmıştı. O dönemlerde devlet, tiyatro sanatını, geleneksel olarak değil de halkı yenileyen bir güç olarak benimsemişti. Bu dönemde Atatürk sanata fazlasıyla değer vermiş çağdaşlaşmaya karşı olan güçlere karşı bir araç, bir eğitim kuruluşu, sanatçıyı ise çağdaş bir savaşçı olarak değerlendirmiş değer vermiştir. (Şeyben, 2016, s.39)



Görsel 6. Dot – Tiyatrosu - Makas Oyunları / Theatre Uncut
<https://go-dot.org/makas-oyunlari/>, Erişim Tarihi 25.10.2019

Hal böyleyken ülkemizde gerilemeye sebep olan birçok sorun ve değişim, sanat adına bir çok aktiviteyi olumsuz olarak etkilemiştir. Ülkemizde toplum adına yaşanan sorunlar sanatın farklı arayışlar içerisine girmesine sebep olmuştur. Bunun en büyük örneği 80'lerde yapılan askeri darbe sonrası ülkeyi birçok anlamda gerilemesine sebep olurken tiyatro bu durumdan fazlasıyla nasibini almış bu sebeple tiyatro yeni topluma ait yeni bir hareket arayışına girmişti. Bu konu ile ilgili alternatif tiyatro gruplarından olan Kumpanya tiyatrosu kurucu ortağı Kerem Kurdoğlu verdiği bir röportajda şu sözleri söylemiştir.

Türkiye'de sanat ve tiyatronun motorunun siyaset olduğu bir dönem zorla, 12 Eylül'le kesintiye uğradı. Bu kesintiden sonra Türkiye'de toplumsal sorumluluk hisseden sanatçılar, sanat yapmanın motivasyonunu bulmakta çok zorlandıkları psikolojik bir dönem geçirdiler. Seksenlerin ortalarından sonra yavaş yavaş tüm Türkiye'deki

entellektüel ortamda siyasetin, toplumsal ve tarihsel sorumluluğun tek yolunun birinci anlamda, düpedüz siyasi iş yapmak olmayabileceği; gündelik hayata dair birçok işin, eserin de siyasi etkileri, sonuçları, kaynakları olabileceğini yeniden keşfettikleri bir süreç işlemeye başladı: daha ince, daha derin bir siyaset ve toplumsal sorumluluk anlayışı gelişmeye başladı. (Ovalı - 2011 s.10)

Gelişen sorumluluk ve toplumsal bilinç ile 80'ler sonrası ülkemizde birçok yeni alternatif tiyatro ekibi kurulmuştu. Bunlardan bazıları; Kumpanya tiyatrosu, Studio Oyuncuları, Oyun evi, Bilsak tiyatrolarıydı. Bu tiyatroların tümü tiyatronun ülkemizdeki gerileyişini durdurmak sanata yeni bir bakış açısı kazandırmak amacı ile yeni bir üslup üzerine çalışmalar yapmışlardı. Türkiye özellikle 90'lı yıllarda postmodern oyun kavramından fayda sağlayarak hız kazanmış ve alternatif tiyatro çatısı altında oyunlar sergilemişlerdi. Öncesinde sayıları az miktarda olan alternatif tiyatro grupları bu dönemde kendi kitlelerin oluşturacak kadar büyük bir artış göstermişlerdi. Türkiye'de alternatif tiyatro incelemesi, sadece tek bir perspektif ile değil yapı, metin, alan olarak bir bütün olarak incelemek en doğru yaklaşım olacaktır. Öncelikle mekan ve sahne plastiği konusu burada çok önemli yer kapsamakta. Ülkemizde kurulan alternatif tiyatrolar mimari ve plastik sanatların tümünden ayrı ayrı yararlanmaktalar. Örnek vermek gerekirse Language Culture Center günümüzde hala eğitimlerine devam ve Reinhardt Instuties' e bağlı bir dil okulu ve bunun dışında fotomodellik eğitimi de vermekteydi. Faalliyet alanlarının genişletmeleri ile resim, bale ve tiyatro alanlarında da eğitim vermeye başlamışlardı. Bu dil okulunun tiyatro girişimleri Haldun Taner tarafından oluşturulmuştur. 1965'te faaliyet vermeye başlayan ekibin tiyatro koçluğunu Muhsin Ertuğrul üstlenmiştir ve Yıldız Kenter, Nurettin Sevinç gibi bir çok duayen isimi kendi bünyelerine katmışlardır. Bu ekip verdikleri eğitimi ile tiyatro için yeni bir sahne plastiği kavramı oluşturmuş ve sonrası için örnek teşkil etmişlerdir. (Karaboğa, Pekman, Bal; 2011, s.288) Bu yeni estetik yaklaşımın en büyük ve akılda kalıcı örneği; Türkiye'deki ilk döner sahnenin LCC tiyatro şubesi tarafından Mimar Tuncar Çavdar'a yaptırılmasıydı. Burada sadece sahnenin değil seyir yerinin de döndüğü bir mekanik aksamdan bahsetmekteyiz. Bu daha önce hiç yapılmamış tiyatro salonuydu ve hem tiyatro hem de alternatif adına çok büyük önem taşımaktaydı. İlk kez tasarlanıp uygulanan bu sahne oyuncu ve seyirci alanlarını farklı sahneleme şekillerine sahip olmasını sağlayan özelliklere sahipti. (Aras 2016 s.111)

Bu hal ülkemizin yenilikçi bir tiyatro kavramından (alternatif tiyatrodan) ne denli etkilendiğinin ve yeniliklere ne kadar aç ve açık olduğunu gösteren kanıt niteliğindedir.

LCC SİZLERE HER ZAMAN
GÜZEL BİR İSTİKBAL
SAĞLAR

*Yabancı diller
bölümü*
İngilizce • Almanca • Fransızca

Bale bölümü
Klasik Bale • Modern Bale • Solfej

*Mankenlik ve
zarafet*
Tüm zarafet ve moda bilgileri
• Yürüyüş ve defile tekniği
• T.V. tekniği • Foto modellik

Sekreterlik bölümü
Komple Sekreterlik • Steno-Daktilo
• Muhaberat • Türkçe ve Yabancı
Dillerde öğretim

Müzik bölümü
Piano • Şan • Solfej

*Dekorasyon
ve Resim*
Tezyini Resim • Serbest Resim
• İç Dekorasyon

Tiyatro bölümü kayıtları (Ayrıca ilân edilecektir.)
KAYITLAR YAPILMAKTADIR

FAZLA BİLGİ İÇİN:
LCC EMLÂK CADD. 11 NİŞANTAŞI
TEL: 46 06 88 - 48 21 73

HEKİMLİK 1549 - 22071

Görsel 7. LCC - Language Culture Center – Gazete ilanı- Newspaper ad.- 1965

https://twitter.com/TekinDeniz_/status/1099378354057285632/photo/1

Erişim Tarihi: 05.03.2019

Konuyu biraz daha netleştirmek gerekirse herhangi bir alanda alternatif üretmeye çalışmak, var olan duruma karşı bir önerme ile yola çıkmak ve uygulamada bu önermenin sonuçlarını aramakla mümkün olabilir. Dünya sisteminin yeni şeyler yapılmasını en çok zorladığı ve ortaya çıkan her yeni şeyi ortaya çıktığı sırada kendi işleyişine aykırı bile olsa mükemmel bir ustalıkla çoğaltarak, seri üretime sokarak, demokratikleştirerek genel geçer, kabul görür hale getirdiği, içini boşaltarak imaja, modalara dönüştürdüğü günümüzde alternatif arayışının, genel olarak sanatta ve elbette tiyatrodan önce düşünsel olması gerekir ve sistemin işleyişi içinde bu arayışın sonsuz olacağının da bilincinde olunması gerekir. Bu da her dönemde olduğu gibi bugün de ne yapılıyorsa, ki bu sanatın her dalı için geçerlidir, önce neden yapıldığının, neden böyle yapıldığının her seferinde bir kez daha sorgulanmasıyla mümkündür. Bu itibarla sanatta ya da tiyatrodan alternatif arayışının yeni biçim, yeni üslup ya da üslupsuzluk arayışları ya da yeni malzeme

kullanımları ki burada asıl olan oyuncu, sahne tasarımı ve metni de kapsar. Bütünlük kavramıyla hareket edilmesi en doğrusu ve bütün bunların neden yapıldığı, bütün bunlara neden gerek duyulduğu sorusu ile ortaya çıkabilir. Bugün eski biçimlerin yerine yeni biçimler, eski malzemeler yerine yeni malzemeler aramaktan çok bugünün dünyasında tiyatro yapmanın ne anlama geldiğinin sorgulanmasından kaynaklanabileceğidir. Ancak burada sözü geçen arayışlar yine bu yolla anlam kazanabilir. Sadece insanla yapılması mümkün olan ve canlı olması zorunlu olan bir sanat dalı olarak tiyatronun, başka hiçbir ifade aracı ile tercüme edilemez olan bu özelliğinin kendisinin bugünün dünya sistemine ve bu sistemin taleplerine karşı bir alternatif durum teşkil ettiğini ve yine bu sistemin insana sunduğu rasyonel dünya karşısındaki bu irrasyonel varoluşun tiyatroya yeniden bakarken özellikle önemsenmesi gereken en önemli yanındır diyebiliriz. Alternatif, var olan durum için bir olasılık olmaktan daha çok alışılmış durumu değiştiren olma amacı taşır. Bugünün sistemi hiç durmaksızın hep fazlasını istemektedir. Daha yeni, en yeni, daha değişik, en değişik talebini bütün üretim alanlarına dayatmaktadır. Tüketicinin daha fazla, en fazla hale getirilmesi için yeniliklerin günlerle değil, neredeyse saatlerle getirilmesi için ölümcül bir çaba alıp yürümektedir. Bu koşullarda sanatta daha yeni ya da farklı olanı ararken yapılması gereken öncelikli olarak yeniliğin ya da farklılığın neden gerektiğinin düşünsel olarak tespit edilmesidir. Bu açıdan bakıldığında tiyatrodaki yeni arayışların çoğunun hatta genel eğilimin bir alternatif nitelik taşıdığını söyleyebilmek çok zor. (bkz.Tekand.Ek.1)

Ülkemizde, yukarıda bahsi geçen farklı oluşum, estetik arayışlar ile yeni bir kavrama öncülük ve bu misyonla hareket eden, maddi imkânsızlıklara rağmen yıllardır varlığını sürdüren kendi kitlesini oturtmuş bir çok alternatif tiyatro ekibi mevcuttur. 30 yıldan fazla süre önce kurulan ve günümüze kadar varlığını büyüterek sürdüren, rejilerinde özellikle *sahne tasarımı* alanında uluslararası ödüller kazanan Studio Oyuncuları ülkemizde bu görevi üstlenen ekiplerden birisidir. Şahika Tekand tarafından kurulmuş ve yine kendisine ait bir teknik olan ‘performatif sahneleme tekniği’ ile oyunlar sergilemişlerdir. Daha salt ve sağlam kanılarda bulunmak adına bu tezin araştırma konusu olan Studio Oyuncuları’nın alternatif anlayışı nedir bunu gözden geçirmemiz gerektiğini düşünüyorum. Öncelikle ekibin çalışmalarını yakından incelediğimde ve kendileriyle yapmış olduğum röportaj ve görüşmeler ışığında belirtmeliyim ki çalışma mekanizmaları fazlasıyla sistematik bir yapıya dayanmakta. Oyunlardaki dilin sadeleşmesi, ve tasarım

öğelerinin artması kısacası görselliğin daha çok önem kazanmasıyla ile tiyatro kendini güncellemiş, yeni bir döneme şahitlik etmiştir. Seyirci oyunları daha farklı bir perspektiften izleyerek görsel ve duysal olarak daha fazla adaptasyon sağlayacağı sahneleme stillerine şahit olmaya başlamıştır. Araştırmanın sonraki başlıklarında Tekand rejisinin '*görsel metin*' tanımını ile uyumunu ve Studio Oyuncuları'nın kendilerine özgü tekniklerini, oyunculuk, sahne tasarım ve sahne trafiği gibi konulardaki reji anlayışını tartışıp inceleyeceğiz.



İKİNCİ BÖLÜM

PERFORMATİF SAHNELEME TEKNİĞİ

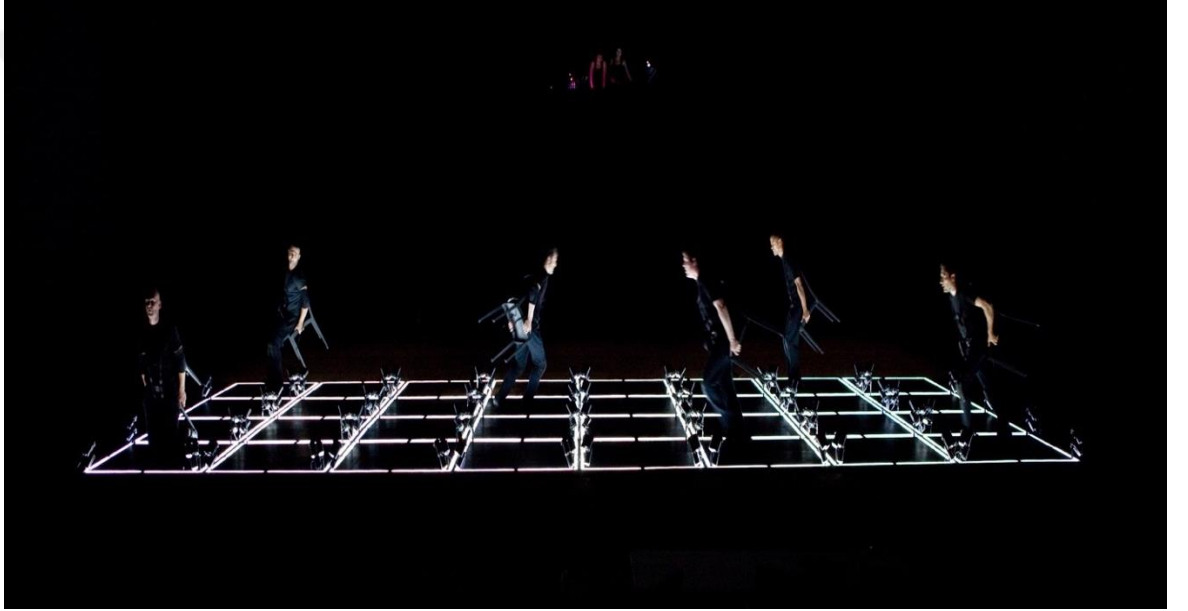
2.1. PERFORMATİFİN TANIMI

Alternatif tiyatro kavramı tam anlamıyla yön bulmaya başladıktan sonra dünyada ve ülkemizde bu kavramın etkisinde farklı sahneleme tekniklerini geliştiren yönetmenler ve ekipler baş göstermişti. Başlıca Grotowski'nin yoksul, Artaud'un vahşet tiyatrosundan esintilerle kendilerine yeni teknik arayışlarına giren söz konusu bu topluluklar, var olanı tekrar etmek yerine yenilikçi yapılanmalar oluşturmaya soyundular. Bu durum bir taraftan içerisinde büyük riskler barındırıyor olsa da tiyatro sanatı adına büyük bir evrime öncülük ettiler diyebiliriz. Zannımca ülkemizde yurtdışına nazaran bu tarz oluşumlar daha zor ve az kabul görmektedir. Alternatif tiyatronun bu yarım asırlık süreçte yurtdışında dahi büyük problemleri ve kendini kabulünde zorlu,uzun bir süreç yaşadığını düşünürsek ülkemizde bu durumun hem kültürel hem de çevresel olarak daha meşakkatli olduğu çıkarımına varmak anlamsız olmasa gerek. Ülkemizde bilinen ve merkezi İstanbul olan yüzlerce alternatif tiyatro ekibi mevcut ancak bunlardan sadece köklü ve yaptıkları işlerde kararlı olanlar ayakta durabilmişlerdi. Özellikle kendilerine ait rejî üslupları olan topluluklar kendi seyirci kitlesini oluşturmakta ve bu durumu yıllardır korumaktadırlar. Araştırmanın konusu olan Studio Oyuncuları, ülkemizde yeni bir sahneleme tekniği geliştirerek hatırı sayılır bir süreçte büyük emekler sarfetmişlerdir. Studio Oyuncuları kurucusu Şahika Tekand'ın mucidi olup geliştirdiği Performatif Sahneleme Tekniği ile tiyatro ve performans sanatı adına ülkemizde büyük başarılar elde etmiş ve daha gelecekteki tiyatrocü adaylarına ve yığınlarına öncülük görevi üstlenmişlerdir. Fazlasıyla tiyatro ve performans sanatı adına oyunlar çıkaran ekipler olmasına rağmen Studio Oyuncularını farklı kılan birçok sebep var. Bunların en önemli özelliklerden biri ise sadece tiyatrocülardan değil farklı mesleklere sahip, eğitimsiz insanlardan oluşan bir ekip kurarak, ülkeye tiyatrocü yetiştirmeleridir diyebiliriz. Aslında alternatif tiyatrodaki bahsettiğimiz durum genel olarak kullanılan bir yol ancak buradaki farklılık sadece tiyatro dışı insanların tiyatro yapması değil, aslen oyuncu olmamalarına rağmen profesyonel oyunculara dahi ağır gelebilecek şartları ve oyunlar içermesiydi. Sahnede saatlerce tek tip duruş,hareket trafiğinin olağan üstü hızda olması ya da ışığa tamamen

teslim olmak gibi...(www.studioyunculari.com, 2018)

Bu teknik ve ekip ile rejisini oluşturduğu bir çok oyundan özellikle tasarım içerikli yurt içi ve yurt dışından ödüller kazanan Tekand, yayınlanan bir röportajında tiyatro ve geliştirdiği bu tekniği şu sözlerle özetlemiştir.

Performatif benim stüdyoda yaptığım çalışmalar sonucu vardığım bir yöntem çünkü tiyatro aslında yapay birşeydir. Yani seyirci bilet alıp geldiği zaman sahnede gördüğü şeyin hayat olmadığının farkındadır ve bu 2500 senedir tiyatrocular tarafından da bilinir. Bu yüzden her şeyden önce sahnede olup bitene, yaptığım tiyatroya kendim inanmak ve aynı şekilde seyirci için de inandırıcılık sorununu tamamen ortadan kaldırmak istedim. Kendimizi kandırmanın alemi yoktu, sahnede olup bitenin gerçekliğini seyirciden hiç saklamayıp onun karşısına getirmek üzere bir yöntem geliştirdim. Bu da aslında çok basit birşey, tiyatronun zaten özünde varolan “game” kavramı üzerine geliyor. (NTV – 2012)



Görsel 8. Studio Oyuncuları – On Adımda Unutmak – Şahika TEKAND – 2010
(Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
Erişim Tarihi: 28.04.2019

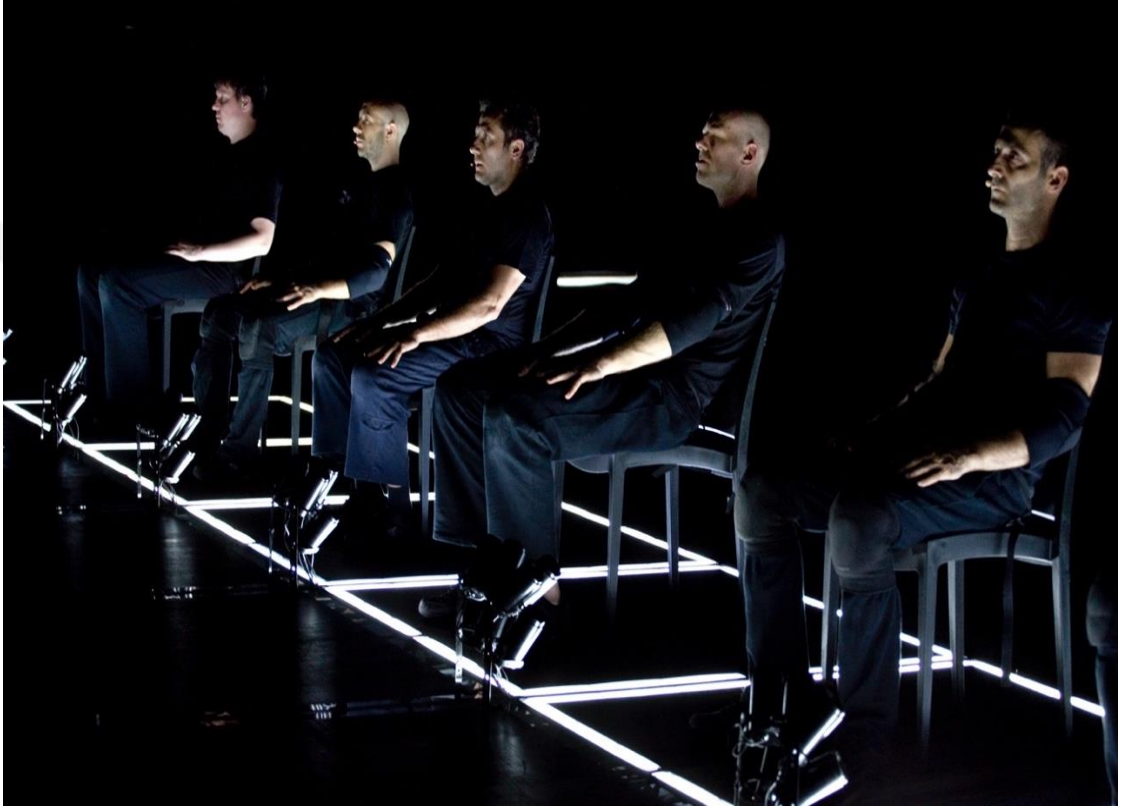
Bu bağlamda Studio Oyuncularının oyun ‘game’ mantığını irdeleyecek olursak postmodern bir metne dahi normal bir çocuk oyunuymuş gibi yaklaştıklarını söylemek mümkün. Hem röportajlarından anladığım hem de rejilerinde kolaylıkla seyredip hissettiğim üzere tiyatro ile bu klasik oyun mantığını birleştirdiğini söyleyebiliriz. Sahnede oyuncuyu bu durumun bir parçası haline getirerek oyunla ve tasarımla bütünleştiren bir rejî yapısına sahip olduğunu görebilmek pek mümkün. Bu bütünleşme durumu sahnenin estetik ve işitsel tüm öğelerini daha gerçekçi kılmakta. Daha basite indirgemek gerekirse oyun esnasında yaşanan fiziksel olumsuzlukların zorluğu bilinen

tiyatro performanslarının etkisine göre daha etkileyici, gerçek ve inandırıcı bir hal alıyor. İşte bu kurgusallığın gerçekliğine, performatifin temelidir demek yanlış olmaz diye düşünüyorum. Gerçek ile sanal olanın, hayatla oyunun birbirine girdiği bu yeni ortamda tiyatro, form olarak yeni bir inat ve muhalefet noktası haline gelmişti.

Bu nedenle çağdaş koşulları değerlendiren, performans kadar şimdiki zaman gerçekliğini taşıyan, ama bir sanat ürünü olarak sentetikliğini (yapaylığını, insan elinden çıkmışlığını) hiç saklamayan bir sahne ve oyunculuk peşine düştüm. Birey olarak hayatın sistem tarafından oyunlaştırılmasına muhalefet ederken, sanatçı olarak da oyunun hayatlaştırılmasına karşı duran bir yapı kurmağa çalıştık. O nedenle yöntemimizin temelinde “oyun” kavramı bulunmaktadır. (bkz.Tekand,Ek.1)

Bu duruma göre rahatça söyleyebiliriz ki Studio Oyuncularının tiyatro anlayışı, sahneyi gerçek hayatın özüyle harmanlamak olsa gerek. Biraz daha açmak gerekirse, daha önce bahsettiğimiz tiyatro ve gerçek hayat bağıntısını daha samimi bir çatı altında karşı tarafa yansıtma isteği bu mekanizmanın olmazsa olmazlarından. Burada mekanik tanımını yapmamın sebebi Tekand icadı olan bu teknikle sahnelediği tüm rejilerde kurgusal mekanizma olmasından kaynaklanıyor. Böylece oyunun düzeni sahne içinde kendine özgü yapısını hissettirmekte ve sahneyi alışılmışın dışında daha karmaşık gibi görünen ancak anlamı çok net olan bir estetiğe kavuşturmakta. Bunun yanı sıra performatif; oyunculuk becerisi, fiziksel özellikler esneklik ve gerilimlerde içermektedir ve bu halin zorluk derecesi, seyirciyi kaçınılmaz bir hazzla sürülmektedir. Sadece oyunculuk değil başta sahne tasarımı olmak üzere tüm sahne öğeleri, varılmak istenen estetik bütünlüğün kaygısıyla, ortamı adeta bir tiyatro sahnesinden ayırıyor diyebiliriz. Bunun anlamı alışılmış olan sahne etkisinden daha çok trafiğin efekt barındırması yani sinematik bir aksiyon etkisinden kaynaklanması demek oluyor. Tekand’ın röportajlarında bir çok kez belirttiği ve oyunlarında da görüldüğü üzere ‘oyun’ tasarımı mantığı fiziksel ve ruhsal gerilimi karşıya bir illüzyon olarak yansıtmaktan kaynaklı olmalı... Sırf oyun tasarlama mantığıyla bir oyun kuram oluşturmak pek doğru olmayacaktır. Burada dikkat edilmesi gereken, rejî oluştururken herhangi bir oyun mantığı ile değil sahnede yaşanılacak aksiyonun, performansın asıl amaç olan ve verilmek istenen duygu ve önermeyi de yoğun olarak ifade etmesini sağlamak gerekmektedir. Performatif sahneleme tekniği ile sergilenen oyunların fiziksel zorluğu ve aynı zamanda kural bütünlükleri oyun oynanırken beraberinde bir çok risk faktörünü de sahneye taşımaktadır. Bu durum sadece sahnede yoktur. Oyuncu ışığa teslim olmuşken, otomatikmiş gibi gözükken ışık kumanda aslında tamamıyla manuel olarak yönetilmektedir. Sahnede var olan risk tamamıyla sahne

arkası ekibe de yansır. Bu fiziksel ve karmaşık trafik, yüksek derecede hata yapmaya mahal verebilmektedir. Söz konusu hataları yapmamak ya da en aza indirmek için oyuncuların (ışık masası oyuncusu başta olmak üzere) çok yüksek anlık konsantrasyonla sahneye adapte olmaları gerekmektedir. Bu durum formu fazlasıyla yüksek, dikkati odaklayan ve seyirciye, zorluk seviyesinin yüksek olduğu kadar haz verebilen performanslara sebep olmaktadır.(bkz.Tekand,Ek.1)

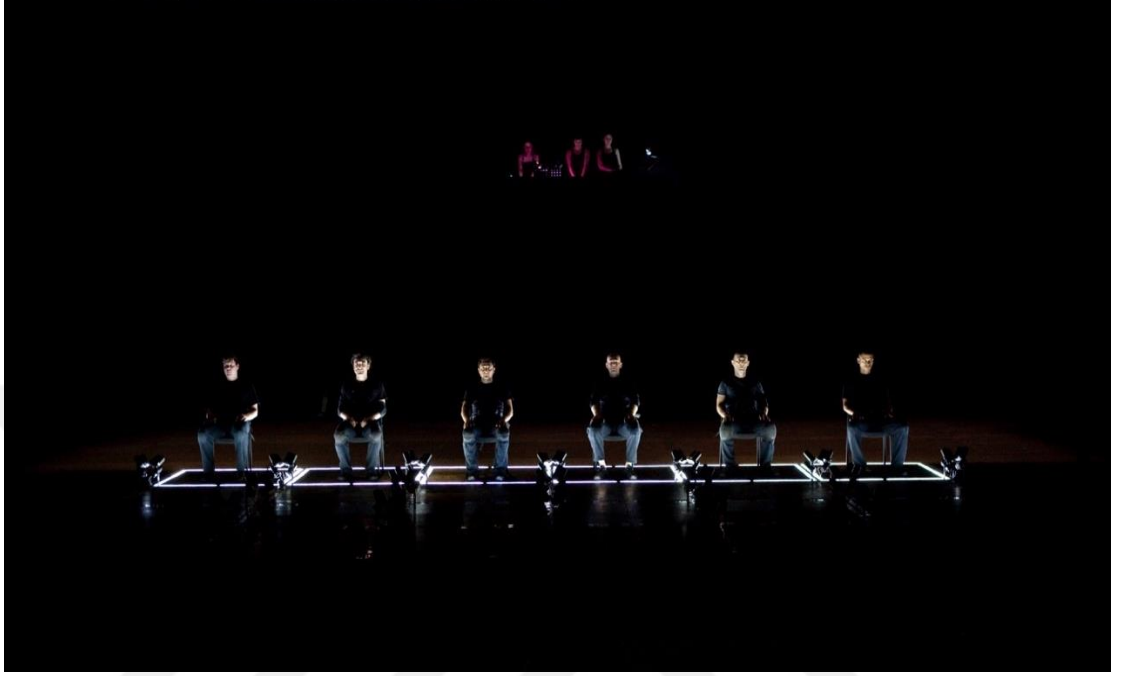


Görsel 9. Studio Oyuncuları – On Adımda Unutmak – Şahika TEKAND – 2010
(Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
Erişim Tarihi: 28.04.2019

Tiyatro anlık senkronların yaşandığı, bireysel olmayan bir sanat olmasından mütevellit risk düzeyi bütün sanat dallarına göre en üst düzeydedir. Oyunun doğal ve akıcı yapısı hataları göz ardı edememekte ve performansın organik yapısını da bozabilmektedir. Kavrama bu açıdan baktığımızda, performatif sahneleme tekniğinde oyun sistemi tamamen işlevsel bir düzeneğe oturtulmalı ve etkinliği yine aynı düzeneğe bir mekaniğe oturtulmalıdır. Kısacası risk faktör dağılımı herkes için eşit olmalı ve içinde adeta bir algoritma düzeneğini barındırmalıdır. Performatif sahneleme yönteminin temelinde asıl olan sahnede yapılması gereken ne varsa micro ve macro mecburiyeti

getirir. Yani oyun tasarlarken en yüksek performans için zorunlu olmayan hiçbir şey yer almamalıdır. Bunun amacı reel hayatta ki muadil ihtiyaçlar tutuma bir gönderme olarak düşünülebilir ve kısacası sahnede ardışık olarak her şey zincirleme bir düzen halindedir ve sahnede, başta oyuncu olmak üzere tüm öğeler birbirlerini zorunlu kılarlar. Bu durumu Studio Oyuncuları rejilerinden örneklendirmemiz gerekirse postdramatik tiyatronun belirgin göstergelerinden biri ise eş zamanlı olarak sahnede var oluşlarıdır. Tekand rejilerinde uyum sistemi işitsel ve görsel olarak birbiriyle direkt olarak bağıntılıdır. Örneğin müziği dinlerken, ışığı izler ve metne dahil olabilirsiniz, oyuncular fiziksel duruşları yanı sıra üstlendikleri karakterlerin hareketleriyle içsel duruşlarını görebiliriz. Bu rejilerde sahnede ses olmasa bile trafik ve ışığın etkisiyle oyun kendiliğinden seyir alabilir. Oyunu orijinal dili ile izleyenler bu işleyişe kolaylıkla adapte olabilirler. Yani sahne öğeleri (ışık,müzik) bir anda hisleri en zirveye taşıyabilirken anlık bir duraksama ile rahatlık hisside verebilmektedir. Bu durum alt bilinçte algıları diri tutar ve adaptasyonu güçlendirir. Oyunlarda sahne bir tekstin sergilendiği alan olarak değil, performansın gerçekleştiği alan olarak düşünülür ve oyun içerisinde yaşananlar, ne yaşamı tekrarlar ne de teksti ama her haliyle her ikisi de içerisine almaktadır. Sahnelediği tüm metinlere düzeltmelere giden Studio Oyuncuları, birçok Beckett oyunu sergilemelerine rağmen onun oyunlarına pek dokunmamışlar. Tekand oyunlarında tekst ne tür olursa olsun sonrasında bir performans metnine dönüşmektedir. Örnek olarak 1996 ve 2014 yıllarında iki ayrı rejisi ile sahneledikleri Gergedanlaşma oyununu farklı türlerde kitaplardan derlemişler ve oyun o dönemde ki oyuncu-seyirci etkileşimine göre doğaçlama olarak çıkmış. Kısacası seyirci bir şekilde oyuna dolaylıda olsa katılarak oyunun bir parçası olmuş ancak yine de seyirciyle ve sahne arasında bir kavram karmaşası olmamış ayrılmıştır. Studio Oyuncuları'nın performatifin temelinde oyunları yeniden yapılandırma özelliği göz ardı edilemez yeniden ele aldıkları metinleri bir tiyatro oyunundan çok içerisinde gerçek hayatın risklerini taşıyan bir performans gösterisine dönüştürmeleri bu tekniğin olmazsa olmazı demek mümkün. Örnek vermek gerekirse çevrilim süreci geçiren yani bir performans gösterisi haline getirilen metinlerden birisi ise Oidipus Üçlemesi olmuş ve Sofoklesin hareket sistemi, oyunun ritmi oyuncunun doğasına uyacak şekilden yeniden ele alınmıştır. Lehman, postdramatik tiyatrodan insan sesinin konuşulan dilden bağımsızlaşmasına ve belli bir düzlemde yazılmış olanın öne çıkmasına rastladığımızdan bahseder. Dil anlamından sıyrılabilen ve sadece

anlamsal olarak var olmayıp kendi başına ses olarak kullanılabilmekte veya bu ses ile bir müzik yaratılabilmektedir.” (Ülgen - 2012 s.43)



Görsel 10. Studio Oyuncuları – On Adımda Unutmak – Şahika TEKAND – 2010
(Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
Erişim Tarihi: 28.04.2019

Performatif tekniğinde metinle tümleşik bir oyun sistemi mevcuttur ve oyun estetiği oyuncunun becerisi ile oyun nasıl hizmet edeceğini anlık ve becerileriyle belirler ve oyunun gidişatı bu duruma göre şekil alır. Oyuncunun zorunlulukları sahnede yapması gerekenlerle zıtlaşabilmektedir. Yapay olan ile gerçek olan arasında ne yapması gerektiğine o an karar vermesi doğaçlama yapılabilmesine zemin hazırlar. Metni seyirciye aktaran oyuncu fiziksel zorluklar ile devam eder ve anlık koşullu olan performansı dışı vurması sistemin çarkını oluşturmaktadır. Gerçek olma mantığı oyunun ana nasıl adapte olduğuyla alakalıdır demek yanlış olmaz. Seyirciye ‘bu gerçek’ hissinin amacı ancak bu kadar olabilirdi amacı gütmektedir. Tasarım ve icra, seyirciyi, inandırmak üzere değil, oyunun gerçekleşme koşullarını, sahnedeki estetik dilin ve icranın gramerini anlaması sağlanarak ikna etmek üzere gerçekleştirilir.

Oyuncunun performansında kayıtsız şartsız bir gerçeklik oluşturulurken, rol kişilerinin varlığını ve kaderini inandırıcı kılan bir seyir süreci yaratılır (www.studiooyunculari.com, 2006).

Kısacası sahnede doğal ve doğal olmayan anlık hissiyatlar totalinde çıkan iç ve dış aksiyonun beslediği bir figür oyunlara yön vermektedir. Oyuncular ise, var olan fiziki ve anlık içsel tutunma gibi özellikleri ile sahneye hizmet etmelidirler. Ne varsa o an var ve yapılıyorsa o an yapılır mantığı kavramın yaşamsal ve gerçek olma halini olmazsa olmaz kılar. Elbette bu durum alışılan oyunculuk yöntemlerine nazaran durumu daha riskli bir hale getirir. Böylece hiç şüphesiz zorluk derecesi bir o kadar artar zaten amaçta budur. Hayat gerçektir ve sahne hayatın kendisidir. Hal böyle olunca oyuncunun sahnede yaşadığı risk faktörleri seyirciyi de aynı eksene alır. Fiziksel gerilim çoğaldıkça salondaki gerilimde aynı düzeyde artar ve seyirci oturduğu yerden duysal ve mental olarak tamamen oyuna dahil olur. (bkz.Tekand,Ek.1.)

2.2. STUDIO OYUNCULARI VE PERFORMANS KAVRAMI

Performans sanatı, tiyatro, sinema, dans gibi birçok sanattan etkilenen Happening sanatı (Oluşum Sanatı) Yves Klein'in fiziksel uygulamaları, dışavurumcu hareketleri ve soyut kavramlarla birlikte 50'li yıllarda meydana gelmiştir. Happening kişisel olarak estetize edilen bir sanat türü olduğundan çeşitli duysal etkenlerin kullanımıyla herhangi bir alanda gerçekleştirilebilirdi. Bu sanatın oluşumunda, olaylar birbiri ardına bir zincir niteliği taşımadığından, ilk bakışta rastgele olan bir çalışma gibi gözüküyor olsa da aslında belli bir düzen, uyum ve provaya bağlı içeriklere sahiptir. Bu sanatta doğaçlama mantığı fazlasıyla yoğun kullanıldığı için performanslar birinden diğerine farklılıklar gösterebilmekteydi. Bu sanatın etkileri ile sonrasında meydana gelen performans sanatı, happening ile genel olarak aynı özelliklere sahip diyebiliriz. Postmodern sanatın belirgin ölçütlerinin en önemlisi sanat ile yaşamı bütünleştirmeye yönelik bir çabadır. Ancak bunu gerçekleştirirken görselliğin ön planda tutulduğu ve gösterim sırasında sanatçının fiziksel olanaklarının kullanıldığı göze çarpmaktadır. Bu durumun en önemli nedeni de evrensel bir dil yaratma kaygısıdır. (Ateş, 2016, s.124) Postmodernizmin günümüzde ki şekli olarak karşılık gören performans sanatı, sanatçının anlık durum, duygu ve düşüncelerini anlık olarak ortaya koyabildiği anlatım biçimi olsa gerek çünkü performans durumunda zaman sınırlı ve geçici olabildiğinden her an değişiklik gösterebileceğini söyleyebiliriz. Tekrarı söz konusu olabilir ancak her tekrarda üzerine farklı şeyler ilave alması muhtemel bir durumdur. Performans sanatına karşılık olarak gelebilecek en yakın sanat dalı tiyatro olsa da arasında bir çok farklılıklar ve üretim aşamaları söz konusudur. Bu iki sanat türü

birbiri ile kıyaslandığında;

Çağımızın, performans sanatı adına en büyük örneklerini sergileyen Marina Abramovic'e göre; Performans sanatçının belli bir zamanda mental bünyesi ve fikri ile bulunmasıdır. Ancak tiyatrodan başka birini canlandırırınız. Tiyatro siyah bir kutudur, performans ise gerçektir. Örneğin tiyatrodan bıçakla kesseniz ve kan görseniz bile bıçak ya da kan gerçek değildir bunu kesinlikle bilirsiniz. Performans sanatında kan, bıçak ve sanatçının bedeni gerçektir. Gerçek anlamda aydınlatmak bir eser yaratmak çok zor çünkü bir şeyleri değiştiren ya da bir şeyle öğrenmemi sağlayan şeylerle ilgileniyorum. Sevdiğiniz bir şeyler yapıyorsanız ya da bir şey yaparken zevk alıyorsanız, o şeyi her zaman yaparsınız ve örüntü hiçbir zaman değişmez ve kendini daima tekrarlar. Performans sanatı, sanatın eşsiz ve geçici bir türü gelir ve gider her toplumun bu sanatla ilişkisi çok farklı... 70'lerde tamamen beden ile alakalıydı ama bu 80'lerde yok oldu. Çünkü pazar satacak şeylere odaklanmıştı ve performans sanatında satacak bir şey yoktu yalnızca anılar vardı. İzleyicilerden ve kendimden sadece yüz yüze orada olmalarını bekliyorum. Daha sonra alacakları şey tamamen kendilerine kalmış. Bu gösteri tamamen izleyiciler için yapıyor, onlar olmadan bu eserin bir anlamı yok. (Abramovic – 2015)



Görsel 11. Sound Light Silence Happening -(Image via huffingtonpost.com)

<https://www.widewalls.ch/happening-happenings-performance-art>

Erişim Tarihi: 04.07.2019

Performans sanatının temelinde mekânsal ve fiziksel gerilim aksiyonun temel yapısını oluşturmaktadır diyebiliriz ve aksiyon gerçekliği kurgunun trafiğine göre değişkenlik gösterir. Seyircinin doğal bir seyir ile biçimleri algılayamadığını söyleyen 20.Yüzyıl modernistleri tiyatrodan gerçekçilik kavramlarının çoğaltılıp netleştirilmesini savundular ve yeniden bir biçim ve rejî arayışına girişmişlerdi. Bilinen tiyatro

kavramlarını deęiřtirip kendilerine uyarlayarak dekor, ıřık, oyunculuk adına sıra sıra komplike ve yeni reji kavramlarına n ayak oldular. Bu kavramlarda alışılmıřın dıřına ıkmak ve daha nemlisi seyirciyi tamamıyla etkisi altına alacak bir sistem olması isteęi vardı. Bu sayede oyunlar en saf haline inilebilecek, gerek grsel gerekse metinsel olarak gerek ve samimi bir kavram sunmuř olacaktı. (Habif – 2008 s.178) Bu deęiřim iin seyircinin, sahne ile aynı zamanda aynı duyguları hissetmesi gerekiyordu. Eř zamanlı duygu yoęunluęu ile bu gereklięin yakalanabileceęi dřnlmřt ve bu karřılařmanın sonucu algıyı daha geniřletecek yeni bir kavram ortaya ıkmıřtı. Bu bařarının sonrasında devam eden alıřma ve yeni arayıřlar bilinen biimin artık kullanılmamasına hatta tamamen ortadan kalkmasına neden olmuřtu. Bu baęlamda; Tiyatronun, anındalık ilkesine doęru evrilmesi ve seyirciyi kendine aktif bir para olarak eklemesi sonucu bugn ki bilinen performans sanatının doęmasına yardımcı olmuřtur demenin doęru olacaęını dřnyorum.



Grsel 12. Marina Abramovi and Ulay, Performance Artist Icons (Patrick McMullan/Getty Images)
<https://www.wmagazine.com/story/marina-abramovic-ulya-make-amends>
 Eriřim Tarihi: 05.07.2019

Tiyatro ve performans sanatı ile harmanlanan Performatif teknięinin, kendini en belirgin ve farklı kılan zellięi, aslında sahnede bir kurgu sz konusu iken seyirciyi isel

olarak sanki kurgu olmaksızın anındalıkla ve doğallıkla oyuna dahil etmesi doğru bir kanı olacaktır. Çünkü bir dizi var olduğu halde kurgunun ortadan kalkmış olduğu hissi, her iki tarafın asıl kimliklerinden sıyrılıp anın gerçeklikleri ile bağımsız ama aynı paylaşımlarla ortak noktada buluşmaları sağlamıştı. Tekand bu durumu “*Gösteriyi anın gerçekliğine oturtuyorum*” diye tanımlamaktadır. Tüm bunlar ile birlikte özgürleşen ve yapay olandan uzak motifler diğer oyunun tüm diğer unsurlarının önüne geçerek spontan (doğal) olmayı ön plana çıkarır oldu. Kısacası kurgusal olan her şey doğal olan için feda edilir ve anındalık esastır. Ancak tüm anındalık, doğallık, rastgele olmaya tezat ama denk gelen durum, sürdürülebilir bir hikayenin var olması ve kurgusallığın doğallıkla korunması ilkesidir. Kısaca bir çıkarım yapmak gerekir ise kurgusal bir doğallık bu tekniğin iskeletini oluşturuyor demenin anlamlı olacağı düşüncesindeyim. Tiyatro ve performans sanatının ilkeleri ve ortak biçimleriyle, Studio Oyuncuları tiyatronun hem kurgusallığı korumak hem de inandırıcılığını bir arada tutabilmek için 'Performatif Sahneleme ve Oyunculuk' yöntemini geliştirmiştir. Bu yöntemin temelinde, gerçekliği sağlamak için sahneyi kişisel ve toplumsal bir alan haline getirmek ve oyuncuyu ışık, efekt, tasarım gibi öğelerine zorunlu bırakma durumu vardır. Bu sayede oyuncu gerçek bir zorluk hali ile karşılaşarak durumu aşma çabası göstermektedir. Bu zorluk halleri oyuncuyu aklen ve ruhen sahneye ait olmasına sebep olarak, performansın tam anlamı ile gerçekçi olmasını sağlar. Bu duruma hizmet eden sahne tasarımı, ışık ve dekor gibi unsurların yanı sıra tiyatro metinlerin yeniden ele alınması özelliklere de sahiptir. Var olan tiyatro metinlerini yeniden elden geçirilmesinin sebebi, bu yeni tiyatro izleyicisine, kendileri ile bir bağ kurup içsel çıkarımlar yapabilmeleri ve görsel, duyuşsal anlam bakımından daha fazla gerçeklik öğeleri sunmak içindir. Sahnede daha gerçek bir aksiyon için gerçekçi olmak yerine gerçek olmak amacı güdülmektedir. Bir metin sahnelenecek ise nasıl daha inandırıcı olur? Sorusu ile bir oyun tasarlanır. Bu teknik, özgür iradeyle zorundalık yasasına ve emir komuta zincirine uymak, buna uygun kurallar ışığında sahne sınırları dahilinde yapılan, gerilim ve mutluluk hislerini alışılmış olandan farklı bir bilinçle yapılan faaliyetler kuramıdır. (bkz. Tekand,Ek.1)



Görsel 13. Studio Oyuncuları - Mutlu Günler – 1992-93
(Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
Erişim Tarihi: 28.04.2019



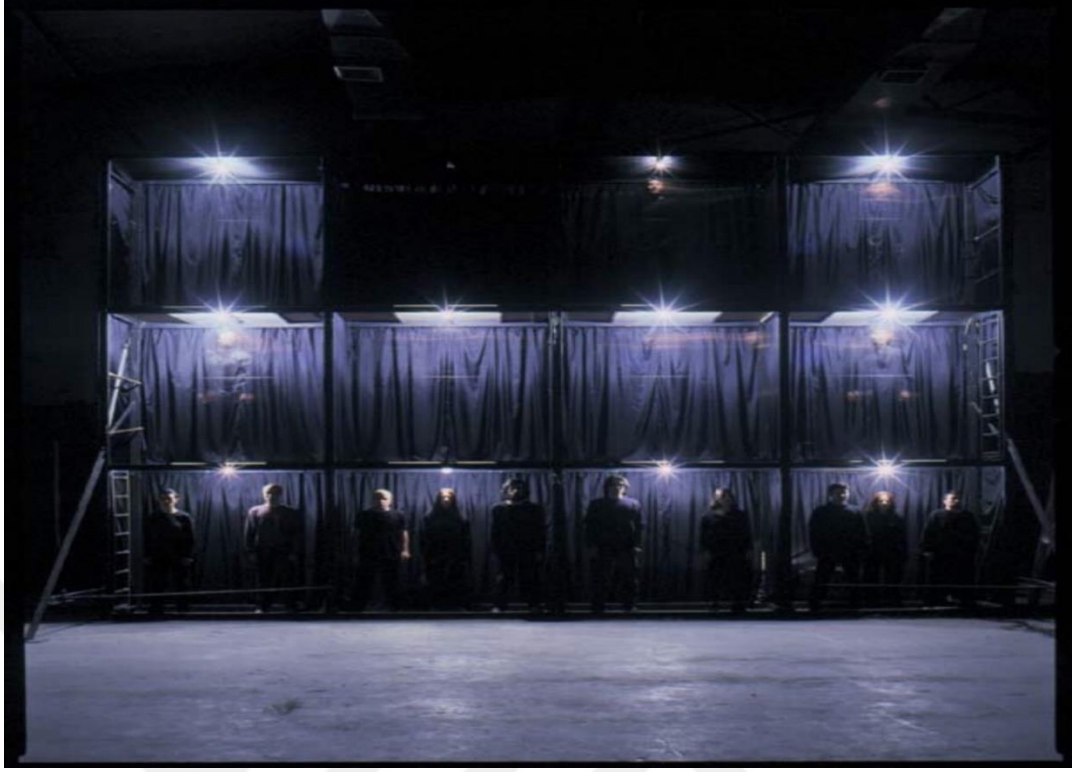
Görsel 14. Studio Oyuncuları - Mutlu Günler – 1992-93
(Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
Erişim Tarihi: 28.04.2019

2.3. STUDIO OYUNCULARI'NIN REJİ VE SAHNE TASARIMI ANLAYIŞI

Studio Oyuncularının rejî kavramında daha önce bahsi geçen fiziksel, ruhsal gerilim ve gerçek olanı yansıtmak için verilen estetik çaba sahnede olan olmayan tüm ekibi kapsar. Sahnenin tüm olumlu, olumsuz payı herkes için olmalıdır ve istem daima manuel olarak tamamen insan gücüne dayalı bir haldedir. Örneklerle yürümek gerekirse en önce oyuncu tamamen ışığa emanettir, oyuncuyu ışık yönetir ve buna bir bakıma da mahkumiyet bile diyebiliriz. Normal bir sahne trafiğine göre daha hızlı senkronlar içeren bir akış söz konusudur ve ışık, ritim, tasarım her bir öge anındalık mantığıyla çalışmaktadır. Sahne, oyuncu ve ışık tam bir bütün halinde seyir etmektedir. Tekand tekniğindeki estetik anlayış, bir bedenın uzuvları gibi bütün halinde çalışmakta ve bilinenden farklı olarak, performatifte bu durum tasarımla ve ışık şovları ile aksiyonel bir illüzyona dönüşmesi Tekand rejisini farklı kılıyor. Tiyatro sanatı denilince, biz tiyatrocılara okulda ilk öğretilen tiyatronun var olabilmesi için en önemli gerekliliğın oyuncu olduğudur, bu değişmez su kaldırmaz bir gerçek ancak Studio Oyuncularının performatif tekniğindeki estetik, oyuncu ve tasarımı tekleştirmekte ve bu metamorfoz aşamalarının her adımı deneysel bir süreç şeklinde ilerlemektedir. Söz konusu aşamaların baştan sona olan formatif zorlukları bir o kadar olumlu sonuçları da beraberinde getirmektedir. Tekand bu durumu şu sözler ile açıklamıştır.

“Seve seve bulduğum şeyleri her seferinde bir imtihana tabi tutuyorum. Çok sınırlayıcı ve daha en başında gerçekten cendere gibi bir şey oluyor, fakat o buluş anlarının ben hep o cenderenin içinden çıktığına inanıyorum. Eğer çok konforunuz varsa buluşa bir alan kalmıyor gibi geliyor bana. Yani sıkışmayı o basitliğe ulaşmak için özellikle yaratmak gerekiyor galiba. Doğruyu söylemek gerekirse Bauhaus’un hala çok doğru şeyler söylediğine de inanıyorum ben. Evet... Fonksiyonel değilse kullanmıyorum ve basitliği o sağlıyor. Yani süs olabilecek, gerçekten işin aslına ait olmayan, sadece alılmayıcının zevkini okşamaya yönelik ne varsa önce onları ayıklıyorum. Ardından gerçekten kendi zevkimle yüzleşmeye başlıyorum ve bu iki şeyi barıştırmaya çalışıyorum. Sonrasında sahiden şöyle bir imkan çıkıyor; yapmak istediğinizin içinde, vazgeçtiğiniz her şey için, başka formda onları yeniden geliştirmenin bir yolunu muhakkak buluyorsunuz. (Sünnetçioğlu 2012 s.86)

Oyunlarda en az sahnede oyuncunun performansı kadar tasarım da önem taşır ve bunlar oyunlara estetik haz katan olmazsa olmaz etmenlerdir. Bir cümlemin öznesi, yüklemi gibi rol üstlenirler. Özellikle belirtmek gerekiyor ki bilinen tiyatrodaki ışığın yeri elbette ki önemlidir ancak Tekand tekniği ile hazırlanan oyunlarda ışık ile oyuncu neredeyse özne olma konumunu paylaşırlar demek hiçte yanlış olmayacaktır. Kısacası bu rejide oyuncu ile ışık tam bir bütündür asla ayrılamaz ve sahnede ışığın minicik bile kıpırdadığı her noktada bir oyuncuyu görmemiz bu durumu desteklemektedir. Işığın anlık olarak senkronlarla çalışması oyuncunun mimik olgusunu ortadan kaldırır mı sorusu bizi yanıltmasın çünkü performatif sahneleme tekniğinde tamamen vücut kondisyonuna yönelik bir anlayış taşıdığından, oyuncunun tam olarak bedensel duruşunu görebiliyor ve aktarılmak istenen etkiyi yaşayabiliyoruz. (Mimesis – 2012) Performatifi, tek bir oyun tipi olarak görmek çok doğru olmaz çünkü oyunların rejisi hikayesi ve tasarım olarak birbirinden farklıdır ve estetiği görsel olarak boyutludur. Daha önce Studio Oyuncuları'nın rejilerine tanık olanların bu boyut farklılıklarını kolaylıkla hissedebileceğini düşünüyorum. Örnek olarak ışık bir noktadan başka bir noktaya taşındığında sahne genelinde ışığı asla göremeyiz ve tamamen oyuncu ile hareket eder. Oyuncunun bir noktadan başka bir noktaya hareketi ışık eşliğinde sağlanır ve başka rejilerde olduğu gibi sahne karartısı göremeyiz ve oyuncular replikleri olmasa bile oyunun başından sonuna kadar sahnededir. Ya da ışık gitse bile ritim bize oyunun devamını verebilir. Sistem bir bakıma yönlendirme hatta aç kapa usulü ile işler ışık oyuncuyu sahneye davet eder, ışık söner oyuncu durur, ışık yanar oyuncu rolünü oynar. Sistem basit görünse de saniyelik ve hızlı senkronlar oluştuğu için çok gerçek ve çok risklidir. Tekand tüm bu kurgusal ve yapaylık korunması ilkesi ile gerçek riskler olarak Performatif Sahneleme Tekniğini Oluşturmuştur. Çünkü tiyatrunun aslında seyredilmemesinin sebebi tiyatrunun ölmüş bir sanat olması değil inandırıcılığını yitirmiş olmasından kaynaklı olmasındandır (Habif, 2008,179).



Görsel 15. Studio Oyuncuları – Oidipus Nerede? – Şahika TEKAND – 2002
(Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
Erişim Tarihi: 28.04.2019

Performatif Sahneleme ve Oyunculuk yönteminin, başrolünde insan gücü ve sahne estetiği (ışık) yatıyor. Oyunun hızlı trafiği, oyuncularını rüzgar gibi sürükleyen bir yapıda seyir alıyor. Metinde var olan hız, tekrar unsurlarını birer performatif neden ve zorunluluk haline getiren bir oyun (game) tasarımı kurarak, gösteriyi bu oyun üzerine oturtuyor. Bu durum daima tekrar eden bir kişisel performansla dayalı zorunlu neden olmasından ötürü bir oyun tasarımıyla ve ışık ile oyunu, oyuncuyu bir bütün haline getirerek seyirciye görsel bir şölen sunuyor.

Ben sahnede gerçek olmayan hiçbirşeyi sahnelemekten yana değilim. Eğer oyuncu bir yerden bir yere giderken, sadece öyküyü anlatmak için bu hareketi yapıyorsa, ben bu hareketi yaptırmıyorum. Oyuncu duruyor ve lafını söylüyor, çünkü durması inanılabilir bir şey . Ama gitmediği bir yere gidiyormuş gibi yapması inanılır bir şey değil. Bir kere bu teknik nedeniyle oyuncuyu mümkün olduğu kadar sabir bir aksiyona, ihtiyaç olmadıkça hareket ettirmeyerek kullanıyorum. Böyle olunca ses ve ışık hareketi sahnedeki aksiyonun esasını oluşturuyor. Hiç inanmayacağınız bir performans, adeta bir sirk gibi inandırıcı geliyor. (Time – 2004)

Işığın Tekand rejisinde ki amacı; sahnede ki illüzyon algısını tıpkı tiyatroya benzerlik gösteren televizyon, sinema sanatlarında ki en üst noktaya taşıyabilmektir. Işık

ile oyunu en ham ve doğal haliyle sahneye taşınabiliyor ve bu sadelikte bir illüzyon oluşturmak gerçekliği ortaya koyuyor. Tekand, Performatifi tekniğinin sahne plastiği ile yoğun bağıntısını şu sözlerle anlatmaktadır.

Işıkları kullanıyorum, komutları kullanıyorum, dilin müziğiyle oynuyorum. Yirmi beş senedir bu en doğal malzemeden en sentetik sonucu elde edebilmek çabasıyla bir sürü oyun yaptım. Açıkçası bu kadar az malzemeyle, bu kadar çeşitli sonuç verebilecek bir verimlilik elde etmek beni sevindiriyor. (bkz.Tekand,Ek.1.)



Görsel 16. Studio Oyuncuları – Oidipus Nerede? – Şahika TEKAND – 2002
(Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
Erişim Tarihi: 28.04.2019

Işık yanınca oyun başlıyor, ışık sönünce bitiyor. Bu kadar basit mi? Gerçekten canlı olanın, seyirci karşısına çıkabilmesi için en temel nelere ihtiyaç var.

- 1- *Oyun alanına*
- 2- *Görünür olmasına*
- 3- *İşitilir olmasına*
- 4- *Hareket etmesine.*

Bu bu dört temel nesnel zorunlulukla, bunların yönleri, boyutları ve ritimleriyle oynamak en önemli tarafı olmalı. Tekand'ın bütün oyunları bu kadar riskli ve meşakkatli bir haldeyken bile herhangi bir otomatik sistem kullanılmaması risk taşıyor olmasına rağmen bunu asla yapmıyor. Zaten performatifin farklı olmasını sağlayan özelliklerden biri de bu... Sahne ve ona hizmet eden herkes bir bütündür. Sahnedeki trafiğin dışında

işin mutfak kısmında ki trafiğe de önem vermektedir. Yani oyunlarındaki bütün aksiyon sadece sahnede değil, oluşturulan rejinin her bölümünde yoğunlukla mevcut. Oyuncu tüm oyun boyunca nasıl sahneden hiç ayrılmadan ter döküyorsa arka plandaki kumandör (ışık masası oyuncusu) de aynı eforu sarf etmesi gerekmektedir. (www.studiooyunculari.com - 2018) Işık oyuncuya yol gösterir ve hareket sistemi ona bağlıdır. Aksiyonun derinliği ile ışığın önemi birbiri ile fazlasıyla bağıntılıdır. Sarf edilen fiziksel çaba, algıyı hat safhaya çıkartarak trafik ve teatral aksiyonun ekstra yoğunluğu ile seyirciye tiyatronun farkındalık oluşturma güdüsünü perçinlemektedir. Şahika Tekand yukarıdaki anlatılarına ek olarak bu sahneleme anlayışında sahne tasarımı metotlarını ve önemini şu sözlerle açıklamıştır.

Ben her oyunuma, teatral gösterinin üzerine oturacağı bir ‘game’ tasarlayarak başlarım. Bu bana o oyunda uygulayacağım sahne performansının ve teatral anlatımın temel ilkelerini sağlar. Bu ilkeler metni, hareketi, ses tasarımını şekillendirdiği gibi oyun alanını da şekillendirir ve bazı zorunlu nesnel koşullar ortaya çıkarır. Bu nesnel koşullar performans sırasında oyun yerinden seyir yerine aktarılan yeni gerçekliğin, soyut sanatsal dilin gramerini görünür, anlaşılır ve rasyonel kılar. Aynı zamanda o oyunun o biçim içinde ve öyle bir alanda gerçekleşmesini de oynayan için ‘zorunlu’ seyreden için ise ‘ikna edici’ kılar. (bkz.Tekand,Ek.1)



Görsel 17. Studio Oyuncuları – Oidipus Sürgünde – Şahika TEKAND – 2004
(Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
Erişim Tarihi: 28.04.2019

Kısacası Studio Oyuncularının sahne tasarımı anlayışında, en az oyuncu kadar

estetik öğelerde hayati önem taşır. Özellikle ışığın yeri tartışılmaz. Çünkü ışığı hem oyunu hem de oyuncuyu tam anlamıyla ortaya çıkaracak bir sihir gösterisi şekline uyarlar. Seyirciye ise sadece bu ahenkten keyif almak kalır.

2.4. STUDIO OYUNCULARI'NIN PERFORMANS HİKAYESİ

1988 Yılında Şahika ve Esad Tekand Tarafından Kurulan Studio Oyuncuları 1990'da profesyonel birçok oyunculuk ve workshop çalışmasıyla Türkiye'deki özel tiyatrolar arasında hatırı sayılır bir yer kazandı. Görsel sanatlar ve oyunculuk adına modern projeler üzerine çalışmalar yapmak için 1992-93 döneminde Mutlu Günler isimli oyunu sahneye aktarmış o dönem 5.si düzenlenen İstanbul Tiyatro Festivaline davet edilmeye hak kazanmışlardır. 1993-94 döneminde ise Beckett'in beş kısa oyununu tek bir sahne içerisine alarak ilk kez profesyonel olarak seyirci karşısına çıkmışlardır. Şahika Tekand'ın yönettiği bu oyunlar ile 1999 yılında; Mot International Theatre Festivali, 7.Balkan Young Theatre Festivali 2000 Yılında; Mladi Levi International Festivali'ne katılım sağlamışlardır. 1995/1996 ve 1996-1997 dönemlerinde Tekand kendinin yazmış olduğu Gergedanlaşma adlı oyunu sahnelemiştir. Studio Oyuncuları bu oyun ile 8. Uluslararası Tiyatro Festivaline katılmışlardır. 1998'de tiyatro döneminde ise üç ayrı rejiiyle sahneye çıkmışlardır. Bu dönemden sonra Şahika Tekand kendinin yazdığı, tasarladığı ve yönettiği Oyuncu adlı oyununu sahneleyerek büyük beğeni kazanmıştır. 2002 sezonunda 13. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali ve Avrupa Kültür Merkezi'nin 11. Uluslararası Antil Yunan Drama buluşmasına davet edilmiştir. Şahika Tekand, Kral Oidipus menşei olan yeniden yazdığı ve sahnelediği Oidipus Nerede? Oyunu ile Yurt dışında büyük beğeni kazanmıştır. Bu oyun, başta Avrupa'da ve Japonya'da birçok festivale katılarak büyük ilgi ve beğeni almıştır. Tekand'ın Oidipus Nerede? Adlı oyununun büyük başarısı Avrupa Kültür Merkezi Delfi tarafından Yunanistan'da gerçekleştirilecek 12. Uluslararası Antik Yunan Draması Buluşması Festivali'ne ve 14. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali'ne davet edilmişlerdir. Oidipus Kolonos'ta isim başka bir Sophocles tragedyasını ele alan Oidipus Sürgünde tragedyasını yazmış ve yönetmiştir. Studio Oyuncuları daha sonra sırasıyla Oidipus Sürgünde ile 2005 Ex ponto Festivali'ne üçlemenin sonuncusu olan Evridike'nin Çılgılığı ile 15. İstanbul tiyatro Festivaline 4. Tiyatro Olimpiyatlarına Toga yaz Festivaline, Mess Uluslararası Tiyatro Festivali ve buna benzer birçok yurt içi ve yurt dışı tiyatro organizasyonlarına katılmıştır.

Sanat alanı aslen oyunculuk olmasına rağmen Tekand birçok uluslararası tiyatro ve özel festivallerden sahne tasarım ödülleriyle layık görülmüştür. (bkz.Tekand,Ek2) Studio Oyuncuları akademik olarak tiyatro eğitimi almamış, profesyonel iş hayatları dışındaki zamanlarda katılım sağlayan kişilerden oluşmaktadır. Kendilerinin belirttiği üzere, tiyatro mekanlarının mimari imkansızlıkları nedeni ile burada devamlı oyun oynayamamakta, fırsat buldukça oyunlarını daha büyük ve geniş olanakları olan başka sahnelerde seyirci karşısına çıkmaktadırlar. Tekand 2005 yılında Genç Projeler çatısı altında 4 Kısa Oyun adlı bir oyun sergilemişlerdir. Kendi öğrencilerinden 4 adet öğrenciyi farklı dönemlerden tekstler kullanarak modern sahne anlayışı ile çalışmalarını sahnelemişlerdir. Bunlar Toplantı,Adımı Unuttum,Hiç Değmeyecekler,Ophelia'ya Ölüm adlı kısa oyunlardı. Günümüze kadar süregelen Studio Oyuncuları'nın Performans hikayesi yeni metin oyun tasarımlarıyla devam etmektedir. (Studio Oyuncuları – 2018)



Görsel 18. Studio Oyuncuları – ‘IO’ – Şahika TEKAND – 2020
 (Karakter (Prometheus) – Yiğit Özşener - <https://studiooyunculari.com/oyunlar/io/>)
 Erişim Tarihi: 24.02.2020

Studio Oyuncuları 2019-2020 tiyatro sezonunda, Şahika Tekand'ın yazıp, yönettiği ve ışık tasarımını yapıp, başrölünü üstlendiği yeni oyunları olan 'IO'yu İstanbul Zorlu Performans Sanatları Merkezi'nde prömiyerini yaparak sahnelemeye devam etmektedirler. (www.studiooyunculari.com – 2019)

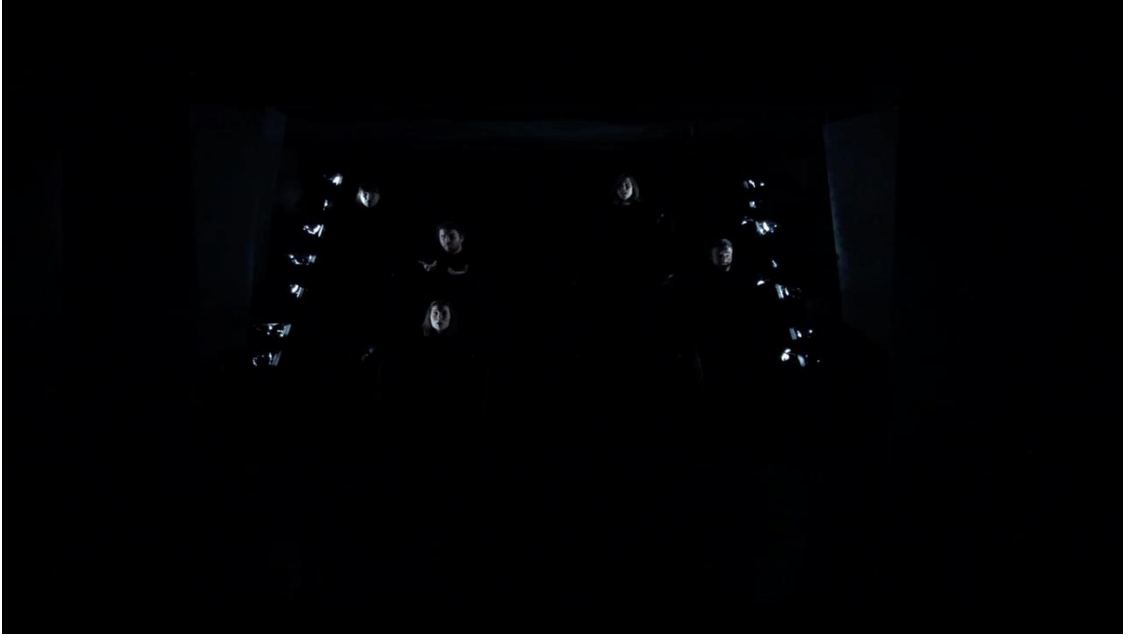


Görsel 19. Studio Oyuncuları – 'IO' – Şahika TEKAND – 2020
(Karakter (IO) – Şahika Tekand - <https://studiooyunculari.com/oyunlar/io/>)
Erişim Tarihi: 24.02.2020

2.5. PERFORMATİF SAHNELEME TEKNİĞİ EKSENİNDE BİR MODEL 'OYUN'

Araştırma süresince çözümleyebildiğim kadarı ile durumu kısaca açıklamam gerekir ise; Studio Oyuncularının performatif kavramı, içerisinde görsel olarak bolca sinematik aksiyon bulunduran, performans ağırlıklı kendine has 'oyun' kuralları içeren bir alternatif tiyatro çalışması demenin doğru olacağına inanıyorum. Performatifin etkisiyle bir oyun tasarlanırken belli aşamalarla evrilmektedir. Öncelikle oyun metni kendi şeklinden ayrıştırılarak dönüştürülmekte, bir performans öyküsü haline getirilmektedir. Bunun sebebi sahnede gerçek bir aksiyon oluşturma çabasından kaynaklanmaktadır. Bu durum aslında karışık gibi gözükse de sistem çarkının temeli basitlik esasına göre oturtulmakta diyebiliriz. Söz konusu aksiyonlar basit ifadelerle

karşıya aktarılabilir hale getirilmeli ve daha sonra metin, aksiyona uygun olarak görselleştirilerek, sahne tasarımı tamamen seyirci ile ortak nokta buluşturabileceği bir ifade argümanı olarak kullanılmalıdır. Metnin evrimi ne olursa olsun sabittir olsa da aksiyon daima yeni yönler bulmaya açıktır. Oyuncu dahil olmak üzere sahnenin tüm öğelerinin birbiri ile kurgusal birliktelik sağlaması amaçlanır ve bu amaç doğrultusunda soyut ve organik bir hal söz konusu olur. Sahnede her şey daha önce bahsettiğimiz üzere bir bütündür ve bu bütünlük, gerçeklik kavramına göre seyir alır. Sahnede olup biten her şey, tam da olup bittiği anda gerçekleşmeli. Bu nedenle oyun kurarken sahnede gerçekleşmesi mümkün olmayan her şeyi elemeli ve oyunu gerçekten sahnede olabilecek olanlara dayandırmalı. Bu, hem oynayan hem de seyreden açısından tam da orada ve tam da şimdi olup bitenlerin gerçekliği konusundaki zorlamaları ve inandırıcılık dolayısıyla da haz sorununu kendiliğinden ortadan kaldırır. (Sünetçioğlu s.75)



Görsel 20. Studio Oyuncuları – Oyun ‘Game’ – Şahika TEKAND – 2017
(Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
Erişim Tarihi: 28.04.2019

Öncelikle Studio Oyuncuları tarafından rejisi yapılan oyunları ele alarak ve daha sonra bahsi geçen temel kavram ve aşamaları irdeleyerek Performatif Sahneleme Tekniği ile ‘game’ mantığı doğrultusunda, seçmiş olduğumuz tiyatro oyununa (Kral Lear) özel bir sahne tasarımı oluşturmaya gayret edecek ve araştırmamda adım adım paylaşmaya çalışacağım.

2.5.1.Oyunun Kısa Öyküsü ‘Kral Lear’

Shakespeare’in Kral Lear’ı aslında klasik çağ eserlerinden olmasına rağmen içerisinde romantizm (aşk, ölüm, kişisel, akli dışılık gibi) öğelerini de barındıran bir yapıya sahiptir demek doğru bir yaklaşım olacaktır. Oyunu incelerken dikkatimi cezbeden asıl önemli durum ise; Onun bir başka tragedyası olan Romeo & Juliet’teki *“Şiddetle başlayan hazlar, şiddetle son bulurlar. Ölümleri olur zaferleri, öpüşürken yok olan ateşle barut gibi...”* bu repliği Kral Lear oyununu genel olarak özetler nitelikte olması. Onun bu çok boyutlu tarzı, metinlerini mükemmel yapan durumlardan biri olsa gerek. Ayrıca oyunlarında ki kurgusal işleyişin doğallığı ve hayattan olan gerçek dizgileri, onu günümüzde bile tragedyaya dehası yapan özelliklerinden biri sayılabilir. Oyunda olay dizisinin birbiri ile bağı, sebep sonuç düzeni, iyilik, kötülük kavramları çok akıcı olmakla birlikte net ve sistemattir. Oyunun trafiğini aksiyonel bir ‘game’ eksenine oturtturarak görsel hazzı zirveye taşımaya ve elimden geldiğince yine bu oyun mantığı ile performatifinde etkisiyle görsel bir illüzyon oluşturmaya çalışacağım. Studio Oyuncuları’nın oyun rejisi kavramını incelerken metni yeniden elden geçirme özelliği ve kurgusallığın gerçekliği durumlarından bahsetmiştik. Kendimce bu durumu ele alarak yazınsal olarak çok detaylandırmadan görsel olana daha çok ağırlık vererek oyunu estetize etmeye çalışacağım. Tekand’ın Performatif Tekniği ile Shakespeare’in gerçekçi tavrının uyumlu olduğunu düşündüğümünden böyle bir yola başvurdum. Bu gerçek olma anlayışı ile alakalı olarak ‘*Çağdaşımız Shakespeare*’ yazarı Jan Kott durumu şu sözlerle ifade etmiştir.

Shakespeare'in gerçekçiliğinin büyüklüğü, insanların tarihe ne ölçüde dahil oldukları konusundaki farkındalığından ibarettir. (Kott - 1999 s.19-20)

Hatta daha ileri bir bakış açısıyla yazara yaklaşımda bulunan, Jan Kott, onun oyunlarının bağdaşıklığı ve aksiyon işlevselliklerinden dolayı tiyatro yerine sinemaya daha yatkın olduğunu savunur. Bu oyun düzeninin sinematik etkisi daha önce Performatif Tekniği için anlattığımız özellikler ile benzerlik göstermektedir.

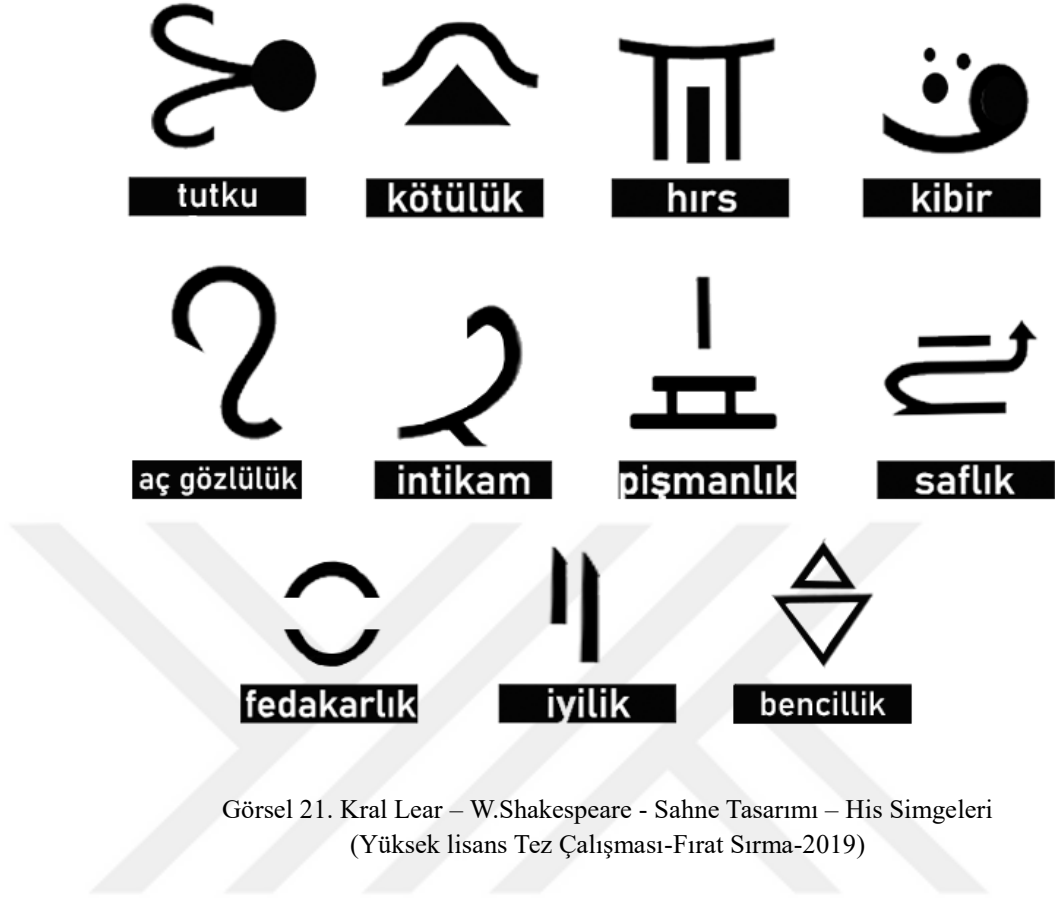
Her biri bir cellat olan ve sırayla kurban olan sadece krallar vardır. Ayrıca yaşayan, korkmuş insanlar da var. Shakespeare'de ve hayatta, içine atlayabileceğiniz uçurumun her yerde olduğunu ve Kral Lear'da bilinenin aksine o cennetin hiçbirinin olmadığına inanılır. (Kott – 1999 s.147)

Ayrıca kendine özgü şiirsel ve karmaşık gözüken diyaloglar barındıran bu tragedya, içerisinde hem çok girifti bol dramalar hem de dil kullanımı güçlü bir bilinirlik içermektedir. Bununla birlikte önemlidir ki eserin bazı bölümlerini ironi adımları seyrederek ancak buna tezat, eserde komedi öğeleri hiç kullanılmamıştır.

Oyunun kısa öyküsü; Kral ve aynı zaman üç kız babası olan Lear yaşlılık ve bedensel çöküş dönemi sebebiyle kızları arasında mirasını paylaşmak ister. Evlatlarını bu sebeple etrafına toplar ve onlara babalarına olan sevgilerini anlatmalarını ister. Üç kızından sırasıyla yaşça büyük olan iki kızı Goneril ve Cornwall, Lear'a riya ve yalan içeren sözlerle sevgilerini anlatırlar. Gerçeği göremeyecek kadar kibirli ve yaşlı Lear bu durumdan çok hoşnut kalır. Ardından en küçük kızı olan Cordelia'ya yine aynı soruyu sorar. Cordelia ise ablalarının yalan ve sahte halleri yerine babasına çok dürüst bir şekilde duygularını anlatarak gerçek sevgisini ifade etmeye çalışır. Artık yaşlanmış olan kral yalancılık ve dürüstlük arasındaki durumu idrak edemediğinden kibrine yenilir ve Cordelia'yı mirasından men ederek ülkesinden sürgün eder. Haliyle krallığını büyük iki kızına bırakmış olur. Kralın bu yanlış kararı iktidar hırsına kapılmış hilekar kızlarına istediklerini elde etmek için fırsat doğurur. Topraklarını kaptıran kral sonrasında kızlarının yanına sığınma isteğiyle onların kapısını çalar ama kabul görmez. Zaten yaşlı ve doğru kararlar veremeyen Lear aklını tamamen yitirir. Krallığın sadık adamı duk Gloucester'in biri gayrimeşru olmak üzere iki oğlu vardır. Gayrimeşru ve dışlanan oğlu Edmund ve diğer sevilen meşru oğlu Edgar... Dükün kabul görmeyen oğlu Edmund kardeşine kumpas kurar, hile ve yalanla onu hain ilan ettirir. Bir süre sonra Edgar'ı da devreden çıkaran hırslı Edmund, önceleri kralına karşı yanılğı içinde olsa da sonrasında kralına yardım eden babasını da hain ilan ettirmeyi başarır. Sadece bununla da kalmaz Lear'ın iki kötü kızını kendi çıkarları uğruna kullanarak babasının gözlerini kör ettirir. Olanlardan haberdar olan küçük kız Cordelia babasına yapılanların hesabını sormak için eş adayı Fransa kralı ile birlikte kardeşleri üzerine bir ordu gönderir. Ancak savaşı kazanamazlar. Sonrasında baba kız barışırlar ama esir düşerler. Gözleri kör edilen duk Gloucester oğlu Edgar'ın masum olduğunu öğrenir ve mutluluğa kalbi dayanamaz ölür. Lear'ın hırs tutkunu iki kızı tutkuyla bağlı oldukları Edmund için giriştikleri çatışmada ölürler. Edgar'la kavgaya tutuşan Edmund'da ölür ama ölmeden önce Lear ve küçük kızı Cordelia'nın infaz emrini çoktan vermiştir.

2.6. OYUNUN TASARIM ÇÖZÜMLEMESİ ‘OYUN MEKANİĞİ’

Performansın öyküsünü oluştururken öncelikle dikkat edilmesi gereken konu performans hikayesinin metinsel ve görsel olarak birbirine denk hale getirilmesi olmalıdır. Oyunda var olan tüm aksiyonun bu iki anlamda birbirini eksiksiz desteklemesi gerekmektedir. Rasyonel hareket mekaniği, matematik gibi işlemeli ve seyirciye birebir nüfuz etmesi için bir ifade hükmünde olmalıdır. Bende ‘oyun’ tasarımını bu düzlemde yola çıkarak tasarlamaya çalışacağım. Öncelikle Shakespear’ın çokça var olan tragedyaları arasından bu tragedyasını seçme sebebim, onun tragedyaları içerisinde en sert ve yoğun duygu geçişlerine sahip olanının Kral Lear olduğunu düşündüğümüdür. Çünkü oyunda iyi/kötü karakter yapılarının çeşitliğini ve bu karakterlerin anlık değişimleri bize oyunu imgesel tabirlere sürükleyeceğini düşünmekteyim. Oyun, aslında yazarın kullandığı şiirsel yapısıyla filolojik olarak gerçek hayata daha uzak gibi gözükse de, gerçek olarak seyircinin kendi içindeki iyi ve kötü kavramlarını, iç dünyalarını sorgulamaya yöneltmektedir. Yalnızca bu özellikler ile değil ayrıca oyunun iskeletini oluşturan birçok karakteristik duygu temaları olduğunu söylemek mümkün ve (*sevgi, hırs, yalan, ihtiras, fedakarlık, açgözlülük, kibir, bencillik, adaletsizlik, saflık, nankörlük, intikam, pişmanlık vb.*) oyunun rejisini oluştururken tek bir ana temaya bağlı kalmadan elimizde olan tüm bu içeriklerle tasarımı beslemenin daha doğru bir karar olacağına inanıyorum. Şüphesiz Kral Lear kaos odaklı bir tragedya ve biz de oyun karakterlerinden Edmund’unda yaptığı gibi bu kaostan beslenerek neden bir tasarım çözümlemesi yapmayalım? Bu fikir ışığında yola çıkarak oyunu görsel, duygusal bir denge eksenine oturtmak için karakterlerin yapılarını simgelere dayandırmak ve yine bu simgeler aracılığı ile sahnedeki duygu yoğunluğunu daha da içselleştirerek aksiyonu sinematik bir çerçeveye taşımanın performatife, doğru bir yatırım olacağını düşünmekteyim. Amacım, gerçek ve anlık hisleri sahnede sadece oyuncu performansı ile değil simgeler aracılığıyla daha da keskinleştirerek, ışık ve sahne tasarımının etkisiyle estetize ederek görsel bir illüzyona dönüştürmek. Oyuncu dahil olmak üzere sahne ve sahne tasarım öğelerinin bütünlüğünü sağlamak amacı ile, oyunu mekanik bir sistem üzerine oturtmaya çalıştım.



Görsel 21. Kral Lear – W.Shakespeare - Sahne Tasarımı – His Simgeleri
(Yüksek lisans Tez Çalışması-Fırat Sırma-2019)

Tekand'ın performatifindeki mekanik anlayışının, bu oyunun ekseninde seyir almasını sağlamayabilmek için özellikle tasarım sistemini bir çark dişlisi gibi şekillendirmek gerektiğini düşünüyorum. Bunun içinse söz konusu oyunun bütün bir karakter yapısını yine bir merkeze oturtarak her bir duyguya özel simgelerle o karaktere ekstra bir estetik duruş sağlamak anlamlı olacaktır. Çünkü, eğer bir çarkın çalışması gerekiyor ise ona karşılık gelecek, destekleyecek başka bir çark gerekmektedir. (oyuncu/seyirci) Bilinen her mekanizma ancak bu şekilde çalışır. Bu mekanizma, gerçek bir durum ile birlikte soyut bir kavramı da temsil eder. *Gerçekliğin işlevselliği ve sahne tasarımlarındaki bütünsellikle performatifin omurgasını oluşturabiliriz.* Çünkü performatif sahneleme tekniği aslen gerekli olan tek bir ögenin bile eksikliğinin göz ardı edilemeyeceği ardışık bir bütün ile çalışabilen sisteme sahiptir.

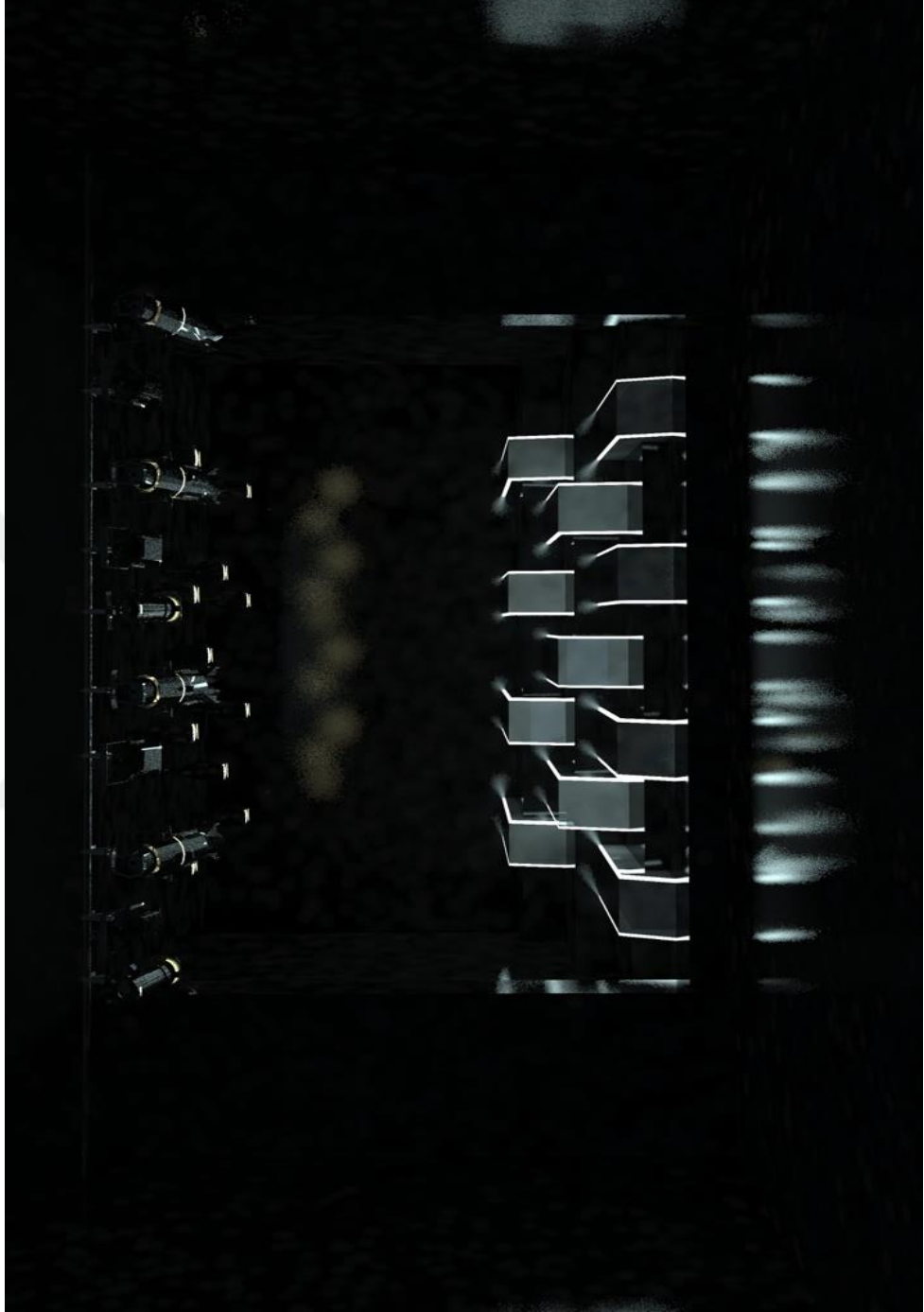
Sahne tasarımı çözümlemesinde; Oyunda, tüm karakterler sahnede tek bir merkezde, kendilerine ait özel alanlara sahiptirler. Her karaktere ait olan alanlarda bir adet değişken, dereceli lokal ışık ve bir adet ise anlık duyguları verebilmek için farklı anlamlar atanmış renklerle (gerçek ve yalan gibi.) karakterin gerçek içselini gösteren simgelerin

olduğu ışıklı ve kısıtlı alanlar bulunmaktadır. Tüm oyuncuların kendi alanlarında oyun sonuna kadar daima sahnededirler. Aksiyonun eksenine göre oyun sırası gelen oyuncu lokal ile oyununu oynanamaya başlar ve diğer oyuncuya tırat sırası geldiğinde bir önceki oyuncun tüm ışıkları söner ve diğer oyuncu belirir. Oyuncunun gerçek duygusu sadece performansıyla değil aynı zamanda tasarım simgeleri ile görsel olarak bu durum desteklenmektedir. Bu durum iç aksiyonun sahneye tasarım anlamında görsel olarak yansımaları sağlar. Amaç, bu söz konusu simgelerin duygu yoğunluğunu adeta iyi ve kötünün iç savaşı halinde vermektir. Performatif sahneleme tekniği ile reji oluştururken yapılması gereken en önemli şey öncelikle bir oyun (game) kavramı kurmaktır. Tekand bu konuyla ilgili bir röportajında şu sözleri söylemiştir.

Hayat filan değil ben oyun yapıyorum. Hayati olan tek ögesi oyuncu. Ve ne yapıyorsa şimdi yapıyor. Yapıyormuş gibi yapmıyor. Yapıyor. Bütün gösteriyi o anın gerçekliğine oturtuyorum. (Habif – 2008 – s-180)

Anın gerçekliğini en ham haliyle verebilmek adına bende kendimce performatife hizmet edebilecek bir oyun düzeni kurmaya çalıştım. Oyun ‘game’ sistemini daha netleştirmek adına, yukarıda belirtmiş olduğum ışık düzenine ek olarak sahne arkasında, olumlu ve olumsuz içsel duygu geçişlerini (oyunun anlık duygu yoğunluğu) belirten ışıklı bir scoreboard ekledim. İyilik ve kötülük ifade eden iki ayrı renkte olan bu kısımda oyunun sonunda, var olan en yoğun duygu hangisi ise onun belirecek ve oyun sonunun belirteci ve temanın simgesel ifadesi olacaktır. Daha açık bir ifade ile oyunda iyilik mi yoksa kötülük mü kazandı bunu bir oyun sonu/maç skoru gibi buradan görebileceğiz. Performatifi kendimce analiz edebildiğim kadarıyla yapmaya çalıştığım bu tasarımda amacım, mental yoğunluğu ve algıyı diri tutmak oyuncun iç dünyası ile tasarımı bir bütün haline getirmektir. Alışılmış olan tiyatro sahnesi düzeninin yerine yapı karmaşası daha sadeleştirilmiş ve seyirciyi sorgulamaya yöneltten bir sahne ile görseli bol bir düzenek olarak kabul edebiliriz. Performatif yalnızca tasarım ya da oyuncu odaklı olamaz, sahnede var olan her bir ögenin birbiriyle olan iletken yapısı, ruhsal ve fiziksel zorluk dereceleri, oyuncunun ışığa teslim olma serüveni, sistemin mekanik bir hal almasına sebep olmaktadır. Son olarak belirtmem gerekiyor ki, oyun karakterlerinin ‘o an’ ışığa ve onun yönlendirdiği duyguya teslim oldukları ‘an’dır.

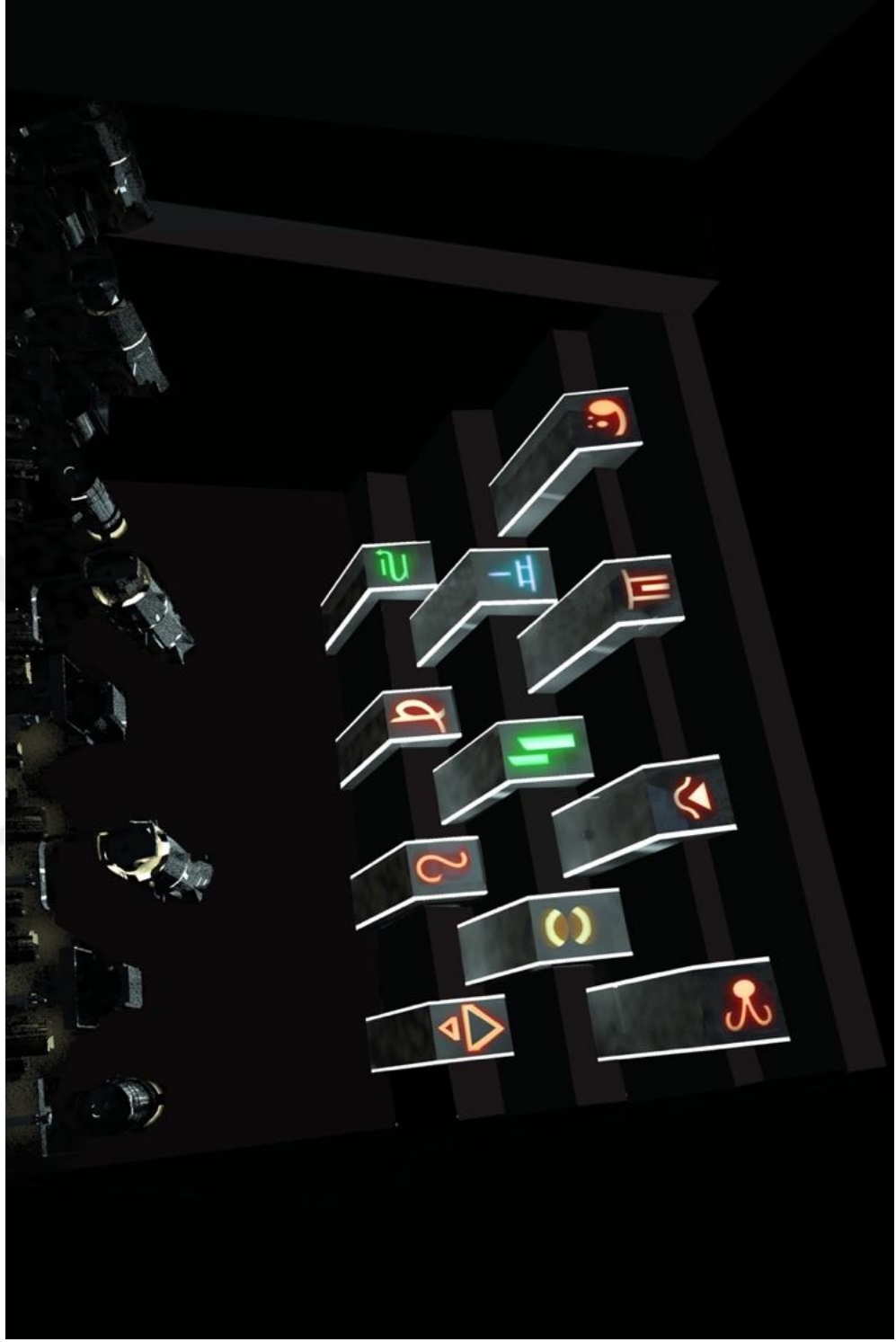
2.7. OYUN SAHNE TASARIMI GÖRSELLERİ (SAHNELER)



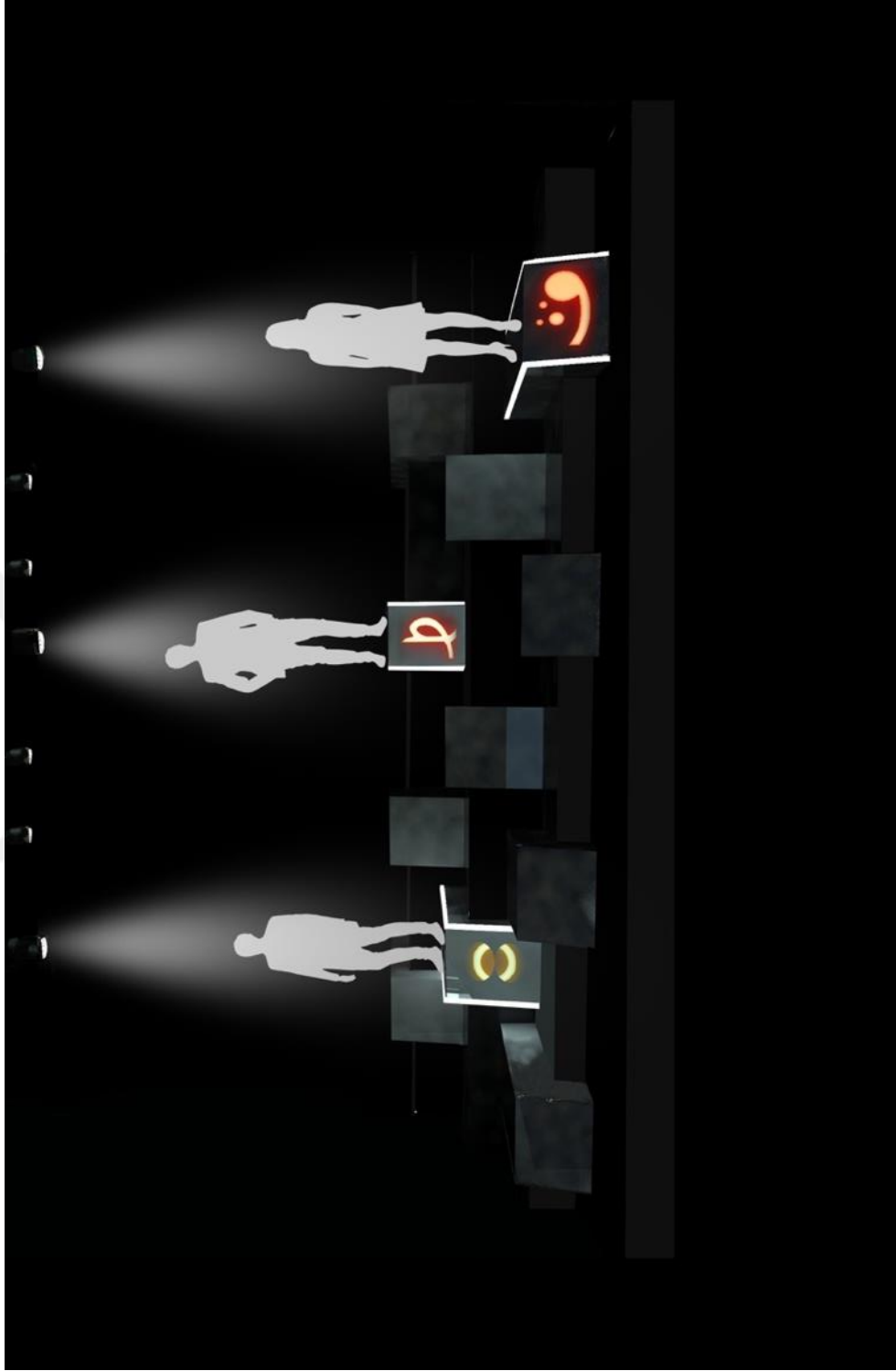
Görsel 22. Kral Lear – W.Shakespeare - Sahne Tasarımı Açı 1
(Yüksek lisans Tez Çalışması-Fırat Sırma-2019)



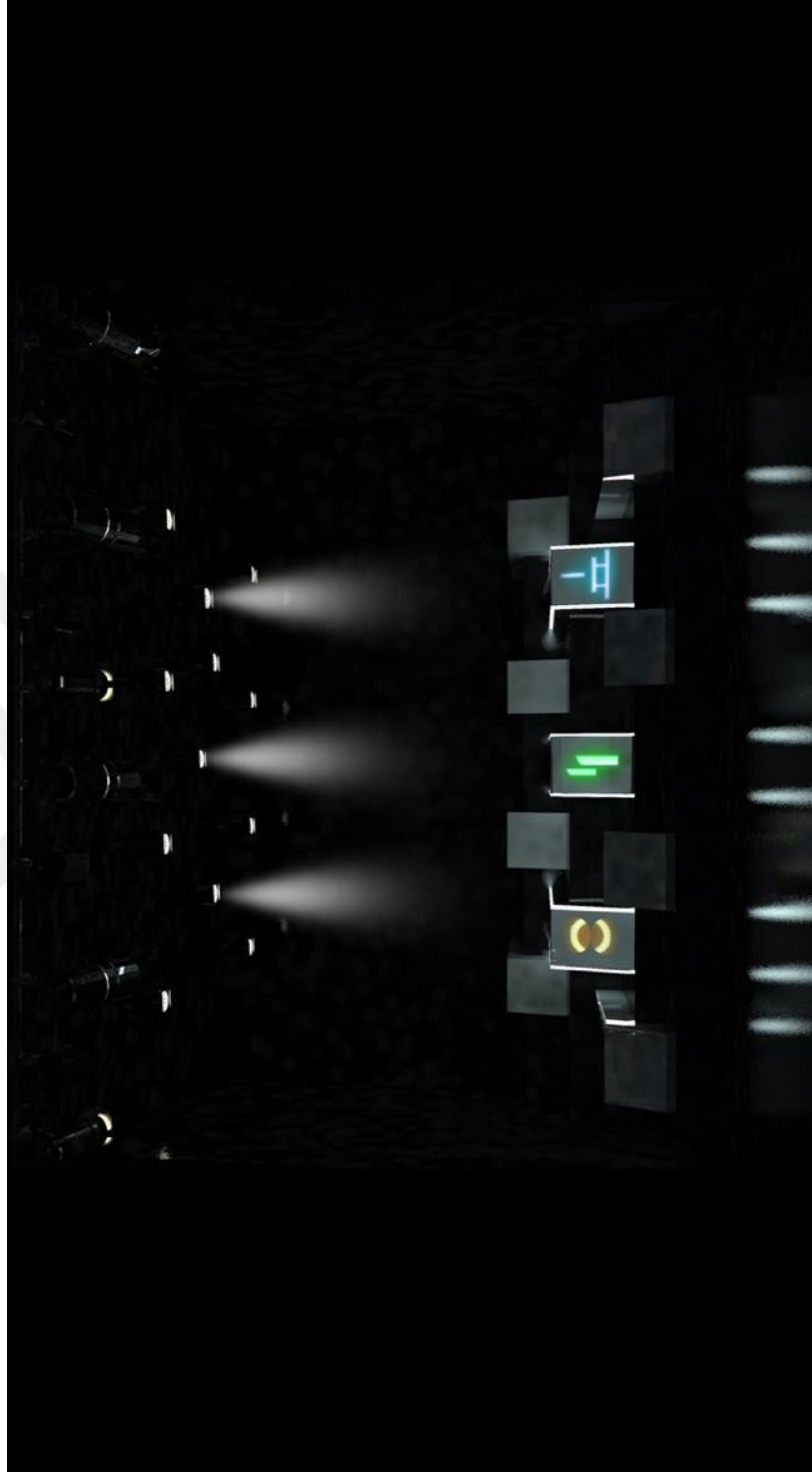
Görsel 23. Kral Lear – W.Shakespeare - Sahne Tasarımı Açı 1
(Yüksek lisans Tez Çalışması-Fırat Sırma-2019)



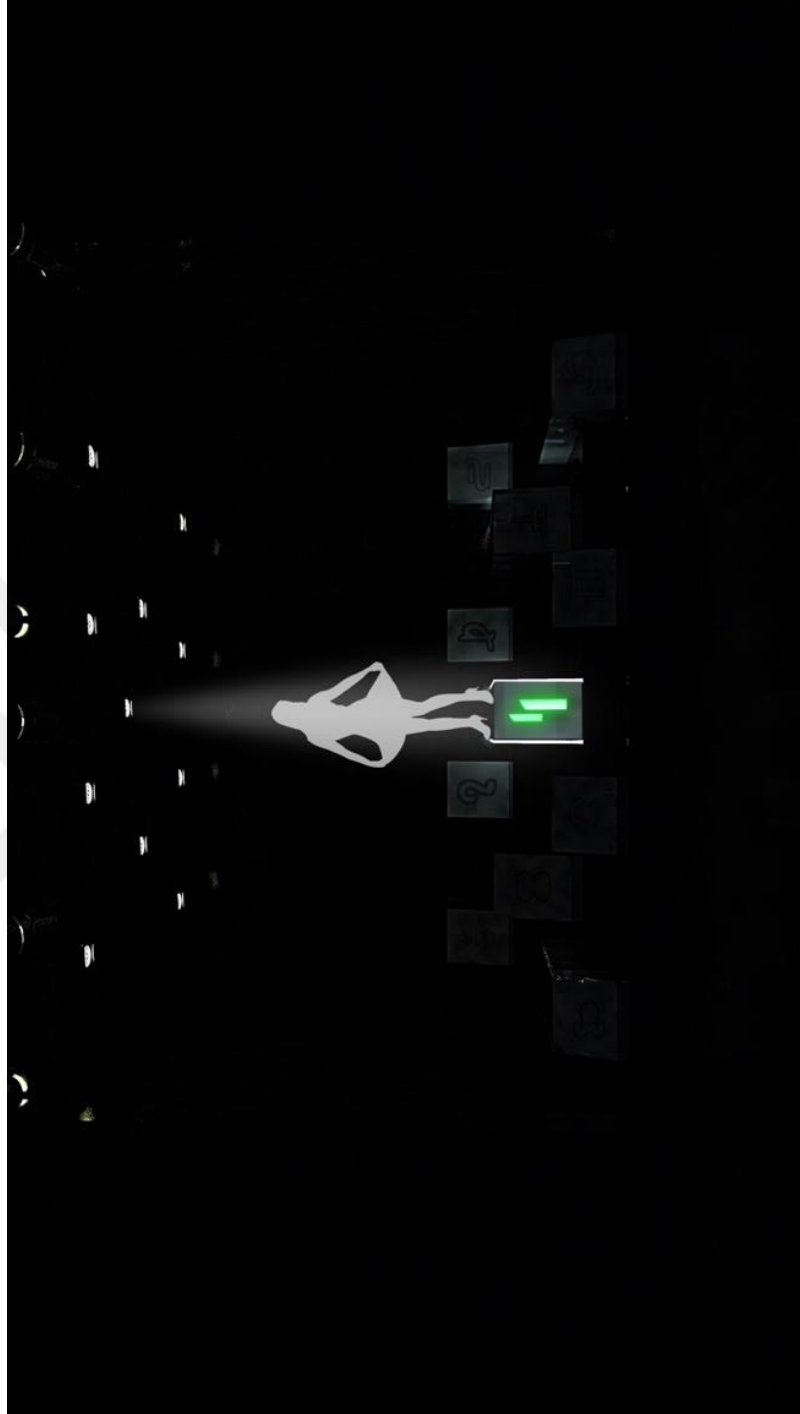
Görsel 24. Kral Lear – W.Shakespeare - Sahne Tasarımı Açı 3
(Yüksek lisans Tez Çalışması-Fırat Sırma-2019)



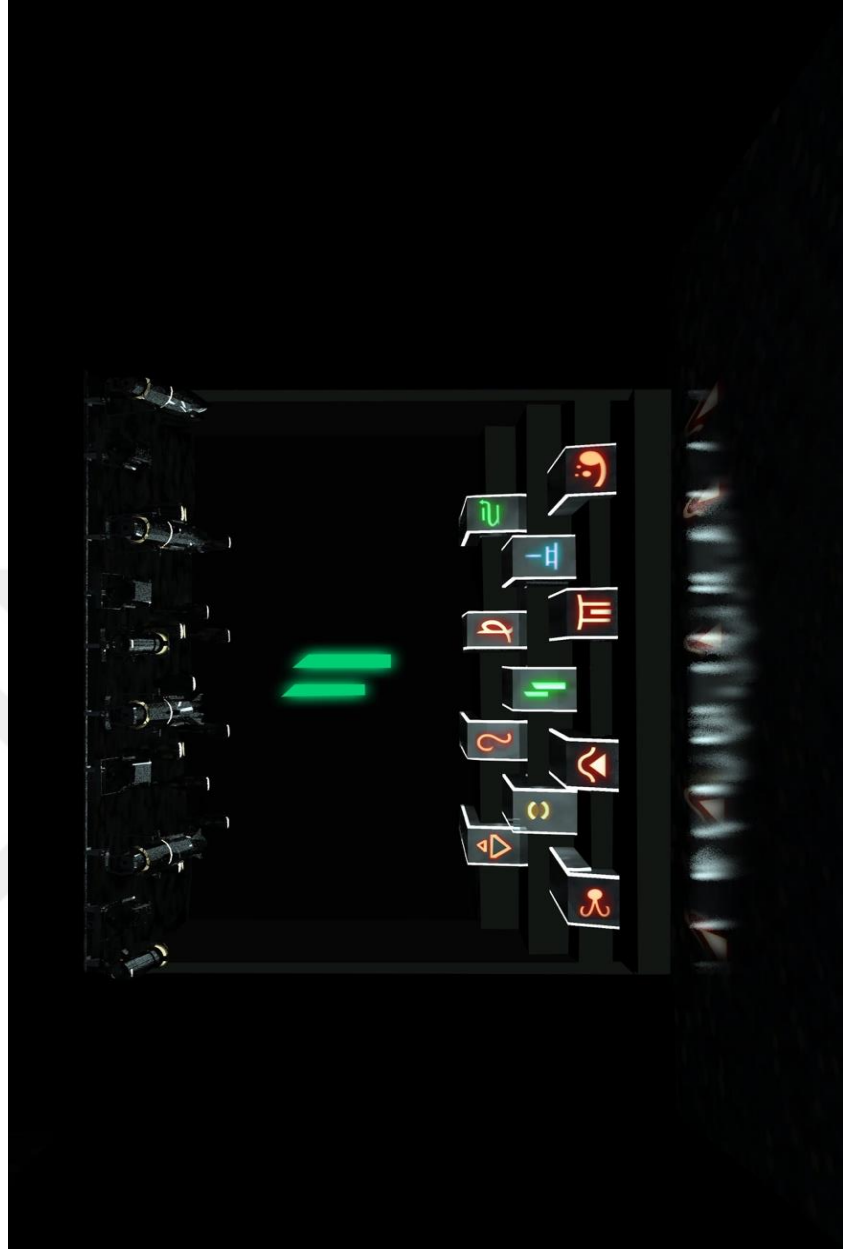
Görsel 25. Kral Lear – W.Shakespeare - Sahne Tasarımı Açık 4
(Yüksek lisans Tez Çalışması-Fırat Sırma-2019)



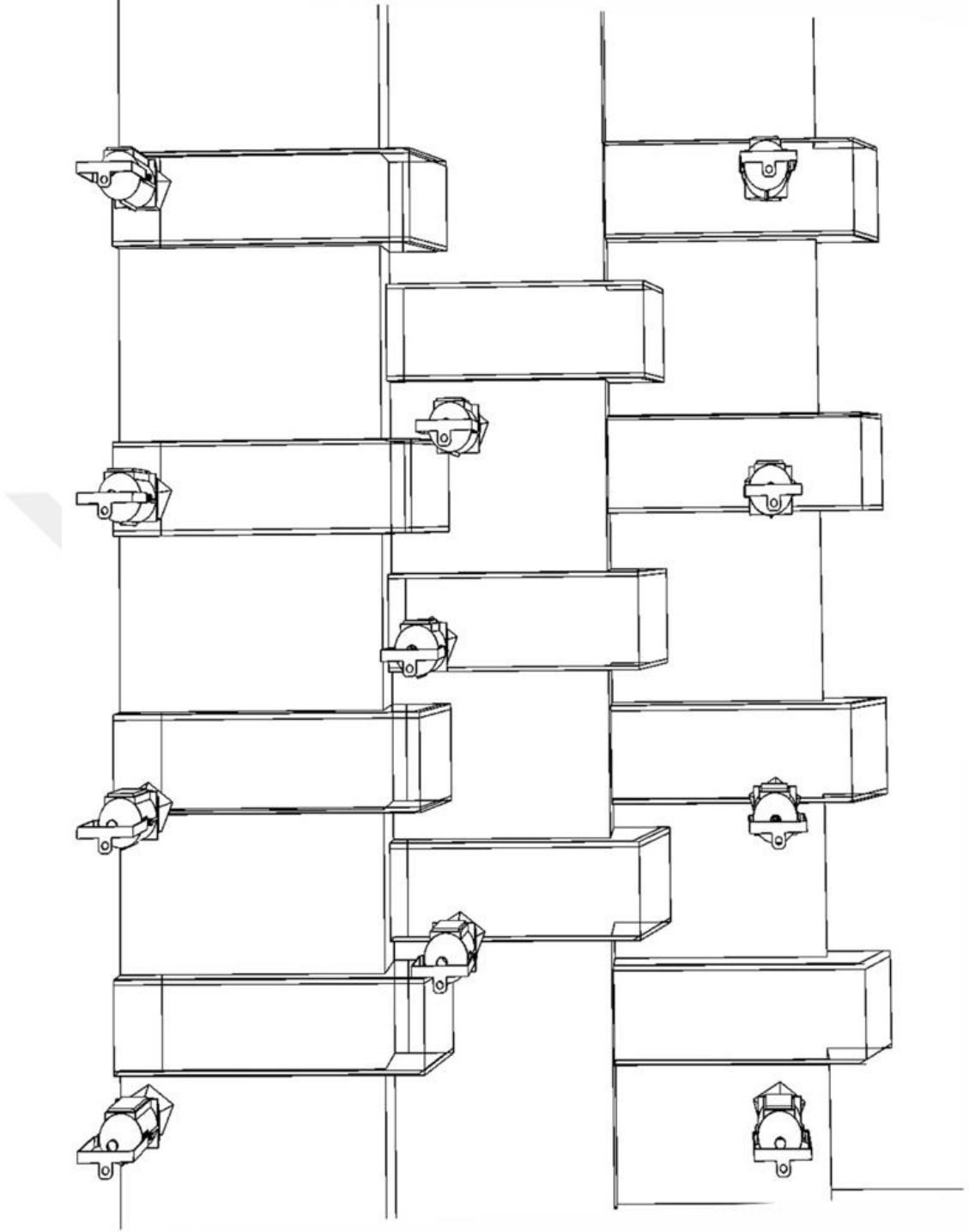
Görsel 26. Kral Lear – W.Shakespeare - Sahne Tasarımı Açı 5
(Yüksek lisans Tez Çalışması-Fırat Sırma-2019)



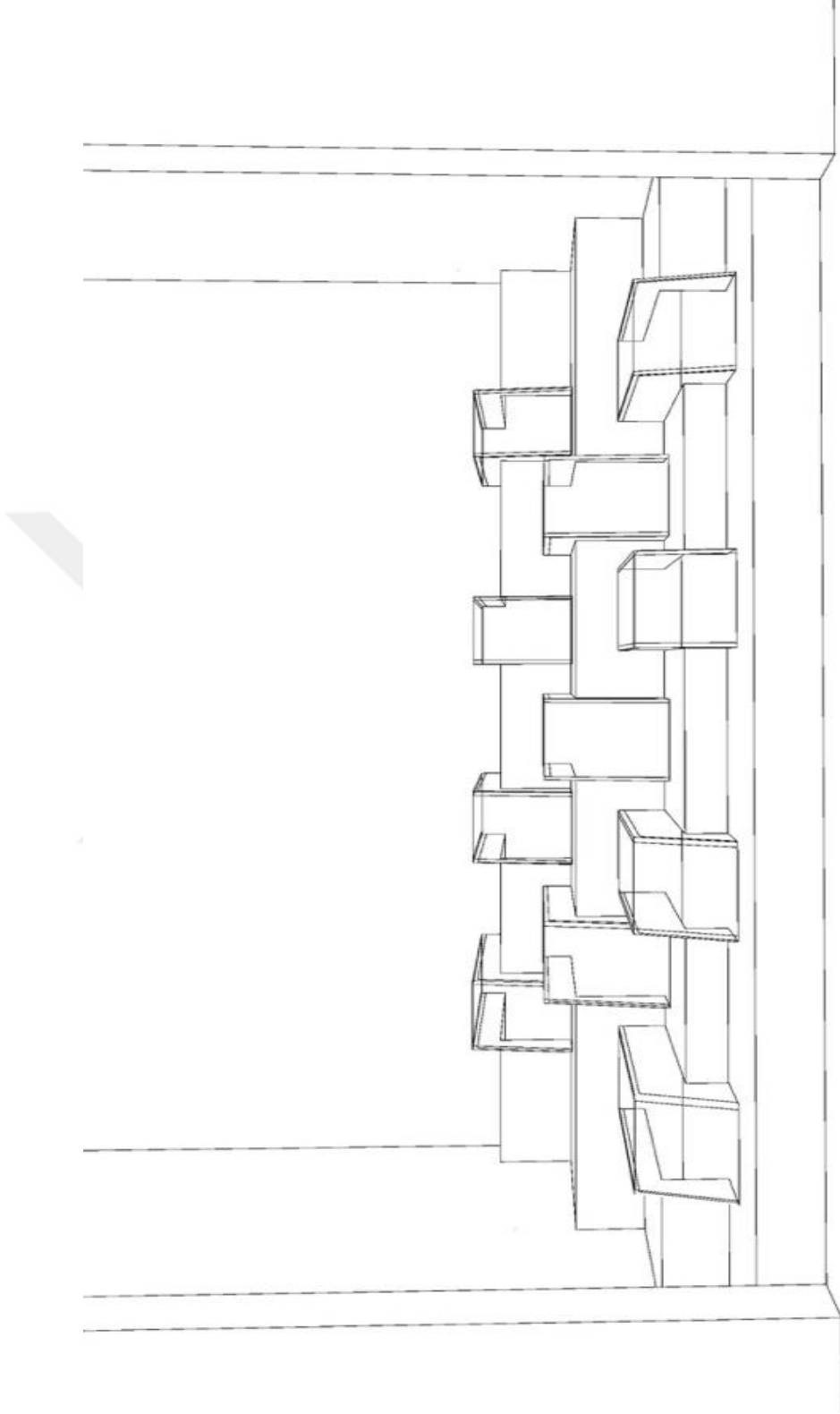
Görsel 27. Kral Lear – W.Shakespeare - Sahne Tasarımı Açık 6
(Yüksek lisans Tez Çalışması-Fırat Sırma-2019)



Görsel 28. Kral Lear – W.Shakespeare - Sahne Tasarımı Açı 7
(Yüksek lisans Tez Çalışması-Fırat Sırma-2019)



Görsel 29. Kral Lear – W.Shakespeare - Sahne Tasarımı – Teknik Bakış 1
(Yüksek lisans Tez Çalışması-Fırat Sırma-2019)



Görsel 30. Kral Lear – W.Shakespeare - Sahne Tasarımı – Teknik Bakış 2
(Yüksek lisans Tez Çalışması-Fırat Sırma-2019)

SONUÇ

Bilinen ve kendini tekrarlayan gelenekçi yapının reddettiği, yenilikçi akımlara karşı olan zorlayıcı tutumu kırmanın yolu, gelişime ihtiyaç yaratmak ve daimi olmasını sağlamaktır. Alternatif durumlara yönelme konusunun kabulü, var olanın içini doldurmak ve faydalı olduğunun ispatını sunarak gerçekleştirilebilir. Yeni bir sistemin temellerinin atılması, geçici ve geliş güzel çalışmalar ile değil bilinçli bir tutum ve devamlılığıyla mümkün olabilir. Bu durumun gerçekleşmesi yalnızca var olanı detaylıca sorgulamaktan geçer. Sanatın her bir dalı için geçerli olan sorgulama durumu, yeni akımların varlığını ispatı için çıkış noktası niteliğindedir. Daha önce yapılan işlerin tarafsızca irdelenmesinin olumlu yeniliklere yol açacağı kesin bir kanıdır ve yalnızca sanat ile sınırlı değildir. Dünyada yığınlarca kabul edilmiş olan birçok olgu kendini yenilemeye, yenilemez ise yerinde saymaya ya da yok olmaya mahkumdur. Tiyatro sanatında ki yeni arayışların; gerçeklikten uzak ve seyirci iletişimde vasat olmaması, gelişmiş içeriklere sahip tekniklere yatkın olması gerekmektedir. Bu durum hali hazırda var olanın sorgulaması ve bilinen sorunların ışığında güncellenmesi ile mümkün olabilir. Tek taraflı bakış açısıyla yapılan araştırmalar, yenilenip gelişmeye yeterli olmayacaktır. Şüphesiz farklı tarz arayışların çokluğu ilerlemeye büyük olanaklar sağlayacaktır. Bilinen gelenekçi tabuların yıkılması için sisteme uygun ve sürdürülebilir olan her fikire açık olmak gerekmektedir. Eğer yürütülen çalışmalar tek bir durum üzerinde yoğunlaşmaya yöneltiyorsa ise bu durum var olan hakkında daha çok ustalığı beraberinde getirebilir ancak böyle bir tutum ile ilerleme pek mümkün olmayacaktır. Yeni çalışmaların başarılı olabilmesi için bulunduğumuz dönemin her türlü gereksinimleri ön görülerek ve gelişmeye hizmet edebilecek her durumdan faydalanarak hareket edilmesi gerekir. Tiyatro için alternatif arayışlar eski ve yeni dönemlerde bu durumun nasıl ilerlediğinin sorgusu ile sağlanabilir. Sözü geçen arayışlar bu şekilde anlam kazanır ve sonrası için zorunluluk teşkil eder. Temel malzemesi insan olan tiyatro sanatı, günümüz düzeninde farklı alternatif öğelere de ihtiyaç duymaktadır. Özellikle tasarım ve görsel öğeler bu ihtiyacın en önemli bir parçası haline gelmiştir. Çünkü şu an var olan düzenin ihtiyaçları da zamanın güncellenmesi ile gelişmekte ve değişmektedir. Teknolojinin gelişmesi ile birlikte görsel çeşitliliğin çoğalması tiyatro sanatının gerçeklik ve tercih edilirliliğinin artmasına zemin hazırlamıştır. Bu durum tiyatronun, sinema gibi malzemesi ve bol, inandırıcılığı yüksek bir sanat ile yarışmasını gerektirse de bu zorluk durumu tiyatronun gelişimine de fayda sağlamıştır. Bunun etkisiyle yapılan inandırıcı ve etkileyici rejiler bu durumu mecburi olarak alternatif oluşumlara ve yenilik arayışlarına yol açmaktadır. Tarihsel gelişim ile birlikte büyüyen bilim ve sanat akımları, şüphesiz tiyatro sanatından da etkilerini esirgememiş toplumsal yapının anlık

formuna uyum sağlamıştır. Söz konusu farklı yönelimler sonucunda ortaya çıkan form karmaşaları şüphesiz yenilenme ve gelişme aşamalarını da beraberinde getirmiştir. Bu durum ile birlikte yeni araştırma evreleri peydah olmuş ve farklı sanatsal oluşumlara yol açmıştır. İcat edilmesinden sonraki dönemlerde hiçbir şeyin aynı kalamayacağı gibi elbette tiyatro da Dionysos'tan bugüne aynı kalamazdı. Evrensel olan her yenilik, içerisinde küçük ya da büyük barındırdığı tüm öğeleri direkt ya da dolaylı yoldan etkilemesi kaçınılmaz bir durumdur. Bilinen tiyatro kavramının, bulunduğu zaman dilimine uyumluluğu, evvela sanat adına yeniliği mümkün kılmalıdır ve öyle de olmuştur. Bu araştırmanın yapı katmanları da aynı bu yenilenme süreci gibi günün şartlarına göre tasarlanmış ve bu minvalde ilerletilmiştir. Bu durumu daha derinleştirmek gerekirse; Tiyatro evrenselliğinin lokalize edilmesinden kaynaklı olarak ortaya çıkan mini-kaos daha sonrasında büyümüş, tiyatronun bir kitle ya da merkeze atfedilmesinden uzaklaştırılarak yeni yollara ve alternatiflerin oluşmasına neden olmuştur. Dünyanın, sanatsal gelişim aşamalarına olan tavrı ülkemizde de etkilerini göstermiştir. Bu etkiler sonucunda ortaya çıkan alternatif tiyatro örnekleri kendilerine yeni üslup biçimleri ile farklı rejî örnekleri sunarak varlıklarını tescil etmişlerdir. Alternatifin çıkış aşamasında olan tiyatroyu üst tabakadan halka indirgeme çabaları bu sanatı görsel/metinsel olarak daha ileri taşımış ve daha samimi formların hayat bulmasına sebep olmuştur. Aynı düzlemde ilerleyen bu samimi formlar, Studio Oyuncuları tiyatro kavramının temelinde oyuncu ile seyirci bütünlüğü, sahnede yaşananın gerçekliğine sarılımı ile vardır. Bu durum sahnedeki aksiyonun performatif olmasını ve sahne/hayat bağıntısının ayrımını netleştirir. Bu açıdan bakınca günümüzde belki postdramatik ile bağdaştırılabilir ama performatifte ki spekülative yapının dokunduğu alanlar bu kavramı postdramatik tiyatrodan net bir şekilde farklı kılmaktadır. Gerçek tiyatro kavramı ile sahnede canlılığı şimdi ile birleştiren asıl olan doğallıktan uzaklaşması bile söz konusudur. Ayrıca tekrar tekrar belirtmek gerekiyor ki bu teknikte oyunculuk dışında dekor,tasarım,ışık gibi sahne öğeleri bu tekniğe dair büyük etkenler olarak kullanılmakta ve sinematik bir gösteri gibi tiyatro ile benzerlik gösteren diğer sanat dallarına bir nevi gönderme niteliğini taşımaktadır. Studio Oyuncuları ekibinin kurucusu Tekand'ın amacına; Var olan yaşama plastik anlamda farklılık katmak demek pekte yanlış olmaz. Hayalini kurduğu sanatı, kurguladığı sanatsal aktiviteyle daha estetik bir tavırla yakalama arzusu, oyunlarında ki sıradan görünen ama üstün gerçekçi performans kavramı, risk faktörlerinin çokluğu ve

bunu mental ve fiziksel olarak sahnenin hatta salonun her bir alanına yansıtabilmesi Tekand'ın sisteminin asal düzenini oluşturmaktadır. Oyunlarında ki tasarım ve plastik öğeler, daima sözü edilen durumlara hizmet etmesi, sistemin en önemli faktörlerindendir. Burada seyirciyi bir algı bütünüyle buluşturmak, sahne öğelerinin tümüyle ve bir eyleme şahit tutma çabasıyla bilinen tiyatronun 'mı' gibi algısının dışına çekmek vardır. Anlık olanı, gerçekten yaşanan bir durum ya da olay haline getirmek, bir bütün halinde anlık akışlar ile yaşantısallaştırmak istenen bir yapı içerisinde açıklama amacıyla kurgulanmaktadır. Burada oyunun her bir köşesine ayrı ayrı dokunma istemi ve yaptığı tasarımın kendine has yöntemin varlığı söz konusudur. Sistemin işleyişini kendisinin özellikle takip ederek bu öğelerin her bir detayını, yine kendisi fikrîsel olarak inşa etmektedir. Tekand fikir ve detaylar mekaniğinde sahne tasarımı, performatif için olmazsa olmaz bir yere sahip, oyuncu ya da tasarımcının uygulanabilir önerilerine göre oyunu değerli kılabilmek için gerekirse oyunu yeniden yapılandırabilir bir anlayışta olduğunu da belirtir.

Konuyu biraz daha derinleştirmek gerekirse Tekand oyun rejisinin tekst sonunda bittiğini söyler. Yani, *oyun mekanı, mekan oyunu zorunlu kılmaktadır*. Rejinin sahne tasarımında bilinen anlamı ile bir oyun tasarlanır tıpkı bir satranç tahtası gibi bu sistem ile ilerleme sağlanır. İşte bu durum oyunun her bir noktasına ayrı ayrı yansır. Şahika Tekand rejisi ilk bakışta bir uyarılma gibi görünse de çalışmalarının reji bağlamında ki keskin farkı teknik, oyunculuk ve tasarım detaylarında kolaylıkla ortaya çıkmaktadır. Ayrıca burada tasarım öğelerini illüzyon kavramına sürükleyen bir form söz konusudur. Basit bir örnekle işleyen bir makina çarkının dişlileri gibi birbirini takip eden anlık senkronlar durumu, oyunlarda ki tekniğin asal yapısını ifade etmektedir. Sahne üzerinde sarf edilen tüm çaba ışık tarafından yönetilir ve oyuncu ışığa tamamen teslim olmuştur. Işığın sahne trafiğindeki öncelikli rolü, seyircinin sahnede gördüğü her şeyi ve öykünün gidişatını belirler. Işık kendi bilinen işlevi dışında adeta bir göz gibi takip ederek algıyı anlık olarak noktalamakta ve aksiyonun şimdiki zaman ilişkisini belirlemektedir.

Studio Oyuncuları reji kavramında , performans anındaki koşulların zorunluluğu, gerçek ve dürüst olma durumlarını kurgu içindeki yapaylığı yok etmektedir. Aksiyonun, bir oyun düzeni üzerine kurulmuş olması farklı katmanları bir araya getiriyor ve böylece sahne ve seyir yerinin algısal ayrımının ortadan kalkması sağlanıyor. Bu oyun mantığı ile metin estetize edilerek, yazınsal bir halden görsel hale dönüşüyor. Kısacası performatifte

çok önemli bir yere sahip olan sahne plastiği (sahne tasarımı) ve öykünün kendine has görsel dili performansın büyük bir parçasını oluşturuyor. Tüm bunlar söz konusu iken gerçek olmayan bir aksiyonu sahnelemek söz konusu olamaz tabi ki, aksiyonun inandırıcı olması için oyuncunun gereksiz tüm hareketlerden uzak kalması (sabit kalması), eylemsizliğin daha inandırıcı bir eylemidir. Bu durumda oyuncu yerine asıl olan anlatıcılık görevini ses ve ışık hareketleri üstleniyor. Burada amaç; Sahnede gerçekliğin tam anlamıyla var olmasıyla beraber aslında burada yaşananların, bir yerde gerçek olmadığı algısını da hissettirmesi demek yanlış olmayacaktır. Ardışık ve karmaşık gözünken kurallar sahnede hayat bularak, içerisinde gerçek riskler olan performansı oluşturuyor iken ortaya çıkan bu performansla tasarım tamamıyla hizmet etmektedir. Metnin öyküsü belli nedenler üzerine oturtulmuş yeni bir dil ile akış sağlanmaktadır. Bunun sebebi sahnede bir oyun sahnelendiğini gizlemeden gerçek bir tiyatro yapmaktır.

Bu bilgiler doğrultusunda diyebiliriz ki performatifin amacı; Sahne tasarımında bir mecburiyet alanı bırakmak ve anlam, zaman, mekan gibi öğeleri de harmanlayarak içerisinde zorunluluklar içeren bir anımsalılık ile oyun düzeni oluşturmaktır. Yaşamda insanın, sahnede ise oyuncunun rolünde başına gelen ne varsa bunların tümü aynı anda yaşanmaktadır. Bu sayede seyircinin inanç algısına ters gelecek hiçbir durum söz konusu olmamaktadır. Böylece seyirci bu durumdan fazlasıyla hoşnut kalır. Dekor, ışık gibi sahnenin temel estetik öğeleri ile oyuncunun giriştiği mücadele, Studio Oyuncularının sahne ve sahne tasarım mantığının temel taşlarından biridir demek asla yanlış olmayacaktır. Performans sürecinde ki gerçek paylaşım durumları, sahne ve seyir yerindeki herkesi ortak noktada buluşturmaktadır. Gerçek olmanın işlevsel durumları ve tasarımın tamamlayıcılığı birbirine adeta omurga dişliği halinde bağlı, rasyonel mekanizmalar bütünüdür. Sahnede daima devam eden ritmik süreklilik, metnin yapısı, estetiğin işlevi ve oyuncunun soyutluğa olan itaati, Studio Oyuncularının 'game' kuramının sistematik skalasındaki ana renkleridir.

KAYNAKÇA

- Abramović, M. (2015). *Performans Sanatı Nedir?, Sanat Tarihi / Global Çağdaş Sanat*, <https://www.youtube.com/watch?v=-b2p8r8OFHE>, Erişim Tarihi 19.10.2019
- Artaud, A. (2016). *Tiyatro ve İkizi*, (Çev,B.Gülmez), İstanbul: YKY.
- Ateş, A.P. (2016). “Fiziksel Tiyatro Kavramı ve Onun Gizli Kaynağı”, *Gündelik Dışı Beden Tekniği – Sahne & Müzik Araştırma E-Dergisi*, 124, www.sahnevemuzik.hacettepe.edu.tr/sayilar/sayi3_7.pdf, Erişim Tarihi 11.03.2020
- Brook, P. (1990). *Boş Alan*, (Çev. Ülker İnce) İstanbul, Afa Yayınları.
- Habif, V. (2008). “Çağımızın Tiyatrosu Nasıl Olmalı”, *Gist-Çağdaş Sanat Dergisi, Röportaj*, Sayı 2, 178 -180.
- Karaboğa, K., Pekman, Y., Bal, M., (2011). *Geleceğe Perde Açan Gelenek Geçmişten Günümüze İstanbul*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Karagül, C. (2015). *Alternatif Tiyatrolar*, İstanbul: Habitus Yayıncılık.
- Kott, J. (1999). *Çağdaşımız Shakespeare*, (Çev. Teoman Güney), İstanbul, Mitos Boyut Yayınları.
- Mimemis (2012) *Şehir Tiyatroları’nda Zor ‘Oyun’*, Röportaj www.mimesis-dergi.org/2012/11/sehir-tiyatrolari’nda-zor-‘oyun’, Erişim Tarihi: 20.12.2018
- Ntv, H. (2012). *Hayat oyun oynamanın zevkini unutturuyor*, Röportaj <https://www.ntv.com.tr/turkiye/hayat-oyun-oynamanin-zevkini-unutturuyor,WGK7MZdHhU2GcPE0Qy6IVQ> – Erişim Tarihi – 12 -05-2019
- Nutku, Ö, (1995) *Oyunculuk Tarihi*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Nutku, Ö. (1972) *Tiyatronun içeriği ve Seyirciye Yöneliş*, Makale, 80 <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/118394>, Erişim Tarihi: 18.06.2019
- Ovalı, Ö. (2011) *Kum,pan,ya – Parçaların Kendine Özgü Bütünlüğü* – Makale - s.10, <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/172572> Erişim Tarihi 03.09.2019

- Saban, N. (2018) *Nereye Kadar Alternatif Tiyatro*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Oyunculuk Tarihi Dersi Final Ödevi, https://www.academia.edu/39357603/nereye_kadar_alternatif_tiyatro, Erişim Tarihi: 23-04-2019.
- Sheffer, C.P. (2012). *Off-Broadway American theatre*, (Çev.Kişisel), The Editors of Encyclopedia/Britannica, <http://www.britannica.com/art/Off-Broadway>, Çeviri, Kişisel , Erişim Tarihi: 19/10/2019
- Sokullu, S. (1988). *Alternatif Tiyatro Serüveni*, s.52, 56, 66, <http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/13/1189/13735.pdf>, Erişim Tarihi: 21/05/2019
- Studio, O. (2006). Resmi Web Sayfası – *Oidipus Nerede?* <https://studiooyunculari.com/play/oidipusnerede.htm>, Erişim Tarihi: 23.06.2019
- Studio, O. (2018) Resmi Web Sayfası – Oyun Reji Notları <https://studiooyunculari.com/oyunlar>, Erişim Tarihi: 23.06.2019
- Şeyben, B.Y. (2016). *Tiyatro ve Multimedya*, İstanbul: Habitus Yayıncılık, s.39
Tiyatroları II Beyoğlu, Şişli, Beşiktaş ve Çevresi. İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.
- Tekand, Ş. (2019). *Kişisel İletişim*, Mayıs 2019 - Ekler
- Time, T. (2004). Şahika Tekand, Erem F. Kargül ve Yavuz Meyveci, *Oidipus Şimdi Sürgünde* – Makale via. Gist. *Çağdaş Gösteri Sanatları Dergisi*
- Ülgen, T. (2012) *Studio Oyunculari ve Oidipus Üçlemesi* – Makale s.43 <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/172573->, Erişim Tarihi: 07.011.2019

EKLER

EK 1. Şahika Tekand Röportajı (Kişisel İletişim 2019)

Soru -1-

Türkiye’de Alternatif Tiyatronun Durumu Nedir?

Şahika TEKAND - Alternatif olan varolan durum için bir olasılık daha olmaktan çok varolan durumu değiştiren olma amacı taşır.Bugünün sistemi hiç durmaksızın “ daha daha!” demektedir. “ Daha yeni”, “ en yeni”, “ daha değişik”, “ en değişik” talebini bütün üretim alanlarına dayatmaktadır. Tüketimin daha fazla, en fazla hale getirilmesi için yeniliklerin günlerle değil, neredeyse saatlerle getirilmesi için ölümcül bir çaba alıp yürümektedir. Bu koşullarda sanatta daha “yeni” ya da “farklı” olanı ararken yapılması gereken öncelikli olarak yeniliğin ya da farklılığın neden gerektiğinin düşünsel olarak tespit edilmesidir. Bu açıdan bakıldığında tiyatrodaki yeni arayışların çoğunun hatta genel eğilimin bir alternatif nitelik taşıdığını söyleyebilmek çok zor.

Soru -2-

Studio Oyuncularının Kuruluş Hikayesinden Biraz Bahseder misiniz?

Şahika TEKAND- Studio Oyuncuları, 1988 yılında benim bir performans topluluğu kurmak üzere başlattığım oyunculuk atölyesinden doğdu. 1990 yılında bir tiyatro topluluğu haline geldi ve o günden bu güne sanat faaliyetini sürdürüyor. 2019 şubatında otuz birinci yılımızı doldurduk.

Soru -3-

Studio Oyuncuları Nasıl Bir Sahneleme Tekniği Kullanmaktadır? Neden?

Şahika TEKAND- Yıllar içinde geliştirdiğim ve “Performatif Sahneleme ve Oyunculuk Yöntemi” olarak adlandırdığımız yöntem, formel tiyatro biçimlerine eleştiri barındırmakla birlikte, esas olarak gectigimiz yüzyılın özellikle son çeyreğinde çağdaş sanata damgasını vuran ‘performans art’a ve tiyatronun bir form ve disiplin olarak terkedilmesindeki postmodern anlayışa ve bunun dayandığı ideolojik yaklaşıma modernist bir refleksle muhalefet ile şekillendi.

Bundan otuz bir yıl önce, çağdaş sahnenin ilkelerini ve çağdaş seyircinin değişen algısının karşılığı olan tiyatro biçimini ararken,formel tiyatro biçimlerine muhalefet etmek için çağdaş bir gösteri yöntemi geliştirmek üzere bir performans topluluğu olarak kurdugum Studio Oyuncuları topluluğu, çok kısa bir zaman sonra bir tiyatro topluluğu'na dönüştü. Çünkü topluluğumla birlikte yaptığım uygulama ve araştırmalar, dünyaya ve sanata bakış açımız ve performanslarımızda 'şimdiki zaman bilinci', 'dürüstlük' ve 'gerçeklik' kavramları üzerine derinleştirdiğimiz çalışmalar beni, yeni çağdaş gösteri biçimlerini de eleştirmeye ve çağdaş olanı tiyatro disiplini içinde biçimlendirerek gösteriler tasarlamaya ve uygulamaya yöneltti. Hayata müdahale etme isteğini, inancını kaybetmiş, bunun yerine sisteme entegre olmayı seçen çağdaş insanın "hayatı bir oyun olarak" ele alması; sistem tarafından hayatla oyun arasındaki sınır kaldırılırken, yeni gösteri biçimlerinin ve aktüel sanatın da hayatla sanat arasındaki sınırı kaldırması, çağdaş seyircinin algısını biçimlendiren yeni koşulları hazırlayan bir ortam yarattı. Gerçekle sanal olanın, hayatla oyunun birbirine girdiği bu yeni ortamda tiyatro, form olarak yeni bir inat ve muhalefet noktası haline geldi benim için. Bu nedenle çağdaş koşulları değerlendiren, performans kadar şimdiki zaman gerçekliğini taşıyan, ama bir sanat ürünü olarak sentetikliğini(yapaylığını, insan elinden çıkmışlığını) hiç saklamayan bir sahne ve oyunculuk peşine düştüm .Birey olarak hayatın sistem tarafından oyunlaştırılmasına muhalefet ederken, sanatçı olarak da oyunun hayatlaştırılmasına karşı duran bir yapı kurmağa çalıştık. O nedenle yöntemimizin temelinde "oyun" kavramı bulunmaktadır.

Soru -4-

Oyunlarınızda Sahne Tasarımlarınız ile ilgili Metotlarınızdan Bahseder misiniz?

Şahika TEKAND- Ben her oyunuma, teatral gösterinin üzerine oturacağı bir 'game' tasarlayarak başlarım. Bu bana o oyunda uygulayacağım sahne performansının ve teatral anlatımın temel ilkelerini sağlar. Bu ilkeler metni, hareketi, ses tasarımını şekillendirdiği gibi oyun alanını da şekillendirir ve bazı zorunlu nesnel koşullar ortaya çıkarır. Bu nesnel koşullar performans sırasında oyun yerinden seyir yerine aktarılan yeni gerçekliğin, soyut sanatsal dilin gramerini görünür, anlaşılır ve rasyonel kılar. Aynı zamanda o oyunun o biçim içinde ve öyle bir alanda gerçekleşmesini de oynayan için 'zorunlu' seyreden için ise 'ikna edici' kılar.

Soru -5-

Sahne Tasarımlarınızda ki Size Ödüller Getiren Farklılıklarınızdan Bahsedermisiniz?

Şahika TEKAND- Sanırım oyunlarımızın sahne tasarımları işlevselliğin ve rasyonelliğin de büyüleyici olabileceğini deneyimlettiği için bu kadar ilgi çekti ve takdir gördü. Benim her zaman en az malzemeye tiyatro yapma ve teknolojinin nimetlerinden çok insanın şimdiki zamanda varlığı üzerindeki inadım zorluk yaratıyor olmasına karşın, başından beri birlikte çalıştığım Esat Tekand'ın yaratıcılığı, benim yönetmen olarak sahne tasarımcısının önüne sürdüğüm zorunlulukları zevkli, artistik bir plastiğe kavuşturması bu sonucu verdi.

Soru -6-

Son olarak; Size Göre Bir Tiyatro Oyununda Sahne Tasarımı Ne Kadar Önemli ve Şahika TEKAND 'Studio Oyuncuları' İçin Tasarım Konusunda Olmazsa Olmazlar Nelerdir?

Şahika TEKAND- Yukarıda da belirttiğim gibi ben, oyunlarımı her oyun için tasarladığım yeni bir 'game'(oyun) üzerine oturturum. Her 'game' için olduğu gibi bu oyunlar için de o oyunun öyle oynanabilmesini olası ve mümkün kılan ilkelere (kurallara), 'oyun-culara (game player)', 'oyun zamanı'na ve tabii bir 'oyun alanı'na ihtiyaç vardır. Seyir yerindeki 'miş gibi'yi yaratacak teatral anlatımın temelini, 'ikna ediciliğini', metnin getirdiği sahneden seyir yerine anlatılacak edebi öykünün 'performansın öyküsü'ne tercüme edilerek bir 'şimdiki zaman gerçekliği'ne dönüşmesini bunlar sağlar. İşte sahne tasarımının vaz geçilmezliği ve önemi tam bu noktada açıkça ortaya çıkar. Sahne tasarımı, performansın tam şimdiki zamanda, tam öyle gerçekleşmesini sağlayacak nesnel 'oyun alanı'nı yarattığı gibi, seyir yerindeki 'miş gibi'nin de 'ikna edici' ortamını sağlar. Böylesi bir alan için olmazsa olmazlar, tıpkı diğer sahne öğeleri için olduğu gibi ilkelere ve nesnel zorunluluklara uygunluk, işlevsellik ve tabii bunun 'insan eli'yle yaratılmış sentetik bir dünya olduğunu bütün dürüstlüğüyle ortaya koyan sanatsal soyutlamadır.

NOT: 'Oyun' yerine 'Game' i İngilizce olarak kullanmamın nedeni dilimizde tiyatro oyunu için de diğer oyunlar için de 'oyun' sözcüğünün kullanılıyor olmasıdır.

EK 2. Studio Oyuncuları / Şahika TEKAND

Hayatı

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne ve Görüntü Sanatları Bölümü Tiyatro Anasanat Dalı Oyunculuk Sanat Dalı'ndan mezun olan Şahika Tekand, aynı dalda doktora yaptı.

1984'te tiyatro ve sinema oyunculuğuna başlayan ve üniversitede oyunculuk dersleri veren Şahika Tekand, 1988'de STUDIO adı altında oyunculuk stüdyosunu kurdu.

1990'da kendi tiyatro topluluğu STUDIO OYUNCULARI'nı kuran ve "PERFORMATİF SAHNELEME VE OYUNCULUK YÖNTEMİ" adı altında kendi yöntemini geliştiren Tekand, bugüne dek kendi yazdığı yedi oyun da dahil olmak üzere tiyatro oyunları ve pekçok performans yönetti. Topluluğu ile oynadığı, yönettiği ve yazdığı tüm oyunlarla yurtiçi ve yurtdışında pekçok uluslararası festivale davet edildi ve katıldı.

Halen STUDIO OYUNCULARI'nda sanatsal faaliyetini sürdüren Tekand, oyunculuk stüdyosunda oyuncu ve yönetmenler yetiştirmenin yanı sıra çeşitli üniversitelerde dersler vermektedir.

Oyunları

- GALILEO GALILEI (oynadı) DOSTLAR TİYATROSU [1984-85]
- MUTLU GÜNLER (oynadı ve yönetti) STUDIO OYUNCULARI [1992]
- BEŞ KISA OYUN (oynadı ve yönetti) STUDIO OYUNCULARI [1993]
- GERGEDANLAŞMA (oynadı, yönetti ve yazdı) STUDIO OYUNCULARI [1994]
- OYUN SONU (yönetti) STUDIO OYUNCULARI [1998]
- GİTGEL DOLAP (yönetti) STUDIO OYUNCULARI [1998]
- (OYUN)CU (oynadı, yönetti ve yazdı) STUDIO OYUNCULARI [2000]
- THE DAYS BEFORE (oynadı) / Yöneten: Robert Wilson [2001]
- OİDİPUS NEREDE? (oynadı, yönetti ve yazdı)/STUDIO OYUNCULARI [2002]
- OİDİPUS SÜRGÜNDE (yönetti ve yeniden yazdı)/STUDIO OYUNCULARI [2004]
- EVRİDİKE'NİN ÇIĞLIĞI (oynadı, yönetti ve yazdı) / STUDIO OYUNCULARI

[2006]

- KARANLIK KORKUSU (oynadı, yönetti ve yazdı) / STUDIO OYUNCULARI

[2008]

- ANTI-PROMETHEUS (yönetti ve yazdı)/STUDIO OYUNCULARI [2010]

Aldığı Ödüller

En İyi Kadın Oyuncu - Özel Jüri Ödülü"

Ankara Film Festivali 17. Afife Tiyatro Ödülleri

2013, Yılın En Başarılı Işık Tasarımcısı, Oyun

İBB Şehir Tiyatroları 5. Ankara Film Festivali, 1993

Sarı Tebessüm filmiyle Jüri Özel Ödülü

Filmografi

- Akrebin Yolculuğu / Yönetmen: Ömer Kavur [1997]
- Yengeç Sepeti / Yönetmen: Yavuz Özkan [1994]
- Batık Aşklar Müzesi / Yönetmen: Adnan Azar [1994]
- Sarı Tebessüm / Yönetmen: Seçkin Yaşar [1992]
- Kurt Kanunu / Yönetmen: Ersin Pertan [1991]
- Yıldızlar Gece Büyür / Yönetmen: Okan Uysaler [1991]
- Ekran Aşıkları / Yönetmen: Ömer Uğur [1989]
- Ahi Evran / Yönetmen: Aytekin Çakmakçı [1989]
- Sessiz Fırtına / Yönetmen: Oğuz Yalçın [1989]
- Yedi Uyuyanlar / Yönetmen: Zafer Par [1988]
- Gece Yolculuğu / Yönetmen: Ömer Kavur [1987]
- Kara Sevdalı Bulut / Yönetmen: Muammer Özer [1987]
- Afife Jale / Yönetmen: Şahin Kaygun [1987]
- Bir Avuç Gökyüzü / Yönetmen: Ümit Elçi [1987]
- Su da Yanar / Yönetmen: Ali Özgentürk [1987]
- Anayurt Oteli / Yönetmen: Ömer Kavur [1987]
- Kadının Adı Yok / Yönetmen: Atıf Yılmaz [1987]
- Adı Vasfiye / Yönetmen: Atıf Yılmaz [1985]

- Dost Eller / Yönetmen: Faruk Kalkan [1982]

Oyunlar

- Karanlık Korkusu, 2008
- Apartman, 2008
- Evridike'nin Çılgılığı, 2006
- Oidipus Sürgünde, 2004
- Oidipus Nerede?, 2002
- Oyun(cu), 2000
- Gitgel Dolap, 1998
- Oyun Sonu, 1998
- Gergedanlaşma, 1996
- Beş Kısa Oyun, 1994
- Mutlu Günler, 1993

Katıldığı Festivaller

Mutlu Günler

92/93 5. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali

Beş Kısa Oyun

93/94 6. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali

Ekim 99 4. MOT ULUSLARARSI TİYATRO FESTİVALİ

7. Balkan Young Theatre Festival'e (Bulgaristan/Sofya)

Ağustos 00 Mladi Levi International Theatre Festival'e (Slovenya/Ljubliana)

Gergedanlaşma

96/97 8. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali

Ekim 98 "THE THEATRE AT THE CROSS-ROADS Towards 2000" başlıklı

MOT INTERNATIONAL THEATRE FESTIVAL

98. 6. Balkan Young Theatre Festival (Bulgaristan)

98. 6. Ankara Uluslararası Tiyatro Festivali

Oidipus Nerede?

02. 13. Uluslararası İstanbul Festivali

03. 11. Uluslararası Antik Yunan Draması Buluşması

(Tiyatro Olimpiyatları) (Yunanistan /Delfi)

03 Shizuoka Tiyatro Festivali (Japonya)

Oidipus Sürgünde

04. 14. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali

Ocak 05 Brüksel Güzel Sanatlar Merkezi'nin düzenlediği Türkiye Festivali (Belçika)

Eylül 05 EX PONTO Festivali (Slovenya/Ljubljana)

Evridike'nin Çığlığı

Haziran 06 15. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali ve

4. Uluslararası Tiyatro Olimpiyatları'nın kapanış oyunu

Ağustos 06 Toga 2006 Yaz Festivali (Japonya/Toga)

Ekim 06 MESS Uluslararası Tiyatro Festivali (Saraybosna)

Şubat 08 0090 (Belçika / Antwerp)

Haziran 08 Bonn Bienali (Almanya/ Bonn)

Haziran 08 Avrupa'dan Yeni Oyunlar (Almanya/ Wiesbaden)

Kasım 08 Culturescapes (İsviçre / Basel)

"Karanlık Korkusu"

Mayıs 08.16. İstanbul Uluslararası Tiyatro Festivali

Şubat 09.09 (Antwerp ve Basel/Belçika, Rotterdam/Hollanda)

EK 3. Studio Oyuncuları / Oyunlardan Görseller

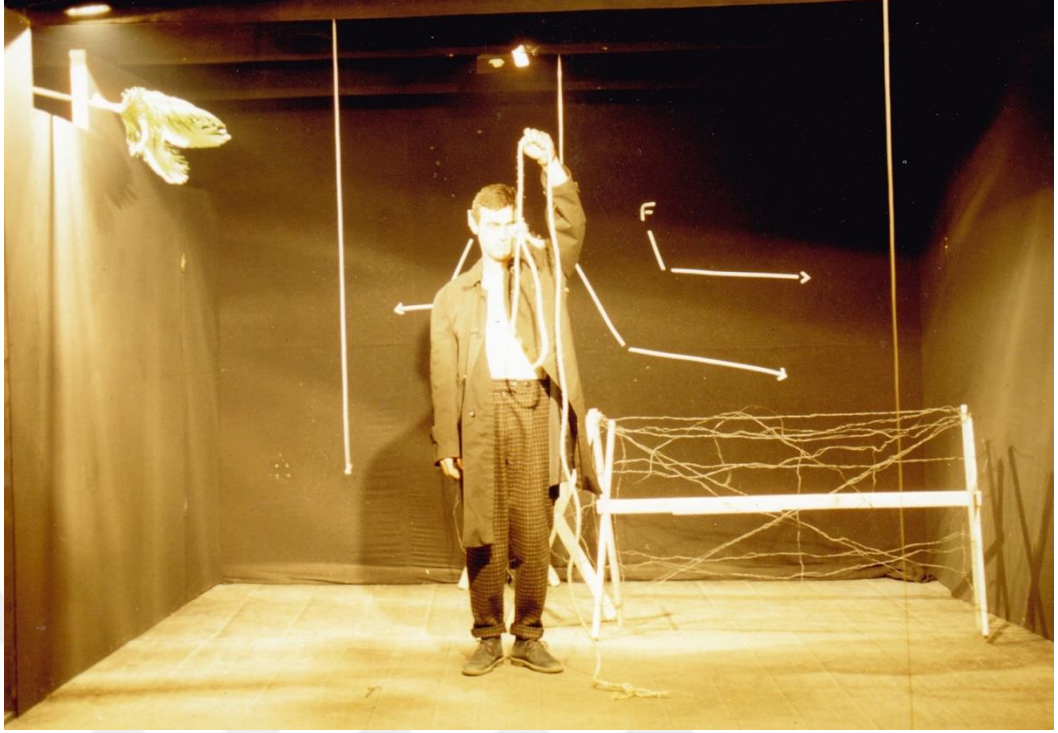
Ek 3.1. Studio Oyuncuları - Mutlu Günler – 1992-93
(Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.2. Studio Oyuncuları - Mutlu Günler – 1992-93
(Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.3. Studio Oyuncuları – Beş Kısa Oyun – 1993
(Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.4. Studio Oyuncuları – Beş Kısa Oyun – 1993
 (Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
 Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.5. Studio Oyuncuları – Beş Kısa Oyun – 1993
 (Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
 Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.6. Studio Oyuncuları – Gergedanlaşma– 1996
 (Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
 Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.7. Studio Oyuncuları – Gergedanlaşma – 1996
 (Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
 Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.8. Studio Oyuncuları – Gergedanlaşma – 1996
(Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.9. Studio Oyuncuları – Gergedanlaşma – 1996
(Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.10. Studio Oyuncuları – Oidipus Nerede? – Şahika TEKAND – 2002
(Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.11. Studio Oyuncuları – Oidipus Nerede? – Şahika TEKAND – 2002
(Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.12. Studio Oyuncuları – Oidipus Nerede? – Şahika TEKAND – 2002
(Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
Erişim Tarihi: 28.04.2019



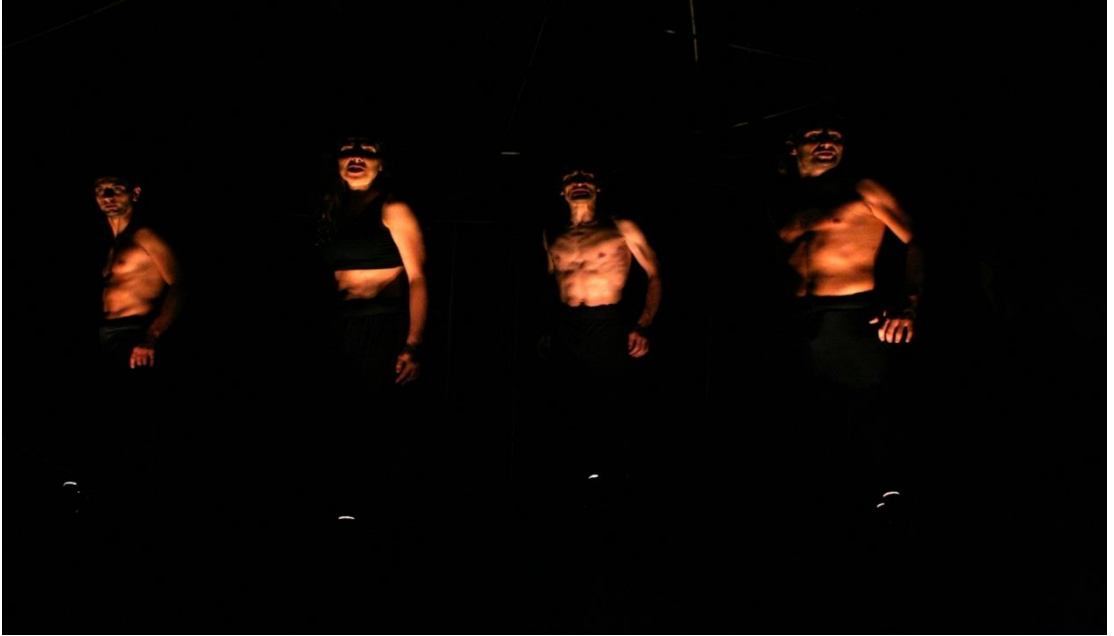
Ek 3.13. Studio Oyuncuları – Oidipus Sürgünde – Şahika TEKAND – 2003
(Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.14. Studio Oyuncuları – Oidipus Sürgünde – Şahika TEKAND – 2004
(Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.15. Studio Oyuncuları – Evridike’nin Çıığı – Şahika TEKAND – 2006
 (Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
 Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.16. Studio Oyuncuları – Evridike’nin Çıığı – Şahika TEKAND – 2006
 (Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
 Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.17. Studio Oyuncuları – Evridike’nin Çılgılığı – Şahika TEKAND – 2006
 (Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
 Erişim Tarihi: 28.04.2019



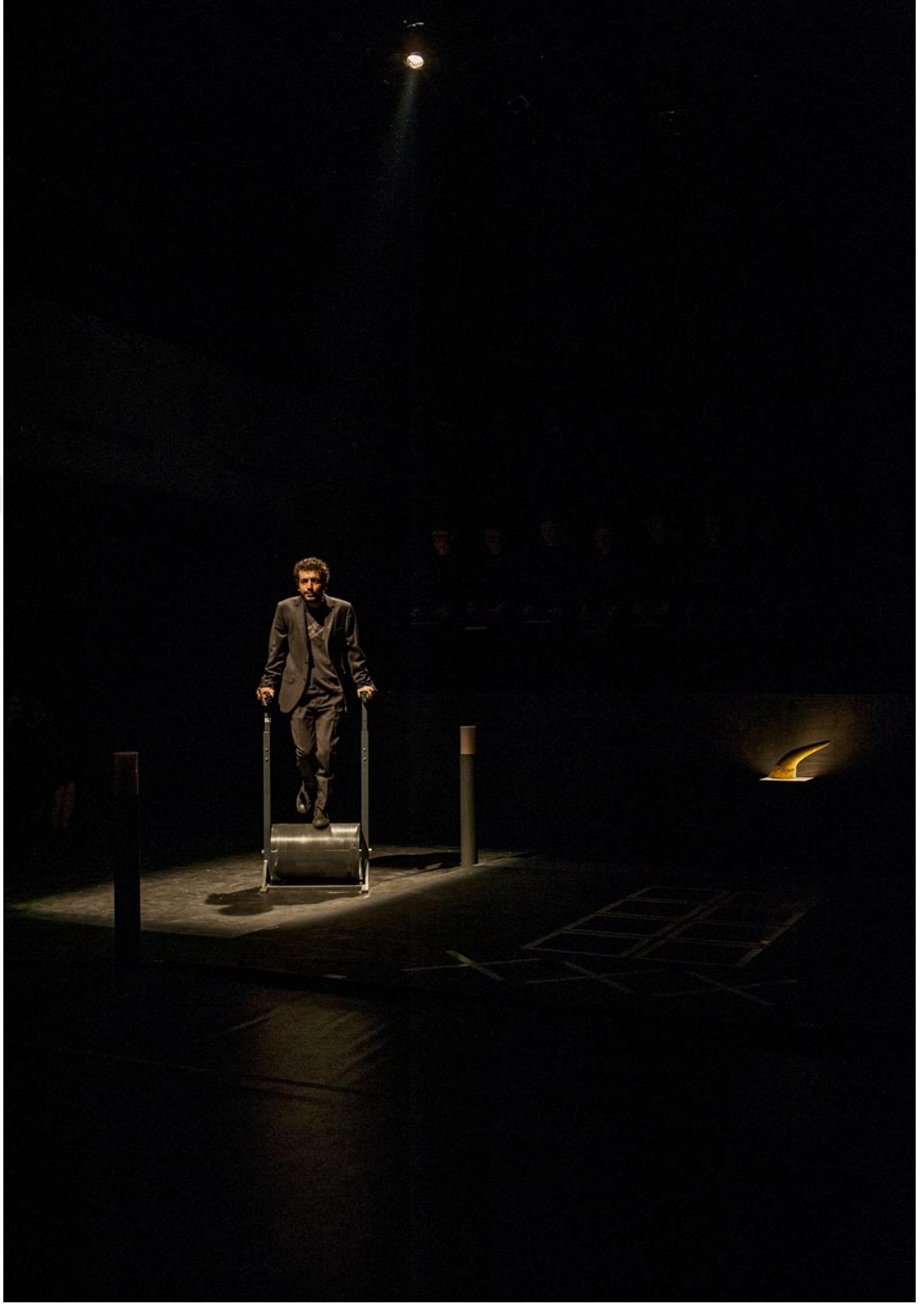
Ek 3.18. Studio Oyuncuları – Gergedanlaşma 2.014 – Şahika TEKAND – 2014
 (Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
 Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.19. Studio Oyuncuları – Gergedanlaşma 2.014 – Şahika TEKAND – 2014
(Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.20. Studio Oyuncuları – Gergedanlaşma 2.014 – Şahika TEKAND – 2014
(Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.21. Studio Oyuncuları – Gergedanlaşma 2.014 – Şahika TEKAND – 2014
(Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.22. Studio Oyuncuları – Gergedanlaşma 2.014 – Şahika TEKAND – 2014
(Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.23. Studio Oyuncuları – Gergedanlaşma 2.014 – Şahika TEKAND – 2014
(Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.24. Studio Oyuncuları – Gergedanlaşma 2.014 – Şahika TEKAND – 2014
 (Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
 Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.25. Studio Oyuncuları – Gergedanlaşma 2.014 – Şahika TEKAND – 2014
 (Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
 Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.26. Studio Oyuncuları – Gergedanlaşma 2.014 – Şahika TEKAND – 2014
(Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
Erişim Tarihi: 28.04.2019



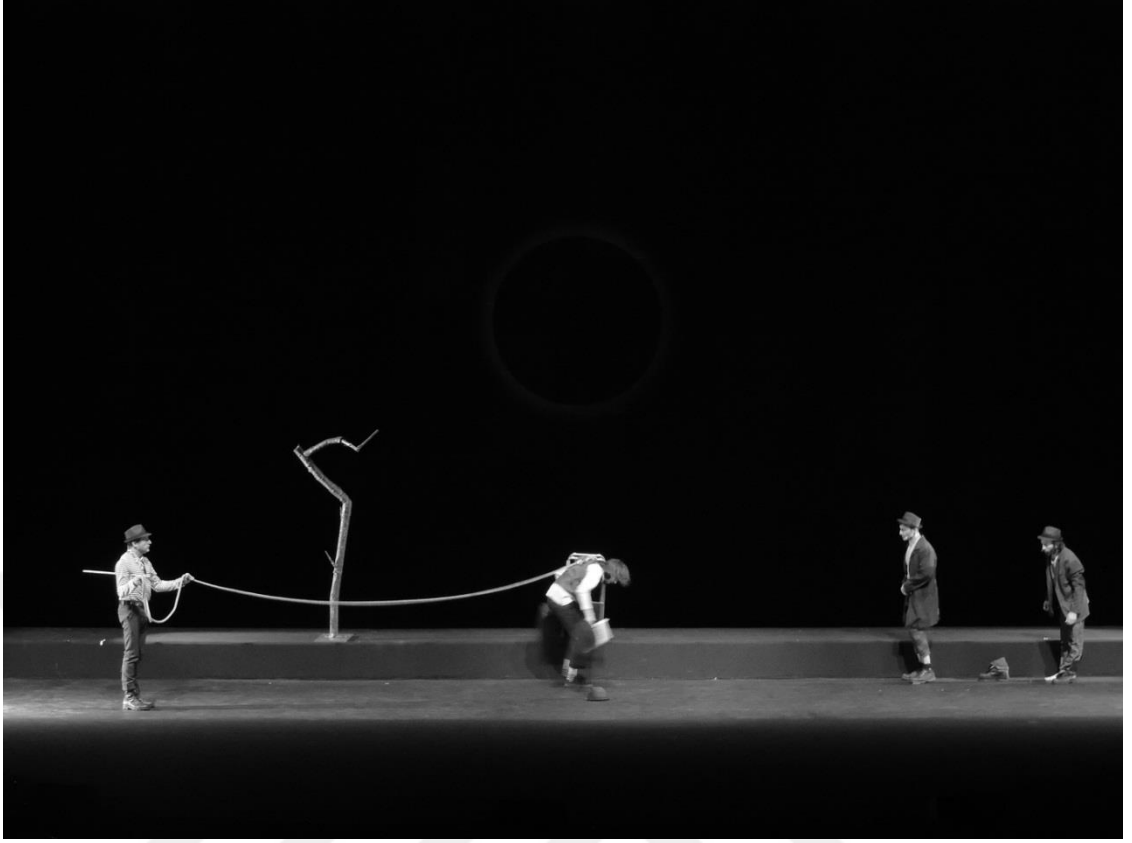
Ek 3.27. Studio Oyuncuları – Gergedanlaşma 2.014 – Şahika TEKAND – 2014
(Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.28. Studio Oyuncuları – Godot’yu Beklerken – Şahika TEKAND – 2016
 (Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
 Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.29. Studio Oyuncuları – Godot’yu Beklerken – Şahika TEKAND – 2016
 (Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
 Erişim Tarihi: 28.04.2019



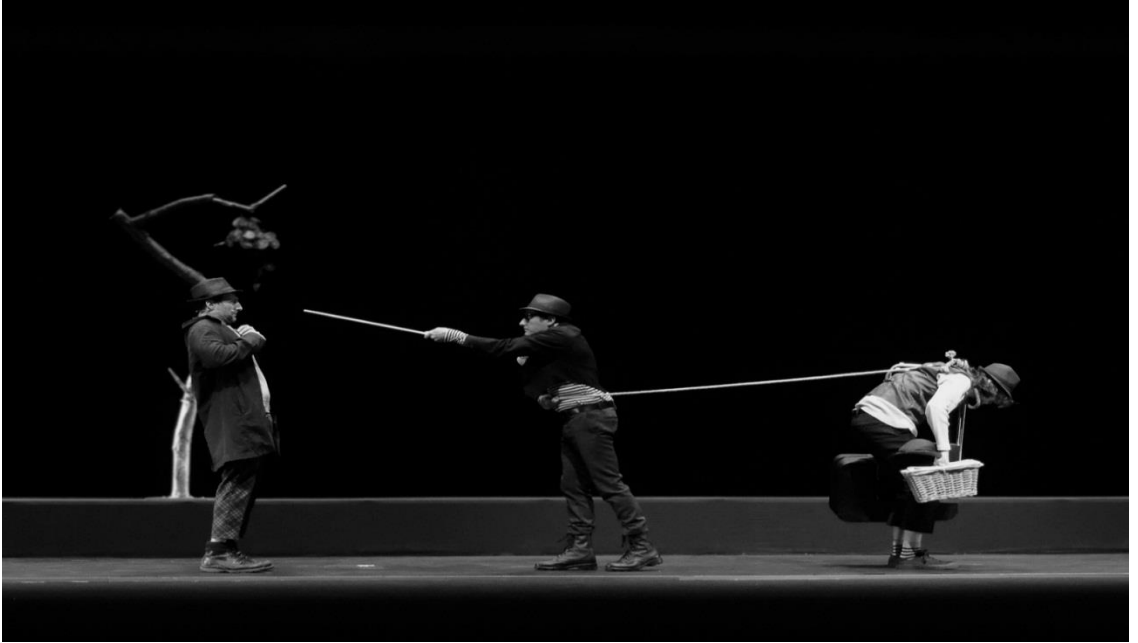
Ek 3.30. Studio Oyuncuları – Godot’yu Beklerken – Şahika TEKAND – 2016
(Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.31. Studio Oyuncuları – Godot’yu Beklerken – Şahika TEKAND – 2016
(Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.32. Studio Oyuncuları – Godot’yu Beklerken – Şahika TEKAND – 2016
 (Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
 Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.33. Studio Oyuncuları – Godot’yu Beklerken – Şahika TEKAND – 2016
 (Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
 Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.34. Studio Oyuncuları – Godot’yu Beklerken – Şahika TEKAND – 2016
(Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.35. Studio Oyuncuları – Godot’yu Beklerken – Şahika TEKAND – 2016
(Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.36. Studio Oyuncuları – Godot’yu Beklerken – Şahika TEKAND – 2016
 (Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
 Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.37. Studio Oyuncuları – Oyun ‘Game’ – Şahika TEKAND – 2017
 (Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
 Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.38. Studio Oyuncuları – Oyun ‘Game’ – Şahika TEKAND – 2017
 (Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
 Erişim Tarihi: 28.04.2019



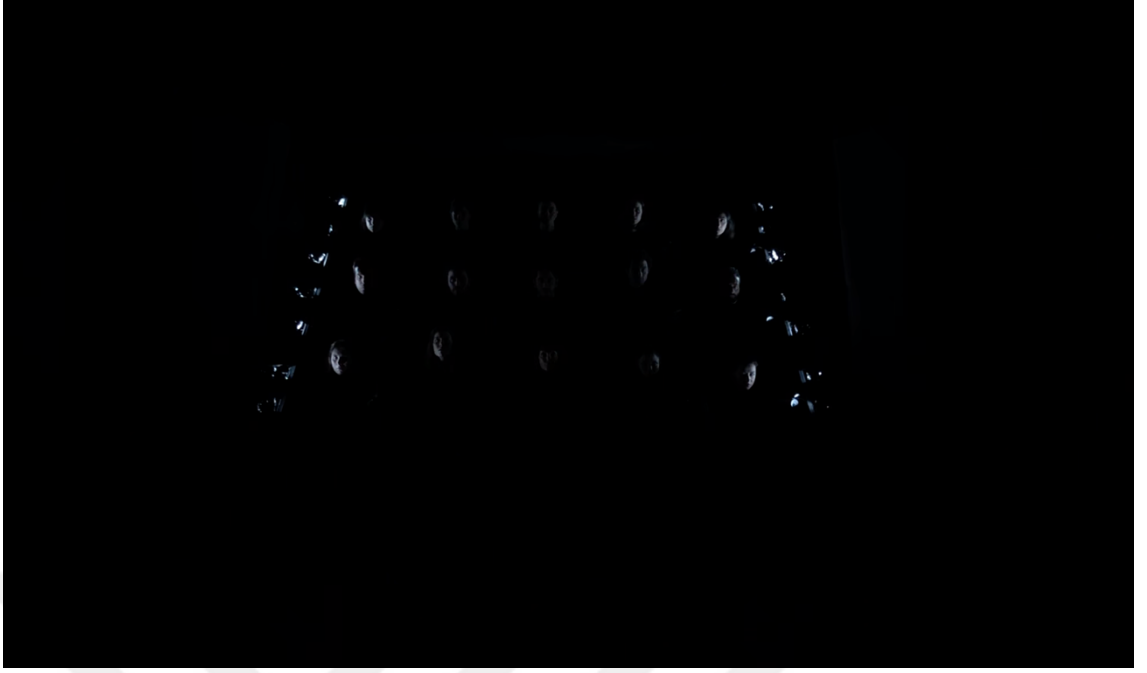
Ek 3.39. Studio Oyuncuları – Oyun ‘Game’ – Şahika TEKAND – 2017
 (Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
 Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.40. Studio Oyuncuları – Oyun ‘Game’ – Şahika TEKAND – 2017
 (Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
 Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.41. Studio Oyuncuları – Oyun ‘Game’ – Şahika TEKAND – 2017
 (Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
 Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.42. Studio Oyuncuları – Oyun ‘Game’ – Şahika TEKAND – 2017
(Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.43. Studio Oyuncuları – Oyun ‘Game’ – Şahika TEKAND – 2017
(Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.44. Studio Oyuncuları – Oyun ‘Game’ – Şahika TEKAND – 2017
 (Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
 Erişim Tarihi: 28.04.2019



Ek 3.45. Studio Oyuncuları – Oyun ‘Game’ – Şahika TEKAND – 2017
 (Studio Oyuncuları - Paylaşılmayan Kurum içi Belge ve Görseller)
 Erişim Tarihi: 28.04.2019

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı Soyadı	Fırat SIRMA
TC. Kimlik No	12890144436
Doğum Yeri ve Tarihi	Erzurum 07/08/1989
Eğitim Durumu	
Lisans Öğrenimi	Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü Sahne Tasarımı Ana Sanat Dalı
Y. Lisans Öğrenimi	Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Bölümü Ana Sanat Dalı
Bildiği Yabancı Diller	English / Level: Upper Intermediate
Workshop, Sergiler & Staj	T.C Devlet Tiyatroları Genel Müd. International Relations & Festivals Certificate Of Attendanse (2010) Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Ana Sanat Bölümü Sahne Tasarımı Ana Sanat Dalı Sergisi 1. Tasarım Sergisi – Zincire Vurulmuş Prometheus (2012) Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Ana Sanat Bölümü Sahne Tasarımı Ana Sanat Dalı Sergisi – Gizler Çarşısı - 1. Tasarım Sergisi (2012) Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Ana Sanat Bölümü Deneme Sahnesi Toppluluğu Gözlerimi Kapatırım Vazifemi Yaparım - Işık Kumanda (2014) T.C Devlet Tiyatroları Genel Müd. Erzurum Devlet Tiyatrosu Müd. 80 Günde Devri Alem – Işık Tasarımı Asistanı – (Şükrü KIRIMOĞLU) (2014) Gençlik ve Spor Bakanlığı, Erzurum Genel Müd. Türkiye Geneli -Gençlik Kültür & Sanat Yarışması Tiyatro Jüri Üyeliği (2018)
İş Deneyimi	
Çalıştığı Kurumlar	Atatürk Üniversitesi Spor Kültür Daire Başkanlığı Bilgi İşlem Koordinasyon Asiste (2011) Atatürk Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi Mimari Modelleme & Animasyon Ders Öğitmenliği (2014- 2016) Kreatif Tasarım &Uygulama Tasarımcı 2017-
İletişim	
Gsm: 0 532 573 69 82 - 0 532 349 56 91 E -mail : sirmafirat@outlook.com.tr - fs@firat.xyz Web: www.kreattif.com – www.firat.xyz	