

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI
TİYATRO PROGRAMI

TİYATRO'DA ORTAKLAŞA YARATIM
VE TÜRKİYE'DEKİ YANSIMALARI
(DEVISING THEATRE)

(Yüksek Lisans Tezi)

Hazırlayan :
20116131 - Gülce UĞURLU

Danışman :
Prof. Zeliha BERKSOY

İSTANBUL - 2014

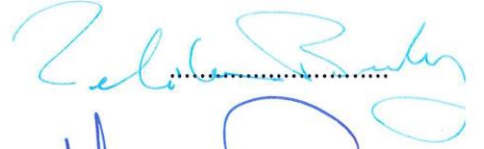
Gülce UĞURLU tarafından hazırlanan **Tiyatro'da Ortaklaşa Yaratım ve Türkiye'deki Yansımaları (Devising Theatre)** adlı bu çalışma aşağıda adları yazılı jüri üyelerince Oybirliğiyle / ~~Oyçokluğuyla~~ Yüksek Lisans Tezi olarak Kabul Edilmiştir.

Kabul (Sınav) Tarihi : 17 / 02 / 2014

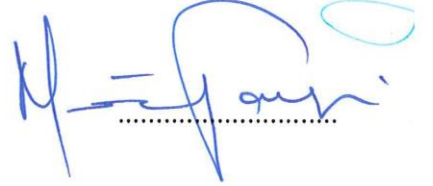
(Jüri Üyesinin Ünvanı , Adı , Soyadı ve Kurumu) :

İmzası :

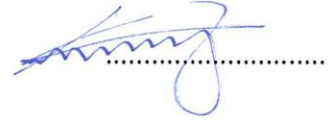
Jüri Üyesi : Prof. Zeliha BERKSOY (Danışman)



Jüri Üyesi : Doç.Dr.Merih TANGÜN



Jüri Üyesi : Doç.Dr.İhsan Kerem KARABOĞA (İ.Ü.Öğr.Üy.)



İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	III
ÖZET.....	V
ABSTRACT	VI
RESİMLER VE ŞEMALAR LİSTESİ	VII
GİRİŞ	1
1. ORTAKLAŞA YARATIM TİYATROSU (DEVISED THEATRE)	4
1.1. ‘Ortaklaşa Yaratım’: Bir Terminoloji Önerisi.....	5
1.2. Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu Nedir?	6
1.3. Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu’nun Kısa Tarihi.....	11
2. ORTAKLAŞA YARATIM TİYATROSU’NDA SÜREÇLER, UNSURLAR, İLİŞKİLER.....	15
2.1. Yaratım Ortağı ve Süreçteki Rollerini	15
2.2. Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosunda Yaratım Süreci	24
2.2.1. Oyunculuk	28
2.2.2. Doğaçlama	36
2.2.3. Dramaturji ve Metin.....	41
2.2.4. Tasarım	46
2.2.5. Sahneleme	47
3. ORTAKLAŞA YARATIM TİYATROSU’NUN GELİŞİMİNDE ANAHTAR TOPLULUKLAR.....	50
3.1. Amerika’daki Ortaklaşa Yaratım Tiyatroları	53
3.1.1. <i>The Living Theatre (Yaşayan Tiyatro)</i>	54
3.1.2. <i>The Open Theatre</i>	60
3.1.3. <i>The Wooster Group</i>	65
3.2. Fransa’da Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu ve Theatre du Soleil.....	73
3.3. İngiltere’de Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu ve Topluluklar.....	79
3.3.1. <i>The People Show: (1966)</i>	81

3.3.2. <i>Forced Entertainment Theatre Co-operative: (1984)</i>	87
3.3.3. <i>The Frantic Assembly: (1994)</i>	92
3.4. Türkiye’de Ortaklaşa Yaratım Yöntemiyle Çalışan Tiyatrolar.....	96
3.4.1. <i>Boğaziçi Üniversitesi Oyuncuları ve Boğaziçi Gösteri Sanatları Topluluğu</i>	96
3.4.2. <i>Kumpanya</i>	106
3.4.3. <i>Oyun Deposu Tiyatro Topluluğu</i>	111
4. ORTAKLAŞA YARATIMIN KAYNAKLARI, BİÇİMLERİ, İŞBİRLİĞİ MODELLERİ	117
4.1. Kurgusal Öyküleri Uyarlamak	117
4.2. Otobiyografik Gösterim	120
4.3. Mekanı Dönüştürmek.....	130
4.4. Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosunda İşbirliği Modelleri.....	134
5. BİR ÖRNEK İNCELEMESİ OLARAK “ÇİRKİN İNSAN YAVRUSU” ...	142
5.1. Yaratım Ortağı ve Süreçteki Rollerini	143
5.2. Yaratım Süreci	145
5.2.1. <i>Oyunculuk</i>	150
5.2.2. <i>Doğaçlama</i>	153
5.2.3. <i>Dramaturji ve Metin</i>	154
5.2.4. <i>Tasarım</i>	170
5.2.5. <i>Sahneleme</i>	175
SONUÇ	178
EKLER	185
EK.1. Ortaklaşa Yaratım Süreci’nde Oyunculuk Çalışmaları	185
KAYNAKLAR	204
ÖZGEÇMİŞ	208

ÖNSÖZ

Yirminci yüzyılın ikinci yarısında Batı'da yaşanan gelişmeler özellikle Amerika'da Vietnam Savaşı ve 1968'de Paris öğrenci olaylarının etkisi sanat alanına da yansımış, zamanla yeni modeller inşa etmeye yönelik argümanlar üretilmeye başlanmıştır. Gerek toplumsal ve politik, gerek kültürel ve sanatsal alandaki bu dönüşümler 1960 ve 1970'leri takip eden yıllarda kimi tiyatro topluluklarının işleyişlerinde ve üretimlerinde kolektif olana yönelmelerine neden olmuştur. İngiltere'de Eğitimde Tiyatro hareketi ve Polonya'da Jerzy Grotowski'nin çıkardığı işlerin katkısıyla popülerleşen Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu (Collaboratively-Generated Devised Theatre) çağdaş tiyatrodaki büyük bir harekete dönüşmüştür. Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu'nun eleştirel analizinde köşe taşı olarak adlandırılacak iki çalışmada - Alison Oddey'in "*Devising Theatre*" ve Deirdre Heddon ve Jane Milling'in "*Devising Performance*" - farklı ortaklaşa yaratım topluluklarının çalışma süreçlerini tanımlama ve sınıflandırma girişiminde bulunulmuştur. Ortaklaşa Yaratım Tiyatroları'nın çalışma şekilleri bütünlüklü bir yapıyı kapsamakta olup aynı zamanda 'oyuncu'nun bir tiyatro eserinin oluşum aşamasına katkısını arttırmakta, yaratıcılık alanını genişletmektedir. Türkiye'de de ortaklaşa yaratımla ya da bu yöntemin unsurlarından yararlanarak çalışmış ve çalışmakta olan topluluklar bulunmaktadır. Bu tez çalışması ortaklaşa yaratım tiyatrolarının yaklaşım ve pratiklerinin incelenmesine, kavranışına yönelik çabalara katkıda bulunmak amacıyla kaleme alınmıştır.

Bu tez kapsamında, ortaklaşa yaratım tiyatrosu yaklaşımının gelişmesinde tarihsel ve sanatsal konumlanışları açısından anahtar rol oynamış toplulukların çalışmalarından sunulacak örnekler doğrultusunda, üretim biçimleri ve süreçleriyle 'oyuncu'nun bu çalışma biçimine katkısı ve yaratıcılık alanı incelenmiştir.

Çalışmamda bana yol gösteren danışman hocam sayın Prof. Zeliha Berksoy'a; desteği ve yardımları için hocam sayın Doç. Dr. Merih Tangün'e çok teşekkür ederim.

Ayrıca benden desteğini hiç esirgemeyen sevgili ailem M. Cengiz Uğurlu, Gülay Uğurlu ve Tuğçe Uğurlu'ya; bu çalışma sırasındaki yardımları için Dr. Ata Ünal'a; İngilizce kaynaklardan yapılan çevirilerdeki katkı ve destekleri dolayısıyla Erkal Ünal, Toros Öztürk, Emel Coşkun'a, bu tez çalışmasına yönelik olarak gerçekleştirilen söyleşilere katılımlarından dolayı Doç. Dr. Kerem Karaboğa ve Cüneyt Yalaz'a, bu alanda yapmış olduğumuz çalışmalara ve dolayısıyla tez çalışmama yadsınamaz katkılarından ötürü Ceren Ercan'a, bana tezimle ilgili kaynak desteği sağlayan Ayşe Draz'a, ortaklaşa yaratım alanına yönelik yapmış olduğumuz tüm çalışmaların tez çalışmama ilham verici katkısından ötürü Oyun Deposu tiyatro topluluğunun sabık üyelerine, yardımlarından dolayı Boğaziçi Üniversitesi Kütüphanesi görevlilerinden Sadık Kassap ve Halil Tanrıverdi'ye çok teşekkür ederim.

ÖZET

Bu tez çalışması, yirminci yüzyılın ikinci yarısında tiyatronun genel kabul görmüş üretim şekline bir alternatif olarak ortaya çıkan ‘Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu’nun (Devised Theatre) gelişimiyle tiyatronun yaratım aşamasındaki süreçlerin ve bunlara ilişkin işleyişin farklılaşmasını, yaratımın ortaklaşmasıyla ortaya çıkan dinamikleri ve bir yaklaşım olarak ‘ortaklaşa yaratım’ olgusunu incelemektedir. Beş bölümden oluşan çalışmanın ilk bölümünde, Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu’nun tanımı ve bir giriş niteliğinde kısa tarihi üzerinde durulmuştur. İkinci bölümde ortaklaşa yaratım tiyatrosunda, yaratım ortaklarının çalışma süreçlerindeki rolleri ile ortaklaşa yaratım sürecinde oyunculuk çalışmaları ve doğaçlamanın işlevi, metnin oluşturulması, sahneleme, tasarım gibi yaratım sürecini kapsayan bileşenler ve bu bileşenlerin birbirleriyle etkileşimine yer verilmiştir. Üçüncü bölümde, Amerika’da, Fransa ve İngiltere’de ortaklaşa yaratım tiyatrosunun gelişiminde anahtar rol oynayan topluluklar ve Türkiye’de ortaklaşa yaratım tiyatrosu unsurlarını kullanarak veya çalışma modeline yakınsayan yöntemlerle çalışan toplulukların çalışmalarına değinilmektedir. Dördüncü bölümde, ortaklaşa yaratım tiyatrosunun kaynakları ve üretim süreçlerinde yararlandığı biçimler üzerinde durulmuştur. Beşinci bölüm, oyunculuk ve yaratıcı ortaklık bağlamında bir örnek incelemesi olarak Oyun Deposu tiyatro topluluğunun “*Çirkin İnsan Yavrusu*” oyununa ayrılmış, oyun ortaklaşa yaratım tiyatrosunun bileşenlerini oluşturan çalışma pratikleri üzerinden çözümlenmeye tabii tutulmaktadır. Böylece ‘Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu’ olgusuna bütünlüklü bir bakış geliştirilmeye çalışılmıştır.

Tezin amacı günümüzde ortaklaşa yaratım tiyatrosu süreçlerinin bütünlüklü yapısının bir tiyatro yapma biçimi olarak başta oyunculara ve tiyatro yapanlara sunduğu yaratıcılık olanaklarının araştırılması ve oyuncunun bir tiyatro üretim sürecine yaratıcı katkısını maksimuma ulaştıran, oyuncuyu her açıdan etkin bir yaratıcı olarak konumlayan ve Türkiye’de örneklerine görece az rastlanan bu tiyatro yapma biçiminin incelenmesine yönelik katkıda bulunmaktır.

ANAHTAR KELİMELEER : Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu, ortaklaşa yaratım, yaratım ortağı.

ABSTRACT

This thesis focuses on the development of 'Devised Theatre' which emerged in the second half of the 20th century as an alternative method to generally accepted forms of theatre making. So 'devised theatre', as a form of collaborative theater making, is examined. A brief historical context of 'Devised Theatre' is explored in the first chapter of this study. In the second chapter, deviser roles in production processes, acting in collaborative devising process, the role of improvisation and the elements of devising such as creating a text, staging/presentation, designing and all these processes' interactions are explored. The key companies in devised theatre in the United States, France and England are examined. Also some examples in Turkey is explored where Devised Theatre's elements or the similar methods are used by some companies. The fourth chapter focuses on the sources and forms that provide basis to devised theatre. The final chapter, provides the practical and theoretical analysis of "Çirkin İnsan Yavrusu" (*Ugly Human-ling*) of Oyun Deposu company as a case study.

The aim of the thesis is to explore the creative potential which devising process and collaborative creation as a form of theater making, presents to performers and to all those who involve in theatre making, and to contribute to the analysis of a rare theatre making mode in Turkey, devised theatre, which positions performers as an active deviser by all means and puts a strong emphasize on their creative contribution.

KEY WORDS: Devised Theater, Devised Performance, Devising, Deviser, Collaborative Creation, Ugly Human-ling.

RESİMLER VE ŞEMALAR LİSTESİ

Resim 3.1. The Living Theatre’ın ‘Frankenstein’ oyunundan bir sahne	62
Resim 3.2. The Open Theatre’ın doğaçlama çalışmalarından bir görüntü. (1968)....	65
Resim 3.3. Theatre du Soléil’in “Lé Dernier” (Son Kervansaray) oyunundan bir görüntü.	77
Resim 4.1. The Wooster Group “To You, The Birdie 2002”oyunundan bir sahne.	119
Resim 4.2. Third Angel, “Class of’76” oyunundan bir sahne.....	126
Şekil 4.1. Ortakaşa Yaratım Tiyatrosu’nda İşbirliği Modelleri	137
Şekil 4.2. Türkiye dışından Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu topluluklarının işbirliği modeli şemasındaki yerleri	140
Şekil 4.3. Türkiye’de Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu yöntemlerini kullanarak çalışan toplulukların işbirliği modeli şemasındaki yerleri.	141
Resim 5.1. Oyun Deposu, “Çirkin İnsan Yavrusu” nun başlangıç sahnesi.....	171
Şekil 5.1. “Çirkin İnsan Yavrusu” oyunundaki kostümlerin çizimi.....	173
Şekil 5.2. “Çirkin İnsan Yavrusu” oyununun kostüm tasarımı çalışmalarının aşamalı çizimleri.	174

GİRİŞ

“Gölcüğe düşen bir kaya eşmerkezli dalgalar yaratır ve bu dalgalar giderek genişleyen daireler halinde ilerler.” R. Schechner. ¹

Bundan elli yıl evvel ortaklaşa yaratım bir tiyatro oyunu yaratma süreci olarak bugünkü anlamıyla neredeyse hiç bilinmemekteydi. Bugünse, ortaklaşa yaratım özellikle Batı’lı ülkelerde yaygın ve neredeyse kurumsallaşmış bir pratik haline gelmiştir. Bu pratiğin tiyatro sanatına ve özellikle de oyuncunun bu alanda etkin ve bütüncül bir yaratıcı olarak rolüne ve dolayısıyla, yönetmen, yazar ve tasarımcıların rolleriyle tüm bu rollerin birbirleriyle olan ilişkilerine dair anlayışımızı yeniden kavramsallaştırdığı söylenebilir.

‘Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu’nun belirgin bir biçim olarak 1960 ve 1970’lerde ortaya çıkışı, Amerika’da Vietnam Savaşı, Avrupa’da ise 1968 Paris öğrenci hareketleriyle tarihsel bir paralellik ve o dönemin kültürel ortamının ve zamanın ruhunun da etkisini taşır, topluluklar, sokak, garaj, depo gibi alternatif mekanlarda dönemin siyasi olaylarına tepki gösterecek şekilde ele aldıkları oyunlarının konularını ağırlıklı olarak doğrudan politik olaylardan almışlardır. Grotowski’nin tiyatro alanındaki çalışmalarından ve Antonin Atraud’nun ‘Vahşet Tiyatrosu’ndan etkiler taşırlar. Hiyerarşik olana karşı duruşları, oyunlarının üretimlerinde ve işleyişlerinde kolektif olana yönelmelerine neden olmuştur. Topluluklar dönemin koşullarına karşı geliştirdikleri refleksle, Richard Schechner’in de yukarıda alıntılanan sözünde belirttiği, hem Grotowski’nin Amerika’da o dönemde yayılan etkisiyle, hem de birbirlerinin çalışmalarından, adeta gölcüğe düşen bir kayanın yarattığı eşmerkezli dalgalar gibi, etkileşim içinde olmuşlardır.

¹ E. Govan, H. Nicholson, K. Normington, “**Making a Performance**”, 35

Amerika’da ortaklaşa yaratımla ürün veren ilk topluluklardan biri olan ‘The Living Theatre’ın kurucularından Julian Beck, ortaklaşa yaratımla oluşturulan bir tiyatro oyununun çalışma pratiğinden şu şekilde söz eder:

“Bir grup insan bir araya gelir. Yaratıcı itkiyi senden çekip alan, sırtınızı yaslayabileceğiniz bir yazar yoktur. Zihnin üstyapısının yıkılması. Ardından gerçeklik gelir. Aylar boyunca orda burda oturup konuşur, özümser ve hem birbirimize ilham verdiğimiz hem de kim ne söylemek istiyorsa onu söylemeye özgür hissedeceği bir atmosfer yaratırız. Büyük bir bataklık cangılı, kavramlar, ruhlar, sesler, hareketler, teoriler, şüirden yapraklar, çılgınlık, yaban hayat, avarelik. Ardından bunları toplayıp düzenlersiniz... En sonunda kimse kimin neden sorumlu olduğunu bilmez, bireysel ego karanlığın içine sürüklenir, herkes o yalnız “Ben”in tatmininden daha büyük bir tatmine ulaşır.”²

Bu tez çalışmasında ortaklaşa yaratım tiyatrosunun tanımı ve kısa tarihi ele alındıktan sonra, ortaklaşa yaratım sürecinin birbirleriyle iç içe geçen ve eş zamanlı ilerletilen, oyunculuk, doğaçlama, dramaturji ve metin, sahneleme ve tasarım gibi tiyatroyu oluşturan tüm unsur ve uzmanlıklara ilişkin çalışmaların nasıl işlerlik kazandığı ele alınacaktır.

İç içe geçen bu çalışma pratiğinde yönetmenin, yazarın, oyuncunun, dramaturgun ve tasarımcıların rollerinin, ortaklaşa yaratımla bir eserin oluşturulması aşamasında nasıl bir alışveriş içerisinde oldukları üzerinde durulacaktır.

Amerika’da Julian Beck ve Judith Malina’nın kurmuş olduğu ‘The Living Theatre’, Joseph Chaikin’in ‘The Open Theatre’ı , Elizabeth Le Compte ve Spalding Gray’in, Richard Schechner’in ‘The Performance Group’undan ayrılarak kurdukları

² A.g.k. / s. 35

‘The Wooster Group’ ortaklaşa yaratım tiyatrosuna çalışmalarıyla öncülük etmiş olan üç önemli topluluktur.

Avrupa’ya baktığımızda ise, Fransa’da Ariane Mnouchkine ve ‘Théâtre du Soleil’, İngiltere’de ‘The People Show’, ‘Forced Entertainment’ ve ‘The Frantic Assembly’ bu alanda ürün veren önemli topluluklardır.

Bu tez çalışmasında yer verilen, tiyatrodaki ortaklaşa yaratım anlayışına önemli katkılarıyla, bir nevi anahtar topluluklar olarak niteleyebileceğimiz bu yedi topluluk ve sahnelemiş oldukları eserlere ilişkin örnekler tüm dünyada Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu pratiğini, bu pratiğin üzerine kurulan kavramsallaştırma çabalarını belirleyici bir konuma sahiptir.

Türkiye’de de ortaklaşa yaratım yöntemiyle çalışan veya bu yöntemle dair bileşenleri farklı biçimlerde işlevselleştiren topluluklar bulunmaktadır. Bir dönem faaliyet göstermiş olan ‘Kumpanya’ ve ‘Oyun Deposu Tiyatro Topluluğu’u ile çalışmaları arasında ortaklaşa yaratım yöntemiyle oluşturulmuş oyunlar bulunan ve halen faaliyetlerine devam etmekte olan “Boğaziçi Üniversitesi Oyuncuları” ve Boğaziçi Gösteri Sanatları Topluluğu” Türkiye’de incelenmesi gereken örnekler oluşturdukları anlayışıyla ortaklaşa yaratım tiyatrosu bağlamında ele alınacaktır.

Tezin amacı; kolektif bir tiyatro yapma biçimi ve başta oyuncular tiyatrosunun farklı unsurlarını etkin birer yaratıcı olarak yeniden konumlandırma vasıtası olarak ortaklaşa yaratım tiyatrosunun oyunculara ve tiyatro yapanlara sunduğu olanakların araştırılması ve Türkiye’de örneğine az rastlanan bu tiyatro yapma biçiminin incelenmesine yönelik katkıda bulunmaktır.

1. ORTAKLAŞA YARATIM TİYATROSU (DEvised THEATRE)

Ortaklaşa yaratım, ilk anda ne olabileceği anlaşılan, ancak birçok alanda farklı anlam ve eylemlilik halleri ifade eden bir kavram. Basitçe birlikte, elbirliğiyle yaratmak, yapmak anlamı dolayısıyla, Türkçe’de imeceden, bir ortaklık kurarak birşeyler yapmaya, yaratma olgusunun olumlu bir çağrışım barındırdığı sanatsal yaratıya birlikte katkıda bulunmaya kadar birçok alana göndermede bulunan bir söz. Ancak görünüşteki bu kolay anlaşılabilirliğin ardında, tiyatro söz konusu olduğunda işaret ettiği olgu ve süreçlere yönelik olarak kimi zaman bir kendiliğindenlik, kimi zaman ise buna yönelik sıkı bir örgütlenmeyi, planlamayı aynı anda barındıran geniş bir işlevsellik alanına işaret ediyor. Türkiye’de ve Türkçe’de tiyatrodaki kolektif oyunlaştırma, ortaklaşa yaratım gibi ilişkili konular üzerine bazı yazılara, değerlendirmelere rastlansa da, bunların çoğu bir deneyim aktarımı şeklinde, pek azı ise deneyimlenen süreçten yöntemsel olmasa da teknik anlamında çıkarsamalar oluşturma çalışması şeklindedir. Bu tez çalışmasında gerçekleştirilmeye çalışılan bütüncül bir tiyatro yapma biçimi ve yöntemsel yaklaşım anlamında, tiyatrodaki ortaklaşa yaratıma ilişkin bir araştırma ya da kaynak bulunmamaktadır. Bu nedenle burada ele alınan tiyatro yapma biçimine dair Türkçe’de bir terminoloji önerisi de kaçınılmaz olarak tez çalışmasının bir parçasını oluşturmaktadır. İngilizce’de “devising” veya “devised” olarak geçen ve tiyatro yapma biçimi, yöntemi olarak “Devised Theater” veya kimi zaman “Devising Theater”da buradaki anlamına evrilen söz ve kavramlara yönelik terminoloji önerisinin ardındaki nedenlere öncelikle değinmek, tez çalışmasının ilerleyen evrelerinde sadece anlaşılabilirlik açısından değil, kavram üzerinden çözümlemelere ve akıl yürütmelere yönelik bir taban oluşturması açısından da önemlidir.

1.1. ‘Ortaklaşa Yaratım’: Bir Terminoloji Önerisi

Belirtildiği üzere bir tiyatro yapma biçimi olarak tiyatrodaki ortaklaşa yaratım üzerine Türkiye’de ortak bir terminoloji geliştirilebilecek, ya da araştırma tabanı oluşturabilecek bir çalışma ya da yayın bulunmuyor. Bu nedenle ağırlıklı olarak Batılı ülkelerde uygulanmakta olan ve çalışma dinamiklerinin farklılığıyla aynı zamanda bir yöntem önerisi getiren bu tiyatro yapma biçimini ele almadan önce, İngilizce’de “Devised Theater” ya da bazı kaynak veya değerlendirmelerde geçtiği biçimiyle “Devising Theater” olarak geçen terimi “Ortaklaşa Yaratım” kavramıyla karşılama tercihinin ardındaki dilsel ve deneyimsel nedenlere değinmek yerinde olacaktır.

‘Devise’ sözcüğünün, İngilizce’deki sözlük anlamlarının Türkçe karşılığı oluşturmak, planlamak, zihinde düzenlemek, tasarlamak, icat etmek, yol bulmak, varolan ilke ve düşüncelerden icat yoluyla çıkarım yapmak, zihinsel bir çaba sonucunda bir plan, kuram ve ilke oluşturmak, sistematik planlama ve birleşik çaba ile düzenlemek olarak çevrilebilir. Sözcüğün İngilizce-Türkçe sözlüklerdeki karşılığı ise ‘bulmak’, ‘icat etmek’, ‘tasarlamak’, ‘planlamak’, ‘düzenlemek’, ‘bir şeyin düzenlenmesi’ biçimindedir.

Sözcüğün bir tiyatro yapma biçimini nitelemek, giderek bir tarzı adlandırmak için kullanımı İngilizce’de çoğunlukla ‘Devised Theater’ kimi zaman da ‘Devising Theater’ olarak yer alır. Söz konusu tiyatro yapma biçiminin çalışmanın ilerlerleyen bölümünde görülecek özellikleri düşünüldüğünde, ‘devise’ kelimesinin, dilde bu tür durumlarda gördüğümüz üzere, tiyatro bağlamında bir anlam genişlemesine ve zenginleşmesine uğradığı farkedilebilir. Bu tez çalışmasında söz konusu terimlerin Türkçe karşılığı olarak ‘Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu’ önerilmiştir. Çünkü ortaklaşa yaratım genelde, (her zaman değilse de) çoğu zaman başkalarıyla işbirliği içinde bir gösterim ya da tiyatro oyunu üretme süreci olarak görülür. Özellikle ABD’de, tiyatro yapmanın bu şekli çoğu kez ‘işbirliğiyle yaratmak’(‘collaborative creation’), Avrupa

geleneğindeyse ‘yaratıcı kolektiviteler’(‘creative collectivities’)in ürünü olarak tanımlanır. Bu terimlerin ikisi de performansın, gösterinin veya oyunun ortaya konulması sürecinde topluluk etkileşimine vurgu yapar.³

Bu yöntemle çalışan toplulukların tiyatro yapma pratikleri incelendiğinde göze çarpan en belirgin özellik, toplulukta yer alan bireylerin oyunun yaratımına yönelik ‘ortak’ katkılarıdır.

Bu bilgiler ve toplulukların ABD ve Avrupa geleneğinde çalışma pratiklerine ilişkin yukarıda kısaca belirtilen yaklaşımları göz önünde bulundurulduğunda, ‘‘Devised Theatre’ı veya ‘Devising Theatre’ı ‘Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu’ ile, ‘devising’ kelimesini de bu bağlamda ‘Ortaklaşa Yaratım’ biçiminde karşılamanın yerinde olacağı düşünülmüştür.

‘Süreç’ kelimesinin tez içerisindeki kullanımı, çalışma, prova veya prova aşamasına tekabül etmekte olup, tezin hazırlık aşamasında incelenen kaynaklarda da ‘süreç’ kelimesine vurgu yapılmış olması nedeniyle ve aynı zamanda ortaklaşa yaratımla ortaya çıkarılan bir tiyatro oyununun yaratımındaki tüm evreleri kapsayıcı oluşundan ötürü tercih edilmiştir.

1.2. Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu Nedir?

Yirminci yüzyılda, Batı ülkelerinde görülen bir kolektif üretim şekli olan ‘‘Ortaklaşa Yaratım’’ Amerika’da ve eş zamanlı olarak Avrupa’da ise başta İngiltere ve

³ E. Govan, H. Nicholson, K. Normington, ‘‘Making a Performance’’, 4

Fransa olmak üzere çeşitli ülkelerde uygulanmaya başlanır. Ana akım tiyatro sanatının klasik yapısına bir alternatif geliştirmek üzere ortaya çıkan ‘Ortaklaşa Yaratım’ süreci, aynı zamanda oyuncunun dahlinin, klasik anlamda tiyatro süreçlerine nazaran daha etkin ve yaratıcı bir noktada olmasına, tiyatro metinlerinin yazılış ve oyunların sahnelenme şekillerinin değişkenlik göstermesine ve tüm bunların yanı sıra tiyatro işleyişinde, hiyerarşik yapının kolektif olana yönelmesine neden olur. Bir tiyatro oyununu; önceden yazılmış bir oyun metin olmadan, çalışma süreci içinde oyuncular, yazar, yönetmen, dramaturg ve tasarımcıların bir araya gelerek oluşturması ve beraberinde bir oyunun sahnelenme aşamasında katedilen tüm aşamaların prova sırasında eş zamanlı olarak oluşturulması fikri, işleyişten, yaratıma, oyunculuk methotlarından, oyunların içeriğine, görsel estetikten, tasarıma ve rejije kadar bu alanın tüm kollarının farklı şekillerde işlerlik göstermesine yol açar.

‘Ortaklaşa Yaratım’, doğrudan doğruya bireylerin dünyaya ilişkin çelişkili deneyimlerini bir araya getirmek, işlemek ve yeniden şekillendirmek amacıyla ortaya çıkan özgün bir ürünün paylaşılmasında ve şekillenmesinde bir grup sanatçıya fiziksel ve pratik açıdan yaratıcı olma olanağı tanıyan bir tiyatro yapma sürecidir.⁴

“Ortaklaşa yaratım” süreci kendimizi, kültürümüzü ve içinde yaşadığımız dünyayı anlamadaki parçalı deneyime dairdir. Bu süreç bir ürün olarak yorumlanıp tanımlanmak yerine, söz konusu dünyanın bir dizi imge içinde alımlandığı haliyle, her topluluk üyesinin o dünyaya dair bireysel algısından oluşan çoklu bir vizyonu yansıtır. Topluluk üyeleri kendilerini kendi kültürel ve sosyal bağlamları içinde anlamlandırır; kendi kişisel deneyimlerini, araştırmalarını, doğaçlamalarını ve deneyimlerini soruşturur, bütünleştirir ve dönüştürür. Ortaklaşa yaratım; düşünmeye, fikirleri hayal

⁴ Alison Oddey, “**Devising Theatre a Practical And Theoretical Handbook**”, 1-2

edip oluřturmaya, yaratıcı ve kendiliğinden olmayan ve planlamaya dairdir. Bir grup halinde yapılanları yaratmaya ve uyarlamaya dairdir.⁵

Ortaklaşa yaratım süreci ile yapılan tiyatrodaki başlangıç noktasının farklı esinleyicileri olabilir. İinde müziğın, metnin, nesnelere, sahnelerin ve hareketin yer alabileceğı fikirleri, imgeleri, kavramları, temaları ya da özgül uyarıcıları keřfetmek ve onlarla deney yapmak üzere başta bir çereve ya da yapı kuran bir grup insan tarafından belirlenip tanımlanır. Ortaklaşa yaratımla yapılan bir tiyatro oyunu, başka birinin yorumlanmak üzere yazdığđ bir oyun metni yerine, kaynağđnı topluluğın performansı ortaya koymaya başlamasından alır. Ortaklaşa yaratımla ortaya ıkan bir tiyatro ürünü işbirliğı içinde alıřan bir grup insandan doğmuş ve bu bir grup insan tarafından yaratılmış bir eserdir.⁶

“Ortaklaşa yaratım” sözcüğünü kullanmak bazı yorumcuları ortaklaşa yaratımla üretilen eser ile diğere tiyatro üretme tarzları arasında bir ayrım olmadığını ileri sürmeye yöneltmiştir. Bu nedenle ortaklaşa yaratımla üretilen eser ile diğere tiyatro üretme tarzları arasındaki farkları belirtmekte yarar vardır. Belirgin olan en temel farklar;

- Ortaklaşa yaratımla ortaya ıkan bir tiyatro oyunu, topluluğın oyunu önceden var olan bir metne dayanmadan, hiçten yaratması sürecidir.⁷

⁵ A.g.k./s.2

⁶ A.g.k. / 2

⁷ Deirdre Heddon ve Jane Milling, “**Devising Theatre, a Critical History**”, 3

- Ortaklaşa yaratımda, tiyatronun tüm alanlarında çalışan üyeler eş zamanlı bir yaratım süreci içerisinde bulunurlar.
- Ve son olarak ortaklaşa yaratımla yapılan tiyatro, tamamiyle ortaklaşmaya yönelik, kolektif olarak yapılan bir çalışmadır.

Bu farklılara ilişkin bir deteylandırma yapılacak olursa,

Metnin ortaklaşa yaratım sürecinde diğer bütün yaratım alanlarıyla birlikte oluşturulması esastır. Ancak bu yolla çalışan toplulukların sahneledikleri oyunlar incelendiğinde, mevcut bir metinden yola çıkarak yine oyuncunun prova sürecinde etkin olduğu, çalışma yöntemlerini ‘ortaklaşa yaratım’ olarak tanımlayabileceğimiz oyunlara rastlandığını ve bu şekilde yapılan çalışmaların da ortaklaşa yaratım alanına dahil olduğunu belirtmek gerekir. Ortaklaşa yaratım tiyatrosu alanında, birçok sanatçı çalışmalarının başlangıç noktası olarak basılı kurmaca eserleri kullanmıştır. Her ne kadar birçok eleştirmen uyarlamaların ekonomik hedefler doğrultusunda yapıldığı kanısında olsa da– böyle bir çalışma pratiği oyuncular, yönetmenler ve yazarlar için daha önceden var olan malzemelerle deneyler yapma ve ister sanatsal isterse kültürel ya da siyasi olsun, kendi hedeflerini gerçekleştirmelerine araç olacak bir tiyatro tarzı geliştirmeleri için bir fırsat sunar.⁸

Ortaklaşa yaratım, metnin yazımından, oyunculuk çalışmalarına, oyunun sahnelenmesinden tasarımına kadar pek çok teatral unsurun içiçeliği ile prova sürecinde oluşturulmasına ilişkindir sadece oyun metninin topluluk tarafından süreçte yazılıyor olmasıyla ilişkilendirilmemelidir. Yaratım aşamasında bütün bu alanlar birbirleriyle

⁸ E. Govan, H. Nicholson, K. Normington, “**Making a Performance**”, 89

etkileşim içerisindedirler. Herşey sadece tek bir ateşleyici fikrin süreçte tüm alanların birbirleriyle ilişki içerisinde olup, geliştirilmesiyle bir oyuna dönüşebilir.

Ortaklaşa yaratımla yapılan tiyatronun prova sürecinde farklı alanlar konusunda uzman olan bireylerce nasıl bir ortaklığın mümkün olabildiğine yaratım ortağı ve süreçteki rolleri bölümünde etraflıca değinilecektir.

‘Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu’ başlığı altında yapılmış olan bu çalışmada öncelikle ortaklaşa yaratımın süreçleri, unsurları ve ilişkilerinden söz edilecek olup, peşi sıra, Amerika, Avrupa’nın çeşitli ülkeleri ve Türkiye’de ortaklaşa yaratıma yakın şekillerde tiyatro yapan toplulukların oyunlarından örnekler verilerek bu yöntemin çalışma süreçleri irdelenecek, daha sonra ortaklaşa yaratımın faydalandığı kaynaklara değinilecektir. Son olarak da ortaklaşa yaratım biçimiyle paralelliği üzerinden “Çirkin İnsan Yavrusu” oyununun örnek olarak incelemesi yapılacaktır.

Bu çalışmanın odağı; bir tiyatro oyununun topluluk tarafından yaratılmasından önce hiçbir oyun metninin ya da taslağının olmadığı bir eser tarzını tanımlamak üzere “ortaklaşa yaratım” ya da “işbirliğiyle yaratmak” sözcüklerini kullanan tiyatro topluluklarının bu bağlamdaki oyunlarından örnekler etrafında şekillenecektir.

‘Ortaklaşa Yaratım’ ve ‘Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu’na ilişkin giriş niteliğinde kısa bir bilgi verdikten sonra, tiyatrodaki bu üretim biçimin tarihsel süreçte ortaya çıkışı ele alınarak ‘Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu’nun kısa tarihine değinilecektir.

1.3. Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu'nun Kısa Tarihi

II. Dünya Savaşı sonrasına kadar ortaklaşa yaratımla tiyatro yapan topluluklara rastlanmaz. Ancak ortaklaşa yaratım sürecinin kimi unsurlarının kullanılmaya başlandığı bazı sanatçıların çalışma şekillerinde görülür.⁹

Örneğin, Meyerhold hareketin tiyatrodaki asli unsur olduğuna inanıyordu, ama her ne kadar ara sıra onları kesip yeniden düzenlese de daima yazılı metinlerle çalışmıştı. Derdi, oyuncuların kendi bireysel yaratıcılıklarının izinden gitmesi yerine, onları eğitip kendi düşsel sahne kompozisyonlarına hizmet eder hale getirmektir. Copeau'nun topluluğu, Burgundy'nin kırsal kesiminde kendi 'yeni komedya'larını yaratmak için kısa bir süre doğaçlama yaptıktan sonra, 1933'te *Noé* ve *Le Viol*'u üretmek üzere yazar Andre Obey'le birlikte çalışmıştı. Ne var ki diğer işlerinde metne bağlı kalmaktan vazgeçmeyen bir sanatçıydı. Tiyatronun kelimenin boyunduruğu altından çıkması için hararetle çağrılarda bulunmuş olan Artaud bile, her ne kadar tuhaf bir biçimde gerçeküstü olsalar da, kendi gerçeküstü prodüksiyonları için oyun metinleri yazmıştı. Fakat oyuncunun bireysel ya da kolektif imgesel potansiyelinin peşinden gidilmesini asla savunmamıştı.¹⁰

Oyuncuların yaratım sürecine dahil olduğu ortaklaşa yaratım olarak tanımlanabilecek ilk çalışma, pandomim sanatçısı Etienne Decroux'un 1931'de kaleme aldığı 'Kompozisyon Düzeni' *Order of Composition*'dir. Bu metin şimdilerde ortaklaşa yaratım adını verdiğimiz methoda yönelik bir modeldir.

⁹ C. Dymphna "Through the Body, A practical Guide to Physical Theatre", 159-160

⁹ A.g.k. / s.159

Ortaklaşa Yaratım'ı tarihsel perspektifte detaylı bir biçimde ele almadan önce Theatre Workshop'un Londra'da West End'e transfer olan *Oh What a Lovely War!*'unun aslında Britanya'daki anaakım sahneye ulaşan ortaklaşa yaratım süreciyle oluşturulmuş önemli bir tiyatro oyunu olduğunun belirtilmesinde fayda var. Bunun hemen ardından Peter Brook'un Londra'daki (1964) deneysel *Theatre of Cruelty Season*'ı gelir. Bu tiyatrodaki hem doğaçlama parçalar, hem de metne dayalı parçalar yer alıyordu ve onun US prodüksiyonu, tıpkı Littlewood'unki gibi, bir araştırma ve geliştirme sürecinde oyuncularla birlikte, bir yazarın sürecin yanbaşıında çalışmasıyla geliştirilmişti. Brook'un kolektiviteye dayalı ilk eseri buydu.¹¹

1960'ların başlarında, birçok sanatçı anaakım tiyatro sanatına karşı alternatifler yaratmaya girişti. İlk deneyleme dalgasının içinde, (Julian Beck ve Judith Malina'nın yönetimindeki) Living Theatre, (Joseph Chaikin'in yönetimindeki) Open Theatre gibi kolektiviteler ve Sam Shepard, Ronald Tavel ve Maria Irene Fornes gibi bireysel oyun yazarları yer alıyordu. 1960'ların sonlarında ve 1970'lerin başlarında, Vietnam Savaşı karşıtı hareket ve güçlü bir karşı kültürün gelişmesiyle Broadway'i hepten aşma teşebbüsü daha da canlandı. Bunun sonucunda, Richard Foreman ve Robert Wilson gibi yönetmen/oyun yazarlarını ve The Performance Group gibi bir kolektiviteyi öne çıkaran ikinci bir deneyleme dalgası ortaya çıktı. The Performance Group, 1967'de Richard Schechner tarafından kurulmuştu ve 1975'te Elizabeth Le Compte'un yönetiminde eserlerini üretmeye başlayan ve 1980'de The Wooster Group olarak yeni bir yapılanma kuran sanatçıların merkezi olmuştu.¹²

¹¹ A.g.k. / s.160

¹² David Savran, "**Breaking The Rules, The Wooster Group**", Giriş-2

Adı anılan sanatçıların tümü ticari tiyatroyu ve onun üretim tarzını reddetmiş ve kendi üretici örgütlerini yaratmayı tercih etmişlerdi. Biçimsel tiyatro eğitimi almamış ve dolayısıyla dört bir yanı sarmış olan Stanislavskici ‘yöntem’in içine çekilmemiş olan oyuncularla çalışmışlardı. Oyuncunun sorumluluklarını yeniden tanımlamış ve oyuncu ile rol arasındaki geleneksel ilişkiyi değiştirmişlerdi. Ticari sahnedekilerden ziyade, dans, müzik ve hatta görsel sanatlardaki gelişmelerle yakın bağları olan bir tür anti-tiyatro üretmişlerdi. Hepsi de, geleneksel işbölümünü bir ölçüde reddetmiş ve yönetmenin merkezi yaratıcı güç olduğu, yani hem bir oyun yazarı hem bir tasarımcı hem de bir yönetmen olduğu bir tiyatro yaratmışlardı. Mizansenin önceden yazılmış bir oyun metnine tabi olması gerektiği görüşünü sorgulamış ve harekete, metne, tasarıma ve müziğe az çok eşit önem vermişlerdi.¹³

Tüm topluluklar arasında, baştaki örgütlenmesini ve işbirliğine dayalı çalışma sürecini devam ettiren tek topluluk ‘The Wooster Group’tur. Chaikin’in Schechner’in, Forman’ın ve Wilson’un artık kendi toplulukları yoktur. Ortaklaşa yaratım yaklaşımıyla çalışmış birçok topluluğun üyeleri artık yönetme, yazma veya oynama gibi işlevleri önceki kolektif anlayışlarından uzakta, topluluğun ortak yaratımından bağımsız olarak yürütmektedir. Forman ve Wilson eserlerinin büyük bir kısmını bilindik bir tiyatro çerçevesinde yapmaya başlamıştır. Buna karşılık ‘The Wooster Group’ sıkı sıkıya deneysel alanda kalmıştır.¹⁴

Amerikan avangard tiyatrosunun yenilikçi kanadındaki topluluklar, San Fransisco Dancers Whorkshop, San Fransisco Mime Troupe, The Open Theatre, The Living Theatre ve The Performance Group gibi gruplar, ayrıca Joan Littlewood, Jerzy Grotowski ve Ariene Mnocuhkine gibi yönetmenlerin önderliğindeki Avrupa geleneği

¹³ A.g.k. / Giriş-2

¹⁴ A.g.k. / Giriş-2

içinde yer alan gruplar, ortaklaşa yaratımla çalışmaya yönelik araştırmalarına oyunculuk, oyunculuk eğitimi ve sanatçıların seyirciyle ilişkisindeki olasılıkları dert edinerek başladılar. Oyuncu eğitiminde oyunların ve doğaçlamanın gelişmesinin bağlamı ve arka planı bu tür bir ortaklaşa yaratımla oyun yapmanın gelişmesinde merkezi bir yer tutuyordu.¹⁵

¹⁵ Deirdre Heddon, Jane Milling, “**Devising Performance a Critical History**”, 29

¹⁴ E. Govan, H. Nicholson, K. Normington, “**Making a Performance**”, 38-39

2. ORTAKLAŞA YARATIM TİYATROSU'NDA SÜREÇLER, UNSURLAR, İLİŞKİLER

Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu'nun bir yaklaşım ve bir yöntem olarak üzerinden tanımlanabileceği, belirleyici özellikleri üzerlerinde tam bir anlaşma olmasa da, temel olarak bu yaklaşımı benimsemiş ya da yöntemi kullanan toplulukların üretim pratik ve dinamiklerinden çıkarsanmıştır. Bu özellikler kimi zaman ayırt edici, kimi zaman bilindik tiyatro yapma dinamikleriyle yakın ilişki içindeki süreçler ve kendine özgü yapısını sağlayan unsurların ele alınmasıyla daha iyi anlaşılabilir.

2.1. Yaratım Ortağı ve Süreçteki Roller

Ortaklaşa yaratım sürecinde, toplulukların teatral üretim için gerekli iş bölümünü nasıl yönettiği sorusu, bu alana ilişkin sıkça beliren sorulardır. Bu yöntemle çalışan topluluklar; yönetmenin, yazarın ve tasarımcının geleneksel rollerini alternatif bir biçimde nasıl işlevselleştirmekte, dönüştürmektedir? Farklı uzmanlık alanlarının bir örnek olmayan bir şekilde düzenlenmesinin içinden bir tiyatro oyunu çıkarmanın yolları ve araçları nelerdir? Bir 'Ortaklaşa yaratım' metodolojisinin parçası olarak en çok hangi süreçler benimsenmektedir? Tüm bu soruların yanıtlarını araştırırken karşılaştığımız bir diğer kilit soru da şudur: Liderlik oyun yaratım sürecini nasıl belirler? ¹⁶

Söz konusu ortaklaşa yaratımla ürün veren topluluk, ister sanatsal açıdan demokratik bir kolektivite, isterse beceri paylaşımı ve uzmanlaşma bakımından

¹⁶ A. Oddey, "Devising Theatre a Practical And Theoretical Handbook", 42

hıyerarşik bir yapıda olsun, her ortaklaşa yaratımla tiyatro yapan topluluğun işleyişindeki örgütlenmede temel olan şey, genelde edebi tiyatro geleneğiyle anılan prodüksiyon hiyerarşisine kayıtsız duran bireysel uzman üyeler arasındaki kendine özgü çalışma ilişkileridir.¹⁷

Ortaklaşa yaratımla tiyatro yapan topluluklar kolektiviteyi işler hale getirebilmek için ortaklaşa yaratım süreçlerindeki rolleri farklı şekillerde konumlandırma yoluna gitmişlerdir.

Yukarda sorulan sorular etrafında, tiyatrodaki yerleşik uzmanlıklar ve çalışma alanlarının, ortaklaşa yaratım tiyatrosunda nasıl bir çalışma şekline evrildiğine değinmeden önce, ortaklaşa yaratım tiyatrosu topluluklarında sıkça tanımlanan “Yaratım Ortağı”nın (Deviser) ne anlama geldiğine değinelim.

“Yaratım Ortağı”, ortaklaşa yaratım yöntemiyle oluşturulan ya da oluşturulmakta olan bir oyunda, toplulukta yer alan her birey için, uzmanlık alanı ne olursa olsun kullanılan bir tanımdır. Topluluklarca sahnelenen oyunların künyelerinde oyuncu/yaratım ortağı ya da dramaturg/yaratım ortağı... gibi ifadelerin tiyatronun her alanına yönelik çalışan bireyleri için yaygın olarak kullanımı söz konusudur. Bu ifade biçimi, oyunun yaratım sürecinin kolektif olarak ortaya çıkarıldığına işaret eder. Bundan böyle tez içerisinde, ortaklaşa yaratım sürecine katılan kişiler kendi görev tanımlarının yanı sıra, “Yaratım Ortağı” olarak ele alınacaktır.

Tiyatrodaki yerleşik uzman rollerin ortaklaşa yaratım sürecindeki konumları, üzerinde durulması gereken önemli bir mevzudur çünkü bu durum aynı zamanda yaratım aşamasında kolektif çalışma biçimini belirlemektedir.

¹⁷ A.g.k. 42

Bu bölümün başlangıçta sorulmuş olan, liderliğin oyun yaratım sürecini nasıl belirlerlediğine yönelik sorunun cevabı, söz konusu topluluğun hiyerarşik mi yoksa demokratik biçimde mi işlediğine; ortada bir yönetmenin olup olmadığına bağlıdır.¹⁸ Bu çalışmada ele alınan toplulukların her biri, bu konuya dair farklı çözüm arayışı içerisinde olmuşlardır. Kimi topluluklar yönetmen olmadan, kimileri tek bir yönetmen yerine birden fazla yönetmenle, kimi topluluklar ise reji ekipleri ile çalışmayı tercih etmişlerdir. Daha önce de üzerinde durulduğu gibi ortaklaşa yaratım tiyatrosunun en belirgin özelliği, çalışma süreçlerinin kolektif olarak yürütülmesine dayanmasındadır. Bu nedenle ele aldığımız topluluklardaki buna yönelik seçimler, ortaklaşa yaratımın varoluşuna ters olan ve yerleşik tiyatrodaki geçerli olan hiyerarşik yapının kırılma çabası ile ilintilidir. Ancak özellikle belirtmek gerekir ki, bu anlamda tek tür bir modelden söz edilemez. Her topluluk ortaklaşa yaratım sürecindeki rolleri kendi dinamikleri çerçevesinde oluşturur.

Yönetmen olmadığında, oyunun üretim sürecinde topluluk üyeleri arasındaki iletişim ve eleştiri süreci hayati bir önem taşır. Sanatsal kararlar, topluluk üyelerinin oyunu devamlı yeniden değerlendirmesi ve gerek bireysel çıkarlarını gerekse ürünün gelişimini korumaya dönük acımasız bir kararlılık sayesinde verilir.

The People Show topluluğunun bir üyesi olan Mark Long, sanatçıların en iyi eleştirilenler olduğu ve birbirini eleştirememesi halinin sağlıksız bir seçenek olduğu düşüncesindedir.¹⁹

¹⁸ A. Oddey, “**Devising Theatre a Practical And Theoretical Handbook**”, 42

¹⁹ A. Oddey, “**Devising Theatre a Practical And Theoretical Handbook**”, 44

Forced Entertainment da devam eden süreci ve ürünü sürekli değerlendirip tartışma yolunu tercih eder. Ancak People Show'un aksine, Forced Entertainment'ın pratiğinde provaların, performans niteliğinin, toplantıları idare etmenin ve gösterinin nihai biçiminin sorumluluğunu paylaşan iki yönetmen vardır. Uzun bir süre boyunca birlikte çalışmış olan topluluk üyeleri güçlü ya da zayıf yanlarına ve birbirlerine nasıl katkıda bulunabileceklerine dair tam bir farkındalık geliştirmiştir. Topluluk üyeleri birbirlerinin nerede duracaklarını bilirler. Forced Entertainment'ın üyelerinden olan Tim Etchells bunu şöyle anlatır:

“Bir fikir hoşunuza giderse onu Arthur Robin'e götürürsünüz, çünkü onu genelde paramparça edecektir ki, bu iyi bir şeydir. Bunun kendi fikrinizin başına gelmesini isteyene kadar, Robin'i görmemek için elinizden geleni yaparsınız. Fikrinizin kesinlikle paramparça edilmesi gerektiğindeyse, onu görmek için elinizden geleni yaparsınız.”²⁰

Forced Entertainment topluluğu üyelerinden Terry O'Connor yönetmenin rolünün oyunculara ilk başta yaptıkları şeyle temas içinde kalmaya yardım etmekle de ilgili olduğu görüşündedir: “Turneyle icra ettikleri gösteriye dair yeni bir tanım bulmalarına yardımcı olunca, gösteri bir bütünlüğü ve tazeliği korur.” Bu topluluk her şey için kolektif sorumluluk üstlenmez ve topluluğun gelişimindeki zayıflıklardan biri belki de insanların inşa etmiş olduğu güçlü yanlara oynamış olmalarıdır, çünkü bu

²⁰ A.g.k. / 44

durum yeni beceriler öğrenme fırsatlarını sınırlar. Roller esasen topluluk için tanımlanır, ama projeye göre değişkenlik gösterebilir.²¹

Ortaklaşa yaratımla ürün veren bu iki toplulukta da görüldüğü üzere, ortaklaşa yaratım sürecini herhangi bir liderliğin belirleyip belirleyemeyeceği yoksa iki yönetmenin mi belirleyebileceği sorusu bakımından, iki topluluğun da açık, yerleşik bir çalışma pratiği vardır.

Ortaklaşa yaratım süreçlerinde yazarın rolü de, yazım süreçleri de bilinen yazma süreçlerinden oldukça farklıdır.

Yazarın rolü çoğu kez tam olarak bir topluluğun pratiği içinde yer alır ve bu rolün ortaklaşa yaratım süreciyle belirli bir ilişkisi vardır. Yazar ve yaratım ortakları arasında sürmekte olan yazarlık tartışmasında, yazar tiyatrosu ile ortaklaşa yaratım ürünü arasına ince bir çizgi çekilir genelde. Serbest çalışan bir yazara bir oyun yazmak üzere toplulukla işbirliği içinde bir konuyu araştırma işi verilmesi ile bir oyun yazarının belirlenmiş bir konu hakkında bir oyun yazma siparişini ya da yükümlülüğünü yerine getirmek üzere tek başına çalışması arasında bariz bir fark vardır. Bu etkinliklerden ilki başkalarının fikirlerine ve araştırmasına bağımlıdır, diğeri ise başkalarıyla herhangi bir etkileşimi gerektirmeyen tekil bir etkinliktir.²²

Bu anlamda kimi topluluklar, belirgin bir yazarla çalışmak yerine, doğaçlama çalışmalarına ağırlık vererek oyuncuların ürettikleri malzemeler üzerinden yazım çalışmasını ekip içerisinde yürütmeyi, kimi topluluklar ise, sürekli olarak olmasa da,

²¹ A.g.k. / 44

²² A.g.k. / 49

topluluğun bir üyesi olmayan bilinen yazarları çalışma süreçlerine dahil etme yoluna gitmişlerdir.

Örneğin, Caryl Churchill “*Light Shining in Buckhamingshire*” (1976) adlı oyununa yazdığı önsözde, Joint Stock Tiyatro Topluluğu için üstlendiği yazarlık rolünü apaçık ortaya koyar:

*“Oyun doğaçlanmaz: Yazılı bir metindir ve oyuncular replikleri oluşturmamıştır. Fakat karakterlerin ve sahnelerin çoğu kaynağını atölyedeki doğaçlamadan alan ve prova sırasında ortaya çıkan fikirlere dayanıyordu. Oyunculardan biri tarafından söylenen ya da yapılan bir şeyin metindeki bir şeyle doğrudan bağlantılı olmasına dair bir sürü örnek verebilirim.”*²³

Churchill’in toplulukla ilişkili olarak üstlendiği yazarlık rolüne dair bu ifade ile ortaklaşa yaratım sürecindeki yazım çalışması arasında doğrudan bir tezat vardır; çünkü ortaklaşa yaratım aşamasında yazılan metinde söz konusu topluluk tüm fikirlerini ve görüşlerini birleştirir.²⁴

Ortaklaşa yaratım süreçlerinde dramaturgun rolü ve çalışma şekli oldukça önemlidir. Ortaklaşa yaratım tiyatrosunun en belirgin özelliklerinden biri, mevcut bir metin olmadan bir oyun üretmek olduğundan, dramaturg da bilinen çalışma şekillerinin dışında bir yol haritasına gereksinim duyar. Bilinen şekliyle sahnelenecek olan metnin

²³ A. Oddey, “**Devising Theatre a Practical And Theoretical Handbook**”, 49 - 50

²⁴ A.g.k. / 50

dramaturjik yapısının deşifre edilmesi ve oyunun dramaturjisinin yapılması yerine dramaturg ortaklaşa yaratım sürecinde oluşmakta olan metnin dramaturjik inşası üzerine çalışıyor olacaktır. Open Theatre’la ‘Gece Yürüyüşü’nün (Nightwalk - 1973) ortaklaşa yaratım sürecinde dramaturg olarak çalışmış olan, aynı zamanda ortaklaşa yaratım tiyatrosu içinde çalışan dramaturga ilk örneklerden biri olan Mira Rafalowicz, oyun sürecinden, Joseph Chaikin’le çalışma dinamiklerinden ve süreçteki kendi rolünden söz eder.

Chaikin’le ortak çalışmasına dair yayınlanmış tek eserinde Rafalowicz kendi rolünün bir kısmını “sorular sorarak” sürecin geliştirilmesinde “düşünce dokusu” eklemek olarak tanımlar. Kendi çalışmasını tanımlarken, sıklıkla “biz” terimini kullanır. Böylece kendisini daha büyük topluluğun içine yerleştirerek Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu’nda dramaturjinin de ortaklaşa doğasına işaret eder. Rafalowicz için, dramaturg, topluluktan gelen soruları “araştırma alanını tanımlamak üzere” koordine ederek, içeriği biçimlendirip düzenleyerek, işi güvenilen konuk sanatçıların “dış gözlerinin” yardımıyla tekrar tekrar değerlendirerek, ve sonuçta ortaya çıkan gösterinin daha ince ayrıntılarını cilalayarak ortaklaşa yaratım sürecinin şekillenmesine yardım eder.²⁵

Ortaklaşa Yaratım süreci daha önce de değinildiği üzere oyuncunun sorumluluklarını yeniden tanımlamış ve oyuncu ile rol arasındaki geleneksel ilişkiyi değiştirmiştir.²⁶

²⁵ Megan J. MCCLAIN, Master Of Fine Arts, University of Massachusetts, “Dramaturg As Artistic Instigator”, May 2012, 19

²⁶ David SAVRAN, **Breaking the Rules**/The Wooster Group, Giriş-2

Ortaklaşa yaratım süreçlerinde oyuncular, mevcut bir metinden yola çıkarak bireysel yaklaşımları doğrultusunda rol odaklı veya bütünden role odaklanarak çalışmıyor olduklarından, ortaklaşa yaratım süreci yapısı gereği, oyun metni, sahneleme, oyunculuk ve dramaturji çalışmalarıyla tasarım gibi tiyatronun tüm alanlarının yaklaşık olarak eş zamanlı bir biçimde ilerlemesinden ötürü, farklı bir çalışma biçimiyle karşı karşıya kalırlar.

Ortaklaşa yaratım süreçlerinde sıkça kullanılmakta olan doğaçlama çalışmaları sadece role odaklı bir çalışma olmayıp, aynı zamanda oluşturulacak olan oyunun, oyun metninin yapısına ilişkindir. Dolayısıyla oyuncu aynı zamanda yapılan doğaçlamalarla bütünlüklü bir yapıyı oluşturabilecek öneriler getirmek durumundadır. Süreçte, tasarımdan sahnelemeye kadar pek çok alana yönelik fikirleriyle katkı sunması beklenir.

Ortaklaşa yaratım topluluklarının içinde bireyin rolündeki uzmanlığın mahiyeti ne olursa olsun, genelde çeşitli yetenekleri olan üyeler ile bu üyelerin topluluk içindeki ilişkileri ya da sorumlulukları arasında kapsamlı bir esneklik, çok yönlülük ve bütünleşme olması gerekir.²⁷ Oyuncu/ yaratım ortağının rolü, içinden çoğu zaman doğaçlamanın, araştırmanın ve tartışmanın da yer aldığı çeşitli süreçlere dahil olmayı beraberinde getirir.

Şurası açıktır ki, topluluğun çalışma yapısı ister hiyerarşik isterse demokratik olsun, rollerin ya da sorumlulukların ne dereceye kadar birbiriyle bütünleşebileceğini ya da üst üste binebileceğini sınırlar ve böylelikle oyuncunun gerek ortaklaşa yaratım sürecine gerekse ürüne büsbütün katkıda bulunmasını sağlar.²⁸

²⁷ A. Oddey, “**Devising Theatre a Practical And Theoretical Handbook**”, 65

²⁸ A.g.k. / 65

Bu anlamda, işbirliği süreçlerinin zaman içinde nasıl değiştiğine dair iyi bir örnek olarak, çalışmalarını ‘yaratıcı kolektif’le eş anlamlı hale gelen, Théâtre du Soleil’den Ariane Mnouchkine’ne değinebiliriz. Bu grup 1964’te bir işçi kooperatifi olarak kurulmuştu ve kimi anlarda, her biri benzer bir ücret kazanan altmış kadar üyeleri vardı. Topluluğun örgütlenmesiyle uzmanın rolüne de kafa tutuluyordu ve ayrı ayrı oyuncular ve teknisyenler olması yerine, her topluluk üyesi çalışmanın tüm alanlarına katılıyordu.

“Tüm hiyerarşileri ortadan kaldırmak, herkesin gelişip elinden gelenin en iyisini yapabilmesini sağlamak istiyoruz. Büyük oyunlar sergilendiğinde, aynı insanlar daima büyük rolleri üstlenir.”²⁹

Görüldüğü gibi burada Ariane Mnouchkine tiyatrodaki tam anlamıyla bir kolektivite oluşumuna yönelik yaklaşımlarının altını çizer.

Tiyatronun önemli alanlarından biri olan tasarım alanları da (dekor, kostüm ışık, müzik, ses-efekt) yine benzer bir şekilde ortaklaşa yaratım sürecinde yaratılır, yaratıma destek olur. Tasarım çalışmaları da içiçe geçen ve yaratımda birbirinden beslenen her alan gibi süreçte oluşur, diğer alanları destekler ve onlarla ilişki içerisindedir.

Ortaklaşa yaratım sürecinde yaratım ortağı ve onların süreçteki rolleri tiyatrodaki tüm uzman alanların konumları ve görevlerinin yerleşik tiyatro yapma biçimlerinden

²⁹E. Govan, H. Nicholson, K. Normington, “**Making a Performance**”, 38-39

farklılıklar gösterir. Topluluklar ürünün gelişme şekli hakkındaki kararları belirler ve çalışma ilerledikçe bu kararlar performans, dramaturji, fikirlerin görsel açıdan hayata geçirilmesi ya da yönetim hususunda özgül sorumlulukları olan belirli üyeler tarafından daha ince bir biçimde tanımlanır.

İngiltere'deki ortaklaşa yaratım tiyatrolarından biri olan Trestle Tiyatrosu sanat yönetmeni John Wright ortaklaşa yaratım sürecinin önemine vurgu yaparak, bu süreci planlanmış bir doğaçlamaya benzetir.³⁰

2.2. Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosunda Yaratım Süreci

Ortaklaşa yaratım tiyatrosunda kullanılan temel süreçler vardır. Elbette her topluluk bu süreçleri kendi çalışma dinamikleri doğrultusunda şekillendirir. Ortaklaşa yaratım süreçleriyle yapılan tiyatro için en temel gereklilik, bir şey söyleme tutkusu ya da arzusu, sorgulama ya da çeşitli süreçler ve yakından inceleme yoluyla sizi daha fazla sorgulama yapmaya yönelten bir başlangıç noktasını anlamlandırma ihtiyacıdır. İzinden gidilecek meseleyi bulmak, yol haritasını şekillendirmek ve yapılandırmak için kullanılabilir olası ortaklaşa yaratım süreci malzemelerini belirlemek olmazsa olmazdır.³¹

Araştırma aşaması, bu tür bir çalışma biçiminin en temel gereksinimlerindedir. Esasen araştırma nerdeyse tüm süreç boyunca devam eder ancak ilk aşamada üzerinde

³⁰ E. Govan, H. Nicholson, K. Normington, “**Making a Performance**”, 39

³¹ A. Oddey, “**Devising Theatre a Practical And Theoretical Handbook**”, 42

çalışılmak istenen konuya ulaşıldıktan sonra ele alınacak olan konuyu detaylarıyla araştırmak gerekir. Malzemeyi araştırma süreci değişiklik gösterebilir; mesela topluluk üyeleri önceden belirlenmiş bir dönem boyunca okumalarını bireysel olarak yapıp bilgileri hep birlikte paylaşabilir, ya da belirli araştırma faaliyetleri küçük alt-gruplara verilebilir ve onlar da pratik uygulama yaparak geri kalanlara rapor verebilir. Ancak oyuncuların da bu araştırma sürecine dahil olmaları oyunun yaratımına sağlayacakları katkı bakımından önemlidir. Bu nedenle, topluluk içindeki her bireyin tüm görsel belgelerle projeye yönelik tüm malzemelere dair son derece kapsamlı bir şekilde bilgi sahibi olması gerekir. Kimi topluluklar, üzerinde çalıştıkları konuyla alakalı araştırmaya yönelik olarak yine bu konuyla alakalı kişilerle röportaj yaparak görsel malzemeler oluştururlar.³²

Ortaklaşa yaratımla tiyatro yapan kimi topluluklar çalışmalarını bir yazarla yürütmeyi tercih ederler, bu bazen ekipten biri ya da yalnızca üzerinde çalışılacak oyun için davet edilmiş bir yazar olabilmektedir. Şayet topluluk dışardan gelen bir yazarla çalışmak yolunu tercih ediyorsa ortaklaşa yaratım süreci başlamadan önce, serbest çalışan yazardan tam olarak ne istenildiği belirlenmeli, sorumluluklar konusunda anlaşılmalı ve ihtiyaç duyulan özel beceriler belirtilip ortaya konulmalıdır. Yazarın toplulukla kurduğu ilişki sürecin neyi üretmeyi amaçladığını anlamak bakımından hayati önem taşır.³³

Ortaklaşa yaratım yöntemiyle iş yapan toplulukların bir kısmı yaratım sürecini sadece farklı düzlemlerdeki araştırmalara (metin, sahne, vs.), bir kısmı sadece doğaçlamalar, bazıları ise hem araştırma hem de doğaçlamalara dayandırmaktadır. Oyun

³² A. Oddey, “**Devising Theatre a Practical And Theoretical Handbook**”, 70

³³ A.g.k. / 51

metninin yazımını ekip içinden biri üstlendiğinde yahut serbest bir yazarla çalışıldığında da yine benzer yöntemler kullanılmaktadır.

Ancak doğaçlama, çalışmaya belirgin bir yazarın ya da dramaturgun katılmadığı topluluklar için hayati bir süreçtir. Genellikle bir çok topluluk üzerinde çalışacakları konuya odaklanırken, ortaklaşa yaratımın belirgin bir özelliği olan, tüm alanlara yönelik çalışmaları (sahneleme, metnin oluşturulması, oyunculuk çalışmaları ve tasarımın yaratılması vb.) prova sürecinde iç içe ilerletebilecek şekilde tasarlar, tüm bu unsurların birbirleriyle etkileşimini sağlayabilmek için de doğaçlama tekniklerinin kullanımını çalışmalarının odağına alırlar.

Ortaklaşa yaratım süreçlerinde doğaçlama, hem oyuncunun bireysel anlamda oyunun içinde ortaya çıkaracağı karakteri nasıl oynayacağına ilişkin bir çalışma biçimi olarak (Şayet karakter odaklı çalışılıyorsa), hem de metinsel anlamda karakterin şekillenmesine dair yapılması gereken çalışma için, bir sürecin diğerini besleyeceği ve aynı zamanda bu iki sürecin paralel olarak ilerleyebilmesine hizmet eden bir yöntemdir. Oyuncular, ortaklaşa yaratım sürecinde doğaçlama yoluyla yalnızca oyunun içindeki kendi bölümleriyle ilgili değil, aynı zamanda oyunun bütününe ilişkin de fikir ve öneriler sunabilecekleri ve her anlamda yaratıcı olabilecekleri bu çalışma alanının tam ortasında bulunurlar.

Ortaklaşa yaratım tiyatrosu, yaratımın ortaklaşa yapılıyor olmasından dolayı toplulukta yer alan oyuncuların fikri katkılar talep eder. Bu süreçte karakter ortada herhangi bir temel olmadan doğaçlanıyorsa her ne kadar çalışma süreci heyecan verici olsa da genelde verimsizlikle sonuçlanır. Topluluk üyeleri bir sürü fikrin arasında kaybolduklarını ve hiç bir yere varamayacaklarını hissedebilirler. Böyle bir durumun aksi ancak, topluluk üyelerinin tümünün konuyla ilgili fikir sahibi olmasıyla ve provanın başlangıcında yola çıkılan konu hakkında ortak bir karar almakla mümkün olabilecektir.

Çalışma sürecinin olumsuz ilerlemesine neden olacak olan ve daha çok tecrübesiz öğrenci topluluklarında yaygın olarak görülen durumlardan biri, ortaklaşılacak olan konuya ilişkin fikir ve malzemelerle, toplulukta yer alan kişilerin birbirlerini henüz pratik açıdan keşfetmeden, tek bir sınama yaparak oyunun ne hakkında olacağına kararına varmalarıdır. Böyle bir durum oyunun nihai halinde apaçık görünür olacaktır.³⁴

Ortaklaşa yaratım sürecinde her topluluk farklı bir yoldan tartışma yürütür. Bu süreçler ortaklaşa yaratım yoluyla tiyatro yaparken birbirleriyle bütünleştirilmelidir. Başlangıç noktası ve araştırma sürecindeki malzemeler üzerine yapılan tartışmaların uzun sürmesi ya da bir başka anlamıyla iş üzerine fazlaca konuşmak, zamanın tüketilmesine yol açacaktır. Çalışmanın ilerleyen dönemlerinde ciddi bir inceleme gerektiren aşamaların es geçilmesine ya da gelişim safhaları üzerinde gerektiği kadar durulamamasına sebebiyet verecektir. Bu da beraberinde sürecin bu önemli bölümlerinin alelacele geçiştirilmesi zorunluğunun oluşmasına neden olabilir.

Genellikle oyunun nasıl biçimleneceğine dair topluluk içerisinde bir fikir birliği oluştuğunda, oyunun içeriği ile ilgili elde fazlaca malzeme birikmiş olur. Aslında bir anlamda da içeriğin şekillenmesi için bütün bu malzemelere ihtiyaç vardır. Fakat sonraki süreçte oyunun yalınlaşabilmesi için, fazla olan bu malzemelerden kurtulabilmek önemlidir. Eğer işin içeriği derinlemesine incelenirse ve amacın dışında kalanlardan vazgeçilebilirse, bütün fikir ve malzemelerle ortaya çıkacak karışıklıktan çok daha rafine bir sonuca ulaşılabilir. Ancak bu süreç, yani kimi fikirlerden vazgeçebilmek çok da kolay bir süreç değildir. Topluluk içindeki bireyler kendi fikrinden ya da süreçte yaratmış olduklarından vazgeçmek istemeyebilir. Elbette vazgeçmek sadece metinle ilintili değildir aynı zamanda hem kimi fikirlerden, fazla görsel imgelerden, oyunun sonunda oluşabilecek birden fazla finalinden, gereksiz tekrarlardan, bir önceki durumun

³⁴ A. Oddey, “**Devising Theatre a Practical And Theoretical Handbook**”, 86 -70

bir sonrakinin gelişiyle etkisini azaltabileceği durumlardan, tasarıma dair tekrarlardan ve buna benzer çoğu şeyden gerektiğinde vazgeçebilmek önemlidir.

Kimi topluluklar ortaklaşa yaratımın son aşamasında yeniden yazım sürecine yönelirler. Bu çalışma biçiminde son aşama bilinen haliyle, oyun seyirciyle buluşmadan hemen öncesinde geçirilen süreç değil, oyunun seyirciyle buluştuğu zamanın sonrasını kapsayan bir süreçtir.

Trestle Tiyatrosu sanat yönetmeni John Wright ortaklaşa yaratımın son derece gerilimli ve tatmin edici bir çalışma yöntemi olduğuna inanır ve bireylerin irdelenmeyi bekleyen fikirleri devamlı önerebilmesini mümkün kılan kendiliğinden, hayalgücü içeren bir sürecin önemli olduğunun altını çizer.³⁵

Sonraki bölümlerde ortaklaşa yaratım süreci; oyunculuk, doğaçlama, dramaturji ve metin, tasarım ve son olarak da sahneleme başlıkları altında ayrı ele alınacaktır.

2.2.1. Oyunculuk

Genel olarak ortaklaşa yaratımla ürün veren toplulukların araştırmalarına; oyunculuk, oyunculuk eğitimi ve sanatçıların seyirciyle ilişkisindeki olasılıkları dert edinerek başladıklarını söylemek mümkündür. Yirminci yüzyılın başından itibaren Stanislavki, Meyerhold, Copeau ve Piscator gibi birbirinden farklı sanatçılar oyuncunun prova öncesi yeteneklerini geliştirmek için yaratıcı ve fiziksel “eğitim” fikrini geliştirdiler. Avrupalı sanatçıların tekrar tekrar “yeniden keşfetmiş” olduğu Japonya,

³⁵E. Govan, H. Nicholson, K. Normington, “**Making a Performance**”, 39

Bali ve Güney Hindistan tiyatro geleneklerinin etkisi, sistematik eğitimin üretken olasılıklarını güçlendirdi.³⁶

Stanislavski'nin anaakım oyuncu eğitimi üzerindeki etkisinde, doğaçlamayı vurgulama önerisinde bulunuluyordu ve bu öneri Amerika'da, 1950'ler altın çağını yaşayan Actor Studio'da (Aktörler Stüdyosu) bir yönetime dönüştürülmüştü. Doğaçlamanın temelinde yatan ideoloji, ortaklaşa yaratımın ortaya çıkışıyla iki önemli açıdan bağlantılıydı. Birincisi, doğaçlamanın kullanımı oyuncunun bastırılmış, sosyalleştirilmiş, sansürlenmiş ya da gizlenmiş bir iç yaratıcılığının olduğunu varsayıyordu. Dolayısıyla, pek çok topluluğun retoriğinde çocuksu bir tavra ve daha kuşkulu bir şekilde, ritüel ve 'yalın' teatrelilik biçimlerine yönelik nostaljik bir özlem yer alıyordu. Doğaçlama yaratıcılıktaki bu çocukluk masumiyetine ulaşmayı sağlayacak araçtı. İkincisi, oyuncu doğaçlama sayesinde metnin kısıtlamalarından 'kurtuluyor' ve kendini yaratıcı bir biçimde ifade edebiliyordu.³⁷

Bu bağlamda Stanislavski'nin methodundan yola çıkarak ortaklaşa yaratımla tiyatro yapan ilk topluluk olması bakımından ve sonrasında gelen çalışmalara yön vermesi açısından oldukça önemli olduğunu düşündüğüm, Joan Littlewood'un "Theatre Workshop" Tiyatro Atölyesi'ndeki çalışmalarına değinmek istiyorum.

Joan Littlewood'un 1953'te Theatre Royal, Stratford East, Londra'da kurup, Theatre Workshop (Tiyatro Atölyesi) adını verdiği topluluğu, oyuncu eğitimi ve bir oyunu geliştirmede doğaçlamaya daha kapsamlı bir şekilde başvuran ilk İngiliz

³⁶ Deirdre Heddon, Jane Milling, "Devising Performance a Critical History" 29-30

³⁷ A.g.k. / 31 -32

topluluğudur. Çalışmalarının günlük rutinde Delcroze egzersizleri ve Laban Hareketi'nin kullanıldığı fiziksel eğitimlerin yanı sıra doğaçlama ve tiyatronun bakımına ilişkin çalışmalar yer alıyordu: boyama, temizlik, kostümleri ve dekoru hazırlama ve son olarak gösterim. Theatre Workshop'daki çalışma, oyun metni ve oyun metninin gelişimine dayanıyordu. Ewan Mac Coll ilk oyunlardan bazılarını diğer yeni dramaturglarının gelişimini gözeterek kaleme almıştı. Littlewood 1959'da yapılan bir radyo söyleşisinde kendi çalışmaları üzerine şu düşünceleri ifade etmişti:

“Oyuncular tiyatorusuna inancım büyük... oyun yazarlarının tiyatroda olması gerekir... işte o zaman belki de, kendi içlerinde bir hayli doğaçlama barındıran kendi oyun biçimimiz sayesinde, daha iyi oyunlara kavuşacağız.”³⁸

Topluluk, 1958'de sergilenen oyunlarda bu alanda çalışmasını daha da genişletti. Söz konusu oyunların içindeyse Shelagh Delaney'in *A Taste of Honey*'si ve Brendan Behan'ın topluluk için ürettiği ikinci oyunu olan *“The Hostage”*(Rehin) yer alıyordu. İşte bu tarz çalışmalar sonucunda topluluğun bütünüyle ortaklaşa üretimle oluşturulmuş ve hatırlanmalarına neden olacak o tek eser, *“Oh, What a Lovely War!”*(Ne Güzel Bir Savaş) ortaya çıkmıştı.

‘Oh What a Lovely War!’a değinmeden önce topluluk üyelerinden ve Shelagh Delaney'in *“A Taste of Honey”* oyununda, anne Helen'i rolünü oynayan Avis Bunnage'un ortaklaşa yaratım sürecine ilişkin görüşlerine yer verelim;

³⁸ A.g.k. / 32

“Bir hayli doğaçlama yaptık. İşlemiyor gibi görünen kısımlara geldiğimizde, söz konusu fikirlerin etrafında o an aklımıza ne geliyorsa onu yaptık, oynamaya devam ederken kafamıza geleni uyduruverdik. Etrafında olduğumuz şeyleri kullandık, örneğin birinin sahnede bırakmış olduğu aspidistra oyunun bir parçası oldu. Kendi repliklerimden bazılarını ona hitaben söyledim.”³⁹*

1963’ün mart ayında *“Oh, What a Lovely War!”* üzerinde çalıştıkları sırada, oyuncular malzeme üretmeye daha fazla dahil olmuştu. Araştırması için her üyeye Birinci Dünya Savaşı’nın bir bölümü verilmişti. Gaz kullanımı, Ypres muharebesi, Somme muharebesi ya da Kral’ın ziyaretini okuyup inceledikten sonra, öğrendiklerini anlatacaklar ve onlara sorular sorulacaktı. Oyun bu tartışma grupları sayesinde ortaya çıktı. Littlewood bu alışılmadık çalışma sürecini şöyle anlatıyor:

“Gördüğümüz şey bir prodüktörün yönetimindeki bir eser değil. Bilindikleri halleriyle herhangi bir prova yoktu. Fikirler, şarkılar, sahneler, olgular üzerine çalışan, bir gruptan çok bir anti-grup olan, bir bireyler topluluğu vardı.”⁴⁰

³⁹ A.g.k. / 32

* Aspidistra – Zambakgillerden bir süs bitkisi.

⁴⁰ Deirdre Heddon, Jane Milling, **“Devising Performance a Critical History”**, 34

Bu oyun ile West End'e transfer olan Theatre Workshop'tan çıkma birkaç diğer oyun sınır alternatif mekânlar ile anakım mekânlar arasındaki görünür sınırları hiçe saydı.⁴¹

Bu çalışmaları sonucunda Theatre Workshop, Stanislavskici doğaçlamanın ortaklaşa yaratımla ortaya çıkarılmış bir oyunun gelişmesine kolaylıkla yol açabileceğini ortaya koymuştu.

Bunun yanı sıra, 1950'lerdeki birçok genç topluluğun gözünde, Stanislavskici teknik fazlasıyla karakter-merkezli geliyordu ve dolayısıyla 1940'ların ve 1950'lerin absürd oyun yazarlarının karakter barındırmayan metinlerini ya da Beat Kuşağı'nın şiirsel oyunlarını oynamaya girişen oyuncular için elverişsiz kalıyordu. Böylece başka türden oyuncu eğitime yolları aranmaya başlandı. Başka türden oyunculuk egzersizlerine dönük bu ihtiyaca verilen karşılıklardan biri, oyun oynamaya daha fazla ilgi duyulmasıydı ve oyunların önem kazandığı yer sadece tiyatro alanı değildi. 1930'larda ve 1940'larda asıl olarak matematik dünyasında başlayan Oyun Teorisi, J. von Neumann ve O. Morgenstren'in etki yaratan "*Theory of Games and Economic Behaviour*" (1944) adlı kitabıyla bir inceleme alanı olarak iktisat bilimine ve sosyal bilime dönüştü. Bu ilginin ortaya çıkmasının bir sebebi, hızla değişen dünyada çalışma ve yaratıcılık yapıları/ alanları bulma arayışıydı ve "Oyun Teorisi" toplumsal değişim ve toplumsal örgütlenmeye yönelik bazı açıklayıcı ya da rehber niteliğindeki modeller sunuyor gibi görünüyordu. Oyunlara ve kültüre dair iki önemli sosyolojik ve antropolojik inceleme yapılmıştı: Bu kitaplar; Johan Huizinga'nın "*Home Ludens: A Study of the Play Element in Culture*" (1955) ve Roger Caillois'nin "*Man, Play and Games*"(1961) idi. Bu

⁴¹ A.g.k. / 34

incelemelerde bireyin gelişimi, çocuğun büyüüp olgunlaşması ve daha genel olarak başarılı bir etkileşimin ve toplumların oluşumunun anahtarı olarak oynamanın ve oyunların önemli olduğu savunuluyordu. Çocukluğa, oyunlara ve gelişim psikolojisinin etkisine duyulan bu ilgi, Open Theatre'nin "*Mutation Show*" (1971, ABD) gibi, 1960'larda ve 1970'lerde ortaklaşa yaratımla ortaya çıkarılmış birçok tiyatro oyununun içeriğine yansiyordu.⁴²

Stanislavski'nin oyunculuk methodu ve 'Oyun Teorisi'nin ortaklaşa yaratım alanındaki etkisinin yanı sıra, bu alandaki diğer bir önemli etki Grotowski'nin tiyatro alanındaki çalışmalarıydı.

Grotowski'nin yaratıcı oyuncuya ilişkin vizyonu ortaklaşa yaratımla ortaya çıkartılan oyunların pratiğinde yaygın bir biçimde özümsemiştir. Grotowski'nin, Artaud'nun edebi-olmayan şiirsel tiyatrosuna ve onun oyuncu eğitiminde yaratıcılığa yönelik bütünsel yaklaşımına duyduğu hayranlık pek çok uygulayıcının tiyatro oyun metnini bir kenara bırakıp daha kendiliğinden ve doğaçlamalı oyun pratiklerini yeğlemesine yol açmıştı. Schechner; Grotowski'nin Eugenio Barba, Joseph Chaikin ve Peter Brook gibi uygulayıcılar, Wooster Group ve kendi grubu olan Performans Group gibi topluluklar üzerindeki etkisinden bahseder. Bu uygulayıcıların her biri Grotowski'nin psiko-fiziksel eğitiminin manevi boyutlarını farklı şekillerde yeniden değerlendirmiş ve bunun sonucunda, onun yaratıcı performansçıya ilişkin radikal vizyonu temelinde yükselen yenilikçi pratikler geliştirilmişti.

Grotowski'nin çalışmaları ortaklaşa yaratımla üretilen oyunlarda işbirliğinin ve yönetmenin rolünün önemine dair soruları gündeme getirir. Grotowski'nin prova sisteminde yaratıcı oyuncunun öne çıkarıldığı aşikardır, fakat onun çalışma tarzında

⁴² A.g.k. / 34

topluluk içinde işbirliği yapmanın ne derece teşvik edildiği o kadar aşikâr değildir. Bu anlamda Grotowski ile çalışmış olan oyuncuların Zbigniew Cynkntis ve Stanislaw Scierski'nin deneyimlerine yer vermek gerekirse;

Oyuncu Zbigniew Cynkntis 1960'larda 'Laboratuvar Tiyatrosu'nda, Grotowski ile nasıl çalıştığını şöyle anlatır:

*“Yaptığımız azıcık iyi olan her şey Grotowski tarafından yapılmıyordu; benim ile Grotowski arasında doğuyordu.”*⁴³

Oyuncu Stanislaw Scierski'nin ortaklaşa yaratım sürecine ilişkin önerisi, yaratım sürecine herkesin hep birden dahil olduğu algısına bir itiraz niteliğindedir.

“Kolektif arayışın ilerleyişi Grotowski'nin ellerindeydi. O, 'incelemeler'in gelişmesine yardımcı oluyor, bizim risk alma hakkımıza saygı gösteriyordu; onları seçiyordu; çoğu zaman onlara esin veriyordu... birçok 'inceleme'nin doğası itibariyle doğaçlamalı olduğunun altını çizmek gerekir... Grotowski'ye sunmuş olduğumuz 'incelemeler'in içinden ve en başından itibaren bizimle birlikte bizatihi yarattıklarının

⁴³ A.g.k. / 34

*içinden yeni bir yapı inşa ediyordu. Metne dayanmayan, ama apaçık şekilde onlara ihtiyaç duyan kısımlar içinse bizimle işbirliği içinde önerilerde bulunuyordu.”*⁴⁴

Grotowski kendi süreçlerinin işbirliğini beslediği konusunda son derece kararlıdır; fakat Richard Schechner, Grotowski'nin 1970'lerde topluluktan ayrılmasından sonra topluluğun daha başka özgün bir oyun çalışması yaratamadığının altını çizmiştir. Grotowski'nin toplumsal baskıdan kurtulmanın, kişinin kendi içinde, oyuncunun psişesinde mümkün olabileceği yönündeki vizyonu, 1951'de New York'ta The Living Theatre'ı kuran Julian Beck ve Judith Malina tarafından da paylaşılıyordu. Beck ve Malina, akıl ile içgüdü arasındaki bariyeri yıkmanın sanat ile hayat arasındaki ayrımın çözülmesini de sağlayacağı öncülüne dayalı olarak inşa ettikleri bir performans poetikası geliştirmişti. Beck, Artaud'nun tiyatroyu vebaya benzetmesinden ilham alıyordu. Artaud'nun sözleriyle tiyatro, *“duyusal sükûnetimizi sarsar, bastırılmış bilinçaltımızı açığa çıkarır, bizi bir tür potansiyel isyana sürükler.”* Topluluğun geliştirdiği işbirliği süreci katılımcıların 'bastırılmış bilinçaltılarını' açığa çıkarmayı ve böylelikle bireyin yaratıcılığını geliştirmeyi hedefliyordu.⁴⁵

Ortaklaşa yaratım tiyatrosunun ortaya çıktığı dönem içerisinde oluşan tiyatro çalışmaları ve oyunculuk kuramlarıyla etkileşimine değindikten sonra, ortaklaşa yaratım süreçlerinde halen yaygın bir biçimde kullanılmakta olan doğaçlama çalışmalarına yer verilecektir.

⁴⁴ A.g.k / 34

⁴⁵ A.g.k. / 35

2.2.2. Doęaçlama

Doęaçlama birçok topluluęun ortaklařa yaratım alıřmasında kilit nitelik taşıyan bir pratik olmuřtur. Frost ve Yarrow'un doęaçlama hakkındaki incelemelerinde yirminci yüzyıldaki doęaçlamanın üç ana damarı saptanır:

(a) Doęaçlamanın geleneksel oyunun hedeflerine ulaşmak için uygulanması;

(b) 'Alternatif' bir tiyatro deneyiminin yaratılmasında saf doęaçlamaya başvurulması; ve

(c) Doęaçlama ilkelerinin genişletilip tiyatronun ötesine taşınması.⁴⁶

Ortaklařa yaratım süreçlerinde, Frost ve Yarrow'un yirminci yüzyılda doęaçlamaya ilişkin olarak yaptığı bu üç ana saptamanın üçünü de barındırdığı söylenebilir. Ancak ortaklařa yaratım süreçlerinde doęaçlamanın işlevi ikinci ve üçüncü kategoriye daha yakındır.

1950'lerde faal olan iki ABD'li dans topluluęu, doęaçlamaya ilişkin fikirlerden ve oyunlardan faydalanmıřtı: Anna Halprin'in (1955'te kurumuř) 'San Fransisco Dancer's Workshop'u ve 'Judson Church Dance Theatre'. Özellikle Anna Halprin'in doęaçlamaya yönelik alıřmaları ortaklařa yaratımla tiyatro yapan toplulukları etkilemiř olması bakımından da önemlidir. Anna Halprin dansı anatomik yapıdan hareketle doęaçlamak üzere dansçılarla beraber alıřmıř, modern dansın basmakalıp menziline ötesine geçerek doęal, organik bir hareket bulmaya alıřmıřtı. Dansçılar nefes, ses ve

⁴⁶ Deirdre Heddon, Jane Milling, "Devising Performance a Critical History", 35

diyalog kullanmıştı ve malzemeleri çoğu zaman kendi kişisel hayatlarından ve ilişkilerinden seçiliyordu. 1960'ların ortalarında Halprin'in çalışmaları gestalt terapisine odaklanmak suretiyle evrim geçirerek apaçık daha komünal ve topluluk-merkezli hale geldi ve seyirciyi de işin içine kattı. Halprin doğaçlama üzerindeki çalışmalarını ve işbirliğine dayalı yaratmaya yönelik yöntemini RSVP döngüleri (Resources, Scores, Valuation, Performance) adını verdiği bir yapı şeklinde formülize etti. Halprin'in bu çalışmaları Schechner'in Performance Group'unu, Judson Church Dance Theatre'ı etkiledi ve dansçılar Kate ve Peter Weiss, Living Theatre ile birlikte çalışmaya başladı.⁴⁷

Bazı topluluklar doğaçlama atılımını daha da ileriye taşıdı ve kendiliğindenlik unsurunu, bu unsurun özgür yaratıcı ifade üretmek için araladığı kapıları vurguladı. Bunlar herhangi bir süzgeçten geçirilmemiş, doğrudan doğaçlamanın yapıldığı oyunlardır. Tekrarlama ve gözden geçirme fikri teatral, doğaçlama performansta geçerli bir fikirdir. Belirli bir biçimde yapılandırılmış bir kabuller, kurallar ya da oyunlar kümesi performansçının 'anlık ve içten gelen' katkısını kısıtlayıp frenleyebilir. Gösteri hazırlanıp tekrar tekrar icra edilirken, oyuncular ile seyirci arasında başarılı bir etkileşimler silsilesi kaçınılmaz olarak oluşur. En kaotik görünen performans ya da Happening'de bile, yapısal bir düzen vardır. Stüdyoda ya da atölyede performansın yapımı aşamasında, farklı ortaklaşa yaratım pratiklerinde başvurulacak olan doğaçlama teknikleri arasında, nefes alıp verme egzersizlerinin tekrarlanması ve gözden geçirilmesi, performansçılar arasında fiziksel, dans temelli temasın sağlanması, gündelik işler, sözlü soruşturma ya da karakter-tabanlı etkileşim yer alabilir. Olası sonuçları biçimlendiren ya da ortaya çıkan performansın tarzına katkıda bulunan şey, doğaçlamanın içinde yer aldığı görevin, oyunun, kuralların ya da yapının kendine özgü doğasıdır. Doğaçlama, hiç

⁴⁷ Deirdre Heddon, Jane Milling, "Devising Performance a Critical History", 35

kuşkusuz içinde düzenlemenin, tasarlanmanın, yapı kurmanın, koreografinin, yazmanın ve prova yapmanın da bulunabileceği çalışma yapma sürecinin yalnızca tek bir parçasıdır.⁴⁸

Toplulukların çalışmaları çeşitli etkilerin altına girip ortaklaşa yaratım geleneği değişim geçirdikçe, ortaklaşa yaratım alanındaki doğaçlama tarzları ve kullanımları zaman içinde bir hayli değişmiş oldu.

Büo ve Bgst'nin üyesi olan Ömer Faruk Kurhan, topluluk bünyesinde yapılan ortaklaşa yaratım çalışmalarına yönelik yazmış olduğu yazısında, bu tez çalışmasında "Ortaklaşa Yaratım" (Devising) olarak tanımlanmış olan tiyatro yapma biçimini, "Kolektif Oyunlaştırma" olarak ele almış ve başlığı "Kolektif Oyunlaştırmaya Giriş" olan bu yazısında ise ortaklaşa yaratım süreçlerini belli başlıklar altında aşamalandırmıştır. Bu anlamda Türkiye'de ortaklaşa yaratım süreçlerini ağırlıklı olarak doğaçlama çalışmalarla temellendiren Boğaziçi Üniversitesi Oyuncuları (Büo) ve Boğaziçi Gösteri Sanatları Topluluğu'nun (Bgst) çalışmalarına yer vermek yerinde olacaktır. Ortaklaşa yaratım'da doğaçlama çalışmalarının aynı zamanda var olmayan bir metnin oluşumuna nasıl etki ettiğini, doğaçlamalar sonucunda aynı zamanda bir metnin yapısının nasıl inşa edileceğine dair, Büo ve Bgst'nin bir üyesi olan Ömer Faruk Kurhan'ın Büo - Bgst bünyesinde yapılan bu tip çalışmalardan yola çıkarak ele aldığı yazısı, bu yöntemle bir tiyatro oyunu oluşturmak fikrine katkı sağlayacaktır.

Ömer Faruk Kurhan, tiyatro etkinliğini anlatı ile ilişkilendirilen oyun ya da eylem modellerinden hareketle inşa edilebileceğinden, yaratıcı ve işlevsel bir prova çalışmasının ise mevzu ile ilişki içinde bir oyun kurma çalışması olduğunu belirtir. Kolektif oyunlaştırma etkinliği için bir model olarak "Eylem Çalışması"nı ele alır.

⁴⁸ Deirdre Heddon, Jane Milling, "Devising Performance a Critical History", 7 - 8

Konstantin Stanislavski'nin "*Bir Aktör Hazırlanıyor*" adlı kitabında "Eylem" (Aksiyon) başlığını verdiği çalışma temel alınarak inşa edilebileceğinden ancak bu çalışmanın bir olay kesitini değil, bir olay bütünlüğü temel alınarak yapılması gerektiğinden söz eder. BÜO ve Bgst'nin kendi eylem çalışmalarında oyuncularından talep ettikleri kriterleri ve bu kriterlerin içeriğini şu şekilde açıklar;

- 1- Tutumluluk: Bir eylem dizisi içinde gereksiz ya da meydana gelen olayın organik yapısına bir şey katmayan öğelerin elenmesidir.
- 2- Anlaşılabilirlik: Eyleyenin seyirci tarafından anlamlı kabul edilebilecek bedensel bir dili kullanmasıdır.
- 3- Organizasyon: Jestler arasındaki ilişkinin dağılma eğiliminden kurtarılarak eklemli bir bütünlüğe kavuşturulmasıdır.

Tüm bu kriterlerle hedeflenen oyuncunun bedensel olarak bir sahne dili oluşturmasıdır. Gündelik hayatta roller ve rollerin gerçekleştirileceği olaysal bağlamın verili olduğundan, sahne üzerinde ise bunların yeniden kurulması gerektiğinin altını çizer. Aksi durumlarda sahnedeki eylemlerin şekilci ya da basmakalıp (Stanislavski'nin deyimiyile amaçsız) olması tehlikesi barındırdığını dile getirir. Bu tehlikeyi bertaraf etmek için oyuncu eylemini iki temel bağlama yerleştirmesi gerektiğinden söz eder:

- 1- Olaysal Bağlam: Oyuncu ne yapacağına karar verirken bir olay kurgusuna sahip olmak ve bir eyleyici olarak kendisini o olayın içine yerleştirmek durumundadır.
- 2- Kişisel Bağlam: Oyuncu canlandığı kişilik her ne ise onun yapıp ettiklerinden hareketle çeşitli belirlemeler yapmalı ve bunları bedensel ifadesine yedirmelidir.

Stanislavski sisteminde eylem çalışmasının nihai amacı oyuncuyu metinle buluşturmaya hazırlamaktır. Nihayetinde metin devreye gireceği varsayıldığı için oyunculara olaysal bağlamı inşa etme sorumluluğu yüklenmez.⁴⁹

Bu bağlamda Ömer Faruk Kurhan'ın sözünü ettiği, olaysal ve kişisel bağlamları ciddiyetle gözetten bir eylem çalışmasının aynı zamanda bir oyunlaştırma çalışması haline geleceğidir.

Burada üzerinde durulması gereken noktalardan biri, Stanislavski sisteminde eylem çalışmasından örnek vererek anlatmış olduğu ve mevcut bir oyun metninin hazırlığına yönelik değil, aynı zamanda oyuncunun ortaklaşa yaratım sürecinde yapacağı doğaçlamaların eylemden doğru olaysal bağlam inşasına yönelmesidir. Eylem parçalarının bir bütünü oluşturabilmesi, ancak oyuncunun bir olay kurgusunu da gözeterek doğaçlama yapmasıyla mümkün olabilecektir. Bu tarz çalışma süreçlerinde oyuncunun belirlenen tema ekseninde doğaçlama yapması yaygın bir durumdur. Ancak

⁴⁹ Kurhan, Ömer Faruk, “**Kolektif Oyunlaştırmaya Giriş**” Mimesis - 13, 306

yalnızca temanın belirlenmiş olması ve temaya yönelik doğaçlamalar yapılması ortaklaşa yaratım süreciyle ortaya çıkartılması planlanan oyuna giden yolu uzatma ihtimaline ve süreçte kaybolma ihtilamına dönüşebilir.

Yine benzer bir şekilde, Ömer Faruk Kurhan, olayların bir kişinin etrafında dönmesinden hareketle gelişigüzel bir olaylar toplamından bir bütünlük ya da birlik kurulamayacağını vurgular. Ancak diğer bir taraftan da hem olaysal bağlamı hem de kişisel bağlamı önemsizleştiren eylem çalışmaları yürütme olduğu imkanı olduğundan bahseder.⁵⁰

Ortaklaşa yaratım sürecindeki doğaçlama kullanımı, doğaçlamanın bilinen işlevini değiştirmekte ve bu doğaçlama temelli çalışma şekli oyuncunun da yerleşik tiyatro yapma biçimlerindeki nazarın, sorumluluğunu arttırmaktadır. Oyuncular, ortaklaşa yaratımın doğaçlama yoluyla ilerletilmesi aşamasında, aynı zamanda oluşturulmakta olan oyun metnine fikir ve katkılar sunmaktadırlar. Bu bağlamda bir sonraki bölümde ortaklaşa yaratım sürecinde dramaturji ve metin üzerinde durulacaktır.

2.2.3. Dramaturji ve Metin

‘Olay örgüsü’ sözcüğü Aristoteles’ten bu yana tiyatro dünyasında var olmuştur. Olay örgüsü aksiyonların bir araya getirilip düzenlenmesidir ve dolayısıyla tüm performans sanatlarının merkezinde durmaktadır. Fakat oynanabilir bir aksiyonlar hattı inşa etmek ilgi çekici bir olay örgüsü geliştirmek için yeterli değildir. Bir seyirci topluluğu tiyatro salonuna beklentilerle gelir. Bilgi almaktan ziyade eğlenmeyi ve daha önemlisi, şaşırmanı ister. Tiyatrodaki iyi bir olay örgüsü ister Shakespeare’in Kral

⁵⁰ A.g.k. / 307

Lear’ında Cordelia’nun ölümü, Brecht’in Cesaret Ana’sında Katrin’in vurulması, isterse bir pembe dizide olayların ilginç bir hal alması olsun, seyirci için daima sürprizler barındırır. Dolayısıyla, bir oyun yazarının bir bağlamı ortaklaşa yaratım süreçleriyle oluşturmaktaki esas sorumluluğu, kaynak malzemedен ilginç, şaşırtıcı bir olay örgüsünün çıkmasını sağlamak üzere yönetmenle ve oyuncularla birlikte çalışmaktır. Shakespeare, Goethe, Moliere ve Brecht gibi birçok meşhur yazar ve dramaturgun, tıpkı bugün birçok ortaklaşa yaratımla iş üreten topluluğun yaptığı gibi, metin gelişiminin ilk dönemlerinde ve provada oyuncularla beraber çalışmış olması tesadüf değildir. Shakespeare’in oyunlarının basılmasıyla pek az ilgilenmiş olması ve hatta hiç ilgilenmemiş olması hayret vericidir. Onun en çok öncelik verdiği şey, metinlerinin direncini ve etkililiğini tiyatrodaki bir seyirci kitlesinin önünde oyuncularla birlikte sınamaktı.⁵¹

Farklı ortaklaşa yaratım biçimleri arasında tespit edilebilecek benzerliklerden biri, ortak bir dramaturji ‘tarzı’dır. İşbirliğine dayalı bir oyun-yapımı süreci olarak ortaklaşa yaratımın kimi açılardan –genelde bölüm bölüm ya da parça parça, çeşitli katmanları ve anlatıları olan– işbirliğine dayalı yaratım sürecini yansıtan farklı bir oyun yapısını üretmeyi mümkün kılmaktadır. The Living Theatre’ın ya da The Open Theatre’ın ortaklaşa yaratımla oluşturulmuş işlerinde, Forced Entertainment’ın kimi işlerinde parçalı ve çok-katmanlı yapılar kullanılırken, diğer yandansa bir ‘anlatı’ hissi korunmaya çalışılır. Parçalı dramaturjinin bu şekilde tekrarlanması ‘anlatı’ya ve anlatıların nasıl temsil edilebileceğini ya da nasıl temsil edilmesi gerektiğini belirleyen olası şekiller ya da yörüngelere ilişkin kavrayışımızı değiştirmiştir. Bunun teatral manzara üzerindeki etkisini azımsamamak gerekir. Üstelik, bir zamanlar şaşırtıcı ya da

⁵¹T. BICAT– C. BALDWIN, “Devised and Collaborative Theatre A Practical Guide”, 63

kafa karıştırıcı gelmiş olabilecek şey şu an büyük ölçüde kabul görmektedir ve hatta alelâde bir şey halini almıştır.

Tek tek oyun yazarlarının benzer bir dramaturji modelini başarıyla üretmesi elbette pekâlâ mümkündür. Bu anlamda, Samuel Beckett, Heiner Müller, Peter Handke ya da Suzan Lori-Parks gibi avangart yazarların eserleri ve post-dramatik eleştirinin ilgi duymaya başladığı metinlere örnek verilebilir. Ortaklaşa yaratım yoluyla tiyatro yapan toplulukların oluşturulmuş oldukları metinlerin bu türden oyun yazımını da şekillendirdiği iddia edilebilir. Ortaklaşa yaratım performansında parçalı anlatının baskınlığı ve diğer performans alanlarında bunun görece çok az olması, ortaklaşa yaratımın beraberinde getirdiği süreçlerin bu tür bir çalışmanın doğmasında payı olduğunu da akla getirir.⁵²

Tezin ilerleyen bölümünde bir örnek incelemesi olarak ele alınan ve ortaklaşa yaratım sürecine yakın bir şekilde oluşturulmuş olan “Çirkin İnsan Yavrusu” oyun metni, parçalı anlatıya bir örnek teşkil edebilir. Oyunda bir olay örgüsü yoktur. Oyundaki karakterlerin deneyimleri, anlatı hissi korunmaya çalışılarak ele alınmıştır. Aynı zamanda “Çirkin Ördek Yavrusu” masalının oyunun içindeki kullanımı benzer bir şekilde ‘anlatı’yı desteklemektedir.

Büo ve Bgst’nin ortaklaşa yaratım süreçlerine yakın olan çalışmaları üzerine yazmış olduğu makalede Ömer Faruk Kurhan, dramaturjinin ortaklaşa yaratım süreçlerindeki önemine de değinir. Olaysal bağlam ve kişisel bağlam arasındaki buluşmanın olay içinde meydana gelen kişilerin eylemleri aracılığıyla kuruluyor olmasından ötürü kişilerin eylemlerinin kurucu öğeleri oluşturuyor olduğundan söz eder

⁵² A.g.k / 63

ve dramatik olayın kurulumunda dramaturjinin önemine Aristoteles'in tarihte ilk dramaturji belgesi olan 'Poetika'sından yola çıkarak değinir.

Aristoteles'in "*Poetika*" adlı eserinde bir olayın nasıl düzenlenmesi gerektiğine ilişkin olarak yapmış olduğu belirlemeler çerçevesinde, olay kurgusunun nedensellik ilkesine göre düzenlenmesinin gerekliliğinden diğer bir deyişle olay kurgusunu oluşturan öğelerin rastlantısal ya da gelişigüzel bir şekilde üst üste yığılmaması gerektiğinden bahseder. Aristoteles'in olay kurgusunun bir başı bir ortası ve bir de sonu olacaktır şeklindeki ifadesi ile, nedensel ve kendisini kapatan bir oyun yapısını tarif ettiğini, oyunun başı bir neden, ortası hem bir sonuç, hem bir neden, sonu ise bir sonuç şeklinde olduğunu dile getirir. Fakat olay kurgusu kısır döngüye ya da açmaza yol açacak bir şekilde inşa edilirse, kendisini kapatan bir oyun yapısının inşa edilemeyeceğinden söz eder.

Dramatik bir olay içinde eyleyici öznelerin yapıp ettiklerinin dört değer üzerinden biçimlendirilebileceğine değinir. Bunlar; bilimsel, etik, politik ve estetik değerlerdir. Dramaturjinin bu dört değere referans yaparak açıklayıcı ve yol gösterici bir işlev edinebileceğini vurgular. Oyunlaştırmanın başlangıç noktasının bir olay kurgusunun ana hatlarıyla tasarlanması şeklinde olduğunu, bunun için ise elde bir anlatı olmasının gerekliliğine değinir. Anlatı eksen alınarak oyunun kuralları ve eyleyicilerinin (oyun modeli) belirlenebileceğini belirtir. Ancak olay kurgusunu bütünlüğü içinde değil, parça parça inşa etmenin de mümkün olabileceğinin altını çizer. Parçalı insanın başlangıç noktasında elde bir anlatının olmadığını, oyun kurulurken anlatının da kurulmakta olduğuna dikkat çeker.

Görüldüğü gibi Ömer Faruk Kurhan, "Kolektif Oyunlaştırmaya Giriş" adlı yazısında, ortaklaşa yaratım yöntemiyle bir metnin oluşum sürecinde yaygın olarak kullanılmakta olan iki tür dramaturjik yaklaşımı ele almıştır.

Yaratım ortağı ve süreçteki rolleri bölümünde de değinildiği üzere, ortaklaşa yaratım yoluyla bir oyunun üretilmesi aşamasında, bir yazarla çalışmayı tercih eden ya da kimi çalışmalarında buna başvuran topluluklar bulunmaktadır.

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

Ortaklaşa yaratım süreçlerinde bir yazarla çalışmayı tercih etmeyip, ekip içerisinde oyuncuların doğaçlamalarına ağırlık verilerek de bir oyunun oluşturulabileceğine değinmiştik.

Bir başka deyişle, tamamen kolektif bir şekilde, fikirler, çağrışımlar ve farklı yönlerden gelen deneyimler tüm topluluğun çabasıyla metne akıp onu zenginleştirebilir. Gelgelelim tüm bu etkiler ve fikirler herkesce işitilip irdelendiği anda bir kişi de kalemi eline alıp söylenenleri kâğıda geçirmek zorundadır.⁵³

⁵³ T. BICAT– C. BALDWIN, “**Devised and Collaborative Theatre A Practical Guide**”, 63

2.2.4. Tasarım

Ortaklaşa yaratım tiyatrosunda mevcut bir metinden yola çıkılmadan, sıfırdan bir yaratım yoluna gidildiğinden, tasarımcıların çalışma şekilleri de bilinen tiyatro yapma biçimlerinden farklılık gösterir. Yerleşik çalışma biçimlerinde olduğu gibi, yönetmenle tasarlamayı düşündüğü oyun dünyasıyla ilgili konuşulan, mevcut metin üzerinde tartışılıp, fikir alışverişinde bulunulan bir alan söz konusu değildir.

Yaratım, süreçte belirlenecek olan bir fikir, tema üzerinden tüm alanların birbirleriyle etkileşimi ekseninde ilerleyecektir. Bu anlamda tasarımın ve tasarımcıların sürece katkıları oldukça önemlidir. Mekanın tasarlanması ve oyunun biçiminin tartışılabilmesi, bir başlangıç noktasının belirlenmesiyle ve yararlanılacak malzemeler oluştuktan sonra gelişebilir. Öyle ki ortaklaşa yaratımla ele alınacak olan konu doğrultusunda tasarım fikri oyunu belirleyecek önemli bir unsur haline gelebilir.

Ortaklaşa yaratımın yararlandığı kaynaklardan biri olan ve bir biçim olarak “mekanın dönüştürülmesi” ile buna yönelik çalışmalardan örneklere, ortaklaşa yaratımın yararlandığı kaynaklar ve biçimler bölümünde değinilecektir. Ancak özellikle bu biçimde bir oyun yapımında tasarım fikri oldukça önemlidir. Elbette seçimler, topluluklar ve çalışma pratikleri üzerinden değişkenlikler gösterebilir ama mekana göre tasarlanan biçimlerde yaratım noktası çoğunlukla tasarım ekseninde şekilleniyor olacaktır.

2.2.5. Sahneleme

*“Yazılı bir metnin yokluğunda, oyunlaştırma sahneleme ile metin arasındaki karşılaşma üzerine inşa edilemez. Kolektif oyunlaştırma sahneleme sonrası bir metin üretecektir.”*⁵⁴

Ortaklaşa Yaratım süreçlerinde sahneleme; metnin yazımı, oyunculuk çalışmaları, tasarım gibi ana unsurlarla paralel bir şekilde ilerler. Klasik çalışma biçimlerinde olagelen mevcut bir oyun metni ve o oyunda oynayacak kişilerin belirlenmesi ve yönetmenin dramaturgla yürüttüğü çalışma sonrasında metin üzerindeki fikirlerin sahnelemeyi oluşturacağı bir çalışma biçimi, ortaklaşa yaratımın dinamikleriyle örtüşmez.

Ortaklaşa yaratım tiyatrosunun mevcut bir metin olmadan bir tema ya da mevzudan gelişecek olmasından ötürü aynı zamanda bünyesinde çalışma şeklinin temel unsurlarından biri olan kolektiviteyi barındırıyor olması, hem klasik biçimlerdeki tiyatro yönetmen ilişkisini değiştirir, hem de klasik sahneleme biçimlerinin dönüşmesine neden olur.

Ele alınmak, anlatılmak, üzerine bir üretimde bulunulmak istenen konu topluluk mensubu üyeler tarafından belirlenir. Bu bir kişinin önerisi üzerine topluluk üyelerince uzlaşılan ya da ortak paydayla karar verilen bir konu da olabilir.

Belirlenen tema üzerine bir araştırma çalışması başlar. Bu çalışmanın topluluktaki her üye tarafından yapılıyor olması süreçte oluşturulacak olan oyunun üretiminde daha çok yaratıcı olunmasını, daha hızlı ilerlenmesini sağlayacak ve elbette

⁵⁴ Kurhan, Ömer Faruk, “**Kolektif Oyunlaştırmaya Giriş**” Mimesis - 13, 308

ortaya ortak kararlarla bir iş çıkmasını destekleyen bir adım olacaktır. Bu araştırma aşamasının yöntemi konuya ve toplulukların çalışma biçimlerine göre değişkenlik gösterir. Üzerinde çalışılmakta olan konuyla ilgili belgeler, kitaplar, filmler vb. materyaller incelenir. Bütün bunların yanı sıra tezde incelenen kimi toplulukların üzerinde çalıştıkları konuya ilişkin röportajlar yapmayı tercih ettikleri de incelenen kaynaklarda göze çarpmıştır.

Bu aşamadan sonra tercih edilen tema geniş bir alanı ya da zaman dilimini kapsıyor ise ele alınacak bağlamda belli bir kesit belirlemek veya daraltmak üzerine veya temaya ilişkin olası tematik çerçeveler üzerine konuşulması önemlidir. Aksi halde konuya ilişkin geniş bir alan (Örneğin, II. Dünya Savaşı), geniş bir prova zamanını beraberinde getirebilir ve sonrasında üretilen malzemelerinden vazgeçmek ya da onları sadeleştirmek güçleşecektir.

Sonraki aşama oyuncuların tema çerçevesi ekseninde doğaçlamalar yapmalarını üzerinden ilerler. Bu noktada daha önce de söz edilen oyuncunun ortaklaşa yaratım sürecindeki etkisinin ağırlığı, sadece role odaklı olmamalı, bütüne de odaklı olmalıdır zira oyunun yapısı bir nevi yapılan yada yapılacak doğaçlamalar ekseninde şekilleniyor olacaktır.

Oyunun temasına yönelik doğaçlamalar zaman içerisinde ürün vermeye başlayacaktır.

Ele alınan tema ekseninde, karaktere yönelik, mekana veya zamana yönelik, karakterlerin birbirleriyle olan ilişkilerine yönelik durumların değiştirileceği seçenekler yaratarak doğaçlamaların çeşitlendirilmesi gibi temaya ve topluluğun dinamiğine göre değişen farklı çalışmalar denenir. Çalışmalarda, oyun, söz ağırlıklıysa farklı, beden

ağırlıklıysa farklı seçenekler ortaya çıkacak ve yönelimler bu tercihler doğrultusunda şekillenecektir.

Bu süreçte topluluk tarafından bazı doğaçlama çalışmaları yapıya ve ele alınan konuya uygunluğuna karar verildiğinde yeniden yeniden denenmeye başlar ve yapılan doğaçlamanın oyun içinde yer alabileceği ya da oyunu oluşturabilecek sahnelerden biri olduğuna karar verildiğinde aslında tekrar denenmekte olan bu bölüm yada sahnenin aynı zamanda sahnelenmesi de yapılmaya başlanır. Bu anlamda sahnelemenin, doğaçlama, yazım ve oyunculuk çalışmalarıyla nerdeyse beraber ilerlemekte olduğunu söyleyebiliriz. Elbette bu çalışma yöntemi göz önünde bulundurulduğunda oyuncu yapılan doğaçlama ile aslında klasik çalışma yöntemlerinden farklı olacak şekilde bir role getireceği öneri ya da yorumdan daha fazlasını, oyunun yapısına, rolüne ve sahnelemeye dair de öneri getirebilmektedir.

Dramaturji çalışmaları da yine benzer bir şekilde mevcut bir metin olmadığından önceden değil, süreç içerisinde yol alır. Aynı durum üzerinde durulduğu gibi sahneleme için de söz konusudur.

Bölümün başında alıntılanan cümlesinde, Ömer Faruk Kurhan'ın belirtmiş olduğu üzere aslında ortaklaşa yaratım süreçlerinde son şekli alan oyun metni olacaktır. Kolektif oyunlaştırma sahneleme sonrası bir metin üretiyor olacaktır.

3. ORTAKLAŞA YARATIM TİYATROSU'NUN GELİŞİMİNDE ANAHTAR TOPLULUKLAR

Günümüzde Amerika ve Avrupa'nın çeşitli ülkelerinde pek çok topluluk ortaklaşa yaratımla iş üretmeye devam etmektedirler.

Ortaklaşa yaratımın oluşumunda etkin olan topluluklar, 1968'de Paris öğrenci olayları ve Amerika'da Vietnam savaşına karşı çıkış gibi olgularla etkileşim içinde ortaya çıkmış, çoğunlukla çıkış noktalarıyla paralellik gösterecek şekilde konularını politik olaylardan almışlardır. Amerika'da 1950'li yılların sonunda savaş sonrası yönetim ve muhalefet modeline artık güven kalmamıştır. Savaşın hemen akabinde alt kültür yapılanmaları içerisinde başlayan sistem eleştirisi, yeni bir yaşam ve dünya tasarrufuna ilişkin fikir yürütmeler, zamanla yeni modeller inşa etmeye yönelik argümanlar üretmeye başlar.⁵⁵

İşleyişlerinde de kolektif çalışma biçimlerini tercih eden bu toplulukların, tiyatrodaki yaratım aşamasında da ortaklaşmaya yönelmiş olmaları aslında dönemin bahsedilen koşullarına bir karşı duruş olarak değerlendirilebilir.

Adı anılan sanatçıların tümü ticari tiyatroyu ve onun üretim tarzını reddetmiş ve kendi üretici örgütlerini yaratmayı tercih etmişlerdi. Biçimsel tiyatro eğitimi almamış ve dolayısıyla dört bir yanı sarmış olan Stanislavskici 'yöntem'in içine çekilmemiş olan oyuncularla çalışmıştı. Oyuncunun sorumluluklarını yeniden tanımlamış ve oyuncu ile

⁵⁵ Dalyanoğlu, Duygu, Mimesis (Tiyatro Çeviri Araştırma Dergisi) “**Richard Schechner ve Çevresel Tiyatro**”, 16. Sayı, s. 17

rol arasındaki geleneksel ilişkiyi deęiřtirmişlerdi. Ticari sahnedekilerden ziyade, dans, müzik ve hatta görsel sanatlardaki gelişmelerle yakın bağları olan bir tür anti-tiyatro üretmişlerdi. Hepsi de, geleneksel işbölümünü bir ölçüde reddetmiş ve yönetmenin merkezi yaratıcı güç olduğu, yani hem bir oyun yazarı hem bir tasarımcı hem de bir yönetmen olduğu bir tiyatro yaratmışlardı. Mizansenin önceden yazılmış bir oyun metnine tabi olması gerektięi görüşünü sorgulamış ve harekete, metne, tasarıma ve müzięe az çok eşit önem vermişlerdi.⁵⁶

Ekonomik krizin etkin olduğu o yıllarda bir çok tiyatro bu durumdan etkilenirken, ortaklaşa yaratımla iş yapan bu toplulukların işleyişlerinde kolektif olanı tercih etmiş olmaları yerleşik tiyatrolara nazaran daha ekonomiktir. Ayrıca yine ekonomik koşulların yetersizlięi nedeniyle mekan sıkıntısı yaşanmakta iken, bu topluluklar, mekan olarak şehrin terk edilmiş yerlerini, atölyeleri, garajları, eski fabrikaları, terk edilmiş ambarları, cadde ve sokakları kullanmaya başladılar.

Amerika’da bir Off - Broadway topluluęu olarak 1947’de Judith Malina ve Julian Beck tarafından New York’ta kurulan The Living Theatre, 1960’ların hem Amerika’sında hem de Avrupa’sında en olay yaratan ve çok etki yapan bir topluluk olmuştur. Artaud etkisiyle metnin deęerini azaltmış ve tanınmış oyunları ya deęiřtirerek oynamışlar ya da metinleri kendileri üretmişlerdir. Genellikle ele aldıkları metinleri siyasal bir tartışma biçiminde geliřtirmişlerdir.

Dönemin sistem karşıtı karakterinin tiyatro alanındaki yansımaları bir kaç temel özellik altında toplayan Amerikalı tiyatro yönetmeni, oyun yazarı ve kuramcısı Theodore Shank öncelikle Amerikan alternatif tiyatrosunun oluşmasında tiyatroyu bir meslek olarak icra edenlerin yanı sıra, tiyatroyu bir taban hareketi, toplumsal ve politik

⁵⁶ Deirdre Heddon, Jane Milling, “**Devising Performance a Critical History**”, 29

dertleri ifade etme yolu olarak gören bir kitlenin etkisinden bahseder. Ona göre bu kitlenin oluşturduğu tiyatro toplulukları, çıkardıkları oyunları, diğer ticari tiyatrolardan farklı olarak, eğlence için satılan bir ürün olarak değil, kendilerinin ve seyircilerinin hayat kalitesini arttırma yolunda bir araç olarak görmekteydiler. Bu bakış açısına Schechner'in 'The New Orleans Group'ta (1964-1967) ve 'The Performance Group'ta (1967-1980) yılları arasında yaşadığı tiyatro deneyiminde rastlamak mümkündür. Environmental Theatre (Çevresel Tiyatro) adlı kitabında yer verdiği bu deneyim bize Schechner'in seyirci katılımını teatral etkinliğin merkezine koyduğunu göstermektedir. Schechner seyircinin tiyatro topluluğunun dönüştürdüğü bir mekanda, sahnede yer alan tartışmaya nasıl dahil olabileceğinin yollarını aramıştır. Bunu yaparken teatral etkinliğin her ayağını yeniden ele almış, özellikle mekanın kullanımı üzerinde durmuştur.⁵⁷

1967'de Richard Schechner'le başlayan The Performance Group ve 1980 yılına kadar Spalding Gray ve Elizabeth Le Compte'la devam eden, 1980'de Richard Schechner'in topluluktan ayrılmasından sonra "The Wooster Group" adını almıştır. Schechner'in etkisinin ilerleyen zamanlarda, Elizabeth Le Compte'un yaklaşımıyla topluluk içerisindeki üretim şekillerinin ortaklaşa yaratıma yönelik eserler vermelerine evrilmiştir.

Yine Amerika'da 'The Living Theatre'dan ayrılarak 1963'te 'The Open Theatre'ı kuran Joseph Chaikin ise on yıllık bir süreç boyunca ortaklaşa yaratıma dayalı eserler vermiştir.

⁵⁷ Dalyanoğlu, Duygu, Mimesis (Tiyatro Çeviri Araştırma Dergisi) "**Richard Schechner ve Çevresel Tiyatro**", 16. Sayı, s. 17

Fransa’da Theatre du Soleil topluluğu ise, Ariane Mnouchkine liderliğinde 60’lı yılların devingen havası içinde bir araya gelen ve ortaklaşa yaratımla iş yapan önemli topluluklardan biridir. Özellikle 1997 senesinden sonra kolektif üretime yönelmişlerdir.

İngiltere’de de yine aynı dönemde tiyatrodaki benzer bir hareketlilik yaşanmış, hem mekan olarak benzer bir şekilde terk edilmiş alanlar, sokaklar, garajlar, atölyeler tercih edilmiş, hem işleyiş hem de üretim aşamasında kolektif olana bir yönelim olmuştur. 1966 yılında kurulan bir topluluk olan “The People Show” ortaklaşa yaratımla eser üreten toplulukların en eskilerindedir ve bugün halen faaliyet göstermektedir. 1983’te Forced Entertainment Theatre Co-operative, 1984’te ortaklaşa yaratımla ürün veren fiziksel bir tiyatro olan The Frantic Assembly kurulmuş ve bu ortaklaşa yaratım tiyatroları da bugün halen İngiltere’de faaliyet göstermekte olan topluluklardan bazılarıdır.

Bu tez çalışmasında; Amerika’da “The Living Theatre”, “The Open Theatre”, “Wooster Group” ile Fransa’da “Theatre Du Soleil’in çalışmaları, İngilterede ise; “The People Show”, “Forced Entertainment Co-operative” ve “The Frantic Assembly” ayrı başlıklar altında ele alınacak olup, ortaklaşa yaratım tiyatrosunun çalışma biçimleri araştırılırken, bu toplulukların her birinin kendi dinamikleri içerisinde geliştirdikleri çalışma yöntemlerine ilişkin örnekler verilecektir.

3.1. Amerika’daki Ortaklaşa Yaratım Tiyatroları

Amerika’da ortaklaşa yaratım tiyatrosunun ortaya çıktığı dönem, 1960’larda Vietnam savaşının halen devam etmekte olduğu ve ülkenin savaş yanlısı yaklaşımı etkisiyle başlayan ve sonraki zaman diliminde toplulukların birbirlerine yönelik etkileşimleriyle hızlanan bir döneme tekabül eder. Toplulukların oyunları, çoğunlukla

çıkış noktalarıyla paralellik gösterecek şekilde konularını politik olaylardan almışlardır. “*The Living Theatre*”, “*The Open Theatre*”, sonraki yıllarda “*The Wooster Group*” adını alan, ilk adıyla “*The Performance Group*” bu toplulukların en önemlilerindedir. 1980 ve 1990’lı yıllarda Amerika ve Avrupa’nın çeşitli ülkelerinde ortaya çıkan ortaklaşa yaratım tiyatroları çoğunlukla bu bölümde değinilecek topluluklarla yoğun bir etkileşim içinde olmuşlardır. Sadece kendilerinden sonraki dönemde ortaya çıkan gruplar değil, sözü geçen bu üç topluluğun hepsi aynı zamanda birbirlerinden etkilenmişlerdir. Örneğin ilerleyen bölümlerde görüleceği üzere, Joseph Chaikin, ‘*The Open Theatre*’ı kurmadan önce, ‘*The Living Theatre*’da Judith Malina ve Julian Beck ile çalışmış; sonradan ‘*The Wooster Group*’ adını alarak topluluğun bugüne gelişine yön vermiş olan Elizabeth Le Compte ve Spalding Gray, Richard Schchener’in kurmuş olduğu ‘*The Performance Group*’da Schchener’den ve onun ortaklaşa yaratıma giriş niteliğinde olan yaklaşımından oldukça etkilenmişlerdir.

Günümüzde Amerika’da ortaklaşa yaratım tiyatroları arasında bilinen ve halen faaliyetlerine devam etmekte olan topluluk ‘*The Wooster Group*’tur. Bugün New York’ta Judith Malina ve oğlunun da aralarında olduğu “*The Living Theatre*” da tiyatro alanında ürün vermeye devam etmektedir. Şimdi tarihsel sıralamayla bu üç topluluğu, ortaklaşa yaratım alanına yönelik çalışmalarından örneklerle ele alalım.

3.1.1. The Living Theatre (Yaşayan Tiyatro)

Julian Beck ve Judith Malina’nın 1947 yılında kurdukları The Living Theatre, hem 1960’ların Amerika’sında, hem de Avrupa’sında en çok etki yaratan topluluk

olmalarının yanı sıra The Living Theatre'dan sonra gelen topluluklar için de önemli bir örnek olmuşlardır.

Çoğunlukla Erwin Piscator'un politik tiyatrosu ve Antonin Artaud'nun Vahşet Tiyatrosu'ndan etkilenmiştir. İlk dönemlerinde ağırlıklı olarak kimi yazarların metinlerini, kısmen geleneksel bir tarzda prova yaparak sahnelemişlerdi. Bu oyunlar 1950'lerin sonlarında ve 1960'ların başlarında deneysel heyecanın merkezi olan, Manhattan şehir merkezindeki Greenwich Village'taki bir dizi küçük tiyatrodan sahnelenmişti. Eserlerinin ortaya konduğu yer onları bu bölgede yaşayıp çalışan alternatif sanat camiasıyla temas içine sokmuştu. En başından itibaren, The Living Theatre yeni yazarlardan deneysel metinler ve şiirsel eserler almayı tercih etmişti. Bunların kaynağıysa, çoğu zaman düzyazıda ve dramada kendine has bir Amerikan sesinin dillendirilmesine öncülük eden genç Beat kuşağı yazarları olmuştu.⁵⁸

1950 ve 1960'larda New York'ta belirgin hale gelen bu hareket bir grup Amerikalı şair ve yazarın, bu yıllarda Amerika'da konformist bir hayatı yücelten toplumun değerlerine karşı çıkışıyla oluşmuştur. Beat Kuşağı doğaçlama, tutkulu diyalog, açık cinsellik ve uyuşturucu deneyimleriyle ilgilenmiştir. Verdikleri ürünlerle post modern edebiyata yadsınamaz katkıları olmuştur.⁵⁹

The Living Theatre, 1951-1965 yılları arasında New York'un çeşitli bölgelerinde küçük salonlar ve dairelerde etkinlik gösterdi. Bu süre içerisinde The Living Theatre şiirsel dramının geleneksel olmayan sahnelenme biçimine öncülük etmiştir. Gertrude Stein, William Carlos Williams, Paul Goodman, Kenneth Rexroth ve John Ashbery gibi

⁵⁸ Deirdre Heddon, Jane Milling, "Devising Performance a Critical History", 35-36

⁵⁹ http://tr.wikipedia.org/wiki/Beat_Kuşağı , (20 Eylül 2013)

Amerikalı yazarların eserleriyle, Cocteau, Lorca, Brecht ve Pirandello gibi Avrupalı yazarların eserlerini tercih etmişlerdir. Bu oyunların aynı zamanda Off Broadway hareketini başlatmış olan ve en akılda kalıcı olanları '*Doctor Faustus Lights the Lights*', '*Tonight We Improvise*', '*Many Loves*', '*The Connection*' ve '*The Brig*'dir.⁶⁰

The Living Theatre'in doğalcı olmayan oyun metinleri bulma arayışı, Jack Gelber'in kendilerine 1958'de yolladığı '*The Connection*'dan (Bağlantı-1959) heyecan duymalarına yol açtı. İki perdeli bu oyun, bağlantılarının uyuşturucu iğnelerini teslim etmesini bekleyen bir grup eroin bağımlısı hakkındadır. Karakterler hikâyelerini doğrudan seyirciye anlatır ve canlı müzik yapan bir jazz dördlüsü oyuncuların bariz doğaçlamasına yanıt ve ilham olarak ses verir.⁶¹

Ocak 1959'da The Living Theatre, 14. Cadde'de 162 kişilik bir salona taşınmışlar, 1964 yılında bu salonun kirasını ödeyemedikleri için oradan çıkmak zorunda kalmış ve Avrupa'da turneler yaparak oyunlarını sergilemeye devam etmişlerdir.⁶²

1960'ların ortasında, topluluk göçebe bir turne topluluğu olarak yeni bir hayata başladı. Avrupa'da, kurgusal olmayan yeni bir oyunculuk biçiminin yaratılmasına

⁶⁰ <http://www.livingtheatre.org/about/history>

⁶¹ Deirdre Heddon, Jane Milling, "**Devising Performance a Critical History**", 36

⁶² http://en.wikipedia.org/wiki/The_Living_Theatre

yönelik olarak birlikte yaşayan ve çalışan bir kolektife dönüştüler. Bu oyunculuk biçimi, oyuncunun tiyatroyu toplumsal değişimi destekleyen bir araç olarak kullanma yönündeki politik ve fiziksel adanmışlığına dayanıyordu. Bu dönemin anıtsal eserleri arasında “*Mysteries and Smaller Pieces*” “*Antigone*”, “*Frankenstein*” ve “*Paradise Now*” yer alır.⁶³

Malina ve Beck ilk aşamada dille ilgilendiler ve düşünceyi ön plana alma kaygısında olan tiyatro metinlerine ağırlık verdiler. 1963'te oynadıkları ve bir dönüm noktası niteliğindeki ‘*The Brig*’den sonra bu özellikler vazgeçilmezleri oldu. Judith Malina’nın ‘*The Connection*’(1959) ve daha sonra ‘*The Brig*’teki (1963) yönetmenlik tarzı oyuncuların uzun bir süre prova yapmasını gerektiren doğaçlama temelli bir çalışma biçimini beraberinde getirdi. İçinde pek az diyalogun olduğu, bahriyedeki bir ıslah kurumunun ritüellerini ve rutinlerini ortaya koyan, ‘*The Brig*’in prova aşamasında hem fiziksel açıdan zahmetli denizcilik egzersizleri hem de siyasi eğitim yer alıyordu. The Living Theatre oyuncuları, Japonya’da askerlik yapmış olan yazar Kenneth Brown’un deneyimlerinin rehberliğinde, yedi saate kadar varan askeri rutinlere sokuluyordu. Bu pratik John Littlewood’un kullandığı prova tarzına yakındı ve bir metin üzerinde çalışmaya dönük hazırlık kabilinden doğaçlamadaki Stanislavskici süreçlerin bir uzantısıydı. Sahnelemeyi tercih ettikleri metinlerin toplumsal ve siyasal içerikleri kadar bu metinlerin içeriklerine ilişkin bir karşıt yorum getirebilecekleri yapıda olmaları da önemliydi. Prova süreçleri hem yönetmen hem de oyuncu için bir siyasi eğitim niteliği taşıyordu. Malina, The Living Theatre oyuncularını, 1963’te Soğuk Savaş’ın kızışmasına yol açan simgesel bir faaliyete karşı, yani nükleer denemenin yeniden devreye sokulmasına karşı protestoya götürmüştü. The Living Theatre’in çalışmalarını

⁶³ <http://www.livingtheatre.org/about/history>

ortaklaşa yaratımla ortaya çıkarma kararı pragmatik koşullardan olduğu kadar yeni bir tiyatro türüne olan ideolojik bağlılıklarından da kaynaklanıyordu.

The Living Theatre’ın bütünüyle ortaklaşa yaratımla üretilmiş ilk oyunları olan ‘*Mysteries and Small Pieces*’ (Gizemler ve Küçük Parçalar - 1964) on beş yıllık bir çalışmanın ardından gerçekleştirilmişti. Bu oyun büyük ölçüde oyuncuların içsel yaratıcılığını açığa çıkarmak için tasarlanmış, Judith Malina’nın “kurgusal olmayan oyunculuk” diye tanımladığı, oyuncuların oyundaki karakterleri değil, kendilerini oynadıkları bir dizi egzersizden oluşuyordu. Çıplak sahne üzerinde bir dekor ya da yer alan bir eylem yoktu. Kostüm de yoktu ve oyuncular o gün ne giymekterse, üstlerinde o vardı. Oyun tek bir oyuncunun sahnenin ortasında altı dakika boyunca hazır olda durmasıyla başladı. Bu oyun katıksız bir kışkırtmaydı. Biraz seyirci tepkisinin oyunu başlatacağı beklentisi içinde, The Living Theatre kendi önceliklerinin önceliklerini işaret ediyordu. ‘*Mysteries and Small Pieces*’in son kısmı doğrudan Antonin Artaud’nun “*The Theatre and the Plague*’na verilmiş bir karşılıktı ve bu, oyuncuların teatral yanılısamayla çalıştığı tek sekanstı. Beck yaratımının mistik tecrübeye yakın olduğu şeklindeki fikrini desteklercesine, ‘*Mysteries and Small Pieces*’in kolektif şekilde yaratılmasını şöyle anlatır:

“Bir grup insan bir araya gelir. Yaratıcı itkiyi senden çekip alan, sırtınızı yaslayabileceğiniz bir yazar yoktur. Zihnin üstyapısının yıkılması. Ardından gerçeklik gelir. Aylar boyunca orda burda oturup konuşur, özümser ve hem birbirimize ilham verdiğimiz hem de kim ne söylemek istiyorsa onu söylemeye özgür hissedeceği bir atmosfer yaratırız. Büyük bir bataklık cangılı, kavramlar, ruhlar, sesler, hareketler, teoriler, şiirden yapraklar, çılgınlık, yaban hayat, avarelik. Ardından bunları toplayıp düzenlersiniz... En sonunda kimse kimin

*neyden sorumlu olduğunu bilmez, bireysel ego karanlığın içine sürüklenir, herkes o yalnız “Ben”in tatmininden daha büyük bir tatmine ulaşır.”*⁶⁴

The Living Theatre’ın prova programının bir parçası olarak, oyuncular birlikte meditasyon ve yoga yapıp Artaud okuyordu. ‘*Mysteries and Small Pieces*’ (Gizemler ve Küçük Parçalar - 1964) kendi kuşağının yapısını dokuz ‘ritüel’ oyundan oluşan bir kolaj olarak ortaya koyuyordu. Bu oyunların içinde meditasyon seansları, yoga egzersizleri, bir dizi doğaç tablo ve hiyeroglif yer alıyordu. Ayrıca The Open Theatre’ın çalışmalarının ana yapı taşı olan ses hareketi egzersizi de The Open Theatre oyuncusu olan Lee Worley tarafından onlara öğretiliyordu.⁶⁵

Seyirci katılımının belki de en kötü üne ulaşmış örneği The Living Theatre’ın ilk kez 1968’de sahnelediği ‘*Paradise Now*’ oyunlarıydı. Bu eser Beck’in cinsel bastırmanın toplumsal baskının sonucu olduğu ve yaratıcı özgürlüğün ancak cinsel açıdan özgürleşmiş kimselerce bulunacağı fikrini canlandırıyordu.⁶⁶

Grotowski’nin toplumsal baskıdan kurtulmanın kişinin kendi içinde, oyuncunun psişesinde mümkün olabileceği yönündeki vizyonu, Julian Beck ve Judith Malina tarafından da paylaşılıyordu. Beck ve Malina, akıl ile içgüdü arasındaki bariyeri yıkmanın sanat ile hayat arasındaki ayrımın çözülmesini de sağlayacağı öncülüne dayalı

⁶⁴ E. Govan, H. Nicholson, K. Normington, “**Making a Performance**”, 35

⁶⁵ Deirdre Heddon, Jane Milling, “**Devising Performance a Critical History**”, 37

⁶⁶ E. Govan, H. Nicholson, K. Normington, “**Making a Performance**”, 36

olarak inşa ettikleri bir performans poetikası geliştirmişti. Beck, Artaud'nun tiyatroyu vebaya benzetmesinden ilham alıyordu. Artaud'nun sözleriyle tiyatro, “duyusal sükûnetimizi sarsar, bastırılmış bilinçaltımızı açığa çıkarır, bizi bir tür potansiyel isyana sürükler.” Topluluğun geliştirdiği ortaklaşa süreç katılımcıların ‘bastırılmış bilinçaltılarını’ açığa çıkarmayı ve böylelikle bireyin yaratıcılığını geliştirmeyi hedefliyordu.⁶⁷

Julian Beck, ‘*Frankenstein*’in (1972) prömiyerini Viyana Bienali’nde yapmak üzere Bienal’in küratörüne teklifte bulunmak amacıyla yazmış olduğu bir mektupta, ‘*Frankenstein*’in nasıl bir iş olacağından söz ederken, Artaud ve onun tiyatrosunun kendileri üzerindeki etkilerinden şu şekilde söz eder:

*“Ümit ediyorum ki, Artaud’nun edebi olmayan tiyatro görüşüne dayanan geleneğin içinden bir işle karşılaşma olasılığı bizim gibi sizi de heyecanlandıracaktır. Bu tiyatro, ritüel, dehşet ve gösteri yoluyla, sahnelerimizde uzun bir süredir hüküm süren fazlasıyla söze dayalı tiyatrodan bile daha geçerli bir teatral olay haline gelebilir.”*⁶⁸

3.1.2. The Open Theatre

Kuzey Amerika’daki neo-avangart alanda işbirliğine yönelik daha sistematik ve teorileştirilmiş bir yaklaşımı ilk geliştiren uygulayıcı Joseph Chaikin’dır. Chaikin’in,

⁶⁷ A.g.k. / 35

⁶⁸ Tytell, John, “*The Living Theatre: Art, Exile and Outrage*”

The Living Theatre’da bir oyuncu olarak yaşadığı deneyimler, 1963’te kurduğu The Open Theatre ile yaptığı çalışmaları şekillendirmişti. Chaikin, daha sonraki çalışmalarını etkileyecek yaratıcı oyuncuya ilişkin fikirlere Beck ve Malina ile birlikte varmıştı. Bu fikirler Chaikin’in çalışmalarında merkezi bir yer tutar: oyuncunun benliğine, bir topluluğun kurulmasına ve soyut fikirlerin keşfine yapılan vurgu. Oyuncunun “mevcudiyeti” kavramı Chaikin’in teatral estetiğini bir araya topluyordu. Chaikin 1972’de basılan ‘*The Presence of the Actor*’ kitabında bu estetiği irdelemiştir.⁶⁹

Chaikin’in işbirliği yapma lehine ortaya sürdüğü gerekçeler aynı dönemdeki The Living Theatre’ın kendiliğindenliğinden biraz farklıydı ve Chaikin sırf psişik koşullanmayı odak alan post-Freudçu inanca dayanan pratiğe eleştirel gözle yaklaşıyordu:

⁶⁹E. Govan, H. Nicholson, K. Normington, “**Making a Performance**”, 36 - 37



Resim 3.1. The Living Theatre'n 'Frankenstein' oyunundan bir sahne
Kaynak: " The Living Theatre, art, exile and outrage, s. 210"

“Eğer hepimiz sıkıntılarımızla kalıyorsak ve kendimizi tamamen onlarla ilişkili olarak tanımlıyor, çalışmamız sırasında baskıdan kurtulmak için bunların açığa çıkabileceği bir kanal bulunca hep birden heyecana kapılıyorsak, pek de ileri gitmiş sayılmayız demektir... Toplumun verili şeylerince ne şekilde kontrol altında tutulduğumuz ise daha az açıktır.”⁷⁰

J. Chaikin ise, bunun tam aksine, Brecht’in tiyatrosundaki performansçılarının bir bütün olarak oyuna duygusal bağlılığı olduğunu kabul ediyordu. Chaikin’in topluluk teorileri ikili bir etkiyi yansıtır: bir yanda Brecht’in topluluğa ilişkin analitik yaklaşımı; diğer yandaysa, Grotowski ve The Living Theatre’dan miras alınmış, öznellik ve yaratıcılığı konu alan daha bireyselleşmiş teoriler. Bir başka deyişle, Chaikin hem oyuncunun “içsel” dünyasını, Artaudcu, törensel, ayinsel olanı, hem de Brecht’in etkisiyle, toplumun “dış” dünyasını irdeliyordu. Chaikin bir topluluğun çalışmasını, rekabetten ziyade oyuncular arasında empatiye dayalı destekleme çabası ve performans içindeki oyuncular arasında müşterek bir dinamik ve ritim üretmeye yönelik teknik bir yetenek sayesinde gelişen “işbirliği süreci” diye tanımlar.

Chaikin hayli sıkıntılı bir prova dönemi olmuş kendi ‘*The Serpent*’ (1968) oyununu konu ederek, bir yaratıcı oyuncular topluluğu inşa etmenin zorluklarına kafa yormuştu. Grotowski 1967’de Chaikin’in topluluğunu ziyaret etmişti ve bunun sonucunda ortaya çıkan fiziksel sıkılık ve itina ‘*The Serpent*’ta görülebilir, ama oyun besbelli Chaikin’in önderliğini yaptığı bir süreçten kaynağını alan unsurlar içeriyordu. Tartışma ve doğaçlama ortaklaşa yaratım sürecinin temelini oluşturuyordu. Bazen doğrudan İncil’deki Eksodos (Çıkış) hikâyesinden yola çıkılıyordu; diğer

⁷⁰ A.g.k. / 37

zamanlardaysa, benliğin kendisi irdeleniyordu ve Chaikin bunu “kendimizi imgelere ve sorulara yansıtmak” diye tanımlıyordu. İşbirliği içinde hikâye kurmada başvurulan stratejilerden biri, “sembol” idi. Bunun için oyuncular birbirleriyle iletişim kurmak üzere kelimelerden, seslerden ve hareketten faydalanıyor ve bu atölyeden hareketle, tüm hikâyenin sembolleri işlevini görecektikleri ânları belirliyordu. Bir sembol bulunduğu anda, caz müzik doğaçlamasından ödünç aldıkları tabirle “jamming”e başlıyordu. *Jamming* bir oyuncunun sembolün kelimeleri, sesi ya da hareketiyle oynaması; ritimleri takip etmesi; tüm sembolün yerine hareketi ya da saf sesi geçirmesi, amacıyla “genişletilmiş bir inceleme” yaratmasıydı Christopher Innes’e göre, ‘*The Serpent*’ta bu egzersiz prodüksiyonun kendisine taşıyordu; çünkü bu prodüksiyonda, İncil’deki İnsan’ın Düşüşü hikâyesini anlatarak günümüz toplumuna dair olumsuz imgeleri akla getirmek için sembolik özellikleri olan “kilitli eylemler”e tekrar tekrar başvuruluyordu. Altı bölümde insanın alçalmasını anlatan bu eser Brechtçi bir tarzla inşa edilmişti; özgürleşme sahnelerinde ise psikolojik ve cinsel baskıdan kurtulma süreci ortaya konuyor ve bunun için seyirciyle kendiliğinden etkileşime geçmek gerekiyordu.

‘*The Serpent*’ı yaratma sürecinde ortaklaşa yaratımla oyun kimi zorlukları öne çıkmıştı. Provalar Chaikin’in bir dizi yazarla işbirliği yapmasıyla başlamıştı. En sonundaysa, ilk üç aydaki atölyelerde bulunmamış olan Claude van Itallie oyun metnini yazma sürecini üstlenmişti.⁷¹

⁷¹ A.g.k. / 37



Resim 3.2. The Open Theatre'ın doğaçlama çalışmalarından bir görüntü. (1968)
Kaynak:(<http://xroads.virginia.edu/~UG01/mincks/evolution.html>)

3.1.3. The Wooster Group

The Wooster Group, 1980 yılında “Wooster” adını almadan önce 1967- 1980 yılları arasında Richard Schechner’in kurmuş olduğu “Performance Group” olarak faaliyet göstermekteydi. Topluluğu, Richard Schechner’in The Wooster Group’a etkisi göz önünde bulundurularak iki ayrı dönem olarak ele almak yerinde olacaktır.

The Performance Group – (1967 - 1980)

1960'lı yılların Amerikası'nda Vietnam Savaşı merkezinde örgütlenen güçlü bir savaş karşıtı hareketin var olduğunu ve sanatsal alanda da sistem karşıtı hareketlerin bu dönemin etkisiyle gelişmiş olduğundan söz etmiştik. Ve yine tiyatronun bir taban hareketi, toplumsal ve politik dertleri ifade etme yolu olarak gören bir kitlenin etkisine de değinmiştik. Bu bakış açısına Schechner'in 'The New Orleans Group'ta (1964-1967) ve 'The Performance Group'ta (1967-1980) yılları arasında yaşadığı tiyatro deneyiminde de rastlamak mümkündür. Environmental Theatre (Çevresel Tiyatro) adlı kitabında yer verdiği bu deneyim bize Schechner'in seyirci katılımını teatral etkinliğin merkezine koyduğunu göstermektedir. Schechner seyircinin tiyatro topluluğunun dönüştürdüğü bir mekanda, sahnede yer alan tartışmaya nasıl dahil olabileceğinin yollarını aramıştır. Bunu yaparken teatral etkinliğin her ayağını yeniden ele almış, özellikle mekanın kullanımı üzerinde durmuştur.⁷²

Bütün bunların yanı sıra Schechner, Grotowski'den, "The Living Theatre"dan ve bir biçim olarak 'Happening'ten etkilenmiştir. 1969 senesinde R. Schechner'in Euripides'in "*Bakkhalar*" oyunundan uyarlayarak sahnelemiş olduğu '*Dionysus 69*'u izleyen ve oldukça etkilenen Elizabeth Le Compte ve Spalding Gray, 1970 senesinde 'The Performance Group'a dahil olurlar. Önce, The Performance Group'un "*Commune*" (Komün) adlı oyununda çalışırlar. Gray burada performansçıdır, Le Compte ise yardımcı yönetmendir. 'Komün'de belirgin olan biçim ile Wooster Group'un daha sonraki çalışmaları arasında gözle görünür bir tür ortaklık vardı; "*Commune*", çeşitli türden

⁷² Dalyanoğlu, Duygu, Mimesis (Tiyatro Çeviri Araştırma Dergisi) "**Richard Schechner ve Çevresel Tiyatro**", 16. Sayı, s. 17

malzemeleri yan yana getiriyordu: Moby Dick, halk şarkıları, ilahiler, Thoreau'nun 'Walden'ı, Sharon Tate'in Manson ailesi tarafından katledilmesi, Mai Lai katliamı performanslarının otobiyografik metinleri. Tiyatro kuramcısı David Savran'ın belirttiği gibi, Le Compte, Schechner'in yardımcı yönetmeni olarak geçirdiği o altı yıllık 'çıraklık' döneminde, onun ayrı metinleri kullanmasından, rol yapma tarzlarından ve eserini doğaçlamalar yoluyla geliştirmesinden etkilenmişti. Önemli bir nokta olarak şu da belirtilebilir ki, Schechner'in son derece sembolik ve ritüalistik mizansen ve performansa yönelik 'tehlikeli derecede psikanalitik' yaklaşımı onu daha az ikna etmiş benziyordu. Le Compte Schechner'in giriştiği deneylerin bazılarını sahiplenmişti, ama bunları Grotowski, The Living Theatre, The Open Theatre'in etkilerinden uzaklaştırmıştı. Bu noktada Le Compte'un Robert Wilson'ın çalışmalarından esinlendiğini de belirtmek gerekir.

1980 sonrasında Schechner'in akademik çalışmalara yönelmek amacıyla Performance Group'tan ayrılması sonrasında topluluk The Wooster Group adını alır ve Elizabeth Le Compte'un çalışmaları ekseninde yeni bir döneme evrilir.⁷³

The Wooster Group

The Wooster Group'un ortaklaşa yaratıma dayalı ilk oyunu '*Sakonnent Point*' tır. (1975) Bu oyunun ortaklaşa yaratım sürecine dair yorumda bulunan Spalding Gray, merkezi bir tema olmadığını belirtir, ama doğaçlama deneyimleri sayesinde bir şeye ulaştıklarını da ekler:

⁷³ Deirdre Heddon, Jane Milling, "Devising Performance a Critical History", 193

*“İzler ve dikkat ederseniz, birşeylerin kendi doğallığında şekilleneceğini ve bunun o uzamı ve o uzamın tarihini ifade edeceğini hepimiz biliyorduk.”*⁷⁴

Elizabeth Le Compte, oyun metinlerini seçerken bunu rastlantısal bir biçimde yaptıklarına dikkat çeker ve 1984 senesinde sahneledikleri “*L.S.D*” (Just The High Points) oyununun fikrinin nasıl oluştuğunu şu şekilde anlatır:

*“Herhangi bir metni kullanabileceğimi hissediyorum... Bu odadaki herhangi bir şeyi seçip onu “L.S.D” kadar tam bir esere dönüştürebilirim.”*⁷⁵

The Wooster Group’un, Forced Entertainment tarafından Londra’da nehir kenarındaki bir tiyatrodaki görülen 1984 tarihli meşhur “*L.S.D*” sinin başlangıç noktası, daha önceki bir oyunlarının, 1978 tarihli ‘*Nayatt School*’un (Nayatt Okulu) ortaklaşa yaratım çalışmaları sırasında deneyimlenen bir anda yatar. ‘*Nayatt School*’un yapımı sırasında, kurucu ortak ve oyuncu Spalding Gray, Arthur Miller’ın ‘*The Crucible*’ ını (Cadı Kazanı) getirmiş ve birinin bu kitabın içinden bir konuşmayı okumasını istemişti. Buradaki bir cümle, “Adaletin birayı dondurur”, The Wooster Group’un bir sonraki “*Route 1 & 9*” (1981) oyununun ardından, Le Compte’a gelmiş ve onu *The Crucible*’ı yeniden okumaya yöneltmişti. Aynı sırada planlanmakta olan bir başka proje için, Le

⁷⁴ A.g.k. / 193

⁷⁵ A.g.k. / 193

Compte herkesten bir plak getirmesini istemişti ve bunun sonucunda Timoth Leary'dan L.S.D.'yi duymuştu. Bu iki malzemeyle çalışan Le Compte bunların hepsinin aynı oyunun parçası olduğunu birden anlayıvermişti.

Ortaklaşa yaratım süreçlerine dair bu tür açıklamalarda ve ayrıca ortaklaşa yaratımla sunulan ürünlerde, oyunlar sırasında kullanılan malzemelerin çeşitliliği apaçık ortadadır. 'L.S.D.'nin ortaklaşa yaratıldığı o uzun süreçte, örneğin, eldeki malzemeler kapsamlı bir biçimde çoğaltılmıştı. O sıralar dramaturg olan Norman Frisch'in dediği gibi, "malzemeler prova odasına akıyordu. Kitaplar, ilaçlar, filmler, transkriptler, önceki gösterilerden kalan sahne donanımları, plak albümler." Böyle böyle yan yana gelen malzemeler günümüzde birçok topluluğun benimsediği yaygın bir dramaturji yapısıdır.

The Wooster Group'un 1988 tarihli "*Frank Dell's Temptation of St. Anthony*" oyununda bir sürü metin birbirine bağlanıyordu. Yan yana getirme sadece 1980'lere ve sonrasına özgü bir şey değildir. The Wooster Group'un tarihi, uygulama ve paylaşılan bir köken etrafında süregelen karşılıklı konuşmayı göstermesi açısından yol göstericidir.

Nasıl ki çeşitli malzemeler birçok topluluk tarafından benimseniyorsa, bu malzemeleri düzenlemenin de birçok farklı yolu vardır. Gelgelelim, ortaklaşa yaratımla ürün veren toplulukların çoğunluğu, eseri oluşturmadan önce ve hatta eseri oluşturduktan sonra bile bir merkezi fikir seçmeye ya da sabitlemeye karşı durma arzusunu da paylaşır. Gösteri bütünüyle yapıma süreciyle, malzemelerle, hareketlerle ve çalışma sırasında oluşturulan yapılarla evrilerek ortaya çıkar. Bu bileşenlerin hepsi, diğer her biriyle temasa geçirildikleri anda belirginleşir ve böylece yeni çağrışımların ve olasılıkların serbestçe gün yüzüne çıkmasını tetikler. Liz Le Compte'un ısrarla belirttiği üzere:

“Basamakları inip stüdyoya gittiğimde, aklımda tematik bir fikir olmuyor, aklımda bir tema bile olmuyor, nesnelere –bazı çiçekler, bazı televizyon setleri, bir sandalye, sevdiğim kostümler– dışında hiçbir şey olmuyor. Son çalışmada, birinin kazara getirmiş olduğu bir şey. Hepsi bu. Ve fikirler tüm bunların ardından geliyor.”⁷⁶

Ortaklaşa yaratım sürecinde ortaya çıkan farklı malzemelerle çalışmanın birbiriyle yakından bağlantılı iki yolu ‘montaj’ ve ‘kolaj’dır. Tiyatro kuramcısı David Savran benzer biçimde, Le Compte’un sahneye sabit bir anlamı olmadan gelen, bulunmuş bir nesne, bir ‘parça’ ile işe başlayıp onun başka ‘parçaların’ karşısına yerleştirdiği The Wooster Group’un kolaj ilkesinin farkına vardı. Metnin içindeki aykırı yerleşimi vasıtasıyla nesnelere rastgele seçilmiş olduğuna yönelik algı korunmuş oluyordu. Nesne ayırık kalır, tesadüfi doğası artık tesadüfi bir ayrışıklık şeklinde belirgin biçimde ortaya çıkar. Le Compte ise şöyle diyordu:

“Herşey birlikte var olabilir – kendi biricikliğini yitirmeden, emilip kusulmadan. Ayırıcılar. Ve aynı işin içinde hem ayrı kalıp hem de birbirlerini şekillendirebilir, etkileyebilirler.”⁷⁷

⁷⁶ Deirdre Heddon, Jane Milling, “**Devising Performance a Critical History**”, 196

⁷⁷ A.g.k. / 196

Le Compte bu örnekte oyunu belirli sınırlar içinde üretmenin bir aracı olarak şans ile biçimsel prosedürleri birleştirmişti. Ne var ki birçok uygulamacı, biraz paradoksal bir şekilde, bir yandan şansın ve rastlantısallığın, bulunmuşluğun ve önüne ne çıkarsa onu kullanmanın önemini vurgularken, diğer yandan ortaklaşa yaratım süreçlerini açıklamak için, ‘bir şeylerin olmasını beklemek’ ya da ‘bir şeyin insana ne zaman doğru geldiğini bilmek’ gibi tabirler kullanarak ‘sezgi’ terimine başvuruyordu. Dramaturg Norman Frisch’in The Wooster Group hakkında söylediği gibi, topluluk atıkların içinden, önceki yapımlardan kesilip atılmış malzemelerden ve insanların bir sebepten dolayı ucunu bırakmaya henüz hazır olmadığı şeylerden oyunlar yaratıyordu. The Wooster Group’un bir başka dramaturgu olan Marianne Weems’in hem fikir olduğu bir gözlemde bu:

“Bence yeni oyun daima son oyundan geri kalan kırıntılar üzerinde inşa edilir. Topluluk, imgeleri, ikonları ve mimariye ilişkin parçaları geri dönüşüme tabi tutar ve bu süreçler işteki epik devamlılık hissine katkıda bulunur.”⁷⁸

Norman Frisch ise; ortaklaşa yaratımla yapılan bir işin sürecine katılan topluluk üyelerinin yapıtı ne denli etkilediğine değinir:

“Topluluklardaki ‘personel’ değişimi yapıtı, hiç kuşkusuz etkiler, çünkü ortaklaşa yaratım süreci kapsamlı bir biçimde tüm katılımcıların katkılarına bağlıdır.”⁷⁹

⁷⁸ A.g.k / 199

Norman Frisch, The Wooster Group'un çalışmalarında yer alan yaratım ortaklarının sürece olan katkılarına şu şekilde değinir. Topluluğun her bir oyununun aslında kimin katılımcı olduğuna, hayatlarının hangi döneminde olduğuna, prova mekanının içinde ve dışında, oyunun yapımı sırasında neler olup bittiğine dair bir kayıt niteliğinde olduğunu belirtir; oyunun ise tüm bunlar 'hakkında' olduğunun altını çizer. The Wooster Group'un ortaklaşa yaratım süreçleri de zaman içinde değişim göstermiştir. Frisch, 'L.S.D.'nin ortaklaşa yaratıldığı zamana dair şunları söylemişti:

“The Wooster Group'un her bir gösterimi oldukça benzersizdi, çünkü büyük miktarda doğaçlama eylemi ve rastlantısal zamanlamaları olan olay barındırıyordu. Yani elimizde bir oyun için hazırlanmış katı bir senaryo vardı, ama asla sabitlenmiş bir metin yoktu. Daha çok, bir partiyondu bu – geceden geceye kendisini belirli ve fark edilir kılan, ancak sonuçta o geceki doğaçlama seansı için sadece bir çerçeveden ibaret olan muazzam bir caz başyapıtı gibiydi.”

80

Gelgelelim, The Wooster Group'un tek bir merkezi metinden, Çehov'un “*Üç Kız Kardeş*”inin yeni bir uyarlamasından başlayan “*Brace Up*”ı (1991), ortaklaşa yaratım sürecinden köklü bir kopuştu. O zaman dramaturg olan Marianne Weems, “*Brace Up*”ın The Wooster Group'un diğer oyunları gibi çok sayıda farklı türden malzemeyi bir araya

⁷⁹ A.g.k. / 199

⁸⁰ A.g.k. / 202

getiren insanlar hakkında bir iş olmadığını belirtir. Özel olarak ‘*Üç Kız Kardeş*’ten başladığını iki yıl boyunca o noktada kaldığından bahseder.

Toplulukların zaman içindeki devamlılığı üretilen oyun üzerinde hiç şüphesiz etki bırakmıştır. Norman Frisch’in altını çizdiği gibi, “aynı iş arkadaşlarıyla beş on sene çalıştıktan sonra, işte tam o zaman bir şeyi gerçekten yakalayabilir hale geliyorsunuz.” Frisch “her şeyin ortak bir şeyden aktığını” söylerken, Weems o şeyin ‘duyarlılık’ olduğunu açıklar.

‘The Wooster Group’un tezde sözü edilen oyunlarının ortaklaşa yaratım süreçleriyle ne derece yakın bir ilişki içinde olduğu görülmektedir. Ancak ‘The Wooster Group’un ortaklaşa yaratım sürecindeki iş bölümleri üzerinde duracak olursak, ‘Ham’ malzemelerin yapılandırılmasında ‘The Wooster Group’ yönetmeni Liz Le Compte’nin rolü daha merkezi bir noktada durmaktadır; malzemeler işbirliği içinde üretilse bile, oyun daha çok ‘onun’ vizyonu gibi, ‘onun’ tarafından düzenlenmiş gibi görünmektedir.⁸¹

3.2. Fransa’da Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu ve Theatre du Soleil

Théâtre du Soleil topluluğu Ariane Mnouchkine liderliğinde, 60’lı yılların devingen havası içinde bir araya gelmiştir. Mayıs 68 rüzgarından doğan, ‘bir ellerinde bağış karnesi, öbür ellerinde molotof kokteyli’ taşıyan Ariane Mnouchkine ve Théâtre du Soleil; 70’li yıllarda kalabalıkları kucaklayan ve halka nüfuz etmeyi arzulayan, bugünkü sık anlamından farklı bir popülerlik anlayışıyla politik tiyatroya yeni bir boyut kazandırmayı hedefleyerek dünya tiyatro sahnesinde yerlerini alırlar. Tiyatrosal form

⁸¹ Heddon, Deirdre- Milling, Jane “**Devising Performance a critical history**”, 213

arayışları için Batı'nın tiyatro tarihinin arkeolojisine girişirler; Ortaçağ karnavalları, Commedia dell'Arte, mim, palyaço sanatı, guignol, opera ve groteskin yaygın kullanımını üzerine yürütülen bu ilk dönem araştırmalarının sonuçları oldukça kalabalık bir seyirci topluluğuna ulaştırılır. 1964-1969 yılları arasında '*Küçük Burjuvalar*' (Gorki) (1964), '*Kaptan Fracassa*' (Gautier-Leotard)(1965), '*Mutfak*' (1967) (Wesker- Leotard), '*Bir Yaz Gecesi Rüyası*' (1968) (Shakespeare-Leotard) oyunlarını sahnelerler. 1970-1975 yılları arasındaki dönem kolektif oyunlaştırma dönemi olarak geçer. Bu dönemdeki oyunları; '*Palyaçolar*' (1969), '*Altın Çağ*' (1975). 1976-1979 yılları arasında Moliere üzerine çalışırlar. 1979'da '*Mephisto*' yu sahnelerler. 1980-1984 yılları arasında, Mnouchkine Shakespeare'in '*II. Richard*', '*IV. Henry*' ve '*12. Gecesi*'ni sahneler. Mnouchkine, 1985-1990 yılları arasında radikal bir oyun yazarı olarak tanınan, Helen Cixous'la çalışmaya başlar. İkisinin ortak ilk çalışması olan '*Dora'nın Portresi*'nde ataerkil kültürde, dilin ve kimliğin, kadın kimliğiyle ilişkisi sorgulanır. Ardından, '*Kamboçya Kralı Norodom Shianouk'un Korkunç Ama Bitmemiş Öyküsü*' (1985), '*Düşlerin Hindistanı*' (1987) oyunlarını sahnelerler. 1990-1993 yılları arasında, '*Iphigenia Aulis'te*' (1990), '*Agamemnon*' (1990), '*Khoephoroi*' (1991), '*Eumenides*' (1992)

1993-2006 yılları arasında ise 'kolektif' çalışmalara yönelirler. '*Babadan Oğula, Anadan Kıza*' (Hindistanlı sanatçılarla kolektif - 1993), '*Ve Aniden, Uyanış Geceleri*' (Kolektif, Cixous-1997), '*Son Kervansaray*' (Mültecilerin anlatılarından yola çıkılarak kolektif-2003), '*Ephémères*' (Kolektif-2006)⁸²

Ariane Mnouchkine ve Théâtre du Soleil, 'ortaklaşa yaratım yoluyla iş yapan önemli topluluklardan biridir. Özellikle 1997 yılından sonra kolektif üretime yönelmişleridir. Çalışmalarının farklı dönemlerinde oyun yazarı Cixous'la bir arada işler

⁸² Ö.H. Öztürk, M.Ö. Çetindoğan, "Ariane Mnouchkine ve Theatre du Soleil", Mimesis 14. Sayı,33

yapmışlardır. Özellikle son dönem kolektif çalışmalarında, grubun oyunlarının yazarı Helène Cixous'tur ancak işler ortaklaşa yaratım yoluyla oluşturulmuştur. Theatre du Soleil'in kolektif üretime yöneldikleri işlerinden ikisi olan, '*Ve Aniden, Uyanış Geceleri* – (1997)' ile '*Son Kervansaray* – (2003)' yı ortaklaşa yaratım bağlamında ele alalım.

1997 yılında, topluluk güncel bir sorundan, Fransa'da Tibetli sığınmacılardan yola çıkarak '*Ve Aniden, Uyanış Geceleri*'ni sahnelerler. Metini Cixous yazmıştır ancak çalışma, grubun deneyimlediği ve yakından takip ettiği bir olaydan yola çıkılarak, doğaçlamalarla kolektif bir biçimde oluşturulmuştur. Mnouchkine bu çalışmasında seyirciyle kurulan ilişkiyi, seyirciye seyirci rolü vererek bir kez daha gözden geçirir. Oyunun yüzeyden okunan sorunsalı Çin işgali nedeniyle içerdeki ve dışardaki sürgünlerin durumuna dikkat çekmek, Fransa'nın işgalci Çin'e silah satmasına engel olmak isteyen Tibetlilere destek vermektir. Böylece Tibet'in Batı'yla kurduğu ilişkilerin tüm boyutları ele alınır. Ancak oyun derininde, artık her türlü mücadelenin küçümsendiği günümüzde, adaletsizliklere karşı çıkma yollarının aranmasına yönelik bir araştırma sezilmektedir. Biçem bu kez Tibet kaynaklarına yönelir. Mnouchkine ile arkadaşlarının dayanışma içine girdiği sığınmacılardan biri, bir tapınak dansçısıdır ve böylelikle ekip Tibet geleneksel dramatik danslarını yakından inceleme olanağı bulmuştur. Hayvan masklarıyla yapılan Cham ve temelde acı çeken insanların mucizevi kurtuluşlarını anlatan kutsal Ache Lamo danslarının çeşitli unsurları gösterimde kullanılmıştır.⁸³

Mnouchkine, '*Son Kervansaray* - (2003)'ı mülteci kamplarındaki acılardan derleyerek, Sangatte, Lombok ve diğer kamplardaki sığınmacılarla görüşmelerinden yola çıkarak 48 tablodan oluşturur. Çalışma kaydedilmiş yüzlerce görüşme, sığınmacıların aile hikayeleri, eve dönüş için yapılan baskılar, kamplardaki tehlikeler

⁸³ A.g.k. / 23

üzerine kurulur. Hikayeler özlü ve gerçeküstüdür. Bu gerçeküstü evren ‘Çeçenya, Afganistan, İran, Irak, Kürdistan, Yeni Türki cumhuriyetlerden’, yani Ortadoğu’yu büyük kılan ülkelerden oluşur. Mnouchkine kampları Cixous ile birlikte ziyaret etmiş, Cixous da bu öykülere dayalı bir oyun yazmayı denemiştir ancak ortaya çıkan metni fazla yapıntı ve estetik bulmuştur. Sonunda diyaloglar ve sahneler, doğaçlama yoluyla ortaya çıkarılmıştır. Cixous, ‘*Son Kervensaray*’ın çalışma sürecinde kamplarda yaşayan sığınmacıların deneyimlerinden yola çıkılarak ortaklaşa yaratım yoluyla oluşturulmaya çalışılan oyun metnine ilişkin görüşlerini şu şekilde ifade eder:

“İnsan bu sayısız yolculuğu nasıl anlatabilir? ‘Öteki’nin acısını bir tiyatroya dönüştürerek kendine mal etmekten nasıl kaçınabilir? Kendine mal etmekten kaçınarak kendini Öteki’nin yerine mümkün olabildiğince yakın bir biçimde nasıl koyabilir?”⁸⁴

Yapım ekonomik ya da politik bir bakış açısı gütmeyen, durumları sunarak artık olgunlaşmış olduğunu varsaydığı ya da öyle görmek istediği seyircisine bu gerçekliğin neresinde durduğunu sorar. Sergilenen öyküler sığınma kamplarının sakinlerinin ve oyuncuların gerçek deneyimlerine dayanır. Özgün anlatıcıların kaydedilmiş sesleri eylemi kesintiye uğratar. Sığınmacılar kendi dillerinde konuşurlar, konuşmaları seyirciye alt yazıyla aktarılır. Kullanılan sesler oyuna radyo belgesellerine özgü bir kişisellik kazandırır. Fakat “*Son Kervansaray*” söyleşilerle oluşturulan bir belgeselden çok daha fazla bir şeydir.

⁸⁴ A.g.k. / 26 - 27



**Resim 3.3. Theatre du Soléil'in "Lé Dernier" (Son Kervansaray) oyunundan bir görüntü.
Kaynak: ("Ariane Mnouchkine ve Theatre du Soleil" , Mimesis 14. Sayı,s. 27)**

Oyunda kimsenin ayağı yere değmez. Kimse normal bir teatral giriş ya da çıkış yapmaz. Bu yeni evrenselci politik ortamda, ortaçağın oyun arabalarını düşündüren tekerlekli platformlar ya da kaykaylar üzerinde kendileri dışında kaynaklarla ilerletilirler. Bu platformlar Kabil'de bir ev ya da Tahran'da bir istasyon olarak kullanılabilir. Bu sahne akışı sonsuz bir aktarımın metaforudur. Platformların üstünde donmuş figürler araftadır. Mnouchkine elde ettiği sahneleri etkinlik girdabına dönüştürerek insanların ayaklarını yere basacak geçici de olsa bir yer arayışını anlatır.

Alt başlığı Odysseus'a gönderme yapan oyun Antik metindeki unsurları, günümüzün gönülsüz gezginleriyle buluşturur. Buradaki temel kod – eve dönüş utkusuf dışı edilmiş uçsuz bucaksız denizlerde talihin götürdüğü diyarlara savruluştur. Ancak hatırlayacak olursak Odysseus evine döndüğünde kendisini mutluluk beklemiyordu, aşılması ve çözülmesi gereken sorunlar henüz bütmemişti. Mültecileri de hedefledikleri yerde mutluluk beklemez. İtilip ezilecekleri yeni topraklarda, geride bıraktıkları ülkelerini düşünüp, özlemeye devam edecekler, ne bir gün huzur bulursa dönmeyi arzuladıkları o yerlerde, ne de kurtuluş umuduyla öptükleri bu yeni topraklarda yersiz yurtsuzluk duygusundan kurtulabileceklerdir. Mnouchkine'in arzusu, bu yersiz yurtsuzluk duygusunun azaltılması için ev sahiplerinin anlayışını genişletmek gibidir. Ancak hedefine ilerlerken her zaman kaçındığı gerçekçi biçem sorun yaratır. Batılı seyirciler kendilerinin doğusunda kalan coğrafyanın alışık oldukları uygar dünyanın dışında, başka bir zaman ve zihniyetin yaşadığını görür. İnsanların mücadele etmesi gereken sorunlar Avrupa'nın merkezinde empati yaratmayacak kadar uzak ve yabanıdır. Böylece kadim oryantalist bilgi yinelenmiştir.⁸⁵

Gerek Mnouchkine gerekse Chaikin, tıpkı Grotowski gibi, mevcut tiyatro metinleri üzerinden ya da çağdaş oyun yazarlarıyla sıkça çalışmıştır, fakat performansın bir kısmını yapmaktan sorumlu yaratıcı oyuncu kavramı bu kişilerin çalışmalarında merkezi bir yer tutmaya devam etmiştir.

Bir topluluğun koçu ve eğiticisi olarak hareket eden yönetmenin işi oyuncunun önceden hayal ettiklerine ilavelerde bulunmak ya da onları inceltmekten ziyade

⁸⁵ A.g.k. / 27

sahiciliğin önündeki engelleri kaldırmakla ilgilidir. Yönetmenlik emir vermek değil de yön vermektir.⁸⁶

3.3. İngiltere’de Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu ve Topluluklar

İngiltere’de ortaklaşa yaratım alanında faaliyet gösteren toplulukların ortaya çıkışı 1950’lerin sonları ve 1960’lı yıllara tekbul eder ve yine aynı dönemde Amerika’da ortaya çıkmış olan toplulukların dinamikleriyle paralellikler gösterir.

İngiltere’de 1960’ların içinde olduğu dönem, bir yandan hakim olan bireysel özgürleşme, özerklik ve sahicilik arayışıyla,⁸⁷ diğer yandan da küresel siyasi aktivizm, radikal reform ve sanatsal ve sosyal deneysellikle tanımlanıyordu. Sanatçılar ve bu gösterileri yaratanlar, Britanya tiyatrosunun görünümünü değiştirirken tiyatronun nasıl, neden ve kimler için üretildiğini yeniden masaya yatırıyorlardı. Bu süreç 'geniş bir cephede gerçekleşen deneyselliğe' yol açtı.⁸⁸

Britanya'daki alternatif tiyatro hareketi oldukça geniş bir ideolojik çeşitlilik ve siyasi yelpazeyi kapsıyordu.⁸⁹ Alternatif tiyatro bir tarafta siyasi değişimin bir aracı ve propaganda aracı olarak, diğer tarafta ise 'kültürle ilgili estetik algılarımız ve

⁸⁶E. Govan, H. Nicholson, K. Normington, “**Making a Performance**”, 49

⁸⁷ A. Mermikides, J. Smart, “**Devising in Process**”, 33 (Alıntı: R.Hewison, “Too Much, Art and Society in the Sixties, xiii)

⁸⁸ A.g.k. / 31 (Alıntı: R.Rees, “**Fringe First**”, 31)

⁸⁹ A.g.k. / 33 (Alıntı: B, Kershaw, “**The Politics of Performance**” s, 4)

fikirlerimizin radikal keşfi' ile avangart (öncü) tiyatro olarak iki ana akım çerçevesinde şekillenmekteydi. İngiltere’de o yıllarda ortaya çıkan ve ortaklaşa yaratım yoluyla tiyatro yapan topluluklardan biri olan ‘The People Show’, anarşist ve tabu deviren olarak ikinci grupta yer alıyordu.⁹⁰

Dramaturg ve tiyatro kuramcısı Lynn Sobieski’ye göre; Britanya tiyatro kültüründe çoğunlukla ‘güçlü bir yazınsal eğilim’ vardır ve yazılmış bir oyunu veya metni yorumun merkezine yerleştirme vurgusu, çoğunlukla temsili olay örgüsü, mekan, zaman ve karakter gelişimi kavramlarını üretmiştir. Bu dönemde ortaya çıkan ve ortaklaşa yaratıma yakın şekillerde çalışan topluluklarda ise, Yeni Amerikan Tiyatrosu (American New Theatre) etkisi görülür.⁹¹

İngiliz tiyatrosunda Sobieski’nin sözünü ettiği ‘güçlü yazınsal eğilim’ günümüzde hala yerleşik bir anlayış olarak devam etmektedir. Buna rağmen, İngiltere’de ortaklaşa yaratım yöntemiyle tiyatro yapan topluluklar diğer ülkelere nazaran daha fazladır. Bunun bir nedeni ortaklaşa yaratım yönteminin günümüzde İngiltere’de eğitim sisteminde de kullanıyor olmasıyla ilişkilendirilebilir.

Zira İngiltere’de ortaklaşa yaratım yöntemiyle ortaya çıkan oyun metinlerinin İngiltere’de oyun yazımında yapılan yeniliklerin kalesi olan Royal Court Theatre’da bile ortada bir metin ya da oyun yazarının olmadığı gerekçesiyle, son derece saygı gören fiziksel-temelli toplulukların ortaklaşa yaratım yoluyla üretilmiş olan eserlerini geri çevirebilmektedirler.⁹²

⁹⁰ A.g.k./ 33 (Alıntı: M. DiCenzo, “**The Politics of Alternative Theatre in Britain**”,18)

⁹¹ A.g.k / 33-34 (Alıntı: L. Sobieski, “**Breaking The Boundaries**”, s.92)

⁹² D. Callery, “**Through The Body**”, 159-160

İngiltere’de ortaklaşa yaratımla tiyatro yapan topluluklardan bazıları; Forced Entertainment Theatre Co-operative, Third Angel, Theatre du Complicité, The People Show, Gloria, Age Exchange, Trestle Theatre, The Frantic Assembly, Red Ladder Theatre Company, Greenwich Young People’s Theatre, Lumiere & Son, IOU’dur.

Bu çalışmada Amerika’daki topluluklarla eş zamanlı olarak kurulmuş olan ve halen faaliyet göstermeye devam etmekte olan “The People Show” (1966), 1984 senesinde kurulduğu günden bugüne kadar İngiltere’de ortaklaşa yaratımla ürün vermeye devam eden ve bu alanda adı bilinen topluluklardan biri olan “Forced Entertainment Theatre Co-operative” ile ortaklaşa yaratım yoluyla fiziksel tiyatro yapmakta olan “The Frantic Assembly” (1994) toplulukları üzerinde durulacaktır.

3.3.1. The People Show: (1966)

The People Show, İngiltere’de ortaklaşa yaratımla tiyatro yapan en eski ve en uzun soluklu topluluklardan biridir. 1966 senesinden bu güne kadar yaklaşık yüzün üzerinde oyun üretmişlerdir. “*The Camera Show*” (Kamera Şovu - 2013), “*The Detective Show Revival*”, (2012) “*The Rummage Show*” , (2011) “*Pump House Project*”, (2008) “*Ghost Sonata*”, (2007) “*The Birthday Tour*” son dönem oyunlarından bazılarıdır.⁹³

“The People Show”; şair, ressam ve heykeltıraş Jeff Nuttall’ın Notting Hill Gate’deki Powys bahçelerinde bir performans yapmak için Mark Long, John Darling ve Sid Palmer’ı davet etmesiyle oluşturuldu. Bu çalışmanın ardından ‘daha somut bir ilişki’ kurmaya karar verdiler ve Laure Gilbert ile birlikte Jeff Nuttall’ın ilk metni olan ‘*The*

⁹³ <http://www.peopleshow.co.uk/> - (14.06.2013)

People Show #1'i (1996) Charing Cross Road'da Better Books'un bodrum katında sahnelemeye giriştiler. Bundan sonra topluluk, oyunlarına belirli bir başlığın yanı sıra birer numara vermeye başladı. (#1, #2, #3 gibi.)⁹⁴ Ünlü İngiliz kültür tarihçisi Robert Hewison, 'The People Show'un ilk oyunları olan '*The People Show #1*'i şu şekilde değerlendirir:

Better Books'un bodrumundaki ilk etkinlikleri gerçekten de kelimenin tam anlamıyla bir insan [people] gösterisiydi. Oyuncular repliklerini söylerlerken, canlı heykeller gibi ayakta duruyorlar, vücutlarının bir kısmı panolara açılmış oyuklardan görünüyordu. Görsel olana dair güzel sanatlar geleneği, sözlü iletişimin tersine, üründen ziyade sürece yönelik bir araştırmaya, keşfe teşvik ediyordu. Dada, kolaj ve buluntu nesnelere şans faktörüne katkıda bulundular. Hem kinetik heykeller olarak oyuncuların bedenleri, hem de içinde bulunmuş oldukları uzam yazar ya da yönetmenin kontrolü dışında kalan etkileşimlere yol açıyordu.

Mark Long, George Khan, Chahine Yavroyan topluluğun erken dönemlerinden bu yana aktif olarak 'The People Show'da yer alan sanatçılardandır. Topluluk kuruluşundan bu güne kadar pek çok alandan sanatçılarla biraraya gelmiş ve ortaklaşa yaratım yoluyla iş üretmişlerdir. 'The People Show'un demokratik ve otokratik olmayan süreçlere yaptığı vurgu, topluluğun kültürel ve artistik köklerinin bir göstergesi ve kısmen de onların bir ürünüdür. Topluluk 1960'lardaki deneysel tiyatro patlamasından ortaya çıkmıştır. Bir yandan oyunlarını 'onlara sosyal ve coğrafi erişimi olmayan'

⁹⁴ A. Mermikides, J.Smart, "Devising in Process", 31

seyirci karşısında sergilerken, diğer yandan da, ‘sahne, koltuklar, ışıklandırma, ses sistemi ve yönetmen’ olmadan tiyatro yapma özgürlüğüne kucak açmışlardır.⁹⁵

‘The People Show’ politikasını, çeşitli alanlardan uzmanları karışımın içine çeken bir süreç yoluyla, ‘çok disiplinli ve farklı birçok ifade aracını birarada kullanan canlı bir tiyatro’ya bağlılık olarak ifade eder.⁹⁶

Her ne kadar tiyatronun farklı alanlarından gelen uzman üyelerle çalışmayı tercih etmiş olsalar da, topluluğun çalışmalarında yönetmen ya da nihai kararı veren herhangi biri yoktur. Bu nedenle sanatsal kararlar, topluluk üyelerinin eseri devamlı yeniden değerlendirmesi ve gerek bireysel çıkarları gerekse ürünün gelişimini korumaya dönük acımasız bir kararlılık sayesinde verilir.

‘The People Show’ ortaklaşa yaratım yoluyla iş üretirken, kuruluşundan bu güne kadar pek çok alandan farklı sanatçılarla çalışmış olduklarından ve koşullarda oluşan değişkenliklerin de etkisiyle, ortaklaşa yaratım süreçleri de farklılıklar gösterir. Oyunlarının benzersiz özelliğinin sebebi, birbirlerine olan saygıları ve birbirlerinin fikirlerine gösterdikleri yaklaşımlarıyla ilintilidir.⁹⁷ ‘The People Show’ farklı sanatsal, kültürel ve öğrenim geçmişine sahip sanatçılarla proje bazında ortaklaşa çalışmaktadırlar. Bu yaklaşımları, topluluk üyelerinin kişilikleri ve ilgi alanlarına uygun şekilde süreç içinde doğal olarak rolleri ve sorumluluklarını benimsemelerine de yansır. Bireysel beceriler ve keşiflerle uğraşan yaklaşımlarının yanı sıra, ‘The People Show’

⁹⁵ A.g.k. / 33 (Alıntı:R.Rees, “**Pioneers of Fringe Theatre on Record**”, 32)

⁹⁶ A. Mermikides – J. Smart, “**Devising in Process**”, 8

⁹⁷ A.g.k. / 35 (Alıntı: M.Kirby, “**Creation of Development The People Show #52**”, The Drama Review-18,s.49)

yaratım ortaklarının aynı zamanda süreç ve ürünle ilgili tüm konularda sorumluluk almalarını önemserler.

Genel anlamda her ne kadar belirgin bir tema, bağlam ya da fikirden yola çıkarak ortaklaşa yaratım yoluyla tiyatro yapma konusunda fazla hevesli olmasalar da, mekansal yapı, sahne tasarımı, imge, resim ya da nesne gibi ‘görsel bir bakış açısının’dan yola çıkmayı tercih ederler.⁹⁸

Topluluğun yaptığı işler arasında doğrusal temsili yapılar genellikle etkinliğin dramaturjisi adına terk edilir, ünlü tiyatro kuramcısı Hans-Thies Lehmann bu yaklaşımı şu şekilde tarif eder:

“Bu dramaturjik yapının içinde hareketler burada ve şimdi gerçekleştirler ve herhangi bir anlam izi bırakma gerekliliği olmadan icralarını, gerçekleştikleri anda bulurlar.”⁹⁹

Bu durum, ‘The People Show’un yaptıkları işlerde öykü olmadığı anlamına gelmez. ‘The People Show’ klasik hikaye ve anlatım fikrini, işlerinde yeniden ele alırlar.

100

⁹⁸ A.g.k. / 35

⁹⁹ A. Mermikides – J. Smart, “Devising in Process”, 34

¹⁰⁰ A.g.k. / 34

Ortaklaşa yaratım yoluyla ele alınmakta olan oyunun sıfırdan yaratılması aşamasında yaratım ortaklarının fikir, katkı ve yorumlarına yer verilir. Topluluğun çalışmalarında klasik tiyatronun temsili yapılarının reddedilmesinden dolayı, oyunun içeriği, öykü ve karakter temelli olarak değil, hareketten yola çıkılarak ve doğaçlamalara ağırlık verilerek oluşturulur. Bu, topluluğun ilk dönem çalışmalarından itibaren geliştirdikleri bir yaklaşımdır.

Örneğin '*People Show #1*'de (1966) oyun ele alınan durumun seyirci ile tartışılması üzerine kuruluydu. Oyuncuların arkasına saklanacakları bir hikaye ya da karakter olmaması özellikle tercih edilmişti, bunun sebebi ise oyuncuların aralarındaki ilişki gerçekliğini 'sahneye' koymaktı, bu durum onları bilinmeyene ve genellikle riskli bölgelere itmişti.

Topluluğun üyelerinden olan Mark Long'un açıkladığı gibi aslında tasarladıkları şey, 'iki insanı karşı karşıya gelebilecekleri bir durumda bırakmakla, aynı zamanda onların seyirci ile karşılaşabilecekleri türde bir ilişkiyi de kurmuş oluyorlardı.¹⁰¹ Hangisinin gerçek, hangisinin oyun olduğu arasındaki geçişkenlik, 'persona' ve oyuncu arasındaki kayganlık işlerinde tekrar eden bir özellik ve dramaturjik bir eğilim olarak belirgin bir noktadadır. 'Karakter' gerçekten de '*The People Show*'un işlerinde kaygan bir mefhumdur.

Ortaklaşa yaratım süreçlerinde yaptıkları doğaçlamalar; jestler, imgeler, durumlar, hareket ve metin çalışmalarını kapsayan ön hazırlık olup, değişen bağlamın bu malzeme üzerinde nasıl bir etki yaratacağının da farkında olarak doğaçlama sırasında bunlardan yararlanma yolunu tercih etmekteydiler. Özellikle daha önceden yapmış oldukları işlerin yeniden ele alınması sırasında, kimi orjinal kurguların temasını,

¹⁰¹ A.g.k./ 37, (Alıntı:M. Long, "About The People Show", The Drama Review-15, s.49)

imgelerini ve fikirlerini korumakla ilgileniyorlardı ve doğaçlamaları sırasında bu kurgu içerisinden yeni gösterilerinde değerlendirebileceklerini düşündüklerine başvuruyorlardı.

The People Show ortaklaşa yaratım süreçlerinde daha çok eylem, ritm ve imge aracılığıyla birşey keşfetmenin, dramatik gerilim ya da güçlü bir an yakalayabilecekleri yöntemlerin arayışı içindedirler. Oyuna ilişkin bir doğaçlamanın geliştirilmesinden sonra, topluluk üyelerinden birinin kendisinin de içinde olduğu çalışmaya dışardan bakıp yorumlayabileceği, seyircinin bakış açısından çalışmanın nasıl görünebileceğine dair değerlendirme yapacağı ve bu yorumların topluluk üyeleri tarafından tartışılabileceği şekillerde çalışırlar. Temel bir taslak üzerinde hem fikir olunduğunda, yaratım ortakları, hikayeyi detaylandırma üzerine çalışırlar.

Bu çalışma pratiğinde görüldüğü gibi yaratım ortakları, çalışmalar sırasında, doğaçlama ve yönetme arasında gidip gelir, bazen malzemeye dışardan bakar, bazen doğaçlamaya katılarak içerden fikir geliştirmeye çalışır, sonra tekrar yönetmek üzere çalışmanın dışına çıkar. Yaratım ortaklarının çalışma sırasında çalışmaya dahil olup, sonra dışına çıkması, aynı zamanda onların, doğaçlamanın içindeyken fark edemedikleri kimi detayları keşfetmelerine de yardımcı olur. Mevcut bir yönetmenle çalışmadıklarından, oyun aynı zamanda tamamen yaratım ortakları tarafından yönetilmekte olduğundan, oyunu değerlendirebilecekleri, detaylar ekleyebilecekleri başka stratejiler geliştirmeye çalışmışlardır. Örneğin ortaklaşa yaratım sürecinde yaratım ortakları, sahneyi, öyküyü ya da oyunun bağlantılarını konuşurlarken birbirlerine ‘ne’, ‘niçin’, ‘neden’ gibi sorular sorarlar. Bir yandan sahnedeki yolculuğu oluştururken, diğer yandan da seyircinin deneyimleyecekleri şeyi hayal ederek oyunu oluştururlar.

Ortaklaşa yaratım sürecinde çalışılmakta olan oyuna ilişkin malzemeler, haftalık toplantılarda, topluluk üyelerinin yanı sıra, dışardan davet ettikleri sanatçılar, topluluklarının yapımcısı, tiyatronun genel müdürü ile değerlendirilir. Malzeme, içerik

ve oyuna ilişkin pek çok şey üzerine beraberce tartışılır. The People Show için ortaklaşa yaratım süreci herkes tarafından paylaşılan bir sorumluluktur.

3.3.2. Forced Entertainment Theatre Co-operative: (1984)

Forced Entertainment, Britanya'nın Sheffield şehrinde bulunmaktadır ve topluluk üyelerinin çoğu yirmi yıldır beraber çalışmakta, turne halinde tiyatro gösterileri yapmaktan enstalasyon sergilemeye kadar uzanan çeşitli çalışmalar yapmaktadırlar.

Bu topluluk Britanya'da 1980'lerde ve 1990'larda deneysel eserler yaratan en ilham verici, yeni kalıcı topluluklardan biri olarak görülür. Çalışmaları son derece dışavurumcudur ve tiyatro mekânı için postmodern kurmaca ve filmin dillerini sürekli olarak yeniden icat etmeye çalışmaktadırlar.¹⁰²

Günümüzde halen aktif olarak çalışmalarına devam etmekte olan topluluk, ağırlıklı olarak Avrupa'nın çeşitli ülkelerinde turneler yapmaktadır. Yaratım ortağı ve süreçteki rolleri bölümünde de değinildiği üzere, Forced Entertainment topluluğu her şey için kolektif sorumluluk üstlenmez, ortaklaşa yaratım süreci içindeki uzmanlık rolleri topluluk içinde tanımlıdır, ancak projeye göre değişkenlik gösterebilir. 'Forced Entertainment'ın pratiğinde provaların, performans niteliğinin, toplantıları idare etmenin ve gösterinin nihai biçiminin sorumluluğunu paylaşan iki yönetmen vardır. Uzun bir süre boyunca birlikte çalışmış topluluk üyeleri güçlü ya da zayıf yanlarına ve birbirlerine nasıl katkıda bulunabileceklerine dair tam bir farkındalık geliştirmiştir.¹⁰³

¹⁰² A. Oddey, "Devising Theatre a Practical And Theoretical Handbook", 85

¹⁰³ A.g.k. / 44

Tıpkı ‘The People Show’da olduğu gibi; sanatsal kararlar, topluluk üyelerinin eseri devamlı yeniden değerlendirmesi ve gerek bireysel çıkarları gerekse ürünün gelişimini korumaya dönük acımasız bir kararlılık sayesinde verilir.

Topluluk ortaklaşa yaratım sürecinde; metin, imgeler fikirler ve kişisel deneyimlerden oluşan nerdeyse rastlantısal bir yığına bir araya getirir ve tüm bu yığının içinden eserin konusunu ortaya çıkarırlar. Metinleri ya da imgeleri oyunun içerisine yerleştirme süreci prova sırasında gerçekleşir ve malzemelerin oyunun içerisinde nereye yerleştirileceğinin bulunması haftalar hatta aylar alabilir. Forced Entertainment sıklıkla, insanların kendilerini kitlesel kültür yoluyla tanımlamasını konu alan işler yapar. Topluluğun eserdeki herşeyi ele alıp tanımlamasını sağlayan şey ise dildir. Forced Entertainment’ın açık bir yapısı, kendine ait kuralları, konuşma ve harekete dayalı bir üslubu vardır ve bu dünyayı yaratmak için çeşitli süreçlere başvururlar. Topluluk üyeleri seyircinin kendi içinde bulunduğu duruma ilişkin algısını zenginleştiren ya da geliştiren, oyunlarının tamamlanmasında seyircilerin gücünü ve rolünü gözardı etmeyecek bir üslupla çalışmaktadırlar.¹⁰⁴

Topluluğun, ortaklaşa yaratım yöntemiyle oluşturulmuş ancak süreçleri bakımından birbirinden tamamen farklı olan iki oyunu; “*Some Confusions In The Law About Love*” (1989-1990) ve “*Let the Water Run Its Course*”dur. (1986)

“*Some Confusions In The Law About Love*” (1989-1990) adlı oyunlarında ortaklaşa yaratım sürecine başlangıç noktaları olarak televizyondan, filme ve kurgusal dünyalara uzanan ve bunların yanı sıra çeşitli kaynaklardan imgelerin birleştirilmesiyle, bütün bu malzemeler etrafında bir yapı kurmaya çalışmışlardır. “*Some Confusions In The Law About Love*” o dönemin kaygılarından biri olan, topluluk üyelerinin kitlesel

¹⁰⁴ A. Oddey, “*Devising Theatre a Practical And Theoretical Handbook*”, 87

tüketimle kurdukları ilişkileri ile televizyon, film, müzik, edebiyat, reklamlar ve topluluğun kendi deneyimlerinden alınmış bölümlerden oluşmakta ve bütün bu malzemeler teatral bir dille sunulmaktaydı.¹⁰⁵

'Let the Water Run Its Course''da ise (1986) oyunun tüm yapısal ya da fiziksel kısımları *'Some Confusions In The Law About Love'*'in aksine tamamen fikirlerin içinden doğmuştur. Bunlar sonra doğaçlamaya çevrilmiş ve ardından doğaçlamalar sıkılaştırılıp ufak dizi parçalar şeklinde prova edilmiştir. Tüm eserin enerjisi doğaçlamanın içinden ya da prova sırasında ortaya çıkan herhangi bir fiziksel enerjinin sekmesinden evrilmiştir. *"Let The Water Run Its Course"* (1986) oyununda kullanılan farklı bir üretim süreciydi bu.¹⁰⁶

Forced Entertainment topluluğu, doğalcı olmayan dramatik yapıların izinden gitmeyi amaçlarlar. Bu yapılarda anlatıya dair kimi ipuçları bulunabilir, ama söz konusu yapılarda bir hikâye anlatma zorunluluğu yoktur.¹⁰⁷

Forced Entertainment topluluk üyeleri için önemli olan şey, ortaklaşa yaratımla ürettikleri esere uygun bir biçim bulmaktır. Etchells'in belirttiği gibi:

*"Bu ülkeye özgü yirmi beş yıllık bir tiyatro deneyi ve ortaklaşa yaratım tiyatrosu sayesinde oluşmuş bir gelenek içinde çalışıyoruz."*¹⁰⁸

¹⁰⁵ A.g.k. / 86

¹⁰⁶ A. Oddey, **"Devising Theatre a Practical And Theoretical Handbook"**, 102

¹⁰⁷ A.g.k. / 86

¹⁰⁸ A.g.k. / 94

Forced Entertainment, Britanya dışındaki kimi ortaklaşa yaratıma dayalı deneysel çalışmalardan etkilenmiştir. New York'ta bulunan The Wooster Group, kent kültürü, film ve televizyona dair bir estetik geliştirmek, karmaşa ve teknik kaostan oluşan bir doku yaratmak ve çalışmalarında bir yöntem olarak kolajlardan faydalanmak gibi seçimleri, Forced Entertainment üzerinde etkili olmuştur.¹⁰⁹

1992 senesinde sahnelemiş oldukları '*Emanuelle Enchanted*'da eylemin, metnin, videonun, görsel ve koreografik imgelemenin dengeli bir bütünleşmesi sergilenir. Hem açıklığı ve netliği hem de zengin bir performans tarzı olan "*Emanuelle Enchanted*" bu bakımdan olgun bir oyundur.¹¹⁰

Metindeki fikirler pratik çalışma, tartışma, eleştiri ve gözden geçirme yoluyla irdelenir. Yazmak bazen doğaçlamaya, ama daha çok fikirlere ve topluluğun geri kalan kısmıyla yapılan tartışmalara dayanır. Etchells 'nasıl ki eylemin kısımları ya da dizi dizi fikirler belirlenip sürekli gözden geçiriliyorsa', metnin de, 'parçalanıp yeniden yazıldığı'nı söyler. Bir yazar olarak Etchells, topluluktaki diğer kişilerle kıyaslandığında tek başına çalışmak için en çok fazla zamanı olanın kendisi olduğu görüşündedir. Topluluk yapısı, tıpkı herkes için olduğu gibi, yazarın da uygun bir şekilde içinde rahatlıkla hareket edebileceği alanı, desteği ve eleştiriye alabilmesi için elinden geleni yapar. Tim Etchells'in provalara elinde kimsenin beklemediği bir metinle çıka gelmesi nadiren olmaz; bazı durumlarda, provaya çalışmada oluşan fikirleri düzenleyerek gelmektedir, ancak hiç bir şey yapmadan geldiği günlerin de çoğunlukta olduğundan söz eder.

¹⁰⁹ A. Oddey, "**Devising Theatre a Practical And Theoretical Handbook**", 94

¹¹⁰ A.g.k. / 103

Ortaklaşa yaratım sürecinde topluluklar zaman zaman yeniden yazım sürecine başvururlar, bu çalışma oyunun ilk gösteriminden sonra yapılan bir uygulamadır. Forced Entertainment da yeniden yazım sürecine başvuran topluluklardan biridir. Topluluğun çalışma pratiğinde bu genelde on gün kadar süren bir çalışmadır. Bu sayede topluluk üyeleri ilk gösterimin ardından ortaya çıkan sorunları ele alma şansına sahip olur, metnin temel parçaları yeniden yazılır, değiştirilir, çıkarılır ya da yeniden düzenlenir.

Forced Entertainment topluluğu içinde yazarın rolü; ortaklaşa yaratım süreci içindeki metin yazarlığı rolüdür, gösterinin yazarlığı rolü değil. Topluluk gösteriler hakkında konuşur ve kendi üyeleri arasında, metnin ne hakkında olabileceğine dair fikirler yaratır, ardından yazarın talimatını yerine getirip tamamlar. Son gösteriler izleyicinin eserin içinde kendi yolunu bulmasına olanak tanıyan “açık metinler”dir. Metnin içinde yazarın oyuna ilişkin herhangi bir mesajı yer almaz, izleyici için belirli bir özgürlük vardır.¹¹¹

Forced Entertainment’a göre ortaklaşa yaratım fikri, topluluğun daimi görüşleriyle ilintilidir, bu da karşılıklı destek ve sorumluluk hissiyle yapılan eleştiriler anlamına gelir. Risk alınabilecek bir ortam yaratmak önemlidir. Topluluğun hem üyesi hem de yönetmenlerinden biri olan Tim Etchells, ortaklaşa yaratım sürecini içinde yapısal olarak çoğulluk ve geniş bir hareket alanı barından, çok çeşitli fikirlere ve katkıya açık bir çalışma olarak tanımlar.¹¹²

¹¹¹ A. Oddey, “**Devising Theatre a Practical And Theoretical Handbook**”, 53

¹¹² A.g.k. / 53

3.3.3. The Frantic Assembly: (1994)

The Frantic Assembly; fiziksel stiliyle, hareketi, tasarımı, müziği ve metni birleştiren kendine özgü bir topluluktur. Scott Graham, topluluğu 1994 senesinde Steven Hoggett ve Vicki Middleton ile birlikte kurmuş, bugün hala ortaklıkları devam etmektedir. Topluluğun iki sanat yönetmeni vardır.

“İnsanlar bize genellikle profesyonel anlamda nasıl çalıştığımızı, her konuda anlaşım anlaşmadığımızı soruyorlar. Bu sorunun cevabı basitçe, hayır. Eğer öyle olsaydı iki yönetmen olmasına gerek kalmazdı. Aynı şeyi iki kere söylüyor olurduk.”¹¹³

Çoğunlukla İngiltere dışına tur yapan bir topluluk olan The Frantic Assembly, yaklaşık 30 farklı ülkede gösterim yapmışlardır.¹¹⁴ The Frantic Assembly Topluluğu, üzerinde çalıştıkları projeye yönelik olarak değişkenlik gösterebilmekte olan ama genel anlamıyla ortaklaşa yaratım sürecine ilişkin çalışma şekillerinden şu şekilde söz ederler:

¹¹³S. Graham, S. Hoggett, “Frantic Assembly, *Book of Devising Theatre*”, 31

¹¹⁴ <http://www.franticassembly.co.uk>

“Prova süreçlerimiz geliştikçe, fikirlerimizi denemek için National Theatre Studio (Ulusal Tiyatro Stüdyosu) gibi kurumların yardımları aracılığıyla sağladıkları cömert olanakların avantajını kullanmaktaydık. Bu daha çok ortaklaşa yaratımın doğum öncesi dönemi, başlangıç öncesi dönemi gibiydi ama giderek azalan prova zamanının içinde varolmanın indirgeyici baskısını taşııyordu. Odaklanmış ve disiplinliydi ama kesinlikle ‘eğer şöyle olsaydı?’ ile oynama zamanıydı. Bu araştırma ve geliştirme fiziksel olarak yürütülebilir veya bu süreç bir öykü ya da metin geliştirmek üzerine olabilir. Karakter çalışmasını metinsel veya fiziksel olarak araştırabiliriz, ancak tüm çalışma açıkça tanımlanmış bir konu çerçevesinde olacaktır. Amaçlarımız ve onları araştırmak için yöntemler yaratmak hakkında konuşuruz ve bunu süreç içinde kısmen amaca ulaşmak kısmen de ortaya çıkanlarca şaşırtılmak isteğiyle yaparız.”¹¹⁵

Topluluk kimi işlerinde, Mark Revanhill *“Pool, No Water”* (2006), Byronry Lavery *“Beautiful Burnout”* (Süpernova – 2012) gibi yazarlarla proje bazlı olarak çalışmaktadırlar. Ortaklaşa yaratım sürecinde yazarın konumuna ilişkin görüşleri ve yazardan beklentileri şu şekildedir:

“Ortaklaşa yaratım bir yazarla çalışmayı dışlamak demek değildir. Ve bu yazardan sadece prova mekanının içinde yaratılanlardan esinlenmesi beklenmemeli, bir metin geliştirme özgürlüğü de tanınmalıdır. Kitap raflarından var olan bir metni apartma pratiğinden kaçınırken, yaratıcı bir ekibe arasına bunun yaratıcı özgürlüğe dair bir eylem olduğunu hatırlatmak gerekir. Kötü

¹¹⁵ S. Graham, S. Hoggett, *“Frantic Assembly, Book of Devising Theatre”*, 5

günlerde bu herhangi birşeymiş gibi görünebilir, ama arada bir prova sürecinin bütünüyle, doğrusal olarak gelişmeyen bir olay olduğunu hatırlamak önemlidir. Prova süreci yarıldığında fikirlerimizin yarısı bile bir ürüne dönüşmemiştir ve dört haftalık bir prova programının üçüncü haftasında bitmiş yapıtın yüzde yetmişbeşine ulaşmış olmanız pek de olası değildir.¹¹⁶

Topluluk, zaman zaman mevcut bir metinden yola çıkarak, yine ortaklaşa yaratım süreciyle ortaya çıkarttıkları işler yapmaktadırlar. Bu oyunlardan bazıları; aynı zamanda ilk oyunları olan, John Osborne'nun '*Look Back in Anger*' (Öfke) (Uyarlayan: Spencer Hazel – 1994) ve William Shakespeare'in '*Othello*'su (Uyarlayan: Scott Graham, Steven Hoggett – 2008) bu çalışma biçimine verilebilecek iki önemli örnektir.

Çalışmalarında genellikle tüm ortaklaşa yaratım süreçlerini görevlere bölerek ilerletirler. Bu görevler, performansçılara tüm şovu yaratmanın sorumluluğunu yüklememekte, bölümlere ayrılmış görevlerin belirlenmesi, yalnızca onların koreografinin yaratılmasına daha çok yaratıcı katkı sunmalarını sağlamak amaçlıdır. Bu görevler, tüm üretim düşüncesini kapsamaya ya da metnin tüm taleplerini çözmeye yönelik değildir, daha çok yapıyı destekleyecek türdedir. Örneğin 2007 yılında sahnelemiş oldukları '*Stocholm*' adlı oyunlarında, bölümlere ayrılan görevlerden birisi, bir performansçıdan herhangi bir obje ya da objeleri, bir mutfağın içerisinde saklamasını istemek ve diğer bir performansçıya da onları bulma görevi vermek kadar basit olabilir, bu sırada topluluğun diğer üyeleri ise, çalışmanın uygulanışını izlerler. The Frantic Assembly, tiyatro ve koreografiyi şekillendirmenin dışarıdan bir göz gerektirdiğini, tarafsız bir etkinin ancak bu şekilde yaratılabileceğini vurgularlar. Sözü geçen bu tarafsız etkinin, aynı zamanda performansçının cesur olup, risk almasını ve yeni şeyler denemek üzere özgürleşmesini sağlayabileceğini düşünürler. Bu tür çalışmalar sırasında

¹¹⁶ A.g.k. / 6

performansçılar zengin bir çeşitlilik sunarken aynı zamanda yönetmenler ve koreografların da özgürleştiğini, seçenek olarak düşünülmemiş fikirlerle çalışma imkanı buluyor olduklarının altını çizerler.

Ortaklaşa yaratımın en önemli bileşeninin, önceden bilmemek olduğunu vurgularlar. Ancak elbette ortaklaşa yaratım sürecine başlarken, işin ne hakkında olacağına ilişkin somut bir niyetleri olup, çalışmalara içinde tüm yanıtları barındıran kara kaplı bir defter ile başlamadıklarının altını çizerler. Sürece başlarken belki bir kısım görsel imgeler, bir şarkı listesi, aralarında bir bağlantı olmayan görüntülerin baştan savma tanımlamaları, belki bir kaç alıntı ama bilmedikleri bir sürü şey ile provaya başladıklarını belirtirler.

Bir diğer hayati bileşenin ise, topluluk üyeleri arasındaki güven olduğunu dile getirirler. Topluluğun bir üyesi olmayan ancak bağımsız bir şekilde dışardan kendi yaratım süreçlerine dahil olmasını istedikleri ama aynı zamanda da birden fazla projede beraber çalışmış oldukları kişilerle, çalışma sürecinde oluşturulan güvenin kolay olmadığından söz ederler. Benzer bir şekilde tamamıyla kreatif yabancılardan oluşan bir toplulukta da sözü geçen bu karşılıklı güvenin kurulmasının zor olduğunu belirtirler. Fakat The Frantic Assembly'e göre, güven ortamının oluşması elbette katılanların beceri ve davranışlarına da bağlıdır. Bu nedenle, bir yaratım ekibiyle biraraya geldiklerinde içgüdüleriyle çalışmanın önemine değinirler.

The Frantic Assembly, tüm bir ortaklaşa yaratım sürecinde, topluluk üyelerinin projenin sorumluluklarını paylaşacakları şekilde görevler belirler ve bu görevler asla oyunun tüm fikrini kapsamaya ya da metnin bütün taleplerini çözüme kavuşturmaya yönelik değildir. The Frantic Assembly'nin aynı zamanda sıklıkla farklı yazarlar ve tasarımcılarla çalışmayı tercih etmeleri ve topluluğun bir üyesi olmayan bu kişilerle

ortaklaşa yaratım süreçlerinde geliştirmiş oldukları çalışma dinamikleri, ortaklaşa yaratım yöntemine ilişkin önemli ipuçlarını barındırmaktadır.

3.4. Türkiye’de Ortaklaşa Yaratım Yöntemiyle Çalışan Tiyatrolar

Ortaklaşa yaratım tiyatrosu, 1960’lı yıllarda ürün vermeye başlamış ve son elli yılda dünyanın pek çok ülkesinde, bu alanda yapılan çalışmalar dikkat çekici hale gelmiştir. Türkiye’de de bu alana yakın bir biçimde ürün veren topluluklar vardır. ‘Boğaziçi Üniversitesi Oyuncuları’ ve ‘Boğaziçi Gösteri Sanatları Topluluğu’, 1991-2002 yılları arasında faaliyet göstermiş olan ‘Kumpanya’ topluluğu ve 2007-2012 yılları arasında ürün vermiş olan ‘Oyun Deposu’ tiyatro topluluğu ortaklaşa yaratım yöntemine yakın şekillerde çalışan tiyatrolardandır.

Bu bölümde adı geçen toplulukların, ortaklaşa yaratım yöntemine yönelik çalışmaları ele alınacak olup, her topluluğun bu yöntemle veya bu yönteme yakın bir şekilde çalışılmış olan oyunları üzerinde durulacaktır.

3.4.1. Boğaziçi Üniversitesi Oyuncuları ve Boğaziçi Gösteri Sanatları Topluluğu

Boğaziçi Üniversitesi Oyuncuları (Büo), 1971 yılında Robert Kolej’in Boğaziçi Üniversitesi’ne dönüşmesiyle 1923 yılında kurulan Robert Collage Players’ın (RCP) geleneğini devralarak kuruldu. 1988’de başlayan yeniden yapılanma süreci ve kumpanya anlayışı çerçevesinde kolektif çalışma ilkesiyle hareket eden BÜO, önemli bir atılım ve üretim sürecine girdi. Genel olarak Brecht, Shakespeare, Lorca, Aristofanes gibi tiyatro klasikleri sahneleyen Büo, kendi metinlerini yazmaya da sahnelemeye de oldukça önem vermektedir. “*Kalyon Bar*”(1993), “*Galip Sokaklara Talip*” (Dans-mim gösterisi-1995),

“*Varol Kanlıca'nın Önlenemez Düşüşü*” (1996), “*Mutfaktakiler*” (1998-2003), “*Çingene'nin Şarkısı*” (Kolaj, 1999-2006), “*Deprem*” (2000-2001), “*Kilyos'ta Berber Hikayeleri*” (2005), “*Ben de Bunları Anlatmazsam*” (2007), “*Düğün*” (Dans Tiyatrosu-2006), “*Okul Yolu*” (Dans Tiyatrosu-2008), “*İş Ararım İş*”(1991-1994-2002-2009), “*Kadınlar Meclisi*” (Kolaj-2011), “*24*” (Dans Tiyatrosu) sahneledikleri oyunlardan bazılarıdır. 2008 yılında BÜO ve BÜFK (Boğaziçi Üniversitesi Folklor Kulübü) olarak sahnelenen ‘*Okul Yolu*’ insan hakları ihlali ile ilgili temalardan yola çıkılarak geliştirilen bir dans tiyatrosudur. Kurgu tüm kadro tarafından oluşturulmuştur. “*Çingene'nin Şarkısı*”, Lorca'nın “*Bernarda Alba'nın Evi*” oyunundaki bazı karakterlerin ve mekânın temel alındığı, bu malzemelerin “*Kanlı Düğün*”, “*Eskicinin Tazesi*” gibi oyunlardaki belli öğelerle takviye edildiği ve “*Don Cristobita ile Dona Rosita'nın Acıklı Güldürüsü*” adlı kukla oyununun da yan öykü olarak yer aldığı bir yapıyı barındırmaktadır. Kurgu yine topluluğun ortak çalışmasıdır.

BÜO'nun oyunlarında projelerin içeriğiyle orantılı olarak çalışma biçimlerinde değişiklikler görülebilir ancak oyunlarının temelinde kolektif bir üretim şekli söz konusudur. Örneğin; Tiyatro Boğaziçi “*Kilyos'ta Berber Hikayeleri*”, oyunun metnini ekip olarak kendileri oluşturmuşlar, metnin düzenlenmesi ise BÜO tarafından yapılmış yine kolektif bir üründür. “*Mutfaktakiler*” yine oyun metninin Tiyatro Boğaziçi ve BÜO'nun ortak çalışmaları yürüterek oluşturmuş oldukları ve sahnelenme aşamasının da topluluk içinden kalabalık bir rejî ekibi tarafından ortaklaşa yaratımla ortaya koydukları bir oyundur.¹¹⁷

BÜO tarafından ortaklaşa yaratım sürecine yakın bir çalışma pratiği üzerinden oluşturulmuş oyunlarından bir kısmı olan “*İş Ararım İş*”, “*Kalyon Bar*”, “*Huzur Hastanesi*” ve “*Galip Sokaklara Talip*” oyunları üzerinden bir dönem topluluk

¹¹⁷ <http://buo.boun.edu.tr/> 26.12.2013

bünyesinde yer almış olan Kerem Karaboğa ve halen topluluk bünyesinde yer alan Cüneyt Yalaz ile yapılan söyleşiler ekseninde, topluluğun ortaklaşa yaratım yöntemine yakın bir çalışma şekliyle oluşturmuş oldukları “*İş Ararım İş*” oyunu sürecine ve devamında topluluğun çalışma biçimi ile ortaklaşa yaratım süreçleri arasındaki ilişkileri irdelemeye çalışacağım.

“*İş Ararım İş*” oyununun kurgusu 1991 senesinde BÜO tarafından kısmen doğaçlamalarla kısmen metin yazımıyla oluşturulmuştur. Oyun, üniversite mezunu olan Işıl Parlak adındaki karakterin mezuniyet aşamasında işsizlik sorunu üzerine hazırladığı ödevini ve mezuniyet sonrasında eniştesinin şirketinde çalıştığı dönemi konu alır. Işıl’ın ödevini hazırlarken karşılaştıkları ona hayalini kurduğu orta sınıf düşlerinin gerçek olamayacağını gösterir. Ekonomik kriz geçene kadar kendine sığınacak bir liman bulunduğunu – eniştesinin atölyesi – düşünür. Ancak bu bireysel kurtuluş çabası oyun boyunca kendini hissettiren kriz tarafından boşa çıkarılacaktır.¹¹⁸

Oyunda doğaçlama çalışmaları; belli bir temadan, olay örgüsünden veya sinopsisten, bazen belli bir karakterden, bir durum çalışmasından yola çıkarak yapılmış, ve oyunun taslak öyküsü “iş arama” teması etrafında belirlenmiştir. Oyunun prova aşamasına başladığında başı ve bitişi belli olan tematik bir çerçeve mevcuttur. Bir kısmı yazılı metinlerdir. Hikayeler, ‘*Işıl*’ karakteri etrafında ilerler. Oyunda kimi sahneler ve giriş tiradı metinsel olarak yazılmış ve çalışılmış olup, oyunun diğer bölümleri tamamen prova sırasında yapılan doğaçlama çalışmaları üzerinden son haline vardırılmıştır. Oyunun başı ve bitişi belli olan tematik çerçeve içerisinde belli epizotlar vardır. Bu epizotların bazıları yazılı olarak üretilmiş, yazılı olan sahne üzerinde çalışırken değişmiş, yenilenmiş, yeniden yazılmıştır. Kurguda yer alması ön görülen bazı epizotlar

¹¹⁸ <http://vimeo.com/26622994> / 26.12.2013

ise doğrudan doğruya doğaçlanarak oluşturulmuştur, doğaçlanan bölüm üzerine metinleştirilmiştir. Oyunda doğaçlanarak yapılan epizotlar oluştuktan sonra arada geçişkenliği sağlayacak amaçlı, kimi yerde tamamen sözsüz koreografik, kimi yerlerde sahne geçişini sağlayacak, epizot gerektiren yerlerde ise daha çok sıfır noktasından, birinci sahnenin bitişi ondan sonraki sahnenin başlangıcı arasında doğaçlanarak oluşturulmuştur. Örneğin oyundaki epizotlar arasında bulunan geçiş sahnelerinin tasarlanma aşamasında doğaçlamalardan ‘*Murtaza*’ adında bir karakter oluşmuştur. Oyunun yönetmeni Ömer Faruk Kurhan son aşamada aynı zamanda metnin son halini şekillendirmiş olup oyun, tüm oyuncuların prova sırasında aktif oldukları bir süreç sonucunda çoğunluğu doğaçlamalardan oluşturularak ortaya çıkartılmıştır.¹¹⁹

Çalışma süreci, aynı zamanda oyuncuların prova sırasında birbirlerini izleyip, yorumlarını, önerilerini getirdikleri kolektif çalışma dinamiklerinin kumpanya mantığıyla ilerletildiği şekildedir.

Topluluğun mevcut bir metinden yola çıkıp sahneledikleri oyunlarda kullandıkları diğer bir çalışma biçimi, oyuncuların metinde var olan karakterleri bir değil, birden fazla kişinin çalışması ve bu çalışmalar üzerinden topluluktaki herkesin yorum yapıp öneri getirmesi şeklindedir. Bu çalışmada kimin, oyun karakterlerinden hangisini oynayacağı, çalışmanın ilerleyen bölümlerinde belli olmaktadır. Ve farklı kişilerin farklı farklı roller üzerine çalışması ve rol için ya da sahneleme biçimi için getirecekleri önerilerin nihayetinde o rolü oynayan kişi tarafından da kullanılabilir ve geliştirebilir olması esas alınmaktadır. BÜO, aynı çalışma biçimini ortaklaşa yaratımla oluşturulmakta olan oyunlarında da kullanmaktadır.¹²⁰

¹¹⁹ Kerem Karaboğa ile söyleşi /12.12.2013

¹²⁰ Kerem Karaboğa ile söyleşi /12.12.2013

Bu çalışma biçiminin ortaklaşa yaratıma katkısı, hem topluluktaki kişilerin oyunun bütününe ilişkin fikir yürütmelerini desteklemesi açısından hem herkesin farklı önerilerle gelmesi ve bunlar arasından ortak bir seçim yapılması açısından önemlidir. Böylece yaratım tek bir kişiden doğru değil, bir çok kişiden doğru gelişme yoluna girer.

Nitekim Kerem Karaboğa, bu yöntemin doğaçlama çalışmalarına etkisinden bahsederken sözü edilen bu birliğin, doğaçlama çalışırken de yardımcı olan bir şey olduğundan, doğaçlama önerisi getiren ya da onu aktif kılan kişilerin yada oyuncuların zaten doğal olarak o rolleri canlandırır olduklarından bahseder.¹²¹

İlk olarak 1991 senesinde oynanan “*İş Ararım İş*”, 1997 ve 2001-2002 yıllarında tekrar sahnelenmiştir, 1997’de daha önce var edilmiş olan metnin üzerinden doğaçlamalar yapılarak, bazı sahneler sabit kalıp, belli roller değişmiş ya da eklenmiştir, 2001 ve 2002 yıllarında ise kulübe yeni girmiş bir kuşak tarafından yeniden ele alınarak, 3. bir versiyonu yapılmıştır.

“*Kalyon Bar*” ve “*Huzur Hastanesi*” oyunları içerisindeki çalışma yine doğaçlama unsurunu barındırmaktadır. Oyunda olması gereken karakterler ve sinopsis belli olup, oyun kişileri oluşturulurken onların sahneleri ve karakterler doğaçlamayla yaratılmıştır.

‘*Kalyon Bar*’ın hikayesi bir ressamın partisi, bir tür sosyete partisinden yola çıkılarak tema üzerinden yapılmış çalışmalar ekseninde oluşturulmaya başlanmıştır. Bunlar. Tema dahilinde karakterler de oluşturulmuştur. Öte yandan yapılan doğaçlamalar hikayelerden esinlenerek bütünlüklü bir kurguya dönüştürülmüştür. ‘*Kalyon Bar*’da, giderek oyun kişileri oluşturuldukça, bir yandan masa başında metin

¹²¹Kerem Karaboğa ile söyleşi / 12.12.2013

yazımı çalışmaları yapılmıştır. *'Kalyon Bar'* metin ağırlıklı bir çalışmadır, daha çok karakterler doğaçlanmış olup, ayrıca kurgunun ham hali doğaçlama çalışmalarıyla oluşturulmuştur.

“*Huzur Hastanesi*” ise, *'Kalyon Bar'*’ın çalışma yöntemine benzer bir şekilde daha çok yazılı metin üzerinden oluşturulmuştur. Doğaçlamaların tıkandığı süreçler yaşanması sonucunda, doğrudan doğruya metin yazılmış ve bu yazılan metinler üzerinden icraya geçilmiştir. Çalışma aşamasında oyunu yazan kişilerin sahne üzerinde gördükleri problemleri bölümlerin revize edilmesine yönelik olarak yaptıkları çalışmalarla ise metin son halini almıştır.¹²²

“*Galip Sokaklara Talip*” (Dans-mim gösterisi-1995) oyununun üretimi öncesinde beden çalışmaları doğrultusunda mim hareketleri ile ilgilenmekte olan BÜO, bu çalışmalara yönelik olarak Vechi Ofluoğlu* ile bir atölye yapılmışlar, aynı dönemde izlemiş oldukları dünyaca ünlü mim sanatçısı Marcel Marceau’nun bir gösterisinden etkilenmişler ve “*Galip Sokaklara Talip*” oyununun çalışma sürecine başlamışlardır. Çalışmanın başlangıç noktasında ele alınacak konuya ilişkin olarak tıpkı *'İş Ararım İş'*’in çalışma sürecinde olduğu gibi tematik çerçevesi ve epizotların başı ile sonu belli olup, prova sürecinde belirgin olan bu tematik çerçevenin içi doğaçlama çalışmaları yoluyla yaratılmaktadır. Bu çalışmalar; rejî grubu veya o esnada çalışılmakta olan epizotta yer almayan üyeler tarafından izlenerek, onların getirdikleri yorumlarla aynı bölümün tekrar tekrar çalışılarak geliştirilmesi şeklinde ilerletilmiştir. Oyunun kimi bölümleri, önceden tasarlanmış haliyle çalışılıp, kimi bölümleri ise, *'İş Ararım İş'*’te olduğu gibi, epizotları doğaçlamakta olan oyuncuların getirdikleri önerilerle şekillenmiştir. Rol dağılımı ise *'İş*

¹²² Kerem Karaboğa ile söyleşi /12.12.2013

*Vechi Ofluoğlu – Pantomim sanatçısı, oyuncu, yönetmen, öğretim görevlisi.

Ararım İş'ten farklı olarak önceden yapılmış, “*Galip*” rolü ve bazı rolleri kimlerin oynayacağı önceden belirlenmiştir.¹²³

BÜO ve BGST’de sahnelenen oyunlara ilişkin çalışmalar aynı zamanda bir eğitim ve araştırma çalışmasıdır. Bu eğitim ve araştırma, projenin içeriğine göre, belli bir teatral formu , tema ya da belli bir dönemin araştırılmasına yönelik çalışmalardır. Örneğin; “*Galip Sokaklara Talip*” belli bir formun (mim ve sözsüz anlatım) araştırılması üzerinedir. Oyun, sözsüz anlatıma dayalı folklor kulübünün çalışmalarıyla, mim, efekt ve tiyatronun buluşturulmasıyla ortaya çıkmıştır.¹²⁴

Cüneyt Yalaz, ‘*İş Ararım İş*’ oyunundan önceki dönemde yapılmış olan William Shakespeare’in ‘*Macbeth*’ oyununun çalışıma aşamasında da kolektif oyunlaştırma diğer bir deyişle ortaklaşa yaratımla oluşturulmuş bir çalışma pratiğinin söz konusu olduğundan söz eder. Genel olarak oyuncu merkezli bir tiyatro olmaya yönelik bir eğilimleri olduklarından, BÜO ve BGST’de her zaman oyuncunun aktif olabileceği, (tasarıma katkısı olan, yazabilen, dramaturjik yapı oluşturabilen, sahnelemeyle ilişkisi olan) bir yapılanmanın esas alındığının altını çizer.¹²⁵

Genel olarak bakıldığında kolektif bir yapısı olan ve bu yapıya önem veren BÜO aynı zamanda bir üniversite tiyatrosu olmasından dolayı iş bölümüne bir taraftan da devam eden eğitimleri nedeniyle de gereksinim duymaktadırlar. Ancak bunun dışında kolektivite topluluk içerisinde bir seçim olarak da belirgin bir şekilde görülmektedir. Yine üniversite tiyatrosu olmalarından dolayı mezun olduklarında da devam ettirebilecekleri bir yapıya ihtiyaç duymuşlar ve Boğaziçi Gösteri Sanatları Topluluğu

¹²³ Kerem Karaboğa ile söyleşi / 12.12.2013

¹²⁴ Cüneyt Yalaz ile söyleşi / 03.01.2014

¹²⁵ Cüneyt Yalaz ile söyleşi / 03.01.2014

(BGST) eğitim sonrasında da tiyatro çalışmalarına devam edebilmelerine yönelik olarak kurulmuştur. Ortak üretim yapmakla ilgili çalışma sürecindeki görev dağılımı bakımından okula daha önce girip kulübe katılmış kişilerle, daha sonra giren kişiler arasında bir nevi usta çırak ilişkisi oluşmuş, bu ilişki biçiminin hiyerarşik yapıya dönüşmemesini ise ustalaşmış olan eski kulüp üyeleri ile yeni katılanlar arasında birlikte üretebilecekleri, çift taraflı bir gelişme sürecini koruyarak, birbirlerinden öğrenecekleri, paylaşacakları alanları muhafaza etmeye çalışarak çözüm üretmişleridir. Bu yaklaşım aynı zamanda bu yöntemle çalışmak isteyen toplulukların çalışmalarının ilerleyen bölümlerinde aralarına katılan yeni kişilerle topluluktaki ilişki ve üretim biçiminin hiyerarşik bir yapıya dönüşmemesine ilişkin önemli bir örnek teşkil edebilir.

Kerem Karaboğa BÜO ve BGST içerisinde yer aldığı dönemde bu konuya ilişkin yaklaşımlarını dile getirirken bu durumu zanaatle ilişkilendirir, zanaatte olduğu gibi topluluğa katılan kişilerin de usta olarak yetiştirilebileceği, karşılıklı bir öğrenme sürecinin devam edebileceği koşulların oluşmasının gerekliliğinden söz eder. İdeal olanın ve BÜO’da bir dönem var edebildiklerini düşündüklerinin bu türde bir kumpanyalaşma olduğunu söyler, aksinin bir tür ‘ezen-ezilen’ ilişkisine dönüşebileceğine dikkat çeker.¹²⁶

BÜO ve BGST’nin ortaklaşa yaratım sürecindeki rollerine, diğer bir deyişle yaratım ortaklıklarına değinilecek olursa; topluluk üyeleri genellikle gruplar halinde çalışırlar. Oyun içerisinde yer alan topluluk üyeleri, yazım grubu, prodüksiyon grubu, rejî grubu vb. gruplara ayrılarak bir üretim içerisinde bulunurlar. Ancak bir grubun içerisinde yer alan üyenin, diğer alanlarda faaliyet gösteremeyeceği gibi bir esas bulunmamaktadır. Topluluk üyeleri istedikleri şekilde istedikleri gruplarda faaliyet gösterebilmektedirler, BÜO topluluğuna yeniden yapılanma sürecinin hemen ertesinde

¹²⁶ Kerem Karaboğa ile söyleşi / 12.12.2013

dahil olmuş olan ve bugün halen BÜO ve BGST bünyesindeki çalışmalarda yer alan Cüneyt Yalaz bu konuya ilişkin olarak, oyunların çalışma sürecinde kişilerin katılımına açık bir yapının korunabilmesi olduğunun altını çizmiştir.¹²⁷ Kerem Karaboğa ise grupların içerisinde çalışma şeklinin nasıl işlediğine istinaden, çalışma gruplarında kimlerin aktif olduklarının kestirilemeyeceğini, örneğin yazım grubunda bazen üç ya da dört kişinin olduğu ama aslında ağırlığın bir kişide toplandığı durumların da olabildiğini belirtmiştir. Kerem Karaboğa, grupların nasıl belirlendiğine ilişkin olarak ise BÜO ve BGST'nin tarihsel süreci içinde, önceden sorumluluk alanlarının belirlendiği ya da sorumluluk alanlarının çalışma sırasında geliştiği iki durumun da söz konusu olduğunu belirtmiştir. 90'lı yılların ortasına kadar grup içerisindeki genel anlayışta 'kumpanya mantığı' ile ilişkilendirilen, herkesin her kolda sorumluluk alması esasına yönelik bir yaklaşımları olduğuna vurgu yapar ve ekler; hedeflenen sadece sahneye çıkıp oyunculuk yapmak değil, işin emeğinden ortaklaşa sorumlu olmak, bir biçimde el vermek ve beraber üretmek meselesiydi.¹²⁸

Cüneyt Yalaz ise, BÜO ve BGST'de hiyerarşik yapılanmalarının olmadığı, herkesin koyduğu emek düzeyinde söz hakkına sahip olduğu daha demokratik bir yapı olduğundan söz eder.¹²⁹

Tiyatro alanındaki gelişimlerine yönelik olarak topluluk içerisinde düzenli olarak yaptıkları eğitim çalışmaları aynı zamanda kolektif yapıyı muhafaza edebilmelerine imkan tanıyabilecek bir diğer etmendir. Bu eğitim çalışmaları, doğaçlama çalışmaları bünyesinde yapılan sadece kulübe her yıl yeni katılan kişilerle değil topluluktaki diğer

¹²⁷ Cüneyt Yalaz ile söyleşi / 03.01.2014

¹²⁸ Kerem Karaboğa ile söyleşi / 12.12.2013

¹²⁹ Cüneyt Yalaz ile söyleşi / 03.01.2014

bireyleri de kapsayan düzenli çalışmalardır.¹³⁰ Zaman içerisinde bu çalışmalarda, doğaçlama eğitimi veya doğaçlama çalışmaları nasıl yapılmalı üzerinden topluluktaki bireylerin kendilerini geliştirmelerine yönelik bir yol izlenmiştir. Doğaçlamalar, belli bir temanın belirlendiği ve o tema üzerinden doğaçlamaların yapıldığı ya da belli sinopsisler oluşturup, onun üzerinden doğaçlama yapılması ekseninde ilerletilmiştir. Ve bu çalışmalar zaman içerisinde sürekli bir çalışmaya dönüşmüştür. Aynı zamanda belirlenen çalışma başlıklarının içeriğinde beden çalışmaları, fiziksel aksiyon ve fiziksel eylem çalışmaları olan ve tek kişilik kurgular yapmaya yönelik bu çalışmalar grup halinde doğaçlamaları da kapsamakta olan çalışma başlıklarıdır. Topluluk içerisinde bu çalışmalar üzerine kısmen uzmanlaşmaya çalışılmış, hem beden çalışmaları, hem fiziksel, hem de doğaçlama çalışmaları kendi içinde bir sisteme oturtulmaya çalışılmıştır.

Büo ve Bgst, halen bu alandaki çalışmalarına devam etmekte, özellikle 2007 yılında Ömer Faruk Kurhan'ın yazmış olduğu '*Kolektif Oyunlaştırmaya Giriş*' başlıklı yazısını takip eden yıllarda Türkiye'de ortaklaşa yaratım yöntemine yönelik çalışmalar aynı zamanda okuyucu ile buluşturulmaya, kolektif oyunlaştırmaya yönelik atölyeler yapmaya başlamışlardır. "*Pilavdan Dönenin Kaşığı Kırılısın*" (2002-2003), "*Biz, Siz, Onlar*"(2007-2008), 2012 yılında 18. İstanbul Tiyatro Festivali kapsamında sahnelenen "*Karşılaşmalar*" gibi son dönem oyunları yine bu yöntemle yakın olarak üretilmiş oyunlardır.

¹³⁰Kerem Karaboğa ile söyleşi / 12.12.2013

3.4.2. Kumpanya

1991 senesinde Tarlabası'nda eski bir taş binanın birinci katında kurulan Kumpanya, 2002 yılına kadar yaklaşık on bir yıl çalışmalarını sürdürmüşlerdir. Naz Erayda ve Kerem Kurdoğlu'nun önderliğinde faaliyete başlayan 'Kumpanya', 2002 senesine kadar, 'Fayton Soruşturması' (1991), 6. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali'ne katıldıkları oyunları, 'Canlanan Mekan' (1993), 7. Uluslararası Tiyatro Festivali'nde de gösterimi yapılmış olan 'Kim O?'(1994), 'Haritadan Naklen Yayın' (1995), 'Everest My Lord'dan Kısa Bir Bölüm' (1996), 'Everest My Lord 1 ve 2. Perde' (1997), 'Everest My Lord Roman 3. Perde' (1998), 'Vınnlamanın Binbir Yolu' (1997), 'Yedi' (1999), 'Küçük Prens' (1999), 'Duruş' (1999), 'Ayşegül Kanada'da' (2000), 'Büyük Ünlü Uyumu' (2000), 'Margaret Walker'ın Derdi/Farewell Blues' (2001), 'Sahte Kimlikler' (1999), 'Yine Ne Oldu?' (2002) sahnelemiş oldukları oyunlardır.

Kumpanya'nın oyunlarını üretme biçimleri bu oluşumun kurucularından olan Naz Erayda'nın sahne dekor ve tasarım alanından gelmesi ve Kerem Kurdoğlu'nun ise yazar olarak topluluğa getirdiği bakış açısı iki farklı biçimde ele alınacak kadar ayrıştırılabilecek bir noktadır. Dikmen Gürün, Kumpanya'nın arayışlarındaki farklılığa şu şekilde değinir:

“Kumpanya bugün kendi içlerinde farklı arayışların izlerini taşımaktadır. Gerek Naz Erayda gerekse Kerem Kurdoğlu metinle, oyuncuyla mekanla ilişkilerinde birbirleriyle çelişen bakış açıları sergilemektedir. Sanırım Kumpanya'yı özel kılan da bu farklılıklardan oluşan bütünlüktür.”¹³¹

¹³¹ Kumpanya “Ne Bileyim Kafam Karıştı”, D.Gürün, s. XV

‘Kumpanya’nın en belirgin özelliđi, tiyatronun oyunculuktan sahne tasarımına, yazarlıktan yönetmenliğe deđin tüm öđelerini ve olanaklarını bütüncül bir tiyatro anlayışı içinde kullanmasıdır. Tiyatro’da yazarından sahne tasarımcısına, kostümcüsünden, ışıkçısına deđin herkesin söz sahibi olduđu, eşitlikçi ve demokratik anlayışı sonuna deđin kullanmakta olduklarının altını çizerekler. Bu bakımından oyunun başlangıç noktasını ya da ateşleyici öđesini sahne tasarımı oluşturabileceđi gibi, yazarın önerdiđi bir izlek bir sorun ya da yazınsal bir metin de oluşturabileceđini söylerler. Projeyi yönetenin ilgi alanına, birikimine, yaklaşımına göre gelişen oyun, oyuncusundan, kostümcüsüne herkesin katıldıđı provalar sırasında biçimlendirilmektedir. Böylece demokratik bir anlayış içinde birlikte oluşturulan oyunda herkesin eşit söz hakkına sahip olması, ayrı dallardaki sanatçıların birbirlerinin yaratıcılıklarını kamçıladıkları üretici bir atmosferin oluşmasını sağlamaktadır. Ancak bu yaklaşımın herkesin herşeyi yapabileceđi anlamına gelmediđini vurgular ve demokratik kurallar çerçevesinde gelişen oyunun oluşum aşamasında en çok söz hakkının projeyi üreten ve onun tüm sorumluluđunu üstlenen kişinin olduđunu belirtirler.

‘Kumpanya’, oyunlarını tiyatronun farklı alanlarından gelen sanatçıların katılımlarıyla üretmekte, ancak oyunun işi yapan kişinin birikimi ve yaklaşımına göre şekillendiđinin altını çizmektedirler. Bu anlamda üzerinde çalışılmakta olan oyunun nihai kararını veren kişi oyunun yönetmenidir. Ortaklaşa yaratım yoluyla tiyatro yapan toplulukların arasında, oyunu yöneten kişinin son sözü söylediđi, bu anlamda hiyerarşik yapıyı bünyesinde barındıran topluluklar bulunmaktadır. Oyunun ortaya çıkış sürecindeki çalışma şekilleriyle ortaklaşa yaratım yöntemine yaklaşmaktadırlar. Bu anlamda çalışma süreci daha belirleyici bir noktada durmaktadır. Ve bu topluluklar da ortaklaşa yaratım yöntemiyle iş yapan topluluklar kategorisinde tanıtılırlar. Örneđin, İngiltere’de ortaklaşa yaratım yoluyla tiyatro yapan topluluklardan biri olarak tezde yer verilmiş olan ‘The Frantic Assembly’, Scott Graham ve Steven Hoggett önderliğinde,

her projede deęişebilen oyuncular, yazarlar, tasarımcılar ve müzisyenlerle çalışmaktadırlar. Ancak oyunun yaratım sürecinde yer alan tüm ekibin, ortaklaşa yaratım yoluyla çalıştıkları görülür. Yine bu topluluğun oyunlarına baktığımızda, bir projenin başlangıç noktasına yönelik seçimleri deęişkenlik gösterebilmektedir. Kimi zaman mevcut bir oyun metninden, bazen bir şarkıdan esinlenerek ya da bir görsel imgeden hareketle ortaklaşa yaratım sürecine başlarlar.

Kumpanya'nın aynı zamanda yönetmenlerinden olan Naz Erayda ve Kerem Kurdoęlu'nun tiyatronun farklı alanlarına yönelik eğitim almış olmaları, özellikle Naz Erayda'nın sahne tasarımı ve mekan kullanımına ilişkin çalışmaları, yaptıkları oyunların estetik açıdan farklı olmasına, çalışma süreçlerinin de deęişkenlik göstermesine neden olmuştur. Oyunların başlangıç noktası ve ortaya çıkış sürecinde izlenen method ortaklaşa yaratım yönteminin en belirleyici özelliklerindedir. Bu anlamda Kerem Kurdoęlu oyunlarında, daha çok mevcut bir metin ya da kendi yazmış olduęu metinlerden, Naz Erayda ise, mekan, tasarım fikirinden, bazen bir metinden ya da imgeden yola çıkmaktadır. Naz Erayda'nın sahnelemiş olduęu oyunlarda, 'Mekan ve yer kullanımı, üretimi etkileyen hatta yönlendiren bir olgu olarak öne çıkmaktadır.'¹³²

Kerem Kurdoęlu ve Naz Erayda, Kumpanya'nın çalışma süreçleriyle ilgili olarak; her oyuna sanki ilk defa bir oyun sahneleyecekmiş gibi sıfırdan başladıklarından, o oyuna özel teknikler geliştirdikleri biliçli ve sancılı bir 'tekniksizlik' seçiminin, Kumpanya'nın en belirgin özelliklerinden biri olduğundan bahsederler. Aynı zamanda tiyatrodaki her bireyin yapılan işi sonuna kadar sahiplenmesinin gereklilięine ve ekip çalışmasının topluluk için önemine değinirler.¹³³

¹³² Kumpanya, "Ne Bileyim Kafam Karıştı", D.Gürün, s. XV

¹³³ Kumpanya, "Ne Bileyim Kafam Karıştı", 57

Naz Erayda, *'Daktilolar'*, *'Faustofeles'*, *'Fayton Soruşturması'* oyunlarında hep bütünsel bir tiyatro dilini savunduklarından, tüm öğelerin son güne kadar birbirlerini etkileyebildiklerinden ve belirleyen-belirlenen ilişkisinin sürekli yön değiştirebildiği diyalektik ilişkiler kurduklarını söyler. "*Canlanan Mekan*" projesine kadar hep bildik anlamda diyaloglardan ve sahne direktiflerinden oluşan oyun metinlerinden yola çıktıklarını, farklı bir öğeyi ateşleyici yaptıklarında nasıl bir üretim yaşanacağı sorusunun herkesi cezbetmesi üzerine *'Canlanan Mekan'*a başladıklarını anlatır. Oyunun *'Kumpanya'* için çok önemli gelişmelerin ifadesi olduğuna ve başka gelişmelere doğru ufuklarını açacağına inandıklarını dile getirir.¹³⁴

Naz Erayda, yazınsal bir metne dayanan *'Fayton Soruşturması'*nda, oyunun mekanı oluşturulurken, oyunun rengi ve dokusu göz önünde bulundurularak her oyunda yeniden düzenlenecek bir yapı amaçlandığını söyler. *'Canlanan Mekan'*da ise, *'ölmekte olan bir kent İstanbul'* izleğinden yola çıkılarak doğrudan mekan tasarımıyla işe başlanmış, ancak mekan tasarımı gerçekleştirildikten sonra, oyuncular mekanla ilişkiye girerek doğaçlama çalışmalarına başlamışlardır. Böylece oyuncularla mekânın bütünleşmesi sonucu partiyon niteliğinde bir oyun metni oluşmuştur.¹³⁵

Bu bağlamda, Naz Erayda'nın Kumpanya kapsamında yapmış olduğu ilk işlerine bakacak olursak, *'Canlanan Mekan'* (1993) ve *'Kim O?'* (1994) süreçteki çalışma yöntemleri göz önünde bulundurulduğunda, ortaklaşa yaratım yöntemine daha yakın işlerdir.

Naz Erayda, *'Canlanan Mekan'* oyununun başlangıç noktasına ve yaratım aşamasına değinirken, başlangıç noktası olarak bir oyun kullanmakla, bir mekân

¹³⁴ A.g.k. / 57

¹³⁵ A.g.k. / 57

düzenlemesi yapmak arasında ilkesel bir fark olmadığından söz eder. Bir oyun yazarının kafasındaki tartışmayla yazdığı metin arasında nasıl bir ilişki varsa, kendisinin de yarattığı ortam arasında benzer bir ilişki olduğunun altını çizer. Metnin önemine değinirken ise, oyun metninin nerdeyse son aşamada yazıldığından ve bu yazılan metnin bilinen anlamda diyaloglardan ve sahne direktiflerinden oluşmadığından bahseder. Kerem Kurdoğlu ile beraber yazılan metnin aksiyonların ve ilişkilerin ayıklandığı, kurgulandığı ve kesintisiz eylem bütünlüğüne kavuşturulduğu bir tür “Gösteri Akış Planı” olduğunu belirtir. Oyuncular bitmiş mekanla tanışıp çalışmaya başladıktan sonra bir süre temayı açıklanmadıklarından, mekanın kendi dilinin oyuncuda yaratacağı çağrışımların, kendisinin kafasındaki kavramlarla çakışmasını bekliyor olduklarından söz eder.¹³⁶

‘*Kim O?*’, ‘Kumpanya’nın Tarlabası’ndaki kendi çevresini, Eski Çeşme Sokağı’nı, bu sokağın geçmişini ve bugününü irdelemekteydi. İç ve dış mekanı bütünleştirerek, pencereden görünen dış mekanla birlikte tüm gürültüsüyle sokağı da oyuna katmak amaçlanmıştı.¹³⁷ Oyun, azınlık olma hali, çaresizlik, yalnızlık, korku, paranoya, ulusal, toplumsal ve bireysel kimlikler, zorunlu göç, ayrımcılık ve zamandan kaçış gibi olguların zihinlerinde bıraktığı izlerin hareket, ses ve söz parçacıklarından oluşmuş bütünsel bir ifadesiydi.¹³⁸

Dış mekanın oyuna katılarak, sokağın da malzeme olarak kullanıldığı bu oyunu sokakta geçen başka oyunlar da izliyordu. Nitekim dışarının, sokağın mekan tasarımında

¹³⁶ A.g.k. / 56-57

¹³⁷ İpşiroğlu, Zehra, ‘Özgürlük Adacıkları’, **Ne Bileyim Kafam Karıştı**, Kumpanya, Editör, Naz Erayda, s. XI

¹³⁸ Ed. Naz Erayda, **Ne Bileyim Kafam Karıştı**, Kumpanya, 99

sağladığı olanaklar, Sevim Burak'ın yapışökümcü metni, *'Everest My Lord'*un sahnelenmesinde araştırılmıştı. Oyun, Cihangir Parkı'nda, parka bakan iki yapının cephesinde geçiyordu. En son proje olan ve iki kişi arasında geçen bir kavganın anatomisini gösteren *'Yine Ne oldu?'*da ise İstanbul'un çeşitli semtlerinde sergilenen kavga happeningleri ile mekan olarak doğrudan sokak kullanılmıştı. Yazar olarak Kerem Kurdođlu'nun arayışı ise daha düşünsel düzlemde gelişiyordu. Sözelimi tüketim toplumu içinde bireyin yolunu yitirşini dile getirdiđi *'Haritadan Naklen Yayın'*ı tüm ütopyaların yıkılışını sergileyen *'Vınnlamanın Binbir Yolu'* izlemekteydi.¹³⁹

Ortaklaşa yaratım yoluyla tiyatro yapan toplulukların üretimleri, çalışma şekilleri, yararlandıkları kaynaklar, yaratım ortaklarının sorumluluk alanları ve sürece katkıları göz önünde bulundurulduğunda, 'Kumpanya'nın oyunlarının ortaklaşa yaratım yönteminin temel özellikleriyle paralellik gösterdiđi sonucunu çıkarabiliriz. Çalışma süreçlerinde ortaklaşa yaratıma oldukça yakın bir çalışma methodundan söz ederler. Özellikle Naz Erayda'nın başlangıç noktasını mekanla ilişkilendirdiđi oyunlarında, metnin doğaçlama çalışmalarla süreçte yazılıyor olmasıyla, mevcut bir metinden yola çıktığı işlerinde de doğaçlama çalışmalarına başvuruyor olması bakımından ortaklaşa yaratım yoluyla yapılan tiyatro örneklerine daha yakın bir noktada durmaktadır.

3.4.3. Oyun Deposu Tiyatro Topluluđu

Oyun Deposu tiyatro topluluđu, 2007 yılında tiyatronun farklı alanlarından gelen beş üye tarafından kurulmuş olup (Ceren Ercan, Elif Ürse, Gülce Uđurlu, Maral Ceranođlu, Yelda Baskın) 2012 yılına kadar faaliyet göstermiş olan bir topluluktur. Bu süre içerisinde ortaklaşa yaratıma yakın bir çalışma biçimiyle "*Çirkin İnsan Yavrusu*" ve

¹³⁹ Ed. Naz Erayda, *Ne Bileyim Kafam Karıştı*, Kumpanya, 99

“*Aptal Sıradan ve Suçlu*” adında iki oyun sahnelemişlerdir. Her iki oyun da ortaklaşa yaratımın faydalanmış olduğu biçimlerden biri olan otobiyografik unsurları barındırmaktadır. Bu çalışmalarında herhangi bir yazarla çalışmayı tercih etmemiş olan topluluk, oyunlarını mevcut bir metin olmadan ortaklaşa yaratım yöntemine yakın bir şekilde, ortak yazımla oluşturmuşlardır. Bu nedenle topluluktaki her üyenin aynı zamanda ‘yaratım ortağı’ olduğunu vurgulamak gerekir. Topluluk içerisinde bir dramaturg (Ceren Ercan) ve yönetmen işlevini üstlenmiş bulunan dans ve koreografi kökenli bir sanatçı (Maral Ceranoğlu) ve üç oyuncu (Elif Ürse, Gülce Uğurlu, Yelda Baskın) bulunmaktadır. Tiyatronun tasarım alanlarına yönelik olarak alanında uzman kişilerle çalışmışlardır. ‘Çirkin İnsan Yavusu’nda dekor ve ışık tasarımı Cem Yılmaz, kostüm tasarımı Tomris Kuzu tarafından yapılmış olup, oyunun müzikleri Gevende tarafından tasarlanmıştır. 2008 yılında sahnelenmiş olan “*Çirkin İnsan Yavrusu*”, İstanbul’da Çevre Tiyatrosu, Talimhane Tiyatrosu, Duru Tiyatro ve Kumbaracı 50’de oynamış olup, İsviçre’de Culturescapes Festivali (Schlachthaus Theatre – Bern, Rote Fabrik – Zurich, The Kaserne Theatre – Basel, 2008), Viyana Festivali (Brut Theatre – Viyana, 2009), İstanbul Metropolis Tiyatro Festivali (Graz - 2009), Beyond Belonging - Hebbel Tiyatrosu (Berlin - 2009), New Plays From Europe (Wiesbaden, 2010), Premieres Festivali (Strasbourg, Theatre Le-Maillon – 2010), Theater u.d. Ruhr (2010) katılmıştır. “*Çirkin İnsan Yavrusu*” metni Haziran 2010’da Almanya’da “Theaterheute” dergisinde yayımlanmış olan oyun, Lions Tiyatro Ödüllerinden , “Özgün Oyun Ödülü” almıştır. “*Aptal, Sıradan ve Suçlu*” ise 2011 senesinde İstanbul’da Çıplak Ayaklar Stüdyosu’nda bir sezon oynamış olup, oyunun katıldığı uluslararası etkinlikler ve festivaller, Thalia Theatre (Hamburg, 2011), Volks Theatre (Viyana, 2010), Stückemarkt (Heidelberg, 2011)’tir. ‘Aptal, Sıradan ve Suçlu’ oyununun ışık tasarımı Cem Yılmaz, müzik tasarımı ise Okan Kaya tarafından yapılmıştır.¹⁴⁰ “*Aptal, Sıradan ve Suçlu*”, cinsellik ve kadın üst başlığıyla, ‘içselleştirilen bedeni, erkek egemen yapıda kadın

¹⁴⁰ www.oyun-deposu.org

olmayı, kadının cinsellik ezberleri ve kendisine giydirilenleri, kadının gözünden bir başka kadını, her tür taciz bağlamında kadınlık hallerini ele almaktadır.¹⁴¹

Oyunda klasik yapıda bir olay örgüsü yoktur. Metnin, ortaklaşa yaratım süreçlerinde de sık sık tercih edilen parçalı bir yapısı vardır. Oyun, bir tiyatro metninden çok bir performans metni niteliğindedir. Oyun kişileri, alışlageldik karakter yapısından ziyade, daha çok ‘tip’ özellikleri barındırmaktadır. Bilinen ‘karakter’ yapısına uymasa da, tez içerisindeki anlatımda, oyunda yer alan bu üç kadın, ‘karakter’ olarak ifade edilecektir.

Oyunun provalarına, ‘Cinsellik ve Politika’ üst başlığında karar kılınarak topluluktaki her üyenin belirlenen çerçevede okumalar yaptığı ve toparlanan verilerin uzun süren masa başı çalışmalarıyla tartışıldığı bir süreçle başlanmıştır. Oyun metni, oyunda yer alan üç monolog dışında, doğaçlama çalışmalarının kayıt edilmesinden derlenmiş, bu çalışmalara ek olarak, ‘Laban tekniği’ üzerine çalışılmış ve beden ağırlıklı çalışmalar yapılmıştır.

“*Aptal, Sıradan ve Suçlu*”, bütünüyle otobiyografik bir iş olup, karakterler, oyuncuların kendileriyle örtüşür. Oyuncular, oyunun gösterimi sırasında birbirlerine kendi isimleriyle hitap etmekte olup, oyun metninde karakter isimleri olarak oyuncuların kendi isimleri kullanılmaktadır. Oyunda, otobiyografik olanın metinsel olarak değil, biçimsel olarak dönüştürülmesi söz konusudur. Kullanılan hikayeler oyuncuların kendi kişisel hikayeleridir. Oyunun temel malzemelerini oluşturan bu hikayeler gerçektir ancak sahneleme gerçekçi bir biçimde oluşturulmamıştır.

¹⁴¹ M.Koçak, “**Oyun Deposu ile Söyleşi**” Sıcak Nal, Mayıs-Haziran 2011, Sayı.8, s. 93

Oyunun yaratım sürecinde farklı meseklerden gelen ve farklı sosyal sınıflara mensup kadınlarla, onların cinsel deneyimleri üzerine röportajlar yapılmıştır. Ergenlikten yetişkinliğe kadar kadınların tüm cinsellik evreleri oyunda kullanılabilir birer malzeme olma olasılığı üzerinden irdelenmiş ve oyuncular kendi deneyimlerinden yola çıkarak çeşitli doğaçlamalar yapmışlardır. Otobiyografik unsurlar yoluyla ulaşılması hedeflenen üç karakterin yaratım aşamasında, obje kullanımlarıyla çeşitli doğaçlamalar yapılmıştır.

Oyuncunun özellikle doğaçlama çalışmaları sırasında ortaklaşa yaratım sürecindeki rolünün kısıtlanmasına yönelik olarak yapılan tercihle, bu tam anlamıyla deneysel olan işin çeperinin, adeta konvensiyonel olarak adlandırabileceğimiz bir oyunun prova edilişine eş değer olmasına yol açmıştır.

Yaratım sürecinin tüm çalışmalarla beraberce ilerletildiği prova döneminde, oyun metni ortakaşa yaratım yoluyla yapılan çalışmalarda olduğu gibi sahneleme sonrasında ortaya çıkmıştır. Oyun metninin bağımsız sahneler ile monologlardan oluşan ve sahneler arasında neden sonuç ilişkisi barındırmayan parçalı bir yapısı bulunmaktadır.

Doğaçlamalar yoluyla oldukça fazla malzemeye ulaşılmış ancak tam anlamıyla ortaklaşa yaratım sürecine yönelik çalışma biçimlerine yaklaşamadığından bu malzemelerin nasıl oyunlaştırılacağına ilişkin bir tür muğlaklık olmuş, kimi deneyimler monolog halinde yazılmış, bir başka deneyim tamamen doğaçlamadan alıntılanmış, deneyimleri birbirine bağlayacak olan sahneler olduğu gibi doğaçlamalardan alıntılanarak kullanılmıştır ve bu da beraberinde metnin akışkan yapısını fark edilir derecede ayrışmasına ve dil bütünlüğünün sağlanamamasına yol açmıştır.

Ortaklaşa yaratım yönteminde sıkça kullanılmakta olan ve oyunun seyirci ile karşılaştığı gösterim sonrasındaki hali üzerinden metinde kimi değişiklik ve

düzenlemeler yapılması ihtiyacı topluluk tarafından fark edildiğinde yine ortaklaşa yaratımın başkaca topluluklarda da rastlanan, işin çıkışından sonra kimi değişikliklerin yapıldığı/yapılabileceği bir son süreç üzerine gidilebilir.

“*Aptal, Sıradan ve Suçlu*” oyununun tamamlanmasından sonra seyirci ile buluştuğu noktada benzer bir gereksinim ortaya çıkmış ve oyunun oynanışı sırasında aralarında neden sonuç ilişkisi bulunmayan sahneleri rastlantısal bir şekilde ilerletmek adına bir tür denemeye gidilmiştir. Sahne geçişlerinde kullanılan müziğin, gösteri sırasında ses operatörü olarak görev yapan kişi tarafından uzun ya da kısa çalınıyor olmasına bağlı olarak, sahneler yer değiştirmekte, çalan müziğe bağlı olarak oyuncuların, gösteri sırasında hangi sahneyi oynayacaklarını o an, oyun anında öğrenecekleri üzerinden bir rastlantısallık yaratılmaya çalışılmıştır. Oyuncunun anlık olarak yaşayacağı rastlantısallığın bir şekilde seyircinin izleme haline etki edebileceği üzerine yapılan bu deneme, kaçınılmaz olarak bir “karmaşa” ile sonuçlanmıştır. Bir kaç gösterim sırasında denenmiş, sonrasında seyircilerin görüşleri göz önünde bulundurulduğunda, başlangıçtaki gibi bir versiyonda sabitlenerek sahnelenme yoluna gidilmiştir.

Ortaklaşa yaratım yoluyla tiyatro yapan toplulukların sürecin son aşamasında sıkça başvurdukları bu tür değişiklikler, bu örnekte olduğu gibi her zaman olumsuzlukla sonuçlanmaz. ‘*Aptal, Sıradan ve Suçlu*’nun seyirci ile karşılaşmasından sonra ve gösterim sırasında denenmiş olan bu çalışma oyunun yapısına ilişkin çok temel bir değişiklik yapılmaya çalışılmasından dolayı sonuç vermemiştir. Oyunun gösterimi sırasında sahnelerin bir tür rastlantısallıkla değişebiliyor olması provanın başlangıcından itibaren üzerinde düşünülmüş ve oyun bu değişkenlik üzerine kurulmuş olsa bu deneme belki de olumlu sonuç verebilirdi.

Oyununun yaratım süreci ortaklaşa yaratıma yakın bir çalışma biçimiyle oluşturulmuş olup, yaratım ortaklarının süreçteki rolleri, kısmen uzman rollerin belirlendiği bir yapı muhafaza edilerek oluşturulmuştur. Yönetmen ve üç oyuncudan oluşan ekipte, provaları on bir ay süren oyunun ilk altı ayında dramaturgla çalışılmış ve oyunun son halindeki yapısının oluşturulması ilk altı aylık çalışmalar ekseninde ilerletilmiştir. Tasarıma yönelik çalışmalar; dekor, kostüm ve afiş tasarımı yönetmen tarafından, ışık tasarımı ve müzik tasarımı ise alanlarında uzman kişiler tarafından yapılmıştır. Süreçte bir tiyatro oyununu oluşturan her bir alan üzerine açıkça fikir paylaşımında bulunulmuş ancak nihai karar yönetmen tarafından verilmiştir. Oyun metni, oyunculuk ve sahneleme çalışmasına yönelik yapılan doğaçlama çalışmaları temel alınarak, oyun ekip içerisindeki bireylerin önerileri, katkıları ve fikirlerinin tartışıldığı ancak nihai kararın yönetmen tarafından verilmesiyle oluşturulmuştur. Sahneleme çalışmaları da yine benzer bir biçimde doğaçlamayla şekillenen, çalışma süreçlerinde denenmiş olan malzemelerin yönetmen tarafından tercih edilip, detaylandırılmasıyla oluşturulmuştur.

Tez çalışması içerisinde Oyun Deposu tiyatro topluluğunun “*Çirkin İnsan Yavrusu*” oyunu bir örnek incelemesi olarak ortaklaşa yaratım yöntemi bağlamında ele alınacak olup, çalışma süreci ve süreçte yaratım ortaklarının rollerine söz konusu bölümde yer verilecektir.

4. ORTAKLAŞA YARATIMIN KAYNAKLARI, BİÇİMLERİ, İŞBİRLİĞİ MODELLERİ

Ortaklaşa yaratım tiyatrosunun sıklıkla faydalandığı kaynaklar ya da yararlandığı biçimler olarak; “Kurgusal Öyküleri Uyarlamak”, “Otobiyografik Gösterim” ve “Mekânı Dönüştürmek” üç ayrı başlık altında ortaklaşa yaratım tiyatrosu bağlamında ele alınacaktır. Tezde ele alınan toplulukların yararlanmış oldukları bu biçimler oyunlarından örnekler verilerek değerlendirilmeye çalışılacaktır.

4.1. Kurgusal Öyküleri Uyarlamak

Ortaklaşa yaratım tiyatrosu alanında, birçok sanatçı çalışmalarının başlangıç noktası olarak basılı kurmaca eserleri kullanmıştır. Böyle bir çalışma pratiği; oyuncular, yönetmenler ve yazarlar için daha önceden var olan malzemelerle deneyler yapma ve ister sanatsal isterse kültürel ya da siyasi olsun, kendi hedeflerini gerçekleştirmelerine vasıta olacak bir tiyatro tarzı geliştirmeleri için bir fırsat sunar.¹⁴²

Ortaklaşa yaratım süreçlerinde yazılı bir metinden yola çıkarak iş üreten bir çok topluluk vardır, bazıları sıklıkla bir oyundan yola çıkmayı, metni dönüştürerek çalışmayı denemiş, bazı topluluklar ise bunu daha az tercih etmişlerdir. İngiltere’deki tiyatro topluluklarından The Frantic Assembly, bu şekilde bir çalışma biçimine sıklıkla başvuran fiziksel tiyatro topluluklarındandır. Örneğin yeniden yazım yöntemiyle çalıştıkları ilk oyunları “*Rabbit Room*”, John Osborne’un ‘*Öfke*’sinden yola çıkılarak yapılmıştır. Yine benzer bir şekilde William Shakespeare’in “*Othello*” oyunundan yola

¹⁴²E. Govan, H. Nicholson, K. Normington, “**Making a Performance**”, 89

çıkarak yapılmış oldukları çalışma kurgusal öykülerin uyarlanmasına ilişkin olarak verilebilecek önemli örneklerden biridir. Frantic Assembly topluluğu kurgusal öykülerin uyarlanmasına yönelik tercihlerini ve bu çalışma süreci hakkındaki düşüncelerini şu şekilde dile getirirler:

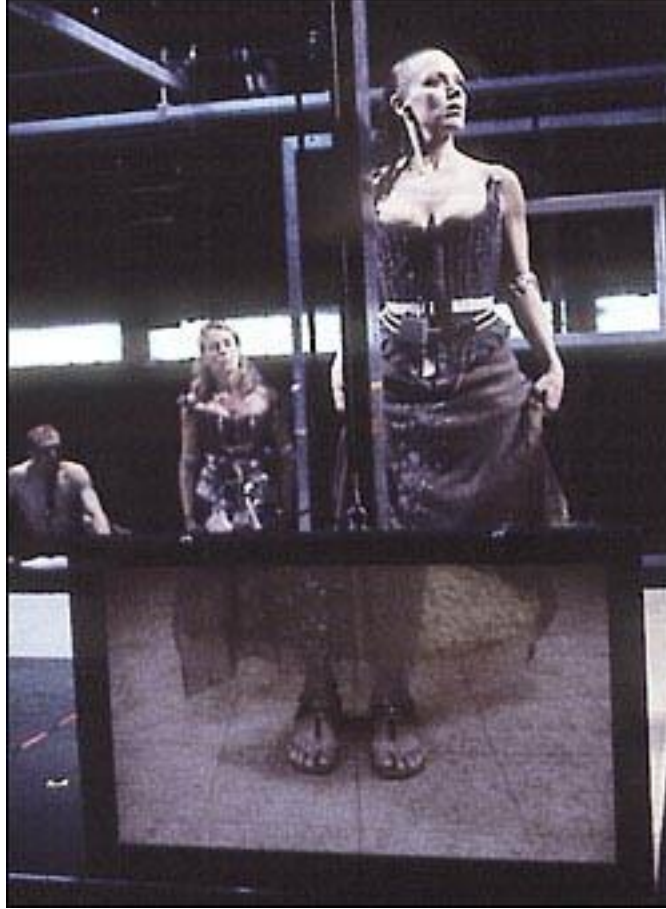
“Bu ‘normal’ tiyatroymuş gibi görünüyor ancak bizim için heyecan verici bir yola çıkış noktasıydı. Yazılı oyuna yaratıcı süreçte kısıtlayıcı bir unsur olarak muamele etmekten sakınıyorduk. Metin, aslında başka bir gösterim için yaratılmış olduğundan, fiziksel çalışmaya ilişkin unsurların herhangi bir şekilde gözönünde bulundurulmuş olması yazım sürecinde şart değildi.”¹⁴³

The Wooster Group’un bilinen bir oyun metninden yola çıkarak sahnelemiş oldukları “*To You, The Birdie*” (Phèdre) (2002) ortaklaşa yaratımın yararlandığı bir biçim olan “kurgusal öyküleri uyarlamak” alanında yapılmış olan çalışmalara ilişkin önemli bir örnek oluşturmaktadır.

‘*To You, The Birdie*’ de anlatıyı harekete geçiren unsur Phèdre’nin kendi üvey oğlu Hippolytus’a duyduğu şehvettir. Ne var ki burada Racine’in canlı, girişken kadın kahramanı değil, Venüsvirüs’ten kurtulmak için kalın bağırsaklarını sık sık yıkatmak durumunda kalan, tuvalete bağımlı, sakat Kate Valk vardır. Wooster Grubu Venüs’ü bu mitin içine yerleştirir; gerçi karaktere sahnedeki bir drama varlığı olarak değil de

¹⁴³ Scott Graham, Steven HOGGETT, “**The Frantic Assembly**, “**Book of Devising Theatre**”, 210

konduđu kiřiye hastalık bulařtıran grnmez bir virs řeklinde gereklik kazandırmayı yeđler.



**Resim 4.1. The Wooster Group “To You, The Birdie 2002” oyunundan bir sahne.
Kaynak: (<http://www.arras.net/fscIII/?m=200605>) (08.01.2014)**

Metnin epey bir kısmı, ya alelde ya da abartılmıř bir tonla, bir gecikmeli-eylem mikrofonuyla tek bir kiři tarafından szl bir řekilde aktarılır; erkek bir performansçı ise Phdre’nin metnini okur. Eylem videoda geriye sarma yoluyla gsterilir: Vens’ resmetmek iin kocaman bir ekran kullanılır; Hippolytus ve hocası Thereamenes

arasındaki konuşmalar video ekranlarında bedenlerinin belden aşağı kısımlarıyla oynatılır. Bu çoklu-medya araçlarının kullanılmasıyla imgeler devamlı olarak altüst edilmiş ve seyircinin kendi konumunu yeniden değerlendirmesi gerektiğine vurgu yapılmış olur. Prodüksiyonun içinde karakterin kullanımı “özgün” metindeki her türlü sahicilik hissinin altını daha da oyar. Oyuncular, ne karakterler olarak performans yapar ne de tamamen kendileri olarak rol yaparlar, zira sahnede bir “karakter” vardır. The Wooster Group’un ana üyelerinden ve ‘*To You The Birdie!*’nin oyuncularından olan Willem Dafoe bunu temellendirmeye çalışır. *L.S.D. (... Just the High Points...)*’de ‘John Proctor’u oynarken karakter hakkında hiçbir şey bilmediğini belirtir. Sadece “öyle yapıyordur”¹⁴⁴ Oyuncuların metnin içinde yaşadığı, onunla oynadığı görülebilir, fakat herhangi bir yorum açısından sahici değillerdir.

4.2. Otobiyografik Gösterim

Ortaklaşa yaratım süreçleriyle ortaya çıkarılan her iş otobiyografik değildir ancak ortaklaşa yaratım otobiyografiden sıklıkla faydalanılan bir çalışma sürecidir.

Özgün bir performans yaratmak, bir oyunu sahneye koymanın aksine, kolektif biçimde tasarlanmış bir yapı içinde ister istemez kişisel deneyimlerden faydalanmayı ya da daha önceden var olan malzemeleri yeni bir çerçevenin içine yerleştirmeyi beraberinde getirir.¹⁴⁵

Ortaklaşa yaratım süreçlerinde otobiyografik olana yönelim bilinçli tercihlerin dışında, farklı değişkenlerden kaynaklanan bir tür rastlantısallık da olabilir. Süreçte bir

¹⁴⁴E. Govan, H. Nicholson, K. Normington, “**Making a Performance**”, .96

¹⁴⁵ A.g.k. / 55 -56

yazarla çalışılmıyorsa, oyun topluluk üyeleri tarafından ortaklaşa yaratım süreciyle oluşturuluyorsa, metnin ortaya çıkarılabilmesi için oyunculuk çalışmaları ve doğaçlamalar ağırlık kazanır, bu ise beraberinde oyuncuların kendilerinden yola çıkmanın yanısıra kaçınılmaz olarak kimi kişisel malzemelerini de prova sırasında ortaya koymalarına neden olur. Yani kimi durumlarda işin ortaya çıkma aşamasında süreç içinde gelişen bir kendiliğindenlikle de otobiyografik biçime yönelinebilir. Elbette otobiyografik biçim, sürecin başından itibaren tamamen bilinçli bir seçim de olabilir.

Otobiyografik tarzları inceleyen Louis Renza hafızanın bir süzgeç işlevi gördüğünü ve bu süzgecin, bir süre sonra, yaşanmış deneyimin gerçekliğini bir kurgu olarak yeni bir ifadeye kavuşturduğunu ileri sürmüştür: “Anlatının içeriği, anlatılan geçmiş ile anlatı durumunun şimdiki zamanı arasına bir perde çeker”¹⁴⁶ Renza’nın yaptığı yorumlarda hakikat ile temsil arasındaki zorlu ilişkinin altı çizilir ve böylece okurun benlik ile öz-kimliğin performansı arasındaki mesafenin farkına varması sağlanır.

İlk kez 1955’te J. L. Austin tarafından geliştirilen edimsellik kavramı bakımından anahtar niteliği taşıyan konu, kişinin kendi benliğinin ileriye doğru yansıtılmasının, tasarlanmasının, “edim”i (performans) oluşturabileceği görüşüdür. Kavramı geliştiren Austin’e göre bazı konuşma biçimleri bir eylemi baştan varsayar:

“Bir şey söylemek bir şey yapmaktır”¹⁴⁷

¹⁴⁶ E. Govan, H. Nicholson, K. Normington, “**Making a Performance**”, 56

¹⁴⁷ *Söylemek ve Yapmak*, çev. R. Levent Aysever, Metis

Böylece, edimsellik fikri sahnede olup biten şeyler ile gündelik olaylar arasındaki sınırları çökertir ve bu kısımda ana hatlarıyla tasvir edilen performans pratiklerinin çoğu söz konusu ayrımlara itiraz teşkil etmeye devam eder.¹⁴⁸

Ortaklaşa yaratımla gerçekleştirilen ve otobiyografik olanın bir biçim olarak tercih edildiği işlerin prova aşaması genellikle zorlu ve sakınımsız olma gerekliliği dolayısıyla, manipülasyona açık süreçlerdir. Çünkü prova sürecinde soyut anlamda bir çıplaklığı gerektirir, psikolojik açıdan da bileşenleri karmaşık olabilir. İşin nihayetine vardırılma aşamasında zaman zaman oyunun süreci için toparlanan malzemelerin yalınlaştırılması, ayıklanması gibi bir gereklilik oluşabileceğine değinilmişti. Otobiyografik biçimden faydalanarak oluşturulmakta olan bir oyunun sürecinde bu aşama beraberinde kişisel olanı da getirecek ve kimi fikirlerden vazgeçmek ya da vazgeçmemek ya da bu fikirler üzerine konuşulması belirli hassasiyet noktalarının oluşmasına sebebiyet verebilecektir. Çünkü oyuncular otobiyografik olan süreçlerde, kendi deneyimlerini tüm çıplaklığıyla provaya taşımakta, dolayısıyla aslında iş üzerinden konuşulan meseleler, zaman zaman kişisel yaşam alanlarına müdahale şeklinde algılanabilir olacaktır.

Ortaklaşa yaratım sürecinde otobiyografik tür tercih edildiğinde, yalnızca oyuncuların değil, topluluk içindeki her üyenin kendi “gerçek” deneyimlerini belirlenen tema ekseninde ortaya koyması ve tüm bu hikayelerin oyuncular tarafından doğaçlanması, çalışma sürecinde oyuncunun kişisel hayatının masaya yatırıldığı hissiyatından sıyrılıp daha ortak bir sürece evrilmesine neden olabilir.

¹⁴⁸E. Govan, H. Nicholson, K. Normington, “**Making a Performance**” 55 - 56

Open Theatre’ın yazarlarından olan ve ortaklaşa yaratım süreçleriyle oyun yazan Jean Claude Van Itallie, bu yöntemle çalışmak isteyen toplulukların yazım ve doğaçlama süreçlerinden faydalanarak geliştirmiş olduğu çalışmaları barındıran kitabında bu sürece ilişkin şu ifadeye yer verir:

*“Tanıdığınız, etrafınızda gördüğünüz, hayal edebileceğinizi düşündüğünüz karakterleri tercih etmeye çalışın. Belli bir mesafe geliştirmelisiniz.”*¹⁴⁹

Bu düşüncenin başta oyunculuk ve yazım çalışmaları olmak üzere, içiçe geçen tüm ortaklaşa yaratım süreçleri için doğruluk payı vardır. Elbette bu düşünce otobiyografik olanın yapısı ile örtüşemeyen bir düşüncedir. Ancak otobiyografik biçimden yararlanarak yapılan bir oyunda, Jean Claude Van Itallie’nin belirttiği şekilde bir mesafe geliştirebilmek belki üzerinde çalışılmakta olan oyun sürecinde oyuncuların kendi deneyimlerini değil, topluluk içindeki partnerinin deneyimleri üzerine doğaçlama yapmasının denenmesiyle mümkün olabilir.

Otobiyografik temelli işlerde, olayların ve ânların seçilmesi ve bunların bir sıraya konulup yeniden anlatılması, performans-yapıcıların anlatıcı araçlarıyla çalışmasını da beraberinde getirir. En temel haliyle anlatı, “tesadüfi-olmayan bir şekilde bağlanmış bir

¹⁴⁹ J. Claude Van ITALLIE, “**The Playwright’s Workbook**”, 36

dizi olay algısı” diye tanımlanmıştır. Bu olaylar kişisel olabilir, bir gruba ait olabilir ya da yazarlar tarafından yaratılıp onlara böylece bir kurgu statüsü verilebilir.¹⁵⁰

Ortaklaşa yaratım sürecinde otobiyografik biçimden faydalanılmış olan İngiliz tiyatro topluluğu ‘Third Angel’ın ‘*Class of ’76* (1999) oyununu ve sürecine, ele alınan bu konu bağlamında değinecek olursak:

Bu oyun, topluluğun kendi çalışma süreci üzerine kafa yormasına yol açan otobiyografik bir projedir. Bu gösteri ilkin, performansçı Alexander Kelly’nin Chuckery Infants’ School’dan eski sınıf arkadaşları ve onların sonradan ne oldukları hakkında bilgi verdiği on beş dakikalık bir eser olarak vücut bulmuştu. Tüm bilgiler –sözgelimi Lahkir Singgh’in ne pahasına olursa olsun futbol oynaması– uydurmaydı, hatta Kelly bazı adları kafadan atmıştı, çünkü onları hatırlayamıyordu. Bu durum, oyunun gerçeği sunmaya çalışan ikinci bir versiyonunun ortaya çıkmasına yol açan ve Kelly’nin bahsettiği kişilerin bazılarının da tanıklık ettiği bir araştırma sürecini doğurdu. Bunun neticesinde bir araştırma süreci doğdu ve ortaya ilk eserin ikinci bir versiyonu çıktı. Bu versiyonda gerçek ortaya konmaya çalışılıyordu ve Kelly’nin bahsettiği kişilerden bazıları oyunu seyretmeye gelmişti. Oyunun gelişiminin son safhasındaysa, önceki süreç hakkında düşünüp taşınan bir versiyon vardı. Bu parçada, Kelly kendini ve projesini seyirciye tanıtıyor ve ardından oyunun nasıl yapıldığını, alımlandığını izah ediyor, bu süreçte belleğin rolü üzerine kafa yoruyordu. Hafıza, otobiyografik performansın yaratılmasındaki önemli bir unsurdur. İnsan belleği bir süzgeç işlevi görür ve bunun neticesinde, anımsanan şey gerçeğin kendisi değil, gerçeğin işlenip süslenmiş bir versiyonu olabilir. ‘*Class of ’76*’te Kelly sınıf arkadaşları hakkında şöyle der:

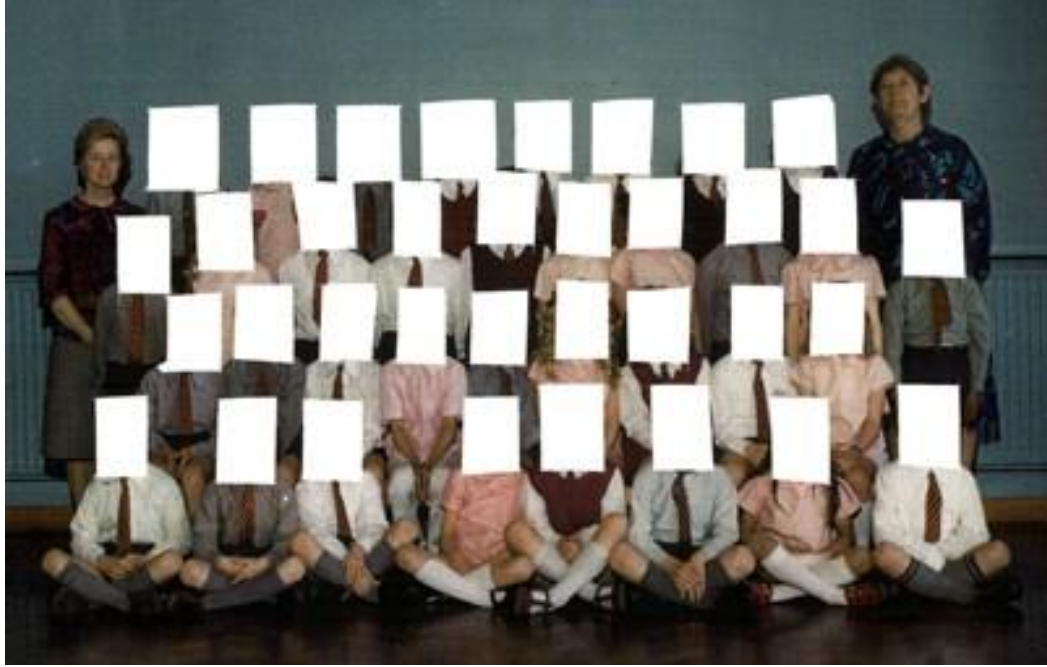
¹⁵⁰E. Govan, H. Nicholson, K. Normington, “**Making a Performance**”, 61

“Onları böyle hatırlıyorum.”¹⁵¹

İşte bu cümleyle, onların gerçek halleri ile temsil edilme tarzları arasındaki muhtemel kaymanın altını çizer. Söz konusu oyun, bu tür yorumlar yoluyla, gerçekliğin farklı öznellikler sebebiyle farklı versiyonlarının ortaya çıkabileceğini öne çıkarır. Örneğin Kelly bir hikâye anlatıcısı olduğunu bildirir ve başka tür özne konumlarından yazma olasılığına da kapı aralayan bir öz-temsil tarzına etkin bir şekilde girer. Yeniden anlatma ve hatırlama pratiği performans çalışmasına biçimsel bir yapı da verebilir. ‘*Class of ’76*’da mevzubahis olan şey olgusal bir karşılaşmamış gibi sunulmuştu. Kelly çoğu zaman bir panoya bakıp bir şeyler okuyor ve bir sınıf fotoğrafındaki yüzlere öyle işaret ediyordu ki, aktarılan bilgiler böylece sahicilik kazanıyor gibi oluyordu. Oyun içindeki sekanslar “Daha başka ne hatırlayabilirim?” gibi yorumlarla çerçeveleniyor ve ardından “Bay Turner bize dişlerimizi nasıl fırçalayacağımızı öğretiyor ve kravatını bağlıyor” gibi maddeler içeren bir liste geliyordu. Aksiyonu yeniden yaratma çabası söz konusu değildi; aksine, hatırlama ânına vurgu yapılıyordu. Geçmiş ile şimdiki zaman arasındaki bu ilişki otobiyografinin ne şekillerde kurulduğunu gösterir.¹⁵²

¹⁵¹E. Govan, H. Nicholson, K. Normington, “**Making a Performance**”, 63-64

¹⁵² A.g.k. / 63-64



Resim 4.2. Third Angel, “Class of’76” oyunundan bir sahne.
Kaynak: <http://www.thirdangel.co.uk/archive.php?id=15> (20.12.2013)

Tanık olma edimi, otobiyografik performansı alımlanması açısından merkezi bir nitelik taşır. Seyirci kitlesinin içindeki bireyler, olan biteni edilgence izleyen kişiler değildir; tam tersine, onların etkin dinleyiciler olduğu kabul edilir. Ve malzemenin sahici doğası seyirciyi çoğu kez performansçıyla etkin bir ilişkilenemeye çeker. Tiyatro esas itibariyle bir seyirci kitlesinin varlığına dayanır, ama tanık olma mefhumu farklı düzeyde bir angajmanı akla getirir. Performans içindeki tanıklık sürecini inceleyen uzmanlar, duygusal travma ve bellek ve bu ikisinin arasındaki ilişkinin analizini konu edinen travma incelemeleri alanındaki çalışmalardan faydalanmıştır. Travma incelemelerinde olduğu gibi, performans uzmanları da kişisel anlatıların tesirini teslim eder ve tanıkların içindeki, kendilerine anlatılan hikâyeye tanıklık etme itkisini kabul

eder.¹⁵³ Tanıklık etme genelde bir felakete verilen tepki olarak ifade edilir, ama performans üzerine çalışan bir uzman olan Peggy Phelan şunu da söyler:

*“Tiyatrodaki tanıklık... fani bedenlerimizde, eksiklerle dolu zihinlerimizde, kusurlu kalplerimizde ve fakir dillerimizde neşeye, hazza ve keyfin derinliğine tanıklık etmeye dönük bir o kadar hain ve bir o kadar acil ihtiyaca karşılık verme yetisini keşfetmemize de yardımcı olabilir.”*¹⁵⁴

O halde tanıklık, iki yönlü iletişime girmek için uzatılan bir davetiyedir ve ortaklaşa yaratımla ortaya çıkarılmış otobiyografik performansta, bu davetiye genelde şahsi ve mahrem bir nitelik taşır. Oyuncular seyirci kitlelerini performans-yapımının ana bir unsuru telakki eder. Tanıklığa yapılan vurgunun gerek biçimi gerekse içeriği etkilediği görülebilir. Doğrudan seyirciye hitap edilmesinin otobiyografik performans açısından temel bir nitelik taşıdığından bahsetmiştik, çünkü performans olayında performansçı ile seyirci arasında bir diyalog olduğu kabul edilir.¹⁵⁵

Forced Entertainment'ın “*Speak Bitterness*” başlıklı gösterileri tanıklık kavramını epey kamçılayıcı, meydan okuyucu bir tarzda kullanır. İlk kez 1994'te ortaya

¹⁵³E. Govan, H. Nicholson, K. Normington, “**Making a Performance**”, 68

¹⁵⁴ A.g.k. / 70

¹⁵⁵ A.g.k. / 70

konan bu oyun, hem gerçek hem kurgusal içeriği olan itiraflardan oluşuyordu. O zamandan bu yana hem bir tiyatro oyunu, hem de altı saat süren bir çalışma olarak sergilenmiştir. Performansçılar resmi takım elbiseleri giyiyor, üzeri karmakarışık kâğıtlarla dolu uzun bir masanın arkasında sıralanıyor ve itiraflarını doğrudan seyirciye hitaben dile getiriyordu.¹⁵⁶

Britanya kökenli tiyatro topluluğu The Frantic Assembly kendi gösterilerinde topluluk üyelerinin personalarını kullanır. Topluluk üyeleri performanslarda birbirlerinin gerçek isimlerini kullanmış ve hatta birbirlerinin gündelik hayatlarına atıflar içeren kısımlar dahil etmiştir. Bu strateji seyircileri kanlı canlı performansçılarla özdeşleşmeye teşvik eder ve bu öyle bir şeydir ki, böyle bir özdeşleşmenin sonucunda seyirciler, üst düzey bir fiziksellik gerektiren performanslarında topluluk üyelerinin ne düzeyde kişisel risk aldığına ilişkin endişeleri artabilir. Kısacası, çalışmanın otobiyografik unsuru angajmanı teşvik etmenin aracı olarak kullanılır ve böylece seyircinin fiziksel ve duygusal açıdan incinebilir olduğunu fark etme kabiliyeti güçlenmiş olur.¹⁵⁷

Ortaklaşa yaratım süreçlerinde otobiyografik olana yönelimin bilinçli tercihlerin dışında, farklı değişkenlerden kaynaklanan bir tür rastlantısallık veya sürecin başından itibaren tasarlanan bilinçli bir seçim olabileceğine değinmiştik.

Oyun Deposu tiyatro topluluğunun “*Aptal, Sıradan ve Suçlu*” oyunu, daha önce de değinildiği üzere, bütünüyle otobiyografik bir iş olup, oyunun otobiyografik yapısı ise bilinçli bir tercihtir. Karakterler, oyuncuların kendileriyle örtüşür. Oyuncular, oyunun

¹⁵⁶E. Govan, H. Nicholson, K. Normington, “**Making a Performance**”, 70

¹⁵⁷ E. Govan, H. Nicholson, K. Normington, “**Making a Performance**”, 61

gösterimi sırasında birbirlerine kendi isimleriyle hitap etmekte olup oyun metninde karakter isimleri olarak oyuncuların kendi isimleri kullanılmaktadır.

“*Aptal, Sıradan ve Suçlu*” oyununda, otobiyografik olanın metinsel olarak değil, biçimsel olarak dönüştürülmesi söz konusu idi. Kullanılan hikayeler oyuncuların kendi kişisel hikayeleridir. Oyunun temel malzemelerini oluşturan bu hikayeler gerçektir ancak sahneleme gerçekçi bir biçimde oluşturulmamıştır. Örneğin; “*Aptal, Sıradan ve Suçlu*” oyununun bir bölümünde bir taciz hikayesi anlatılır. Bu olay gerçekten yaşanmıştır, metnin içinde bu durumu yaşayan kişinin bir oyuncu olduğundan ve kendisini arayıp evine davet eden kişinin belki de ona bir oyunda rol teklif edeceği düşüncesiyle oraya gittiğinden bahsedilir. Oyuncu bu hikayeyi anlatırken tekerlekli bir platformun üzerinde oturmaktadır ve diğer iki oyuncu onu döndürmektedir. Fondaki müzik, kurularak çalışan müzik kutularının üzerinde dönen balerin bebekleri çağrıştırmaktadır. Bu bölümü oynayan oyuncu ise metni gerçekçi bir üslup içinde doğrudan seyirciye bakarak anlatmaktadır. Gerçekte olmuş olanın (ya da olgusal olanın) otobiyografik olan üzerinden kurmaca ile olan ilişkisi sahneleme biçimiyle kurulmaya çalışılmıştır.

“ *Şimdi kalkıyorum. Çıkmak için kapıya yöneldim. Beni tuttu ve kendine çevirdi. Belki bir çeşit fantezidir bu, ya da şu anda onun bunları dinleyebilme ihtimali benim anlatışıma yön veriyor, bilmiyorum.*”¹⁵⁸

Yukarıda oyun metninden alıntılanan bölümde oyuncu anlattığı olayda onu taciz eden kişinin gösterim sırasında kendisini izlemekte olabileceğinden bahseder. Bu izlenme halinin oyuncunun deneyimi anlatışına yön veriyor olabileceğinden bahseder. Burada yine anlatılan hikayenin gerçekliğine vurgu yapılmak istenmiştir. Aynı zamanda

¹⁵⁸ Oyun Deposu, “*Aptal, Sıradan ve Suçlu*”, 2011

bu durum, yaşanmış deneyimin gerçekliğinin bir kurgu olarak yeni bir ifadeye dönüştürülmesiyle ilintilidir. Bu monoloğun yazımında dil, geçmiş zaman ve şimdiki zaman arasında gidip gelmektedir.

Ortaklaşa yaratım yoluyla gerçekleştirilen ve otobiyografik olana yaslanan işlerin prova aşaması genellikle zorlu ve sakınımsız olma gerekliliği dolayısıyla manipülasyona açık süreçleridir. Çünkü prova sırasında soyut anlamda bir çıplaklığı gerektirir.

4.3. Mekanı Dönüştürmek

Dünya çapında tanınmış tiyatro insanı ve yönetmeni Peter Brook'un yirminci yüzyıl tiyatrosu üzerinde büyük etki yaratmış "*Boş Alan*" (*The Empty Space*) kitabının başında şu meşhur sözü yer alır:

"Herhangi boş bir alanı alıp işte bir sahnedir diyebilirim."¹⁵⁹

Brook kendi döneminde yaygın olan prosenyum (proscene) sahne tiyatrosunun geleneklerinin ötesinde gerçekleştirilecek türden çalışmalara ilgi duyuyor ve farklı gösteri mekanları ile deneyler yapmaya çalışıyordu. Bu yöndeki çalışmaları ve deneyimlerinin bir sonucu olan yukarıdaki cümlesi, tiyatrodaki uzama ve mekana başka bir açıdan bakmanın, mekanı yeniden tasavvur edip onu dönüştürmenin düsturu olagelmiştir. Birçok tiyatro uygulayıcısı tarafından benimsenmiş olan bu yaklaşımın da etkisiyle, çağdaş gösterimde, mekanla ilişkilenen iş, sanatçının müdahalesinin seyircilere belirli bir mekan ya da mekan dizisi üzerine yeni bakış açıları sunduğu yerleşik bir pratik haline gelmiştir.

¹⁵⁹ Brook Peter, "**Boş Alan**", Çeviren Ülker İnce, 7.

Bu yaklaşıma dair pratikler, yeni yaratıcılık alanlarına olanak tanıyarak, Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu'nun yararlandığı biçimlerden biri olarak, tasarımların mekana göre yapıldığı, mekanların dönüştürüldüğü işleri karşımıza çıkarmaktadır.

Forced Entertainment topluluğunun '*A Decade of Forced Entertainment*' oyununda geçen şu sözler, mekanla-ilişkilenen malzemeye nasıl yaklaşılınabileceğine dair adeta metaforik bir gösterge niteliği taşımaktadır:

“Ülkenin bir haritasını çıkardılar ve onun üzerine– siyasi ve endüstriyel çatışmalar, çevre felaketleri, gösteri dünyası evlilikleri ve ünlülerin boşanmalarını içeren son on yılın olaylarını işaretlediler.”¹⁶⁰

Birçok çağdaş ortaklaşa yaratım topluluğu, yukarıdaki Forced Entertainment örneğinde görüldüğü gibi, doğrudan uzamla ya da mekanla ve gündelik hayat içinde toplumsal mekân-açma meselesiyle bağ kurar ve kendi çalışmasına bu faaliyet üzerine gözlemlerini dahil eder. Bu pratik, Baudelaire'in “flâneur” kavramını kendine mâl eden Walter Benjamin'e referansla anlaşılabilir: Flâneur şehrin manzarasındaki özel güzellikle uyum içinde şehrin içinde dolaşıp duran biridir. Benjamin'in flâneur modeli şehri, şehrin mekânları içinde yaşayarak okuyan bir figüre ve bu mekânların temsil ettiği o birikmiş toplumsal pratiklerin takdir edilmesine dayanır. Bu flâneur toplumsal pratik üzerine düşünürken eleştirel bir 'rahatlamış uzmanlık' konumunu benimseyebilir. Bir tür yabancılaşmaya, yaşantılayana deneyimlediği mekana dönük bir tür mesafe

¹⁶⁰E. Govan, H. Nicholson, K. Normington, “**Making a Performance**”, 120 - 121

kazandırmaya yönelik bu süreç seyirciyi eğitip politikleştirebilecek, ona ilham verebilecek şekilde sanatçının mekanla farklı bir ilişkiye girebilmesini mümkün kılar. Bu ise mekana ilişkin koşullanmışlıkların aşılması ve mekanın farklı bir kullanıma, çağrışımlara açılması, yaratıcı bir dönüşüme tabii tutulmasını olanaklı kılar.

Bir mekanda var olmak, uzamda yer işgal etmek demektir. Bir gösteriye mekan oluşturması bağlamında oyuncular ya da icracılar (performansçılar) açısından bir yeri işgal etmeye dair etik meseleler, olduğu gibi, seyirci açısından da bir mekâna davet edilmeyi çevreleyen meseleler vardır. Bu mesele aslında basit anlamda zaman mekan ilişkisinin en yalın sorusuyla ifade edilebilir.:

“Bir yeri öğrenmek ne kadar zaman alır?”¹⁶¹

Mekanla-ilişkili gösterimler için önemli bir sorudur bu, çünkü araştırma yapımları ve bir oyun geliştirmeleri için sanatçılara tanınan zaman dilimi kısa olabilir. Hal böyle olunca oyuncular söz konusu mekanı ancak yüzeysel bir şekilde öğrenebilir. Gelgelelim, daha önce belirtildiği gibi, belirli bir mekana yabancıyla bakmanın getirdiği kimi sanatsal fırsatlar da vardır. Forced Entertainment’ın yönetmeni Tim Etchells, zaman mekan ilişkisine dair benzer bir soruyu bir sanatçının bakış açısından sorar:

¹⁶¹ A.g.k. / 121

*“Bir yere dair yalan söyleyebilmeniz için, orada ne kadar yaşamış olmanız gerekir?”*¹⁶²

Bu soru oyuncuların yaratıcı projeyi geliştirmek için olgu ve kurguyu harmanlayacağını ve buldukları gerçek malzemeyi bu yolla şekillendireceğini kabul eder. EtcHELLS bu soruyu Forced Entertainment’ın 1995’te meydana getirdiği *“Nights in the City”* başlıklı esere referansla dile getirmişti. Topluluk için alışılmadık bir şekilde bürünmüş olan bu mekanla-ilişkili iş, Sheffield etrafında rehberli bir otobüs turu şeklinde gerçekleşiyordu. Oyuncular Sheffield’i gayet iyi biliyordu, çünkü on bir yıldır orada yaşıyorlardı. Otobüsün ziyaret ettiği yerlerle ilgili öyküler uydurularak. Seyirciye;

*“Buranın etrafındaki tüm caddeler geçmişteki meşhur futbol holiganlarının adını almıştır. Tüm binalar adlarını hayaletlerden ve temizlik ürünlerinden ve kaldırımlarda dolanıp duran hükümlü fahişelerden almıştır.”*¹⁶³

türünden ‘bilgiler’ verilmiştir. Forced Entertainment’ın söz konusu işi, kimi zaman olduğu gibi yerin merkezi önemini irdelemek için belirli, özellikle seçilmiş mekan ve uzamlarda gerçekleştirilir.

¹⁶² A.g.k. / 131

¹⁶³ E. Govan, H. Nicholson, K. Normington, **“Making a Performance”**, 131

Yukarıdaki bölümlerde anlatılmaya çalışıldığı üzere, çağdaş gösterimin yaratıcıları, küresel değişim iklimine gösterim ve teatralliğin hem sınırlarını değiştirerek, hem de kültürel, toplumsal ve fiziksel kısıtlamalarını yeniden tahayyül ederek karşılık verdiler.¹⁶⁴ Bu karşılıklı kurgulanmış öyküleri, otobiyografik unsurları ve mekanı yeniden ele almayı, farklılaştırmayı ve dönüştürmeyi içeren mekanla kurulan etkin ilişkiyi söz konusu sanatsal sınırların aşılması adına birer araç ve kaynak olarak kullandılar.

4.4. Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosunda İşbirliği Modelleri

Gerek Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu olgusunun ortaya çıkışında kurucu rol oynayan, gerek Türkiye’de bu yöntemi kullanan toplulukların ele alındığı bölümlerden, gerekse bu toplulukları yararlandıkları kaynaklar ve kullandıkları biçimler bağlamında incelerken görüldüğü üzere, Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu'nun ilk defa sahneye çıkmasından itibaren geçen son elli yılda kelimenin tam anlamıyla binlerce topluluğun her biri kendine özgü bir süreç ile ortaya çıkmıştır. Bu zaman zarfında akademisyenler, genellikle belirli bir projede kullanılan sürecin analizi aracılığıyla, bu toplulukların deneyimlerini sınıflandırma, tasvir etme ve tanımlama girişiminde bulundular. Ancak bir projeden diğerine oldukça farklılaşan bu süreçler akademik çevreye göre çeşitlenen sınıflandırmalar ile sonuçlandı ve toplulukların birbiri ile ilişkisini tanımlama konusunda çok da yardımcı olmadı.

¹⁶⁴E. Govan, H. Nicholson, K. Normington, “**Making a Performance**”, 192

Üç başlık halinde yer verilen terminoloji, ‘Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu'nun praxisini sınıflandırmak ve tanımlamak için bir yol önerirken bu alanın daha belirgin bir analizine de imkan sağlama yönünde bir adım olarak kabul edilebilir.¹⁶⁵

- Kolektif İşbirliği,
- Yönlendirilen İşbirliği
- Uzmanlaşmış İşbirliği

Bu terimler belirli toplulukların kendileri ve çıkardıkları işler hakkında kesin bir analiz sunmaktan ziyade bu toplulukların süreçlerini araştırmaya ve tartışmaya davet eder. Aynı zamanda herhangi bir ortaklaşa yaratım topluluğunun süreçlerinin yerleştirilebileceği üçlü bir düzlem sağlayarak pek çok farklı topluluğun işlerini de sorgulamaya olanak sağlar. Şekil 4.1’de görülebileceği üzere, her bir yaklaşımın bir kenarı oluşturduğu üçgende, toplulukların süreçleri, bu yaklaşımlara farklılaşan ilişkilerde ortaya çıkar. Bir topluluğun çalışması bir yaklaşıma yakın konumlandırılabilirken diğeri yaklaşımlar arasındaki alanda var olabilir.

Bu tez çalışmasında da ele alındığı gibi ortaklaşa yaratım tiyatrosu bağlamında incelenen toplulukların çalışma süreçlerinde önemli farklılıklar ve benzerlikler vardır.

İşbirliği süreçlerinin doğasına odaklanmak demek ortaklaşa yaratım topluluğunun kişiler arası ilişkilerine odaklanmak demektir. Tüm topluluk üyeleri eşit olarak mı görülüyor? Ortada güçlü bir lider var mı? Geleneksel tiyatro rollerinden kaç

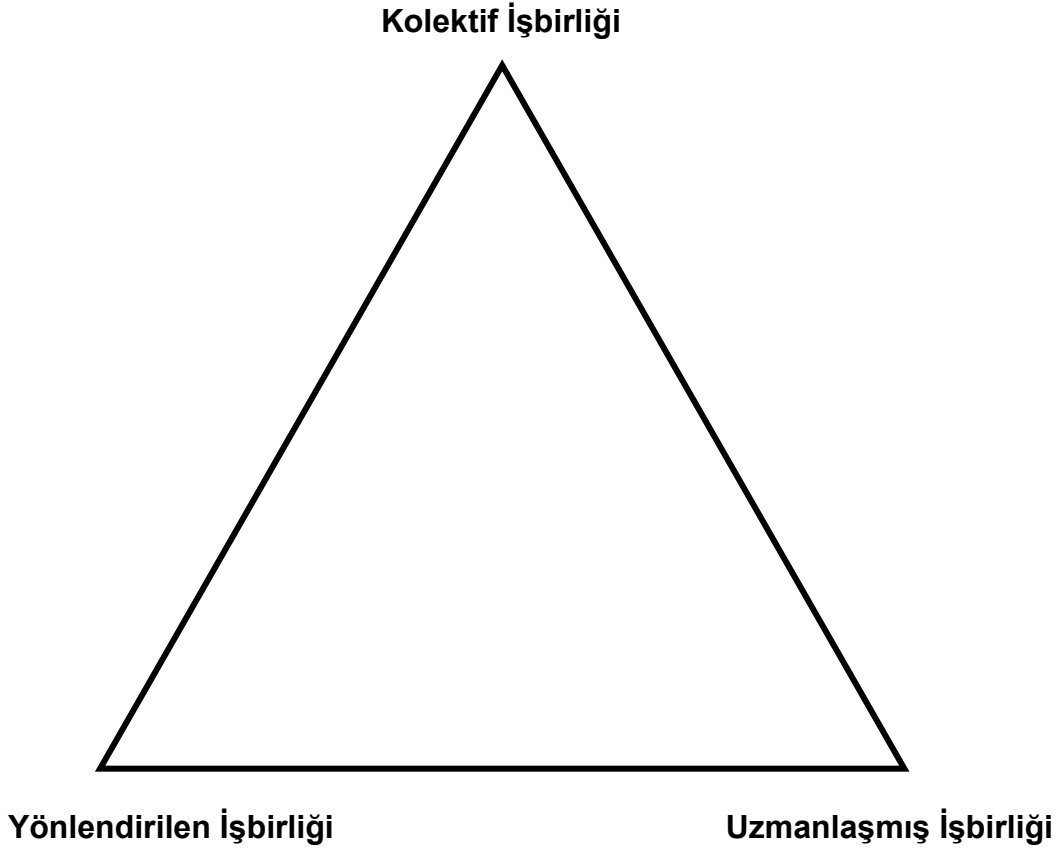
¹⁶⁵ WEBER, Jason E., Emerson Collage, “Defining Approaches to Collaboratively – Generated Devised Theatre”, August 2010

tanisi mevcut? Bu ve diğer sorulara yanıt vermek belirli bir topluluğun süreçlerinde var olabilen kilit unsurları tanımlamaya yardımcı olabilir.

Şekil 4.2’de görülebileceği üzere, Türkiye dışından “Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu” toplulukları olarak tez çalışmasında incelenen, The Living Theatre, The Open Theatre, The Wooster Group, Theatre du Soleil, The People Show, Forced Entertainment ve The Frantic Assembly işbirliği modeli şemasına yerleştirilmiştir.

İlk yaklaşım, The People Show tarafından - tek başına olmasa da - oldukça yaygın biçimde kullanılan ‘Kolektif İşbirliği’dir. Kolektif işbirliği, ortaklaşa yaratım yaklaşımında işbirliğinin en saf biçimi olarak nitelenebilir. Tamamen bu yöntemle çalışan bir toplulukta tüm üyeler için yaratımında eşit sorumluluk ve bitirilen ürün için de eşit övgü alırlar. Projelerin geliştirilmesinde ya da sunumunda geleneksel tiyatro rollerinden —oyun yazarı, yönetmen, oyuncu ya da tasarımcı— hiçbiri kullanılmaz, ancak kullanılırsa da örtülü şekilde birlik ya da yaratıcılar olarak bir başlık altında anılırlar. Kolektif İşbirliği’ndeki katılımcılar başlangıçtaki beyin fırtınası ve ön araştırmadan, oyun yazımına, oyunu sahnelemeye ve nihai performansa kadar tüm süreçlerdeki işleri paylaşırlar. Bir oyun yazarı ya da yönetmen tarafından grup üyelerine dayatılan bir bakış açısı olmadığı gibi, oyuncu-tasarımcı ya da yönetmen-dramaturg ayrımı tarafından önerilen bir uzmanlaşma da bulunmaz. Performans tam anlamıyla her bir kişi tarafından yaratılmıştır.

Diğer yaklaşım ‘Yönlendirilen İşbirliği’dir. Bu yaklaşım The Wooster Group tarafından aynı zamanda şekilde de görülebileceği üzere kısmen The Living Theatre ve The Open Theatre tarafından temsil edilir. Ancak grup dinamiklerine güçlü bir lider sunduğu için bu yaklaşım Kolektif İşbirliği’nden oldukça uzaktadır. Aynı zamanda Theatre du Soleil’de bu yaklaşıma yakındır, ancak kolektif işbirliğine ise diğer topluluklardan daha yakındır.



Şekil 4.1. Ortakaşa Yaratım Tiyatrosu'nda İşbirliđi Modelleri

İdeal formunda 'Yönlendirilen İşbirliđi' bütün işbirliđinin unsurlarını belirleyen bir yönetmen-tasarlayıcı içerir. Bu yönetmen kaynak malzemeyi belirleyecektir, alıştırmalar sağlar, araştırma, çalışma ve provalar için faaliyetleri düzenler hem de performansın seyirciye nasıl sunulacağına da karar verir. Diğer katılımcılar yönetmen tarafından sınırları çizilen bir alanda çalışırlar. Örneđin, bir yönetmen ünlü bir Çinli imparatorun hayatıyla ilgili ortaklaşa bir oyun yaratımına karar verebilir. Ayrıca

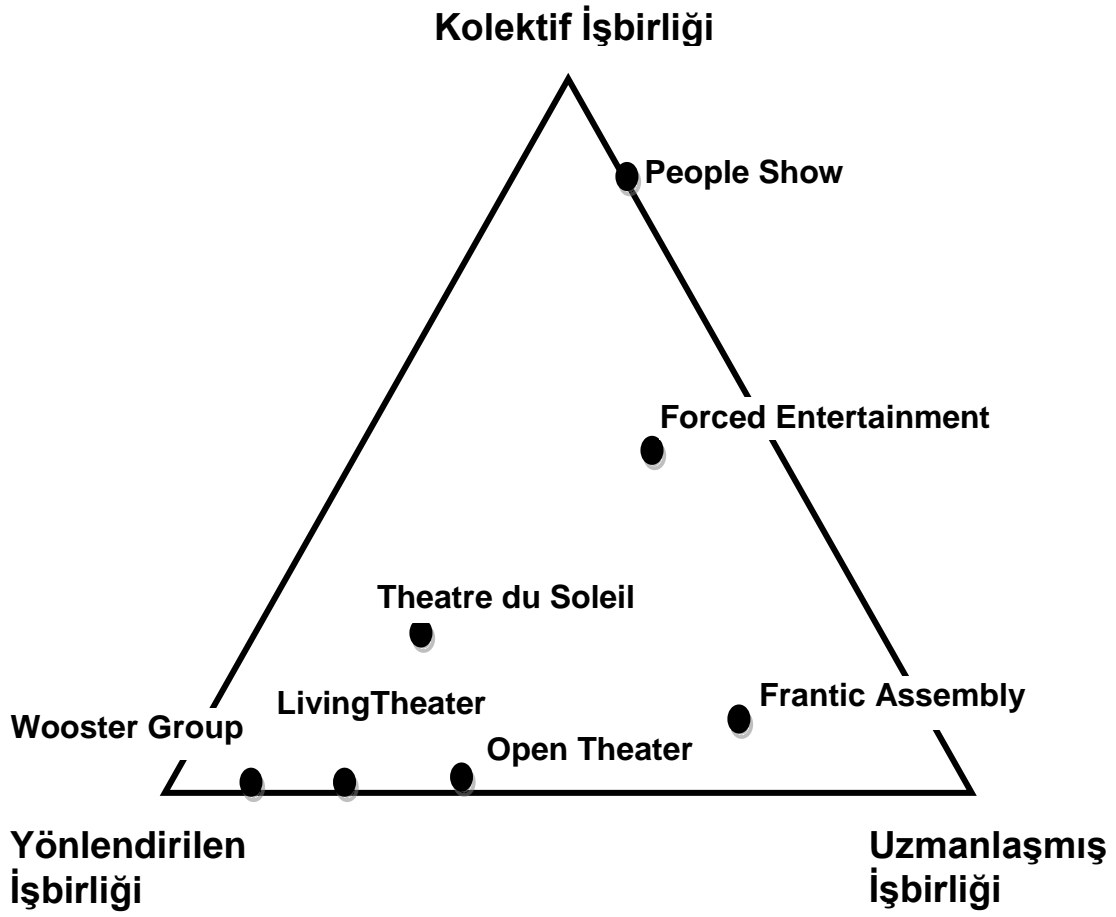
fotoğraflar, biyografiler ya da diğer malzemeleri tedarik eder ve bu malzemelerin nasıl inceleneceğine ya da yorumlanacağına dair grup üyelerine bilgi verecektir. Bir sonraki adım bir dizi alıştırmaların ana hatlarıyla belirlenmesi —muhtemelen aşına olduğu Çinlilere özgü bir performans tekniğini kullanarak— ve oyuncuların araştırmalarından malzeme çıkarmaları için teşvik edilmesidir. Sonrasında, başlangıçta güttüğü belirli amaca sadık kalarak, oyuncular tarafından üretilen malzemeyi sahneye koyacağı bütünsel bir anlatıma dönüştürmek için düzenler, bağlar ve birleştirir. Yönlendirilen İşbirliği'nde yönetmenin rolü bir sınıftaki öğretmene ya da geleneksel oyun kurucu bir liderin rolüne benzer ki bu örneklerde grup üyelerinin kendi başlarına ya da dışarıdan bir göz olmaksızın bütüncül bir ürün ortaya çıkaramayacakları kabul edilir. Yönlendirilen İşbirliği'nde yönetmen dışındaki tüm katılımcılar birbirine eşittir, yönetmen ise hem topluluk üyelerinin hem de seyircinin üstünde konumlandırılır ve her iki grubu da amacı doğrultusuna yönlendirir.

Üçüncü ve son yaklaşım 'Uzmanlaşmış İşbirliği'dir ve Frantic Assembly tarafından yoğun biçimde kullanılır. Uzmanlaşmış İşbirliği, Yönlendirilen İşbirliği'nde olduğu gibi sadece yönetmen-küratör değil birkaç rol ya da uzmanlaşma barındırır. Bu roller tiyatrodaki bulunan geleneksel roller olabilir —oyun yazarı, yönetmen, oyuncu ya da tasarımcı— ya da bir projeye özgü yeni roller olabilir (dövüş uzmanı vb.). Uzmanlaşmış bir İşbirliği'nde hangi rollerin görüneceğine dair gereklilikler yoktur ancak kilit noktası, projenin hemfikir olunan sorumluluklarının ortaklaşa üstesinden gelinemeyecek kadar zorlayıcı olması ve bu yüzden ihtiyaç duyulan uzmanlık alanlarına göre sorumlulukların katılımcılar arasında bölüşülmesidir. Bu Yönlendirilmiş İşbirliği'nden farklıdır çünkü bu yaklaşımın ideal biçiminde tüm katılımcılar hiyerarşi olmaksızın eşittir. Bu yöntemde bir yönetmen ihtiyaçtan dolayı seçilirse doğrudan bir lider ya da rehber haline gelmez; belirli bir sahneleme deneyimi ile o da sadece bir grup üyesi olarak çalışır. Bir başka varsayıma dayandırsak, bir topluluk bir filin çölden geçiş yolculuğunu oyunlaştırmayı önerebilir. Bu yaklaşımda, grup üyeleri bir fili yaratmak ve

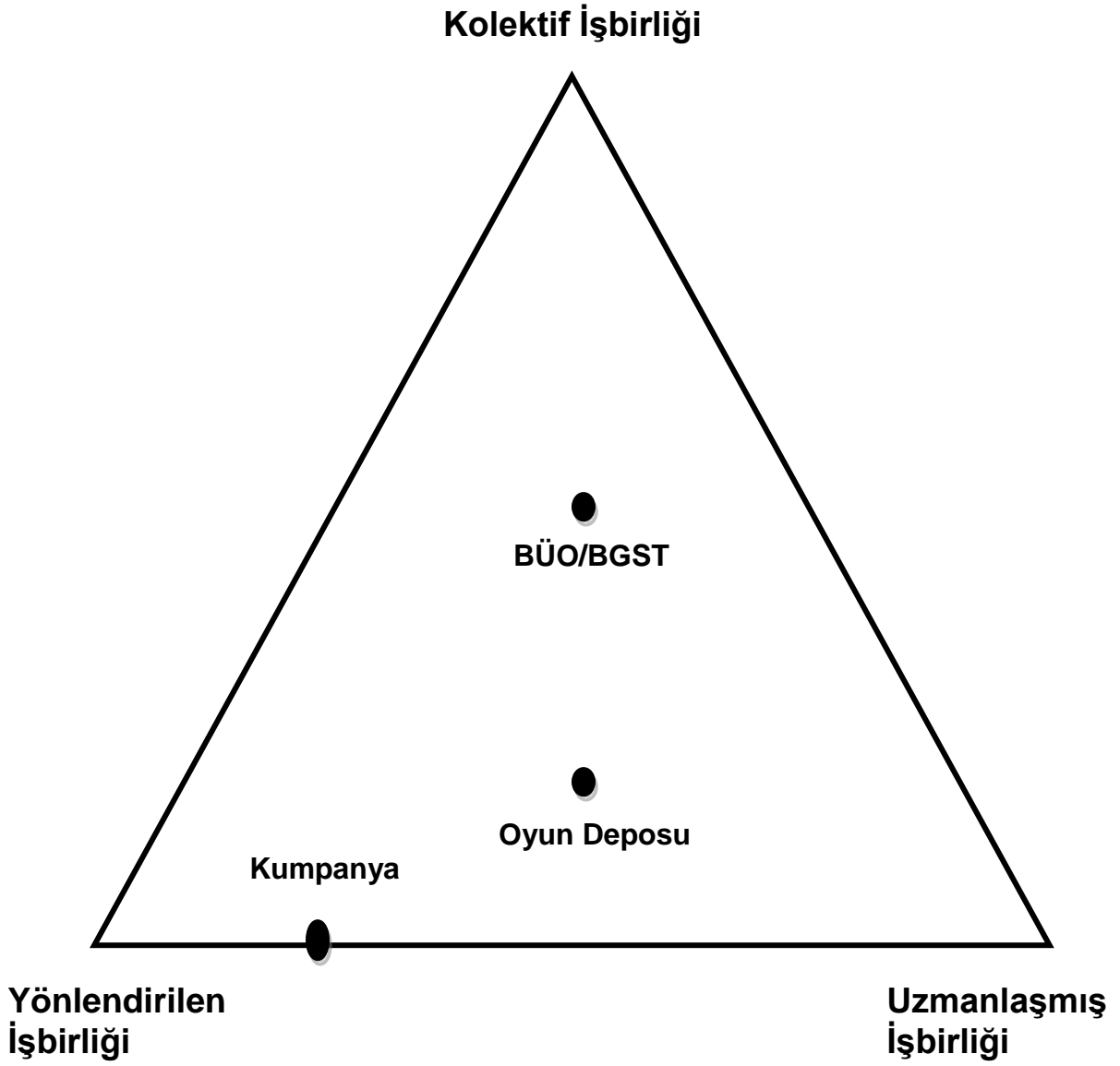
yürütmek için bir kukla uzmanına, filin sesini düzenleyecek ses mühendislerine ve seyircinin bakışından kuklacıların işini gözlemek için bir yönetmene ihtiyaç olduğuna karar verebilirler. Bu uzmanlaşma grubun birlikte çalışma ve birbirinin işini yorumlama yeteneğini sınırlandırmaz ve tüm katılımcılar bir bütün olarak çıkarılan işte eşit hakka sahip olduğu için hiç kimse son söze sahip olmaz. Bununla birlikte kukla oynatma yeteneği olmayan grup üyeleri bu görevi yeteneği olanlara bırakırlar ve böylece Kolektif İşbirliği'ni güvence altına alırken ortaya çıkarılan işi de riske atmazlar.

The Frantic Assembly, hem ekip içerisinde iki yönetmenle çalışıyor olmalarıyla hem de yaratımın ortaklığına yönelik yaklaşımlarında süreçte çözümlerin tek bir kişiden beklenmemesine ilişkin fikirleriyle ve katılıma açık yapılarıyla ortaklaşa yaratım tiyatrosu iş birliği modellerinden, yönlendirilen işbirliğine uzak, aynı zamanda topluluk içerisinde uzmanlaşmış rollerin de bulunmasından ötürü, 'Uzmanlaşmış İşbirliği'ne daha yakın bir noktada durmaktadırlar. Forced Entertainment topluluğu ise, hem 'Uzmanlaşmış İşbirliği'ne, hem de 'Kolektif İşbirliği'ne hemen hemen aynı uzaklıkta olup, her iki yaklaşımı da barındırır.

Şekil 4.3'de ise Türkiye'de ortaklaşa yaratım yöntemine yakın şekillerde çalışmış veya çalışmakta olan topluluklar bu üç yaklaşım açısından ele alınmıştır. Kumpanya, Yönlendirilen İşbirliğine yakın, Oyun Deposu tiyatro topluluğu ise hem yönlendirilen işbirliğine hem de uzmanlaşmış işbirliğine eşit mesafede durmakta, ancak kolektif işbirliğinden uzaktadır. Büro ve Bgst ise Kolektif İşbirliğine daha yakın bir noktada durmaktadır.



Şekil 4.2. Türkiye dışından Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu topluluklarının işbirliği modeli şemasındaki yerleri



Şekil 4.3. Türkiye’de Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu yöntemlerini kullanarak çalışan toplulukların işbirliği modeli şemasındaki yerleri.

5. BİR ÖRNEK İNCELEMESİ OLARAK “ÇİRKİN İNSAN YAVRUSU”

Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu yaklaşımının Türkiye’de bazı topluluklarca çeşitli yönleri bilinçli ya da sezgisel olarak farklı biçimlerde yorumlanmak suretiyle değiştirilerek ya da uyarlanarak uygulandığı üçüncü bölümde görülmüştü. Bu topluluklardan birisi de, görece kısa bir süre birarada kalmış ve iki oyun sahnelemiş olmasına karşın, ortaklaşa yaratım yaklaşımını başat bir üretim biçimi olarak işlevselleştirmiş olan Oyun Deposu topluluğudur. Bu bölümde, daha önce ortaklaşa yaratım tiyatrosuna ilişkin ortaya konulanlar doğrultusunda kurucuları arasında yer aldığım söz konusu topluluğun Oyun Deposu’nun “*Çirkin İnsan Yavrusu*”(2008) oyununun bir analizi (çözümlemesi) sunulacaktır. Sahneleme sürecinin her aşamasında aktif rol almış bir topluluk üyesi olarak içinde yer almış olduğum oyunun yaratımında, ortaklaşa yaratım süreçleriyle paralellik gösteren çalışma biçimleri, yaratım ortağı ve süreçteki rolleri, oyunun yaratım sürecinde yapılan çalışmalar; oyunculuk, doğaçlama, dramaturji ve metin, tasarım ve sahneleme incelemenin temel noktalarını oluşturur.

Oyun Deposu’nun “*Çirkin İnsan Yavrusu*” adlı ilk oyununda kendini belli eden anlayış, bunun daha önce ele alınan ortaklaşa yaratım yöntemini benimsemiş, uygulamış ve hatta belli oranlarda kurmuş topluluklarla benzerlikler gösterir. Özellikle farklı anlatım olanaklarından yararlanma eğilimi, biçimsel yaklaşım, tematik duyarlıklar, günceli süslemeden ve ‘şimdi ve burada’ mottosuna olabildiğince yaklaşılmaya çalışarak seyirciye aktarma gayreti, günümüz dünyasının parçalı yapısını oyunlarında dönüştürerek de olsa verebilme ve estetiği bunun üzerinden kurma çabası, politik ve hatta toplumsal olarak riskli alanlar ile sanatsal anlamda risk alma halini eşleştirme yönelimi Oyun Deposu’nu “*Çirkin İnsan Yavrusu*” bağlamında diğer ortaklaşa yaratım topluluklarıyla en azından zihinsel yönelim ve sanatsal pratikler anlamında akraba kılan yönler arasındadır. Bu ‘*Çirkin İnsan Yavrusu*’nun tanıtım yazısında

da açıkça görülebilir: “*Oyun Deposu* isimli tiyatro topluluğunun ilk oyunu olan ‘Çirkin İnsan Yavrusu’, hareketsetel ve sözel ifadenin anlatım olanaklarından yola çıkarak üretilmiş bir çalışma. Teatrel açıdan dramatik bir öykü anlatmak yerine, inorganik bölümlerden oluşan parçalı bir yapı sunan oyun, mekansız ve zamansız bir düzlemde, Türkiye’ye ait güncel bir meseleyi sahneye taşıyor. Türkiye’den üç kadının kimliklerini oluşturma süreçlerini ve bu süreçte toplumun önyargılarıyla baş etme çabalarını ele alan oyun, sokakta ve hayatta birbirine teğet geçen bir eşcinsel, bir türbanlı, bir de kürt kadının ortak deneyim alanlarını görünür kılıyor. Toplumsal açıdan ortak süreçlerden geçen bu üç kadının karakterleri ve yaşam olasılıklarıyla değişen tepki verme biçimlerini mercek altına alıyor. Oyunun temel bakış açısı; farklı etnik, dini ve cinsel yönelimlerden gelen ve aynı toplumda birarada yaşayan insanların yan yana durma becerisini geliştirme olasılığı. ‘Çirkin İnsan Yavrusu’, önyargı, müdahale, özgünlük gibi kavramlar üzerinden kimliği oluşturan dinamikleri toplumsal tepki alanlarından yola çıkarak yerel ve evrensel ölçekte tartışmaya açmayı hedefliyor.”¹⁶⁶

5.1. Yaratım Ortağı ve Süreçteki Roller

“Çirkin İnsan Yavrusu” oyununun yaratım süreci ortaklaşa yaratım yaklaşımını ve yöntemin birçok unsurunu barındırır. Bu anlamda ortaklaşa yaratım yaklaşımı ve çalışma biçimiyle oluşturulmuş olup, ‘Çirkin İnsan Yavrusu’nda yaratım ortaklarının süreçteki rolleri, uzman rollerin belirli olduğu bir yapı muhafaza edilerek şekillenmiştir. Yönetmen, dramaturg ve üç oyuncudan oluşan oyunun yaratıcı ekibi, metnin yazımını farklı ağırlıklarda katkılar söz konusu olsa da, ortaklaşa gerçekleştirmiştir. Işık, dekor ve

¹⁶⁶ www.oyun-deposu.org

kostümün dahil olduğu tasarım alanları için topluluğun kurucu çekirdek kadrosu dışında alanında uzman kişilerle çalışılmıştır. Çalışma sürecinde bir tiyatro oyununu oluşturan her bir unsura ilişkin alanlar üzerinde açıkça fikir paylaşımında bulunulmuş ve bu alanları ilgilendiren gerek sanatsal ve estetik, gerek idari kararlar çoğunlukla ortaklaşa alınmıştır.

Oyun metni, oyunculuk ve sahneleme çalışmasına yönelik yapılan doğaçlama çalışmaları temel alınarak, tüm bu malzemenin üzerinde bir masa başı çalışmasıyla düzenlemeler ve yazınsal dokunuşlar yapılarak, sonuçta bir sahne metni oluşturucak şekilde ortaya çıkarılmıştır. Bu aynı zamanda topluluk üyelerinin bireysel önerileri, ve fikirleriyle katkıda buldukları ve tüm bunların açıkça tartışılarak karara bağlandığı bir süreçtir. Sahneleme ve sahne üstü hareket ve bedenselliğe yönelik çalışmalar da yine benzer bir biçimde yoğun olarak doğaçlamalarla şekillenmiştir. Ortaya bedensel ve oyunculuk malzemesi ve destekleyici unsurlar bir ara ürün gibi değerlendirilerek, çalışmaların detaylandırılmasıyla sahnelemeye dönük sonuçlara ulaşılmıştır. Çalışma sırasında oyuna ilişkin olarak önerilen ve oluşturulmuş olan hemen her şey ortak karar süreçlerinin ürünüdür. Ortaklaşa yaratımın belirgin özelliklerinden biri olan hemen hemen bu yöntemle çalışılmış her oyunda olduğu gibi, ‘Çirkin İnsan Yavrusu’nda da hangi fikrin kime ait olduğuna dair bir ayırım yapılamayacak türde bir iç içelik ve ortaklık söz konusu olup, oyunun oluşmasında topluluktaki her üye farklı oranlar ve farklı katmanlarda bile olsa aynı ölçüde öneme sahip katkı sahibi olarak nitelenir ve algılanır. Son aşamada hem kurucu çekirdek ekip, hem de ekip dışından üretim sürecine katılan tasarım alanlarının uzmanları ortaklaşa verilmiş kararları çoğunlukla uygulamalarının birincil önceliği olarak konumlandırmışlardır.

Tüm bunlar gözönüne alındığında yaratım ortaklarının süreçteki rolleri açısından her bir uzmanlık alanından bireylerin kendi alanlarına ilişkin kritik kararlarda uzmanlığının getirdiği birikimi topluluğun üretme dinamikleri içine taşıdığı son söz

hakkı pratik anlamda kendisine tanınmış olsa da, her bir yaratım ortağının çoğunlukla ortaklaşa yaratım ve karar süreçlerine öncelik tanıdığı gözlemlenir. Bu aşamada kurucu çekirdek ekip ve topluluk dışından birlikte çalışılan uzman üyeler ayrımı, ‘Çirkin İnsan Yavrusu’ nun üretim ortakları arasındaki eşitliği yadsıyan bir durum değildir. Daha ilk oyununu üretecek olan yeni bir topluluk olarak yaratım sürecinin ortaklaşa yönetilmesini zorlaştırıcı etkileri en aza indirmeye yönelik bir reflekstir. Bu belirli bir zamansal ve duygusal mesafenin ardından, bugünden bakıldığında, daha açık görülebilmektedir.

5.2. Yaratım Süreci

“Çirkin İnsan Yavrusu” oyununun yaratım süreci, Oyun Deposu topluluğunun hedeflediği sahne estetiği ve içeriği ortaya koyabilmenin yollarını aramanın ve bu arayışta zihinsel koşulların topluluğu bir üretim biçimi olarak ortaklaşa yaratım tiyatrosuna sezgisel biçimde yöneltmesinin de sürecidir. Ortaklaşa yaratıma dair tercihler çalışmaların belirli bir aşamasından sonra daha bilinçli bir tercih olarak ortaya çıkar. Bu süreci daha iyi anlayabilmek için çeşitli yönleriyle ele almak gerekir.

“Çirkin İnsan Yavrusu” oyunu yaratım sürecini, ortaklaşa yaratım yöntemiyle paralellikleri bakımından ele almadan önce, rollerin oyun metninde geçen isimlerine ve bilinen ‘karakter’ tanımının metnin yapısı içerisinde nasıl ifade edildiğine değinmek yerinde olacaktır.

Tez çalışmasının bundan sonraki kısmında oyun metninin diyalog ve monologlarından alıntılanan bölümlerde oyundaki rollere, metnin içerisindeki kullanımlarıyla; türbanlı kadın (A), Kürt kadın (B), eşcinsel kadın (C) olarak yer verilecektir. “Çirkin İnsan Yavrusu” oyunundaki, roller bilindik ‘karakter’ formunda değildir, ancak, tiyatroya dair referans bilgilerimizin terminolojisiyle ifade edecek

olursak, bir taraflarıyla hem ‘karakter’ hem de ‘tip’ özellikleri barındırmaktadırlar. ‘Karakter’lerin bu biçimde yapılandırılmış olmaları, oyun içinde gözlemlenen çelişkileri, oyunun parçalı dramaturjisiyle örtüşecek şekilde, biçimde de parçalanmışlık olarak yansımaktadır. Alışlageldik ‘karakter’ yapısına tam olarak uymasa da, tez içerisindeki anlatımda, oyunda yer alan bu üç kadın, ‘karakter’ olarak ifade edilecektir.

Güncel olanın sahne üzerinden hareketle tartışılmasına yol açabilecek bir metin yazmak fikri ile biraraya gelinen süreçte, ekibin kısmen otobiyografik hikayelere yönelmesi ve bunların içinde kimliğe dair soruların öne çıkması sonucunda ortaya çıkartılacak işin temasının kimlik meselesi olmasına ilişkin ortak bir karara varılmıştır. Bu konu, epeyce bir zamandır tüm dünyada ve Türkiye’de, farklı alanlarda kavramsal açıdan çokça tartışılan, kuramsal zeminde de oldukça zengin bir literatüre sahip bir alan idi.

“Biz bu meseleyi güncel olanla, gündelik olanla ilişkilendirme yolunu seçtik. Bunlar bir şekilde her gün, her birimizin ayrı şekillerde yaşadığı şeyler. Gerçek hayatla bağlantısının daha kolay kurulabiliyor olmasını istedik. Ortaya koyduğumuz yeni hiç bir şey yok. Sadece yapbozun parçalarını başka türlü yerleştirdik. Seyircinin ilk kez duyduğu bir şeyi söylemektense, insanların sürekli duyduğu şeylere başka bir yerden bakmalarını sağlamayı hedefledik. Klişe söylemleri kullandık. Çünkü klişe olan sorgulanan ve üzerinde düşünülen bir şey değil.”¹⁶⁷

¹⁶⁷ ÇAKIR, Bawer “Diğerlerine benzememek çirkin olmak demek” Kaos Gl Dergisi, 52-53

Tema üzerinde uzun süren masa başı çalışmaları ve farklı alanların kimlik meselesine yaklaşımları ile ilgili çapraz okumalar yapıldı. Bir taraftan konuyla ilgili araştırma süreci devam ederken diğer yandan dramatik aksiyonları yine dramatik bir kurgu içinde barındırması düşünülen bir metnin yazım çalışmalarına başlandı. Yaklaşık bir ay kadar devam eden bu çalışma sırasında görülen bazı olanaksızlıklar üzerine ekip içerisinde yapılan uzun tartışmalar sonucunda, seçilen konu ile seyirciye ulaşılması hedeflenen noktaların bilindik anlamda dramatik kurguya sahip bir yapı içinde ele alınmasının, kimi önemli vurgularını yitirme riski taşıdığı fikri ağır bastı. Bunun üzerine topluluk doğaçlama çalışmalarından yola çıkarak metin yazımı sürecine yöneldi. Aslında bu Ortaklaşa Yaratım yaklaşımının temel unsurlarından biriyle üretim sürecine bir adım önemli bir adım atmak demektir. Ancak bu aşamada daha önce yapılmış olan metin yazım çalışması bir kenara atılmadı, ortaklaşa yaratım sürecinde yapılan doğaçlama çalışmalarına bir nevi zemin oluşturdu. Böylece doğaçlamalar aslında topluluğun ilk kez yapmış olduğu ortaklaşa bir zihinsel yaratım sürecini hareket noktası olarak almış oldu. Doğaçlamalar sırasında üzerinde durulan ve oyunun merkezinde olabileceği düşünülen karakterler üzerine denemeler gerçekleştirildi. Bunlara paralel olarak bir taraftan da, yaratım sürecine fayda sağlayabileceği düşünülerek konu dahilinde gerçek yaşam öyküleri üzerine araştırmalar ve kimi kişilerle bu araştırmaları destekleyici röportajlar yapıldı. Röportajların oyunun üzerinde durulan temel içeriği açısından önemli veriler sağlaması, topluluk üyelerini bazı noktaların oyunun yapısıyla örtüşebileceği düşüncesine yöneltti. Bunun üzerine ekip içindeki çalışma ve tartışmalar sonucu bu kısımlar ve oyunda yararlanılabilecek olası durumlar belirlendi. Belirlenen bu durumlar üzerinden doğaçlama çalışmalarına devam edildi. Dolayısıyla doğaçlama çalışmalarına taban oluşturan, onları zenginleştiren ve oyunun ekibi dışından bir deneyim alanını da üretim dinamiğine katan yeni bir kaynak daha ortaya çıkarılarak, otobiyografik olanın sınırları aşılmış oldu.

Oyunun ilk oluşturulan bölümü, üç karakterin her birinin ayrı ayrı otorite karşısında yaşam haklarının sorgulandığı bölümdür. Bu bölüm her üç karakterin kimliklerinin otorite karşısında tanımlanma halleri üzerinde durularak oluşturulmuş ve sahnelenmesine yönelik çalışma, doğaçlamalar baz alınarak eş zamanlı olarak ilerletilmiştir. Sorğu olarak adlandırılan bu bölümde, hareket ağırlıklı bir biçim tercih edilmiş, doğaçlamalar da buna yönelik olarak biçimlenmiştir. Karakterler boş bir mekanda otorite olgusunu ima edecek biçimde kendilerine verilen komutlar doğrultusunda hareket etmektedirler. Bu bölümün sahnelenmesi, bedensel hareketlere yönelik olarak tasarlanmış olup, karakterlerin zaman zaman yan yana geldikleri, ya da birbirlerine teğet geçtikleri durumlar yaratılmaya çalışılmıştır. Ancak birbirlerine hiç dokunmamaktadırlar. Üç karakter de aslında farklı zamanlarda ve durumlarda otorite karşısındadır ancak seyircinin bu ayrı anları birarada izleyebileceği bir yapı kurgulanmıştır. Dolayısıyla zamansallık ve mekan açısından bir farklılaştırmaya ve kırılmaya gidilmiştir.

Çalışmanın bundan sonraki aşamasında karakterlerin çocukluk, ilk gençlik, lise ve üniversite deneyimleri ile, iş hayatında yaşadıkları deneyimlerin oyunun içerisinde yer alabileceği fikri karakterlerin doğum hali, anne çocuk ilişkisi üzerinden içiçe geçen ve üç monolog şeklinde yazılmış olan bir öneri ile birleşince, yazılmış olan bu üç deneyimin oyun metninde yer almasına karar verilmiştir. Peşi sıra diğer deneyimlerin monolog halinde yazım çalışmalarına başlanmıştır. Bu çalışmalar doğaçlama çalışmalarıyla paralel olarak yürütülmüş, yazılan bölümler sahne üzerinde deneyerek, işler olup olmadığı ekip içerisinde tartışılarak bir karara varılmıştır. Aynı zamanda oyunda yer almasına karar verilen monologlar sahne üzerinde çalışılmış, sahneleme ve oyunculuk çalışmaları da bu süreçte şekillenmiştir. Yani metin yazımı, oyunculuk ve sahnelemeye yönelik çalışmalar sürekli birbirlerini zenginleştiren ve biçimleyen bir biçimde iç içe ve eş zamanlı olarak gerçekleşmiştir.

Dramaturgun, karakterlerin hayatlarının dönemlerinden kesitleri barındıran bu deneyimlerini bir masalla, özellikle de oyunda ele alınan temaya uygun düşen ve tüm dünyada yaygın olarak bilinen Hans Christian Andersen'in "Çirkin Ördek Yavrusu" masalıyla birleştirmek önerisiyle birlikte, yazılan ve sahne üzerinde denenerak uygunluğuna karar verilen monologlar, masalın bölümleriyle iç içe geçirilmiştir. Aynı süreçte masal anlatısı üzerine çalışılmış, masalın karakterlerin monologlarıyla kesişen noktaları hem metinsel olarak hem de bu sahnelere ve oyuna özgü bir üsluplaştırma yönünde oyunculuk çalışmaları yapılarak tartışılmıştır.

Oyun üç karakterin karşı karşıya kaldığı genel toplumsal ön yargılar yanında onların birbirlerine olan ön yargılarını da ortaya koyar. Bu durumun görünür kılındığı sahne, tamamen çalışma sürecinde doğaçlama çalışmalarından yola çıkılarak oluşturulmuştur. Çocukların genellikle bir oyuna önce kimin başlayacağına karar vermek için oynadıkları "Aldım verdim, ben seni yendim" oyunu, bu bölümün başlangıcında kullanılmış, çocuksu ve naif bir üslupla başlayan sahne, bu oyunu kaybeden karakterin diğer iki karakter tarafından eleştirildiği, kimliği üzerinden oluşmuş olan ön yargıların ortaya döküldüğü bir sahneye dönüştürülmüştür. Oyun aralarda tekrar oynanmakta ve karakterlerin birbirlerine olan önyargılarını gördüğümüz bu bölümler her üç karakter için de yinelenmektedir. Bölüm, belirli konu başlıkları muhafaza edilerek, gösterim sırasında doğaçlamalara da olanak tanıyarak oynanır. Bu sahnede her üç karakter için tekrarlanan durumların arasına, karakterlerin kendileri hakkında konuştukları ve monologlar şeklinde yazılmış ikişer deneyim yerleştirilmiştir. Bu deneyimlerden biri karakterin kendine ironiyle yaklaştığı, diğeri ise kendini savunduğu yapıdadır. Karakterlerin çalışma sürecinde topluluk tarafından 'ironi' ve 'savunma' olarak nitelenen bu monologları, metnin içerisine sıralı olmamasına özen gösterilerek yerleştirilmiştir. Bu monologlarla bir taraftan sahne üzerinde bir önyargı üretilirken, diğer yandan üretilen bu ön yargının seyirci nezdinde kırılmasını hedefleyen katmanlı ve ikili bir yapı oluşturuluyordu. Öyle ki, sahne aralarına yerleştirilen monologların içeriği

karakterlerin hem kendilerine hem de kendilerine karşı geliştirilen önyargılara cevap niteliğindedir.

Oyunun final bölümü de benzer şekilde karşıtlıklar yoluyla sunulan yaklaşımların birbirini sorguladığı bir yapıda oluşturulduktan sonra metin tamamlanmıştır. Sahneleme ve oyunculuk çalışmaları da yazım süreciyle paralel ilerlemiş olduğundan oyunun genel yapısı eş zamanlı ve bütünsellik içinde şekillenmiştir. Tasarım çalışmalarına ise yapısal olarak oyundaki karakterlerin oluşturulmasından sonra başlanmıştır. Ancak dekor tasarımına yönelik bir tercih olan, boş bir mekanın harekete dayalı ifade biçimleri geliştirerek dönüştürülmesi, provaların başlangıcından itibaren üzerinde anlaşılmış bir tercihtir.

5.2.1. Oyunculuk

Önceki bölümde de değinildiği üzere oyunculuk çalışmaları doğaçlama ve sahneleme çalışmalarıyla iç içe ilerletilmiştir. Oyunculuk çalışmasının temel yönelimlerinden biri her bir oyuncunun, oyunda yer alan tüm karakterleri prova sürecinde çalışmalarına dahil etmesidir. Her bir oyuncunun oyunda bulunan, üç karakter üzerinde de ayrı ayrı çalıştığı, buna yönelik çeşitli doğaçlamalar yaptığı çalışma süreci oyunun gösterimine yakın bir zaman dilimine kadar sürmüş, hangi oyuncunun hangi rolü oynayacağına son aşamada karar verilmiş ve ancak bundan sonraki çalışmalar bu paylaşımına göre şekillenmiştir. Karakter özellikleri oluştuktan ve hangi oyuncunun hangi rolü oynayacağı konusunda bir karar verildikten sonra, beden üzerinden rollere özgü, duruş ve tavır geliştirme üzerine çalışmalar yapılmıştır. Bedene yönelik çalışmalarda önyargılar ve ilişkili duyguların ifadesini de çağrıştıracak bir bedensel ifade olanağı olarak itme hareketi ve durumları üzerinden fiziksel aksiyonlar geliştirilmiştir. Ayrıca hareket üzerine kurulmuş olan bölüm geçişlerine yönelik çalışmalar yapılmıştır.

Oyun, “Çirkin Ördek Yavrusu” masalı ve karakterlerin deneyimlerinden oluşan iki farklı anlatı düzleminde kurgulanmıştır. Masalın anlatımı ve deneyimlerin aktarımı işlevini yerine getiren monologlar arasında, belirgin bir farklılık olmasına yönelik bilinçli bir tercih vardır. Bu tercihi belirgin kılacak noktalar üzerinde durulmuştur. Deneyimlerin, seyirciye dönük, seyircinin varlığını göz ardı etmeyerek ve yalın bir üslupta anlatımı oyunculuk çalışmalarında öne çıkarken, karakter özellikleri göz önünde bulundurularak, bedende kapalılık, ifade zorluğu, göz temasından kaçınmak gibi unsurlar bu üslubu destekleyici ve zenginleştirici, etmenler olarak işlevsel kılınmıştır.

Doğaçlamaların yanısıra, oyunculuk çalışmalarının beslendiği diğer iki kaynak, topluluğun kendi içinde oyuncularla bir röportaj yapıyormuşçasına dışarıklı bir bakış açısıyla yapılan araştırma, sonrasında ise toplumsal yargıların ve kamu otoritesinin baskısıyla yoğun biçimde karşılaşılan ‘kimlik’lere sahip kadınlarla yapılan röportajlardır. Oyunda ele alınan üç karakterin belirlenmesi de aslında, ortak konuşmaların, doğaçlamaların, araştırma ve röportajların bir sentezi sonucu organik biçimde ortaya çıkmıştır. Sonuçta biri Kürt, biri eşcinsel ve diğeri de türbanlı olan üç kadın karakterin şekillendirilmesi aşamasında, etnik kimliği Kürt olan, cinsel yönelimi açısından eşcinsel olan ve baş örtüsü takan müslüman kadınlar ile metinde ele alınacak olan kimlik meselesi ile ilişkilendirilmek üzere röportajlar yapılmıştır. Bu röportajlar sözü dolandırmayan ve doğrudan sorunun kalbine yönelik şu tip soruları içermektedir;

Nasıl birisiniz?/ Nasıl bir kadınsınız? / Şu ana kadar hiç ezildiğinizi hissettiniz mi? /Kendinizi öteki hissettiğiniz anlar oldu mu?

Oyuna ilişkin olarak yapılanröportajları içeren soruların oyuncularla da tartışılması; ekipteki kişilerin, ele alınan konu dahilinde günlük yaşamlarında ön yargı ya da yargılara maruz kaldığı noktaların araştırılması yoluyla oyundaki karakterlere hangi noktalardan yaklaşılabileceğinin keşfedilmesini amaçlamaktadır.

Ele alınan karakterlere yönelik olarak, farklı kesimlerden, etnik kimliği Kürt, cinsel yönelimi eşcinsel olan ve baş örtüsü takan müslüman kadınlar ile yapılan röportajlarla hedeflenen ise, karakterler ve onları oynayacak olan oyuncular arasında, görüşülen kişilerin anlattıkları hikayeler ve oyunculardan gelen malzemelerin, metin yazım sürecinde oluşturulması planlanan karakterlerle ilişkilendirilmesidir. Bu yolla karakterleri şekillendirmektir. Bu yöntem, karakterlerin yaratım aşamasında, hem metnin şekillenmesine, hem de oyuncunun prova süresince ortaya çıkacak olan karakterleri ele alışına katkı sağlamıştır.

Doğaçlama çalışmalarının metnin oluşumu ve sahneleme süreciyle birlikte ilerlemiş olması, aynı zamanda oyuncuların karakterlere olan yaklaşımlarını belirlemeleri konusunda yardımcı olmuştur. Her rolün her bir oyuncu tarafından kendi doğaçlama çalışmalarına dahil edilmiş olması, sahnelemede de belirtildiği üzere oyuncuların hem tüm karakterlerin bakış açılarına yönelik bir kavrayış geliştirmelerine, hem de sonuçta kendi oynayacakları karaktere de ironi yoluyla eleştirel bir mesafe kazanmalarına olanak sağlamıştır. Söz konusu çalışmalar üslup birliğinin oluşmasını, parçalı dramaturji içinde de farklı bir bütünselliğin ortaya konulabilmesini destekler niteliktedir. Bertolt Brecht'in 'Tiyatro için Küçük Organon'unda oyuncunun çalışması ile ilgili belirttiklerinin içselleştirilmiş bir uygulaması olarak da görülebilecek bu yaklaşım, Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu'nun kendinden önceki birçok ekolden ve geniş bir teatral miras yelpazesinden beslendiğini '*Çirkin İnsan Yavrusu*' özelinde göstermesi açısından da önemlidir.

5.2.2. Doğaçlama

'Çirkin İnsan Yavrusu' nun, doğaçlama çalışmalarının oyunculuk çalışmalarını önemli ölçüde şekillendirdiği ve iç içe geçtiği bir çalışma sürecine sahip olduğu görülmektedir. Bu nedenle her ne kadar bu iki çalışmayı birbirinden ayırmak zor olsa da bazı noktaların belirtilmesi yaklaşıma yönelik kavrayışı destekleyecektir.

Provalar süresince "öteki ve ötekileştirilen" sözcüklerinden yola çıkılarak çeşitli doğaçlamalar yapılmıştır. Ele alınan kavram sabit tutularak, farklı mekanlarda, farklı durumlar, farklı hikayeler yaratılarak karakterler ve maruz kaldıkları durumlara ilişkin olasılıklar ve denemeler üzerine çalışılmıştır.

Her oyuncunun her bir karakteri ayrı ayrı doğaçladığı çalışmalara bu mekan ve durum değişiklikleriyle ayrı bir boyut da eklenmiştir. Doğaçlamalarda iki karakterin bir mekanda biraraya geldiği, üçüncü karakterin doğaçlamanın sonraki bir aşamasında onlara dahil oluşuyla ortaya çıkabilecek olası kombinasyonlar üzerine çalışılmıştır. Çalışmalar sırasında kimliğin gizlenmesi ve sonrasında gizlenen kimliğin ortaya çıkması üzerinden değişen durumlar araştırılmış ve önyargı üreten seçenekler üzerinde durulmuştur. Doğaçlama çalışmaları özellikle gizlenen kimliğin ortaya çıkması aşamasından başlayarak etkin bir katkı sağlamıştır. Karakterlerin farklı mekanlarda biraraya gelişlerinin oluşan veya oluşabilecek diyaloglara etkisi yine doğaçlamalar yoluyla ele alınmıştır. Aynı zamanda bu doğaçlama çalışmaları, iki karakterin kamusal bir alanda ya da özel alanda belirli bir konu üzerinden diyalogları üzerinden ilerlerken, her karakterin kendi sırrını diğer bir deyişle gizlemekte olduğu kimliğini bir diğeriyle paylaşmasıyla, bir tür monoloğa dönüştürülmesinde de etkili olmuşlardır. Yer yer monoloğa dönüşen kesişme noktaları üzerinde durulmuş olmasının nedeni, bir karakter diğeriye gizlemekte olduğu kimliği ile ilgili itirafta bulunduğu anda, bunun diğer karakterlerin onu yadırgadığı ya da ötekileştirdiği durumların oluşmasına ortam

hazırlamaktı. Ortaya çıkan bu durumlar ise doğaçlamalar üzerinden, metin yazım sürecine katkı sağlayabilecek malzemelerin ortaya çıkmasını sağlamaktaydı.

Bir taraftan, yaratım sürecine fayda sağlayabileceği düşünülerek konu dahilinde gerçek yaşam öyküleri üzerine araştırmalar ve buna yönelik olarak kimi kişilerle röportajlar yapıldığı daha önce belirtilmişti. Bu röportajlar sonrasında beliren ve oyunun yapısına uygunluk göstereceği düşünülen yeni durumlar, doğaçlama çalışmalarına yeni bir taban daha oluşturdu. Dolayısıyla doğaçlama çalışmaları süreç içinde sürekli olarak gelişen, üzerinde ortaklaşa karar verilen yeni durumlara göre yeniden şekilleniyor, giderek zenginleşen bir deneyim alanından besleniyordu. Öyle ki, oyundaki üç karakterin karşılıklı ön yargılarının sahneye taşınması, tamamen doğaçlamalardan yola çıkılarak gerçekleştirilmiştir. Türkiye’de çocuk sokak oyunları kültürünün bir parçası olan “Aldım verdim, ben seni yendim” oyunu, bu bölümün başlangıcında oyuncular tarafından oynanır. Ve bu oyun, oyunu kaybeden karakterin diğer iki karakter tarafından eleştirildiği, kimliği üzerinden oluşmuş olan ön yargıların ortaya döküldüğü bir oyuna dönüşür. Bu durum oyunda her üç karakter için tekrarlanır. Provalar sırasındaki doğaçlama çalışmalarının esiniyle ortaya çıkan bu bölüm, belirli konu başlıkları ve bir çerçeve muhafaza edilerek, oyun sırasında da tamamıyla doğaçlama olarak oynanır. Oyunun metninde de, söz konusu sahnenin doğaçlama oynandığına ve oyunun son gösterimi baz alınarak yazılmış olduğuna dair bir açıklama bulunmaktadır.¹⁶⁸.

5.2.3. Dramaturji ve Metin

“Çirkin İnsan Yavrusu” hazır bir metin üzerinden yola çıkmaması ve metnin dramaturji çalışması, doğaçlamalar, oyunculuk çalışmaları, sahneleme ve tasarıma

¹⁶⁸ Theaterheute Dergisi, Haziran 2010, “Das Hassliche Menschlein”, Tiyatro Oyun Deposu

yönelik çalışma süreçlerinin bir ortak ürünü olması nedeniyle Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu yaklaşımı açısından önemli bir inceleme alanı oluşturur. Tüm bu unsurların katkılarının önemi yadsımadan, metinle en yakın ilişki içinde olanın dramaturji olduğunun belirtmek gerekir. Zaten genelde de hem tiyatro tarihi hem süregelen tiyatro pratikleri açısından bu ilişki verili bir durumdur.

‘*Çirkin İnsan Yavrusu*’nda bağlamında dramaturji ve metin çalışmalarına bir giriş niteliğinde, “Kimlik” olarak belirlenen üst başlık ekseninde uzun süren masa başı çalışmaları ve farklı alanların kimlik kavramına yaklaşımları ile ilgili çapraz okumalar yapılmıştır. Önyargı, müdahale, özgünlük gibi kavramlar üzerinden kimliği oluşturan dinamikler üzerine tartışılmıştır. Bu okumaların ve tartışmaların ışığında farklı etnik, dini ve cinsel yönelimlerden gelen ve aynı toplumda birarada yaşayan insanların yan yana durma becerisini geliştirme olasılığı üzerinden tasarlanması planlanan oyunda, öncelikle dramatik kurgulu bir metnin yazımına girişilmiştir. Yaklaşık bir ay süren bu masa başı yazım gayreti tematik çerçevenin biraz daha ayrıntılı olarak belirlenebileceği bir yapı üzerine odaklanmıştı. Ekip içerisinde yapılan uzun tartışmalar sonucunda, bilindik anlamda çizgisel (lineer) ilerleyen dramatik kurguya sahip bir yapı yerine, hareketin ifadesel olanaklarından da faydalanılabilecek, parçalı dramaturjik bir yapı kurulması fikri ağır bastı. Bu eğilim, topluluğu doğaçlama yolu ile metin yazımı sürecine, dolayısıyla hiç farketmeden ve yadsınamaz biçimde ‘ortaklaşa yaratım’ sürecine yöneltti.

Metin yazım sürecini hem yöntemsel açıdan yönlendiren hem de doğrudan besleyen doğaçlamaların yanısıra, daha önce değinilen röportajlar da metnin oluşmasında başlıca kaynaklardan biri olarak işlev üstlenmiştir. Oyuncuların kendi aralarında yaptıkları soruşturmanın bir kısmı da benzer bir üslup ile röportaj formatında gerçekleştirilmiştir. Oyuncularla ve farklı etnik, dini ve cinsel yönelimlerden gelen kadınlarla yapılmış olan röportajlarda daha önce de belirtildiği üzere şu sorulara yanıt

aranıyordu. Nasıl birisiniz? Nasıl bir kadınsınız? Şu ana kadar hiç ezildiğinizi hissettiniz mi? Kendinizi öteki hissettiğiniz anlar oldu mu?

Oyuncuların ve röportajlarda görüşülen kişilere yöneltilen soruların kimi yanıtları ve bu kişilerin kendilerini tanımlama halleri, metnin yazım süreci tamamlandığında, oyunun başlangıç noktasında karakterlerin kendilerini tanımladıkları bölüme ışık tutmuştur. Bu bölümde “Çirkin İnsan Yavrusu” metninden parçalar bu bölümde yeri geldikçe amaca hizmet edecek şekilde alıntılanıp çözümlenecek, böylelikle dramaturji ve metin yazım süreci daha iyi ortaya konmaya çalışılacaktır. Aşağıda “Çirkin İnsan Yavrusu” metninden alıntılanan sahne oyunun 1. bölümüdür. Bu bölümde karakterlerin kendilerini kimliklerinden bağımsız bir şekilde tanımlama halleri üzerinde durulmuştur.

“A- Upuzun saçlarım var. / B- Ayak numaram otuz yedi./ C- Göğüslerim var. Evet./A- Kadınım./ B- Gözlerim kocaman, simsiyah. / C- Kadınım ben. / A- Kilom elli beş. B- Saçlarım uzun. / C- Tedirginim. / A- Sakinim. / B- Korkuyorum. / C- Yalnızım.

A- Bir arabam var. / B- Bir odam var, kendime ait bir oda. / C- Bir evim var benim...yalnız yaşıyorum. / A- Şarkı söylemeyi severim. / B- Bıraksalar saatlerce dans edebilirim.

C- Ben bazen insanlar beni sevsinler diye onları sevmiyormuş gibi yapıyorum. / A- İnsanların beni ezmeye çalıştığını hissettiğimde asla izin vermem. / B- Ben sinemaya tek başına gidebilenlerden değilim. / A- Görünmez olmak isterdim. / B- İnsanlara yardım etmeyi seviyorum. / A- Cesaret etmek

anlamsız. / C- Sakin olamıyorum. / B- Çoğu zaman susuyorum. / A- Haklıyım. / C- Farklıyım. / B- Haklıyım. / A- Farklıyım. / C- Gözler üstümde... / B- Ölümden korkuyorum. / A- Kalabalığın içindeyim. / B- Tek başımayım.

C- Dürüst olamıyorum. / A- Korkmaktan korkuyorum. / B- Kararsızım / C- Dürüst olabilmek istiyorum. / B- Aslında çabalıyorum. / C- Haklı olmak istiyorum. / B- Yalnızım. / A- Haklıyım. / C- Cesur olamıyorum. / B- Görünmezim. / A- Yalnızım. / B- Farklıyım.”¹⁶⁹

Yapılan doğaçlama çalışmaları aynı zamanda metnin yapısının kurulmasına yönelik çalışmaların da temellerini oluşturuyordu. Doğaçlamalar sırasında karakterlerin birbirleriyle çatışma noktalarının ortaya çıkartılabileceği durumlar yaratılıyor ve bu tür doğaçlamalar aynı zamanda yazım sürecine katkı sağlayabilecek verilerin ortaya çıkmasına vesile oluyordu. Yapılan doğaçlama çalışmaları çoğunlukla kayıt edildi ve prova süresince işe yarayacağı düşünülen tüm bölümler kağıda döküldü.

Oyunun ikinci bölümünde, üç karakterin her birinin kendi evlerinde oldukları bir durumu anlattıkları bir sahne görürüz, kapının çaldığından ve kapıyı açtıklarından bahsederler. Bu bölüm, her birinin kendi evlerinden dışarı çıktıkları ya da dışardan birinin içeri girdiği şeklinde düşünülerek, kendilerini tanımladıkları ilk bölümle, kimliklerinin başkaları tarafından tanımlanacağı üçüncü bölüm arasında bir geçiş niteliği taşır. Üçünün de kendi evlerinde olmalarıyla, bu üç karakterin başkaları tarafından tanımlanmadan önceki birbirlerine eşit olma halleri göz önünde bulundurulmuştur. Güvenli ortamlarından dışarı çıktıklarında, kimlikleri başkaları tarafından tanımlacaktır.

¹⁶⁹ Theaterheute Dergisi, Haziran 2010, “**Das Hassliche Menschlein**”, Tiyatro Oyun Deposu

Oyunun ilk oluşturulan ancak metinde üçüncü bölümde yer alan sahnesi, üç karakterin her birinin ayrı ayrı kamusal alanda yaşam haklarının sorgulandığı durumdur. Bu sahne her üç karakterin kimliklerinin bir otorite karşısında tanımlanma hali üzerinde durularak oluşturulmuştur.

*“Öykü ortak başlıyor: Üçü de bir iktidar odağı tarafından sorgulanmakta. Lineer değil, parçalanarak çözülen metin boyunca bu iktidar odağının lezbiyen kadın için yurt müdürü, türbanlı kadın için üniversite profesörü, yarı-Kürt kadın için polis olduğunu anlıyoruz.”*¹⁷⁰

Oyun karakterlerinin, aslında oyunda olmayan, Profesör, yurt müdürü ve polis tarafından, etnik, dinsel ve cinsel kimlikleri üzerine sorgulandıklarını anladığımız bu sahnede geçen diyaloglar, oyunun ilerleyen bölümlerinde her bir karakterin monologlarını da şekillendirdi: Bu bölümde karakterlerin sorgu sırasında kendisini sorgulayan kişiye verdiği cevap, ilerleyen sahnelerde karakterlerin bu deneyimlerinin tamamını izleyebileceğimiz bölümleri oluşturdu. Aşağıda, oyunun bahsi geçen sorgu bölümünün, oyunun ilerleyen bölümlerinde karakterlerin bu durumla ilişkili deneyimlerine nasıl evrildiğine ilişkin monologlar alıntılanmıştır:

“A- Hiç bir şey söylemeyecek misiniz? Lütfen.

¹⁷⁰ AKSOY, Zeynep (16.06.2008), “Ayyıldızlı kadın olmamak”, Taraf Gazetesi.

B- Bir daha olmasın mı? Tamam. Bir daha olmaz.

C- Benimle başka bir derdiniz var mı? Bitti mi?"

"A- Okulun önüne geldim. Demir kapı. Güvenlik kulübesi... Güvenlik...

Baktım herkes öylece giriyordu içeri... Ben de girdim. Öylece, başımı açmadan, girdim. On on beş metre yürüdüm... Durdurdular. Beni bir odaya aldılar. Odada profesör kadın ve ben yalnızdık. Kara kaplı bir defter çıkardı, adımları, annemin, babamın adını, hangi semtte oturduğumu sordu. Hangi liseden mezun olduğumu... Defteri kapattı, önündekilerle ilgilenmeye başladı. Sanırım ben orda, o bana tek kelime etmeden 10 dakikadan fazla bekledim. Hiç bir şey söylemeyecek misiniz lütfen dedim. Çıkabilirsin dedi."

"B- Öyle oturuyorduk. Yanımıza polis geldi. Kimliklerimizi istedi. Nereli olduğumu sordu bana. Kimliklerimiz polisin elinde yürümeye başladık. Bizi peşinden neden yürüttüğünü biliyordum. Utandım. Kendimi suçladım. Karakolun önüne vardık. Polis dönüp bana baktı. İnşallah kürt değilsindir dedi.. ...Yooo, kürdüm dedim. Cevabımla ilgilenmedi. Belki de çok kısık sesle vermiştim cevabımı.. Belki de hiç cevap vermedim sorusuna.. Belki de beni duymak istemedi.. Kimlikleri uzattı.. Bir daha olmasın dedi. Bir daha olmasın. Ne bir daha olmasın ha? Ne bir daha olmasın."

"C- Aynı yurttaydık. Bir odanın içinde olmamıza rağmen ve kimsenin bizi göremeyeceğini bilmemize rağmen...yine de çok saygılıydık. Kamuyu rahatsız edecek davranış biçimlerini sergilemiyorduk yani. O gece ne kadar dikkatli olduğumuzdan, kimsenin aramızdaki ilişkiyi fark etmeyişinden söz ettik. Sıkılmıştık. İkimizde... Gülmeye başladık... Sinirimiz bozuldu. Tam bir

saçmalıktı. Farkında değildik. Ertesi gün kendimi yurt müdürünün karşısında buldum. Neden olduğunu anlamadığım bir dolu soru sordu bana. Hala neden orda olduğumun farkında değildim, aptal gibi. Sonra bir başladı adam konuşmaya, susmadı. Sonsuza kadar konuşacak sandım.

Benimle başka bir derdiniz var mı bitti mi dedim bulduğum ilk boşlukta...kapıyı çarpıp çıktım.”¹⁷¹

“Bu arada çirkin ördek yavrusunun paralel öyküsü geliyor. Parçalanmaya devam ediyor(lar)uz. Ön yargılar başlıyor.”¹⁷²

Kimlik meselesi üzerinden ele alınan karakterlerin deneyimleri, daha önce değinilen röportajlar yoluyla edinilen bilgiler ile gazetelerden ve çeşitli kaynaklardan edilinen bilgilerin biraraya getirilmesi, ayıklanıp sentezlenmesiyle geliştirilmiştir.

“Bu üç insan, kendi çevreleri ile birlikte var oluş serüvenlerini de paylaşıyorlar. Aileden başlamak üzere, çevre faktörünün her adımında bir halka daha eklenerek, giderek daralan halkalar şeklinde, dışardan içeriye genişleyen bir ilerleyiş göze çarpıyor. En geniş halka aile. Sonrası mahalle, okul, üniversite,

¹⁷¹ Theaterheute Dergisi, Haziran 2010, “**Das Hassliche Menschlein**”, Tiyatro Oyun Deposu.

¹⁷² AKSOY, Zeynep (16.06.2008), “Ayyıldızlı kadın olmamak”, Taraf Gazetesi.

iş sosyal çevre derken biteviye daralan bir halkalar sistemini ifşa ediyor Çirkin İnsan Yavrusu.”¹⁷³

Oyunun dördüncü bölümünü oluşturacak olan kısım için öncelikle her karakterin kişisel deneyimlerinin yukarıda sözü edilen en geniş halkasını oluşturan aile ilişkisi - anne odağında - ele alınmıştır. Deneyimlerin yazımı aşamasında birbirinden farklı olan bu üç kadının ortak noktaları araştırılmış, doğum fikrinden yola çıkılarak yazılmış olan bir monoloğun aynı zamanda yaşamsal bir ortaklık halini vurgulamasından ötürü oyun metni içinde yer almasına karar verilmiştir.

“C-Annemin kucagında hastanede çekilmiş bir fotoğrafım var... Doğduğum gün. Bana öyle bir bakıyor ki... Sanki çirkin bir ördek yavrusuyum. Sanki bütün bebeklere benzeyen o buruşuk ve ağlak halimden ötesini görür gibi bakmış bana. Bense ona hayranlıkla. Tabi buna anlam verebildiğim zaman ben sanırım 13 yaşında falandım. Bunu ona anlatmaya çalıştım ama beni diğer kardeşlerimden ayırdığını, onlardan farklı davrandığını asla kabul etmedi. Yüz yaşına da gelse etmeyecek. Hep aynı şekilde davranmaya devam edecek.

B- Annemin kucagında hastahanede çekilmiş bir fotoğrafım var. Doğduğum gün. Bütün bebekler gibi buruşuk suratlı ağlak bir bebeğim. Annemin yüzü endişeli..Siyah beyaz fotoğrafta nereye geldiğini bilmeyen renkli bir bebek. Babaannemin dediği gibi rengin güzel derdi hep. Ben ne renktim? Ben diğer çocuklarla neden aynı renk değilim anne dediğimde bana camdan dışarı bak

¹⁷³ SORGUN, Hüseyin (16.03.2009), “Kadın kadının kurdu”, Zaman Gazetesi

bahçedeki her çiçek aynı renk mi? Ama arkadaşlarım sen çiçek değilsin. Kürtün dediler. Ama ben kürtçe bile bilmem.

A- Annemin başında loğusa kırmızısı bir eşarp... omuzlarından dökülmüş... başıma doğru... Adımı dedem vermiş bana... Kendi annesinin adımı... Bakara suresi 158. ayet... Adım, Mekke’de bir dağın adı... İnsan çocuğuna neden bir dağın adını verir ki? Dua ezberlemek bir oyun gibiydi benim için. Bakara Suresi. Ayet el Kurs i. Hepsi. Çok küçükken öğrendim. Doğum lekesi gibi taşıyorum annemin izini bedenimde,... Ama yine de annemin olmasını istediği o kişi ben değilim.”¹⁷⁴

Metin çalışmasının ve son halinin omurganlarından gerçek ve yaşanmış deneyimlere dayanan röportaj, doğaçlama, araştırmaların karşısında konumlanan bir masal kurgusu oluşturmaktadır. Bu aşamada, yaygın olarak bilinen Hans Christian Andersen’in ‘Çirkin Ördek Yavrusu’ masalı, hem içeriğinden ötürü, hem de metnin parçalı yapısını bir omurga görevi görerek birleştirecek olması nedeniyle tercih edilmiştir. Masaldaki ördeğin, çirkinliğinden ve farklılığından dolayı gittiği yerlerden uzaklaştırılması, oyundaki her bir karakterin ‘öteki’likleri nedeniyle toplumdan dışlandıkları, bu ötekilik ve dışlanmışlık duygusunu taşıdıkları kendi kişisel deneyimleriyle iç içe geçirilmiştir.

“Çirkin Ördek Yavrusu” masalı, oyun metninin içinde kullanıldığında aynı zamanda bir omurga görevi göreceği fikriyle oyunun dramaturgu tarafından önerildiğinde, kısmen gerçek hikayelerden toparlanan, bazı bölümleri ekibin

¹⁷⁴ Theaterheute Dergisi, Haziran 2010, “**Das Hassliche Menschlein**”, Tiyatro Oyun Deposu

otobiyografik deneyimlerden seçilerek oluşturulan monologların bir kısmı mevcuttu. Masalla oyun karakterlerinin nasıl iç içe geçirileceği ile ilgili dramaturjik bir yapı çalışması yapılırken, diğer yandan oyunun yapısı açısından bu deneyimlerin nasıl bir izlek oluşturması gerektiği tartışılıyordu. Yazılan, toparlanan gerçek deneyimler ve otobiyografik hikayelerin aile, çocukluk, ilk gençlik, lise ve üniversite, iş hayatı gibi kamusal alanlardaki deneyimlere doğru açılan bir izleğinin olmasına karar verildi. Ve bu minvalde doğaçlama çalışmalarıyla paralel yazım çalışmalarına devam edildi. Her üç karakterin bu alanlardaki deneyimlerinin belli bir sıra dahilinde takip edilebilir ancak monotonluktan uzak olması, izlenebilirlik sağlaması açısından metin yazım aşamasından başlayarak gözönünde bulundurulmuştur.

Monologların yazım aşamasında, türbanlı karakterin oluşturulma süreci daha zorlu geçti. Topluluk üyelerinin Türkiye’de yaşayan türbanlı kadınların gerek seçimlerine, gerek toplumsal alanlarda maruz kaldıkları önyargılara diğer iki karakterde ortaya çıkan benzer durumlara nazaran daha uzak olması dolayısıyla bu süreç, hem oyunculuk çalışmaları hem de metin oluşturulması açısından ve bir o kadar da politik anlamda zorlayıcı oldu. Bu durum Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu’nun beslendiği kaynaklar açısından yaratıcı ortakların kendi deneyimlerinin yanısıra, o zamana değin kendi deneyim ufukları dışında kalmış olay, kavram ve olguları da işin içine katabilmek konusunda işlevsel yöntemler geliştirerek farklı kaynaklara yönelmelerinin gerekliliğine de işaret eder.

“Seyircinin önyargılarıyla yüzleşmesini isterken, politik tavırların bunun önünde bir engel oluşturmasından çekiniyorduk. Çünkü hepimizin, kanıksadığı ya da farkında olmadığı önyargıları öyle ya da böyle mevcut. Aynı meseleyi eşcinsellik üzerinden de konuştuğumuzu hatırlıyorum. Türban bir yanıyla da

bizim seyircimizin kendi önyargılarıyla yüzleşmesini sağlayabilecek bir anahtardı. Türban meselesini bir kimlik mücadelesi olarak görüyor olmama rağmen oyunu çalıştığımız süreçte, bir şekilde bu meseleye nerden bakılması gerektiğini ve bu konuda neden hassas olduğumu keşfetmeye çalıştım.”¹⁷⁵

Çalışmalar sırasında bu konunun hassasiyeti üzerinde durulurken, tekrar ortaklaşa yaratım sürecinin bilinen tekniklerinden biri olan, röportajlara başvuruldu. Aynı zamanda dramaturji eğitimi almış olan Ayşe Zeliha Yener’le türbanlı karakterin yaratım aşamasında tıkanılan noktalara odaklanılarak röportaj yapıldı, oyundaki türbanlı karaktere ait bazı monologlara onun katkısı sağlandı.

Metin yazımının ve sahnelenme sürecinin tamamlanması aşamasında diğer bir sorunsal da, “Çirkin Ördek Yavrusu” masalının finaliyle ilgiliydi. Ekip içinde masalın finali ile ilgili uzun tartışmalar sonucunda ortak bir karara varılarak, masalda, ördeğin aslında bir kuğu olduğu finalinin oyunda kullanılmamasına karar verildi. Bu tercihin nedeni klişelerin farklı biçimde de olsa kullanılmasına karşın, içselleştirilmiş ve sorgulanmayan yerleşik değer yargılarının tuzağına düşmemek olarak ifade edilebilir:

“...ötekileştirildiğin zaman çirkin olarak tanımlanıyorsun zaten. Bu tanımlar o kadar öğretilmiş ki. Çocukluğumuzdan beri dinlediğimiz bu masalda da bunun izleri var. Diğerlerine benzememek, çirkin olarak tanımlanmak demek. Ancak masalın finali bizim için bir soru işaretiydi. Çünkü palaz kuğu olup

¹⁷⁵ ERCAN, Ceren (Ocak-Haziran 2009), “Oyun Deposu: Genç bir tiyatro topluluğu”, Gist 3.

kendine benzeyenlerin arasına katıldığında, güzel olduğunu fark edip, güzel olarak tanımlanıyordu. Bu aidiyet durumunun ve kendine benzeyenlerin içinde var olmanın da kendi içinde tuzakları var. Bizim vurgumuz, palazın ayna gibi parlayan suda kendini gördüğü an oldu.”¹⁷⁶

Hans Cristian Andersen'nin “Çirkin Ördek Yavrusu” masalı, oyun metninde, aşağıdaki cümlelerle sonlandırılmıştır;

“Palaz kanatlarını açmış şimdi eskisine göre daha güçlü kanat çırpabiliyormuş...Gölün üstünden geçerken, ayna gibi parlayan suda ilk kez kendini görmüş... Ayna gibi parlayan suda, ilk kez, kendini, görmüş.”¹⁷⁷

“Masalı o noktada sona eriyor ancak oyunun finali değil. Ama kişinin kendi ile yüzleşmesi, zorlu bir yolda kat edilen en önemli mesafe. Bir cemaate dahil olma, o korunaklı alanda yaşama ve kendini orda güzel ya da değerli bulmak değil bizim önermemiz.”¹⁷⁸

¹⁷⁶ Theaterheute Dergisi, Haziran 2010, “**Das Hassliche Menschlein**”, Tiyatro Oyun Deposu

¹⁷⁷ ANDERSEN, H. Christian, “**Çirkin Ördek Yavrusu**”, Çev: Sevgi Atlıhan, 12

¹⁷⁸ ÇAKIR, Bawer (Temmuz-Ağustos 2008), “**Diğerlerine benzememek çirkin olmak demek**”

“Çirkin Ördek Yavrusu” masalının sonlandırıldığı nokta, oyunun dördüncü bölümü olarak adlandırabileceğimiz bölümü kapsıyor ve masalın anlatımıyla iç içe geçirilen bu üç karakterin aile ortamlarından kamusal alana açılan deneyimleri de masalın tamamlandığı noktada sona ediyor. Masal birbirinden ayrı gibi görünen bu üç karakteri “öteki” olma halleri üzerinden birleştiren bir noktada duruyor. Karakterlerin kendilerini tanımladıkları ve başkalarının onları nasıl tanımladıkları üzerinden kurulan sahne, “Çirkin Ördek Yavrusu” masalı ile iç içe geçtiğinde, bir anlamda bu üç karakteri bir paydada buluşturan bir öteki olma hali üzerine vurgu yapılmış oluyor. Bu bölümün yapısı, seyircinin karakterlerle özdeşlik kurması hedeflenerek tasarlanmıştır ve bu amaçla mağduriyet kavramının bu karakterler üzerinden farklı biçimlerde vücut bulmuş olmasına vurgu yapılmıştır.

“Oyunun derdi ön yargıları yıkmak ve bunu kendisinden başlayarak yapıyor.”¹⁷⁹

Beşinci bölüm, bu üç karakterin birbirlerine karşı ön yargılarını izlediğimiz bölümü kapsıyor. Bu bölüm daha önce de belirtildiği üzere tamamen doğaçlamalarla oluşturulmuştur. İlk olarak, kürt (B) ve türbanlı (A) karakterlerinin, eşcinsel karaktere (C) olan yaklaşımındaki önyargılarını görüyoruz. Daha sonra sırasıyla C ve A karakterleri biraraya gelerek B karakterine, son olarak da B ve C karakteri biraraya gelerek A’ya kendilerine göre öteki olarak davranıyorlar. Yine bu bölüm, en basit

¹⁷⁹ AKSOY, Zeynep (16.06.2008), “Ayyıldızlı kadın olmamak”, Taraf Gazetesi.

haliyle seyircinin de bu karakterlerle ilgili var olabilecek kendi önyargılarıyla yüzleşmeye onları çağıran, teşvik eden biçimde tasarlanmıştır.

“Herhangi bir şekilde seyircinin kendisiyle karşılaşmış olmasını istiyoruz. Bizim bakış açımızdan kendilerini görmüş olmalarını... Çünkü oyunun ön yargılı bireyleri ile önyargıya, müdahaleye maruz kalan karakterleri aynı bedende vücut bulabiliyor. Seyircinin bu iki halle de yüzleşmesini sağlamak temelde amaçladığımız şey. Oyunu çalıştığımız süreçte biz de tam böyle bir yoldan geçtik aslında.”¹⁸⁰

Bu nedenle bu bölüm belirli noktaları sabitlenerek, üzerinde oyun sırasında doğaçlama yapmaya açık bırakılmıştır. Klişe olarak tanımlanabilecek en genel geçer söylemler üzerinden, gazetelerdeki haberlerden, bazen otobüste konuşan iki kişinin konuşmalarından esinlenerek doğaçlamalar yapılmış ve bunlar üzerinden, oynanmaya açık bir taslak hazırlanmıştır. Bu bölüm aynı zamanda, bütün bu karakterlerin kendi kimliklerini savundukları ikişer monologla içiçe geçirilmiştir. Tez çalışmasının daha önceki bölümlerinde başka bağlamda değinildiği üzere, bu monologlar, metnin yazımı sırasında ‘ironi’ ve ‘savunma’ olarak adlandırılmışlardır. Aşağıda alıntılanan iki bölümden ilki, ironik bir üslupla, ikincisi ise, savunma şeklinde yazılmış bu monologlara birer örnektir:

¹⁸⁰ ÇAKIR, Bawer (Temmuz-Ağustos 2008), “**Diğerlerine benzememek çirkin olmak demek**”

“C-Bir sabah uyandım, dedim ki kendi kendime, bu böyle olmaz. Her şey çok normal, hayatım çok düzgün. Ailemin gözünde tam bir evlat örneğiyim. Sevgilimle evlenme planları yapıyorum, herkes beni seviyor, sayıyor, kolluyor. Bu böyle devam edemez dedim kendime, bir şeyleri değiştirmem gerek. Toplumu karşıma almalıyım. Ve eşcinsel olmaya karar verdim. Bunun yanında ailemi kaybetme riskini de göze almalıyım dedim, evlenme planlarım olmamalı, çocuk sahibi olabilmek için farklı yollar denemeliyim. Toplum tarafından dışlanmalı, sevilmeyen, istenilmeyen, dalga geçilen, burun kıvrılan bir hayata sahip olmalıyım dedim. İnsanlar, sapık, günahkar, ahlaksız gözüyle bakmalı bana... sevgili bulabilmek için çok uğraşmalı, bulduğumda da çevremdeki hiç kimseyle tanıştıramamalıyım...elini tutabilmek için bir sürü gözün üzerime dikilmesini göze almalı, alenen öpmek için önce çevremi kolaçan etmeli, her şeyimi gizlemeli, saklamalıyım dedim ve eşcinsel oldum.”

B-Bu gün kendim ve geçmişim arasında büyük bir boşluk var. Bu boşluk her yerimi kaplıyor. Sıkışıp kaldım. Kaçacak hiç bir yer yok. Bazen rüyamda bir el kuklası görüyorum. Yüzü silik bir kukla... Bir anda kuklanın içindeki el çıkıyor. Kukla kenarda hareketsiz öyle kalınca ölmüş olduğunu anlıyorum. Ama her an yeniden dirilebilir... Bir cesaretle kuklayı kendi elime geçiriyorum. İşte tam o an uyanıyorum. Bir kürt olarak doğup, bir türk olarak yetiştirilirken, bu ülkede nereye ait olduğumu düşünüyorum hep. Cevabını veremediğim sorularım var. Kimim, neyim? Kim olduğundan emin olmak...kim olduğundan emin olmak mümkün mü?’’¹⁸¹

¹⁸¹ Theaterheute Dergisi, Haziran 2010, “**Das Hassliche Menschlein**”, Tiyatro Oyun Deposu

Üç karakterin birbirlerine olan önyargılarını gördüğümüz ve her bir karakter için geliştirilen önyargılı söylemlerin, ötekileştirilen karakterin kendini savunmasıyla sonlandırıldığı oyunun beşinci bölümünde, karakterlerin temsili olarak tamamen kendi kimliklerini üzerlerine giymiş olduklarından söz edebiliriz. Ayrıca bu sahnede, daha önce yaratım süreci ve oyunculuk bağlamında değinilen “aldım verdim ben seni yendim” oyunu, ‘benden olma’ ve ‘ötekinden olma’ olgusunun dayandığı ve giderek önyargıların devreye girmesine ortam sağlayan toplumsal dinamiklerin kökenlerinin ne kadar masum görünebileceğini, dramaturjik olarak da yalın bir şekilde işaret etme işlevine sahiptir. Oyunun final bölümü “*Peki kim olmalıydım?*” sorusunun ardından, ‘çağdaş’, ‘Türk’ ve ‘kadın’ kelimelerinin sözlükteki tanımlarının dile getirilmesiyle başlayıp, ‘Çağdaş Türk Kadın’ının tanımı yapılmaya çalışılarak sona erer. Aşağıda bu bölümden bir kısım alıntılanmıştır:

“Çağdaş türk kadını, özgürlüğünü eline almış, bir mesleği olan, teknolojiyi takip eden ve tüm olanaklarından faydalanan, sosyal, büyük şehirde yaşayan ve güzel olandır. Çağdaş Türk Kadını, gelir düzeyi yüksek bir kocaya sahip, iyi bir ev hanımı. Çok özgürdür, istediği zaman istediği yere gidebilendir. Eşini fikri olmadan bir adım bile atmayandır...”¹⁸²

Böylelikle karakterlerin salt toplumsal önyargılar ve değer yargılarının klişeleri arasında değil, bizzat dilin yönlendiriciliği, tekil gibi görünen ama toplumun çeşitli katmanlarında sürekli üretilen otoritenin tanımlama hakkını elinde tutmak iddiası üzerinden kurulan baskıyla ve sıkışmışlıkla da karşı karşı olduğuna dair, seyirciyi

¹⁸² A.g.k.

yeniden düşünmeye ve yüzleşmeye davet eden yoruma açık bırakılmış bir final sahnesi kurgulanmıştır.

5.2.4. Tasarım

*“Sahnede hiçbir şey yok. Duvarlardaki çeşitli şekiller almış maket beden tasvirlerinden ve üç oyuncudan başka. Üç oyuncu önce o şekillere giriyor, sonra kadınlarının öykülerini anlatıyorlar.”*¹⁸³

Tasarıma yönelik olarak üç boyutlu bir küpün içerisinde mekanın nasıl doldurulacağı üzerine çalışılmış, sahne üzerinde herhangi bir nesne ya da dekor parçası kullanılmamıştır. Çalışma sürecinde yere çizilen beden şekilleri üzerinden yapılan doğaçlamalardan yola çıkılarak, oyunun dekor tasarımcısının bu şekilleri seyircinin de görebileceği şekilde duvara çizilmesine yönelik fikri, oyunun yalın dekor tasarımına temel oluşturmuştur. Resim 5.1’de, mekanın arka duvarına çizilmiş olan oyunun üç karakterinin maket beden tasviri görülmektedir. Oyuncular oyunun başında kendi bedenlerini bu şekillere yerleştirmeye çalışırlar. Zaman zaman oyunun ilerleyen bölümlerinde de oyuncuların bu şekillerin önünde durdukları, içlerine yerleşmeye çalıştıkları durumlar yaratılmıştır. Oyunun gösterimin yapıldığı farklı sahnelerdeki imkanlar doğrultusunda, bu şekiller farklı yerlerde konumlandırılmış, (Örneğin Akatlar Kültür Merkezi’nde, arka duvar yerine şekiller yere monte edilmiştir.) böylelikle oyunun görsel tasarımı gerektiğinde gösterim mekanına göre uyarlanabilmiştir.

¹⁸³ AKSOY, Zeynep (16.06.2008), “Ayyıldızlı kadın olmamak”, Taraf Gazetesi.



Resim 5.1. Oyun Deposu, “Çirkin İnsan Yavrusu” nun başlangıç sahnesi

Işık kullanımı oyunda önemli bir işleve sahiptir. Dekor ve ışık tasarımının aynı kişi tarafından yapılmış olması ve tasarımcının oyun çalışması sürecinde belirli aralıklarla ortaklaşa yaratım sürecini gözlemesi, tanıklı etmesi ve bir parçası olması, tasarımın oyundaki dramaturjik yaklaşım ve yapıyı tutarlı bir biçimde desteklemesine olanak tanımıştır. On altı tane halojen ışığın, dört ön, dört arka ve dörder tane sağ ve sol yan olacak şekilde yere yerleştirilişiyle, büyük bir kare oluşturulmakta ve bu şekil aynı zamanda oyun alanını belirlemektedir. Oyuncular belirlenen ve sınırlanan bu çerçeve içerisinde oynamışlardır. Dolayısıyla oyuncuların bedenlerini sokmaya çalıştıkları şekiller, ışık tarafından net biçimde sınırlanan oyun alanı, dramaturjide yer alan sıkışmışlık, sınırlandırılmışlık, belli sınırlar içinde kalmaya zorlanmak gibi vurguların

tasarım yoluyla perçinlenmesi, başka bir estetik düzlemde yeniden üretilmesidir. Bu organik ve zorlamasız ilişki, ortaklaşa yaratım süreçlerinin, bir kısmının sezgisel olarak da olsa, önemli ölçüde işletilmesinin bir sonucu olarak görülebilir.

Tasarımın diğer unsurlarında olduğu gibi, kostüm tasarım çalışmalarında çalışmaların belirli bir aşamasından itibaren, oyundaki karakterler oluşturulmaya başladıktan sonra tasarımcının provalara katılımıyla başladı. Dekor tasarımında bedensel ifadeye ve harekete daha fazla olanak sağlayacak biçimde yalınlık ve boşluğun kullanımından yana yapılan tercih, kostüm tasarımına ilk düşünülenden daha fazla yük getirdi. Ekip içerisinde kostüm tasarımcısının sağladığı bilgiler göz önünde bulundurularak yapılan tartışmalar, en çok kostümlerin bir seçim olarak gerçekçi bir biçimle mi yoksa farklı bir yaklaşımla mı tasarlanacağı üzerineydi. Sonuç olarak tasarımcı metnin yapısında da var olan parçalı yapıyı, kostümlere de yansıtmaya yönelik gerçekçi olmayan bir biçim önerisiyle geldiğinde ekip içinde bu konuda bir uzlaşmaya varıldı ve gerçekçi kostüm tasarımı fikrinden beraberce vazgeçildi.

“Kostümler parçalanmışlığı ifşa edercesine yarım şekide tasarlanmış.”¹⁸⁴

Öncelikle oluşturulan tasarımlarda bu üç karakterin hareketsetel olarak zaman zaman birbirlerine kostüm parçalarındaki kimi detaylarla bağlanıp, sonra birbirlerinden ayrılacakları bir tasarım fikri üzerine gidilmiştir. Bu birleşme, kostüm parçalarına ilştirilmiş kimi şerit şeklinde deri ve zincir parçalarına eklenmiş, aynı zamanda birbirine geçebilen küçük kilitler yoluyla mümkün olabilecekti. Tasarımcı, hareket üzerinden kurgulanan bu fikri uygulamaya taşımış, bir kaç provada kostümler üzerinden ulaşılmak

¹⁸⁴ SORGUN, Hüseyin (16.03.2009), “Kadın kadının kurdu”, Zaman Gazetesi

istenen etkinin, pratikte işler olup olmadığına bakılmıştır. Söz konusu tercihin hareketi sekteye uğrattığı ve oyunun akışında duraksamaya neden olduğu fark edilince, bu fikirden vazgeçilmiştir. Şekil 5.1 ve Şekil 5.2’de kostüm bu uygulamanın kostüm tasarımlarında gerçekleştirilmiş hali görülmektedir. Oyun son halini alırken bu şerit ve zincirler azaltılmış, daha küçük kostüm detayları olarak muhafaza edilmiştir.



Şekil 5.1. “Çirkin İnsan Yavrusu” oyunundaki kostümlerin çizimi

Kostüm tasarımında oyunun ve karakterlerin yapısıyla örtüşen en belirgin özellik, karakterlerde varolan arada kalmışlık hissini tasarım tercihinde kostümlere de yansıyor olmasıdır. Örneğin; şekil 5.2.’de görüldüğü üzere, eşcinsel olan karakterin pantolonu yarım olarak tasarlanmış olup, pantolon ve etek arasında kalan bu parça

karakter özelliklerinden yola çıkılarak düşünülmüştür. Diğer karakterler için de bu durum geçerlidir.



Şekil 5.2. “Çirkin İnsan Yavrusu” oyununun kostüm tasarımı çalışmalarının aşamalı çizimleri.

Türbanlı olan karakterin türbanı aynı zamanda saçlarının görüneceği bir şekilde, başı saran ancak deliklerle örülerek oluşturulmuş bir parçadır. Ekip içerisinde tasarımcının önerdiği bu tercih karakterin kimliğiyle kurduğu ilişki üzerinden beraberce tartışılarak karara bağlanmıştır. Şekil 5.2.'de görülebileceği üzere perdesünün yarım bir şekilde tasarlanmış olması da yine aynı fikrin uygulamasıdır. Benzer etki Kürt kadın karakterde de yaratılmaya çalışılmıştır.

Oyuncuların bedenlerini yerleştirmeye çalıştıkları şekiller, ışık tarafından net biçimde sınırlanan oyun alanı, dramaturjide yer alan sıkışmışlık, sınırlandırılmışlık, belli sınırlar içinde kalmaya zorlanmak gibi vurguların tasarım yoluyla perçinlenmesi, başka bir estetik düzlemde yeniden üretilmesidir. Kostümlerdeki tercihler, karakterlerin çalışma sürecinde ortaya çıkan arada kalmışlıklarının, parçalı karakter yapısının ve çizgisel olmayan parçalı dramaturjik yaklaşımın kendi estetik etki alanındaki izdüşümü gibidir. Tasarımın tüm unsurlarında en azından belli ölçülerde ulaşılan bu organik ve zorlamasız ilişki, ortaklaşa yaratım süreçlerinin, bir kısmının sezgisel olarak da olsa, “*Çirkin İnsan Yavrusu*” oyunu bağlamında önemli ölçüde işletilebilmesinin bir sonucu olarak görülebilir.

5.2.5. Sahneleme

Oyunun sahnelenme sürecinde, rejî anlayışı daha çok hareket ve mekan kullanımı üzerinden bir sahneleme yönünde şekillendi. Bu biraz da çalışmalarda uzmanlık alanı rejî olan ya da daha önce bu anlamda oyun rejîsi yapmış birinin bulunmamasının ve yönetmenin işlevinin dans ve koreografi alanından gelen bir yaratım ortağınca üstlenilmiş olmasının doğal bir sonucuydu. Dolayısıyla rejî mekan ve mekan ile ilişkilenen beden üzerinden koreografik bir bakışın ağırlıklı olarak hissedildiği bir sahnelemeye yönelikti. Bu yaklaşımın bir yansıması olarak diğer tüm unsurlarla iç içe

ilerlerleyen sahneleme sürecinde, üç boyutlu hacim tasavvurunun karşılığı olarak bir küpün mekan olarak nasıl doldurulacağı üzerine gidildi. İşin bütününde dansın olanaklarından yararlanılarak, beden dili çözümlemesine yönelik çalışmalar yapıldı. Bu tür sahneleme yönelimi alışlagelmiş tiyatro oyunlarından daha güçlü bir beden dili yaratılmasına olanak sağladıysa da, reji bakışına ilişkin olası bazı kritik dokunuşların eksikliğini hissedenler de vardı:

“Beden kullanımı oyunda önemli bir yer tutsa da, kim zaman fiziksel betimleme, metinsel betimlemenin gölgesinde kalıyor diyebilirim.”¹⁸⁵

Ancak bu durum yine de, kimi eksiklerine karşın, farklı bir sahneleme estetiğini yaratmaya hizmet etmiştir.

Önyargıların bedensel ifadelerine yönelik olarak genelde itme eylemi ve ilişkili durumlar üzerinden geliştirilen fiziksel aksiyonlar sahnelemeye dönük hareket çalışmalarında önemli bir yer tutmuştur. Bu aksiyonların çeşitlemeleri, oyunun sahneleme sürecinde anlatılan durumlarla ilişkilendirilerek denemeler yapılmış ve işler hale gelene kadar üzerinde çalışılmıştır. Sahne geçişlerinin dinamizmini sağlamak için de yine hareket odaklı bir sahnelemenin olanaklarından yararlanılmıştır.

Daha önceki bölümlerde belirtilen “öteki, ötekileştirilen, ötekileştirme” kavramları, sahneleme estetiğini oluşturmak açısından da önemlidir. Bu kavramlar

¹⁸⁵ GÜLAN, Yeşim Özsoy (Ocak-Haziran 2009), “Festivalin ertesinde, festivalin dışından”, Gist (Çağdaş Gösteri Sanatları Dergisi) 3. Sayı, s.124

üzerinden yapılan doğaçlama çalışmalarından elde edilen oyunculuk malzemesi, sahnelemeye yönelik estetiğin kurulmasında etkin olmuştur. Ele alınan kavramın oluşturduğu çerçeve içinde farklı mekanlarda, farklı durumlar karşısında ve farklı hikaye kurguları içinde oyundaki karakterler ve maruz kaldıkları durumlar üzerine yapılan denemeler, oyunculuk ve metin çalışmalarının yanı sıra, sahneleme için de yeni fikirlerin oluşmasına katkı sağlamıştır.

Görüldüğü üzere “Çirkin İnsan Yavrusu” metin yazımından dramaturjisine, doğaçlamalardan oyunculuk çalışmalarına, dekor, ışık ve kostüm tasarımından sahnelemeye oyunun bütününe oluşturan tüm etmenlere ait süreçlerin iç içe geçtiği, birbirini alışılmışın ötesinde zenginleştirip biçimlediği ve yaratım sürecinin bütününe katkı sağlayan bir geçişkenlik barındıran bir yaklaşımın ürünüdür. Bu yaklaşım ortaklaşa yaratım tiyatrosu anlayışı ve yöntemlerinin birçok yönünü içermekte, bazılarını kendi çalışmalarının yapısına göre biçimlendirmektedir. Teatral varoluşa dönük sezgi ve bilincin kolkola ve birbirlerini hem besleyip hem takip ettiği bu süreç, Oyun Deposu'nun topluluk ve üyelerinin ayrı bireyler olarak kendi üretim dinamiklerini ve yönelimlerini keşfettikleri bir tiyatro yolculuğu olarak da önemli bir işleve sahiptir.

SONUÇ

Dünyada 1960'lerden itibaren tiyatrodaki yaratıcılığın tek bir yönetmen ya da yazarın tekelinden kurtarılarak, daha katılımcı ve kolektif olarak hareket eden topluluklarca gerçekleştirilmesi eğilimi bugün ortaklaşa yaratım tiyatrosu diye nitelenen yaklaşımın önemli kaynaklarından birini oluşturur. Bu tez çalışmasında söz konusu süreç kavramsal dayanakları ve bu alanı belirlemiş toplulukların teatral pratikleri de değerlendirilerek araştırılıp incelenmeye çalışılmıştır. Ortaklaşa yaratım tiyatrosu özgün bir ürünün tasarlanması, yaratılması, çalışması, vücut bulması ve paylaşılmasında tiyatronun üretim dinamikleri içinde yer alan farklı alanlardan sanatçılara yazınsal, tasarımsal, fiziksel ve pratik açıdan alışlagelmiş tiyatro yapma biçimlerinden daha fazla yaratıcılık olanağı tanıyan, onlara bu bağlamda alan açan bir yaklaşım ve yöntemdir. Dolayısıyla bir tiyatro yapma süreci olan ortaklaşa yaratım tiyatrosu sadece oyunculuk alanının değil, bütünsel bakışı gereği tiyatronun tüm görev alanlarının birbiriyle yaratıcı etkileşimini kısıktırma potansiyeline sahiptir.

Ortaklaşa yaratım tiyatrosu ile diğer tiyatro üretme tarzları arasındaki en belirgin farkın metin oluşturma yönteminde yattığı söylenebilir. Ortaklaşa yaratımla ortaya çıkan bir tiyatro oyununda, topluluğun performansını önceden var olan bir metne dayanmadan, bazen düşünsel bir ideden, bazen çalışma ortamında tesadüfen bulunan bir nesneden, kimi zaman tek bir cümleden veya sestenden, bir görüntüden yola çıkarak, bazen de çalışma süreci başlangıcına kadar hiç birşey düşünülmeden doğrudan orada, neredeyse bir hiçten yaratması söz konusudur. Dolayısıyla ortaklaşa yaratım tiyatrosunda performatif sahne metni, yazınsal oyun metnini önceler. Diğer bir önemli farkın ise adının da açıkça işaret ettiği üzere, üretimin ortaklaşa yapılması, ortaklaşa yaratım tiyatrosunun farklı seviyelerde ve uzmanlıklar bağlamında kolektif yaratımı teşvik etmesi olduğuna etraflıca değinilmişti. Ele alınan topluluklar ve çalışma biçimlerinde görüldüğü üzere; yönetmen, yazar, dramaturg, oyuncu, tasarımcı gibi görev tanımları mevcut olsa da, topluluklar

içerik oluşturma ve üsluplaştırma stratejileri gereği tiyatronun üretim aşamasında kolektif olan üzerinden, tiyatrodaki yerleşik hiyerarşik yapıyı sorgulamışlar ve farklı şekillerde dönüştürmüşler veya dönüştürmek gayreti içerisinde olmuşlardır.¹⁸⁶

Verili bir oyun metni olmadan girişilen ortaklaşa yaratım süreci, topluluk üyelerinin bireysel yaşam deneyimlerini, birikimlerini, fikirlerini, gözlemlerini, hayata bakış açılarını ortaya koymaya ve paylaşmaya teşvik eder ve tüm bunları yaratılacak oyunun kaynak malzemeleri olarak işlevselleştirir. Sahne metni ile birlikte oyunu oluşturma çalışması, karşılıklı düşünsel bir zenginleşmenin, kendiliğinden bir yaratım ortaklığının, ötesinde uzlaşma dinamiklerinin oluşmasına ortam hazırlar. Dolayısıyla, yaratımda sözü edilen bu kolektif anlayış ile tiyatrodaki süregelen yerleşik hiyerarşik yapının zaman içinde karşı karşıya gelmesi kaçınılmaz bir hal alır.

Topluluklar böyle bir durumda yaratım ortaklığının muhafaza edilebilmesi için hiyerarşik yapıyı farklı şekillerde dönüştürmeye çalışmışlardır. Bu anlamda hiyerarşik yapının dönüştürülmeye ya da kırılmaya çalışılması bir tür zorunluluktur. Çünkü bunun üzerine gidilmediğinde bir yanda düşünsel ve yaratımsal bir ortaklık var gibi görünür, beri yanda topluluk içinde tek ve baskın bir yönetmen ya da yazar olması, ortaklaşa yaratımın dinamiklerini boşa düşürecek bir durumu beraberinde getirir.

Ancak tez çalışmasında ele alınan toplulukların pratiklerine bakıldığında hiyerarşik yapıyı kırmanın ve bunun sürekliliğini sağlamanın çok da kolay olmadığı gözlenebilir. Ortaklaşa yaratım süreçleriyle iş üreten topluluklarda ayrı uzmanlık alanlarına sahip topluluk üyelerinin, birbirlerinin alanlarına hakim olmamalarından

¹⁸⁶ Deirdre Heddon ve Jane Milling, “**Devising Theatre, a Critical History**”, 3

ötürü, çalışmaların belli aşamalarında birikime dayalı otoritenin doğal olarak öne çıkmasının, hiyerarşik yapıyı farklı bir şekilde yeniden kurma tehlikesi vardır. Bazı durumlarda da, bu durumu önlemek adına oluşturulan ortam, yetkinlik alanında olmayan konularda topluluk üyelerinin ahkam kesmesine, bunun da teatral üretime olumsuz yansması riski ortaya çıkar. İlki ortaklaşa yaratım dinamiklerini sekteye uğrattırırken, ikincisi ise birikimlerin karşılık bulmamasından ötürü üretilen işte bilinçsizlik, sakillik veya sanatsal yetersizliğe neden olabilir. Bu nedenle bir ortaklaşa yaratım tiyatrosunda topluluk üyelerinin kendi birincil uzmanlık alanları dışındaki alanlarla da etkin bir iletişim içinde, sürekli bir öğrenme halinde ve sürecin tamamına hakim olmaları önemli bir özelliktir. Örneğin, hiyerarşik olanın ortaklaşa yaratımı sekteye uğratmamasına yönelik olarak geliştirilmiş bir çözüme örnek olarak, Forced Entertainment ve Frantic Assembly'nin iki yönetmenle çalışmayı tercih ediyor olmaları gösterilebilir.

Ancak tiyatro dünyasında süregelen ve egemen olan yazar, yönetmen, oyuncu, tasarımcı görev tanımlarına ve konumlarına dayanan ayırım, ortaklaşa yaratım yaklaşımını farklı biçimlerde varolan yapıya eklemeye yoluna gidebilmektedir. Örneğin yerleşik anlayışa göre, tiyatrodaki oyun metni yazara aittir. Bir taraftan Royal Court gibi yazar odaklı bir tiyatro, ortaklaşa yaratımla oluşturulmuş bir oyun metnini ne kadar iyi olursa olsun, tek bir yazarın elinden çıkmamış olmasından ötürü dikkate almadığı için eleştirilirken, diğer taraftan İngiltere'de "Yazarlar Birliği" ortaklaşa yaratımla oluşturulan bir oyunun telifinin, kim kaleme aldıysa ona ait olduğuna dair bir kararla, durumu yerleşik yapıya uyumlu hale getirmeye çalışan bir çözüm üretmiştir.

Ortaklaşa yaratım tiyatrosunda ise bu mevcut yapının aksine, fikirler ve yaratılar tek bir potada erir, iş sona erdiğinde kimin hangi parçayı, cümleyi, imgeyi, ifadeyi oluşturduğunun önemi kalmaz. Önemli olan ortaya çıkan oyundur.

Diğer taraftan topluluklar oyuncuların genel kabul gören görev tanımlarının dışına çıktıklarında, ortaklaşa yaratım sürecine göndermede bulunan, daha düşünsel ve yaratımsal ortaklıkları olduğunun altını çizmek için çeşitli çözümler üretirler. Oyuncular için ‘performansçı’ (performer) ya da ‘icracı – yaratım ortağı’ (‘performer - deviser’) tanımını kullanırlar. Bu terminoloji sadece ortaklaşa yaratım tiyatrosu ile çalışanlar tarafından ortaya atılmış veya kullanıma sokulmuş değildir gerçi, ancak bu terminolojinin yirminci yüzyılın son çeyreğinden itibaren yaygın olarak kullanılmaya başlanmasında ortaklaşa yaratım yaklaşımının tarihsel gelişim süreci boyunca, tiyatrodaki geleneksel görev ayrımlarına dair sınırları büyük ölçüde muğlaklaştırmasının büyük etkisi vardır.

Her bir topluluk kendi çalışma dinamikleri içinde tiyatrodaki yerleşik yapının sınırlamalarını aşmaya yönelik farklı çözümler üretmiş ancak yine de bazı araştırmacıların belirttiği gibi, toplulukların kimi üyelerinin adlarının, topluluk adının önüne çıkmış oluşundan dolayı eleştirilmekten kurtulamamışlardır.

Ortaklaşa yaratım tiyatrosu altında değerlendirilen, yöntemin geliştirilmesinde anahtar rol oynamış, hatta yöntemlerini etkili ve işlevsel olarak kullanan toplulukların çoğunun aslında ortaklaşa yaratım tiyatrosu yaklaşımının tüm bileşenlerini veya unsurlarını kullanmadıkları tez çalışmasında da ortaya konan bir noktadır. Yani esas olarak her bir topluluk, ortaklaşa yaratım yaklaşımını oluşturan bütünsel ilkelerin ve yöntemlerin bazılarıyla uyum içerisindeyken, bir kısmını kendi dinamikleri dışında bırakmıştır. Dolayısıyla her topluluk yerleşik tiyatro üretim dinamiklerinin farklı farklı da olsa bazı kısımlarını bünyelerinde barındırmayı sürdürmüş ya da sürdürmektedir.

Batı tiyatrosu tarihi boyunca farklı biçimlere bürünerek, çeşitli aşamalardan geçerek bugüne kadar ulaşan tiyatrodaki tekil otorite, genel kabul gören nihai biçimine 19.yy’da yönetmen adı altında evrilmiştir. Hem içerik oluşturma dinamikleri, hem

biçimsel organizasyonunun yapısı gereği ortaklaşa yaratım tiyatrosu bu tekil otoriteyi kavramsal ve işlevsel açıdan sorgulamak, onunla yüzleşmek durumundadır. Dolayısıyla süregelen yerleşik yapıya karşı ve onunla birlikte varlığını sürdürebilmek için ortaklaşa yaratım tiyatrosu topluluklarının farklı refleksler geliştirerek, çözüm arayışlarına girişmişler, kendilerine özgü yaklaşımlar üretmişlerdir. Her bir topluluğun çalışma dinamiklerinin farklılık göstermesinin ve yukarıda belirtildiği gibi yerleşik dinamiklerin farklı unsurlarını kendi bünyelerinde barındırıyor olmalarının temelinde bu durum yatıyor denebilir.

Oyuncu açısından bakıldığında, Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu'nun, oyuncuyu tiyatro sanatının her aşaması içinde öne çıkartan, oyunculuk çalışmasını sadece sahnede rolü icra etmekten öte, metin yazımından, dramaturjiye, tasarımdan, sahnelemeye kadar son derece etkin kılan ve oyuncuyu tiyatro sanatının temel yaratıcısı olarak işlevselleştirmenin önünü açarak, onu majör bir sanatçı olarak konumlandıran bir yaklaşımın hem ürünü hem de bunları bizzat sağlayan bir yöntem olduğu görülür. Gerek dünyadaki kurucu ve belirleyici toplulukların gerekse ülkemizde bu yöntemi bir şekilde benimseyen ve kullanan toplulukların pratiklerinde de bu açıkça görülmektedir.

Ayrıca ortaklaşa yaratım tiyatrosunun temel yaklaşımları uyarınca, sadece oyuncuyu ve oyunculuk çalışmalarını farklı alanlarda yaratıcı bir güç olarak konumlandırmadığını, oyunculuk çalışmasına da doğrudan ve dolaylı katkı sağladığı görülür. Sadece oyunculukla sınırlı kalmasa da, özellikle oyunculuk çalışması açısından salt ve saf hayalgücünün yerini, uyarılara yanıt veren ya da uyarınlarca harekete geçirilen kolektif bir hayalgücünün alması söz konusudur. Bunun sonucu olarak çok farklı deneyimlerin oyuncunun kendi deneyim ufkuna dahil edilebildiği ve böylece oyunculuk malzemesine zihinsel, duygusal ve bedensel anlamda zenginleştirici bir katkıda bulunan bir süreç olanaklı kılınır. Üstelik bu kolektif hayal gücü, tiyatrodaki süregelen yönetmenin baskın yaratıcılık tekelinin karşısında, oyuncuların diğer yaratıcı

ekip üyelerininkiyle harmanladıkları yeni bir yaratıcılık kaynağı olarak yer alır. Bu anlamda yönetmenin tekil iktidarına karşı, tiyatronun yaratıcılık kaynaklarını etkin şekilde genişleten bir yöntem olarak, özgürleştirici bir dokunuşta bulunur.

Ortaklaşa yaratım tiyatrosu doğaçlamanın işlevini sadece rolleri çıkarmak için bir ön çalışma ya da oyunun belli bölümlerinde uygulanan bir tercih olmaktan çok öteye taşır. Doğaçlamayı diğer oyunculuk çalışmaları ile özgün bileşimler yoluyla tiyatronun hemen tüm uzmanlık alanlarında yaratıcı katkı sağlayan temel bir esinleyici olarak konumlandırır. Ortaklaşa yaratım yaklaşımı, oyuncu bedeninin sahnelemede kazandığı işlevselliği perçinlemenin yanısıra, onun okunabilir bir malzeme olarak doğaçlama üzerinden sahne ve oyun metnine aktarılmasının yolunu açmıştır.

Ortaklaşa yaratım tiyatrosu, oyunculuğa dair bir çok temel yöntemleştirilmenin önerdiği ve oyuncunun rolünü çıkarması ve oynaması aşamasında yararlandığı kaynakları ve deneyim yelpazesini, önemli ölçüde genişleten ve farklı deneyim ufuklarını hem oyunculuk çalışmasının hem de bu yolla tiyatronun tüm yaratım süreçlerinin beslendiği birer kaynak haline getiren sürekli devinim halindeki bir yaklaşım ve yöntemleştirme girişimidir. Bu açıdan belki de 20. yüzyılı ve kendilerinden sonraki tiyatro ve oyunculuk anlayışlarını büyük ölçüde etkilemiş ve hatta belirlemiş olan Artaud, Stanislavski, Meyerhold, Brecht, Grotowski, Boal gibi tiyatro insanların bu alandaki miraslarının farklı yönlerinden yararlanarak, onları zamanın ruhuna ve coğrafyanın zihinsel iklimine göre, yeni yaratım dinamikleri ile birleştirerek dönüştürmüştür denebilir. Aralarındaki bu aşıkarcı ancak karmaşık ilişki elbette ayrı bir araştırma alanı açacak nitelikte olup bu tez çalışmasının sınırlarını aşmaktadır. Ancak burada değinildiği kadarıyla bile, birçok tiyatro uygulayıcısı ve kuramcısı için esinleyici olabilir.

Bu tez çalışmasında da ele alınan ortaklaşa yaratım tiyatrosunun Türkiye'deki bazı uygulamaları ve gerçekleştirilen araştırmanın ışığında, bu yaklaşımın Türkiye'de daha fazla yer bulmasının, daha yetkin biçimde uygulamaya konmasının ülkemiz tiyatrosuna son derece olumlu katkılar sağlayabilir. Bir formülden çok, sürekli değişen dinamiklerin topluluk veya bireyler tarafından her defasında yeniden değerlendirilmesi yönündeki yaklaşımıyla bireysel yaratıcılığı örselemeden aksine katkı sağlayarak kolektif yaratıcılığa Türk tiyatrosu bağlamında daha geniş kapılar açabilir. Oyuncuyu verileni icra eden değil, tiyatronun bütünü üzerinde genelde öngörülenin sınırlarını aşarak düşünen, düşündüklerini deneyime aktarmak için deneyen ve sonuçlarını oyunculuk üzerinden tiyatronun hemen tüm bileşenlerini etkileyecek biçimde aktarabilen bir unsur olarak ele almasıyla, oyunculuk alanının zenginleşmesini sağlamada önemli bir işlev üstlenebilir.

EKLER

EK.1. Ortaklaşa Yaratım Süreci'nde Oyunculuk Çalışmaları

'Ortaklaşa Yaratım' sürecinde kullanılan doğaçlama çalışmaları, bu bölümde alıntılanmış örneklerde de görüleceği gibi, günümüzde oyunculuk eğitiminde kullanılan, bilinen çalışmalardan farklı değildir, ancak bu çalışmaların 'Ortaklaşa Yaratım' sürecinde kullanılmasıyla ortaya çıkan en temel fark, doğaçlamanın içeriğini değil ama işlevini değiştirmekte olduğudur. Eğitim sürecinde kullanılan ya da bir oyunun sahnelenmesi aşamasında oyunculuk çalışmalarına odaklanılarak uygulanan doğaçlama çalışmaları, 'ortaklaşa yaratım'da oyunun bütün yapısını oluşturmaya yönelik bir çalışmayı gerektirir.

Çalışmanın içeriğine göre, 'ortaklaşa yaratım' bir tiyatro metni olmadan, yalnızca bir fikirden yola çıkılarak, aynı zamanda oyun metnine ve bütününe ulaşmayı hedefleyen bir süreç ise, tamamen doğaçlama çalışmalarına dayandırılır. Bir metinden yola çıkılıp, bu metnin dönüştürülmesi söz konusu ise, yine ağırlıklı bir biçimde doğaçlama çalışmalarına başvurulur. Oyun, otobiyografik hikayelerden yola çıkılarak oluşturulacak ise, yine benzer şekilde doğaçlama, bu süreçlerin merkezinde duruyor olacaktır.

'Ortaklaşa Yaratım'da oyunculuk çalışmalarıyla, metin yazım çalışmalarının paralel olarak ilerlemekte olduğu bilgisi göz önünde bulundurularak, bu bölümde yer verilecek olan kimi doğaçlama tekniklerinden seçilen örneklerin, yazım ve oyunculuk çalışmaları ekseninde iç içe geçirilerek ele alınması yerinde olacaktır.

Ortaklaşa Yaratım'ın başlangıç aşamasında, topluluğun ilk kez biraraya gelmiş olduğu ya da mevcut gruba başkaca kişilerin de dahil olduğu göz önünde bulundurularak yapılması gereken öncelikli çalışmalardan biri, ekibin sahne üzerinde de birbirini tanımaya olanak tanıyacak türde çalışmalardır. Alison Oddey'in de "*Devising Theatre*" adlı kitabında vurgulamış olduğu gibi bu tür doğaçlama egzersizlerine paralel olarak, topluluk içerisindeki kişilerin bireysel ilgi alanları, davranış ve inançları, bir konu hakkındaki duygu ve düşüncelerinin üzerinde durulması da; hem gruptaki kişilerin birbirlerini tanımaları, hem de ortaklaşılacak olan işin içeriğinin belirlenmesi açısından önemi büyüktür. Kişisel ilgi alanları ve topluluk üyelerinin gündeliğın içindeki kimi detlerinin, yaşanan ülke, çevre ve koşullarla kesişme noktaları üzerinde durulması, ele alınacak olan konunun belirlenmesine katkı sağlayabilir. Örneğın, "The Frantic Assembly" topluluğı, William Shakespeare'in '*Othello*'sundan yola çıkılarak bir tür uyarılama ya da yeniden yazım olarak adlandırılabilcek olan oyunları '*Othello*'nun ilk fikrine, o dönem İngiltere'de çok satanlar listesinin ilk sıralarından birinde yer alan Nick Davies'in "*Dark Heart*" isimli kitabından esinlenerek ulaşmışlar ve oyunlarının güncel olanla ilişkisini bu nokta üzerinden kurgulamışlardır.¹⁸⁷ Bu örnekte de vurgulanmak istendiğı gibi, kişisel ilgi ve yönelimler de bir projenin çıkış noktasında yer alabilir.

Oyunculuk eğitiminin temel noktalarından biri, bir karakterin nasıl yaratılacağı üzerinedir. Bir oyun metnindeki bir rolü üstlenmiş olan oyuncu genel olarak, bu rolün yorumlanması aşamasında çeşitli metotlar yardımıyla rolüne hazırlanır. Ortaklaşa yaratım sürecinde ise başlangıç noktası belirlendikten sonra oyuncu bu kez henüz oluşturulmamış metnin, oluşum aşamasına katkı sağlayacaktır. İlk adım, başlangıç

¹⁸⁷ <http://www.franticassembly.co.uk>

noktasıdır, ekipçe buna karar verildikten sonra bir temaya ulaşılır, bu tema elbette hem biçimsel olarak, hem de içerik olarak türlü şekillerde ele alınabilir.

Aşağıdaki örnekte Alison Oddey, ortaklaşa yaratımla iş üreten bir topluluğun başlangıç aşamasındaki ilgi alanını ‘suç’ teması ekseninde birleştğini varsayarak hayali bir örnek sunar ve bu tema üzerinden fikir alışverişinde bulunulması, tema üzerine tartışılması ve sorular sorulmasını önerir. Bu anlamda konuya ilişkin dört temel soru örneği verir:¹⁸⁸

- 1- Suç nedir?
- 2- Suçlu olmak ne anlama gelir?
- 3- Suç sadece yakalandığında oluşan bir durum mudur?
- 4- “Çalmak” her zaman suç mudur?

Bu soruların yanıtlarının tartışılması, konuya yönelik tavırlarda bir farklılık oluşturabilir. Bu da daha fazla soruya ve 'beyin fırtınası'na yol açabilir ya da tartışma yerine belirli bir pratik faaliyet boyunca izlenebilecek belirli bir sorgulama hattı önerebilir. Alternatif olarak, pratik incelemeye tabi tutulacak bir konu hakkında güçlü bir anlaşmazlık ya da fikir çatışması yaratabilir. Bununla ilgili pratik alıştırmalara dair örnekler şunları kapsayabilir:

¹⁸⁸ A. Oddey, “**Devising Theatre a Practical And Theoretical Handbook**”, s.170

1. Ayrı ayrı herkes: Kişisel olarak suça bakışlarını gösteren fiziksel bir imge sunar.

2. Sırasıyla her imgeye bakılır ve bu imgelerin topluluktaki bireylerce ne ifade ettiği üzerine birlikte bir tartışma yapılır.

3. Hem fikir olunan fiziksel kolektif bir suç imgesi bulmaya çalışılır. Gruptan bir kişi yapılan işi yorumlayacak 'dışarıdan bir göz' olarak kullanılarak fikirler tartışılır.

4. Bir grup olarak, hareket, ses, müzik ve uygun olan diğer kaynakları kullanarak suça dair fiziksel ve sözlü bir kolaj yaratılır.

5. Her kişi, gruba kişisel bir suç hikayesi anlatır.

6. Bu hikayeler gruptaki bireylerce tartışılır, içlerinden herkese uygun görüneni ya da tiyatrodaki keşfetmeye uygun, en heyecan verici olanı ya da tüm hikayelerden fikirler birleştirilerek yeni bir hikayeyi seçilir.

7. Hikaye için bir senaryo taslağında hemfikir olunur. (yazılı ya da doğaçlama).

8. Orijinal malzemedan ya da tartışma ve doğaçlamalardan yola çıkarak üretilen hikayedeki karakterlerin sayısına karar verilir.

9. Karakterler hakkında daha fazla bilgi almak ya da belirli bir sahnenin gelişimine bakmak için hikayeden temel bir sahneyi doğaçlanır ya da farklı bölümler üzerinde çalışmak üzere üyelerden gruplar oluşturulur.

10. Arka plan bilgisi ya da üzerinden ilerlenebilecek ana bir hat oluşturmak için her karakter grup olarak 'elektrikli sandalyeye'¹⁸⁹ oturtulur.¹⁹⁰

¹⁸⁹ 'Hot seat' (sıcak koltuk) genelde sorumluluk gerektiren, zor ve tehlikeli bir pozisyonu anlatıyor bir kişinin ortaya alınıp sorgulanması kastediliyor.

Bu örnekte olduğu gibi tema “suç” ise, “suç”, bir çok şekilde ele alınabilir, bu konuyu bir tiyatro oyunu olarak tasarlarlarken “suç” bir çok karakterle, daha az karakterle veya tek bir karakterle de anlatılabilir. Ekipte bulunan oyuncular “suç” teması üzerinde çalışırken doğaçlamalar yoluyla çeşitli karakter ya da durum önerileri ile geleceklerdir. Bu oldukça zengin bir süreçtir çünkü oyuncu, hem literatürdeki benzer rol örneklerden yola çıkarak, hem de almış olduğu eğitimin en temel noktalarından biri olan ‘gözlem’ yoluyla ulaşılmış olduğu bilgileri bir süzgeçten geçirerek prova mekanına getirecektir.

Alison Oddey’in ‘Grotowski’nin fikirlerinden esinlenerek, ortaklaşa yaratıma ilişkin çalışmalar için önerdiği ve beden farkındalığının gelişimine, topluluk konsantrasyonuna, bedenin güçlenmesine ve yumuşamasına yönelik olarak geliştirdiği ısınma egzersizlerinden biri aşağıdaki gibidir.¹⁹¹

“Gözler kapalı bir şekilde yerde yatarlarken, vücut şeklinin ya da kendi imgesinin yere yaslandığını hayal edin. Vücutun ağır, sıcak ya da karıncalanan bölümlerini ya da onlarla ilişkili her tür duygunun farkına varın. Vücutun parçaları arasındaki mesafeyi düşünün ve aralarındaki mesafeyi göstermek için parmaklarınızı kaldırın - örneğin kulaklar arasındaki mesafeyi ya da bir ayağın vücutun başka bir bölümüne olan eşdeğer mesafesinin farkına varın. Plansız bir şekilde vücutun haritasını çizin, renkleri kullanarak farklı duyu bölgelerini belirtin ve bunlara uygun şekilde beden farkındalığı konusunda diğer konuları resmedin. Sol bacağımızın kalçadan ayağa kadar felç olduğunu düşünün, farkındalığınızı test edin. Odanın etrafında dolaşmaya hazır olana dek tüm dikkatinizi ve sevginizi bu bacağın üzerinde yoğunlaştırın. Sağ bacakla

¹⁹⁰ A.g.k. / 170

¹⁹¹ A. Oddey, “Devising Theatre a Practical And Theoretical Handbook”, 175-176

karşılaştırılınca nasıl gidiyor? Daha ağır, sıcak ya da güçlü mü? Şimdi gözleriniz kapalı bir şekilde ayakta sabit durun ve sağ bacağınızın felç olduğunu hayal edin. Önceki sürece ve duygulara odaklanarak nasıl hissettirdiğini hatırlayın. Odanın etrafında dolaşın ve sağ bacağın farklı bir duygu hissettirip hissettirmedikinin farkına varın. Şimdi odanın içinde ayakta duracak bir yer bulun, diğerleri ile ilişkili olarak benimsenen bir pozisyon alın ya da durun. Gruptaki herkes başladığında nerede olduğunu hatırlamaya çalışarak hemfikir olunan bir komut üzerine herkes bir başkasının pozisyonunu alsın. Herkes tüm pozisyonları öğrenene kadar bu alıştırmaya devam edin. Sonra başka bir komut olmaksızın, grup olarak, spontane bir şekilde yeni pozisyonlara geçin. Her defasında yanlış yapan ya da pozisyonu olmayan birisine yardım edin. Gruptaki herkes güvenle tüm pozisyonları değiştirene kadar bu alıştırmaya devam edin. Bu alıştırma konsantrasyon, hafıza ve grup dinamikleri açısından katılımcıların ısınmasını sağlar.”

Augusto Boal'ın çalışma yöntemleri herhangi bir ortaklaşa yaratım tiyatro topluluğu için kullanışlıdır.¹⁹² Bu yöntemler bireysel ve grup dinamiklerinin, insanlar arasındaki ilişkilerin, hassasiyetin, güvenin, verme ve alma ile dinleme becerilerinin keşfedilmesine olanak sağlar. Bunlar topluluktaki üyelerin kendilerini kanıtlama, tanınma, araya girme ya da eleştirme ihtiyaçları ile paralel olarak bir grup içinde kabul edilmesini sağlar. Bazı teknikler hayal dünyası ya da hayal gücü ile yakın ilişkili iken, diğerleri grup üyelerini yeni fikirlere daha açık olmaya, düşüncelerinde, gözlemlerinde ve yorumlarında daha mütevazı olmaya, bazen geride durmaya ya da mesafeli olmaya, hissettiklerini doğrudan söylemeye ve daha esnek olmaya ya da uyum sağlamaya teşvik eder. Boal'ın teknikleri bir topluluğu pratik anlamda birbiri ile fikirlerini paylaşmaya ve

¹⁹² A.g.k. / 176

birbirlerini keşfetmeye zorlar. Aynı şekilde Boal'ın tanıtıcı grup seansları için alıştırmaları ve oyunları üyeleri bir grup güveni oluşturmaya, geliştirmeye ve iletişim kurmaya, işbirliği içinde çalışmaktan zevk almaya teşvik eder.¹⁹³ Aşağıdaki egzersizler, ortaklaşa yaratım sürecine yönelik çalışmalara birer örnek teşkil edebilir:

Boal başlangıç alıştırmalarını dört kategoriye ayırır:

- Dokunduğumuz şeyi hissetmek.
- Duyduğumuz şeyi dinlemek.
- Birkaç duyuyu aktifleştirmek.
- Baktığımızı görmek.

Aşağıda her bir kategoriden seçilmiş örnekler yer alıyor:

1. Kategori : Dokunduğunu hissetmek, “*Hipnoz*”: Oyunculardan biri el ayasını, parmaklar yukarıyı gösterecek ve aya başka bir oyuncunun yüzünden sadece bir kaç santimetre uzaklıkta olacak biçimde ileri uzatır. Bu oyuncu sanki hipnotize olmuş gibi yüzünü ayadan hep aynı uzaklıkta – parmak uçları saç tellerinin başladığı noktada çene aşağı yukarı bilekle aynı hizada – tutulmalıdır. Hipnozcu eliyle bir dizi harekete başlar. Yukarı, aşağı, sağa sola,

¹⁹³ A.g.k. /175-176

ileri, geri, eli önce yere dik sonra yatay sonra diagonal vb. Eşi el ve yüz arasındaki mesafeyi koruyabilmek için bedenini olası tüm biçimlere sokmalıdır. Eğer gerekirse hipnotik el değiştirilebilir. Örneğin hipnozcu karşısındaki oyuncuyu bacaklarının arasından geçmeye zorlayabilir. Hipnozcinun eli ne takip edilemeyecek kadar hızlı olmalıdır, ne de tamamen hareketsiz kalmalıdır. Hipnozcu karşısındaki oyuncuyu tüm komik, grotesk ve rahatsız pozisyonlara sokmak için çaba sarf etmelidir. Bu yolla eşi bedenini hiç çalışmayan veya çok az çalışan kas yapılarını bile hareket ettirmiş olacaktır. Bedeninin bazı unutulmuş kaslarını kullanacaktır.

2. Kategori : Dinlediğini duymak, “*Batı Yakası'nın Hikayesi*”: (Aynı adlı filmdeki çeşitli rutin danslarla benzerlik gösterdiği için bu şekilde adlandırılmıştır.) Yüzleri birbirine dönük, bir çizgi halinde dizilmiş iki takım oluşturulur. Sıraların tam ortasında liderler yer almaktadır. Lider ileriye doğru ritmik bir sesin eşlik ettiği ritmik bir hareket yapmalıdır; bunu altı kez tekrarlar. Dolayısıyla altı adım ilerler. Birinci veya ikinci tekrarlarından sonra takım arkadaşları hareketin ritmini ve sesi kavrayıp, arkasında dizildikleri sırayı bozmadan ona katılırlar. Karşı takım aradaki uzaklığı koruyarak geri çekilir. Altı tekrardan sonra lider ortadan ayrılır ve sıranın sonuna geçer. Yerine bir başkası gelir, aynı süreci devam ettiren karşı takımın lideriyle yüzyüze kalır; karşı takımın lideri benzer şekilde, takım arkadaşları tarafından kopyalanan, daha gelişmiş bir ritmik hareket ve sesi altı kez tekrarlar. Birinci takım aynı oranda geri çekilir. Oyun her iki takımdaki kişilerin hepsi bir kez lider oluncaya kadar ilerleyerek ve gerileyerek devam eder.

3. Kategori : Birkaç Duyuyu Aktifleştirmek, “*Sesler*”: Grup çiftlere ayrılır, eşlerden biri kör olacaktır, diğeri ise onun kılavuzu. Kılavuz bir hayvan; bir kedi, bir köpek, bir kuş vb. sesi çıkarır ve ortağı onu dinler. Kör olacak eşler gözlerini kapatırlar ve aynı anda kılavuzları hep bir ağızdan kör eşlerinin takip etmek zorunda oldukları sesleri çıkarmaya başlarlar. Kılavuz ses çıkarmayı bıraktığı zaman kör de durmalıdır. Kılavuz kör ortağının güvenliğinden sorumludur. Eğer ortağı başka bir körle veya nesne ile çarpışma tehlikesiyle karşı karşıyaysa onu durdurmalıdır. (Yani susmalıdır.) Konumunu sık sık değiştirmelidir. Eğer sorumluluğu olan kör ‘iyiyse’, onu izlemeyi başarabiliyorsa kılavuzun olabildiğince uzaklaşması gerekmektedir. Kör kişi yanı başında bir sürü başka ses varken bile yalnızca kendi sesine konsantre olmalıdır. Bu egzersiz kulağın seçici işleyişine yöneliktir.
4. Kategori: Baktığımızı görmek, “*İmgeyi tamamlama*”: Bir çift oyuncu el sıkışırlar. Görüntüyü dondurun. İzleyen gruba bu görüntünün taşıyabileceği olası anlamları sorun: Bir iş toplantısı mı, sonsuza dek ayrılan sevgililer mi yoksa bir uyuşturucu antlaşması mı? Çeşitli olasılıklar araştırılır. Herkes çiftler oluşturur ve donmuş el sıkışma görüntüsü ile oyuna başlarlar. Eşlerden biri diğerrinin elini uzatılmış bırakarak görüntüden çıkar. Öykü nedir? Bu görüntünün ne anlama geldiğini söylemek yerine imgeye dönerek onu tamamlar, böylece gördüğü olası anlamı gösterir, kendini farklı bir konuma sokar ve imgeyi değiştirerek ortağıyla havada asılı kalan el üzerinden farklı bir ilişki geliştirir. Sonra diğeri bu yeni dondurulmuş olan imgeden çıkar ve baktıktan sonra anlamını yeniden değiştirerek onu tamamlar. Bu şekilde her bir eşin değişmesiyle devam eder. Oyuncular tamamlamakta oldukları bu yarım imgeye hızla bakmalı ve kendilerini yeni tamamlayıcı pozisyona olabildiğince

hızla sokmaladırlar. Oyuncuların imgeyi tamamlamak için seçtikleri yolun yazınsal bir anlamı olması gerekmez. Önemli olan oyunu hareketli, düşünceleri akışkan kılmaktır.¹⁹⁴

Alison Oddey, “*Başlangıçtaki Fikirler*” başlığıyla yer verdiği bölümde ise, ortaklaşa yaratımın başlangıç noktasını belirlemeye yönelik, esinleyici olabileceğini düşündüğü materyelleri sıralar. Bunlar;

Şiir, resim, müzik, öykü ve hikayeler, tiyatro oyunu metinleri, çeşitli objeler, konu ve temalar, kişilerin hikayeleri ya da kendi deneyimleri, tarihi belgeler, tasarım üzerinden mekan, dekor ve objeler, gazete manşetleri ve gazetelerde yer verilen konu, soru ya da makaleler, fotoğraf ve filmlerdir. Bütün bu malzemelere ortaklaşa yaratım sürecinde bir fikire ulaşma aşamasında veya sürecin devamında başvurulabilecek malzemeler olarak yer verir.¹⁹⁵

Ortaklaşa yaratıma yönelik olarak uygulanabilecek diğer bir egzersiz ise;

“Size cazip gelen bir hikaye bulun, içinde en az üç karakter ve iyi bir dekor olsun. Mutfak dolaplarınızı, çekmecelerinizi boşaltın ve hikayeyi sadece çatal-kaşık, çorba kaşığı, tencere ve süzgeç kullanarak anlatmayı deneyin. Hikayeyi sebzeleri ve meyveleri kullanarak tekrar anlatın ve daha sonra ise

¹⁹⁴ Augusto Boal, “**Oyuncular Ve Oyuncu Olmayanlar İçin Oyunlar**”, (Çev.: B.Ataman, Ö.Öztürk, K.Rızvanoğlu) 85-86

¹⁹⁵ A. Oddey, “**Devising Theatre a Practical And Theoretical Handbook**”, 187 - 188

yiyecek ve mutfak malzemelerini birlikte kullanarak anlatmayı deneyin. Hangi nesnelere seçerseniz seçin mümkün olduğunca hayal gücünüzü kullanmaya çalışın. Bu şekilde hikaye anlatımlarını deneyimleyerek bir çok keşif yapacaksınız ve çoğu da sizi şaşırtacak. Evinizde deneme yaparak prova sırasında yararlanacağınız kaynakları çoğaltıyor olacaksınız ve özellikle bu şekilde nesnelere yaklaşmaya alışık değilseniz, evdeki küçük bir deneme provalarda kendinize daha fazla güven duymanızı sağlayacaktır.”¹⁹⁶

İlk bakışta onları birer karaktere dönüştürmeden önce karakterler arasındaki etkileşimi, eylemleri düşünmek garip gelebilir. Aslında karakter hakkında bir bilgimiz olmaksızın onlar arasında etkileşim geliştirmek imkansız gibi görünürken iş başlamadan önce çok azını bilmeye ihtiyaç duymamız şaşırtıcı. Bunun sebebi, o karakterin ancak oynadığı sürede nasıl tepki verdiğini görerek seyircinin karakteri anlamaya başlamasıdır. Aslında bu durum biraz 'yumurta ve tavuk' ikilemidir ve bazen nerede başladığını görmek zordur. Öyleyse somut bir durumu ele alalım ve oynanabilir basit bir aksiyonun oyun yazarını ve ortaklaşa yaratım ekibini karakterler hakkında nasıl daha fazla bilgi almaya yönlendirebildiğini inceleyelim.

Karısının beklenmedik ölümünün gerçekleştiği anda bir adamın sessizliği. Bu durum oyun yazarı, yönetmen ve oyuncu ekibin prova odasında keşfetmek istediği andır. Bir oyuncu/ yaratım ortağından ölü kadın olması istenir. Fakat Rachel'i (ölü kadını) oynayan oyuncu basitçe "*Ölümü nasıl oynayabilirim?*" diye sorar. Bunu oynamak mümkündür ancak bunu yapmadan önce dört somut soru sorulmalı ve yanıtları tespit edilmelidir.

¹⁹⁶T. BICAT– C. BALDWIN, “*Devised and Collaborative Theatre A Practical Guide*”, 62

1. Rachel ölmeden önce neredeydi? (Geçmiş)
2. Öldüğünde neredeydi? (Şimdi)
3. Öldüğünde nereye gidiyordu? (Gelecek)
4. Biz hikayeye nerede katılıyoruz? (Oynanan sahne)

Göreceğiniz gibi dört soru da bir zaman bağlamı ile ilişkili: Geçmiş, şimdi, gelecek ve seyirci ne görüyor? Hiçbirimiz tamamıyla şimdiki zamanda yaşamıyoruz. Şu anda ne yaptığımız kadar bir saat içinde ne yapacağımızı da sık sık düşünürüz. Ve pek çok kişi için geçmişte olan şey şimdiki zamanda olanı ve gelecekte olacak olanı etkileyecektir. Bu yüzden yönetmen, oyuncu ve oyun yazarı bu sorulara yanıt vermelidir. Şimdi bu soruların yanıtlarını hayal edelim:

1. Rachel ölmeden önce neredeydi? (Geçmiş)

- Bir yıl önce: Üniversitede son yılını okuyordu.
- Bir ay önce: Üniversitede aşık olduğu oğlan Tomas ile evleniyordu.
- Bir saat önce: Kızkardeşi Anna'nın hamile olduğunu fark ediyordu.

Gördüldüğü gibi göz önüne alınacak farklı zaman dilimleri var ve her biri duruma önemli bir bilgi aktarıyor.

2. Öldüğünde neredeydi? (Şimdi)

- Sabah: Evden sabah 8.30'da çıktı ve kızkardeşinin evine kahvaltıya gitti. Kahvaltı sırasında kardeşi Anna ona iyi haberi verir, hamiledir. Her ikisi de sevinçlidir.
- Kahvaltıdan sonra: Öğleyin kızkardeşinin evinden ayrılır ve işe gider. Arabasını ofisinin altındaki garaja park eder. Garajdan çıkarken öldürülür.

3. Öldüğünde nereye gidiyordu? (Gelecek)

Yine bu sorunun da bir dizi yanıtı vardır. Kısa, orta ve uzun vadeli yanıtlara bakılmalı:

- Sonraki on dakika içinde nereye gidecekti?
- Sonraki birkaç hafta içinde nerede olacaktı?
- Gelecekteki birkaç yıl içinde nereye gitmeyi umuyordu?

Bu yanıtlardan bazıları gerçekten de çok somut olabilir. "Bilgisayarında bir email yazacaktı." belki de ilk sorunun yanıtı olabilir. Ancak son sorunun yanıtı belki "Londra ofisinden Paris ofisine transfer olmak için Fransızca'daki öğrenimini kullanmayı umuyordu" olabilir.

Ve sonra aynı soruları diğer karakterler için de sormamız gerekir.

- Karısı ölmeden önce Tomas, yani kocası neredeydi? (Geçmiş)
- Karısı öldüğünde Tomas neredeydi (Şimdi)

- Öldüğünde nereye gidiyordu? (Gelecek)

Açıkça görülüyor ki prova sürecinin bu sorulara yanıt bulması gerekiyor. Fakat tam da burada değişim ve hayal gücü çok önem taşıyor nitekim yönetmen, yazar ve oyuncu provada küçük bir anı dönüştürebilirler. Çalışmaların yararı için Rachel'in öldüğü anı hayal edelim, ortaklaşa yaratım ekibi Tomas'ın Anna ile yani Rachel'in kızkardeşi ile birlikte olduğu fikri üzerinde oynasınlar.¹⁹⁷

Yukarıda yer verilen bu örnek; hem yazım, hem oyunculuk çalışmalarına yönelik, doğaçlama çalışmasından yola çıkılarak yapı kurulmasına ilişkin bir örnek teşkil edebilir.

Ortaklaşa Yaratım süreçlerinde 'oyuncu' her anlamda aktif bir rol oynar. Beraberce, yaratılacak oyunun çıkış noktasına karar verildikten sonra, ister süreçte profesyonel bir yazar ya da dramaturgla çalışılsın yahut metnin yazımı ekip tarafından üstlenilsin, oyuncunun aktif rolü değişmez. Yaratımın temel noktasında oyuncu durmaktadır. Oyun metni olmadan bir ortaklaşa yaratım sürecine giren bir tiyatro grubu, metnin oluşturulması aşamasında doğaçlama tekniklerinden faydalanır. Bu ortaklaşa yaratımın en temel noktasıdır.

Bu süreçte, 'ortaklaşa yaratım'la çalışan çoğu topluluğun başvurduğu çalışma biçimlerinden biri olan, doğaçlama çalışmalarının kayıt edilmesi metnin oluşum aşamasına olumlu anlamda bir katkı sağlar.

¹⁹⁷ T. BICAT– C. BALDWIN, “**Devised and Collaborative Theatre A Practical Guide**”, 62

Kimi oyuncular ortaklaşa yaratımla oluşturulan bir oyunun çalışma aşamasında bütünü görmekle ilgili bazı sıkıntılar yaşayabilirler. Çünkü genel olarak oyuncuların bütünün bir bölümüne, metinde kendi oynayacakları role odaklanma eğilimi vardır. Bu handikap, ortaklaşa yaratımla yapılan bir oyunun yaratım aşamasında, hem bir avantaj hem de dezavantaj olarak karşımıza çıkabilir. Avantaj noktası, oyuncunun oyunun oluşturulması aşamasında önerdiği ya da üstlendiği karaktere tam anlamıyla odaklanabilecek olması, dezavantaj noktası ise oyunun bütünü ile ilgili az katkı sağlama ihtimalleridir.

Bu anlamda Augusto Boal'in, her oyuncunun dönüşümlü olarak oyundaki her rol üzerine çalışmasını önerdiği '*yer değiştiren karakterler*' egzersizini, bütünün kavranışı ile ilgili önemli bir çalışma olduğunu düşünüyorum.

*“Karakterleri daha iyi anlayabilmek için prova süresince oyuncuları ve rolleri değiştirin. Tercihen tek bir ilişki dahilinde değiştirin: (koca/karı, baba/oğul, patron/işçi vb.)”*¹⁹⁸

Ortaklaşa yaratım sürecinde dramaturjik yapı çalışmaları yapılması ve süreçte bir dramaturgla çalışılmasının yadsınamaz katkıları olacaktır. 'Open Theatre'ın bilinen yazarlarından biri olan Jean Claude van Itallie, '*The Playwright's Workbook*'da, Samuel

¹⁹⁸ Boal Augusto, “**Oyuncular ve Oyuncu Olmayanlar İçin Oyunlar**” (Çev.: B.Ataman, Ö.Öztürk, K.Rızvanoğlu), 259

Beckett'in '*Mutlu Günler*' oyunundan yola çıkarak geliştirmiş olduğu '*Çift*' isimli egzersizine, üzerinde çalışılan temanın nasıl bir biçimle ele alınacağına ilişkin bir örnek olarak yer verilmiştir.¹⁹⁹

Karakterler uzun zamandır birlikte yaşayan, biri yetmiş altı, diğeri seksen iki yaşında bir çifttir. Bu çiftin yaşadıkları mekanı, isimlerini, karakter özelliklerinin yaratımını, çalışmayı uygulayan kişi veya kişilere bırakır. Ancak onar dakikalık yazım süresi aralıklarında, her bölümün başında, birinin zamanı sorduğu diğerin, bilmediğini söylediği, birinin '*Efendim?*', ötekinin '*Hiç bir şey..*' şeklinde birbirlerini yanıtladıkları kısa diyaloglarla, çalışmaya bir anlamda yön verir ve yine benzer bir şekilde bu kez, ses kullanımı ile (*Odun kesilme sesi, damlayan su sesi, tahtaya vurulan çekiç sesi.*) sahne geçişlerinde çeşitli direktiflerle sahnelerin yazımına yön verir. Çalışmanın üçüncü bölümüne gelindiğinde Samuel Beckett'in '*Mutlu Günler*' oyunundakine benzer bir biçimde, çiftin birinin beline kadar bir sandık içerisinde adeta paketlenmiş durumda olduğunu ve bir sonraki bölümün yönlendirmesinde ise; birinin beline, diğerin boynuna kadar paketlenmiş olduğunu belirterek durum yönlendirmeleri yaparak, sahne yazımına devam edilmesini ve yazım çalışmasının bu yönlendirmeler doğrultusunda ilerletilmesini salık verir.²⁰⁰

Bu çalışma, biçimin belirlenmesine katkı sağlayabilecek bir yazım çalışmasıdır. Ortaklaşa yaratımla oluşturulan metnin biçimine ilişkin tartışmalar ekseninde, ele alınan konu, Jean Claude Van Itallie'nin örneğindeki yönlendirmelerin değiştirilmesi ile doğaçlama çalışmaları yapılarak da denenebilir. İster bir oyunculuk doğaçlaması, ister

¹⁹⁹ Itallie, J.C.V, "**The Playwright's Workbook**", 63

²⁰⁰ Itallie, Jean-Claude van, "**The Playwright's Workbook**", 61-69

bir yazım çalışması olarak yapılsın, belirlenen durumlar hikayeyi hem biçimsel, hem de içerik olarak başka bir noktaya taşıyacaktır.

Ortaklaşa Yaratım sürecinde yapılan doğaçlama çalışmalarında bu gibi durum değişikliklerinin yapılarak çalışılması yaratım sürecine önemli katkılar sağlayacaktır. Doğaçlamalar sırasında ele alınan konu göz önünde bulundurularak, her doğaçlama için belirli kurallar belirlenebilir. Örneğin oyuncuların doğaçlama içerisinde mutlaka kullanmaları gereken kelimeler verilebilir. Yine Oddey örneğindeki gibi ‘suç’ teması üzerinden düşünecek olursak, oyunculardan suç veya suça takabul eden hiç bir kelimeyi kullanmadan bu durumun ifade edilmesi üzerine doğaçlama yapılması ya da tam tersi olacak şekilde kimi doğaçlamalar denenebilir. Yine aynı tema üzerinde çalışılırken, bu karakterlerin anne ve babaları üzerine yoğunlaşmaları ve onlarla ilişkileri üzerinden doğaçlama çalışmaları yapılabilir.

Tekrar Oddey’in ‘suç’ örneğine dönecek olursak, ‘suç’ üzerinden tasarlanacak doğaçlamalarda belirlenen aynı karakterlerin farklı mekanlarda doğaçlama yapmaları, beraberinde durumları da değiştiriyor olacaktır. Örneğin, doğaçlama bir bankada geçiyorsa farklı bir durum ortaya çıkacaktır, bir alışveriş merkezinin tuvaletinde geçiyorsa farklı bir durum ortaya çıkacak ve beraberinde hikaye gelişecektir. Bu çalışmalara oyunun mekanlarını belirlemekten bağımsız olarak durum değişkenliklerinin hikaye yaratımına katkısı noktasından yaklaşmak daha doğru olacaktır. Ancak bazı durumlarda, ele alınan konu doğaçlama sırasında seçilen mekanla örtüşürse, oyun o mekan üzerinden de tasarlanabilir.

Doğaçlamalar sırasında, mekan, durum, zaman, karakterin objesi, karakterin dinlediği müzik, oyunda kullanılmayacak olsa da karakterin yakın ilişki içerisinde olduğu kişi veya kişilerle ilgili yapılan doğaçlamalar, her oyuncunun bir diğer rol üzerine çalışması gibi bir çok farklı değişken üzerinde durulması, bu ve benzeri

değişkenler üzerinden denemeler yapılması, her ortaya çıkan malzeme kullanılmayacak olsa da zengin bir malzemeye ulaşılması konusunda çok yararlı olacaktır. Elbette bütünün oluşturulma aşamasında, üzerine bu kadar yoğun çalışılan bir süreç sonucunda ortaya çıkan bütün bu malzemelerle odağın kaybolması ya da bu malzemelerden vazgeçmekte zorlanmak gibi handikaplar ortaya çıkar. Shiela Kerrigan “*Bebeğinizi Öldürün.*” başlığı altında ortaklaşa yaratım sürecinde oluşturulan kimi araçlardan vazgeçebilmek için yapılması gereken şeyi şu şekilde ifade eder:

*“Bazı insanlar yapıtlarına karşı öyle bir bağlılık geliştirirler ki, onu budayamazlar. Eğer yaptıkları işin karmaşa yaratmasını ve seyircilerini aşırı uyarılmış, kafası karışık ve bitkin bir halde bırakmayı önlemek istiyorlarsa, bir yönetmene, editöre, dramaturga ihtiyaçları vardır.”*²⁰¹

‘*Keegan and Lloyd Tiyatro Topluluğun*’dan David Lloyd aynı bağlamda ortaklaşa yaratım sürecinde geliştirilmiş olan kimi fikirlerden vazgeçilebilmesinin gerekliliğini şu şekilde vurgular:

“Eğer on tane harika fikriniz varsa ve aslında sadece dört tanesine ihtiyaç duyuyorsanız, ‘Tamam, bu fikirlerin altı tanesi ölecek’ diyebilecek kadar güçlü olmanız gerekir. ‘Başka bir işte kullanılabilir... Seyirci dördünü gördükten sonra diğer altı tanesini umursamaz bile. ‘Tamam, oyun burada biter. Burada,

²⁰¹ S. Kerrigan, “*The Performer’s Guide to the Collaborative Process*”, s. 80

*burada, burada, burada, ve burada bitmez. Beş ayrı oyun finaliyle seyirciyi öldüresiye dövmeyelim.” diyecek disiplininiz olması gerekir.*²⁰²

Ortaklaşa yaratım sürecinde çalışma şekilleri, ele alınmakta olan konu ekseninde şekillenen ve elbette her topluluğun kendi yönelimleriyle, tercihleriyle ilerler. Bu bölümde ortaklaşa yaratım sürecindeki çalışmalara ilişkin seçilmiş olan egzersizlere, örnek teşkil etmesi esas alınarak yer verilmiştir.

²⁰² A.g.k. / s. 80

KAYNAKLAR

Kitaplar:

ANDERSEN, H. Christian: “**Çirkin Ördek Yavrusu**” Çeviren: Sevgi Atlıhan, İş Bankası Kültür Yayınları, 2011.

ARTAUD, Antonin : “**Tiyatro ve İkizi**”, “Başyapıtlardan Kurtulmak” Çeviren, Gülmez Bahadır, Yapı Kredi Yayınları, Eylül 2009, s. 69-72

BICAT, Tina – BALDWIN, Chris: “**Devised and Collaborative Theatre A Practical Guide**”, (“Ortaklaşa Yaratım ve İşbirliği Tiyatrosu: Pratik bir Rehber”)Foreword by Prof. Clive Baker, The Crowood Press, 2012.

BOAL, Augusto: “**Oyuncular Ve Oyuncu Olmayanlar İçin Oyunlar**”, Çev. Berk Ataman, Özgürol Öztürk, Kerem Rızvanoğlu Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2003.

BROOK, Peter: “**Boş Alan**”, çev. Ülker İnce, Afa Yayınları, 1990.

CALLERY, Dymphna: **Through the Body, A practical Guide to Physical Theatre**, (“Beden Yoluyla, Fiziksel Tiyatroya Pratik bir Klavuz”)2001.

GOVAN, Emma - NICHALSON Helen - NORMINGTON Katie: “**Making a Performance**”, (“Bir Gösteri Yaratmak”), 2007.

GRAHAM, Scott – HOGGETT, Steven: “**The Frantic Assembly, Book of Devising Theatre**”, (“The Frantic Assembly, Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu El Kitabı”), 2009.

HEDDON, Deirdre- MILLING, Jane: “**Devising Performance a critical history**” (“Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu, Eleştirel Bir Tarih”), 2006

ITALLIE, Jean-Claude van: “**The Playwright’s Workbook**” (“Oyun Yazarının Alıştırma Kitabı”), 1997.

KERRIGAN, Sheila: “**The Performer’s Guide to the Collaborative Process**” (“Oyuncunun Ortaklaşa Yaratım Süreci için Oyuncunun Klavuzu”), 2001.

KUMPANYA: “**Ne Bileyim Kafam Karıştı**”, Editör: ERAYDA, Nazı, 2002.

MERMIKIDES, Alex – SMART, Jackie: “**Devising in Process**”, (“Ortaklaşa Yaratım İş Başında”)2010.

ODDEY, Alison: “**Devising Theatre a Practical And Theoretical Handbook**”, (“Ortaklaşa Yaratım Tiyatrosu İçin Pratik ve Kuramsal bir Elkiabı”) 1994.

SAVRAN, David: “**Breaking the Rules/The Wooster Group**”, (“Kuralları / Tabuları Yıkma / The Wooster Group”) 1986.

TYTELL, John: “**The Living Theatre: Art, Exile, and Outrage**”, (“The Living Theatre: Sanat, Sürgün ve Öfke”) Grove Press, 1995.

Sürelî Yayınlar:

AKSOY, Zeynep: “**Taraf Gazetesi**”, “Ayyıldızlı kadın olmamak”, 16.06.2008

ÇAKIR, Bawer: “**Kaos Gl/Eşcinsel Kültür Yaşam Dergisi**”, “Diğerlerine benzememek çirkin olmak demek”, Temmuz-Ağustos 2008.

DALYANOĞLU, Duygu: “**Mimesis (Tiyatro Çeviri Araştırma Dergisi)**” “Richard Schechner ve Çevresel Tiyatro”, 16. Sayı.

ERCAN, Ceren : “**Gist - Çağdaş Gösteri Sanatları Dergisi**”, “Oyun Deposu: Genç bir tiyatro topluluğu”, 3. Sayı, Ocak-Haziran 2009.

GÜLAN, Yeşim Özsoy: “**Gist - Çağdaş Gösteri Sanatları Dergisi**”, “Festivalin ertesinde, festivalin dışından”, 3. Sayı, Ocak-Haziran 2009.

ÖZTÜRK, Özlem Hemiş – ÇETİNDÖĞAN, Müşerref Öztürk : “**Mimesis Tiyatro/Çeviri ve Araştırma Dergisi**”, “Ariane Mnouchkine ve Theatre du Soleil” 14. Sayı.

SOKULLU, Sevinç, “**Agon Tiyatro**”(Eleştiri-İnceleme-Tartışma)Alternatif Tiyatro Dosyası Özel Sayı, “Alternatif Tiyatro Serüveni”, 7. Sayı.

SORGUN, Hüseyin: “**Zaman Gazetesi**”, “Kadın kadının kurdu”, 16.03.2009.

Theaterheute Dergisi, Haziran 2010

Tezler ve Yayınlanmamış Çalışmalar:

MCCLAIN, Megan J., Master Of Fine Arts, University of Massachusetts, “**Dramaturg As Artistic Instigator**”, May 2012

WEBER, Jason E., Emerson Collage, “**Defining Approaches to Collaboratively – Generated Devised Theatre**”, August 2010

Web Kaynaklar:

www.peopleshow.co.uk (14 Haziran 2009)

<http://www.forcedentertainment.com/page/3069/Nights-in-this-City/121>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Agitprop> (22 Eylül 2013)

http://tr.wikipedia.org/wiki/Beat_Kuşağı , (20 Eylül 2013)

<http://www.livingtheatre.org/about/history>

<http://www.franticassembly.co.uk>

www.oyun-deposu.org

ÖZGEÇMİŞ

1999 senesinde Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Tiyatro Bölümü'nden mezun oldu. 2000 - 2002 yılları arasında MSGSÜ Devlet Konservatuvarı Tiyatro Bölümü'nde Araştırma Görevlisi olarak çalıştı. Yanı sıra çeşitli özel ve kurum tiyatrolarında çalıştı. Rol aldığı oyunlardan bazıları; “*Bahar Noktası – William Shakespeare*”, “*Sezuan'ın İyi İnsanı – Bertolt Brecht*”, “*Dava – Franz Kafka'dan uyarlayan Steven Berkoff*” dır. 2007 senesinde “*Çirkin İnsan Yavrusu*” oyunları ile uluslararası platformda isimlerini duyuran bağımsız bir tiyatro topluluğu olan “Oyun Deposu”nun kurucu ortakları arasında yer aldı. Topluluğun, “*Çirkin İnsan Yavrusu*” (2008) ve “*Aptal, Sıradan ve Suçlu*” (2010) oyunlarında hem oyuncu hem de yazarlarındandı. “*Çirkin İnsan Yavrusu*” oyunu ile Viyana Festivali (Brut Theatre – Viyana, 2009), Beyond Belonging - Hebbel Tiyatrosu (Berlin - 2009), New Plays From Europe (Wiesbaden, 2010), Premieres Festivali (Strasbourg, Theatre Le-Maillon – 2010), Theater u.d. Ruhr (2010) katıldı, “*Çirkin İnsan Yavrusu*” metni Haziran 2010'da Almanya'da “Theaterheute” dergisinde yayımlandı ve oyun, Lions Tiyatro Ödüllerinden, “Özgün Oyun Ödülü” aldı. 2011 senesinde Bakırköy Belediye Tiyatroları “Oyun Yazım Atölyesi” kapsamında yazmış olduğu “*Medeni Hali:Kadın*” oyunuyla İsmet Küntay Jüri Özel Ödülü aldı. Halen hem ‘Bakırköy Belediye Tiyatroları’nda oyuncu olarak çalışmakta olup, aynı zamanda da Mimar Sinan Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Tiyatro Bölümü'nde “Oyuncular İçin Oyun Yazarlığı” dersleri vermeye devam etmektedir.