

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

ŞAHİKA TEKAND VE STÜDYO OYUNCULARI (1989 – 2009)

Hazırlayan
Ayşegül SÜNETÇİOĞLU

Danışman
Yard. Doç. Dr. Selda ERGÜN

İZMİR-2012

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduđum “Şahika Tekand ve Studio Oyuncuları” adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin bibliyografyada gösterilenlerden oluştuđunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

...../...../.....

Ayşegül SÜNETÇİOĐLU

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün/...../..... tarih vesayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'ninmaddesine göre Sahne Sanatları Anasanat Dalı yüksek lisans öğrencisi Ayşegül SÜNETÇİOĞLU'nun “Şahika Tekand ve Stüdyo Oyuncuları (1989 – 2009)” konulu tezi incelenmiş ve aday/...../..... tarihinde, saat’da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonradakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anabilim dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezinolduğuna oyile karar verildi.

BAŞKAN

ÜYE

ÜYE

YÜKSEKÖĞRETİM KURULU DOKÜMANTASYON MERKEZİ
TEZ VERİ FORMU

Tez/Proje No:

Konu Kodu:

Üniv. Kodu:

• **Not: Bu bölüm merkezimiz tarafından doldurulacaktır.**

Tez Yazarının

Soyadı: SÜNETÇİOĞLU

Adı: AYŞEGÜL

Tezin Türkçe Adı: ŞAHİKA TEKAND VE STÜDYO OYUNCULARI
(1989 – 2009)

Tezin Yabancı Dildeki Adı: SAHİKA TEKAND AND STUDIO PLAYERS
(1989 – 2009)

Tezin/Projenin Yapıldığı

Üniversitesi: D.E.Ü.

Enstitü: G.S.E.

Yıl: 2012

Diğer Kuruluşlar :

Tezin/Projenin Türü:

Yüksek Lisans:

Dili: Türkçe

Doktora:

Sayfa Sayısı: 120

Tıpta Uzmanlık:

Referans Sayısı: 55

Sanatta Yeterlilik:

Tez Danışmanlarının

Ünvanı: Yrd. Doç. Dr.

Adı: SELDA

Soyadı: ERGÜN

Türkçe Anahtar Kelimeler:

- 1- Şahika Tekand
- 2- Türk Tiyatrosu
- 3- Studio Oyuncuları
- 4- Performans
- 5- Türk Sineması

İngilizce Anahtar Kelimeler:

- 1- Sahika Tekand
- 2- Turkish Theatre
- 3- Studio Players
- 4- Performance
- 5- Turkish Cinema

Tarih:

İmza:

Tezimin Erişim Sayfasında Yayınlanmasını İstiyorum Evet

Hayır

ÖZET

Çağdaş tiyatro düşüncesi, tiyatronun işlevini, biçimini, seyirci ile ilişkisini bir kez daha irdelemek, bu sanatı yeni baştan tanımak ve tanımlamak eğiliminde olmuştur. Bu düşüncenin dünyada ve Türkiye’de yaygınlaşması farklı zamanlarda gerçekleşmiştir. Artaud, Grotowski, Meyerhold gibi yönetmenlerin ortaya çıkardıkları yeni sanat anlayışıyla tiyatro dünyada kendine yeni bir biçim ve öz bulmuştur. Türkiye’ de ise çağdaş tiyatro anlayışını benimseyen ve bu alanda önemli bir yere sahip olan sanatçılardan biri de Şahika Tekand’dır.

Şahika Tekand Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne ve Görüntü Sanatları Bölümü Tiyatro Anasanat Dalı Oyunculuk Sanat Dalı’ndan mezun olmuştur. 1984’te tiyatro ve sinema oyunculuğuna başlayan ve üniversitede oyunculuk dersleri veren Şahika Tekand, 1988’de Studio adı altında oyunculuk stüdyosunu kurmuştur. 1990’da kendi tiyatro topluluğu Studio Oyuncuları’nı kuran ve "Performatif Sahneleme ve Oyunculuk Yöntemi" adı altında kendi yöntemini geliştiren Tekand, bugüne dek kendi yazdığı yedi oyun da dahil olmak üzere tiyatro oyunları ve pek çok performans yönetmiştir. Topluluğu ile oynadığı, yönettiği ve yazdığı tüm oyunlarla yurtiçi ve yurt dışında pek çok uluslararası festivale davet edilmiştir. Halen Studio Oyuncuları’nda sanatsal faaliyetini sürdüren Tekand, oyunculuk stüdyosunda oyuncu ve yönetmenler yetiştirmenin yanı sıra çeşitli üniversitelerde dersler vermektedir.

ABSTRACT

The idea of contemporary theatre, audience, format, function, the theatre was once again study the relationship with this art has been recognized from the beginning and tends to define new. This idea has been realized at different times in the world and spread in Turkey. Artaud, Grotowski, revealed their new art directors such as Meyerhold theatre with its new format in the world and self. Turkey adopts the concept of contemporary theatre and is an important work in this field also is one of the artists Şahika Tekand.

She graduated from the 9 Eylul University Fine Arts Faculty Department of Theatre/Acting. In 1984 she started her theatre and cinema acting career and taught acting at the University. In 1988 she established an acting studio named Studio. In 1990 she founded her own theatre assemble, Studio Oyunculari (The Studio Players). She directed several plays and performances including the seven plays she wrote. She developed her own staging and acting method which is called "Performative Staging and Acting".She has been teaching this method in her on going workshops. Withall of the plays written, directed and staged by the Studio Players she was invited to and participated in several national and international festivals. As a director and as an actress, she was awarded by several institutions. Continuing her art engagement at the Studio Players, she trains actors / actresses and directors, teaches at several universities.

ÖNSÖZ

Günümüzde insanların tiyatro algısı gittikçe değişmektedir. Günümüz insanı teknolojinin kendisine sunduğu kolaylıkların ve sürekli kendini yenileyen sanal gerçeklik duygusunun peşinde koştururken, yeni tiyatro anlayışı “canlı olan ve canlı olması zorunlu olan” şeyi, canlı olanı reddetmiş olan seyirciye sunmanın yollarını aramıştır.

Çağdaş tiyatro anlayışı üzerine kendisini sürekli geliştiren, besleyen ve yenileyen bir isim olan akademisyen, yönetmen, yazar ve oyuncu kimlikleriyle Türk tiyatrosu tarihinde öne çıkan isimlerden biri de Şahika Tekand’dır. Tekand, yaklaşık yirmi yıldır sürdürdüğü sanat çalışmalarıyla tiyatronun -üzerine birçok tartışmanın yapıldığı- tam da “şimdi ve burada” olması ile ilgili geliştirdiği yöntemle günümüz Türkiye’inde birçok klasik anlayıştaki tiyatrocudan farklı olarak çok daha çağdaş bir konuma sahip olmuştur.

Tekand, 20 yılı aşkın bir süredir sürdürdüğü sanat çalışmaları ve oluşturduğu “Performatif Sahneleme ve Oyunculuk Yöntemi” ile çağdaş tiyatro dünyası içerisinde kendisine önemli bir yer edinmiştir. Bu çalışma Tekand’ın geçmişten bugüne yaşamı, sanat yaşamı, oyunculuk yöntemi ve kurduğu Studio Oyuncuları topluluğu ile yaptığı çalışmaları ele almaktadır. Bu tezi hazırlarken oyunlarının ve teorisinin basılmamış bir yazın halinde olması ve Tekand hakkında basılmış bir kaynak olmayışı da bana bir takım kaynak sıkıntıları yaratmıştır.

Bu tezin oluşumunda ve tamamlanmasında bana yardımcı ve destek olanlara teşekkürlerimi sunmak isterim. Bu süreçte yol göstericiliği ve desteğiyle beni yalnız bırakmayan tez danışmanım Yrd. Doç. Dr. Selda ERGÜN’E, kendisiyle tanışmış olmaktan onur duyduğum, tiyatro anlayışıma yeni bir bakış açısı getiren Şahika TEKAND’a, kaynak konusundaki destekleri için Verda HABİF ve Studio Oyuncuları ailesine, paylaşmış oldukları bilgilerle bana destek olan sevgili hocalarım Prof. Dr. Özdemir NUTKU ve Prof. Dr. Hülya NUTKU’ya, Prof. Dr. Murat TUNCAY’a ve Yrd. Doç. Dr. Ragıp Taranç’a, desteklerini esirgemeyen Onur UYSAL ve Ant AKSAN’a ve bu yolda beni hep destekleyen sevgili aileme çok teşekkür ederim.

Ayşegül SÜNETHİOĞLU

İÇİNDEKİLER
ŞAHİKA TEKAND VE STÜDYO OYUNCULARI (1989 – 2009)

Sayfa

YEMİN METNİ	ii
TUTANAK	iii
Y.Ö.K. DÖKÜMANTASYON MERKEZİ TEZ VERİ FORMU	iv
ÖZET	v
ABSTRACT	vi
ÖNSÖZ	vii
İÇİNDEKİLER	viii
KISALTMALAR	ix
GİRİŞ	1

1.BÖLÜM

ŞAHİKA TEKAND' IN YAŞAMI, SANATI VE ÇALIŞMALARI

1.1	Şahika Tekand'ın Tiyatro Eğitimi	16
1.2	Şahika Tekand'ın Sanat Yaşamı.....	20
1.3	Şahika Tekand'ın Sinema Ve Televizyon Çalışmaları.....	23
	1.3.1 Sinema Çalışmaları.....	23
	1.3.2 Televizyon Çalışmaları.....	37

2.BÖLÜM

ŞAHİKA TEKAND VE STUDIO OYUNCULARI

2.1	Studio Oyuncuları'nın Tarihçesi.....	41
2.2	Studio Oyuncuları'nda Eğitim ve Kadro.....	44
2.3	Şahika Tekand ve Studio Oyuncuları'nın Oyunculuk Anlayışı: Performatif Oyunculuk ve Sahneleme Yöntemi.....	71
	2.3.1 Zaman ve Mekan Kullanımı.....	73

2.3.2 Metin – Sahneleme İlişkisi.....	75
2.3.2 Oyuncunun Konumu.....	77

3.BÖLÜM

OYUN İNCELEMESİ

3.1 Şahika Tekand'ın Yazdığı Oyunların İncelenmesi.....	81
3.1.1 Gergedanlaşma.....	81
3.1.2 (Oyun)cu.....	84
3.1.3 Oidipus Üçlemesi (Oidipus Nerede? / Oidipus Sürgünde / Evridike'nin Çılgığı).....	87
3.1.4 Karanlık Korkusu.....	95
3.1.5 On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus).....	97
3.2 Studio Oyuncuları'nın Sahnelediği Oyunların İncelenmesi.....	101
SONUÇ.....	111
KAYNAKÇA.....	117

EKLER

1. Oyun Metinleri
2. Görsel Malzemeler

ÖZGEÇMİŞ

KISALTMALAR

G.S.E. : Gzel Sanatlar Enstits

ev. : eviren

Do. : Doent

Dr. : Doktor

D.E.. : Dokuz Eyll niversitesi

MEB : Milli Eitim Bakanlıęı

Prof. : Profesr

S. : Sayı

s. : Sayfa

TDK : Trk Dil Kurumu

Yrd. : Yardımcı

Yay. : Yayın

Y. a. g. e. : Yukarıda adı geen eser

A. g. e. : Adı geen eser

GİRİŞ

“Tiyatronun seyredilmemesinin nedeni tiyatronun ölmüş bir sanat dalı olması değil, inandırıcılığını yitirmiş olmasıdır.”¹

Yirminci yüzyılın ilk yarısında siyasal ve ekonomik durum, bilimsel bulgular ve felsefi görüşler insanın düşün alışkanlıklarını temelinden sarsmış ve onu durumuna, çevresine, işine, doğaya ve kendisine yabancılaştırarak bunalıma sürüklemiştir. Bu bunalımın tiyatroya yansması yazarlıkta, sahneye koyuculukta, oyunculukta ve tiyatro gösterisine katılan bütün yardımcı sanatlarda yeni anlatım olanakları aramak ve bunları cesaretle denemek olmuştur. Bu deneylerin amacı, insanları düş kırıklığına uğratan toplumsal gelişimler karşısında yaşamın derinliklerinde gizli duran güçleri ortaya çıkarıp, harekete geçirmek ve bu güçlere dayanarak daha iyi bir dünya yaratmaktır.

Birinci Dünya Savaşı'nı hazırlayan koşullar ve savaşın yarattığı sorunlar, sanattaki yeni arayışları ve Yirminci yüzyılda öncü sanat akımlarını ateşleyen ortamı doğurmuştur. Savaş öncesinde ulusal güçlenme, kendine güven ve iyimserlik duyguları savaş sonrasında korku ve düş kırıklığına dönüşmüştür. Savaş şovence duyguları kamçılama, savaş sonrası yıkımı ise insana ve uygarlığa karşı inancın yitirilmesine yol açmıştır. İnsancıl değerlerin iflas ettiğinin görülmesinin şaşkınlığı sanatla dile gelmeye başlamıştır. Bu koşullarda oluşan yeni akımlar aynı zamanda endüstrileşmenin ve kapitalizmin ulaştığı yeni aşama karşısında sanatçının şaşkın ve kararsız tutumunu dile getirmeye başlar hale gelmiştir.

Günümüz tiyatro düşüncesi, tiyatronun işlevini, biçimini, seyirci ile ilişkisini bir kez daha irdelemek, bu sanatı yeni baştan tanımak ve tanımlamak eğilimindedir. Tiyatrodan yeni sorumluluklar yüklenmesini isteyenler şöyle bir durum saptaması yapmışlardır: Toplumdaki yabancılaşmaya, parçalanmışlığa çare bulunamamaktadır. Toplumun kurulu düzeni haksızlığı, adaletsizliği yasallaştırmıştır. Ahlak değerleri, akıl ve mantık ölçüleri, din kuralları, hatta estetik ölçüler, baskıya, sömürüye, ikiyüzlülüğe paravan olmuşlardır. İnsan yalnızlığa mahkum edilmiştir ve güvensizlik

¹Şahika Tekand, Erem F. Kargül ve Yavuz Meyveci, “Oidipus Şimdi Sürgünde”, **TurkishTime**, 15 Mayıs 2004.

içindedir. Kitle iletişim araçları insanın iç boyutunu yok ederek onu sığ bir düzeyde tutmaktadır. Tiyatro, yabancılaşmış, mutsuz ve güçsüz insana çıkış yolu göstermeli, onun eski sağlığına, iç uyumuna ve toplumsal dengesine kavuşmasına yardım etmelidir². Tiyatronun bu çok yönlü işlevinin gerçekleşebilmesi için her şeyden önce eski tiyatro anlayışının yıkılması gerekir. Bu bakımdan günümüz tiyatrosu bir başkaldırı ve bir arayış tiyatrosu olarak nitelendirilebilir.

Freud'un cinsel yaşam konusundaki bulguları, bilinçaltının öneminin vurgulanması, insan ve değerleri konusundaki yerleşmiş kanıyı kökünden sarsmıştır. Gerçeğin karmaşıklığı şaşırtıcı ve ürkütücü bir boyut daha kazanmıştır. Marksizmin toplumun tarihsel evrimi konusundaki açıklamaları bu bunalım ortamında devrim ülkülerini kamçulamaktadır. Einstein 'in relative'' kuramı ile Newton'un değişmez düzenli evren görüşü sarsılmış nesnel ve kesin gerçeklik bilincinin yerine görecelik duygusunu getirmiştir. Bu durumda insan düşüncesi değişken bir yapı içinde kendine yeni uyumlar aramak zorunda kalmıştır³.

20. yy.'ın ilk yarısındaki bu bunalım ortamı içerisinde İtalyan şair Marinetti'nin 1909'da yayımladığı bildirgesiyle ortaya çıkan Fütürizm(gelecekçilik) akımı sanatın her dalına makineyi, hızı ve dinamizmi sokmak ister. Fütürizm kuramı, yirminci yüzyıl başında teknolojideki hızlı gelişimin etkisinde, sanatın makine çağına uygun özellikler taşıması ilkesine dayanır. Fütürizm, bir tiyatro akımı oluşturmamakla birlikte, sahnede plastik anlatıma ve harekete verdiği önemle, oyuncu ile seyirciyi kaynaştırma girişimi ile eş zamanlılık ve çok odaklılık deneyimleri ile çağdaş tiyatronun gelişimini etkilemiştir⁴. Bu gelişim içinde tiyatro uygulaması ve düşüncesinde önemli aşamayı gerçekleştiren sanatçı, Rus sahneye koyucusu Vsevolod Emilyeviç Meyerhold olmuştur.

Meyerhold için tiyatro ne bir ayin mekanı, ne de gerçek yaşamın resmedildiği bir sahnedir. Tiyatro kendi içinde bir amacı ve gelişimi olan bağımsız bir sanattır; sanat ve yaşam ayrı yasalarla yönetilirler⁵. Meyerhold, tiyatronun yalnızca tiyatro olduğunu vurgulamak için sahnenin tuğla duvarlarını seyirciye gösterdiği kadar,

² Sevda Şener, **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, (3. basım), Dost Kitabevi Yayınları, Ankara 1998, 309 s.

³Şener, **a. g. e.**, 242 s..

⁴ Şener, **a. g. e.**, 240 s.

⁵ Özdemir Nutku, **Dünya Tiyatrosu Tarihi 2**, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1985, 147 s.

iskeleler, dev dişliler, çarklar, merdivenler, eğik düzeyler kullanıp bu düşüncesini daha da pekiştirmiştir.

Tiyatronun kendine özgü dilini yakalamak için Meyerhold'un başvurduğu kavram, stilizasyondur. Meyerhold psikolojik oyunculuğun karmaşık anlayışından uzaklaşmış ekonomik hareketlerle, yalın hareketler düzenine gitmiştir. Sahnelediği oyunlarda oyuncuyu üç boyutlu, hareketli bir yontu gibi değerlendirmiştir. Oyuncunun dekor önünde bir kabartma olarak değil de, gövdesi, kolları, bacakları ile mekan içinde devinen bir birim olarak ele alınması, modern tiyatro anlayışını etkilemiştir. Oyuncu bir atlet, bir akrobat, canlı bir makine olarak kullanılmaya başlanmıştır. Meyerhold bu oyunculuk anlayışını "biyomekanik" ya da "biyodinamik" oyunculuk olarak adlandırmıştır⁶.

Meyerhold'a göre, "Beden bir makine oyuncu da bir makinisttir"⁷. Buna göre, oyuncu bedenini bir işçinin gibi hazırlayacak, yani, "fiziksel açıdan tam formda" olarak her an ve her yerde üretime hazır bulunacaktır. Süslü dekorlara, makyaj ya da kostümlere gerek yoktur ve oyuncu sahne üzerinde her zaman için bilinci uyanık olarak, yani beden denetimini ön plana alarak oynamalıdır⁸.

Tiyatroda önemli olan oyuncunun ne hissedip hissetmediğinden çok seyirciye hangi duyguların aktarılıp aktarılmadığıdır. Meyerhold, çalışmasının her döneminde, içinde yer aldığı toplumun sorun ve ihtiyaçlarından yola çıkan, sanatsal dilini buna göre belirleyen bir oyunculuğu hedeflemiştir. Oyuncu rol aldığı metnin yazarının ya da kendisinin değil, seyircinin çıkarını gözetmektedir.

Savaş öncesi ve sonrasının bunalımının bir ifadesi olarak ortaya çıkan bir diğer sanat akımı da Dadaizm olmuştur. Dadaistler dünyanın, insanların yıkılışından umutsuzluğa düşmüş, hiçbir şeyin sağlam ve sürekli olduğuna inanmayan bir felsefi yapıdan etkilenir⁹. Savaşın hemen sonrasında geliştiği için güvensizlik ve umutsuzluk ortamının ürünü olarak bir değer tanımazlık içinde, iç çöküntüyü yansıtan bir akım olmuştur¹⁰.

⁶ Şener, a. g. e., 241 s.

⁷ Ali Berktaş, **Tiyatro – Devrim ve Meyerhold**, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul 1997, 318 s.

⁸ Kerem Karaboğa, **Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks**, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul, 155 s.

⁹ Aziz Çalışlar, **Tiyatro Ansiklopedisi**, Türk Tarih Kurumu Basımevi, Ankara 1995, 150 s.

¹⁰ Nutku, a. g. e., 101 s.

Bu akımın sözcüsü olan Tristan Tzara, belli bir anlamı olmayan ve bebeklerin ilk hecelemelerinden esinlenen “dada” sözcüğünü yeni akımın adı olarak önermiştir. Yöntemi, tasarlanmış çılgınlık, düzensizlik ve uyumsuzluk olarak tanımlanan gürültülü gösterilerde bütün yerleşik değer yargıları, akıl, sağduyu, edep ölçüleri hırpalanmıştır. Amaç, düşüncenin uyuşukluktan kurtarılması, şaşkınlık yaratılmasıdır. Bu sanat anlayışı, aynı zamanda özgür, doğmaca, kapsamlı ve içten anlatımın savunusunu yapmaktadır¹¹.

1921 yılında sona eren Dadaizmin açtığı yolda, 1924 yıllarında Fransa’da bu akıma oranla olumlu yanları olan Sürrealizm(gerçeküstücülük) ortaya çıkmıştır. Dadaizm, tüm ölçütleri ve değerleri yadsımaya karşın, Sürrealizm yadsımının yerine konacak olanın arayışı içinde olmuştur. Sürrealizmin önderi şair Andre Breton, 1924 yılında yayınladığı ilk bildirgesinde sürrealizmi şöyle tanımlamıştır:

“ Sürrealizm saf psişik otomatizmdir. Düşüncenin gerçek işlevlerini sözlü veya yazılı olarak ya da başka bir yolla ifade etme girişimi, herhangi bir moral ya da estetik ön koşullandırmaya bağlanmadan, mantık kontrolü de olmaksızın düşüncenin yönlendirilmesidir.”¹²

Sürrealizm, psikanalizme olan eğilimi ile Freud etkisinde olduğunu gösterir; insanı karmaşık bir bütün olarak kabul eder. Bilinçaltının parçalı, kopuklu, tutarsız imgelerinin ardına yönelerek çelişik ve tutarsız gibi görünenin ardındaki bütünlüğe ulaşmaya çalışır.

Sürrealizmin tekniği gizli beni, doğanın gizli isteğini, derindeki gerçeği dile getirmek için sözcükleri gelişigüzel kullanmak, çağrışımlardan yararlanmak, paranoyak, benmerkezci çarpıtmalar yapmak, sık sık değişen, birbirine karışan, birbiri içinde eriyen görüntüler ve biçimlerle imge sarsıntısı yaratmak, böylece özgür fantezinin tartışılmaz gücüne inanılmasını sağlamaktır¹³.

Tiyatro bu sürece en çok görüntüsel yanı ile katılmıştır. Sahne – seyirci ilişkisinin ele alınması, sözün öneminin azalması ve görsel iletişimin ön plana geçmesi, sahnenin plastik olanaklarının bir anlatım aracı olarak değerlendirilmesi, sahne mekanının ustalıkla kullanılması, görüntüde hareket ve çarpıcılık sağlanması,

¹¹Şener, a. g. e., 242 s.

¹²Rene Passeron, **Sürrealizm Sanat Ansiklopedisi**, çev. Sezer Tansuğ, Remzi Kitabevi, İstanbul 1996, 267 s.

¹³Şener, a. g. e., 243 s.

oyun yapısının parçalanması, oyuncunun fiziksel yapısı ile değerlendirilmesi, savaş sonrasında gerçekleştirilen yeniliklerdir.

Sürrealizm akımının uzantısı olarak en önemli görüşleri ileri süren ve tiyatro düşüncesinde bir aşama gerçekleştiren Fransız yazar ve kuramcı Antonin Artaud olmuştur. Başlangıçta şiirleri ve tiyatro çalışmaları ile Sürrealizm akımı içinde yer alan Artaud, savaş öncesi öncü tiyatro anlayışı ile günümüz modern tiyatro anlayışını ateşleyen bir kaynak olmuştur. Artaud, alışılmış tiyatro biçimlerine, Avrupa tiyatrosu geleneğine karşı çıkararak tiyatronun yeniden ilkel büyü törenlerindeki niteliklerine ve bu törenlerdeki etki gücüne kavuşturulmasını istemiştir.

Artaud, çağın tiyatrosu ve sanat anlayışının da, tıpkı kültürü gibi yaşamdan, yaşamın öz gerçeğinden koparıldığını düşünmüştür. Bir tiyatro, konuşma dilinin kalıpları, deyimleri, sınırları ile koşullanmış yapay bir avuntu haline gelmiştir. Tiyatro bir oyun değil, hem oyuncu hem seyirci için gerçek bir yaşantı olmalıdır. Bunun için ilkel büyülere dönmek, büyü ile kendinden geçme ile insanın içindeki gizli güçlere ulaşmak gerekir. İlkel büyü törenlerinin asal niteliğini taşıyan bir tiyatro, acılı bir yaşantı olacaktır. Yaşantıyı paylaşıma acı çektirecektir¹⁴. Onun için bu tiyatro “*sinirlerimizi ve yüreğimizi uyandıracak*”¹⁵ bir tiyatrodur: “Vahşet Tiyatrosu”dur. Bu tiyatro, her türlü kalıplaşmış davranış kısıtlamalarından ve yüzeysellikten, uygarlığın insana yüklediği yapay değerlerden kurtulmuş olarak insan varoluşunun temelinde yatan öz gerçeği, yani vahşet halini, insanın psikolojik olarak en ilkelden kendini gerçekleştirme güdüsünü izleyiciye aktararak, içinde yaşadığı gerçek vahşetle yüz yüze kalmasını sağlamayı amaçlamıştır.

Artaud'a göre tiyatro veba hastalığına benzemelidir. Veba nasıl saldırdığı kişinin iç organlarında hiçbir organik bozulmaya yol açmadan ölüme neden oluyorsa, tiyatronun da böyle olması gerektiği düşünülür. Gözle görülür hiçbir belirti olmaksızın bireyi sarmalı, etkisi altına almalı, ölüm ya da dirim sonucunda bütünüyle değişmiş olarak bırakmalıdır¹⁶.

¹⁴Şener, a. g. e., 245 s.

¹⁵Antonin Artaud, **Tiyatro ve İkizi**, çev. Bahadır Gülmez, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul 1993, 75 s.

¹⁶Ayşın Candan, **Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro**, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul2003, 139 s.

Vahşet Tiyatrosu'nda sahne ile salon ayrımı ortadan kaldırılmıştır. Seyirci oyun yerinin ortasında oturur. Oyun onun çevresinde oynanır.

“Seyircileri kendi etrafında dönebilen koltuklara oturtmak, geniş hangarları dinsel bir mimariyle birleştirmek, teatral eylemi izleyenin çevresine serpiştirmek, salonun dört ana noktasında oyun alanları oluşturmak, ışığın emilebilmesi için beyaza kireçlenmiş duvarlar önünde sahneler kurmak”¹⁷

Artaud'nun Vahşet Tiyatrosu için öngördüğü biçimsel önerilerdir. Yirminci yüzyılın etkili kuramcılarında olan Artaud, uygarlığın içten ve dıştan böldüğü insan üzerinde durmuştur. O ve ondan esinlenenler, seyircinin ve oyuncunun eşzamanlı olarak en derin duyguları deneyimlemelerinin ve bu deneyimden beraberce arınmış ve değişmiş olarak çıkmalarının yolunu aramışlardır. Ondan esinlenenler arasında,70'li yılların tinsel önderi Polonyalı oyuncu ve yönetmen Jerzy Grotowski de vardır.

Grotowski gerçekliği betimleyen tiyatro yerine, ilkel, törensel oyun anlayışını gündeme getirmiştir. Grotowski'nin düşüncelerinin toplandığı tek yayımlanmış kuramsal yapının başlığında yer alan “Yoksul Tiyatro” kavramı, tiyatro sanatının tüm ayrıntılarından sıyrıldığında geriye kalan en temel ögesinin oyuncu-seyirci ilişkisi olduğunu vurgulamaktadır. Yoksul tiyatro, hem teknik donanımdan, teatral araç-gereçlerden, maske, makyaj, kostüm vb. öğelerden vazgeçme anlamına gelir hem de oyuncunun sanatında uyguladığı öze dönük yönetime işaret eder. Grotowski, oyuncunun çıkartabileceği seslerden öte efekt kullanmaz. Işık konusunda doğal ışığı, mumu, kandili ve benzerlerini karmaşık aygıtlara yeğler. Onun giysisi ise oyuncunun onu kullanarak ona yükleyebileceği işlevden öte bağımsız bir anlam taşımamalıdır¹⁸.

Grotowski'ye göre, oyuncunun fiziksel ve ruhsal engelleri, gündelik hayatta insan yaşamının aile, iş, arkadaş topluluğu gibi ortamlar arasında birbirinden farklı kimliklerle bölünmesinden kaynaklanır. İnsanlar, çeşitli toplumsal roller ya da rol maskeleri aracılığıyla birbirleriyle iletişime girerler, ama bu sahici olmayan, yapay ilişkiler doğurur. Çünkü insanlar, bu ilişkilerde kendilerini gizlemeyi, duygularını kontrol altında tutmayı ve saklı isteklerini karşıdakinden gizlemeyi alışkanlık edinirler. Sonuçta, ruh ve beden olarak bölünmüş olarak yaşamaya uğraşırlar.

¹⁷Artaud, a. g. e., 85 s.

¹⁸Candan, a. g. e., 152 s.

Grotowski'nin hedefi, kendimizden yola çıkarak rolle ilgili hakikate ulaşmak değil, ama kendimizle ilgili ve başkalarından saklı tuttuğumuz hakikate ulaşmaktır¹⁹.

Çağdaş tiyatro anlayışını derinden etkileyen Johan Huizinga ise pek çok sanatçıya yol gösterici olan “Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme” adlı çalışmasında “*oyunun oyun olmayan başka bir şey karşısında ortaya çıktığı*” sonucuna varır. Oyunun yaşamın kriterleriyle ele alındığında hiçbir rasyonel ilişki üzerinde temellendirilemeyeceği üzerinde duran Huizinga, “*oyunu bütünselliği içinde kavramak ve değerlendirmek gerekir*” der²⁰.

Oyunun mevcudiyetiyle her yerde, “gündelik” hayattan farklılaşan belirlenmiş bir eylem niteliği olarak karşılaşılır. Oyun “gündelik” veya “asıl” hayat değildir. Oyun, bu hayattan kaçarak, kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunar. Oyun alanının sınırları içinde kendine özgü ve mutlak bir düzen hüküm sürer. Oyun düzen yaratır, oyun düzenin ta kendisidir. Dünyanın kusurluluğu ve hayatın karışıklığı içinde geçici ve sınırlı bir mükemmellik yaratır. Oyun olgusunun içinde önemli ve kendine özgü bir yer tutan başka bir unsur da gerilim unsurudur. Bu gerilimde, oyuncunun gücü sınanmaktadır: Fiziksel gücü, dayanıklılığı, mahareti, cesareti, tahammül gücü ve aynı zamanda manevi gücü; çünkü oyuncu kazanma konusundaki tüm hırsına rağmen, oyunun kurala bağlanmış ve izin verilen sınırlarının içinde kalmak zorundadır. Her oyunun kendi kuralları olur. Bir oyunun kuralları mutlak olarak emredici ve tartışılmaz niteliktedir²¹.

Yirminci yüzyıl tiyatrosunda, ilkel ve törensel oyun anlayışına yönelişin en üstünde durulması gereken yanı, teatral yaşantının “şimdi ve burada” koşullarını öne çıkarmasıdır. Oyun anının temsili bir gerçeklik yaşantısı değil de kendi adına yaşanan anlık bir gerçeklik olarak vurgulanması, tiyatro olayının niteliğini farklılaştırmıştır²². Bu durum sanatta biçimin yok oluşuna kadar varmıştır. Tam da bu noktada çağın izleyicisinin ihtiyaçlarının da doğrultusunda, ortaya izleyiciyi gösterimin gerçek anlamda aktif bir parçası haline getiren “Performans Sanatı” çıkmıştır.

¹⁹ Karaboğa, a. g. e., 86 s.

²⁰Johan Huizinga, **Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme**, çev. Mehmet Ali Kılıçbay, 4. Basım, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2010, 18 s.

²¹Huizinga, a. g. e., 19-29 s.

²² Candan, a. g. e., 132 s.

Türkçede “performance” için önerilen “gösterim” deyiminden²³ yararlanarak dünya sahnesinde 1970 sonrası belirginleşen oyun anlayışına “Gösterim Tiyatrosu” da denilebilir²⁴.

Performans sanatının içerik, biçim ve yürütülüş tarzı, eylemde bulunan kişiye belirlenir, izleyici edilgen kalır. Eylem zaman zaman kurgusal olabilir; yerine göre değişim gösterir, eylemci kişinin çok temalı geniş yelpazeli söylemine dayanır. Burada, alımlama da gösterimin kendisi kadar öznedir. 1970’lerin başlarında performans sanatı, sözsüz, doğaçlama, minimalist, indirgenmiş ve yinelenemez bir tarz olmuştur. Performans sanatında gerçeklik olarak algılanın yeri kendini canlandırma, bene dönük törensilik ve ses kolajlarıyla öznel olarak doldurulmaya çalışılmıştır²⁵.

Performans sanatını başlatan sanatçılar, kavramsal sanat yolunda olmuşlardır. Malzemesi kavramlar olan bu sanat anlayışında yarat, zaman, uzam ve nesne ile anlık yaşantı düzeyinde gerçekleştiğinden, sanatın betimleyici işlevinden vazgeçilmesi söz konusu olmuştur. Hatta sanatçının anlatım araçları arasında çoğu kez kendi bedensel varlığı bulunmuştur. Ayrıca performans sanatçıları, yüzyıl başında dadacıların, fütüristlerin baş vurduğu sirk, varyete, kabare türlerinin kısa ve çarpıcı anlatımından da yararlanmışlardır²⁶. Böylelikle her ne kadar plastik ve kavramsal sanatçılarca ortaya atılmış bir tür olsa da performans, bir oyun biçimi olarak kendini kolaylıkla kabul ettirmiştir

Bununla birlikte performans sanatı, hem mekân olarak -gösterilerde mekânlar, galeri ve müzelerin yanı sıra cafe, bar ve sokakta herhangi bir yer olabilmektedir- hem de belli bir süreye ve yazılı bir metine kesin bağlı olmaksızın - bazen doğaçlama bezen de aylarca prova yapılarak- yapılması açısından tiyatro disiplininin ayrılmaktadır²⁷.

²³ Ö. Nutku, **Gösterim Sanatları Terimleri Sözlüğü**, Türk Dil Kurumu Yayınları, Ankara 1983.

²⁴ Candan, **a. g. e.**, 132 s.

²⁵ Çalışlar, **a. g. e.**, 496 s.

²⁶ Candan, **a. g. e.**, 188 s.

²⁷ Gürçan A. Gökür, “Çağdaş Türk Sanatında Performans”, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2003), 16-18 s.

Performans sanatının izleyiciyi gösterime aktif olarak dahil etme yöntemi, kurgusal olması gereken gösterim ile gerçeklik arasındaki ayrımı ortadan kaldırmak olmuştur. Böylece performansın, izleyici ile oyuncunun kimliklerinden ve konumlarından bağımsız olarak paylaştıkları, ortak bir deneyim süreci haline geldiği düşüncesi ön plana çıkmıştır. Bunların sonucunda, şimdiki zaman deneyimi özgürleştirilirken, kurgusal ve yapay olan şimdiki zamanda geçen bu gerçek deneyim uğruna feda edilir. Bununla birlikte diğer bir önemli unsur, 'spontanite' yani 'anındalık' öne çıkar. Rastlantısallığın kurgunun yerini alması bir biçim olarak sanatın, tekrarlanamaz ve gerçek zamanlı bir deneyim olarak anındalığa kurban edilmesi noktasına varır²⁸.

Performans sanatının oluşmasında canlı aksiyon alanında en önemli gelişmeler '*Happening*' (oluşumlar) ile meydana gelmiştir. Bu sanatın önemli temsilcilerinden Allan Kaprow, sanatın müzeler aracılığıyla toplumdaki koparıldığına vurgu yaparak, alternatif mekânlarda etkileşim ortamı sağlayan *happening*'lerinde olağan gösteri biçimlerinden ve özgür anlatım yöntemlerinden yararlanmış, izleyici ve sanatçı arasındaki sınırı kaldırmıştır. Böylece de *happening* ile geleneksel sanatın alışkanlıklarından kaçınılmıştır. Bu bakımdan *happening*, performans sanatının şekillenmesinde çok büyük katkılar sağlamakla birlikte zaman zaman birbirleriyle karıştırılacak kadar benzer yaklaşımlar olmuşlardır. Fakat *happening* daha anlık, planlanmamış ve daha fazla izleyici katılımı gerektirmesi açısından performans sanatından ayrılmaktadır²⁹.

Günümüze yaklaşıldığında çağdaş tiyatro dünyasında önemli bir yere sahip olan Yunanlı yönetmen Theodoros Terzopoulos, oyuncunun hedefini fiziksel limitleri aşmak ve toplumsal egosunun sınırlarını yıkmak yoluyla kendi derinliklerine seyahat etmek olarak tanımlar.

Terzopoulos'un tiyatrosu pek çok açıdan Artaud'nun hayattayken gerçekleştiremediği "ütopya"sının izini sürmektedir. Aynı zamanda Grotowski'nin "Yoksul Tiyatro" pratiğinin izinden giden bu yöntem içerisinde belli bir türde tiyatroya aidiyet, oyuncunun teslimiyetini, önceki alışkanlıklarından vazgeçmesini ve

²⁸ Verda Habif, "Çağımızın Tiyatrosu Nasıl Olmalı?", *Gist Çağdaş Gösteri Sanatları Dergisi*, Garajistanbul Yayınevi, sayı: 2, 2008, 179 s.

²⁹ Nancy Atakan, *Arayışlar: Resim ve Heykelde Alternatif Akımlar*, çev. Zeynep Rona, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul 1998, 67-70 s.

kendi bedeni, tekniđi üzerinde yoğunlaşmasını gerektirir. Oyunculuk alıştırmaları, oyuncunun kendi klişelerini kırarak ve onun fiziksel potansiyelini açığa çıkaracak biçimde yapılandırılmıştır³⁰.

60'lı yılların ritüel tiyatro deneyimlerinin aksine Terzopoulos, sahnenin diliyle ritüelin dilini fütursuz bir kendiliğindenlik ya da kaskatı bir biçim içerisinde uzlaştırmakla ilgilenmemiştir. Daha çok belirgin sanatsal tercihler ve müdahaleler doğrultusunda, sahnenin kurgusal kesinliğiyle, ritüelin her şeyi içine alan coşkusal enerjisi yan yana getirilir, sahnedeki her şey hem alabildiğine tiyatral hem de ruhani bir nitelik taşır ve birinden diğerine kimi zaman yumuşak geçişler, kimi zaman da ani ve beklenmedik sıçramalar gerçekleştirilir³¹.

Terzopoulos, oyuncuyu kuralları belirgin ve bütünlüklü bir fiziksel alıştırmalar bütünü içinde hazırlamakta ve doğal ya da gündelik davranış kodlarının dışına çıkararak, mesleki ve sanatsal bir sahne duruşu üslubu kazandırmaya çalışmaktadır. Ayrıca oyun metni sahne performansı açısından hem bir kaldıraç hem de çağrışımsal bir malzeme alanı olarak kullanılır, ancak oyuncu bu malzemeyi ne bütünüyle zihinsel tasarıma ne de doğrudan psikolojik çağrışımlara bağlı kalmaksızın, edindiđi teknik ve fiziksel reaksiyonlar vasıtasıyla biçimlendirir³².

Terzopoulos ve kurucusu olduđu Attis Tiyatrosu, çağımızın kaotik kültürel atmosferinde, kendine özgü bir yön arayışında olmuş ve Antik Yunan tragediyalarına günümüz açısından getirdiđi yaklaşımla bu arayışta önemli bir yer edinmiştir. Tragedyaya dair, bildik uygulamaların dışına çıkılarak, seyirci ve oyuncu arasında salt psikolojik özdeşleşmeye ve gerçekçi diyalog akışına bağlı kalmaksızın işleyen bir oyunculuk yöntemi ve sahneleme anlayışı geliştirilir³³.

Terzopoulos, tiyatroyu edebiyattan ayırmayı savunur, metnin sözcüğü sözcüğüne yinelenmesinden ya da oyuncunun kendine nasıl konuşacağıının bütünüyle yazılı metin aracılığıyla belirlenmesinden ziyade, metne bir harita ya da planı inceler gibi yaklaşır. Zorlayıcı sahne duruşları içerisindeki oyuncu tüm bedenini tınlatici olarak kullanarak onları seslendirdiğinde sözcüklerin edebi üstünlüğü yerini tüm

³⁰ K. Karabođa, **Tragedya İle Sınırları Aşmak Theodoros Terzopoulos'un Tiyatrosu**, E Yayınları, İstanbul 2008, 151 s.

³¹ **y. a. g. e.**, 96 s.

³² **y. a. g. e.**, 128 s.

³³ **y.a. g. e.**, 18 s.

diğer sahne göstergeleriyle birleşerek çok katmanlı bir ritmik düzenleme içerisinde üretilen yeni anlamlara bırakılır³⁴.

Dünya tiyatrosundaki arayışlar sürerken 19. yüzyılda Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun, 'kapalı biçim' özellikler taşıyan Avrupa kökenli 'gerçekçi tiyatronun tersine, 'açık biçim' özelliği taşıdığı söylenilebilir. Oyunculukta, sergilenen olayın yalnızca bir 'oyun' olduğunu duyumsatan, seyirciyle göz göze oynanan, mimik, jest ve hareketlerde abartıya izin veren 'göstermecî' biçim benimsenmiştir. Türk tiyatrosunun absürd ve epik tiyatroyla tanıştığı 1960'lı yıllarda bu türlerde yerli yapıtlar üretilirken, Geleneksel Halk Tiyatrosu'nun anlatım biçimlerinden de izler görülür. Bu tür oyunlarda tıpkı Geleneksel Tiyatro'da olduğu gibi, 'tipleme', 'söz oyunları', 'taklit', 'şarkı ve dans' iç içedir. Türk tiyatrosundaki bu önemli ve belirleyici gelişme, oyunların sahneleniş biçimini de etkilemiş, öncelikle soyut dekor anlayışı gelişmiştir. Örneğin, ortaoyunu geleneğini çağrıştıran daire biçimindeki platform birçok 'açık biçim'de yazılmış oyunda kullanılmıştır³⁵.

1960'lı yıllarda başlanan yerli kabare tiyatrosu uygulamaları da, geleneksel halk tiyatrosunun biçimine yaklaştırılmasıyla, büyük popülerlik kazanmıştır. Meddah geleneği de 1970'lerden bu yana, modern bir anlayış içinde sürdürülmektedir.

Bu arayışların temelinde 'ritüel'den kaynaklanan 'seyirlik köylü oyunları' ile 'çağdaş sahne estetiğini buluşturma amacı yatmaktadır.

Günümüzde ise insanların algısı artık giderek değişmekte, özellikle televizyon ve internet çağı insanı kontrolü altına almış bulunmaktadır. Kitle iletişim araçlarıyla yarışmak mümkün müdür? Tiyatronun seyircisiz asla var olamayacağı ön koşuluyla, günümüzde insanlara gerçekten ulaşabilmenin bir yolu var mıdır? Bu noktada Şahika Tekand, bu sorulara cevap olabilecek şu sözleri söylemiştir:

“Sinemanın yarattığı yarılsamayla kapışmaya kalkan tiyatro kaybeder. Sinema çıktığı andan itibaren bu tartışma bitmiştir. Halbuki benim için sinemanın tiyatroyla çekişmeyeceği bir özelliği var: Canlı olan ve canlı olması zorunlu olan tek şey; bütün sahne işleri için söylüyorum, sahneden

³⁴y.a. g. e., 20 s.

³⁵ Ayşegül Yüksel, **Türk Tiyatrosu Üstüne Notlar Uzun Yolda Bir Mola**, Cumhuriyet Kitapları, İstanbul 2011, 28-30 s.

*gerçekleşen şeyler için. Sinemanın taklit edemeyeceği, sinemanın hiçbir şekilde üstesinden gelemeyeceği bir tek özellik bu.*³⁶

Günümüz insanı teknolojinin kendisine sunduğu kolaylıkların (tembelliklerin) ve sürekli kendini yenileyen sanal gerçeklik duygusunun peşinde koştururken, yeni tiyatro anlayışı “canlı olan ve canlı olması zorunlu olan” şeyi, canlı olanı reddetmiş olan seyirciye sunmanın yollarını aramıştır. Bu noktada Baudrillard’ın simülasyon kavramı üzerine düşünceleri, günümüz insanının tam da şu anda bulunduğu durumu açıkça ortaya koyar:

*“Simülasyon evresinin nesnesi bir tür yaşayan ölü numarası yapmaktadır. Toplumsal hedef ve amaçlardan yoksun, ancak buna karşın, bireysel hedef ve amaçların kendisini hiçbir yere götürmeyeceğini bildiği bir evrene ait bir insan. Ne var ki, sahip olduğu refah ve konforu hemen terk etmeye de pek niyeti yoktur. Bu yüzden kendi vicdanıyla hesaplaşmak yerine, sisteme teslim olmuş numarası yaparak bu yükümlülüğünden kurtulmak ister gibidir.”*³⁷

Kitle iletişim araçlarının insanlığa üst düzey bir iletişim yolu kazandırırken bir yandan değerlerini kaybettirdiği bir dünyada, toplumsal bir amacı olmayan, gittikçe yalnızlaşan ‘çağdaş’ insanın uzun süre bir şey üzerinde konsantrasyonunu sağlayabilmesi günümüz şartlarında mümkün değildir. Çünkü çağımız ‘hız’ın egemen olduğu bir çağdır ve hız bir çok şeyin kendiliğinden üstünü örter. Oğuz Adanır’ın da söylediği gibi “*sistem dış görünümü itibariyle korkunç dinamik ve devingendir.*”³⁸

Çağdaş tiyatro düşüncesi bu sistemin içerisinde yeni tiyatro arayışının yöntemini saptamaya çalışmaktadır. Fakat henüz çağdaş tiyatronun kuramı oluşmamıştır. Öncü çalışmaların biçimsel özellikleri şöyle özetlenebilir:

“a) Geleneksel oyun yapısının bozulması, yer ve zamanın belirtilmeyesine esnek tutulması ve mantık bağımlılığını zedeleyecek biçimde yer ve zaman değişikliği yapılması.

b) Oyunun otomatik olarak gelişmesi.

c) Bütün türlerin özelliklerinin bir arada yer alması.

*d) Seyircinin şaşırtılması.”*³⁹

Günümüz Türkiye’inde çağdaş tiyatro düşüncesi birçok sanatçıyı da etkisi altına almıştır. Örneğin, 1984 yılında bir “oyunculuk okulu” olarak İstanbul’da

³⁶Zeynep Günsür, “Söyleşi”, **gist Çağdaş Gösteri Sanatları Dergisi**, sayı: 3, Ocak – Haziran 2009.

³⁷Oğuz Adanır, **Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler**, Hayal Et Kitap, İstanbul 2008, 17 s.

³⁸**a. g. e.**, 18 s.

³⁹Şener, **a. g. e.**, 311 s.

kurulan Bilsak Tiyatro Atölyesi “Çağdaş Gösteri Sanatları Girişimi” adı altında hiçbir kurum tarafından desteklenmeyen ve hiçbir ödenekten yararlanmayan bağımsız sanatçıların ürettikleri işlerin sergilenmesini desteklemiştir.

Başlangıcından itibaren; Erol Keskin, Ayla Algan, Beklan Algan, Prof. Dr. Cevat Çapan, Taner Barlas, Ahmet Levendoğlu, Macit Koper, Haluk Şevket, Yekta Kara, Müge Gürman, Metin Deniz, Ergüder Yoldaş gibi sanatçılar eğitmen olarak yer almıştır⁴⁰.

“Çağdaş gösteri sanatları” düşüncesiyle hareket edip ülkesinin ismini dünyaya duyurmuş başka bir sanatçı da Hüseyin Katırcıoğlu’dur. 1993 yılından 1999’a kadar olan süreçte Assos’ta festival düzenleyip dünyadaki performans sanatçılarını Türkiye’ye davet etmiştir. Fakat gösteri sanatlarının uluslararası ismi Hüseyin Katırcıoğlu, 3 Kasım 1999 günü, İstanbul’a yeni bir performans sanatları merkezi kazandırmak için, eski Kasımpaşa Un Fabrikası’nın çatısını onarıırken talihsiz bir kaza sonucu hayatını kaybetmiştir⁴¹. Onunla birlikte Assos festival geleneği de günümüz itibarıyla tarihin derinliklerine gömülmüştür.

Fakat şu an yine Türkiye’de çağdaş gösteri sanatları adına hareketlilik kendini göstermektedir. İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları Çağdaş Gösteri Sanatları Proje Geliştirme ve Uygulama Merkezi, yine İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları’nda 1987 tarihinde kurulan, Tiyatro Araştırma Laboratuvarı (TAL)’in Şehir Tiyatroları’na kazandırdığı geleneğe sahip çıkma yolunda adımlar atmaktadır. TAL, Ayla-Beklan Algan, Erol Keskin gibi sanatçıların yönetiminde, zengin ve karmaşık Anadolu kültürünün içerdiği evrensel temalardan yola çıkarak, ‘oyun’ arayışını ve yaratıcı oyunculuk biçimini kültürlerarası bir çağrışım zenginliği içinde oluşturma çalışmalarına ağırlık vermiştir⁴².

TAL’in kuruluş nedeni olan; “İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları’na bağlı değişik ögeler (Yazar, yönetmen, sahne tasarımcısı, kuramcı, eleştirmen, oyuncu, seyirci) arasındaki yaratıcı ilişki ve dengeyi bilim, düşün ve

⁴⁰ http://tr.wikipedia.org/wiki/Bilsak_Tiyatro_At%C3%B6lyesi

⁴¹ <http://www.assosfestivali.com>

⁴² Yüksel, a. g. e., 34 s.

diğer sanat dallarındaki çağdaş verilerin ışığında araştırmak ve eğitim ve projeler gerçekleştirmek” ilkesi aynı zamanda bu yeni oluşumun da ilkesi olmuştur⁴³.

İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları Çağdaş Gösteri Sanatları Proje Geliştirme ve Uygulama Merkezi, eğitim ve atölye olarak başlattığı bu çalışmalarının sonuçlarını, Türk Tiyatrosu’na yeni gündem oluşturmak, öneri getirmek, yenilikçi çalışmalar yapmak, öncüyü desteklemek, çağdaş tiyatroyu yaymak, Türkiye’deki farklı tiyatro kurumlarıyla ortaklıklar geliştirmek, yenilikçi çalışmalara önayak olmak, disiplinlerarası çalışmaları desteklemek, gelenekselle güncel sanatın birbiriyle etkileşimleri üzerine çalışmalar yapmak, yurtiçinde ve uluslararası alanda bu çalışmaları projelendirip, gösteri, sunum, oyun, panel vb. gibi başlıklar altında hayata geçirmek için çalışacağını belirtmiştir⁴⁴.

İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları Tiyatro Laboratuvarı Çağdaş Gösteri Sanatları Proje Geliştirme ve Uygulama Merkezi’ne ilham kaynağı olan, çağdaş gösteri sanatları adına çok büyük adımlar atmış, 2010 yılında lösemi hastalığından yitirilen sanatçı Beklan Algan’ın kurduğu Tiyatro Araştırma Laboratuvarı (TAL), günümüzde hala Ayla Algan’ın önderliğinde çalışmalarını sürdürmektedir.

Çağdaş tiyatro anlayışı üzerine kendisini sürekli geliştiren, besleyen ve yenileyen bir diğer isim akademisyen, yönetmen, yazar ve oyuncu kimlikleriyle Türk tiyatrosu’nda adından söz ettiren sanatçı Şahika Tekand’dır. Tekand, yaklaşık yirmi yıldır sürdürdüğü sanat çalışmalarıyla tiyatronun günümüzdeki yerini sorgulayarak ve bunun üzerine kendi yöntemini geliştirerek çağdaş tiyatro düşüncesinin Türkiye temsilcilerinden biri olmaya başlamıştır. Kendi yazıp, yönettiği oyunlarla yurtdışında katıldığı festivallerde adından sıkça söz ettiren Tekand, tiyatronun -üzerine birçok tartışmanın yapıldığı- tam da “şimdi ve burada” olması ile ilgili geliştirdiği yöntemle günümüz Türkiye’sinde birçok klasik anlayıştaki tiyatrocudan farklı olarak çok daha çağdaş bir konuma sahip olmuştur.

⁴³<http://www.ibb.gov.tr/sites/sehirtiyatrolari/tr-TR/Sayfalar/CGSM.aspx>

⁴⁴a. g. e.

Bütün yöntemini bu düşünceler üzerine kuran Tekand'ın şu sözleri oluşturduğu tiyatro düşüncesinin yapı taşları gibidir:

“Sadece insanla yapılması mümkün olan ve canlı olması zorunlu olan bir sanat dalı olarak tiyatronun, başka hiçbir ifade aracına tercüme edilemez olan bu özelliğinin bizatihi kendisinin sisteme ve sistemin taleplerine karşı bir alternatif durum teşkil ettiğine ve sistemin insana sunduğu rasyonel dünya karşısındaki bu irrasyonel var oluşun tiyatroya yeniden bakarken özellikle önemsenmesi gereken en önemli yanı olduğunu düşünüyorum.”⁴⁵

Sanatçı, bu düşünceleriyle çağdaş tiyatroya adeta yeni bir soluk getirmekte ve aynı zamanda bunu yaparak kurgusal olanın içerisinde tiyatroya inandırıcılığını ifade etmektedir.

Bu çalışma, çağdaş tiyatro anlayışının oluşumundan bugüne dek dünyada ve Türkiye’deki değişimlerini ve dönüşümlerini içermektedir. Bununla birlikte Türkiye’de çağdaş tiyatro anlayışını benimsemiş ve bununla ilgili çalışmalarını sürdüren sanatçılardan biri olan Şahika Tekand’ın ve onun tiyatrosunun incelenmiş olması, bu anlayışın Türk sanatçılarındaki yansımalarını ve işleyişini görmek açısından da önem taşımaktadır.

Üç bölümden oluşan bu çalışmanın birinci bölümünde; Şahika Tekand’ın tiyatro eğitimi ve sanat yaşamı, ikinci bölümünde; Studio Oyuncuları’nın tarihçesi, eğitim sistemi, kadrosu ve oyunculuk anlayışı, üçüncü bölümünde ise; Studio Oyuncuları’nın sahnelediği oyunlar ele alınacaktır.

Bu çalışma çağdaş tiyatro anlayışını belirli bir çerçeve içerisinde ortaya koyabildiği ve bununla beraber yeni çalışmalara kaynak oluşturabildiği takdirde hedefine ulaşacaktır.

⁴⁵Şahika Tekand, “Performatif Oyunculuk ve Sahneleme Yöntemi”, Basılmamış Notlar, İstanbul,2008.

1.BÖLÜM

ŞAHİKA TEKAND'IN YAŞAMI, SANATI VE ÇALIŞMALARI

1.1 ŞAHİKA TEKAND'IN TİYATRO EĞİTİMİ

1959 yılında Adana'da doğan Şahika Tekand, Hukuk Fakültesi'ndeki eğitimini yarıda bırakarak, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne ve Görüntü Sanatları Bölümü Tiyatro Anasanat Dalı Oyunculuk bölümüne girmiştir.

Şahika Tekand'ın öğrencilik yılları 80'li yılların Türkiye'sine denk gelmiştir. Bu yıllardaki okul yaşantısı ve sürecin onda yarattığı etki, ancak kendi sözleriyle anlatılırsa sağlıklı bir anlatım oluşturulabilir. 2009 yılında Zeynep Günsür ile yaptığı söyleşide, o yıllardan ayrıntılı bir şekilde bahsetmektedir:

“Esat Tekand’la, ben tiyatro okulunun, mektebin 1. sınıfındayken evlendik. Doğal olarak benim İstanbul’da yaşamam gerektiği konusunda ısrar etti. Ben bir 15 gün kadar buradaki çeşitli eğitim kurumlarına devam edebilirim diye baktım. Fakat benim öğrencilik dönemimdeki Dokuz Eylül Üniversitesi Tiyatro Bölümü çok iyiydi. Bölüm yeni kurulmuştu ve bütün hocaların motivasyonu çok yüksekti. Biz şanslıydık belki de, Oyunculuk Anasanat Dalı öğrencisiydim, ama orada Yazarlık, Sahne Tasarımı Anasanat Dalları da vardı. Şu anda birçok üniversitede ders veriyorum ve şunu söylemeliyim o kalitede bir eğitime henüz rastlayabilmiş değilim. Reinhardt Seminer’inden pek çok hoca geliyordu. Türk hocaların tamamı gerçekten çok seçilmiş ve çok özel insanlardı. Samimi söylüyorum, pek romantik gelebilir ama her sabah kalkıp tam da yaşamak istediğim bir meslek hayatının içine uyandığımda, ben bu insanların her birine minnet duyduğumu yeniden hissediyordum.”⁴⁶

Tiyatro okulunun 1.sınıfındayken evlenmiş olmasına rağmen öğrencilik hayatını başarıyla sürdüren sanatçı, kendi dönemindeki Dokuz Eylül Üniversitesi’ni minnetle anmaktadır. Tekand, okuldaki ikinci senesinde Mimar Sinan Üniversitesi Devlet Konservatuvarına yatay geçişle gitme kararı almış olsa da daha sonrasında bu düşüncesinden vazgeçip İzmir’e geri dönmüştür⁴⁷. Tekand’ın döndükten sonra okulunu ne kadar özlemiş olduğunu Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Oyunculuk Ana Sanat Dalı Başkanı Prof. Dr. Hülya Nutku anımsadığı kadarıyla şu sözlerle ifade etmektedir:

“Şahika’nın hocalarından Bülent Arın öğle tatilinde okulda uyuyormuş. Bir ses duymuş, bu ses Şahika’ya aitmiş. ‘Okulumun nem kokusunu, rutubet kokusunu

⁴⁶ Zeynep Günsür, “Söyleşi”, **gist Çağdaş Gösteri Sanatları Dergisi**, sayı: 3, Ocak – Haziran 2009

⁴⁷ Prof Dr. Hülya Nutku ile söyleşi, 7 Ocak 2012.

özlemişim' diye bağıryormuş. Daha sonra Bülent Arın eğilip bir bakmış ki Şahika Tekand sahneyi öpüyor."⁴⁸

Tekand'a göre o zaman gerek hocaların davranışıyla, gerekse yeniliğe açık olan görüşüyle bölüm, şu anki birçok oyunculuk okulundan çok daha iyi durumda olmuştur.

*"(...)Çok yoğun bir politik kavranın içinde yol ararken -ki aktif olarak politik bir hayatım da vardı- Hukuk Fakültesi'ndeki eğitimimi bırakıp da tiyatro bölümüne girdiğimde yaşadığım her şeyi değerli kılan, beni gerçekten yaratıcı olmaya yönlendiren bir eğitimle karşılaştım. Bu herkesin başına kolay kolay gelmiyor Türkiye'de. Yani mektebe giriyorsunuz ve bir şekilde mezun oluyorsunuz. Bizim için öyle olmadı. Hayatımın en güzel 4 yılını geçirdim orada. Hala özlemle anarım ve kendimi düşük ve depresif hissettiğim anlarda, o zamanki damak tadını, motivasyonumu hatırlatmaya çalışırım. Hani, insan bir şeye çarpar ve dünyası değişir, işte benim o geldi başıma. Tiyatro mektebi I. sınıfta geldi bu başıma ve 4 yıl boyunca da sürdü. Çok da imkanı olan bir okuldu çünkü İzmir şimdiye göre çok daha küçük bir şehirdi ve dolayısıyla orada böyle bir imkan bulduğunuz zaman da paylaşacak çok büyük bir kalabalık olmuyordu. O nedenle de şanslıydınız. Sınıflar çok az kişiyle çalışıyordu -mesela prova yaptığımız sahnemiz bile 106 metre kare idi."*⁴⁹

Tekand, üniversiteye gittiği dönemdeki İzmir'in şimdiki zamana oranla çok daha küçük olduğunu ama buna rağmen okulunun bir çok imkana sahip olduğunu vurgulamaktadır. Okulunun sahip olduğu imkanların başında da ders aldığı hocaların geldiğini söylemektedir. Tekand, farklı sanatçılardan almış olduğu eğitimin kendisine çok büyük bir katkısı olduğunu da belirtmektedir:

" (...)Mesela Alman dili konuşan tiyatroların Brecht hocası Franz Reihert'den ders aldık, müzikli tiyatro için bir süre Josef Maschgang'dan ders aldık. Şiir gibi bir ders yaptığımızı hatırlıyorum. Brecht dersinde, samimi söylüyorum dünyam değişmişti çünkü ben bir politik kolektifin içinden geliyordum, daha önceden tiyatroya bulaşmışlığım vardı, Brecht merakım da vardı ama sahiden bir tiyatro adamını öğrenmek ne demek veya bir profesör hayatını bir tek adamı öğrenmeye ve öğretmeye nasıl adıyor, işte biz buna tanık olmuştuk. Sonra, Stefanek'le çalışıldı.

*(...)Prof. Dr. Özdemir Nutku'nun kişisel ilişkileriyle bağlantı kurulmuştu sanıyorum. Yabancı hoca statüsünde buraya geldiler ve en az 6/8 aylık dönemlerde öğrencilerle çalıştılar; sınıflar yaptılar. Sonra Türk hocalardan, Prof. Dr. Özdemir Nutku zaten bölüm başkanıydı. Prof. Dr. Murat Tuncay, dünya tiyatrosu tarihi anlatırdı. Kendisi, gerçekten, tarihten zevk almayı öğreten bir hocadır."*⁵⁰

⁴⁸ y. a. g. e.

⁴⁹ Günsür, a. g. e.

⁵⁰ y. a. g. e.

Şu an halen Dokuz Eylül Üniversitesi Sahne Sanatları Bölümü Başkanı olarak görev yapmayı sürdüren Prof. Dr. Murat Tuncay'ın da Tekand'ın öğrencilik yılları hakkındaki düşünceleri şu şekilde olmuştur:

“Çok iyi bir oyunculuk öğrencisiydi, derse devamlılığı çok iyiydi. Aç kurt gibi ders dinler, not alır ve sınavlarında çok akıllıca sentezler yapardı. Sahnesi de çok iyiydi ve bunların dışında çok da güzel bir sesi vardı. Okulda piyano eşliğinde yapılan bir gösteride şarkı söylemişti. Asla bir genç kıza oynamadı bununla birlikte sınıfın ablası olarak da var olmadı. Orta öğrenimde iyi eğitim almış olduğu için dili de iyi kullanan bir kızdı. Yani sadece kuramsal serslerde değil, uygulamalı derslerde de çok başarılıydı. Okulun ilk asistanlarından biriydi kendisi. Asistanlıktan sonra İstanbul'a gittiğinde sanatlarını icra etmek için İstanbul'a gidenlerin kapısını Şahika açtı. Bölümümüzle de ilişkileri her zaman iyi olmuştur. Devlet tiyatrosunu hiçbir zaman denemedi, özgür çalışmayı tercih etti. İnsanlarla olan ilişkilerinde her zaman mesafeli ve saygılı olmuştur. Gurur duyulan eski bir mezunumuz olmakla birlikte kendisini kuramsal ve uygulama yönünden iyi yetiştirmiş bir oyuncudur Şahika. Hatta oyunculuk bakımından da yine eski mezunlarımızdan olan Vahide Gördüm'ün çizgisinin üstündedir çizgisi.”⁵¹

Okuldaki başarısı ve isteğiyle diğer okuyanlar arasında gözde bir öğrenci olan Tekand okulda hangi hocalardan çalıştığına dair şunları söyleyerek okul yıllarını anlatmaya devam etmektedir:

“(…)Faruk Ersöz'den tiyatro teorileri aldım, oyunculuk çalışmalarında asistan olarak girerlerdi derslere ama çok özel insanlardı. Bülent Arın şu anda Devlet Tiyatroları'nda, İzmir'de sanıyorum. Rahmetli Mehmet Büyükağaoğlu, yine rahmetli Zülal Işık'la çalıştık. Eftal Sevinçli Türk tiyatrosu tarihi, Suat Taşer, Turgut Özakman, Prof. Dr. İbrahim Armağan, Talay Toktamış, hepsi hocalarım oldu. Semih Serger, Haşim Hekimoğlu, Çetin Köroğlu'ndan da ders aldım. Pek çok lezzet ve pek çok yöntemle karşılaşma şansı dolayısıyla tercih haklarımız oldu. Hepsinden sınava girerdik ama tercihimizi belirttiğimiz zaman bu acayip karşılanmazdı. Şimdi öğrencilerin öyle sıkıntıları olduğunu görüyorum üniversitelerde. Gerçekten çok özel konforlar yaşadık orada biz. Bütün bu insanlar kağıdınız ya da sınavınız iyiye, gelip yürekten teşekkür edip, tebrik etme zarafetini gösteren insanlardı. Şimdi onlar da yorulmuş mudur, değişmişler midir bilemiyorum ama benim aklımda kalan öğrencilik böyle bir şey oldu.”⁵²

İzmir'de okumanın kendisine ayrı bir şans sağladığını düşünen sanatçı okuduğu yılların 80 dönemine denk gelmesiyle ilgili şunları söylemektedir:

“(…)Ben 79 Ekimi'nde girdim okula ve hemen arkasından 80 geldi zaten ama YÖK bizi budayamadan biz mezun olduk, ancak hocalığım YÖK'ün budamalarına denk geldi. Özellikle hocalığa başladığımda YÖK artık iyice Türkiye'ye yerleşmişti, öyle ki askerlerin gelip üniversiteyi denetlediği bir dönemde başlamıştım üniversiteye. İzmir'de gene kendi okuluma başladım üniversiteye ama mesela normalde yani YÖK öncesi, sabaha kadar prova yaparken ya da atölyeleri kullanırken, YÖK sonrasında saat 17:30'da okulu

⁵¹Prof. Dr. Murat Tuncay ile söyleşi.

⁵²Günsür, a. g. e.

terk etmek zorunda bırakılmaya başlanmıştık. Benim asistanlığım döneminde iki sefer reji yaparken provalarıma iki general, değişik zamanlarda üniversiteyi denetlemeye gelmişlerdi. O zaman anladık ki hiçbir şey eskisi gibi olmayacak. Sonra işler büyük ihtimalle değişti ama ben 87 Mayıs'ında üniversiteden ayrıldım. Çünkü sinema yapmaya başlamıştım. Biraz daha özgür bir çalışma şansım olmuştu ve tabii ki artık Esat, İzmir'e tahammül edemiyordu. İstanbul'a taşınmamız gerekiyordu. O nedenle İstanbul'a geldik ve ekmek paramı oyunculuktan kazanmaya sinemayla başladım.”⁵³

YÖK yasasının uyum sağlama konusunda yaşattığı bu zorluklar aynı zamanda artık ‘üniversite öğrencisi’ konumunda olan oyuncu / sanatçı adaylarına verilecek eğitimin niteliğinin yeniden gözden geçirilmesi ve sanat eğitiminin uygulama biçimlerinin YÖK yasasının getirdiği genel kurullarla bağdaştırılması gerekmiştir. Örneğin, ‘hareket’ dersi vizesinin nasıl bir ‘yazılı sınav’ ile belgelenebileceği konusunda epey düşünülmüştür⁵⁴.

“Ben üniversitede öğrenciyken, Zeynep ilkokuldaydı. İkimizde okulluyduk yani. Çok iyi bir öğrenciydim, ama ders kırmakta üstüme yoktu. Okul hayatım boyunca devamsızlık limitini sonuna kadar kullanır, bir de üstüne gider idari izin alırdım. İzmir’de bahar gelir, zaten okula gitmek zor, bir de o havalarda imkansız. Bazen dersi kırmakla kalmaz Zeynep’i de dışıya götüreceğim filan gibi bahaneyle okuldan alırdım, gider birlikte parkta eğlenirdik. Sonradan anlatıyor bana; ödü koparmış öğretmenlerimizden birine rastlayacağız da kızacaklar diye. Eğlenerek büyüdü, okulda da eğlendi, evde de... Koşullarımızın zorluğuna rağmen bu eğlence sayesinde mutlu olduk hep.”⁵⁵

1984 yılında Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne ve Görüntü Sanatları Bölümü Tiyatro Anasanat Dalı Oyunculuk bölümünden mezun olan sanatçı daha sonrasında aynı bölümde yüksek lisans ve doktora eğitimini sürdürmüştür. Bu bölümde asistanlık kadrosuna girerek çalışmaya başlayan sanatçı bu süre içerisinde oyunculuk öğrencileriyle birçok başarılı oyun çalışmaları yapmıştır. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü kurucusu, kuramcı, yazar ve aynı zamanda Tekand’ın üniversite yıllarında hocası olan Prof. Dr. Özdemir Nutku ise onu “*Hep arayış içinde olan bir kızdı. Çok çalışkan, yeninin peşinde olmuş bir kızdı. Fişek gibiydi.*”⁵⁶ sözleriyle anlatmaktadır.

1984 yılından sonra tiyatro ve sinema oyunculuğuna başlayan Tekand, o yıldan sonra eşi Esat Tekand’la İstanbul’a yerleşmiş ve sanat yaşamına eşiyle birlikte

⁵³ y. a. g. e.

⁵⁴ Yüksel, a. g. e., 223 s.

⁵⁵ Sibel Baykam, “Senin İçin Ne Yazmamı İstersin Şahika?”, **Skala Dergisi**, sayı: 6, Haziran 2002, 14 s.

⁵⁶ Prof. Dr. Özdemir Nutku ile söyleşi, 7 Ocak 2012.

kurduğu ve bugün halen daha çalışmalarını sürdürdüğü tiyatrosunda devam etmektedir.

Tekand'ın bu arayış yolculuğuna başlamasının hikayesinde Hülya Nutku'nun şu sözleri ise ilginç bir noktaya parmak basar:

“Şahika Esat Tekand ile tanıştı ve daha sonra evlendiler. İzmir'de yaşamaya başladılar. Şahika okulda asistanlığa devam ediyordu. Fakat ekonomik zorluklar onları İstanbul'a yerleşmeye zorladı ve orada Studio'yu kurdular. Böylece Şahika da asistanlıktan ayrılmış oldu. Özdemir Hoca'yla bu yüzden biraz kırgın ve üzgün ayrıldılar.”⁵⁷

İster maddi nedenlerle ister kişisel başka nedenlerle Şahika Tekand'ın İzmir'deki asistanlık görevini sonlandırıp yeni arayışlar için İstanbul'a yerleşmiş olması, yeni ve bambaşka bir sürecin başlamasına olanak sağlamıştır. Tekand, İstanbul'da bir tiyatro kurarak aslında İzmir'den gelen birçok oyunculuk mezunu insana da yol gösterici olmuş ve sektör içerisinde olanaklar sağlayacak kapılar açmıştır. Bu konu hakkında Ragıp Taranç da şunları söylemiştir:

“Şahika sektörde birçok kişiye iş olanağı sağladı İstanbul'a yerleşip orada bir tiyatro kurduktan sonra. Birçok insana İstanbul'a gittiklerinde ön ayak oldu. İzmir'den onun yanına gidip çalışanlar çok olmuştur. Bu yüzden Dokuz Eylül Üniversitesi Oyunculuk Bölümü öğrencilerinin bugün bile piyasada bu kadar çok yer alabilmesinin içinde Şahika'nın görünmeyen gücü ve rolü vardır.”⁵⁸

1. 2. ŞAHİKA TEKAND'IN SANAT YAŞAMI

Dostlar Tiyatrosu gibi topluluklarda çalışan ve sinema filmlerinde rol alan Tekand, 1988'de **Studio** adı altında oyunculuk stüdyosunu kurmuştur. Daha sonra 1990'da, eşi Esat Tekand'la birlikte adını **Studio Oyuncuları** olarak değiştirdikleri toplulukta birçok ünlü oyuncuyu yetiştirmenin yanı sıra, pek çok oyun ve performans sergilemiştir. Topluluğu ile oynadığı, yönettiği ve yazdığı tüm oyunlarla yurtiçi ve yurt dışında pek çok uluslararası festivale davet edilmiş ve katılmıştır. Studio Oyuncuları topluluğunda oynadıkları oyunların yönetmenliğini yapmakta ve oyuncu yetiştirmenin yanı sıra çeşitli üniversitelerde de dersler vermektedir. Eğitimlik hayatına Dokuz Eylül Üniversitesi Sahne Sanatları Bölümü'nde başlayan sanatçı, İstanbul'a yerleştikten sonra bir süre Bilgi Üniversitesi'nde ders vermiştir. Şu an

⁵⁷ Hülya Nutku ile söyleşi.

⁵⁸ Yrd. Doç. Dr. Ragıp Taranç ile söyleşi, 9 Ocak 2012.

halen İstanbul Üniversitesi Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturgi Bölümü'nde ve Kadir Has Üniversitesi'nde ders vermeye devam etmektedir.

Şahika Tekand'ın "Performatif Sahneleme ve Oyunculuk Yöntemi" adını verdiği, 20 yıllık çalışması sonucunda geliştirdiği ve çeşitli araştırmalara konu olan, sahneleme ve oyunculuk yöntemi, çağdaş tiyatro adına büyük bir emeğin eseridir.

Tiyatronun elbette bir kişi oynayıp, bir kişi seyredinceye kadar devam edebileceğini söyleyen Tekand, yine de bu konuda pek de iyimser olmadığını vurgular⁵⁹.

Şahika Tekand'ın oluşturduğu sahneleme ve oyunculuk yöntemiyle kurulan tiyatro anlayışı çağdaş tiyatro izleyicisine adeta sunulmuş bir hediye gibidir. Tekand'dan sadece oyuncu kimliğiyle bahsedilemez. Ondan bahsedebilmek için, onun oyuncu, yazar, yönetmen, eğitmen ve yönetici kimliğinden de bahsetmek gerekir.

1987'de İzmir'den ayrılıp İstanbul'a yerleşen Tekand, eşi Esat Tekand ile birlikte 1988 yılında Studio'yu kurmuştur. Studio'yu kuruluş amacı öncelikli olarak tiyatro değil, bir performans grubu oluşturmaktır. Fakat bir sene içerisinde yeniden tiyatroya dönüşen Studio, yavaş yavaş tiyatro grubu olmaya başlamıştır. Çünkü Tekand'ın söylediğine göre, performans çalıştıkça tiyatroyla ilişkisi değişmiş ve gerçekten mesleği başka türlü ele almaya başlamıştır⁶⁰.

Şahika Tekand, çağımızın izleyicisinin ihtiyaçları doğrultusunda öne çıkan, izleyiciyle kurulan ilişkideki dürüstlük ve oyuncunun performansındaki anımsalılık, tiyatronun biçimsel kurgusallığını ve yapaylığını koruyarak gerçek zamanlı bir deneyim olarak gerçekleştirilmesi yollarını araştırmıştır. Bu nedenle performans sanatıyla ve klasik anlayıştaki tiyatroyla yollarını ayırmıştır.

Tekand, profesyonel olarak oyunculuk yapmaya başladığı, giderek tiyatro yapmaktan vazgeçtiği, acaba “performans sanatı'nın içinde bir şeyler olabilir mi” diye cevap aradığı ilk bir iki senenin sonunda 1990 yılında Yunanlı yönetmen Theodoros Terzopoulos'un yönettiği **Bakkhalar** oyununu izler. Bu oyun, onun

⁵⁹ Günsür, a. g. e.

⁶⁰ y. a. g. e.

yeniden tiyatro yapmak için heyecanlandığı, tiyatro yapması gerektiğine ikna olduğu oyundur:

“Daha önce tiyatronun, sinemaya, televizyona ve bilgisayara göre daha primitif malzemeye çalıştığını ve gerçekliği elde etmekte niteliği itibariyle zorlanan bir disiplin olduğunu düşünmeye başlamıştım. Bu, 80 ortaları gibidir ve Performans Art üstünde çalışmaya başladım. Ama Performans Art’ın da aslında karşı çıktığı şeye dönüştüğünü, muhalif arayışın ehlileştirilmiş bir formu olduğunu çok çabuk gördüm kendim yaparken bunu. Ve işte 90’ların daha başında Bakkhalar’la karşılaştım.”⁶¹

Tekand, inandırıcılığın peşinde koştuğu sıralarda üzerinde çalıştığı Beckett oyunlarında bir şey fark eder: *“Pek çok çağdaş işte olduğu gibi özellikle Beckett’te yeni inandırıcılığın kaynağı, yeniden yer, zaman ve aksiyon birliği diyebileceğimiz ve bununla sağlanan bir sahicilik.”⁶²* Tiyatroyla uğraşan insanların günümüz çağına yetişebilmek için yeni yollar aradığı bu zamanda, Tekand’ın bulduğu bu ‘üç birlik’ yolunun sözünü etmek çağdaş tiyatro dünyası içinde başta kendisine de ayıp gelmiştir. Fakat Tekand’a göre, Beckett oyunlarında bütün o laflara inanılmasının nedeni, sadece burada ve şimdi söylenmesi, olup bitenlerin de şimdiki zamanda gerçekleşmesidir. Sinemanın inandırıcılığının öyküsel olana ilişkin olduğunu söyleyen Tekand, bu inandırıcılığı sağlama gücünün hayattaki gerçeklikten tümüyle ayrıldığı yerden, yapay montajdan ileri geldiğini söylemektedir⁶³. Bu düşüncenin doğrultusunda Tekand da, bu montaj yöntemini canlı olanın hizmetine vererek kullanmaya başlamıştır.

“Ben tiyatroda sadece sahnede olabilecek olanla hareket etmek istedim ve doğal olarak kendimi çok sınırladım. ‘Sadece sahnede olabilecek olan’ müthiş sınırlı bir malzeme. Yalansız yapıyorsanız tabii.”⁶⁴

Hayata müdahale etmek istediği yerin sahne olduğunu söyleyen Tekand, hayatta bazı konulardan duyduğu rahatsızlıklardan ötürü tiyatro yaptığını söyler. Hatta onun aktarımıyla; *“Hayata karşı bir karın ağrım olmasa, niye sanat yapayım ki?”* Bu nedenle oyunlarına çalışırken ve yazarken de bu noktadan yola çıkmaktadır⁶⁵. Bu düşünceler, oyunun ‘game’ yapısını kurmada, metin – sahneleme ilişkisinde, oyuncunun varlığı ve aksiyon düzeninde etkili rol oynamaktadır.

⁶¹ Kerem Karaboğa, *Tragedya ile Sınırları Aşmak Theodoros Terzopoulos*, E Yayınları, İstanbul 2008, 171 s.

⁶² Günsür, a. g. e.

⁶³ y. a. g. e.

⁶⁴ y. a. g. e.

⁶⁵ y. a. g. e.

1.3 ŞAHİKA TEKAND'IN SİNEMA VE TELEVİZYON ÇALIŞMALARI

Çok yönlü bir sanatçı olan Şahika Tekand, tiyatro çalışmalarının yanı sıra sinema ve televizyonla da uğraşmıştır. Günümüzde halen isminin sinema ve televizyon işleriyle anılması da onun bu alanlarda da başarılı çalışmalara imza attığını göstermektedir.

Tekand, okulu bitirip İstanbul'a yerleştiğinde kendi deyimiyle "ekmek parası"nı oyunculuktan ilk kez sinemayla kazanmış olduğunu söylemektedir⁶⁶.

1997 yılından beri sinemayla ve televizyonla uğraşmayan sanatçı için, şu anda en popüler, en beğenilen, en fazla takdir gören sanat dalı olmakla birlikte sinema, ilk günden beri gerçekten yapısı ve varlığı ile tartışmalı olan bir alandır.

1.3.1 Sinema Çalışmaları

Tekand'a göre sinema, hiçbir zaman tiyatroya kendisini teslim ettiği gibi teslim edebileceği bir alan olmamıştır⁶⁷. Çalıştığı yönetmenler arasında en zevk alarak çalıştığı yönetmen Ömer Kavur olmuştur. Tekand, Ömer Kavur hakkındaki düşüncelerini şu sözlerle dile getirir:

*"(...)Gerçek bir sinemacıydı o. Yönetmendi, sanatçıydı, beğeniriz beğenmeyiz yaptığı işleri, o önemli değil, ama kendi hayatını ifade etmek için bir yol aradı ve o yolu da sonuna kadar denemeye çalıştı. Benim için onu sanatçı yapan şey bu zaten. İnat ettiği şeyden vazgeçmedi. Geçenlerde başkasıyla yaptığı filmine rastladım televizyonda, ne jenerik gördüm ne bir şey, müzik girdi, kadın karakter karenin bir ucundan girdi öbür ucuna yürüdü... Ömer'in filmi galiba dedim içimden, gerçekten de Ömer'in filmiymiş. Nefesini tanıdım sanki Ömer'in..."*⁶⁸

Tekand, geçmişinde yaptığı sinema çalışmalarından bahsederken özellikle üç filmi diğerlerinden ayrı tutmaktadır ve onlar da yine Ömer Kavur çalışmaları olmuştur:

"(...)Benim 18 filmim var oynadığım, bu 18 filmden geriye dönüp baktığım zaman yeniden seyretmekten zevk aldığım 3 tane film var: Anayurt Oteli, Gece Yolculuğu, Akrebin Yolculuğu. Başka yok. Onun dışındaki bütün filmlerde, kendime göre rahatsızlıklar, sevmediğim şeyler buluyorum; kendimi beğenmiyorum; nedenleri pek muhtelif olabilir ama sahiden dönüp

⁶⁶y. a. g. e.

⁶⁷y. a. g. e.

⁶⁸y. a. g. e.

baktığım zaman “evet ya bu adam iyi yönetmendi, iyi ki yapmış bu işleri” dediğim 3 tane iş var benim filmografim içinde.”⁶⁹

Ömer Kavur ve Tekand arasında kurulan yönetmen – oyuncu ilişkisinin tarifi bakımından Tekand’ın üniversite de dönem arkadaşı olan ve şu an Dokuz Eylül Üniversitesi Sinema Televizyon Bölümü’nde Yrd. Doç. Dr. Olarak görevini yapmayı sürdüren Ragıp Taranç şu sözleri söylemiştir:

“Atıf Yılmaz ve Ali Özgentürk ile çalışmış olmasına karşın asıl Ömer Kavur’la yaptığı filmlerle anılan ve onun temsilciliğini yapan bir oyuncu olmuştur Şahika. Özellikle Anayurt Oteli ve Gece Yolculuğu filmlerindeki performanslarında.”⁷⁰

Şahika Tekand’ın sinema çalışmalarına başladığı 1986 yılında Türk sinemasında film sayısı yeni bir tırmanışa geçmiştir. Bu yıl Türkiye’de 185 film çekilmiştir. Sinemaya ilgi yeniden doğmuş ve seyirci sinemaya dönmüştür. Ayrıca "Sinema, Video ve Müzik Eserleri Yasası" meclisten çıkıp yürürlüğe girmiştir. Yeni arayışlara ve çıkışlara yönelen yirmiye yakın nitelikli film, Türk sinemasına bir hareket getirmiştir⁷¹.

İlerleyen yıllarda kaliteli ve çizgi dışı filmlerin yapımı daha artmış ve iş yapan film listesinde ağırlık yıldız ya da oyuncu sinemasına değil, yönetmen sinemasına geçmiştir. Bu aşamada Zuhal Olcay, Şahika Tekand, Şerif Sezer gibi yıldız olmayan, ama olgunluk çağını yaşayan kadın oyuncular yeni bir atağı oluşturmuşlardır⁷².

Ömer Kavur'un **Anayurt Oteli** adlı filmi ilginç denemeler arasında olmuştur. Ömer Kavur'un kendine özgü sineması ve Macit Koper'in oyunuyla Anayurt Oteli, edebiyat-sinema ilişkilerinin en büyük başarılarından birini örneklemiştir. Anayurt Oteli, özünde Ömer Kavur’un rüyalar, semboller ve nesnelere eylemlerin gizli anlamları aracılığıyla zamanın geçişini anlatmasıdır⁷³.

⁶⁹y. a. g. e.

⁷⁰Ragıp Taranç ile söyleşi

⁷¹<http://www.telifhaklari.gov.tr>

⁷²a. g. e.

⁷³[http://tr.wikipedia.org/wiki/Anayurt_Oteli_\(film\)](http://tr.wikipedia.org/wiki/Anayurt_Oteli_(film))

Ayrıca Şahika Tekand'ın rol aldığı **Adı Vasfiye** filmi de İtalya'daki Rimini Avrupa Sineması Şenliği'nde kadın sorunlarına getirdiği bakış açısı nedeniyle hayli ilgi görmüştür⁷⁴.

1988 yılında Şahika Tekand'ın rol aldığı Atıf Yılmaz'ın Duygu Asena uyarlaması **Kadının Adı Yok** adlı film, Türk sinema tarihinin en büyük gişe rekorunu kırmıştır.

Seçkin Yaşar'ın ilk uzun metrajlı filmi olan **Sarı Tebessüm** ise, Şahika Tekand ile Mahir Günşiray'ın dönemin Türk sineması ortamında cesur bulunan sevişme sahneleriyle ses getirmiştir. Film önce bu sahneler nedeniyle sansüre uğradıysa da, yapılan bazı değişiklikler sonucunda sansür kaldırılmıştır⁷⁵. Bu film aynı zamanda Türk sinemasında "en uzun, en soluklu sevişme sahneleri rekoru" kıran bir denemesi olmuştur. Ayrıca **Sarı Tebessüm**, Şahika Tekand'a 1993 yılında 5. Ankara Film Festivali'nde "En İyi Kadın Oyuncu" Jüri Özel Ödülü'nü kazandırmıştır⁷⁶.

Şahika Tekand'ın sinema filmleri tarihsel olarak künyeleriyle birlikte şu şekilde sıralanmaktadır:

- **Adı Vasfiye [1985]**

Yönetmen : Atıf Yılmaz

Senaryo : Barış Pirhasan (Necati Cumalı'nın beş öyküsünden)

Görüntü Yönetmeni : Orhan Oğuz

Müzik : Atilla Özdemiroğlu

Sanat Yönetmeni : Şahin Kaygun

⁷⁴y. a. g. e.

⁷⁵<http://www.kameraarkasi.org/sinema/makaleler/sinemadasansur.html>

⁷⁶a. g. e.

Oyuncular : Müjde Ar, Aytaç Arman, Yılmaz Zafer, Macit Koper, Levent Yılmaz, Erol Durak, Suna Tanrıverdi, Ali Rıza Ölbilgiç, Oktay Kutluğ, Şahika Tekand.

Konu : Vasfiye (Müjde Ar), kendisine çocukluğundan beri aşık olan Emin'le (Aytaç Arman) evlenir. Ancak, onu deli gibi seven Emin giderek değişir. Sert ve bencil bir erkek olup çıkar. Pavyon kadınlarıyla gönül eğlendirir. Vasfiye'de bu ara iğneci Rüstem'le (Macit Koper) ilişki kurar. Kasabada bu ilişkiyle ilgili dedikodular ortalığa yayılınca Emin, iğneci Rüstem'i bıçakla yaralar. Rüstem topal kalır. Emin de hapse düşer. Bu ara Vasfiye karşısına çıkan iyi niyetli, yaşlı Hamza ile (Levent Yılmaz) evlenir. Ama hapisten çıkan Emin, Vasfiye'nin peşini bırakmaz. Evde sevişirlerken kocası onları yakalar. Sonra da boşanırlar. Vasfiye bu kez doktor Fuat'la (Yılmaz Zafer) ilişki kurup büyük aşk yaşar. Ama gene Emin, Vasfiye'nin son sevgilisi olarak yaşamını sürdürecektir, pavyona düşen Vasfiye'yi bir türlü bırakmayacaktır.

Ödüller : İstanbul Uluslararası Sinema Günleri 86'da "yerli film yarışması"nda Dr. Nejat Eczacıbaşı Vakfı Ödülü olan 2 milyon TL. "Adı Vasfiye", "Amansız Yol" ve "Züğürt Ağa" filmleri arasında paylaştırılmıştır. Ayrıca Nokta Dergisinin oluşturduğu 15 kişilik Jüri Seçimiyle Sinema Günleri 86'ya katılan filmler arasında "Adı Vasfiye", "en iyi film", Atıf Yılmaz "en iyi yönetmen", Barış Pirhasan "en iyi senaryocu", Müjde Ar "en iyi kadın oyuncu", Atilla Özdemiroğlu "en iyi müzikçi" seçildiler. Sinema yazarlarının "en iyi on film" seçiminde (1986) "Adı Vasfiye" "yılın filmi" seçildi. Barış Pirhasan "en iyi senaryo yazarı" Müjde Ar, "en iyi kadın oyuncu" Atilla Özdemiroğlu "en iyi besteci" seçildiler. 23. Antalya Film Şenliği'nde (1986) "en iyi üçüncü film" oldu. Atıf Yılmaz "en iyi yönetmen" ve Müjde Ar "en iyi kadın oyuncu" ödülü aldılar⁷⁷.

- **Gece Yolculuğu [1987]**

Yönetmen ve Senaryo : Ömer Kavur

Görüntü Yönetmeni : Salih Dikişçi

⁷⁷<http://www.telifhaklari.gov.tr>

Müzik : Atilla Özdemirođlu

Oyuncular : Aytaç Arman, Macit Koper, Şahika Tekand, Arslan Kacar, Orhan Çağman, Nurseli Çamlıbel, Osman Alyanak, Erol Durak, Ergun Özcan, Orhan Başaran, Erdinç Bora, Mehmet Esen, Ömür Çelikkilek, Zafer Atlıođlu ve Zuhâl Olcay

Konu : İki eski arkadaş olan yönetmen Ali'yle (Aytaç Arman) senaryocu Yavuz (Macit Koper), çekimine başlayacakları mekânları saptamak için bir yolculuğa çıkarlar. Elleriinde video alıcısıyla mekân arayışlar sırasında vaktiyle Rumlar tarafından terk edilmiş bir Anadolu kasabasıyla karşılaşırılar. Harabeye dönüşmüş bu ilginç görüntü Ali'yi müthiş etkiler. Gerçekte Ali, çevresiyle uyum sağlayamadığı gibi kendine de yabancılaşan bir kişiliğın sahibidir. Arkadaşı Yavuz ise çevresiyle daha uyumlu ve gerçekçidir. Bir kimlik arayışı içinde olan Ali, bu etkilenme sonucu harabe köyün kilisesine kapanıp yeni bir senaryo üzerinde çalışmaya başlar. Bu ölü kasabada başlayan yeni yolculuk sırasında Ali, kendi kendisiyle hesaplaşır. Bölük pörçük anılar yumağı içinde politik nedenlerle yitirdiğı kardeşini, bir Rum güzelini anımsayarak düşsel yolculuğuna devam eder.

Ödüller : "Gece Yolculuđu", Kültür, Sanat ve Turizm Bakanlıđı'nın 8 milyonluk para ödülünü (1987) kazandı. 25. Antalya Film Şenliđi'nde (1988) "en iyi film" seçildi, Ömer Kavur "en iyi yönetmen", Salih Dikişçi "en iyi görüntü yönetmeni", Atilla Özdemirođlu "en iyi oyuncu" ödülleri kazandılar⁷⁸.

- **Kara Sevdalı Bulut [1987]**

Yönetmen ve Senaryo : Muammer Özer

Görüntü Yönetmeni : Muammer Özer

Sanat Yönetmeni : Reha Yalnızcık

Müzik : Ahmet Güven

⁷⁸a. g. e.

Oyuncular : Zuhâl Olcay, Haluk Bilginer, Şahika Tekand, Gökhan Mete, Mustafa Yavuz, Bülent Oran, Hikmet Gül, Mümtaz Alpaslan

Konu : 12 Eylül dönemi öncesi başlayarak sürüp giden bir işkence olayı ve evli bir kadın olan Sibel'in (Zuhâl Olcay) çevresiyle hesaplaşmasının öyküsü.

- **Afife Jale [1987]**

Yönetmen : Şahin Kaygun

Senaryo : Nezihe Araz, Selim İleri

Görüntü Yönetmeni : Erdoğan Engin, Mahmut Yumuşak

Müzik : Atilla Özdemiroğlu

Oyuncular : Müjde Ar, Tarık Tarcan, İlkay Saran, Macit Koper, Güler Ökten, Alev Sezer, Şahika Tekand, Güzin Çorağan, İsmet Ay, Reşit Gürzap, Toron Karacaoğlu, Münir Özkul, Gülşen Tuncer

Konu : Sahneye ilk çıkan Müslüman kadını Afife Jale'nin gerçek yaşam öyküsü. Elize Binemeciyan gibi yabancı uyruklu kadın sanatçıların tiyatro yaptıkları Osmanlıların son döneminde, Türk kızlarının sahneye çıkması yasaktır. Ama 12 yaşındaki Afife'nin tiyatroya olan sevgisi, yıllar sonra bir tutku biçimine dönüşecek ve bu baskı döneminde her tehlikeyi göze alarak sahneye çıkacaktır. Ne var ki Afife Jale'ye babası (Macit Koper), başta olmak üzere çevresi karşı çıkar. Ziya (Tarık Tarcan) adlı gençle de ilişkisi olan Afife (Müjde Ar), bir gün kolluk kuvvetleri tarafından sahneden indirilir. Genç kadına sorgulama sırasında hakaret edilir. Ama Afife, gene de yolundan dönmez ve dönemin ünlü tiyatro sanatçısı Burhanettin Tepsi'nin desteğiyle mesleğini sürdürmeye çalışır. Gene de önünde engeller vardır. Sevdiği genç Ziya, savaşa gidince Afife yalnız kalır... Bu ara sürekli yapılan baskılar karşısında yataklara düşen Afife, bir doktor tarafından morfine alıştırılır... Bir süre sonra bestekâr Selahattin Pınar'la (Alev Sezer) evlenir. Bu evlilik sanatçıya mutluluk getirmez. Kocasına daha fazla acı vermemek için bestekârdan boşanır. Ziya, savaştan dönmüş, evlenmiş ve bir kızı olmuştur. Kızının adını, unutamadığı kadının ismini

koymuřtur: Afife... Günden güne morfin batađında ırpınan genç kadın, son bir kez Ziya'yı görmeye gider. Yařamı akıl hastanesinden son bulur⁷⁹.

- **Bir Avu Gökyüzü [1987]**

Yönetmen ve Senaryo : Ümit Eli (etin Altan'ın aynı isimli romanından)

Görüntü Yönetmeni : Aytekin akmakı

Müzik : Sezer Bađcan

Oyuncular : Ayta Arman, řahika Tekand, Zuhall Olcay, Engin İnal, Zerrin Arbař

Konu : Bir süre önce siyasi bir suç nedeniyle tutuklanmış olan Ahmet (Ayta Arman), bir türlü o acılı günlerin etkisinden kurtulamamıştır. Birlikte olduđu sevgilisi Neře'nin (řahika Tekand) dıřında herkese, her řeye kuřkuyla bakmakta, garip korkular içinde yaşamaktadır. Tüm korkularının karısı Ayře'yle (Zuhall Olcay) de paylaşması olanaksızdır. ünkü, ilişkilerinin temelinde büyük bir uyumsuzluk yatmaktadır. Üstelik sürekli karısı tarafından suçlanır. Bir gece yarısı evlerine bir beki gelir. Ahmet gittiđi karakolda cezasının kesinleřtiđi tebliđ edilir. Yedi gün içinde teslim olması gerekmektedir. Daha üç yıl ceza evinde yatacaktır. Ahmet, bu olay üzerine iyice bunalıma girer. Korkun bir yalnızlıđın içinde ırpınan Ahmet, ocukluk arkadařı Hüseyin'den (Engin İnal) yardım bekler. Ne var ki Hüseyin gizli bir görevlidir. Ahmet'e yardım elini uzatır gibi görünmesine karřılık, amacı arkadařını ıkmaza sokmaktadır. Ahmet'in řimdi seçeneđi ne olacaktır? Cezaevine girip mahkumiyetini mi tamamlayacaktır, yoksa arkadařı Hüseyin'in elinde bir oyuncak mı olacaktır⁸⁰.

- **Su da Yanar [1987]**

Yönetmen : Ali Özgentürk

Senaryo : Iřıl Özgentürk

Görüntü Yönetmeni : Ertun řenkay

⁷⁹a. g. e.

⁸⁰<http://www.sinemalar.com>

Müzik : Sarper Özsan

Oyuncular : Tarık Akan, Şahika Tekand, Natalie Duverne, Ayberk Çölok, Turgut Savaş, Meral Çetinkaya

Konu : Sevgilisiyle karısı arasında kalan bir yönetmenin öyküsü⁸¹.

• **Anayurt Oteli [1987]**

Yönetmen ve Senaryo : Ömer Kavur (Yusuf Atılgan'ın aynı isimli romanından)

Görüntü Yönetmeni : Orhan Oğuz

Müzik : Atilla Özdemiroğlu

Oyuncular : Macit Koper, Serra Yılmaz, Orhan Çağman, Kemal İnci, Yaşar Güner, Şahika Tekand, Songül Ülkü, Ülkü Ülker, Orhan Başaran, Osman Çağlar, Aslan Kaçar, Cengiz Seçici, Osman Alyanak

Konu : Bir Anadolu kasabasında otel kâtipliği yapan Zebercet ile otel müşterilerinin öyküsü.

Ödüller : "Anayurt Oteli" 24. Antalya Film Şenliği'nde (1987) "en iyi 2. film" seçildi. Ömer Kavur "en iyi yönetmen" ödülü aldı. Uluslararası İstanbul Sinema Günlerinde (1987) "en iyi film" seçildi. 44. Uluslararası Venedik Film Şenliği'nde (1987) Uluslararası Sinema Yazarları Federasyonu (Fibresci) ödülünü Ermando Olmi'nin "Hanımefendiye Uzun Ömürler" adlı filmiyle paylaştı. Aynı yıl, 8. Valencia Akdeniz Film Festivali'nde (İspanya) İtalyan yönetmeni Mazzacura'nın "İtalyan Gecesi" adlı filmiyle "üçüncülük" ödülünü paylaştı. Ayrıca 9. Nantes 3. Kıta Film Şenliği'nde "büyük ödül"ü kazanırken Macit Koper de "en iyi erkek oyuncu" seçildi. Sinema Yazarlarının "yılın en iyi filmi" seçiminde (1988) "birinci" oldu. Ömer Kavur "en iyi yönetmen", Macit Koper "en iyi erkek", Serra Yılmaz "en iyi yardımcı

⁸¹a. g. e.

kadın oyuncu" seçildiler. Ankara'da "Bütün zamanların en iyi 10 Türk filmi" seçiminde ise 3. sırayı aldı (1990)⁸².

- **Kadının Adı Yok [1987]**

Yönetmen : Atıf Yılmaz

Senaryo : Barış Pirhasan (Duygu Asena'nın romanından)

Sanat Yönetmeni : Huşper Akyürek

Görüntü Yönetmeni : Çetin Tunca

Müzik : Esin Engin

Oyuncular : Hale Soygazi, Aytaç Arman, Tarık Tarcan, Şahika Tekand, Selen Şenbay, Mehmet Akan, Yaman Tarcan, Alev Karaca, Erdal Tosun, Yasemin Akkaya

Konu : İşinden ve kocasından ayrılan Işık (Hale Soygazi) yorgun düşmüştür. Bir arkadaşının yazıktaki evine gider. Bir süre burada kendi kendiyile bir iç hesaplaşması başlar. Çocukluğu ve babasının üzerindeki etkileri, bu etkiler sonucu erkeklerle olan ilişkisini düşünür. Sonra da tüm bunları yazmaya başlar. Yanlış bir evlilik yüzünden mutluluğu dışarıdaki ilişkilerde arayıp yalnızlığından kurtulmak için geçirdiği bunalımlarda sonra genç kadın, nasıl ayakta kalacaktır? Bu düşünceler içinde bir çıkış yolu ararken, ev sahibinin çevirmen arkadaşı Orhan (Aytaç Arman) yazlığa gelir ve yanlışlıkta Işık'ın yazdıklarını okur. Böylece aralarında bir dostluk kurulur⁸³.

- **Yedi Uyuyanlar [1988]**

Yönetmen : Zafer Par

Senaryo : Macit Koper

Görüntü Yönetmeni : AYTEKİN ÇAKMAKÇI

Müzik : Zülfü Livaneli

⁸²<http://www.sinema.com>

⁸³a. g. e.

Oyuncular : Kadir İnanır, Şahika Tekand, Özcan Özgür, Haluk Kurtoglu, Erdinç Akbaş, Menderes Samancılar, Hüseyin Kutman

Konu : Bir tatil kasabasında geçen hayali ihracat olaylarıyla, yasa dışı örgütün kirli çamaşırlarını ortaya çıkaran bir banka müfettişi ve otel sahibi bir kadının öyküsü⁸⁴.

- **Ekran Aşıkları [1989]**

Yönetmen ve Senaryo : Ömer Uğur

Görüntü Yönetmeni : Aytekin Çakmakçı

Oyuncular : Tarık Tarcan, Şahika Tekand, Nevra Serezli, Erdinç Üstün, Kenan Bal, Ömer Köylü

Konu : Karısı tarafından terk edilip, oğluyla birlikte ablasının evinde yaşayan bir bilgisayar programcısının öyküsü.

Ödüller : 10. Uluslararası İstanbul Film Festivali adına düzenlenen "film afişleri yarışması"nda "Ekran Aşıkları" afişinin tasarımcısı Hediye Tülay Boran, ödül (1991) kazandı⁸⁵.

- **Sessiz Fırtına [1989]**

Yönetmen : Oğuz Yalçın

Senaryo : A.Giray Karanlık

Görüntü Yönetmeni : Aytekin Çakmakçı

Oyuncular : Fikret Hakan, Şahika Tekand, Nilgün Akçaoğlu, Engin İnal, Deniz Erkanat, Kürşad Alnıaçık

Konu : Issız bir sahilde balıkçı kulübesinde yaşayıp kendini toplumdan soyutlamış yorgun bir adamla, hayatına giren esrarengiz bir kadının öyküsü⁸⁶.

⁸⁴a. g. e.

⁸⁵<http://www.beyazperde.com>

⁸⁶<http://www.film.com.tr>

- **Kurt Kanunu [1991]**

Yönetmen ve Senaryo : Ersin Pertan (Kemal Tahir'in aynı isimli romanından)

Sanat Yönetmeni : Annie Pertan

Görüntü Yönetmeni : AYTEKİN ÇAKMAKÇI

Kurgu : Ayhan Ergürsel

Müzik : Arif Erkin

Oyuncular : Berhan Şimşek, Şahika Tekand, Yılmaz Zafer, Aslı Altan, Mehmet Akan, HümeYra, Rasim Öztekin, Yasemin Alkaya, Bennu Gerede, Suna Selen, Nihat Akçan, Can Kolukısa, Hikmet Karagöz, Eray Özbal, Ümit Yesin

Konu : Yakın tarihimizi içeren bir dönem filmi. Yıl 1926. Galata rıhtımında Gülcemal Vapuru İzmir'e hareket etmek üzeredir. Gemide eski İttihatçılardan ve muhalif eski mebuslardan Laz İsmail ile Ziya Hurşit, Mustafa Kemal'e suikast hazırlamak amacıyla İzmir'e gitmektedirler. Bu sırada gemiden bir kadın iner ve hızla uzaklaşır. Bir süreden beri gemiyi gözleyen Kerim, kadının peşine düşer. Kadın, Laz İsmail'in kapatması Ballı Naciye'dir. Naciye'nin evini bulur. Onu, bombaları gemiye taşımakla suçlar. Giderek olaylar gelişir.

Ödüller : 4. Ankara Uluslararası Film Festivali'nde (1992) Yasemin Alkaya "En İyi Yardımcı Kadın Oyuncu" seçildi⁸⁷.

- **Sarı Tebessüm [1992]**

Yönetmen ve Senaryo : Seçkin Yasar

Diyalog : İzzet Yasar

Sanat Yönetmeni : Mete Özgencil, Esat Tekand, Ali Dirier

Görüntü Yönetmeni : Ümit Ardabak

Kurgu : Mevlüt Koçak

⁸⁷a. g. e.

Müzik : Müzikotek

Oyuncular : Şahika Tekand, Mahir Günşiray, Levent Özdilek, Zuhâl Gencer, Güner Özkul, Kutay Köktürk, Suna Selen, Orhan Alkaya, Ayşen Savaşkan, Ece Uslu, Nilgün Üstün, Güven Turan, Tarık Günersal

Konu : Eda (Şahika Tekand), bir resim galerisinin sahibidir. Çevresinde sevilen bir şair olan kocası İdris (Levent Özdilek), bir kuruluşun da sanat danışmadır. Bu entelektüel çift, düşünsel açıdan uyum sağlamalarına karşılık, özellikle de Eda, cinsel yaşamında içten içe büyük bir mutsuzluk yaşamaktadır. Çünkü, İdris, alkolik ve iktidarsızdır. Kocasını iş için Paris'e gittiğinde Eda, bir gece, alkolün de etkisiyle yakın dostları ressam Erdal (Mahir Günşiray) ile yatar. Bu ilişki giderek tensel bir tutkuya dönüşür. İki erkek arasında kalan Eda, cinsel açlığını Erdal'ın yatağında giderirken, yine de kocasını sevmektedir. Ne var ki, Eda'ya tek başına sahip olmak isteyen Erdal, İdris'i kıskanmaya başlar. Bu ilişkiler sürüp giderken Eda, aralarındaki şiddetli tutkunun kendisini Erdal'ın şehvet kölesi haline getirdiğini fark eder. Eda, sonunda Erdal'ı terk eder.

Ödüller : 5. Uluslararası Ankara Film Festivali'nde (1993) Seçkin - İzzet Yasar "Umut Veren Yeni Senaryo" ve Şahika Tekand "Seçiciler Kurulu Özel Ödülü"⁸⁸.

- **Yengeç Sepeti [1994]**

Yönetmen ve Senaryo : Yavuz Özkan

Sanat Yönetmeni : Aycan Çetin

Görüntü Yönetmeni : Ertunç Şenkay

Kurgu : Sedat Karadeniz

Müzik : Müzikotek

Oyuncular : Sadri Alışık, Macide Tanır, Mehmet Aslantuğ, Şahika Tekand, Derya Alabora, Ege Aydan, Sedef Ecer, Oktay Kaynarca, Berna Tunalı

⁸⁸ <http://www.sinemag.com>

Konu : Bir ailenin tüm bireyleri (oğulları, kızlar, eşler, torunlar) anne ve babanın muhteşem villasında bir hafta sonu nedeniyle toplanırlar. Bu mutlu toplantının ortalarında aile reisi baba, büyük bir mutsuzluğu dehşetle izler. Kızlarının, oğullarının ve eşlerinin sorunları kanlı bir çatışmaya sonra da bir hesaplaşmaya dönüşür.

Ödüller : 31. Antalya Altın Portakal Film Festivali'nde (1994) "En İyi Film", Yavuz Özkan "En İyi Yönetmen", Sadri Alışık ve Mehmet Aslantuğ "En İyi Erkek Oyuncu", Derya Alabora ile Oktay Kaynarca "En İyi Yardımcı Oyuncular" ve Sedat Karadeniz "En İyi Kurgu" ödülü. ÇASOD (Çağdaş Sinema Oyuncuları Derneği) seçiminde (1994) Mehmet Aslantuğ "En İyi Oyuncu", Magazin Gazeteciler Derneği seçiminde (1994) Yavuz Özkan "En İyi Yönetmen", 7. Uluslararası Ankara Film Festivali'nde (1995) Sedat Karadeniz "En İyi Kurgu" ve Derya Alabora "En İyi Yardımcı Kadın Oyuncu", 9. Ankara Altın Koza Film Festivali'nde (1995) "En İyi 3. Film", SİYAD (Sinema Yazarları Derneği) seçiminde (1995) "En İyi 2. Film", Ertunç Şenkay "En İyi Görüntü Yönetmeni", Kültür Bakanlığı (1995) "Sinema Başarı Ödülü"⁸⁹.

- **Akrebın Yolculuğu [1997]**

Yönetmen : Ömer Kavur

Senaryo : Macit Koper, Ömer Kavur

Sanat Yönetmeni : Selma Gürbüz

Görüntü Yönetmeni : Erdal Kahraman

Kurgu : Mevlüt Koçak

Müzik : Atilla Özdemiroğlu

Oyucular : Mehmet Aslantuğ, Şahika Tekand, Tuncel Kurtiz, Arzu Kuyaş, Tomris Oğuzalp, Nüviz Özdoğru, Aytaç Arman, Kenan Bal, Arslan Kacar, Rana Cabbar

⁸⁹a. g. e.

Konu : Kasabaya saat onarmaya gelen bir saat tamircisiyle evli bir kadının tutkulu aşk öyküsü. Saat ustası Kerem (Mehmet Aslantuğ), göl kıyısında bir cinayete tanık olduğunu sanır. Bu garip olaydan sonra polis gölde yaptığı araştırmalarda ceset bulamaz. Birden kendini, çevresinde gelişen garip olayların içinde bulan Kerem usta, giderek tutkuyla bağlandığı kadının (Şahika Tekand) kocası Agâh'la başı derttedir. İlişkiye girdiği Esra'nın kocası (Tuncel Kurtiz), saatini tamir etmeye çalıştığı ve karısına düğün hediyesi olarak verdiği saat kulesinin sahibidir. Kocasının tehditleri ve içinde bulunduğu karmaşık olaylar karşısında direnir. Gerçeği çözmek ister, ama zamanı yoktur.

Ödüller : 9. Ankara Uluslararası Film Festivali'nde (1997) "Akrebin Yolculuğu"na "Jüri Özel Ödülü", Ömer Kavur "En İyi Yönetmen", Tuncel Kurtiz "En İyi Yardımcı Oyuncu", Mevlüt Koçak "En İyi Kurgu", Erdal Kahraman "En İyi Görüntü Yönetmeni" ve Ömer Kavur Macit Koper "En İyi Senaryo" ödülü. 15. Uluslararası Film Festivali'nde (1997) "En İyi Film" ve "En İyi Yönetmen", SİYAD (Sinema Yazarları Derneği) seçiminde (1997) Ömer Kavur "En İyi Yönetmen", Erdal Kahraman "En İyi Görüntü Yönetmeni"⁹⁰

Tekand sinemaya hızlı bir giriş yapmış olmasına rağmen daha sonra bu işten çekilerek kendisini sadece tiyatroyla var etmiştir. Tekand'ın sinemada yakaladığı başarısını okul döneminden arkadaşı olan Ragıp Taranç şu sözleriyle anlatmaktadır:

"Su da Yanar filminde Tarık Akan'ı adeta gölgelemiştir oyunculuğuyla. Zeus Tapınağı'nda çekilen bir sahnede sahnenin bütün oyununu Şahika kurmuştur. Bu bakımdandır ki kendi kontrolü altında Tarık Akan'ı ters köşeye getirmiştir. Şahika başka bir oyuncuyu da kendi performansının bir parçası olarak kullanabiliyor. Bu yüzden sıradan oyuncu için tehlike teşkil edebilir. Oyunculuğunda farklı bir dil kullanıyor."⁹¹

Sıradan oyuncu için tehlike teşkil ettiğini söyleyen Taranç şu sözleriyle de Tekand'ın sinemada yarattığı oyunculuk anlayışını irdeleyip, ortaya koyuyor:

"Şahika Türkiye için 8- 10 gömlek fazla birisidir. Onunla aynı titreşimde olmak gerekiyor. Bu onun alt yapısıyla ilgili bir şey aslında. Özdemir Nutku'dan edindiği Brecht anlayışının büyük etkisi var. Şahika oynadığı filmlerde hiçbir zaman oyuncu olmadı. Hep gösteren oldu. Oyunculuğunda hep karşı gerçekçi bir tutum ortaya koymuştur. Özellikle Anayurt Oteli'nde bunu net bir şekilde görebiliriz. Şahika sinemanın talep ettiği bir fiziğe sahip değildi. Yani güzel kızların, mankenlerin boy gösterdiği ekranda onun

⁹⁰ <http://www.telifhaklari.gov.tr>

⁹¹ Ragıp Taranç ile söyleşi

duruşu çok farklıydı. Hem bedeni hem gestusu hem de duruşuyla o, bunun çok dışında olmuştur. O, sinemadaki güzellik anlayışını yıkıp aura ve cazibe biçimini ortaya çıkarmıştır.”⁹²

Tekand’ın sinemada oluşturduğu bu yeni kadın oyuncu anlayışı günümüzde de hala etkisini sürdürmekle beraber sinema sektörü bu anlamda oyuncu seçiminde yeni bir bakış açısına sahip olmuştur.

1.3.2 Televizyon Çalışmaları

Şahika Tekand, sinema çalışmalarının yanı sıra televizyonda dizi ve film işleriyle de uğraşmıştır. Sanatçı dizi çalışmaları yaptığı sıralarda Türk televizyonu yavaş yavaş özel kanalların açılmasıyla yeni bir sürece girmeye başlamıştır. Tekand’ın yer aldığı bu dönem 80’li yıllara dayanmaktadır ve ilk renkli yayın da o yıllarda başlamıştır. Özel kanalların açılmasıyla televizyon dünyasındaki rekabet de hızla büyümüş ve bu sektör giderek hızla gelişim kaydetmiştir. Bu gelişim o yıllarda Türk toplumu için çok önemli bir hareketlenme olmakla birlikte günümüz televizyon dünyasına bakıldığı zaman durum hiç de eskisi gibi iç açıcı değildir, hatta artık televizyon dünyası çok hızlı ilerlemekte ve tüketim sistemine hizmet eden bir araç haline gelmektedir. Bu noktada günümüze bakıldığında Şahika Tekand’ın duruşu çoğu sanatçımızın tercihinin aksine başka bir yolu işaret etmektedir.

Tekand’ın, günümüze gelene kadar olan sürecinde ise televizyonla kısa bir geçmişi vardır. Bu geçmiş, aşağıda görüleceği gibi üç televizyon dizisi ve bir filmle sınırlıdır.

Bunlar tarihsel olarak şu şekilde sıralanmıştır:

- **Dost Eller (Tv Dizisi) [1982]**

Yönetmen: Faruk Kalkan

Senaryo: Vasfi Uçkan

Oyuncular: Cezmi Baskın, İbrahim Raci Öksüz, Kubilay Karlıoğlu, Hüseyin Avni Danyal, Macit Sonkan, Ömer Uğur, Şahika Tekand

⁹² y. a. g. e.

Konu: İlk bölümünde askerlik görevleri için birliklerine başvuran 11 er tanıtılmaktadır. Erler bazı nedenlerden ötürü kıtalarına geç teslim olurlar. Bunların arasında birbirlerine düşman iki ailenin çocukları da vardır. Bir kan davası nedeniyle aileleri tarafından birbirlerini öldürmeye and içen iki er, aynı birlikte vatani görevlerini yapmaktadırlar. İlk acemilik döneminde her ikisi de birbirlerini nasıl öldüreceğini planlayan iki er, dağıtımdan sonra yine aynı birliğe düşer ve daha sonra 1974 Kıbrıs Barış Harekatı'na katılırlar. Savaş bütün şiddetiyle devam ederken biri vurulur. Olaylar bundan sonra gelişir ve insani değerler ağırlık kazanır⁹³.

Bu proje Tekand'ın öğrencilik yıllarında TRT İzmir Televizyonu ile Dokuz Eylül Üniversitesi ile ortak yapım olarak gerçekleşmiştir. Kıbrıs Barış Harekatı'nı anlatan dizide Tekand yaşından büyük, olgun birini oynamıştır.

- **Ahi Evran (Tv Dizisi) [1989]**

Yönetmen: Kozan Asova

Senaryo: Harun Yöndem

Oyuncular: Ensar Kılıç, İhsan Yüce, Abbas Genç, Şahika Tekand, Erdim Boray

Konu: Tarihsel belgesel niteliği taşıyan Ahi Evran dizisine ismini vermiş kişi, Kırşehir'de yaşamış ve Ahilik Teşkilatının kurucusu olan büyük şahsiyettir. Ahilik teşkilatı, Osmanlı Devleti'nin de kuruluş felsefelerindedir. Moğol İstilasına karşı durmuş ancak şehit edilmiştir. Mezarı, bugün Kırşehir'de adını taşıyan mahallede bulunan caminin yanındadır. Kırşehir'de kurulan üniversitenin adı da Ahi Evran'ın adını taşımaktadır⁹⁴.

⁹³<http://www.sinema.com>

⁹⁴a. g. e.

- **Yıldızlar Gece Büyür (Tv Dizisi) [1991]**

Yönetmen: Okan Uysaler

Senaryo: Attila İlhan

Oyuncular: Haluk Kurtoğlu, Bülent Bilgiç, Şahika Tekand, Selda Özer, Nükhet Egeli, Uğur Polat, Güler Ökten, Meltem Savcı, Ayda Aksel, Arsen Gürzap, Kürşat Alınca, Yaman Okay, Yavuzer Çetinkaya, Nedret Güvenç, Halil Ergün, Göksel Kortay, Tomris Oğuzalp, Süleyman Turan, Yalçın Boratap, Ceylan Palay, Ebru Kutsal, Yalçın Akçay, Engin İnal, Betül Arım, Gül Erda, Nesrin Akkoç, Ahmet Evintan, Esra Akkaya, Duygu Ankara, Kaya Gürel, Cengiz Sezici, Ruhsar Gültekin, Eyşan Özhim

Konu: Dizi, bugün bile Türkiye' nin gündeminde olan birçok toplumsal, ekonomik ve elbette insani olaylarını işlemektedir. Bu dizide 70' li yıllardaki bir avuç üniversitelinin 80' li yıllarda kaderini izlerken aynı zamanda 80' li yılların toplumsal aynası görülmektedir⁹⁵.

- **Batık Aşklar Müzesi (Tv Filmi) [1994]**

Yönetmen: Adnan Azar

Senaryo: Erol Hızarcı, Adnan Azar

Oyuncular: Şahika Tekand, Kaan Girgin, Levent Özdilek, Tuncer Necmioğlu, Elif Acehan

Konu: Akademi öğrencisi Burak, oto-stop yaparken tanıştığı kızla ilişkiye girer. Ne var ki kızın diğer sevgilisi bu ilişkiden rahatsızdır. Kızı bir başkasıyla

⁹⁵<http://www.film.com.tr>

paylaşmak istemez. İki erkek arasında kalan genç kız, bir süre sonra Fransa'ya gider⁹⁶.

Çağdaş insanın kitle iletişim araçları tarafından bu denli kapana kısıldığı günümüzde, Şahika Tekand televizyonla 1994 yılından beri bağlarını koparıp, sadece tiyatroyla uğraşarak bu sektöre olan fikrini açıkça belli etmiştir. Sanatçı, günümüz insanının tiyatroya bakışını şu sözleriyle yorumlamaktadır:

“Okumak, algılamak, izlemek yerine sadece bakabilen, hem de sadece ekrandan bakabilen insana aykırı bir şey tiyatro. Kitap bile okunmuyor artık, insanlar kitabı bile bilgisayar programları yardımıyla ekrandan okumak istiyorlar. Onlara tiyatro dediğiniz zaman, o kadar kısık çıkıyor ki sesiniz...”⁹⁷

Tiyatronun günümüzdeki algılanış biçimine rağmen, aklındaki projenin bir şekilde ortaya çıkması gerektiğini vurgulayıp, tiyatro yapmaya devam edeceğini söyler.

⁹⁶ <http://www.sinematurk.com>

⁹⁷ Sibel Baykam, “**Senin için Ne Yazmamı İstersin Şahika?**”, Skala Dergisi, sayı: 6, Haziran 2002, 11 s.

2. BÖLÜM

ŞAHİKA TEKAND VE STUDIO OYUNCULARI

2.1 STUDIO OYUNCULARI'NIN TARİHÇESİ

Studio Oyuncuları, 1988'de Şahika Tekand ve Esat Tekand tarafından oluşturulan Oyunculuk ve Sanat Stüdyosunun gösteri topluluğu olarak kurulmuştur. 1990 yılında profesyonel nitelik kazanan topluluk, gösterilerini yapılan stüdyo çalışmaları temelinde gerçekleştirmektedir.

Gösteri sanatlarında, özellikle de oyunculuk sanatında 'çağdaş olanın araştırılması ve uygulanması' ilkesi ile yola çıkan topluluk, Şahika Tekand'ın geliştirdiği 'Performatif Sahneleme ve Oyunculuk' yöntemi ile sahnelediği bütün oyunlarla dünyada özellikle de Avrupa'da en dikkat çekici tiyatro topluluklarından biri olmuştur.

Studio Oyuncuları 1992-1993 tiyatro sezonunda ilk çalışması olan Samuel Beckett'in **Mutlu Günler** adlı oyunuyla günümüze kadar uzanacak olan çalışmalarına başlamıştır.

Studio Oyuncuları'nın sahnelediği oyunlar aşağıdaki tarihsel sıralamaya göre şu şekilde olmuştur:

- Mutlu Günler (1993)
- Beş Kısa Oyun (1994)
- Gergedanlaşma (1996)
- Oyun Sonu (1998)
- Gitgel Dolap (1998)
- (Oyun)cu (2000)
- Oidipus Nerede? (2002)
- Oidipus Sürgünde (2004)
- Evridike'nin Çılgılığı (2006)
- Apartman (2008)
- Karanlık Korkusu (2008)
- Üç...İki..1000 (2009)

- On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus) (2010)⁹⁸

Studio Oyuncuları'nın sahnelediği oyunlarla katıldığı festivaller ise aşağıdaki tarihsel sıralamaya göre şu şekilde olmuştur:

Mutlu Günler

1992/1993 5. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali

Beş Kısa Oyun

1993/1994 6. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali

Ekim 1999 24. MOT Uluslararası Tiyatro Festivali

7. Balkan Young Theatre Festival (Bulgaristan / Sofya)

Ağustos 2000 Mladi Levi International Theatre Festival (Slovenya / Ljubliana)

Gergedanlaşma

1996/1997 8. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali

Ekim 1998 "The Theatre At The Cross-Roads Towards 2000" başlıklı MOT International Theatre Festival

1998 6. Balkan Young Theatre Festival (Bulgaristan)

1998 6. Ankara Uluslararası Tiyatro Festivali

Oidipus Nerede?

Mayıs 2002 13. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali

Haziran 2002 11. Uluslararası Antik Yunan Draması Buluşması (Tiyatro Olimpiyatları) (Yunanistan / Delfi)

⁹⁸ www.studiooyunculari.com

Temmuz 2003 Shizuoka Tiyatro Festivali (Japonya)

Oidipus Sürgünde

Mayıs 2004 14. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali

Haziran 2004 12. Uluslararası Antik Yunan Draması Buluşması (Yunanistan / Delfi)

Ocak 2005 Brüksel Güzel Sanatlar Merkezi'nin düzenlediği Türkiye Festivali (Belçika)

Eylül 2005 Ex Ponto Festivali (Slovenya / Ljubljana)

Evridike'nin Çılgılığı

Haziran 2006 15. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali ve 4. Uluslararası Tiyatro Olimpiyatları'nın kapanış oyunu

Ağustos 2006 Toga 2006 Yaz Festivali (Japonya / Toga)

Ekim 2006 Mess Uluslararası Tiyatro Festivali (Saraybosna)

Şubat 2008 0090 (Belçika / Antwerp)

Haziran 2008 Bonn Bienali (Almanya / Bonn)

Haziran 2008 Avrupa'dan Yeni Oyunlar (Almanya / Wiesbaden)

Kasım 2008 Culturescapes (İsviçre / Basel)

Haziran 2009 Wiener Festwochen (Viyana / Avusturya)

Karanlık Korkusu

Mayıs 2008 16. İstanbul Uluslararası Tiyatro Festivali

Şubat 2009 0090 (Antwerp ve Basel / Belçika, Rotterdam / Hollanda)

Aralık 2009 Saison de la Turquie en France (Fransa'da Türk Sezonu) (Paris / Fransa)

On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus)

Temmuz 2010 “Promethiade” projesi kapsamında Hellenic Festival (Yunanistan / Atina)⁹⁹

2.2 STUDIO OYUNCULARI’NDA EĞİTİM VE KADRO

Studio Oyuncuları kurulduğu günden bu yana birçok oyuncu yetiştirmiş hala da Şahika Tekand ve Tekand’ın kendi yetiştirdiği eğitmen kadrosuyla atölyesinde çalışmalarına devam etmektedir. Bu eğitim yine Tekand’ın kendi geliştirdiği “Performatif Sahneleme ve Oyunculuk Yöntemi” üzerinden ilerlemektedir. Bu topluluğun oluşmasındaki en önemli belirleyen, kadroda yer alan oyuncuların asıl mesleklerinin oyunculuk olmayıp tümüyle Şahika Tekand’ın oyunculuk yöntemiyle yetişmiş olmalarıdır. Tekand bunun tamamen seçili bir yaklaşım olduğunu şu sözleriyle belirtmektedir:

“Ben inat ettim böyle bir şeyin oluşması için. Özellikle de seçtim bunu çünkü gerçekten yöntemi kavrayabilen insanlarla çalıştım. Hatta bazen oyuncu olarak bazı teknik zafiyetlerini affederek çalıştım. Çünkü teknik olarak seneler içinde ilerliyor bir oyuncu. Elbette ki bir oyuncunun sesi, bir operacının sesi gibi değil; halbuki benim korolarımda keşke şancıların sesleri gibi sesleri olan oyuncular olsa da diyebilirdim. Ben de bunu özleyebilirdim ya da kulağı ‘absolut’ olan sekiz tane oyuncum olsaydı... Tabii ki çok iyi olurdu ama ben oyuncularımın kendilerini yöntemin uygulaması içinde geliştirmelerine sabır göstermeye karar verdim çünkü ‘oyun’u anlamaları ve oynamaları çok daha önemliydi.”¹⁰⁰

Oyuncuların bu eğitim sürecinin içerisinde kendilerini geliştirip kabuklarından sıyrılmaya anlarını sabırla bekleyen sanatçı, yapabilirliğin de zamanla geliştirilebilecek bir şey olduğunu vurgulamaktadır. Aynı zamanda oyuncuların eksik veya zayıf yönlerini avantaja çevirmenin de bir tasarımcı olarak kendi görevi olduğunu belirtmektedir:

“Enstrüman olarak eksiklerini de zaman içinde mükemmelen tamamlıyorlar çünkü yapabilirlik geliştirilebilen bir şeydir. Kulak eğitimini bir yıl değil de iki yıl sürdürdüğü zaman adam bir absolut kulak olmuyor tabii ama çok ilerliyor ya da bir şancı kadar muhteşem büyümüyor sesi ama bir aktör için

⁹⁹ <http://www.studiooyunculari.com>

¹⁰⁰ Zeynep Günsür, “Söyleşi”, **Gist Çağdaş Gösteri Sanatları Dergisi**, sayı: 3, Ocak – Haziran 2009

çok iyi denebilecek bir sesi oluyor. Eğer eksikler var idiyse ve bütün o dezavantajları da oyun içinde avantaj haline getirmek benim işimdi zaten. Yani ben de tasarımcıysam, elimdeki malzemeyi en verimli şekilde kullanmak zorundayım. Diyelim ki bir oyuncunun bir handikapı var, o zaman ben tasarımı, o handikapı avantaj haline getirmek üzerine kullandım. Ve böylece de birbirimizi destekler hale geldik. O oyuncu belki de geleneksel bir sahnede bu şansı hiç bulamayacaktı ama şu anda geleneksel sahnelerde, gelişmesine sabır gösterdiğim ve şu anda birlikte yıllardır sahne paylaştığım oyuncular gibi oyuncu da yok. Bu tamamen sabır.”¹⁰¹

Tekand’ın eğitim sürecinde izlediği yol bildiklerini ve araştırdıklarını paylaşmak üzere ilerlerken gelişmiş ve kendisine bir eğitim yöntemi oluşturmuştur. Bu yolda onunla yürüyen, günümüzde televizyon ve sinema sektöründe de boy göstermiş pek çok oyuncu bulunmaktadır. Günümüzde özellikle İstanbul’da olmakla birlikte bu tip yeni açılan özel tiyatroların kendilerini ayakta tutabilmelerinin gerekli ve neredeyse en önemli koşullarından biri de oyun sahneleme ve seyirciyle buluşma dışında dışarıdan gelen ve tiyatroyla ilgilenmek isteyen kişilere verilen eğitim seçeneğini tercih etmek olmuştur. Bu sayede tiyatronun finansmanını da bu öğrencilerin sayısı belirler.

Bu öğrenciler arasında Yiğit Özşener, Ece Uslu ve Ayşe Tolga gibi isimler bulunmaktadır. Studio Oyuncuları’nın kadrosu zaman içerisinde değişime uğramış ve her projeye eklenen ve ayrılan oyuncular da olmuştur. Şu ana kadar onunla çalışmış ve projedeki oyuncu seçimine göre hala çalışmaya devam eden oyuncular arasında şu isimler bulunmaktadır:

Şerif EROL

Eğitimi

- [1988-1990] İBŞT Tiyatro Araştırma Laboratuvarı
- [1986-1988] Bilsak Tiyatro Atölyesi
- [1980-1986] Boğaziçi Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi, Ekonomi Bölümü

Oyunculuk Deneyimi (Tiyatro)

- Karanlık Korkusu / Studio Oyuncuları [2008]

¹⁰¹ y. a. g. e

- Evridike'nin Çılgılığı / Studio Oyuncuları [2006-2008]
- Oidipus Sürgünde / Studio Oyuncuları [2004-2005]
- Yolcu / Bilsak Tiyatro Atölyesi [2002]
- Yine Ne Oldu / Kum, Pan, Ya [2002]
- İyi Hava Kötü Hava / Bilsak Tiyatro Atölyesi [2000]
- Savaş Oyunları / Bilsak Tiyatro Atölyesi [1996]
- Müfettişler / Bilsak Tiyatro Atölyesi [1992]
- Faustofeles / Tiyatro Devran [1991]
- Savaş Oyunları / Bilsak Tiyatro Atölyesi [1987]

Oyunculuk Deneyimi (Film)

- Tabutta Rövaşata / Derviş Zaim [1996]
- Otel / Yeşim Ustaoglu [1992]

Kerem KARABOĞA

Eğitimi

- [1996-2001] İstanbul Üniversitesi / Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü / Doktora
- [1993-1996] İstanbul Üniversitesi / Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü / Yüksek Lisans
- [1986-1993] Boğaziçi Üniversitesi / Tarih Bölümü

Oyunculuk Deneyimi (Tiyatro)

- Oidipus Sürgünde / Studio Oyuncuları [2004-2005]
- Galip Sokaklara Talip / Tiyatro Boğaziçi [2001]
- Don Cristobita İle Dona Rosita'nın Acıklı Hikayesi / ÖKM Sahnesi-EAT [2001]

- Şvayk'ın Übü İle Tarihi Karşılaşması / Tiyatro Boğaziçi [1999]
- Fırtına / Tiyatro Boğaziçi [1996]
- Aklayıcılar Kongresi / Boğaziçi Üniversitesi Oyuncuları [1995]

Reji Deneyimi

- Kafkas Tebeşir Dairesi (Bertolt Brecht) / ÖKM Sahnesi [2005]
- Üç Tanıdık Hikaye (DarioFo-FrancaRame'nin Kadın Oyunları'ndan Uyarlama)/ ÖKM Sahnesi-EAT [2003]
- Ayak Bacak Fabrikası (Sermet Çağan) / ÖKM Sahnesi [2002]
- Don Cristobita İle Dona Rosita'nın Acıklı Hikayesi (Federico Garcia Lorca) / ÖKM Sahnesi-EAT [2001]
- Cimri'nin Uşakları (Moliere'in İki Oyunundan Uyarlama) / ÖKM Sahnesi [1998]
- Kız Kurusu Gül Hanım (Federico Garcia Lorca) / ÖKM Sahnesi [1996]
- Fırtına (William Shakespeare) / Tiyatro Boğaziçi [1996]
- Aklayıcılar Kongresi (Bertolt Brecht) / Boğaziçi Üniversitesi Oyuncuları [1995]

Yayınlanmış Eserleri

- "Commedia Dell'Arte Dosyası" (İhsan Özçitak'la birlikte), Mimesis Tiyatro Çeviri-Araştırma Dergisi, Sayı:5, Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 1994, s. 227-290
- "Cesaret Ana ve Çocukları Üzerine Notlar" (Cüneyt Yalaz'la birlikte), Mimesis Tiyatro Çeviri-Araştırma Dergisi, Sayı: 6, Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 1996, s. 177-241 (Çeviri)

- "Almada'da Tiyatro Fiestası", Tiyatro...Tiyatro Dergisi, sayı: 62, Tiyatro Yapım ve Yayıncılık, Ağustos-Eylül 1996, s. 26-29
- "All'Inferno", Tiyatro...Tiyatro Dergisi, sayı: 63, Tiyatro Yapım ve Yayıncılık, Ekim 1996
- "Tiyatro Yayıncılığımız Üzerine", Tiyatro...Tiyatro Dergisi, sayı: 67, Tiyatro Yapım ve Yayıncılık, Şubat 1998, s. 48-49
- "Bütün Oyunlarıyla Brecht", Virgül Aylık Kitap ve Eleştiri Dergisi, sayı:4, Pusula Yayıncılık, Ocak 1998, s. 48-50
- "Nobel Ödüllü Soyтары: DarioFo", Virgül Aylık Kitap ve Eleştiri Dergisi, sayı:5, Pusula Yayıncılık, Şubat 1998, s. 42-44
- "Eagleton'ın Shakespeare'i", Virgül Aylık Kitap ve Eleştiri Dergisi, sayı:11, Pusula Yayıncılık, Eylül 1998, s. 15-17
- "Düşlerin Gördüğü İşler Üzerine Söyleşi", Dans Müzik Kültür Dergisi, sayı: 63, Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 1998, s. 383-388
- "Teknolojik İletişim Çağında Diyalog Arayışını Yitirmeyen Tiyatro", Cumhuriyet Kitap Dergisi, 10 Haziran 1999, s. 4-5
- "Bedeni Kullanma Sanatı", Radikal Kitap Dergisi, 19 Nisan 2002, s. 18
- "Türkiye Tiyatrosunda Tarihsel Oyunlar", Mimesis Tiyatro Çeviri-Araştırma Dergisi, sayı:9, Boğaziçi Üniversitesi Yayınları, 2002, s.327-381
- "Tiyatrolu Şair Lorca", İ.Ü. Ed. Fak. Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi, sayı:1, 2002, s. 74-93
- "Don Cristobita ile Dona Rosita'nın Acıklı Güldürüsü – Dramaturji ve Reji Notları" (Oğuz Arıcı ile birlikte), İ.Ü. Ed. Fak. Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi, sayı:1, 2002, s. 141-204
- "Tiyatro Oyunlarıyla Nazım Hikmet", Virgül Aylık Kitap ve Eleştirisi Dergisi, Pusula Yayıncılık, Ocak 2003, s. 9-11
- "Absürd'den Geleneksel'e Genç Oyuncular Deneyimi: Tavatı Kütüpatı ve Vatandaş Oyunu", Tiyatro Araştırmaları Dergisi, sayı:13, s. 35-58

- "Yaşamdan Oyuna Oyundan Yaşama Ezilenlerin Pedagojisi ve Tiyatrosu", İ.Ü. Ed. Fak. Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi, sayı:2, 2003, s. 19-29
- "Tadashi Suzuki'nin 'Cyrano de Bergerac'ın da jeu de theatre", İ.Ü. Ed. Fak. Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi, sayı:2, 2004, s. 30-37
- "Sistemin Kısa Tarihçesi" (Emrah Yaralı ile birlikte), Mimesis Tiyatro Çeviri-Araştırma Dergisi, sayı: 11, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, Mayıs 2005, s. 117-157
- Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul, 2005
- Tragedya İle Sınırları Aşmak Theodoros Terzopoulos, E Yayınları, İstanbul, 2008

Ulushan ULUSMAN

Eğitimi

- [1995-1997] Studio Oyuncuları / Şahika Tekand yürütücülüğünde oyunculuk ve sanat eğitimi
- [1990-1995] Yıldız Teknik Üniversitesi / İstatistik Bölümü

Oyunculuk Deneyimi (Tiyatro)

- Evridike'nin Çılgılığı / Studio Oyuncuları [2006-2007]
- 4 Kısa Oyun / Studio Oyuncuları - Genç Projeler [2005]
- Oidipus Sürgünde / Studio Oyuncuları [2004-2005]
- Oidipus Nerede? / Studio Oyuncuları [2002-2003]
- Gergedanlaşma / Studio Oyuncuları [2000]
- Oyuncu / Studio Oyuncuları [1998]
- Gitgel Dolap / Studio Oyuncuları [1998]

- 5 Kısa Oyun / Studio Oyuncuları [1997]

Yönetmenlik Deneyimi

- Toplantı / Jean Tardieu'nün "Sonat ve 3 Adam" adlı oyunu üzerine yönetim [2005]
- Hiç Vazgeçmeyecekler / Yazım ve Yönetim [2005]
- Oidipus Sürgünde / Yardımcı Yönetmen [2004]
- Oidipus Nerede? / Yardımcı Yönetmen [2002]

Katıldığı Atölye Çalışmaları

- Alexei Levinski / Delfi-Yunanistan / Meyerhold'un Biyomekanik Yöntemi [2004]
- Theodoros Terzopoulos / İstanbul / Oyunculuk teknikleri üzerine [1998]

Yürüttüğü Atölye Çalışmaları

- Studio Oyuncuları'nda atölye yürütücülüğü [1998-2005]
- Performatif oyunculuk yönteminde beden kullanımı

Ridade TUNCEL

Eğitimi

- [1996-1998] Studio Oyuncuları / Şahika Tekand yürütücülüğünde oyunculuk ve sanat eğitimi
- [1993-1995] Postüla / Deniz Atamtürk yürütücülüğünde oyunculuk atölyesi
- [1993-1998] İTÜ Mimarlık Fakültesi / Mimarlık Bölümü

Oyunculuk Deneyimi (Tiyatro)

- Karanlık Korkusu / Studio Oyuncuları [2008-2010]
- Apartman / Studio Oyuncuları [2008]
- Evridike'nin Çılgılığı / Studio Oyuncuları [2006-2008]
- Oidipus Sürgünde / Studio Oyuncuları [2004-2005]
- Oidipus Nerede? / Studio Oyuncuları [2002-2003]
- Gergedanlaşma / Studio Oyuncuları [2000]
- Cascando (SamuelBeckett, Kısa Oyun) [2000]
- Dikkat Kandırılıyorsunuz / QB Sihirbaz Kubilay Tuncer'in sahne gösterisinde asistanlık [2000]

Oyunculuk Deneyimi (Film)

- İsimsiz (Kısa Film) / Theron Patterson [2005]
- Yeni Bir Gün (Kısa Film) / Yeliz Günel [2005]
- Harem (Japon yapımı belgesel film) / A.Suzuki [2003]
- Denemeler (Kısa Film) / Ceyda Aşar [2003]
- Alfabetik Düşler (Kısa Film) / Tan Tolga Demirci [2003]
IF ISTANBUL 2004 En İyi Kısa Film Ödülü
- Giriş Hakkı (Kısa Film) / Arzu Koçman [2002]

Yönetmenlik Deneyimi

- Apartman / Yazan ve yöneten [2008]
- Asımı Unuttum / E. Ionesco'nun "Bavullu Adam" oyunu için yeniden yazım ve sahne tasarımı [2005]
- Cascado/ SamuelBeckett'in "Cascando" radyo oyunu için yeniden yazım ve sahne tasarımı [2000]

Katıldığı Atölye Çalışmaları

- Nadine Beaulieu, "Density" / Lille (Fransa) Beden - mekan ilişkisi üzerine [2004]
- Theodoros Terzopoulos / İstanbul / Oyunculuk teknikleri üzerine [1998]
- Christin Broadbeck / İstanbul / modern dans çalışmaları [1997]

Yürüttüğü Atölye Çalışmaları

- "All of a Sudden" / EASA (European Architecture Students Assembly) Lille / Fransa [2004] Beden - mekan ilişkisi üzerine
- "Boşlukta" / Koç Üniversitesi Tiyatro Şenliği kapsamında atölye çalışması [2005]
- Studio Oyuncuları'nda atölye yürütücülüğü [1998-2005]
 - Antik Yunandan günümüze uygulamalı oyunculuk yöntemleri
 - Performatif oyunculuk yöntemi

Ahmet SARICAN

Eğitimi

- [1996-1998] Studio Oyuncuları / Şahika Tekand yürütücülüğünde oyunculuk ve sanat eğitimi
- [1989-2000] Boğaziçi Üniversitesi / Endüstri Mühendisliği Bölümü

Oyunculuk Deneyimi (Tiyatro)

- Karanlık Korkusu / Studio Oyuncuları [2008-2010]
- Evridike'nin Çılgılığı / Studio Oyuncuları [2006-2008]
- 4 Kısa Oyun / Studio Oyuncuları - Genç Projeler [2005]
- Oidipus Sürgünde / Studio Oyuncuları [2004-2005]

- Oidipus Nerede? / Studio Oyuncuları [2002-2003]
- Gergedanlaşma / Studio Oyuncuları [1998-2000]
- Beş Kısa Oyun / Studio Oyuncuları [1997]
- Hangi Yüzle / Levent Kırca Tiyatrosu [1993]

Oyunculuk Deneyimi (Film)

- Gece (Kısa Film) / Osman Tolga [2006]
- Hacivat ve Karagöz Neden Öldürüldü? / Ezel Akay [2005]
- Denemeler (Kısa Film) / Ceyda Aşar [2003]
- Tango (Kısa Film) / Neşe Akın [2000]
- 11 (Kısa Film) / Oğuz İçsöz [1998]

Katıldığı Atölye Çalışmaları

- Theodoros Terzopoulos / İstanbul / Oyunculuk teknikleri üzerine [1998]

Arda KURŞUNOĞLU

Eğitimi

- [2000-2003] Studio Oyuncuları / Şahika Tekand yürütücülüğünde oyunculuk ve sanat eğitimi
- [2001-2004] Marmara Üniversitesi / Eczacılık Fakültesi / İlaç Teknolojisi Yüksek Lisansı
- [1995-1998] Florida Atlantic University, FL, ABD / İşletme Yüksek Lisansı

- [1995-1997] Florida Atlantic University, FL, ABD / Güzel Sanatlar Fakültesi / Tiyatro-Oyunculuk Eğitimi
- [1990-1994] Marmara Üniversitesi / Eczacılık Fakültesi

Oyunculuk Deneyimi (Tiyatro)

- Karanlık Korkusu / Studio Oyuncuları [2008]
- Evridike'nin Çılgılığı / Studio Oyuncuları [2006-2008]
- 4 Kısa Oyun / Studio Oyuncuları - Genç Projeler [2005]
- Oidipus Sürgünde / Studio Oyuncuları [2004-2005]
- Oidipus Nerede? / Studio Oyuncuları [2002-2003]

Yönetmenlik Deneyimi

- Words, Words, Words / David Ives (FL, ABD / Danielle Fauteaux Jacques yönetiminde - İngilizce) / Reji Asistanlığı [1996]

Katıldığı Atölye Çalışmaları

- TAL - Mustafa Kaplan Dans Atölyesi / Beden Kullanımı ve Hareket [2001]
- Sait Sökmen Sanat Merkezi / Modern Dans Çalışmaları [1990]

Yürüttüğü Atölye Çalışmaları

- Studio Oyuncuları'nda atölye yürütücülüğü [2005]
- Performatif oyunculuk yöntemi

Ozan GÖZEL

Eđitimi

- [1998-2001] Studio Oyuncuları / Şahika Tekand yürütücülüğünde oyunculuk ve sanat eğitimi
- [1993-1997] Mimar Sinan Üniversitesi Mimarlık Fakültesi / Mimarlık Bölümü Yüksek Lisans
- [1988-1992] Trakya Üniversitesi Mimarlık Fakültesi / Mimarlık Bölümü

Oyunculuk Deneyimi (Tiyatro)

- Bağdat Hatun / İ.B.B. Şehir Tiyatroları [2005]
- IV. Murat / İ.B.B. Şehir Tiyatroları [2005]
- Çalıkuşu / İ.B.B. Şehir Tiyatroları [2005]
- Küçük Nasrettin / İ.B.B. Şehir Tiyatroları [2004-2005]
- Hamlet / İ.B.B. Şehir Tiyatroları [2004-2005]
- Oidipus Sürgünde / Studio Oyuncuları [2004]
- Oidipus Nerede? / Studio Oyuncuları [2002]

Oyunculuk Deneyimi (Film)

- Market (Kısa Film) / Theron Patterson [2005]
- Tatlı Hayat (TV Dizisi, Bölüm Oyunculuđu)
- Aşk Meydan Savaşı (TV Dizisi, Bölüm Oyunculuđu)
- Patron Kim (TV Dizisi, Bölüm Oyunculuđu)
- Hayat Bilgisi (TV Dizisi, Bölüm Oyunculuđu)

- Sultan Makamı (TV Dizisi, Bölüm Oyunculuğu)
- Arap Saçı (TV Dizisi, Bölüm Oyunculuğu)

Yönetmenlik Deneyimi

- Ophelia'ya Ölüm Yakışır / Heiner Müller'in "Hamlet Makinası" oyunu için yeniden yazım ve sahne tasarımı [2005]

Yürüttüğü Atölye Çalışmaları

- Studio Oyuncuları'nda "Antik Yunandan günümüze uygulamalı oyunculuk yöntemleri" atölye yürütücülüğü [2004'ten beri]

Tuluğ ÜLGEN

Eğitimi

- [2006-] İstanbul Üniversitesi / Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji, Doktora
- [1996-1998] Studio Oyuncuları / Şahika Tekand yürütücülüğünde oyunculuk ve sanat eğitimi
- [1994–1996] Columbia Üniversitesi / Uluslararası İlişkiler Bölümü, Ekonomik ve Politik Kalkınma Yüksek Lisans
- [1989-1993] İstanbul Üniversitesi / İşletme Bölümü

Oyunculuk Deneyimi (Tiyatro)

- Karanlık Korkusu / Studio Oyuncuları [2008-2010]
- Oidipus Sürgünde / Studio Oyuncuları [2004-2005]

Oyunculuk Deneyimi (Film)

- Anın Sessizliği (Kısa Film) / Aren Perdecı [2005]

- User Iz Online (Kısa Film) / Billur Dokur [2001]

Yönetmenlik Deneyimi

- Ophelia'ya Ölüm Yakışır / Heiner Müller'in "Hamlet Makinası" oyunu için yeniden yazım ve sahne tasarımı [2005]

Yürüttüğü Atölye Çalışmaları

- StudioOyuncuları'nda "Antik Yunandan günümüze uygulamalı oyunculuk yöntemleri" atölye yürütücülüğü [2004'ten beri]

Utku GÜNDÜZ

Eğitimi

- [2000-2002] Studio Oyuncuları / Şahika Tekand yürütücülüğünde oyunculuk ve sanat eğitimi
- [1998-1999] Pera Güzel Sanatlar Lisesi / Müzikal Bölümü
- [1991-1997] Boğaziçi Üniversitesi / Uluslararası İlişkiler ve Politika Bilimi

Oyunculuk Deneyimi (Tiyatro)

- 4 Kısa Oyun / Studio Oyuncuları - Genç Projeler [2005]
- Oidipus Sürgünde / Studio Oyuncuları [2004-2005]
- Oidipus Nerede? / Studio Oyuncuları [2002-2003]

Oyunculuk Deneyimi (Film)

- Yeni Bir Gün (Kısa Film) / Yeliz Günel [2005]

Katıldığı Atölye Çalışmaları

- Şamil Gökberk / Şan Eğitimi [2003-2005]

Yürüttüğü Atölye Çalışmaları

- Studio Oyuncuları'nda atölye yürütücülüğü [2002-...]
- Performatif oyunculuk yöntemi
- Sesle yaratıcılık

Nedim ZAKUTO

Eğitimi

- [2002-2004] Studio Oyuncuları / Şahika Tekand yürütücülüğünde oyunculuk ve sanat eğitimi
- [2001-2003] İletişim Sanatları Akademisi / Reklamcılık Bölümü

Oyunculuk Deneyimi (Tiyatro)

- 4 Kısa Oyun / Studio Oyuncuları - Genç Projeler [2005]
- Oidipus Sürgünde / Studio Oyuncuları [2004-2005]
- Oidipus Nerede? / Studio Oyuncuları [2002-2003]

Oyunculuk Deneyimi (Film)

- Değersiz Hayatlar (Kısa Film) / Alptekin Öztürk [2002]

Katıldığı Atölye Çalışmaları

- Kristin Linklater / İstanbul / Oyunculukta ses kullanımını üzerine [2004]

Nilgün KURTAR

Eđitimi

- [1998-2001] Studio Oyuncuları / Őahika Tekand yrtclđnde oyunculuk ve sanat eđitimi
- [1996-1999] Mimar Sinan niversitesi / Mimari Restorasyon
- [1994-1996] İstanbul niversitesi / Radyo Televizyon Yayıncılıđı

Oyunculuk Deneyimi (Tiyatro)

- Oidipus Srgnde / Studio Oyuncuları [2004-2005]
- Oidipus Nerede? / Studio Oyuncuları [2002-2003]
- GergedanlaŐma / Studio Oyuncuları [2000]

zlem ZHABEŐ

Eđitimi

- [2000-2005] İstanbul niversitesi / Tiyatro EleŐtirmenliđi ve Dramaturji Blm
- [2000-2004] Studio Oyuncuları / Őahika Tekand yrtclđnde oyunculuk ve sanat eđitimi

Oyunculuk Deneyimi (Tiyatro)

- 4 Kısa Oyun / Studio Oyuncuları - Genç Projeler [2005]
- Oidipus Srgnde / Studio Oyuncuları [2004-2005]
- Oidipus Nerede? / Studio Oyuncuları [2002-2003]

Oyunculuk Deneyimi (Film)

- Karşılaşma / Ömer Kavur [2002]
- Naylon Düşler (Kısa Film) / Recep Akar [2001]
- Sultan Makamı (Dizi, 1 Bölüm)
- Sil Baştan (Dizi, 3 Bölüm)
- Melekler Adası (Dizi, 2 Bölüm)

Yönetmenlik Deneyimi

- Carrar Ana'nın Silahları / B. Brecht (İtalyan Lisesi Tiyatro Topluluğu - İtalyanca-Türkçe) [2000-2001]
- Barış / Aristophanes (İtalyan Lisesi Tiyatro Topluluğu - İtalyanca) [2001-2002]
- Size Öyle Geliyorsa / L. Pirandello (İtalyan Lisesi Tiyatro Topluluğu - İtalyanca) [2002-2003]

Yürüttüğü Atölye Çalışmaları

- İtalyan Lisesi Tiyatro Topluluğu çalıştırıcılığı Studio Oyuncuları'nda atölye yürütücülüğü [2003-2005]
- Metin Analizi ve Dramaturji

Hakan TURUTOĞLU

Eğitimi

- [2000-2003] Studio Oyuncuları / Şahika Tekand yürütücülüğünde oyunculuk ve sanat eğitimi

- [1989-1993] Uludağ Üniversitesi / Ekonomi Bölümü

Oyunculuk Deneyimi (Tiyatro)

- Evridike'nin Çılgılığı / Studio Oyuncuları [2006-2007]
- 4 Kısa Oyun / Studio Oyuncuları - Genç Projeler [2005]
- Oidipus Sürgünde / Studio Oyuncuları [2004-2005]
- Oidipus Nerede? / Studio Oyuncuları [2002-2003]

Oyunculuk Deneyimi (Film)

- Aziz Ayşe / Elfe Uluç [2007]

Oyunculuk Deneyimi (Reklam Filmi)

- Yapı Kredi Bankası / Benim Param - PTT Film / Levent Semerci [2005]

Deniz KARAOĞLU

Eğitim

- [2010-] Kadir Has Üniversitesi, Tiyatro ve Drama Bölümü yüksek lisans
- [2003-2008] Yeditepe Üniversitesi / Tiyatro Bölümü
- [2001-2004] Studio Oyuncuları / Şahika Tekand yürütücülüğünde oyunculuk ve sanat eğitimi

Eğitmenlik Deneyimi

- [2007-] Studio Oyuncularında oyunculuk eğitmenliği

- [2008-] Roche Şirketi'nde tiyatro çalışmaları ve oyun yönetimi (Anton Çehov – NeilSimon / Sevgili Doktor)
- [2009-] Divan Şirketi'nde tiyatro çalışmaları ve oyun yönetimi (Haldun Taner / Ay Işığında Şamata)
- [2010-] Citibank Şirketi'nde tiyatro çalışmaları ve oyun yönetimi (Mehmet Baydur / Düdüklüde Kıymalı Bamya)

Oyunculuk Deneyimi (Tiyatro)

- [2010] Bazı Sesler / Tiyatro 0.2
- [2010] 17:31 / Tiyatro 0.2
- [2009] Evridike'nin Çılgılığı/ Studio Oyuncuları
- [2007-2008] Ölüm ve Kız (Ariel Dorfmann) / Tiyatro Turuncu
- [2007-2008] Bir Yaz Gecesi Rüyası / Yeditepe Üniversitesi Bölüm Oyunu
- [2008] Oidipus Üçlemesi / Studio Oyuncuları
- [2007] Bütün Oğullarım (Arthur Miller) / Yeditepe Üniversitesi Bölüm Oyunu
- [2007] Bir Anarşistin Kaza Sonucu Ölümü (Dario Fo) / Yeditepe Üniversitesi Bölüm Oyunu
- [2006-2007] Evridike'nin Çılgılığı/ Studio Oyuncuları
- [2005] 4 Kısa Oyun/ Studio Oyuncuları – Genç Projeler
- [2004-2005] Oidipus Sürgünde/ Stüdio Oyuncuları

Oyunculuk Deneyimi (Film-Dizi)

- [2010] Arka Sıradakiler / FoxTv (Aydın karakteri)

- [2010] Çakal / Uzun Metrajlı film / Erhan Kozan (daha gösterime girmedi)
- [2008] Arka Sıradakiler / FoxTv (Tamer karakteri)
- [2008] Yalancı Romantik / Kanal 1
- [2008] Cesaretin Var Mı Aşka / Kanal D
- [2003 -] Çeşitli öğrenci kısa filmleri
- [2003] Harem (Japon yapımı belgesel film) / A.Suzuki

Yönetmenlik Deneyimi

- [2010] İçerdekiler - Melih Cevdet Anday

Umut KIRCALI

Eğitim

- [2002-2004] Studio Oyuncuları / Şahika Tekand yürütücülüğünde oyunculuk ve sanat eğitimi
- [2001-...] Yıldız Teknik Üniversitesi / Endüstri Mühendisliği Bölümü

Oyunculuk Deneyimi (Tiyatro)

- Evridike'nin Çılgılığı / Studio Oyuncuları [2006-2007]
- 4 Kısa Oyun / Studio Oyuncuları - Genç Projeler [2005]
- Oidipus Sürgünde/ Studio Oyuncuları [2004-2005]

Oyunculuk Deneyimi (Film)

- Anın Sessizliği(Kısa Film) / Aren Perdeci [2005]

- Hırsız (Kısa Film) / Bilen Bahar [2005]
- Çay(Kısa Film) [2005]
- Gölgenin Gölgesi (Kısa Film) [2005]
- Bahçedeki Böcekler (Kısa Film) / Aren Perdeci [2003]

Ali SOYER

Eğitimi

- [2002-2004] Studio Oyuncuları/ Şahika Tekand yürütücülüğünde oyunculuk ve sanat eğitimi
- [1994-1998] Lehigh Üniversitesi / Uluslararası İlişkiler Bölümü

Oyunculuk Deneyimi (Tiyatro)

- 4 Kısa Oyun / Studio Oyuncuları - Genç Projeler [2005]
- Oidipus Sürgünde / Studio Oyuncuları [2004-2005]

Oyunculuk Deneyimi (Film)

- Harem (Japon yapımı belgesel film) / A.Suzuki [2003]

Zeynep Pabuççuoğlu

Eğitimi

- [2004-...] Bilgi Üniversitesi / Sahne ve Gösteri Sanatları Yönetimi - Fotoğraf ve Video Bölümü

- [2002-2004] Studio Oyuncuları/ Şahika Tekand yürütücülüğünde oyunculuk ve sanat eğitimi
- [2001-2002] Université Catholique de Lyon / Dil Bölümü
- [1994-1998] University Of Portsmouth - UK / İşletme Bölümü

Oyunculuk Deneyimi (Tiyatro)

- Oidipus Nerede? / Studio Oyuncuları [2008]
- Evridike'nin Çılgılığı / Studio Oyuncuları [2006-2008]
- Oidipus Sürgünde/ Studio Oyuncuları [2004-2005]
- Denemeler / Fransız Kültür Merkezi Tiyatrosu [2002]

Oyunculuk Deneyimi (Film)

- Cennet/ Biray Dalkiran [2007]
- Kapıları Açmak (Dizi) / Osman Sınav [2005]
- Bir Dilim Aşk (Dizi) / Yüksel Aksu [2004]
- Kesişme (Kısa Film) / Arda Kutlu [2004] Akbank Film Festivali Filmi
- Harem (Japon yapımı belgesel film) / A.Suzuki [2003]
- Bir Bilen / Ferhan Şensoy [1989]
- TRT2 Açılış Gecesi (Parodi) / Uğur Yücel - Demet Akbağ [1986]

Katıldığı Atölye Çalışmaları

- Duncan Method Dancing Workshop / Eva Blazickova [2008]
- Şamil Gökberk / Şan Eğitimi [2004-2006]

- Fransız Kùltür Merkezi / Tiyatro Bölümü [2002]
- Pera Sanat Okulu / Müzikal Bölümü [1998-1999]
- Demirhan Altuđ / Piano Eđitimi [1983-1985]
- İstanbul Üniversitesi Konservatuvarı / Piano Bölümü [1980-1983]

İlksen Gözde OLGUN

Eđitimi

- [2002-2004] STUDIO OYUNCULARI / Şahika Tekand yürütücülüđünde oyunculuk ve sanat eđitimi
- [2000-2004] İstanbul Üniversitesi / İktisat Bölümü

Oyunculuk Deneyimi (Tiyatro)

- 4 KISA OYUN / Studio Oyuncuları - Genç Projeler [2005]
- OİDİPUS SÜRGÜNDE / Studio Oyuncuları [2004-2005]

Oyunculuk Deneyimi (Film)

- HAREM (Japon yapımı belgesel film) / A.Suzuki [2003]

Katıldığı Atölye Çalışmaları

- [1994-1998] İzmit Büyükşehir Belediyesi Konservatuvarı Bale Bölümü
- [1985-1998] Songür Bale kursu klasik bale eđitimi

Yürüttüğü Atölye Çalışmaları

- Studio Oyuncuları'nda atölye yürütücülüğü [2004 - ...]
Performatif oyunculuk yöntemi
- Çocuklarla klasik bale atölye çalışmaları
- Çocuklarla yaratıcı drama atölye çalışması

Şirin PARKAN

Eğitimi

- [2003-2005] Studio Oyuncuları/ Şahika Tekand yürütücülüğünde oyunculuk ve sanat eğitimi
- [1999–2003] Taksim Eğitim ve Araştırma Hastanesi / Aile Hekimliği İhtisası
- [1990-1997] İstanbul Üniversitesi / İstanbul Tıp Fakültesi

Oyunculuk Deneyimi (Tiyatro)

- 4 Ksa Oyun / Studio Oyuncuları - Genç Projeler [2005]
- Oidipus Sürgünde/ Studio Oyuncuları [2004-2005]
- Wish Caught By Its Tail (Picasso) / D'actors (İngilizce) [1998]
- Kopenick'li Yüzbaşı (Zuckmayer) / İstanbul Tıp Fakültesi Tiyatro Topluluğu [1997]
- Oyunları Beklerken (Cağrı Kalaca) / Sağlık Eğitimi ve Drama Derneği Oyuncuları [1996]
- Harikalar Tablosu(J. Prevert) / İstanbul Tıp Fakültesi Tiyatro Topluluğu [1996]
- Ollie'nin Hapishanesi (Edward Bond) / İstanbul Tıp Fakültesi Tiyatro Topluluğu [1995]

- Kafkas Tebeşir Dairesi (Brecht) / İstanbul Tıp Fakültesi Tiyatro Topluluğu [1994]
- Yatağımızdaki Cevher (Cağrı Kalaca) / İstanbul Tıp Fakültesi Tiyatro Topluluğu [1993]

Oyunculuk Deneyimi (Film)

- Sen Ne Dilersen / Cem Başeskiöğlü [2005]
- Postepidemi (Kısa Film) / Güliz Gültekin [2002]
- Happy Birthday (Kısa Film) / Hanne Percec [2000]
- Fasulye / Bora Tekay [1999]
- Bitmeyen (Kısa Film) / Güliz Gültekin [1996]

Katıldığı Atölye Çalışmaları

Christian Massas / İstanbul / Oyunculuk Teknikleri 1 [1996]

Christian Massas / İstanbul / Oyunculuk Teknikleri 2 [2003]

Gizem BİLGİN

Eğitimi

- [2003-2005] Studio Oyuncuları / Şahika Tekand yürütücülüğünde oyunculuk ve sanat eğitimi
- [1999-2005] İstanbul Bilgi Üniversitesi / Medya ve İletişim Sistemleri, Sahne ve Gösteri Sanatları Bölümü
- [1988-2002] M.E.B Dilek Bale Okulu / Klasik Bale ve Dans Eğitimi

Oyunculuk Deneyimi (Tiyatro)

- Apartman / Studio Oyuncuları [2008]
- Oidipus Nerede? / Studio Oyuncuları [2008]
- Evridike'nin ıđlıđı/ Studio Oyuncuları [2006-2007]
- Oidipus Sürgünde / Studio Oyuncuları [2004-2005]

Katıldıđı Atölye alıřmaları

- London Contemporary Dance School, The Place, Londra / İngiltere [2004]
- John Nobbs ve Jacqui Carroll - Frank Theatre (Avustralya) yürütücülüđünde Suziki Performans Estetikleri, Theater Training Initiative Program, Londra / İngiltere [2004]
- Tanztendenz Munchen, Tanzwerkstatt Europa Festivali, Münih / Almanya [2005]
- European Union Programme Cultura 2000 programı kapsamında, Fabio Tolledi yönetmenliğinde Fiziksel Tiyatro Atölye alıřması ve Performans Gösterisi, Astragali Teatro, Lecce / İtalya [2005]
- Theodoros Terzopoulos yürütücülüđünde Antik Yunanda Beden Kullanımı; Attis Tiyatrosu, İstanbul [2006]
- Impuls Tanz, Viyana Uluslararası Dans Festivali, Viyana, Avusturya [2007]

Yürüttüđü Atölye alıřmaları

Studio Oyuncuları'nda atölye yürütücülüđü [2005 -]Performatif oyunculuk yönteminde beden kullanımı ve hareket tasarımı

Ersel PARLAR

Eđitimi

- [2004-...] Marmara Üniversitesi / Güzel Sanatlar Fakóltesi Sinema-TV (Lisans)
- [2003-2005] Studio Oyuncuları / Şahika Tekand yürütücülüğünde oyunculuk ve sanat eğitimi
- [2002-2004] Marmara Üniversitesi / Uluslararası Kalite Yönetimi (Yüksek Lisans)
- [1996-2000] İstanbul Üniversitesi / İktisat Bölümü (Lisans)

Oyunculuk Deneyimi (Tiyatro)

- Oidipus Sürgünde / Studio Oyuncuları [2005]
- 4 Kısa Oyun / Studio Oyuncuları - Genç Projeler [2005]
- Tanrı (W.Allen) / Gönül Ülkü - Gazanfer Özcan Tiyatrosu Den. Sah. [2003]
- Annem 40 Babaannem 20 yaşında / Gönül Ülkü - Gazanfer Özcan Tiyatrosu Den. Sah. [2003]
- İstanbul Bir Başkadır / Gönül Ülkü - Gazanfer Özcan Tiyatrosu Den. Sah. [2003]

Oyunculuk Deneyimi (Film)

- Rembrandplein (Hollanda yapımı kısa film) / D.Çınar [2002]¹⁰²

¹⁰² <http://www.studiooyunculari.com>

2.3 ŞAHİKA TEKAND'IN VE STUDIO OYUNCULARI'NIN OYUNCULUK ANLAYIŞI : PERFORMATİF OYUNCULUK VE SAHNELEME YÖNTEMİ

1988'de Şahika Tekand ve Esat Tekand tarafından oluşturulan Oyunculuk ve Sanat Stüdyosu'nun gösteri topluluğu olarak kurulan Studio Oyuncuları, 1990 yılında profesyonel nitelik kazanır. Gösteri sanatlarında, özellikle de oyunculuk sanatında 'çağdaş olan'ın araştırılması ve uygulanması ilkesi ile yola çıkan topluluk, kurulduğu yıldan bu yana yapılan stüdyo çalışmaları temelinde gösterilerini gerçekleştirir.

Topluluk, ilk yıllarında çağdaş sanatın ilkelerini ve çağdaş seyircinin değişen algısını temel alan gösteri biçimlerini araştırır ve performanslar gerçekleştirir. Çalışmalarında özellikle oyuncunun performansında dürüstlük ve gerçeklik kavramlarının araştırılması üzerine yoğunlaşan topluluğun bu kavramları uygulamalarında dünya görüşünü destekleyecek bir çağdaş biçim içerisine entegre etme çabası, Studio Oyuncuları'nı performans sanatı'ndan uzaklaştırarak çağdaş olanı tiyatro disiplini içinde biçimlendirerek gösteriler tasarlamaya ve uygulamaya yöneltir. Topluluğun performans sanatı'na muhalefeti oyun oynama ile hayatı oyunlaştırma arasındaki ideolojik farktan beslenir.

Topluluğun kurucusu ve sanat yönetmeni Şahika Tekand'a göre performans sanatı, hayatı bir oyun olarak ele alır ve hayatla oyun arasındaki sınırı kaldırır. İletinin oyunun kendisi haline geldiği performans sanatı'na karşın Tekand, oyun kavramından yola çıkarak, sanat eserinin yaşamı taklit etmeyen ya da aynıyla tekrarlamayan, sanatçının elinden çıkmış sentetik bir gerçeklik olduğunu vurgulamaktan yanadır. Oyun, yaşama göre irrasyoneldir, belirli sınırlar içinde gerçekleşir ve tiyatro disiplini çerçevesinde tasarlanacak olan oyunun bütünselliği kendi içindeki koşulları çerçevesinde dürüstçe oynandığı takdirde inandırıcı, seyircinin anlayacağı ve kavrayacağı bir dil oluşturmaya yeterlidir¹⁰³. Bu yöneliş, Studio Oyuncuları'nı Performatif Sahneleme ve Oyunculuk Yöntemi olarak adlandırdıkları yöntemlerinin ilkelerini belirlemeye götürür.

¹⁰³ Habif, a. g. e.

1992-93 yıllarında Samuel Beckett'in **Mutlu Günler**'inin bu ilkelerle sahnelenmesiyle başlayan bu yöntemin serüveni doruk noktasına Studio Oyuncuları'na uluslar arası çapta da görünürlük kazandıran 2002 yılında ilki, 2006 yılında da sonuncusu prömiyer yapacak olan **Oidipus Üçlemesi** ile ulaşır.

Bu tiyatronun amacı seyirciyi aktif bir hayal gücü ile ortak bir dilin bileşeni haline getirerek onun oyuncunun sahne üzerindeki yaşantısına fizikselliği ile değil, akli ve ruhsallığı ile ortak olmasının sağlanmasıdır.

“Seyirci, televizyon ve bilgisayarın ‘uzaklaştırıcı’ etkisiyle çevresinde olup bitenlere karşı edindiği risksiz ve güvenli tanıklık hali yerine, ‘gerçekten’ olup bitenlerle olup bittiği anda ve mekanda karşılaşılarak, üstelik de bunların gerçekleşmesine neden olacak koşulları yaratan ve sahne yaşantısının kaderini belirleyen unsurlardan biri haline gelerek (‘Oyun’cu), ‘oyun alanı’ içinde ‘oyun oynama’ maharetine sahip olmalı...”¹⁰⁴

Ancak, seyircinin ruhsal dünyasına, özdeşleştirme yolu ile değil, sahne üzerinde olan bitenin inandırıcılığı ile onun hayal gücünü aktif kılarak dokunulacaktır. Çünkü seyircinin performanstan haz alabilmesi için edebi olarak ifade edilebilene değil, sahnede olup bitene, o anda gerçekleşen performansın gerçekliğine inanması, bir başka deyişle maruz kalması gerekir¹⁰⁵.

Tekand tiyatronun kurgusallığını ve yapaylığını koruyarak aynı zamanda ona inandırıcılığını iade etmek için Performatif Sahneleme ve Oyunculuk Yöntemi'ni geliştirmiştir. Performatif Yöntem'in temelinde sahneyi bir yaşam alanı haline getirmek değil, sahne üzerinde bir gerçeklik yaratacak koşulları yine sahnenin araçlarıyla oluşturmak ve oyuncunun bu koşullara maruz bırakılması yatar. Böylece kendini gönüllü olarak bu koşullara maruz bırakan oyuncu sahne üzerinde gerçek bir zorlukla karşı karşıya gelir. Oyuncunun karşı karşıya olduğu bu zorluk, onun tüm bedeniyle, aklıyla ve ruhuyla sahnede yaratılan oyuna teslim olmasını gerektirir ve sahnede oyuncunun performansı açısından inandırıcı olmayan hiçbir şey yoktur¹⁰⁶. Şahika Tekand, bir röportajında bunu şöyle açıklamaktadır:

“Ben sahnede gerçek olmayan hiçbir aksiyonu sahnelemekten yana değilim. Eğer oyuncu bir yerden bir yere giderken, sadece öyküyü anlatmak için bu

¹⁰⁴Şahika Tekand, “Fotoğrafların Dili: [“Oyun”cu]”, **Tiyatro...Tiyatro... Dergisi**, sayı: 1, Şubat 1991, 42 s.

¹⁰⁵Şahika Tekand, “Performatif Oyunculuk ve Sahneleme Yöntemi” (Basılmamış Notlar, İstanbul,2008)

¹⁰⁶y. a. g. e.

hareketi yapıyorsa, ben bu hareketi yaptırmıyorum. Oyuncu duruyor ve lafını söylüyor, çünkü durması inanılabilir bir şey. Ama gitmediği bir yere gidiyormuş gibi yapması inanılır bir şey değil. Bir kere bu teknik nedeniyle oyuncuyu mümkün olduğu kadar sabit bir aksiyonda, ihtiyaç olmadıkça hareket ettirmeyerek kullanıyorum. Böyle olunca ses ve ışık hareketi sahnedeki aksiyonun esasını oluşturuyor. Hiç inanamayacağımız bir performans, adeta bir sirk gibi inandırıcı hale geliyor. Beni ilgilendiren de bu.”¹⁰⁷

Çağdaş tiyatro açısından Studio Oyuncuları'nın yönteminin ayırt ediciliği, oyuncunun performansındaki anıdalık, dürüstlük ve gerçeklik ile sahnelemenin kurgusallığının ve yapaylığının aynı anda gerçekleşen farklı katmanlar olarak üstüste gelerek performansın vazgeçilmez bir parçası olmasında yatar. Aksiyonun gerçekliği, kurulan oyunun (game) yapısına bağlı olarak gelişir. Böylece performansın öyküsü kendi dilini yaratırken, metnin tercüme edildiği aksiyon (görüntü, hareket ve ses) anlamın kendisi haline gelir. Böylece, çağdaş seyirciye inandırıcı gelen ama asla çağın ilkesizlik eğilimini içermeyen ve aynı zamanda bu günün insanına bir şeyler ifade edebilen bir oyun yaratılmaya çalışılmaktadır¹⁰⁸. Amaçlanan şey, sonucun sadece bir performanstan ibaret olmaması; tiyatro olmasıdır.

Tekand'ın tiyatrosunda değişim ve dönüşüm bilincinin uyandırılması motifini görmek mümkündür. Bu bakımdan Artaud'nun düşünceleriyle bir paralellik söz konusudur. Tekand'ın, hayata müdahale isteği onu muhalif bir tiyatroya yöneltir.

“Artistik olarak yapılan şeyi değiştirmeyecek olsa bile, biz sanatçılar dünyaya muhalif olmakla yükümlüüz bence. Hayatla yetinseydik sanat yapmazdık zaten.”¹⁰⁹

2.3.1 Zaman ve Mekan Kullanımı

“Her şeyden önce gönüllü bir eylem olan oyun, gündelik hayattan, bu hayatın içinde işgal ettiği yer ve süreyle ayrılır. Her oyun önceden belirlenmiş kendi mekânsal alanının sınırları içinde cereyan eder. Bunlar bildik dünyanın ortasında, belirli bir eylemin gerçekleştirilmesi amacıyla tasarlanmış geçici dünyalardır.”¹¹⁰

¹⁰⁷ a.g.e.

¹⁰⁸ a.g.e.

¹⁰⁹ Şahika Tekand, TRT “Hayat Artı” programındaki söyleşi (İstanbul)

¹¹⁰ J. Huizinga, **Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme**, (Ayrıntı, 2010), 28s.

Huizinga'nın, yukarıdaki sözlerinin rehberliğinde Studio Oyuncuları açısından zaman ve mekanın öncelikli işlevinin oyunu gündelik hayattan ayırmak olduğu söylenebilir. Oyun, belirli zaman ve mekan sınırları içinde gerçekleştirilir. Ancak, klasik anlayıştan farklı olarak söz konusu sınırlar ve bu sınırların getirdiği zorunluluklara bağlı olarak belirlenen kurallar Studio oyunlarında oyunun biçimiyle doğrudan ilişkilidir. Örneğin, **Karanlık Korkusu** oyununda, çağdaş insanın, sistemi işleten bir oyun taşına dönüşmesini, oyuncuların gerçek zamanda maruz kaldıkları "oyun" kuralları ile şekillenen eğlenceli ama bir o kadar da zorlayıcı bir sahne aksiyonu içinde var olma mücadelesi verdikleri ve oyun alanının adeta bir simülasyon odasına dönüştüğü bir sahneleme düzeni içinde ifade eder. Sözü geçen "simülasyon odası" olgusu girişte de bahsedildiği üzere akla Baudrillard'ın "simülakrlar düzeni"¹¹¹ üzerine düşüncelerini getirir. Bu, estetik bir bakış olmanın yanı sıra günümüz dünyasının düzeni ve çağdaş insanın bu düzen içindeki konumuna da gönderme yapan politik bir bakıştır.

Baudrillard' a göre, bu evren bir görünüm evrenidir yani gerçekliğin egemen olduğu evrende bir biçim ve içeriğe sahip olan göstergeler bu evrende içeriğini yitirmişler ve birer görünüme dönüşmüşlerdir. Görünümlerin egemen olduğu söylenen bu evrende politik, ekonomik, toplumsal ve kültürel açıdan her şeyin eskisi gibi sürüp gitmekte olduğuna dair yanlış bir izlenim vardır¹¹².

*"Bir televizyon ekranı üzerinde bir günde yüz binlerce görüntüye tanık olabilirsiniz ancak düğmesine basıp kapattığınızda çevrenizdeki ve dünyadaki hiçbir şeyin değişmemiş olduğunu görürsünüz. Bir başka deyişle Batı'nın diğerleri üzerinde bırakmaya çalıştığı bu 'hız' izlenimi, gerçekte tam zıddı olan bir 'atalet(tepkisizlik)' durumunu gizlemek içindir."*¹¹³

Tekand, mekanı oyun alanının, metinde söz konusu olan yerin ve gerçek yaşama ait sahnenin aynı anlamsal katmanda bulunduğu ve böylelikle kurgusal olanla gerçek olanı birbiriyle çeliştirmeden yan yana getirdiği bir simülasyon odasına çevirir. Bu mekânsal birlik sürecine eşzamanlılık da eşlik eder. Oyunun bu kurgusallığı içinde gerçek zamanlı oluşu rol kişisini ifade eden eylemlerin şimdiki

¹¹¹Oğuz Adanır, **Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler**, Hayal Et Kitap, İstanbul 2008, 18 s.

¹¹² Adanır, **y. a. g. e.**, 18 s.

¹¹³ **y. a. g. e.**

zamanda oyunu oynayan oyuncunun aksiyonuyla bir ilişki kurmasını sağlar¹¹⁴. Oyuncunun aksiyonunu bu kurguda inandırıcı kılan şey gerçek zamanlılıktır:

“Sahne olup biten her şey, tam da olup bittiği anda gerçekleşmeli... Bu nedenle ‘oyun’ kurarken sahnede gerçekleşmesi mümkün olmayan her şeyi elemeli ve oyunu gerçekten sahnede olabilecek olanlara dayandırmalı. Bu, hem oynayan hem de seyreden açısından tam da orada ve tam da şimdi olup bitenlerin gerçekliği konusundaki zorlamaları ve inandırıcılık dolayısıyla da haz sorununu kendiliğinden ortadan kaldırır.”¹¹⁵

Performatif Sahneleme’de amaç, tasarımda bir zorunluluk noktası yaratarak oyuna dair farklı katmanların zamansal, mekansal ve anlamsal olarak bir araya getirilerek aynı anda gerçekleşmelerini sağlamaktır¹¹⁶. Bu da ancak kurgulanan oyunla zaman ve mekan kullanımının, oyunun tasarlanan biçimde oynanmasını zorunlu kılacak organik bir bağ içinde olmasıyla mümkündür. Sahneleme biçiminin belirleyici öğeleri olan zaman ve mekanın bu denli birbirine bağlı olması sahne üzerindeki deneyimi hem oyuncu hem de seyirci açısından gerçek kılar ve bu bağın okunabilmesiyle sahne üzerinde soyut bir dilin oluşmasını sağlar.

Tekand oyunlarında, sahnelemenin hiçbir öğesinin tek başına bir anlam ifade etmediği göze çarpar. Öğelerin ancak birbiriyle anlam kazandığı bu düzen, çağdaş insanın bireysel alanındaki yaşamının dünya için bir anlam ifade etmediğini ancak kolektif bir çabayla anlamlı bir değişim yaratabileceği görüşünü ifade eder. Mekan, bireysel olarak özdeşleşmeyi mümkün kılacak günlük yaşamın tanıdık kesitlerinden birine benzetilmektense birçok şeye tekabül eden ve aslında çağrıştırdığı bütün kavramların temel olarak tartışılmak istenen olguda bulunduğu bir çerçeveye dönüşür¹¹⁷.

2.3.2 Metin-Sahneleme İlişkisi:

“Sahne dili önemiştir. Yani hangi dilde konuşuyorsam sahnede, o dili çok önemsiyorum. Sesini, müziğini önemsemediğim gibi, dilini de önemsiyorum. Yani anlamı hiç reddetmedim ben. Hatta anlamı reddetmek konusunda biraz

¹¹⁴Tekand, a. g. e.

¹¹⁵Şahika Tekand, “Fotoğrafların Dili: [“Oyun”cu]”, **Tiyatro...Tiyatro... Dergisi**, 41 s.

¹¹⁶Tekand, a. g. e.

¹¹⁷ Verda Habif, “Antik Yunan’da Oyunculuk ve Çağdaş Uygulamalar” (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2008), 99 s.

direndim. O nedenle sahneden nasıl söylediğim kadar ne söylediğim de önemli oldu hep.”¹¹⁸

Performatif Sahneleme’de oyun alanı içinde olup bitenler, ne yaşamı tekrarlar ne de oyun tekstini canlandırır ancak bunların her ikisini de hem içerik hem de biçim olarak ifade eder¹¹⁹. Metin, tiyatroyu çağdaş izleyiciye inandırıcı kılacak, rasyonel, duygusal ve duygusal yoldan kurulan bağ için bir araç işlevini görür. Asıl olan sahne üzerinde şimdiki zamanda gerçekleşen performanstır. Tekand yöntemini Artaud’nun ortaya atmış olduğu bütüncül sahne dili kavramıyla temellendirir. Artaud’ya göre sahnede görüntünün dili kullanılmalıdır. Bilinen tiyatrodaki dil ögesi gerçekleri saptırmada, söz, anlama engel olmaktadır. Tiyatro dile köle olmamalıdır. Tiyatro yapıtı, bir edebiyat yapıtı gibi düşünülmemelidir:

“Tiyatro, düşünce ile hareket arasındaki o kendine özgü dili yeniden elde etmelidir. Bu dil, konuşmanın ifade olanakları değil, uzamın dinamik ifade olanakları dikkate alınarak tamamlanabilir.”¹²⁰

Tekand’ın sahne üzerinde yaratmayı amaçladığı fiziksel dil, performansın öyküsünü oluşturan aksiyonlar bütünüdür. Bu dilin gramerini oluşturan temel öge ise metni gerçekleştirecek şekilde tasarlanmış bir oyunun (game) kurallarıdır. Öncelikle, oyun metninin performans metnine dönüşmesi için, sahnede gerçek (gerçekçi değil) bir aksiyon yaratılması amaçlanır. Aksiyonun gerçekliği kurulan oyunun (game) yapısına bağlı olarak gelişir. Böylece performansın öyküsü kendi dilini yaratırken, metnin tercüme edildiği aksiyon (görüntü, hareket ve ses) anlamın kendisi haline gelir. Görsel ve vokal düzlemde, amaç performansın öyküsünün oyuna eşit olmasıdır. Bu anlamda oyun(game), teatral performansı ortaya çıkaran uygulamanın aracıdır; teatral performansta oynanan oyunun (game) malzemesidir. Temel amaç ise, performansın sonucunun sonuna kadar gerçek ama tiyatro olmasıdır¹²¹. İkinci basamak, tasarımın bir ifadeye dönüşebilmesi için, kuralların ve oluşturulan kurgunun seyirciye okutulabilmesidir. Şahika Tekand bunu şöyle açıklamaktadır:

“Öyle bir oynamalıyım ki diye düşündüm ki filme çekildiğinde anlamı olmasın. Sonra da reji ve metin geldi. Özü şu: Oyun olduğunu saklamayan bir yapısı var. Hayat falan değil ben oyun yapıyorum. Hayati olan tek ögesi

¹¹⁸Zeynep Günsür, “Söyleşi”, **Gist Çağdaş Gösteri Sanatları Dergisi**, sayı: 3, Ocak – Haziran 2009

¹¹⁹Şahika Tekand, “Performatif Oyunculuk ve Sahneleme Yöntemi” (Basılmamış Notlar, İstanbul,2008)

¹²⁰ Sevda Şener, **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara 1998, 247 s.

¹²¹Tekand, **a. g. e.**

oyuncu. Ve ne yapıyorsa şimdi yapıyor. Yapıyormuş gibi yapmıyor, yapıyor. Bütün gösteriyi o anın gerçekliğine oturttum. Ben bir oyun kuruyorum ve satranç gibi, pişti gibi, futbol gibi kuralları belli bir oyun. Ve oyuncularını sadece bu kurallara çalıştırıyorum. Bu kuralları da olabildiğince seyirciye anlatmaya çalışıyorum. Çünkü nasıl ofsayı bilerseniz futbolu seyretmek ne kadar keyifli olur.”¹²²

Bu nedenle Tekand oyunlarında basitlik esastır. Aslında oyuncu için komplike bir aksiyonlar bütünü seyircinin kolay takip edebileceği, basit, okunabilir kurallarla biçime dönüştürülür. Bu kurallar oyuncuların sahneden seyirciye kendilerini ifade edebilmelerinin araçları haline gelir. Sahnede oynanan bu oyunun kurallarına kendini gönüllü olarak ve dürüstçe maruz bırakan oyuncu için de bu kurallarla olan ilişkisinde bütün riskler gerçektir. Bu da hem oynayan hem de seyirci için hazzın en önemli kaynaklarından biridir¹²³.

2.3.3 Oyuncunun Konumu

“Sonuna kadar gerçek olmak ama tiyatro olmak”¹²⁴ sloganından hareketle Performatif Sahneleme’de, tasarlanan kurgu içinde oyuncunun, verili aksiyonu yapıyormuş gibi değil, gerçekten yapması ve ne yapıyorsa şimdiki zamanda yapması sağlanmaktadır. Oyuncunun, maruz kaldığı durumu belirleyen kurallar çerçevesinde, oyunu oynarken de kuralların çizdiği sınırları kendisi için özgürleştirici birer araç olarak kullanarak, özgün ve dürüst bir ifade geliştirmesi amaçlanır¹²⁵. Oyun, oyuncunun karşısına yapısındaki zorlayıcı çelişki ile gelir. Oyuncunun bu zorlukla dürüstçe mücadelesi sahne varlığını ve performansını gerçek kılar. Oyuncu kendini kurallarla bağlantılı olarak performansın zorunlu olarak getirdiği çelişkilere teslim eder. Oyuncunun kendini teslim ettiği bu somut mücadeleye seyirci de tanık olur. Ayrıca, seyirci performansın fizikselliğinin ötesinde metin ve oyun katmanlarının paralelliği ve çelişkilerinin birlikte yaşamasına da tanıklık eder. Bu çelişkinin dayattığı mücadele oyuncuyu tüm potansiyelini kullanmaya ve hatta sınırlarını zorlamaya yöneltir. Bir başka deyişle, sahne varlığının kaynağını aktör olarak sahnede yapmak zorunda oldukları ile oyun oynayan (game player) olarak ona

¹²² a. g. e.

¹²³ a. g. e.

¹²⁴ Tekand, a. g. e.

¹²⁵ y. a. g. e.

dayatılmış kurallar çerçevesinde davranma zorunluluğu arasındaki çelişkiden elde eder. Bu anlamda, oyuncu, aktörlük becerilerini, “oyun oynayan oyuncu” becerileriyle eş zamanlı olarak kullanmakla yükümlüdür. İnanırcılık, oyuncunun sahneleyen tarafından yaratılan koşullar içinde davranmasıyla sağlanır. Tekand’a göre;

“Oyuncunun oyunu oynarken içtenliği önemlidir ama dürüstlüğü içtenliğinden çok daha önemlidir. Çünkü oyuncunun dürüstlüğü, oyunun gerçekleşme ilkelerine saygı göstermesiyle kendini gösterir.”¹²⁶

Bu, oyuncunun tıpkı 1960’larda Grotowski’nin sözünü ettiği “şaman-oyuncu”¹²⁷ nun temel prensibinde olduğu gibi yaptığı şeye kutsallık atfetmesiyle olur. Grotowski’nin şaman-oyuncusu ya da kutsal-oyuncusu, Tekand’dan farklı olarak rolü aracılığıyla kendisiyle ilgili bir hakikate ulaşmayı amaçlamaktaydı. Bütünsel edim olarak adlandırılan bu deneyimi seyirci önünde yaşayan ve herkesin gözü önünde sosyal masklarından sıyrılarak kendini açığa çıkartan oyuncu böylece kendisini bir inanç uğruna feda eden bir kahramanla özdeşleşiyordu ¹²⁸. Studio Oyuncuları’nda Grotowski’nin bu yönteminin izleri farklı şekillerde kendisini gösterir. Grotowski’nin yönteminden farklı olarak Studio oyuncusu rolü aracılığıyla kendisiyle yüzleşmeyi amaçlamaz. O, rolü aracılığıyla oyunun bütününe hizmet ederek bütünsel anlamın bir parçası haline gelmeyi amaçlar. Ancak, bunun için kendisini oyuna feda etmesi gerekmektedir. Bireyselliğinin önüne kolektif bir anlamın parçası olmayı yerleştirerek, bu kolektif anlamın gerektirdiği her türlü zorunluluğa, kendi fizikselliği ve ruhsallığıyla mücadele etmek durumunda kalmak pahasına, kendini gönüllü olarak maruz bırakır. Amaç, oyuncunun değil, seyircinin bütünsel edimi yaşamasıdır¹²⁹.

Tekand’a göre, oyuncunun kendisini böyle bir zorunluluklar ve çelişkiler bütününe feda etmesi yaşama göre irrasyonel bir davranıştır. Bu da onu hayatın içindeki insandan, sahneyi de hayattan farklı kılar ¹³⁰. Performatif Yöntem’de, oyuncunun kutsallığı bu farklılığında gizlidir. Oyuncu, oyun tarafından maruz

¹²⁶Şahika Tekand, “Performatif Oyunculuk ve Sahneleme Yöntemi” (Basılmamış Notlar, İstanbul,2008)

¹²⁷JerzyGrotowski, **Yoksul Tiyatroya Doğru**, çev. Hatice Yetişkin, İstanbul, Tavanarası Yayıncılık.

¹²⁸y. a. g. e.

¹²⁹Verda Habif, “Antik Yunan’da Oyunculuk ve Çağdaş Uygulamalar”, 107 s.

¹³⁰Tekand, a. g. e.

bırakıldığı koşulları deneyimlerken, rol kişinin duygularını, tepkilerini anlamlandırır. Rol kişisi onun için ne Stanislavskiye anlamda kendi şahsi tarihinden yola çıkarak en doğal ve inandırıcı şekilde taklit edilmeye çalışılacak psikolojik bir inceleme konusu ne de Brecht'ye anlamda göstermecî bir teknikle sahne üzerinde yan yana duracağı bir malzeme olmalıdır. O, canlandırdığı karakteri onunla özdeşleşmek yerine kendisi için üçüncü tekil şahıs olarak konumlandırır ve kendisi için karakterin içinde bulunduğu nesnel koşullara eşdeğer koşullar yaratarak onun ruh halini anlamakla yükümlüdür¹³¹. Bu bakışın temelinde bu koşulların değişebilir ve değiştirilebilir olduğu bilincini oyuncuda ve seyircide uyandırmak yatar. Oyuncu da, iç aksiyonunun kaynağını rol kişinin duygusal durumunu belirleyen koşullara karşı hissettiklerinden elde etmelidir. Böylece, oyuncu ile rol kişinin birbirlerinin ardında bütün gerçeklikleri ve açıklıklarıyla görünür kılınarak süperpoze (hem yan yana hem de üst üste) ve saydam bir yapıda bir araya getirilmeleri amaçlanır¹³².

Tekand oyuncularıyla çalışırken “performatif neden” ile hareket etmelerini söyler. “Performatif neden” oyuncu için belirli bir aksiyonun belirli bir biçimde gerçekleşmesini zorunlu kılan nedendir¹³³. Oyuncunun duygulanımını belirleyen performatif neden, onun aynı anda üstlenmek zorunda olduğu oyunu oynayan olma (**game player**) ile aktörlük rolleri arasındaki çelişkidir. Bu iki edim çelişir çünkü, aktörlük ‘-miş gibi yapmak’ üzerine, oyunculuk (**game player**) ise gerçekleştirme üzerine kuruludur. Aktör için bu çelişki o anda yapmak zorunda olduklarında saklıdır¹³⁴. Çünkü, oyun temsil eder, karşısındaki şey gerçektir (performatif). Oyun bir şeyin ‘-miş gibisidir’ ancak kendisi olarak gerçektir.

“Metin ile sahne aksiyonu arasında reddedilemez yapısal bir çelişki doğal olarak vardır. Tekst sabittir ve bitmiştir. Gelişimini tamamlamıştır. Geçmiş zamana aittir. Oysa aksiyon, her seferinde tam da o anda yeniden ve yeni bir şekilde gerçekleşmektedir”¹³⁵

Oyunun yapısında var olan bu çelişkinin performansa dönüşmesi performatif oyunculuğun püf noktasıdır. Böylece, aktör yapabilirliği ve sınırlarıyla mücadele

¹³¹Y. a. g. e.

¹³²Tekand, a. g. e.

¹³³<http://www.studiooyunculari.com>

¹³⁴Y. a. g. e.

¹³⁵Şahika Tekand, “Performatif Oyunculuk ve Sahneleme Yöntemi” (Basılmamış Notlar, İstanbul,2008)

ederken sürekli olarak tekrarladığı hareketleri kendiliğinden (spontanca) yapmanın yolunu bulur¹³⁶.

“Performatif oyuncu, tekstin aktarmayı amaçladığı öyküyü, her performansta tam da o anda yeniden dinler ve algılar; ancak tekstin öyküsünü canlandırmaz. Yapması gerekenleri yapması gerektiği şekilde yaparken, tekstin öyküsünün kendiliğinden ifade edilmesini ve aktarılmasını sağlayacak olan performansın öyküsünü tam da o andaki aksiyonuyla şimdiki zamanda yeniden yaratır. Çünkü performansı, ancak yapıldığında var olabilenlerden müteşekkindir. Söze ya da yazıya tercüme edilememelidir.”¹³⁷

“Sahne yapma alanıdır”, diyen Tekand’ın tiyatrosunda yaratılan biçimde beden aksiyonunun niteliği de göz önüne alındığında Meyerhold’un etkisi de görülür¹³⁸.

Meyerhold’un, bedensel tepkilerin duygusal süreçlerden ortaya çıkmadığı, hatta tersinin daha geçerli olduğu düşüncesi ve buna dayanarak geliştirdiği duyguların arka plana atıldığı, dıştan içe yönelen fizikselleştirme üzerine kurulu oyunculuk tekniği Tekand’ın tiyatrosunda da etkilerini gösterir¹³⁹. Tekand’ın oyunlarında da matematiksel kesinlikte stilize hareket sistemleri görülür. Amaç, en doğal insani hareketlerden yola çıkarak en sentetik sonuca ulaşmaktır. Ve ulaşılan sentetik hareketler dizgesinin tartışılmaz bir itaatle yapılması Tekand’ın yöntemini canlandırmaya dayanan oyunculuk tekniklerinden ayırır.

Örneğin, **Evridike'nin Çılgılığı**'nda ana aksiyon, birbirini izleyen, sınırlı sayıda hareketten oluşan bir hareket dizgesinin zorlayıcı bir düzen içinde gerçekleştirilmesi ile oluşan bir matris üzerine oturtulmuştur. Tekand’a göre,

“Canlandırmaya dayanan bir davranış(taklit) ezberlenebilir. Ama yapmaya dayanan bir davranış sadece yapıldığı zaman gerçekleşir ve her gerçekleşmesi kendisi olarak yeganedir.”¹⁴⁰

¹³⁶Tekand, a. g. e.

¹³⁷a. g. e.

¹³⁸ Verda Habif, “Antik Yunan’da Oyunculuk ve Çağdaş Uygulamalar” (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2008), 99 s.

¹³⁹Habif, a. g. e.

¹⁴⁰Şahika Tekand, “Performatif Oyunculuk ve Sahneleme Yöntemi” (Basılmamış Notlar, İstanbul,2008)

3. BÖLÜM

OYUN İNCELEMESİ

3.1 ŞAHİKA TEKAND'IN YAZDIĞI OYUNLARIN İNCELENMESİ

Tekand'ın oyun yazma serüveni 1990 yılında başlamıştır. Bu serüven günümüze kadar sürmüş olmakla birlikte o yıldan bu yana Tekand yedi tane oyun yazmış ve bugün hala yazma çalışmalarına devam etmektedir.

Tekand'a göre, tragedya için birkaç ilke vardır: hesap vermek, günahlarının bilincine varmak ve bunların seyirci üzerinde gerçekten inandırıcı, kalıcı bir etki bırakması:

“Antik Yunan tragedyalarında çok açık bir şey vardır. İşlediğiniz günahın cezasını ödersiniz. Çağdaş hayatta hepimizin unuttuğu şey bu. Eğer gözden kaçırmayı başarıyorsanız, başarılı sayılıyorsunuz. Halbuki bir günah işliyorsanız, hesabını vermek zorundasınız ve bunu bu dünyada vermek zorundasınız. Ben biraz bu değerleri hatırlatmak istiyorum, hatırlanmasının zorunlu olduğu kanaatindeyim.”¹⁴¹

3.1.1 Gergedanlaşma

90'ların başında Theodoros Terzopoulos'un Bakkhalar'ını izledikten sonra **Gergedanlaşma**'nın ilk notlarını alan Şahika Tekand, oyunu izledikten sonra hissettiklerini şöyle anlatmaktadır:

“Bakkhalar'da beni asıl çarpan şey şuydu: Bir kere seyrettiğim şey tiyatroydu, 'evet işte tiyatro budur' dedirtiyordu bana, ikincisi de, en az performansın hedeflediğini iddia ettiği kadar gerçek bir şey vardı sahne üstünde. Mesela, hiçbir inandırıcılık sorunu yoktu.”¹⁴²

Gergedanlaşma'nın ilk notlarını aldıktan sonra iki tane Beckett oyunu sahneleyen sanatçı bu süre içerisinde Gergedanlaşma üzerine düşünmeye devam etmiş ve 1994'te **Gergedanlaşma**'nın yazım süreci bittikten sonra oyunu sahnelemiştir. O sene tiyatro festivaline gelen ve oyunu seyreden Terzopoulos, oyundan çok etkilenmiş ve oyundan sonra fuayede 'işte tiyatro bu' diye bağırmıştır¹⁴³. Terzopoulos ile ilk tanışmaları da bu şekilde olmuştur.

¹⁴¹Şahika Tekand, TRT “Hayat Artı” programındaki söyleşi (İstanbul)

¹⁴² Karaboğa, **a.g.e.**, 2008, 171 s.

¹⁴³ **y. a. g. e.**, 172 s.

Gergedanlaşma'nın kendisi için cesaret etmesi gereken bir iş olduğunu söyleyen sanatçı, metni yaklaşık bir hafta kadar bir süre içerisinde yazdığını fakat asıl uzun süren bölümün performansı bulmak ve kurmak olduğunu vurgulamaktadır. Bu oyun için yola çıktığında kafasındaki temel sorular ve sorunlar şu şekilde olmuştur:

“Ben bugün hayatta nelerden rahatsızım?; Kendimi ifade edecek şeyler bulmam lazım; İnsanların sorumluluk sınırlarının flulaşmasından, dünyalarının sığlaşmasından, insanların hayatın sorumluluğunu sırtlarına almamasından rahatsızım; 80'lerden sonra bütün dünyada yükselen bu 'dolce vita' hayalinden rahatsızım ve hiçbir şeyin aşlında çok da değişmediğinin farkındayım. Peki o zaman değişmiş gibi görünen ve müthiş süslenmiş, müthiş barışma noktaları ve anlaşma noktaları, uzlaşma noktaları bulmuş olan ve böyle yaşamaktan haz almadığım bu yeni hayatı sahnede kendim için nasıl anlatabilirim? Korkunç sloganvari ve dehşet oranda politik bir tiyatro da olabilirdi bu. Hayatta en nefret ettiğim şey başıma gelebilirdi. Orada başka bir sorun geliyor işte: Şimdiki zamanda sahnede ne olacak? Bu insanlara ne yapacağım, ne istiyorum? Oyuncular bir şeyler yapacaklar ama ne yapacaklar? Küçük sorumluluk alanları bulalım o zaman dedim... Ve burada da sorumluluk alanlarının içinde zorlayıcı aletler çıktı karşımıza.”¹⁴⁴

Gergedanlaşma oyununda sahne üç ana oyun alanına bölünmüştür. Birinci oyun alanında antik koroyu ansitan bir koro, ortadaki oyun alanında 'performatif' oyunlar, çeşitli aletler kullanılarak oyun oynayan oyuncuların hem oyuncu hem de rol kişisi olarak aynı koşullara maruz kaldığı episodlar yer almaktadır. Bir de göstermecî tarzda oynayan sunucunun oyun alanı vardır. **Gergedanlaşma**, Tekand'a göre üç üslubu bir sahnede birleştirmeye çalıştığı bir oyun olmuştur.

Metin, 'patchwork' şeklinde Trafik El Kitabı'ndan Hayvanlar Ansiklopedisi'ne, Meydan Larousse'a varana dek tiyatro edebiyatı dışındaki metinlerden derlenmiştir¹⁴⁵

Oyunda kırmızı kadife perdenin açılmasıyla ortaya çıkan ahşap zeminli çerçeve sahne, geleneksel anlamda sahne konseptini ifade edecek şekilde kesin olarak seyir yerinden ayrılmış bir alandır. Sahne üzerinde sahne / oyun alanı / yaşam katmanlarını eşzamanlı olarak var edebilecek bir düzen gerçekleştirilir. Sahnede tam arkada, oyunun başlama ve bitiş anlarını, seyrini belirleyecek olan, adeta antik bir koro, hem oyun içindeki hem de yaşamdaki otoriteyi ifade edecek ve

¹⁴⁴ Günsür, a.g.e.

¹⁴⁵ Sevin Okyay, **Radikal**, 6 Ekim 1998.

gerçekleştirecektir. Sahne üzerine yerleştirilmiş oyun aletleri (ki bunlar; üzerinde yürünen bir silindir, üzerinde koşulan bir tekerlek, içinde sekilen bir sek sek alanı, vb. gibi aletlerdir) ile belirlenen oyun alanı ve bunun içindeki küçük oyun alancıkları aynı hiyerarşik varolma alanlarını belirlemektedir. Bütün bunların önünde ise oyunu sunan, açan ve korodan aldığı emirler doğrultusunda oyun içinde yer alan küçük oyuncuları pratik olarak da yöneten bir sunucu bulunmaktadır.

Oyun, temel devinimi yürüme olan ve yukarıda da belirtildiği gibi çocuk oyunlarını ya da sirk gösterilerini çağrıştıran özel aletlerin üzerinde hareket eden ve bu sırada yaptıkları hakkında bir konuşma yapan oyuncuların, başarmak ve ödül almak için yarıştıkları, ödül olarak da sırtlarına takılan gösterişli gergedan boynuzları kazandıkları bir yarışma düzeni içinde gerçekleşir.

Bütününüyle yalnızca perform(icra) edildiğinde varolabilecek olana yönelen, edebi olandan arındırılmış, oyuncu tasarımına dayanan ancak tasarlanan her şeyi gerçekleştirme yetisine sahip olabilecek bir bedensel kapasite gerektiren bir oyunculukla epizodlar oynanır. Her epizodun oynanışından sonra koro, oyuncuyu ‘yeterli’ ya da ‘yetersiz’ şeklinde yargılar. Bu yargı gerçekten performans anının sonucu olmalıdır. Bu nedenle oyuncu, hem oyuncu, hem de rol kişisi "oyuncu" olarak aynı gerçek riski taşır. Ayrıca seyirciye oyunun başında dağıtılan bir değerlendirme formu, oyun sonunda seyirci tarafından doldurularak oyundaki oyuncular bu kez salta oyuncu olarak ‘yeterli’ ‘yetersiz’ şeklinde değerlendirilir ve oyunun oynandığı her sezon sonunda her oyuncu bütün sezon içinde aldığı değerlendirme sonucu belirtilerek bir basın ilanında ilan edilir¹⁴⁶. Sahnedeki risklerin tümü gerçektir.

Tekand bu oyunun kendisine çok şey öğrettiğini söylerken aynı zamanda oyunun her köşesinin de doğru çıktığını vurgulamaktadır. Hatta çoğu zaman yönteminin o ilk ana fikrinin ne olduğunu hatırlamak için **Gergedanlaşma**'ya geri döndüğünü de söylemektedir¹⁴⁷.

¹⁴⁶ www.studiooyunculari.com

¹⁴⁷ Günsür, a. g. e.

Tekand'a göre, 1994 yılının tiyatro festivalinde Terzopoulos'un oyundan çok etkilenmesinin nedeni, antik koro uygulaması ve 'performatif' oyunculardır¹⁴⁸.

1998 yılının Radikal gazetesinde Sevin Okyay oyuna dair düşüncelerini şu şekilde belirtmiştir:

*"'Gergedanlaşma', müthiş kondüsyon ve koordinasyon (anlık komutlara, ışık ya da sese koordine olma anlamında) gerektiren bir oyun. Gerçekten performatif, dıştan komutlara göre oynandığı için de aynısı bir daha oynanamaz nitelikte. Aslında politik bir oyun ama, eski tarz politik oyunlardan çok farklı, seyirciyi birebir kendisiyle karşı karşıya getiriyor. Bireyin sistem içinde başarmaya çalıştığı takdirde ne kadar zavallılaştığını, komikleştğini ve kendisi olmaktan çıktığını sergiliyor. Tiyatro geleneğinin unsurlarını kullanırken, bu gelenekle neredeyse arsızcasına dalga geçen bir oyun, bir anlamda üslubu üslupsuzluk olan bir oyun."*¹⁴⁹

Tekand için radikal bir deneme olarak saydığı **Gergedanlaşma**, 'Performatif Sahneleme ve Oyunculuk Yöntemi'nin ilk halkası olarak varsayılabilir.

Studio Oyuncuları, **Gergedanlaşma** adlı oyun ile 8. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali'nde yer almış ve 1998 Ekim ayında teması "Kesişme Noktasında Tiyatro-2000'e Doğru" olan Uluslararası Mot Tiyatro Festivali'ne çağırılmıştır. Yapıt, 6. Genç Balkan Tiyatrosu ve Ankara Uluslararası Tiyatro Festivali'ne katılmıştır.

Bu oyunun oyuncu kadrosu ise şu şekildedir:

Şahika Tekand, Cem Bender, Yaman Ceri, Gökmen Tokgöz, Karin Ataoğlu, Banu Fotocan, İtir Arditi, Gökhan Küçük, Yiğit Özşener, Hakan Milli, Ulushan Ulusman, Nükhet Akkaya, Akın Cınbarcı, Savaş Mutlu, Sara Alkan, Ahmet Sarıcan, Ridade Tuncel, Ceyda Aşar, Derya Tokgöz, Ulgar Manzakoğlu, Nilgün Kurtar, Başak Arıkan, Mahir Cura.¹⁵⁰

3.1.2 (Oyun)cu

Şahika Tekand, sistem içinde artık iyice değerini yitiren "insan" ı ve "insani olan"ı hem pratik hem de düşünsel anlamda tüm gerçekliğiyle ama eğlenceli bu oyunla seyirci karşısına getirmeli diye düşünmüş ve **(Oyun)cu** adlı oyunu tasarlamıştır.

¹⁴⁸ Karaboğa, a. g. e.

¹⁴⁹ Okyay, a. g. e.

¹⁵⁰ www.studiooyunculari.com

Oyunda sabit bir metin yoktur. Seyircilerin oyuna girmeden önceki seçtiği kelimelerle şekillenen doğaçlama bir metin söz konusudur. Bu yüzden her oynanan oyun sadece oynandığı ana aittir. Tekrarı olmayacaktır. Çünkü Tekand'a göre tiyatro canlı olmasıyla birlikte “şimdiki zaman”ın sanatıdır. Böyle olması zorunlu olan ve böyle olmazsa olamayacak olan tek sanat dalıdır. Bu yüzden Tekand (Oyun)cu'da sahne ve seyir yeri için süreç gerçek kılınmalı diye düşünmüştür. “Canlandırma”nın “sonuç”taki etkisi yerine “gerçekleşenin” “süreç” teki gerçekliğine vurgu yapılmalıdır. O zaman sahnede olup biten her şey, tam da olup bittiği anda gerçekleşmelidir. Tekand bu nedenle “oyun” kurarken sahnede gerçekleşmesi mümkün olmayan her şeyin elenmesinden ve oyunu gerçekten sahnede olabilecek olanlara dayandırılmasından yana olmuştur. Bu hem oynayan hem de seyreden açısından tam da orada ve tam da şimdi olup bitenlerin gerçekliği konusundaki zorlamaları ve inandırıcılığı dolayısıyla da haz sorununu kendiliğinden ortadan kaldırır. Tekand'a göre oyuncu, oyunu oynuyor “muş gibi” yapmamalı, gerçekten oyun oynamalıdır¹⁵¹.

(Oyun)cu'nun konusu ve aynı zamanda oyun aracı “insan” ve yeni dünya sistemi içinde gittikçe daralan ve insanların de gittikçe daha az dönüp baktığı, gittikçe daha az önemseyip paylaştığı insanın küçük ve önemsiz dünyasıdır. Seyirci, televizyon ve bilgisayarın uzaklaştırıcı etkisiyle çevresinde olup bitenlere karşı edindiği risksiz ve güvenli tanıklık hali yerine, gerçekten olup bitenlerle olup bittiği anda ve mekanda karşılaşarak, üstelik de bunların gerçekleşmesine neden olacak koşulları yaratan ve sahne yaşantısının kaderini belirleyen unsurlardan biri haline gelerek “oyun”cu, oyun alanı içinde oyun oynama maharetine sahip olmalıdır. Söz konusu olan tiyatro ise bu beceri fiziksel ve duygusal olan kapsamıdır. Oyuncu, yarattığı kişisel öyküsünü değil, bu öykünün şimdiki zamanda yarattığı duygusal gerçekliği ve bunun dışavurumundaki cesaret ve teslimiyeti önemsemelidir. Oyunun haz kaynağı öykülerin ne olduğu değil, bu öykülerin ortaya çıkardığı şimdiki zaman gerçekliği olmalıdır.

Gergedanlaşma'da “oyuncunun sahne teslimiyeti” ve “oyun oynama samimiyeti” fiziksel dışsal zorunluluklar aracılığıyla gerçekleştirilmiştir. Bu

¹⁵¹ Şahika Tekand, “Fotoğrafların Dili: [“Oyun”cu]”, **Tiyatro...Tiyatro... Dergisi**, 43 s.

uygulamada ise oyuncu, bütün bu zorunlulukları içselleştirmelidir. (“**Oyun**”)cu’da oyuncular “canlandırmamalı”, “anlatmalı”dır. Oyuncuların “oyunu” gerçekçi değil, gerçek olmalıdır. Oyunda önemli olan seyircinin, “anlatılanın” değil ”anlatının” gerçekliğine inanmasıdır. Çünkü “anlatım”, “şimdiki zaman”ın sonucudur. Oyuncunun yapması gereken, anlattıklarının tam da anlattığı anda kendisinde yarattığı duygusal değişikliğe tüm samimiyetiyle teslim olarak şimdiki zamanın gerçekliğinin ortaya çıkmasına izin vermek ve buna çaba harcamaktır. Aynı zamanda beceri aracılığıyla bunun izlenmeye değer bir oyun süreci yaratmasını sağlamaktır. (**Oyun**”)cu’da oyuncunun tasarım aşaması ile icra aşamasını eşzamanlı hale getirmek, virtüöz ile tasarlayarak seyircideki etkiyi önemsemeyi ve samimiyetsizliği kendiliğinden engelleyen, riskleri gerçek kılan bir oyun koşulu bulunmaktadır. Oyun alanı, oyun zamanı oyun kuralları, sahnede olup bitenin bir oyun olduğu gerçeğini hiç unutturmayacak şekilde işletilmelidir.

Oyun(cu)’da seyirciler oyuna girmeden önce ne, kim ve nerde sorularına yanıt olabilecek birer sözcük yazarlar. Oyunun bir sirk, bir gece kulübü ya da bir kabareyi andıran birinci bölümünde bu sözcüklerden dördü o gün oynanmak üzere yine seyirciler tarafından kur’a ile seçilir. Bunlar oynanacak olan oyunlar, oynanacakları ana kadar bu sözcükleri bilmezler. Her oyuncunun kendi sözcüğü üzerine kuracağı oyunu için belli bir süresi vardır. Kur’a şans ve risk faktörünü oyuncu için de seyirci için de yaşamdaki kadar gerçek, oyunu da eğlenceli kılar¹⁵². Böyle bir kurgu içinde oyuncunun, verili aksiyonu yapıyormuş gibi değil, gerçekten yapması ve ne yapıyorsa şimdiki zamanda yapması sağlanmaktadır. Bütün bunlar da oyun kuralları içine oturtulmaktadır. Oyuncu da belirlenen kurallar çerçevesinde oyunu oynamak zorundadır. Kural bozmanın bile kural haline getirilmesi gereken bu yapıda sahne üzerindeki bütün öğeler ve aksiyonlar birbirinin vazgeçilmez parçası haline gelir ve performans alanı içinde her şey birbirinin nedeni ve aynı zamanda sonucudur.

Bu oyunun oyuncu kadrosu ise şu şekildedir:

Şahika Tekand, Cem Bender, Sevtap İnel, Kıvanç Ergun, Banu Fotocan, Yaman Ceri, Yiğit Özşener, Ulushan Ulusman, İtir Arditi, Derya Durmaz, Akın

¹⁵²Tekand, a. g. e.

Cınbarcı, Savaş Mutlu, Karin Y. Ataoğlu, Gökmen Tokgöz, Hilal Karakaş, Hakan Milli, Sara Alkan.¹⁵³

3.1.3 Oidipus Üçlemesi (Oidipus Nerede? / Oidipus Sürgünde / Evridike'nin Çılgılığı)

Antik Yunan'ı ve müziğini seven Şahika Tekand, Antik Yunan müziğini dönem dönem başucu müziği gibi dinlediğini söylemektedir. Sanatçı, **Oidipus Nerede?**'yi ilk yazmaya başladığında Türkçe'de o müziğin sonucunu nasıl elde edebileceği üzerine çok düşünmüş ve Türkçe'de sesler aramaya başlamıştır. Oyunun temelini oluşturan kim, ne, nerede, nereye, nasıl, neden soruları da kendisine çok yardımcı olmuştur. Antik Yunan müziğinin kendisinde uyandırdığı duygulara dair Tekand şunları söylemektedir:

“Antik Yunan’da bir parça vardır, hiç beklenmedik bir ses duyarsınız bir yerinde; bir santur bir melodi çalarken, bir erkek sesi girer ve “zzzh” ya da “zh” gibi tek bir heceyi seslendirir. O büyük ihtimalle bir kelimenin bölünmüş bir halidir ama orada bir nida olarak girer ve asıl çarpıcılık da orada başlar: Dinlediğiniz belki basit bir aşk şarkısıdır; öyle trajik bir şey de dinlemiyorsunuzdur ama o minicik hecelerden elde edilen müzikal sonuç beni her seferinde büyüler.”¹⁵⁴

Tekand, **Oidipus Nerede?**'yi ilk yazarken 'kim' sorusunu bir yere yerleştirebildikten sonra devamının çok kolay geldiğini söylemektedir. Tekand'a göre 'kim' sorusunun cevabı daha sonrası için büyük bir anahtar olmuştur. Daha sonra onların 'keyword'ler haline gelmesiyle birlikte, üç tragedya da kim, ne, neden, nasıl anahtar sözcükleri üzerinden oluşmuştur. Sanatçı, bir tek, en son **Evridike'nin Çılgılığı**'nda ilk defa bir yargı belirttiklerini söylemektedir¹⁵⁵.

Metinde, sahnede tasarımında hatta ışıktaki basitliği ve sadeliği tercih eden sanatçı bununla ilgili görüşlerini şu şekilde anlatmaktadır:

“Seve seve bulduğum şeyleri her seferinde bir imtihana tabi tutuyorum. Çok sınırlayıcı ve daha en başında gerçekten cendere gibi bir şey oluyor, fakat o buluş anlarının ben hep o cenderenin içinden çıktığına inanıyorum. Eğer çok konforunuz varsa buluşa bir alan kalmıyor gibi geliyor bana. Yani sıkışmayı o basitliğe ulaşmak için özellikle yaratmak gerekiyor galiba. Doğruyu söylemek gerekirse Bauhaus'un hala çok doğru şeyler söylediğine de

¹⁵³ www.studiooyunculari.com

¹⁵⁴ Günsür, a. g. e.

¹⁵⁵ y. a. g. e.

inanyorum ben. Evet... Fonksiyonel değilse kullanmıyorum ve basitliği o sağlıyor. Yani süs olabilecek, gerçekten işin aslına ait olmayan, sadece alılmayıcının zevkini okşamaya yönelik ne varsa önce onları ayıklıyorum. Ardından gerçekten kendi zevkimle yüzleşmeye başlıyorum ve bu iki şeyi barıştırmaya çalışıyorum. Sonrasında sahiden şöyle bir imkan çıkıyor; yapmak istediğinizin içinde, vazgeçtiğiniz her şey için, başka formda onları yeniden geliştirmenin bir yolunu muhakkak buluyorsunuz.”¹⁵⁶

Tekand, bu basitlik daha fonksiyonel ve daha inandırıcı bir şekilde, var olması gerektiği gibi kullanıldığı zaman işin doğru sonuca vardığını söylemektedir: *“O ilk süslerden kaçıyorum ve o zaman işi kurtarıyorum.”¹⁵⁷*

Oidipus Üçlemesi ile Tekand, bir yandan mitlere dönerek ideolojik bir tutumla çağdaş insana tragedyayı hatırlatırken, diğer yandan tiyatrunun doğduğu yere dönerek tiyatroya oyunsallığını iade etmektedir.

“Günümüz insanı tragedyasını yitirdi. Büyük projelerini, ilkelerini, inançlarını, yüce erdemlerini terk etti. Yaşamı değiştirmekten, soru sormaktan, merak etmekten vazgeçti. Yaşama uzlaşarak 'yaşamı oyun haline getirme'yi yeğledi. Çağdaş insanın görmezden geldiği tragedyası budur”¹⁵⁸

Oidipus Üçlemesi'nde metni gerçekleştiren sahne aksiyonunun en temel ögesi ışıktır. Üç oyunda da birinci kural olarak bütün oyuncular ışık tarafından yönetilirler. Oyuncuların sahne üzerindeki çabalarını gerçek kılan ışığın onlarla oynadığı oyundur. Oyuncu ancak ışık yandığı zaman ve ışığın yanış süresi boyunca görülebilir ve konuşabilir. İzleyicinin sahne üzerinde gördüğü şeyi ışık belirlerken, ışığın aksiyonu bir öyküyü de ifade eder. Aynı zamanda tıpkı bir kamera gibi işlev görerek algıyı odaklar.

Ayrıca **Oidipus Nerede**'de aydınlanmayı, **Oidipus Sürgünde**'de sorguyu ifade eder. **Evridike'nin Çılgılığı**'nda ise ışık karşı konulan oyun kuralı olarak düzenin var edici alanının dışına çıkma önermesi için bir araçtır. Üç oyunda da ışık, hem oyunun anlamında saklı bulunan, hem de sahnede tam da o anda var olan gerçeğe ulaşmanın tek aracıdır ve ışık tarafından *“oyuncunun performansında kayıtsız şartsız bir gerçeklik yaratılırken rol kişilerinin varlığını ve kaderini inandırıcı kılan bir seyir süreci yaratılır”¹⁵⁹*. Bir bulmaca düzeni içinde ışığın ve

¹⁵⁶ y. a. g. e.

¹⁵⁷ y. a. g. e.

¹⁵⁸ <http://www.studiooyunculari.com/plays/oidipusnerede.htm>

¹⁵⁹ <http://www.studiooyunculari.com/plays/oidipusnerede.htm>

oyuncuların hareketi ile hem seyirci hem de Oidipus için gerçek bir keşif süreci yaratılarak, yaşam/oyun/sahne ve insan/rol kişisi/oyuncu eşzamanlılığının sağlandığı **Oidipus Nerede**'de 'yaşamın oyun haline getirilmesinin aksine yaşam, oyunla sorgulanır. Bir rol kişisi olarak Oidipus'un ve Oidipus'u oynayan oyuncunun maruz kaldığı durumları eşit kılan şey de ışığın oyuncuyu maruz bıraktığı hareket düzeninden gelir. Bu düzen hem Oidipus'un kaderini hem de sahne üzerinde şimdiki zamanda gerçekleşen oyuncu performansının kaderini oluşturur. Böylece kutulardan oluşan bir konstrüksiyon içerisinde hareket eden oyuncu ışığın verdiği ipuçlarını takip etmek durumunda bırakılır. Bu da bir çeşit köşe kapmaca oyununa döner. Sonuç olarak da Oidipus'u oynayan oyuncu, soruların cevaplarını arıyormuş gibi yapmaz, kutular içerisinde maruz bırakıldığı aksiyonla gerçekten bir arayış içindedir. Örneğin, repliğini söyleyebilmek için, gerçekten ışığı yanmakta olan kutuya doğru koşmak zorundadır.

Bu durumda o oyuncu için gerçek bir fiziksel zorluktur. Bu performans gerçekleşirken hiçbir şey rastlantısal da değildir. Bütün oyun aynı fiziksel zorluklar içerisinde, aynı şekilde tekrarlanabilir olarak tasarlanmış ve çalışılmıştır. Ancak, her sahnelenişte oyuncunun deneyimlediği süreç, şimdiki zamana ait bir gerçeklik taşır. Bulmaca soru sormayı ve cevap aramayı pratik olarak da zorunlu kılan bir tasarımdır¹⁶⁰.

Bu nedenle oyun tekstinde geçen tüm sorular uygulamada öne çıkarılmıştır ve oyun adeta bu sorular üzerine oturtulur. Oyunun dilinin müziğini de esas olarak bu sorular belirler:

“KORO - Kimmm...//

Kim bu//

Kim bu elini kana boyayan//

Kim bu elini kana boyayan

Delfi'deki kutsal kayadan zorlu bir cürümle suçlandırılan?//

(BÜYÜK ES)

Kimmm?//

¹⁶⁰Habif, a. g. e.

(BÜYÜK ES)¹⁶¹

Oidipus Üçlemesi'nin ikinci oyunu olan **Oidipus Sürgünde**'de ise, oyun, Oidipus hakkında bilinenlerin ve inanılanların kuşkuyla karşılanarak yeniden sorgulanmasını ve yargılanmasını; görünenin ardındaki gerçeğin ortaya çıkarılmasını amaçlayan bir mahkemedir adeta. Oyuncular, kişisel alanları ifade eden kutulara sıkışmışlardır. Bu alanların sınırlayıcılığı ile ışığın sorgulayıcı niteliği arasındaki gerilim bir mahkeme oyunu içinde gerçekleşerek, Oidipus'un yaptıklarının ve başına gelenlerin ardındaki gerçeğe ulaşılır. Işık tarafından, hem oyuncuların hem de rol kişilerinin kişisel sorumluluk alanlarında, tutumlarını açıkça belli etmek zorunda bırakılmaları, hem sahnedekileri, hem de seyirciyi gerçek bir muhakeme sürecine zorlar. Böylece seyircinin ışıkla birlikte davranarak Oidipus'un kuşkusunu ve sorgulayıcı tutumuna ortak olması sağlanır. İzleyici oyunla beraber sorar, kuşku duyar, cevap arar: "*KORO + THESEUS – Neden soru soramıyorum?*"¹⁶²

Evridike'nin Çılgılığı da insani değerler ve yasalara bağlılık arasında sıkışıp kalan bireyin trajedisidir. Devlete karşı görevler, yazılı olmayan ahlak kurallarıyla çatışır. Bu çatışma, birey ve toplum arasında, bilinç ve yasa, kurallar ve etik değerler arasında birçok başka çatışmayı da içinde barındırır. Bu tema, adaletin yokluğunu defalarca kez yaşayarak öğrenmiş olan günümüz insanının kendi içindeki temel çatışmayla doğrudan ilişkili olduğu için oyunda özellikle vurgulanmıştır. **Evridike'nin Çılgılığı**'nda ana aksiyon, birbirini izleyen, sınırlı sayıda hareketten oluşan bir hareket dizgesinin zorlayıcı bir düzen içinde gerçekleştirilmesi ile oluşan bir matris üzerine oturtulmuştur. Oyuncuların sahne üzerindeki aksiyonunun yapısını belirleyen bu matris, tam da şimdiki zamanda gerçekleşen bir oyun yaratmaktadır. Oyuncu için, diğer iki tragedyada olduğu gibi sahne üzerindeki bütün riskler gerçektir. Işığa karşı sorumlu olan oyuncular, bu oyunda, ek olarak sınırlı hareket dizgesinin ortaya çıkardığı bir dizi zorunluluğa tabidirler. Bu zorunluluklar oyunun yapısına bağlı olarak işlemektedirler. Sınırlı sayıdaki hareketler, çağdaş yaşamda bağımsız birer birey olduklarına ikna edilen ancak sistem tarafından zorunlu bırakıldıkları verili bir alanda, önyargılar ve korkularla yaşayan çağdaş insan

¹⁶¹Şahika Tekand, "Oidipus Nerede?", Prologos ve 1. Episodion, İstanbul,2003.

¹⁶²Şahika Tekand, "Oidipus Sürgünde", 4.Epizod, İstanbul, 2004.

davranışını ifade etmektedir¹⁶³. Zorunlu hareketlerin hızlı ve şaşırtıcı değişimi ile oluşan oyun düzeni, zorlayıcı oyun kuralları ile sahneyi adeta bir simülasyon alanına, oyuncu performansını da güvenlik ipi bulunmayan bir cambazının gösterisindeki gerçekliğe kavuşturmaktadır.

Üç oyunda da gerçek zamanlılık ışık aksiyonunun mucizesiyle sağlanmıştır. Işık, zamanın sınırlarını belirleyerek mekanın kullanımını da yönlendiren bir araçtır. Işığın otoritesi oyuncu için tartışılmazdır. Bu nedenle oyuncunun performansında kayıtsız şartsız bir gerçeklik yaratılırken rol kişilerinin varlığını ve kaderini inandırıcı kılan bir seyir süreci yaratılır. Işığın hareketi aynı zamanda çağdaş iletişim araçları televizyon, internet gibi bilgilenme yollarını; *misinformation*, *disinformation*, *zapping*¹⁶⁴ gibi çağdaş yaşamda maruz kalınan ve uygulanan bilgilenme sürecine ait yöntemleri simgelerken şimdiki zamanda gerçekleşen performans düzeninde de sorgulayarak, yarım bırakarak, örterek, tuzak kurarak pratik olarak da var eder.

Örneğin **Oidipus Nerede**'de bir kare bulmaca düzeninde kurulmuş 12 küpten oluşan yapı, skene binasının kesiti, oyuncak bebek evi kesiti, bulmaca kutusu, multivizyon ekranları, televizyon, bilgisayar ekranı gibi şeyleri çağrıştırır ve sonuç olarak bunların hepsi çağdaş insanın içinde bir piyon olarak işlev gördüğü düzeni anlatmaktadır. Aynı zamanda bu bulmaca kutusu reel olarak da oyunun böyle oynanmasını zorunlu kılan kurallara göre şekillendirilmiş oyun alanıdır. Bu alan, yaşamda insanın, tragedyada rol kişilerinin maruz kaldığı kaderi, oyuncular için oyun süresince gerçek hale getiren bir simülasyon kutusudur. Böylece üç ayrı katman yaşam/oyun/sahne ve/veya insan/rol kişisi/oyuncu eşzamanlı olarak var edilir¹⁶⁵.

Oidipus Sürgünde'de, hem oyuncuların hem de rol kişilerinin kişisel sorumluluk alanlarında, tutumlarını açıkça belli etmek zorunda bırakıldıkları bir sorgulama düzeni içinde, hem sahnedekiler, hem de seyirci için gerçek bir muhakeme süreci yaratılır.

¹⁶³Tuluğ Ülgen, "15. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali" ve "4. Uluslararası Tiyatro Olimpiyatları" Program Kitapçığı, 2006, 95 s.

¹⁶⁴a. g. e.

¹⁶⁵y. a. g. e.

Evridike'nin Çılgılığı'nda ise söz konusu konstrüksiyon yıkılmıştır ve oyuncuların içine giremeyeceği bir hal almıştır. Bu nedenle oyuncular bu yıkık yapının dışında konumlandırılmışlardır. Böylece biryandan var olan düzenin Thebai'nin mağdur olduğu savaşta adeta yapı bozumuna uğradığı ifade edilirken diğer yandan üçlemeye son noktayı koyan bu oyun düzenin kendi araçlarıyla kendini yıkmasını takiben kuralların ve dayatılmış koşulların dışına çıkarak bu düzene itiraz etmenin mümkün olduğunu göstermektedir¹⁶⁶.

Üç oyunda da aksiyonun vazgeçilmez parçalarından biri olan koro, metinlerdeki duyguların ve kavramların bedenselleştirilmiş halidir. Bu nedenle metinde koronun sahip olduğu önemi onun sahnedeki varlığından bağımsız olarak düşünmek neredeyse imkansızdır. Koronun gerçekleştirdiği bu bedenselleştirme iki düzeyde olur: vokal ve görsel¹⁶⁷. Bunlardan birincisi metnin vokal varlığı sayesinde, ikincisiyse oyunda kullanılan hareket sistemi sayesinde gerçekleşir.

“KORO - Heyhat!

*Daha ne acılar bekliyor Oidipus'un kızlarını
Aklım karardı kaldı/ aklım karardı kaldı
Bu belanın bir çaresi var mı”¹⁶⁸*

Örneğin, **Evridike'nin Çılgılığı'**nda oyunun başında önce hecelerle konuşmaya başlayan koro, konuşmasına, sonra kelimeler, daha sonra da cümlelerle devam eder. Oyun boyunca koronun dili vokal özellikleri açısından kullanımı gerilimi arttıran bir özelliğe sahiptir. Dolayısıyla koronun vokal varlığının, oyunda gerilimin akıcı kılınmasında büyük önemi vardır.

“KORO – Şa /şa /şa

*Şaşıp kalıyor aklım/ bulanıp kararıyor
Düşünceler çarpışıyor kafamda
Bocalamaktayım/bocalamaktayım
Bocalamaktayım artık korkunun rüzgarında”¹⁶⁹*

¹⁶⁶ **a. g. e.**, 100 s.

¹⁶⁷ **Habif, a. g. e.**

¹⁶⁸ Şahika Tekand, “Evridike'nin Çılgılığı”, Epizod 4, İstanbul 2005-2006.

¹⁶⁹ Şahika Tekand, “Evridike'nin Çılgılığı”, Epizod 4, İstanbul 2005-2006.

Oyun genelindeki vokal kullanımında da gözlenen amaç, oyunun kendi müziği ile aynı öyküyü oluşturabilmektir. Sözcüklerin ve dilin oluşturduğu ritim ve renk de performansın öyküsünün bir parçası haline gelmektedir. Örneğin, kabullenişteki sessiz isyanın müziği, bu isyanın sahnede var edilmesinde önemli rol oynamaktadır¹⁷⁰. Bu isyan, müziğin sürekli olarak kreşendoya doğru gidip kısa bir patlamanın sonunda birden sönmesiyle hissettirilir.

“Çünkü ben dili müzik gibi kullanıyorum. Ayrıca Antik Yunan Tragedyası sahnelerken onun kendi ritmini ve sesini önemsemelisiniz. Türkçe gibi bu yapıya oturtulması zor bir dili, kendi yapısını bozmaksızın her ülkeden seyircinin anlayabileceği bir ritme oturtmak açıkçası benim için çok keyifli bir şeydi.”¹⁷¹

Oidipus Üçlemesi yurt dışında birçok festivale katılmış ve oradaki yönetmenler ve akademisyenler tarafından da büyük beğeni ile karşılanmıştır. Tekand’ın şu sözleri de adeta bu durumu doğrular gibidir:

“Oidipus Nerede?’yi Delphi’ye ilk götürdüğümüzde gerçekten dünyada çok az sanatçının başına gelebilecek bir şey geldi başımıza. Oyundan dışarı çıktığımızda bütün kadronun ayakları yerden kesilmişti ve aşağıya baktığımızda, hayatımız boyunca tapığımız yönetmenler, profesörler oradaydı ve bizi havaya kaldırıyorlardı. Bütün dünyanın özlediği bir şey vardı ve bence oyunda onu buldular. Bu direnç noktasını bütün dünya özlemişti ve bu oyunda, bu yöntemde o umut ışığını gördüler. Oidipus Sürgünde’yi Belçika’da oynadığımızda yine çok enteresan bir şey oldu. Festivali düzenleyenler seyirci gelecek mi diye merak ediyorlardı ama 900 seyirci vardı ve oyun bittiğinde arkadaşlarım 12-13 kez selama çıktılar.”¹⁷²

Oidipus Nerede?, dünyaca ünlü Japon yönetmen Tadashi Suzuki’nin başkanlığını yaptığı Japan Performing Arts Foundation (Japon Sahne Sanatları Vakfı) tarafından düzenlenen Shizouka Bahar Festivali’ne Haziran 2003 tarihinde temsil vermek üzere davet edilmiş ve aynı zamanda ‘Japonya’da Türkiye Yılı’ programına da dahil edilmiştir¹⁷³.

Oidipus Sürgünde, ilk kez Mayıs 2002 tarihinde 13. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali çerçevesinde perde açtıktan sonra Delphi’ye davet edilmiş ve burada düzenlenen Antik Oyunlar Festivali’nde, aralarında farklı ülkelerden tiyatro eleştirmenlerinin, akademisyenlerin ve sanatçılarının da yer aldığı seçkin bir seyirci

¹⁷⁰ y. a. g. e.

¹⁷¹ Şahika Tekand, Erem F. Kargül ve Yavuz Meyveci, “Oidipus Şimdi Sürgünde”, **TurkishTime**.

¹⁷² Ahmet Meriç Şenyüz, “Şahika Tekand’la söyleşi”, **Radikal**, 19 Kasım 2005

¹⁷³ <http://www.turkjapan2003.org/tj2003tur/oidpus.asp>

topluluğu karşısında büyük başarı kazanmış ve dakikalarca ayakta alkışlanmıştır. İlk gösterimini 2004 yılında 14. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali kapsamında yapan **Oidipus Üçlemesi**'nin ikinci oyunu olan ve Tekand tarafından yazılıp yönetilen **Oidipus Sürgünde** adlı oyun, İstanbul Uluslararası Tiyatro Festivali, Avrupa Kültür Merkezi Delphi ve Studio Oyuncuları ortak yapımı olarak gerçekleştirilmiştir. Slovenya'daki Expono 2005 Festivali'nde seyirci oylarıyla "en iyi oyun" seçilen Studio Oyuncuları'nın **Oidipus Sürgünde** adlı yapıtı, aynı yıl Brüksel'de düzenlenen Türkiye Festivali'nde Bozar Theatre'daki temsillerinde, sahnelenişi ve icrası ile "dahice", "dehanın ışıklarla dansı" ve "muhteşem bir çağdaş sanat şöleni" gibi olumlu eleştiriler almıştır¹⁷⁴.

Oidipus Üçlemesi'nin sonuncu oyunu olarak sahnelenmiş olan **Evridike'nin Çılgılığı** ise, 2006 yılında 4. Uluslararası Tiyatro Olimpiyatları'nın kapanış oyunu olarak ilk gösterimini yapmış ve Japonya Toga Festivali'nde büyük başarı kazanmıştır. Ayrıca Bosna'da da "Cesur Yeni Dünya" ödülüne layık görülmüştür.

Oidipus Nerede oyunun kadrosu rol dağılımına göre şu şekilde sıralanmıştır:

Şahika Tekand (Iokaste), Cem Bender (Oidipus), Ulushan Ulusman (Teiresias), Ulgar Manzakoğlu (Kreon), Utku Gündüz, Gamze Paker (Işık-oyuncu), Ridade Tuncel (Koro / Korinthos'lu Haberci / Haberci), Arda Kurşunoğlu (Koro / Laios'un Kölesi / Haberci), Özge Dayan (Koro / Haberci), Hakan Milli (Koro), Ozan Gözel (Koro), Nilgün Kurtar (Koro), Ahmet Sarıcan (Koro), Hakan Turutoğlu (Koro), Erdem Topuz (Koro), Nedim Zakuto (Koro), Özlem Özhabeş (Koro), Serap Daştan (Koro).

Oidipus Sürgünde oyunun kadrosu ise şu şekildedir:

Şerif Erol (Oidipus), Cem Bender (Polineikes), Kerem Karaboğa (Kreon), Ulushan Ulusman (Theseus), Arda Kurşunoğlu (Antigone), Ridade Tuncel (İsmene), Utku Gündüz (Işık-oyuncu), Ahmet Sarıcan, Ozan Gözel, Nedim Zakuto, Nilgün Kurtar, Gülşah Karahasan, Hakan Turutoğlu, Tuluğ Ülgen, Ali Soyer, Umut Kırçalı, Zeynep Papuççuoğlu, Korhan Soydan, İlksen Gözde Olgun, Gizem Bilgen, Ersel Parlar, Şirin Parkan (Işık-oyuncu).

¹⁷⁴ <http://www.tiyatrom.com>

Son olarak **Evridike'nin Çılgılığı** oyununda ise oyuncu kadrosu şu şekilde olmuştur:

Şahika Tekand (Evridike), Cem Bender (Haimon), Yiğit Özşener (Tereisias), Gökhan Küçük (Kreon), Arda Kurşunoğlu (Antigone), Ridade Tuncel (İsmene), Ahmet Sarıcan, Gülşah Karahasan, Hakan Turutoğlu, Deniz Karaoğlu, Umut Kırçalı, Zeynep Papuççuoğlu, Özgür Özcan, Jaki Baruh, Atilla Çoşar.

3.1.6 Karanlık Korkusu

Karanlık Korkusu oyununda, çağdaş insanın, sistemi işleten bir oyun taşına dönüşmesini, oyuncuların gerçek zamanda maruz kaldıkları "oyun" kuralları ile şekillenen eğlenceli ama bir o kadar da zorlayıcı bir sahne aksiyonu içinde var olma mücadelesi verdikleri ve oyun alanının adeta bir simülasyon odasına dönüştüğü bir sahneleme düzeni içinde ifade eder. Sözü geçen "simülasyon odası" olgusu ise akla Baudrillard'ın "simülakrlar düzeni"¹⁷⁵ üzerine düşüncelerini getirir. Bu, estetik bir bakış olmanın yanı sıra günümüz dünyasının düzeni ve çağdaş insanın bu düzen içindeki konumuna da gönderme yapan politik bir bakıştır.

Karanlık Korkusu, çağdaş insanı, sistemi işleten bir oyun taşına dönüşmesini, oyuncuların gerçek zamanda maruz kaldıkları "oyun" kuralları ile şekillenen eğlenceli ama bir o kadar da zorlayıcı bir sahne aksiyonu içinde varolma mücadelesi verdikleri ve oyun alanının adeta bir simülasyon odasına dönüştüğü bir sahneleme düzeni içinde ifade eder. Oynanan oyunun ve kurallarının, gerçek zamanda öğrenilmesi süreci hem oyuncu hem de seyirci için eşzamanlı bir deneyim gerçekleştirir. Oyunun özgün müziği, sahne aksiyonunun oluşum sürecine bağlı olarak kompozite edilmiş olmasına karşın, performans sırasında sahne aksiyonunu manipüle eder ve sahne aksiyonunun bizatihi kendisinin şimdiki zamandaki en temel varlık koşullarından biri haline gelir. Beş rol kişisi, aynı koşullarda farklı tepkiler vererek var olmaya çalışırlar. Beş oyun kişisinin monologları belli bir matris düzeninde iç içe geçer. Bu beş monologu hem simultane hem de süperpoze (hem yan

¹⁷⁵Oğuz Adanır, **Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler**, Hayal Et Kitap, İstanbul 2008, 18 s.

yana hem de üst üste) var edecek şekilde örülmüş konuşma örgüsü, sistem içindeki çağdaş kentli insanı ifade eden bir tek ana karakterin monologunu oluşturur.

“Oyuncu 3- Pek çok kez “konuşma sanatı ve dinleme sanatı” seminerlerine (bacak bacak üstüne atma komutu / oyuncu yapar) katıldım. Tabi çuvalla para. Ama farkettim ki bütün bunlar insanı değiştiriyor. (sağa doğru otur komutu gelir/oyuncu yapar) Boşuna değil. Estetik yönde. bakışını değiştiriyor. (düz otur komutu/oyuncu anlamaz/ ışık keser/ tekrar verir) (tekrar düz otur komutu/oyuncu yapar) Şimdilerde daha iyi anlıyorum böyle her şeyin sanatsallaşmasını. Dinliyorsun. Sakince ve ilgili bir ifadeyle. Anlamasan da. Sanatsal bir dinleme. (sola doğru oturma komutu/oyuncu cevap vermez/ışık keser)

Oyuncu 5- Evet ortam insanı kıskırtıyor, fırsatları yakalamaya çalışıyorum. Ama bazan öyle bir nokta geliyor ki sanki ne bileyim (bacak atar/ışık keser)

Oyuncu 2-insanın kendini ifade edebilmesi için gerekli koşulların da yerine gelmesi gerekir yani öyle değil mi?.. (sandalye düzeltme hareketi komutu/oyuncu anlamaz/(ışık keser)

Oyuncu 1- Herşey den önce fırsat eşitliği ... evet fırsat eşitliği.. Herhalde bir sınırı olsa gerek ama olmazsa da olmaz. Durmadan başkalarının konuşmalarını sabırla dinlemem gerektiğini hep düstür edindim ama bir yere kadar...”¹⁷⁶

Karanlık Korkusu, en doğal insan hareket ve tepkilerinden en soyut sonuca varmayı hedefleyen bir sahneleme düzeni içinde gerçekleşir.

Tekand, böyle bir oyun yazmasına sebep olan kentli insanın hali için şunları söylemektedir:

"Hepimiz uzun zamandır adeta önümüze konulan ve yaklaştıkça daha uzağa götürülen parlak hedeflerin peşinde çabalayıp duruyoruz. Bütün bir dünya vaadediliyor ama nedense yaşadığımız alanlar ve çevremiz gittikçe küçülüyor. Bütün olup bitene seyirci haline getirilip, televizyon karşısında dünyayı ele geçirdiğimiz yanılgısını gerçek kabul ediyoruz. Başkalarının acılarına dönüp bakacak, değiştirmek ve müdahale etmek için parmağımızı kımıldatacak cesaretimiz kalmıyor. Bu gerçekten çok acıklı bir durum."¹⁷⁷

Karanlık Korkusu'nda çağdaş kentli insan; sistemde var olmaya çalışan yedi monologun iç içe geçerek tek bir karakterin monologunu oluşturan konuşma örgüsü ve en doğal insan hareketlerinden en soyut sonuca ulaşmayı hedefleyen bir sahneleme düzeni içinde anlatılmaktadır. Çağdaş kentli insanın düşünce sisteminin irdelendiği ve davranış özelliklerinin ortaya çıktığı, konuşma, hareket, ses ve ışığın birbirlerini var eden, birbirlerine mecbur oldukları bir oyun süreci oluşmaktadır.

¹⁷⁶ Şahika Tekand, “Karanlık Korkusu”, İstanbul, 2008.

¹⁷⁷ [http:// www.tiyatrom.com](http://www.tiyatrom.com)

Şahika Tekand çalışmalarında, oyuncularının performansını her zaman en üst sınırlarına çekecek şekilde; onları ritim, düşünce, duygu ve fiziksel açıdan zorlamayı ve tasarladığı paralel algısal süreçler içinde uyarlamayı tercih etmektedir.

İlk kez 2008 yılında 16. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali'nde sahnelenen, 2009'da yurtdışında Belçika ve Hollanda'da oynanan yine Şahika Tekand tarafından yazılıp, yönetilen **Karanlık Korkusu** adlı oyun, 0090 Festivali kapsamında sahnelendiği Brüksel, Antwerp ve Rotterdam'da büyük ilgi görmüş, aynı yıl İstanbul Kültür Sanat Vakfı ile Cultures France'in ortaklaşa yürüttükleri "Fransa'da Türk Mevsimi" kapsamında da Paris'te Théâtre du Gymnase tiyatrosunda oynanmıştır¹⁷⁸.

Karanlık Korkusu'ndaki oyuncu kadrosu ise şu şekildedir:

Şahika Tekand, Şerif Erol, Arda Kurşunoğlu, Ridade Tuncel, Ahmet Sarıcan.

3.1.7 On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus)

Anti-Prometheus, bireysel küçük dünyasına sıkışmış, hayata müdahale etme yeteneğini ve büyük umutlarını ve uzun vadeli projelerini, kısa vadeli ve küçük kazanımlara feda etmiş, kendisine sunulan küçük konforlar aracılığıyla çevresine ve çevresindeki insanlara, sorunlara duyarsızlaştırılmış, maruz bırakıldığı bilgi bombardımanı içinde giderek farklı bir anlamda bilgisizleşmiş ve sonuçta cahilleştirilmiş çağdaş insanın tragedyasıdır. Dünyaya müdahale etme yeteneğini terk ederek, umudu sistemin kendisine vaadettiklerinden ibaret görmeye çalışan çağdaş insanın tragedyası, ışık, ses, dekor gibi temel sahne elemanları ile oyuncu arasında gerçekleşen zorlu bir mücadele aracılığı ile ifade edilmekte ve bu mücadele oyunun ana eksenini oluşturmaktadır.

Oyun, ateşi insanlığa armağan ederek kendini feda eden Prometheus gibi sisteme karşı çıkarak "sistemin mahkumu" olmak yerine, gönüllüce "sisteme mahkum olanlar"ın görmezden geldikleri tragedyalarını, ironik bir metin ve performans diliyle sergiler. Oyuncuların zorlu oyun koşullarına maruz bırakıldığı ve

¹⁷⁸ <http://www.studiooyunculari.com>

oyunun iki dilliliğinin, oyuncunun yönelişini belirleyen gerekli ve zorunlu koşulları oluşturduğu, sahne elemanlarının bizatihi varlıklarının zorlayıcı oyun kurallarına dönüştüğü oyunda, hem sahne hem de seyir yeri için “gerçek” bir paylaşım ve performans süreci yaratılmaktadır.

Oyunun temel malzemesi sandalyedir. Sandalye varlığı itibarıyla, birinci bölümde taşınacak bir yük, ikinci bölümde bir arzu nesnesi, üçüncü bölümde de sahip olunan, hem oyuncunun hem de rol kişinin oyun içinde elde etmek için uğraştığı ve pratik olarak da bağlandığı mülk ve statü / dinlenme aracı olarak kendini gösterirken, oyuncuların oyun içindeki hareket formlarının nesnel ve zorunlu, “performatif nedeni”ni teşkil eder¹⁷⁹.

Oyuncu/rol kişisi-sandalye ilişkisi (bağlanma) bir çeşit tersten Prometheus-kaya ilişkisini ortaya koymayı amaçlar. Rol kişisi ve oyuncu, sahne üzerinde varolan iki katmanda, fiili oyun ve oyun teksti katmanlarında, her an süperpoze bir şekilde varolur ve sahnede geçen her sözcük, her cümle, her ifade bu iki duruma da karşılık gelecek şekilde (eş zamanlı, eş anlamlı, süperpoze) double code taşıyacak şekilde tasarlanmıştır. Oyun metninin her anı hem oyuncunun hem de rol kişinin repliklerinin eşzamanlı ve eş anlamlı şekilde üstüste oturtulmasıyla örülüdür.

“OYUNCU 2- Ben...orada...orada olması gerekenleri... yerlerine... Onun için şimdi bilemiyorum...”

OYUNCU 1 - ne yapılması gerektiğini bilemiyorum burada ...Neden burada olduğumu da...

OYUNCU 2-Bir yanlışlık olmasın?

OYUNCU 5-Hayır...

OYUNCU 1 - Yanlış... yanlış birşey söylemek ya da yanlış anlaşılma istemem...

OYUNCU 6 - burada böyle tuhaf...

burada olan ben olmam genellikle. Ben...

OYUNCU 5- Hayır”¹⁸⁰

¹⁷⁹ y. a. g. e.

¹⁸⁰ Şahika Tekand, “On Adımda Unutmak – AntiPrometheus”, İstanbul, 2010.

Oyuncu hareketleri, yapılan işin getirdiği zorunlu formun soyutlanması ile ortaya çıkar. Bu hareketler, nesnel zorunluluktan çıkarak yeni, sahneye ait soyut bir dil, yeni bir gramer ortaya çıkarır. Oyun metninde yer alan rol kişileri, beden işçiliği yaparken başka bir koşulda sınıf atlama imkanı yakalamış, çok çaba harcayarak bunu bir ölçüde başarmış, asal motivasyonunu sahip olmak ve sahip olduklarını korumaktan alan çağdaş insandır. Adeta bu kişiler, orta sınıf ideolojisinin vücuda gelmiş halleridir. En korktukları şey ellerindekileri, elde edilmişleri kaybetmektir. Bu nedenle hiç düşünmeksizin sistemin kurallarına teslim olurlar. Performansın içindeki “oyun”un oyuncularını ise, sahnenin oyun öncesi kuruluşu için sandalye taşımaktayken, oyun alanına alınarak sahne üzerindeki statüsünü değiştiren ve süreç içinde oyunun kurallarını seyirci ile birlikte öğrenerek, oyun düzeninin dilinin asal aktarıcısı haline gelen ve oyun alanında kalabilmek ve “oyuncu” statüsünü kaybetmemek için delicesine çabalayan oyuncularlardır.

Oyun alanı içindeki hareketin kuralları sadece o oyun alanının ihtiyaçları ile ortaya çıkar. Kendisinden başka hiçbir neden ve amaç taşımazlar. Oyunun düzeninin soyutluğu, hiç bir “miş gibi” taşımayan performansın katıksız bir gerçeklikle varolmasının koşullarını sağlar. Seyirci bu irrasyonel oyun düzeninin içinde gerçekleşen performansa tanık olurken, sisteme mahkum olan çağdaş insanın irrasyonel özelemlerine, çabasına, kendinden vazgeçişine de tanık olur. Prometheus’u hatırlamayan, hatta Camus’nun dediği gibi bugün Prometheus’la karşılaşsa onu neredeyse linç edecek olan çağdaş insanın, bu hafıza kaybının bedelini, kendi varlığı ile ödeyişine tanık olur. Birbirine göre “öteki”leştirilerek gerçeği kavramaktan uzaklaştırılanların, aslında sisteme göre “öteki”likleriyle aynı kaderi paylaşmalarının, “oyun” haline getirilen “hayat” gerçeğinin, sahnede gerçekleşen “oyun” gerçeği aracılığı ile ortaya konulduğu bir süreç yaratılır. Tam bu noktada Almanca ve Türkçe, birbirinden farklı iki “dil” olarak sahnede yan yana bulunurken, bu iki “dil” ile oynayan oyuncular ve seyreden seyirciler, “oyun düzeninin dili”ni tıpatıp aynı koşullara maruz kalarak öğrenirler. Oyunda farklı dillerde konuşan oyuncuların ortak dili, insani, doğal tepki ünlemleri ile varedilir. Bu sesler ayrıca oyunda bir müzik parçası gibi değerlendirilecek olan konuşma örgüsünün, sözü geçen anlamdaki sessel değerini zenginleştiren bir nitelik taşır.

“OYUNCU 3 – Ha!

OYUNCU 2- Ha!

OYUNCU 5- Ha!

OYUNCU 3- Şükürler olsun!

OYUNCU 1- Ha!”¹⁸¹

Oyun metninde baştan itibaren çeşitli şekillerde ortaya çıkan sayılar, verilen ya da edinilen bilgileri başlıklandırırken, giderek komutlar halinde ortaya çıkar. Metinde baştan beri duyduğumuz sayıların, birer komut olarak tekrarlanması da oyunun müziğinin ayrılmaz bir parçası olacaktır. Sistemin sesi sayılar aracılığı ile kendini duyuracaktır.

2010 yılında Türkiye (İstanbul 2010 Avrupa Kültür Başkenti), Almanya (Ruhr 2010 Avrupa Kültür Başkenti) ve Yunanistan’ın (Atina & Epidauros Festivali - Hellenic Festival) içinde olduğu ve Kuzey Ren Westfalya Eyaleti Entegrasyon Bakanı Armin Laschet tarafından desteklenen geniş kapsamlı, uluslararası bir proje olan PROMETHIADE’nin kapsamında **Zincire Vurulmuş Prometheus** adlı oyunun konsepti çerçevesinde, Almanya, Yunanistan ve Türkiye’den seçilen birer sanatçının yönettiği üç prodüksiyon, dünya kültür mirası kapsamına alınmış mekanlarda sergilenmek üzere gerçekleştirilmiştir. PROMETHIADE projesinin merkezinde, Avrupa kültürünün kurucusu kabul edilen Prometheus, mitolojik bir figür olarak yer almaktadır.

Türkiye’den Şahika Tekand’ın yazıp yönettiği “10 Adımda Unutmak **Anti-Prometheus** adlı oyun Almanya/Essen Zollverein Vakfi prodüktörlüğünde, Studio Oyuncuları ve İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları’nın ortaklığıyla, Yunanistan’dan Theodoros Terzopoulos’un yönettiği oyun İstanbul 2010 Avrupa Kültür Başkenti prodüktörlüğünde, Almanya’dan Rimini Protokoll’un çalışması Hellenic Festival prodüktörlüğünde gerçekleşmiştir. Proje kapsamındaki oyunların gösterimleri, 2010 yılının Temmuz ayı boyunca Atina/Hellenic Festival, İstanbul ve Essen’de gerçekleştirilmiştir¹⁸².

¹⁸¹ Tekand, a. g. e.

¹⁸² <http://www.studiooyunculari.com>

Türk ve Alman oyuncuların birlikte oynadığı **Anti-Prometheus** oyunun kadrosu ise şekildedir:

Stephen Appleton, Cem Bender, Markus Haase, Selen Kartay, Jochen Lengenfelder, Yiğit Özşener, Ahmet Sarıcan, E. Çağlar Yigitoğulları

3.2 STUDIO OYUNCULARI'NIN SAHNELEDİĞİ OYUNLARIN İNCELENMESİ

1992-1993 sezonundan beri sahnelediği oyunlarla Türkiye’de ve yurt dışında birçok festivale katılmış olan Studio Oyuncuları bugüne kadar toplam 13 oyun sahnelemiştir. Bunlardan iki tanesi Studio Oyuncuları’nda eğitim görüp, orada yetişmiş ve sahne almış oyunculara aittir. Oyunların tarihsel olarak sıralanmış hali oyun künyeleriyle birlikte şu şekildedir:

- **Mutlu Günler [1993]**

Yazan: Samuel Beckett

Yöneten: Şahika Tekand

Sahne Tasarımı: Esat Tekand

Kostüm Tasarımı: Esat Tekand

Oyuncular: Şahika Tekand, Cem Bender

Konu: Oyun, bir kadın ve onun mutlu günlerinin aslında hiç uyumadığı ama belki de uyuyabildiği ve eğer uyumuyorsa tam uykusu geldiği anda çalan dong sesi ile uyumaya karşı diretildiği, etrafın ağaçsız ve parlak toprağın ise kuru ve karıncalarla dolu olduğu bir ortamda geçer¹⁸³.

Studio Oyuncuları 1992-1993 sezonunda **Mutlu Günler** adlı oyunla ilk kez 5.Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali’ne davet edilmiştir.

¹⁸³ <http://www.studiooyunculari.com>

- **Beş Kısa Oyun [1994]**

Yazan: Samuel Beckett

Yöneten: Şahika Tekand

Yönetmen Yardımcısı: Kıvanç Ergun

Sahne Tasarımı: Esat Tekand

Kostüm Tasarımı: Esat Tekand

Müzik: Zeynep Gedizlioğlu

Oyuncular: Cem Bender, Karin Yereçyan, Sara Alkan, Sevtap İnel, Murat Ergun, Mehmet Atak, Banu Fotocan, Şafak Sözen, İtir Arditi, Kıvanç Ergun, Mark Levitas, Tümay Nazik, Yeşim Özsoy, Nükhet Akkaya, Yaman Ceri

Sahne Arkası: Sanem Öge, Ahmet Sarıcan, Telma Berberyan

1993-1994 sezonunda Tekand, Beckett'in kısa oyunlarından beşini dünyada ilk kez bir program içinde toplamış ve profesyonel sahnede seyirci karşısına getirmiştir. Şahika Tekand tarafından yönetilen bu oyun da 6. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali'nin konuğu olmuş ve çeşitli Balkan ülkelerinde festivallere katılmıştır¹⁸⁴.

- **Gergedanlaşma [1996]**

Yazan / Yöneten: Şahika Tekand

Sahne Tasarımı: Esat Tekand

Işık Tasarımı: Esat Tekand

Kostüm Tasarımı: Esat Tekand

¹⁸⁴ a. g. e.

Oyuncular: Şahika Tekand, Cem Bender, Yaman Ceri, Gökmen Tokgöz, Karin Ataoğlu, Banu Fotocan, İtir Arditi, Gökhan Küçük, Yiğit Özşener, Hakan Milli, Ulushan Ulusman, Nükhet Akkaya, Akın Cınbarcı, Savaş Mutlu, Sara Alkan, Ahmet Sarıcan, Ridade Tuncel, Ceyda Aşar, Derya Tokgöz, Ulgar Manzakoğlu, Nilgün Kurtar, Başak Arıkan, Mahir Cura

Konu: Oyun, temel devinimi yürüme olan ve yukarıda da belirtildiği gibi çocuk oyunlarını ya da sirk gösterilerini çağrıştıran özel aletlerin üzerinde hareket eden ve bu sırada yaptıkları hakkında bir konuşma yapan oyuncuların, başarmak ve ödül almak için yarıştıkları, ödül olarak da sırtlarına takılan gösterişli gergedan boynuzları kazandıkları bir yarışma düzeni içinde gerçekleşir¹⁸⁵.

- **Oyun Sonu [1998]**

Yazan: Samuel Beckett

Yöneten: Şahika Tekand

Yönetmen Yardımcısı: Karin Yereçyan

Sahne Tasarımı: Esat Tekand

Kostüm Tasarımı: Esat Tekand

Oyuncular: Uğur Koza, Akın Cınbarcı, Sedat Kalkavan, Sevtap İnsel

Sahne Arkası: Güven İnce

Konu: Kör ve kötürüm olan yaşlı efendi Hamm ile dizlerindeki sakatlık sebebiyle oturamayan hizmetçisi Clov deniz kenarında küçük bir evde yaşarlar. Ancak konuşmalarından anlaşıldığı üzere dışarıda hiçbir şey yoktur. Ne deniz, ne güneş, ne de bulutlar kalmıştır. İki karakter birbirlerine bağımlı olsalar bile yıllardır didişmektedirler ve oyun boyunca da bunu sürdürürler. Clov sürekli gitmek ister ancak bunu başaramaz. Hamm'in bacakları olmayan anne ve babası Nagg ile Nell

¹⁸⁵ a. g. e.

sahnenin kenarındaki çöp varillerinde yaşarlar ve varilden dışarı yemek istemek ya da birbirleriyle budalaca kavga etmek için çıkarlar¹⁸⁶.

- **Gitgel Dolap [1998]**

Yazan: Harold Pinter

Yöneten: Şahika Tekand

Yönetmen Yardımcısı: Deniz Atamtürk

Sahne Tasarımı: Esat Tekand

Kostüm Tasarımı: Esat Tekand

Oyuncular: Sedat Kalkavan, Yiğit Özşener

Sahne Arkası: Akın Cınbarcı, Hakan Milli, Sara Alkan, Savaş Mutlu, Ulushan Ulusman

Konu: Ben ve Gus adlı kiralık katiller kendilerine verilen görevi yerine getirmek için geldikleri bir bodrum katındadırlar. Sadece adı bilinen Wilson tarafından verilen emre göre görevleri bekledikleri odada kapı açıldığında gelen kişiyi öldürmektir. Oyunun başlangıcında Ben yatağa uzanmış gazete okumaktadır. Gus ise hareketlidir. Gus sürekli soru sormaya başlar. Onlardan sonra temizliği kim yapıyordur, yattıkları yataklarda onlardan önce birileri yatmış mıdır? Gus'ın soruları gittikçe artmaktadır. Aldıkları para ne kadar azdır, Wilson gelir mi, en son öldürdükleri kız kimdir vs... Gus iç kapıdan çıkmışken mikrofondan bir haber gelir Ben'e dışarıya açılan kapıdan geleni öldürmesi emredilir. Kapı açılır gelen Gus'tur¹⁸⁷.

¹⁸⁶ y. a. g. e.

¹⁸⁷ a. g. e.

- **(Oyun)cu [2000]**

Tasarlayan / Yöneten: Şahika Tekand

Sahne Tasarımı: Esat Tekand

Kostüm Tasarımı: Esat Tekand

Oyuncular: Şahike Tekand, Cem Bender, Sevtap İnsel, Kıvanç Ergun, Banu Fotocan, Yaman Ceri, Yiğit Özşener, Ulushan Ulusman, İtir Arditi, Derya Durmaz, Akın Cınbarcı, Savaş Mutlu, Karin Y. Ataoğlu, Gökmen Tokgöz, Hilal Karakaş, Hakan Milli, Sara Alkan

Müzik: Zeynep Gedizlioğlu

Konu: Bu oyunun konusu ve aynı zamanda oyun aracı “insan” ve yeni dünya sistemi içinde gittikçe daralan ve bizlerin de gittikçe daha az dönüp baktığı, gittikçe daha az önemseyip paylaştığı “insanın küçük ve önemsiz dünyası”.Seyirciler oyuna girmeden önce ne, kim ve nerde sorularına yanıt olabilecek birer sözcük yazarlar. Oyunun bir sirk, bir gece kulübü ya da bir kabareyi andıran birinci bölümünde bu sözcüklerden dördü o gün oynanmak üzere yine seyirciler tarafından kur’a ile seçilir. Bunlar oynanacak olan oyunlar, oynanacakları ana kadar bu sözcükleri bilmezler. Her oyuncunun kendi sözcüğü üzerine kuracağı oyunu için belli bir süresi vardır. Kur’a şans ve risk faktörünü oyuncu için de seyirci için de yaşamdaki kadar gerçek, oyunu da eğlenceli kılar¹⁸⁸.

- **Oidipus Nerde? [2002]**

Tasarlayan / Yöneten: Şahika Tekand

Sahne Tasarımı: Esat Tekand

Işık Tasarımı: Esat Tekand

Kostüm Tasarımı: Esat Tekand

¹⁸⁸ a. g. e.

Yönetmen Yardımcıları: Ulushan Ulusman, Utku Gündüz, Özlem Özhabeş,
Gamze Paker

Oyuncular: Şahika Tekand (Iokaste), Cem Bender (Oidipus), Ulushan
Ulusman (Teiresias), UlgarManzakoğlu (Kreon), Utku Gündüz-Gamze Paker (Işık-
oyuncu), Ridade Tuncel (Koro / Korinthos'lu Haberci / Haberci), Arda Kurşunoğlu
(Koro / Laios'un Kölesi / Haberci), Özge Dayan (Koro / Haberci), Hakan Milli
(Koro), Ozan Gözel (Koro), Nilgün Kurtar (Koro), Ahmet Sarıcan (Koro), Hakan
Turutoğlu (Koro), Erdem Topuz (Koro), Nedim Zakuto (Koro), Özlem Özhabeş
(Koro), Serap Daştan (Koro)

Konu: Günümüz insanı tragedyasını yitirdi. Büyük projelerini, ilkelerini,
inançlarını, yüce erdemlerini terketti. Yaşamı değiştirmekten, soru sormaktan, merak
etmekten vazgeçti. Yaşama uzlaşarak 'yaşamı oyun haline getirme'yi yeğledi.
Çağdaş insanın görmezden geldiği tragedyası budur. Bir bulmaca düzeni içinde ışığın
ve oyuncuların hareketi ile hem seyirci hem de Oidipus için gerçek bir keşif süreci
yaratılarak, yaşam/oyun/sahne ve insan/rol kişisi/oyuncu eşzamanlılığının sağlandığı
"OidipusNerede"de 'yaşamın oyun haline getirilmesi'nin aksine yaşam, oyunla
sorgulanır¹⁸⁹.

- **Oidipus Sürgünde [2004]**

Yazan / Yöneten: Şahika Tekand

Sahne Tasarımı: Esat Tekand

Işık Tasarımı: Şahika Tekand / Esat Tekand

Kostüm Tasarımı: Esat Tekand

Yönetmen Yardımcıları: Utku Gündüz, Ulushan Ulusman

Prodüksiyon Asistanları: Nedim Zakuto, Özlem Özhabeş, Nilgün Kurtar

Oyuncular: Şerif Erol (Oidipus), Cem Bender (Polineikes), Kerem Karaboğa
(Kreon), Ulushan Ulusman (Theseus), Arda Kurşunoğlu (Antigone), Ridade Tuncel
(İsmene), Utku Gündüz (Işık-oyuncu)

¹⁸⁹ a. g. e.

Koro: Ahmet Sarıcan, Ozan Gözel, Nedim Zakuto, Nilgün Kurtar, Gülşah Karahasan, Hakan Turutoğlu, Tuluğ Ülgen, Ali Soyer, Umut Kırçalı, Zeynep Pabuççuoğlu, Korhan Soydan, İlksen Gözde Olgun, Gizem Bilgen, Ersel Parlar, Şirin Parkan (Işık-oyuncu)

Konu: Çağdaş insan, kendi eliyle yarattığı yazgısını yönetemedi. Soru sormayı, cevap aramayı unuttu. Kuşku duymaktan vazgeçti. Sonuçları kabullenmenin kolaylığı, nedenleri araştırmanın huzursuz coşkısına tercih edildi. Yaratma ve değiştirme umudu, yerini sunulanı tüketmeye bıraktı. Doğru olduğuna inandığını savunma cesaretini yitirdi. İnanacak bir doğrunun olması, ilkelerini savunma zorunluluğu olasılığından bile rahatsız olur hale geldi. Çağdaş insan kuşkularından ve sorularından vazgeçmeyi kabul ettiği an, bugün içine gömüldüğü ve görmemek için elinden gelen bütün çabayı gösterdiği kendi tragedyasını kendi elleriyle hazırladı.

- **Evridike'nin Çılgılığı [2006]**

Yazan / Yöneten: Şahika Tekand

Sahne Tasarımı: Esat Tekand

Işık Tasarımı: Şahika Tekand

Kostüm Tasarımı: Esat Tekand

Yönetmen Asistanları: Özlem Özhabeş, Ayşegül Cengiz Akman, Verda Habif, Nilgün Kurtar, Ulushan Ulusman, Tulu Ülgen

Oyuncular: Şahika Tekand (Evridike), Cem Bender (Haimon), Yiğit Özşener (Tereiasias), Gökhan Küçük (Kreon), Arda Kurşunoğlu (Antigone), Ridade Tuncel (İsmene)

Koro: Ahmet Sarıcan, Gülşah Karahasan, Hakan Turutoğlu, Deniz Karaoğlu, Umut Kırçalı, Zeynep Pabuççuoğlu, Özgür Özcan, Jaki Baruh, Atilla Coşar

Işık Masasındaki Oyuncular: Ayşegül Cengiz Akman, Nilgün Kurtar

Konu: "Ötekinin hakları", "ifade, inanç ve düşünce özgürlüğü", "hukukun adil uygulandığı", "savaş" gibi kavramlar öne çıkarılarak tasarlanan Evridike'nin Çılgılığı'nda ana aksiyon, birbirini izleyen, sınırlı sayıda hareketten oluşan bir hareket dizgesinin zorlayıcı bir düzen içinde gerçekleştirilmesi ile oluşan bir matris üzerine

oturtulmuştur.

Bu matris, Antigone'nin, haksız bir iç savaş sonucunda iki erkek kardeşinin birbirini öldürmesi ve bu haksız kardeş savaşı sayesinde devlet yönetimini ele geçiren Kreon tarafından hain ilan edilerek mezar hakkı elinden alınan kardeşini, insan onuruna yakışır şekilde gömmesi ile ortaya çıkan, varolan yasalar ve etik ilkeler çatışması içinde tutum almaya zorlanan bireylerin, cevaplamaları ve çözüme varmaları gereken ana soruyu, sahne üzerinde performansın ana öyküsü ve asal aksiyonu haline getirmektedir¹⁹⁰.

- **Karanlık Korkusu [2008]**

Yazan / Yöneten: Şahika Tekand

Dekor ve Kostüm Tasarımı: Esat Tekand

Işık Konsepti ve Tasarımı: Şahika Tekand

Ses Konsepti ve Tasarımı: Şahika Tekand (Oyunda kullanılan müzik örnekleri Zeynep Gedizlioğlu bestelerinden alınmıştır.)

Yönetmen Yardımcıları: Verda Habif, Nilgün Kurtar, Seray Özdemir

Oyuncular: Şahika Tekand, Şerif Erol, Arda Kurşunoğlu, Ridade Tuncel, Ahmet Sarıcan

Işık – Sinyal – Müzik: Özgür Özcan, Selen Kartay, Nilgün Kurtar

Konu: "Karanlık Korkusu", çağdaş insanın, sistemi işleten bir oyun taşına dönüşmesini, oyuncuların gerçek zamanda maruz kaldıkları "oyun" kuralları ile şekillenen eğlenceli ama bir o kadar da zorlayıcı bir sahne aksiyonu içinde varolma mücadelesi verdikleri ve oyun alanının adeta bir simülasyon odasına dönüştüğü bir sahneleme düzeni içinde ifade eder¹⁹¹.

¹⁹⁰ a. g. e.

¹⁹¹ a. g. e.

- **Apartman [2008]**

Yazan / Yöneten: Ridade Tuncel

Oyuncular: Ridade Tuncel, Umut Kırcalı, Gülşah Karahasan, Demet Bendik, Başak Keser, Özgür Özcan, İsmail Başöz, Murat Mahmutyazıcıoğlu

Işık: Gülce Oral

Konu: Tek başına hiç bir anlam üretmeyen "ses kayıtları" ve "oyuncu aksiyonları" nı bir araya getirerek aklın tüm uyarılarına rağmen, seyredeni kolayca etkisi altına alan, sahnedeki her şey bütün yapaylığı ve apaçıklığı ile dururken, seyredenin onların "gerçekliğine" inanmakta hiç zorlanmadığı bir süreci var etmektedir. Modern yaşamın gereklilikleri olarak önümüze dayatılan tüm eylemler, düşünceler ya da tüketim nesnelerinin "gerçekliğini" hiç tartışmaksızın kabul edişimiz ve teslim oluşumuz gibi...

- **Üç...İki..1000 [2009]**

Tasarlayan / Yöneten: Umut Kırcalı

Oyuncular: Umut Kırcalı, Hakan Turutoğlu, Erhan Çene, Anıl Dinç, Gülşah Karahasan

Konu: İlk oyun, üç rol kişinin dışarıdan verilen komutları uygulama çabasını ve sonucunda yapılan derecelendirmeyi koşulsuz kabul edişini komik bir dille anlatırken ikinci oyun, insanın sahip olduğu tek bilginin ölüm olmasına rağmen kurguladığı hayatını ve kendi sonunu hazırlayışını, sahnedeki oyuncunun sadece 1'den 1000'e kadar sayışı ile anlatmaktadır¹⁹².

- **On Adımda Unutmak (Anti-Prometheus) [2010]**

Yazan / Yöneten: Şahika Tekand

Sahne Tasarımı: Esat Tekand

Işık Tasarımı: Şahika Tekand

Kostüm Tasarımı: Esat Tekand

¹⁹² a. g. e.

Yönetmen Yardımcıları: Ayşe Draz, Verda Habif, Selen Kartay, Nilgün Kurtar

Oyuncular: Stephen Appleton, Cem Bender, Markus Haase, Selen Kartay, Jechen Lengenfelder, Yiğit Özşener, Ahmet Sarıcan, E. Çağlar Yiğitoğulları
Işık ve Komut Masası Oyuncuları: Verda Habif, Selen Kartay, Nilgün Kurtar

Konu: Oyun, bireysel küçük dünyasına sıkışmış, hayata müdahale etme yeteneğini ve büyük umutlarını ve uzun vadeli projelerini, kısa vadeli ve küçük kazanımlara feda etmiş, kendisine sunulan küçük konforlar aracılığıyla çevresine ve çevresindeki insanlara, sorunlara duyarsızlaştırılmış, maruz bırakıldığı bilgi bombardımanı içinde giderek farklı bir anlamda bilgisizleşmiş ve sonuçta cahilleştirilmiş çağdaş insanın tragedyasıdır ¹⁹³ .

¹⁹³ a. g. e.

SONUÇ

“Çürüyen bir toplumda, sanat doğru sözlüyse, çürümeyi de yansıtmak zorundadır. Ve toplumsal görevinden kaçmadığı sürece, sanat dünyanın değişebileceğini göstermeli, değişmesine yardım etmelidir.”¹⁹⁴

Günümüz toplumu ilerleyen zamanla birlikte değişime uğramaktadır. Bu değişim zamanın akıcılığında büyük bir hızla olmakta ve sanat anlayışı da değişen toplum anlayışına ve dünya gündemini oluşturan unsurlara göre hızla kabuk değiştirmektedir. Sanatın, toplumdaki değişikliği, yenilenmeyi, toplumun estetik algısını, ideolojik algısını, siyaseti, medyayı, ilerici ve gerici konumlanmaları, bunların estetik algılarını kısaca ülkesindeki ve dünyadaki tüm kültür alanını ne kadar takip edebildiği onun başarısında önemli bir etkidir. Sanatçı, takip etmesi gereken alanın büyüklüğü ve bu alandaki enformasyon fazlalığına direnebilmek için sürekli değişimin izini sürmeye mahkumdur. Sanatçı ancak bu yolla içinde yaşadığı toplumun ve dünyanın problemleri karşısında estetik tavır gösterebilir.

Günümüzde Türkiye’de ve dünyada, bunun ve aksinin birçok örneğiyle karşılaşılabilir. Gündemi takip ederek toplumdan uzak kalmayan bir sanat anlayışı, toplumdaki değişimi aslında adına takip ettiği, aynı enformasyon fazlalığına maruz kalan alımlayanına doğruyu söylemekle yükümlüdür. Gündemle ve popüler olanla hem bu kadar iç içe olup hem de buna tavır geliştirememek iki sonuç verecektir. Ya sanatçı o popülerliğin içinde kaybolacaktır ya da yalan söyleyecektir. Seyircisine yalan söyleyecektir çünkü yaptığının çağa uygun olduğu savındadır. Popülerliğin içinde kaybolmamak için yeni gibi görünecektir. Ama aslında Fischer’in de dediği gibi toplumsal görevinden kaçmış olacaktır.

Sanatçının yeniyle olan mücadelesi günümüzde birçok biçimle karşımıza çıkmaktadır. Performans sanatı ve Happening gibi gösteriler farklı biçim anlayışlarına örnek verilebilir. Kendisi bir gösteri sanatı olan tiyatrunun ise yeni biçimlerle ilişki kurmaması ve onlardan etkilenmemesi mümkün değildir. *“Sanatın kendisi bir toplum gerçeğidir.”¹⁹⁵*

¹⁹⁴ Ernst Fischer, **Sanatın Gerekliliği**, çev. Cevat Çapan, 9. Basım, De Yayınevi, İstanbul, Şubat 1968, 49 s.

¹⁹⁵ y. a. g. e, 48 s.

Çağdaş sanat anlayışıyla çağımız insanı değişen zaman ve yaşam koşullarıyla birlikte tiyatro ve diğer sanat dallarıyla ilişkisini yeniden tanımlama fırsatını yakalamıştır. Tiyatronun yeni biçimlerle olan ilişkisinin bir ürünü olarak kendini var eden çağdaş tiyatro anlayışı çağdaş insanın günümüz koşullarındaki hayatı yeniden algılama, tanıma ve tanımlama sürecinden doğmuştur. Bu sürecin ilerleyişinde günümüz Türkiye'sine bakıldığı zaman çağdaş tiyatro anlayışı Avrupa'nın merkez kabul edildiği bir düşünce yapısının içerisinde, yeni arayışlar izinde olan, zamanın hızına, toplumun ve gündemin değişkenliğine ayak uydurmak ve buna karşı estetik tavır sergilemek çabasında olan bir anlayış olarak karşımıza çıkar. Bu noktada çağdaş tiyatronun günümüzdeki Türkiye temsilcilerinden birisi de sanatçı Şahika Tekand'dır.

İstanbul, Türkiye içerisindeki kentlerde gerçekleştirilen sanatsal faaliyetler açısından bakıldığında en çalışkan kenttir. Sürekli artan nüfusu ve değişen gündemiyle her an yeni çalışmalara veri toparlayabilecek olay ve kişilerle doludur. Tekand İstanbul'a gittiğinde her şey o kadar da kolay olmamıştır. İzmir'de yaşanan ekonomik sıkıntılar başta İstanbul'da da karşısına çıkmıştır. Fakat sinema ile kazanılan gelir onun bir tiyatro açmasına, orada bir ekip kurmasına ve eğitim merkezi oluşturmasına olanak sağlamıştır. Bu noktada Tekand, İstanbul'a yerleştikten sonra esasen tiyatro yaparak ve eğitim vererek varlığını sürdürmüştür. Bununla birlikte gelen sanat anlayışını da onu bu seçimi yapmaya iten, sınırlarını kendisinin çizdiği tutumu ortaya çıkarmış ve geliştirmiştir.

Sanatçının sanatsal sınırlarını ne kadar çizebileceği, bu konuda ne kadar özgür olduğu modern sanatçının temel açmazlarından biridir. Kapitalist sistemin sanatçının yönelimine etkisi ve sanatçının bu açmazı nasıl yönettiği temel etik sorunsalı oluşturur:

“Eğer sanat insani duruma yönelik empatik bir yanıtta ve para kazanma isteği paranın kazanılmasını sağlayan toplumsal koşullara ve para kazanmanın büyük miktarda para kazananlar ve toplumsal açıdan önemli olamayacak kadar az para kazananlar üzerindeki sinsi etkisine karşı kayıtsızsa, bu durumda onların birlikteliği kutsal olmayan bir beraberlik doğurur. Eğer sanatın –dünya ona ne paha biçerse biçsin- onu paha

biçilmez hale getiren içsel değeri varsa ve paranın değeri değişim değeriye birliktelikleri sapıkçadır.”¹⁹⁶

Bu noktadan bakıldığında Tekand’ın oluşturduğu sanatsal sınırların belirginliği diğer tiyatroculara da açar sağlamıştır. Kurduğu tiyatronun bünyesinde oluşturduğu eğitim sistemi onunla beraber çalışmış olan birçok insana günümüz şartlarında nasıl tiyatro yaparak ayakta kalılabildiğine dair fikirler sunmuştur. Bununla birlikte Tekand’dan sonra açılan yeni özel tiyatrolar, onun yönetim sisteminden esinlenerek kendilerine bir oluşum ve yönetim biçimi yaratmışlardır.

Günümüzde özellikle İstanbul’da olmakla birlikte bu tip yeni açılan özel tiyatroların kendilerini ayakta tutabilmelerinin gerekli ve neredeyse en önemli koşullarından biri de oyun sahneleme ve seyirciyle buluşma dışında dışarıdan gelen ve tiyatroyla ilgilenmek isteyen kişilere verilen eğitim seçeneğini tercih etmek olmuştur. Bu sayede tiyatronun finansmanını da bu öğrencilerin sayısı belirler. Bir eğitim sistemi oluşturarak izlenen –ve belki de ihtiyaç duyulan- yol, bir takım soruları da beraberinde getirir. Oluşan sorular o tiyatronun ortaya çıkardığı işin niteliksel değeriyle ilgilidir. Bu günümüzde özel tiyatroların var olabilme sorunsalının da bir açmazı haline gelmiştir. Bu açıdan Tekand’ın çalışmalarına bakıldığında, niteliğinden ödün vermeden tiyatro yapabilmek konusunda Tekand, niteliğini sürdürebilenlerden biridir. Yaptığı işlerin niteliksel değerini ölçebilmek için Tekand’ın sadece yurtiçi ve yurt dışında katıldığı festivallere bakmak yeterli olacaktır. Bununla beraber gerek oyunları sürekli sahneleyecek bir sahnenin olmayışı gerekse finansman konusunda yaşanan zorluklar da Tekand’ı düzenli şekilde seyirci karşısına çıkmaktan uzakta tutmaktadır. Festivallere katılmış olmasıyla birlikte Tekand festival dışı birkaç gösterisinin dışında ancak özel seyirciye oynamakta ve başka bir şekilde seyirci karşısına çıkmamakta, çıkamamaktadır. Bu durum Tekand’ın tiyatrosunun özel tercihi değil, ekonomik koşulların etkisinde kalmış olmasından ileri gelir.

“Son otuz yılda popüler kültürü yücelterek ya da popüler olanı kullanarak, muhalif olduğunu iddia ettikleri işleri ile sanatsal aktivite içinde olanların, burada “iş” kelimesini altını çizerek söylüyorum, çünkü biliyorsun artık ortaya konan her aktivite bir “iş” oluyor, yüksek sanat “eser”lerini, burada da “eser” kelimesinin altını çiziyorum tabii, elitist diye reddederek

¹⁹⁶ Donald Kuspit, **Sanatın Sonu**, Metis Yayınları, İstanbul, Şubat 2006, 163 s.

nasıl elitist, nasıl seçkin bir noktaya geldiklerine hep beraber şahit olduk. Yapılan işlerin muhalefet ettiği kanaatindeler ya da iddiasında. Ama hiç de öyle değil, üstelik dediğim gibi muhalefeti evcilleştiren, sanat fuarlarında, galerilerde büyük yatırım araçları haline getiren de bir tutum bu.”¹⁹⁷

Tekand’ın popüler olanla mücadelesi elitist ve evcilleşmemiş karşıtlığında yeni biçimler aramayı bir pusula gibi kullanır. Biçim ve içerik açısından yeni olanı aramak konusunda son derece titiz davranır, o yüzden de çok disiplinlidir. 24 yıl bu disiplini sürdürebilmek dayanıklılığını popüler olanla kurduğu muhalif ilişkiden alır. Buradan yola çıkarak Tekand’ın oyunlarına bakıldığında, metinlerin içeriğinde günümüz insanına ve yaşam tarzına getirilen birçok eleştiri ve gönderme bulunmaktadır. Metinlerin bu farklılığının yanı sıra biçimsel düzeydeki farklılıkları da göz önünde bulundurulmalıdır. Tekand’ın metinlerinin yazım tarzı kendi rejî anlayışından doğan ve bununla harmanlanan bir biçimdedir:

“Oyuncu 1- (bacak bacak üstünde) ne zavallılık(ışık keser)

Oyuncu 4- Ben... (sandalyesinin arkasını tutarak öksürür)(ışık keser)

Oyuncu 1- (bacak bacak üstünde oturur) (ışık keser)

Oyuncu 4- (eli sandalyesinin arkasında öksürür / ışık keser)

Oyuncu 1- (bacak bacak üstünde kollarını kavuşturmuş oturur /ışık keser)

Oyuncu 2- insan kendisinden istenileni anlama yeteneğine sahip olmasa bile..

(oyuncu bacak bacak üstüne atar / ışık keser)

Oyuncu 1- (oyuncu yarı ayağa kalkarak) Bir dakika birşey söyleyebilir miyim? (ışık keser)

Oyuncu 2- iletişimin, uyum göstermenin bütün yolları denenmeli. (oyuncu bacak bacak üstüne atar / ışık keser)

Oyuncu 3- Evet, bunun kolay olabileceğini kimse söylemiyor ya da taahhüt etmiyor zaten (kol kavuşturma komutu / oyuncu anlamaz / ışık keser) ”¹⁹⁸

Tekand’da metin artık başka türlü sahnelenemeyecek bir gösterinin anlatısı şekline dönüşmüştür. Bu aslında okuyucuyu başka bir rejî düşüncesini hayal etmekten uzakta tutar. Bu rejî anlayışıyla gelen disiplinlilik oyuncuyu da sahne

¹⁹⁷Karaboğa, a.g.e., Şahika Tekand ile söyleşi, İstanbul 2008, 183 s.

¹⁹⁸ Şahika Tekand, “Karanlık Korkusu”, İstanbul 2008.

üstünde belirli sınırları olan bir alana yerleştirir. Oyuncu ancak Tekand'ın belirlediği sınırlar ve kurallar çerçevesinde oyununu sergileyebilir. Fakat aynı zamanda bu kuralların belirlediği sınırlar Tekand'ın teorisini oluşturduğu 'game' mantığına da yardımcı olur. Bu noktada oyuncu hem bu sınırlar dahilinde oynamalı hem de o oyun için özel kurgulanmış 'game'in içerisinde Tekand'ın oyuncu için tasarladığı 'şimdiki zaman'da kalmalı ve riskleri görerek oyuna hizmet edecek şekilde bir oyun oluşturmalıdır. Böylece şimdiki zamanda gerçekleşen olay oyuncu için bir risk barındırır ve seyirci de oyuncunun riskli durumunun farkında olarak oyunu seyrederek. Bu anlamda oyuncu ve seyirci de oyun esnasında gerçekten şimdiki zamandadırlar. Bu açıdan bakıldığında oyuncu ve seyirci neredeyse aynı düzlemde, fakat başka bir açıdan bakılırsa da oyuncunun içinde bulunduğu sınırlarla çevrili alan ve risk durumu onu seyirciden uzak bir yere, aslında sadece sahne üstünde kendisiyle ve diğer etmenlerle (ışık, dekor, müzik, efekt, vs.) olan savaşıyla baş başa bırakır. Bu anlamda izleyen seyircinin sahnedeki oyuncuyla bir empati kurma olanağı yoktur. Çünkü sahne üstünde gösterilen performans seyircinin kendini o kişinin yerine koyarak hayal edebileceği ve "Ben olsam ne yapardım?" sorusunu sorabileceği bir durumdan uzakta tutar. Bu durum yani seyircinin bir rol merkezinden değil de oyunu başka ilişkiler içerisinde dışarıdan izlemesi durumu seyircinin yüksek konsantrasyonda kalmasını talep eder. Tekand'ın karşı gerçekçi rejî anlayışı bu nedenle eğitilmiş bir seyirci talep eder. Bundan dolayıdır ki Tekand'ın oyunları belirli bir kesimin seyircisi için oynanacaktır. Tekand'ın muhalif olmak için giriştiği yeni biçim arayışı tekrar elitist olmakla karşı karşıya gelir.

*"Tabii ki yüksek sanat, muhalif olması, sisteme entegre olmaması nedeniyle bile zaten küçük odalarda, küçük yerlerde kendisini ifade etme şansı buluyor. Yoksa onun bunu hak ettiği anlamına gelmiyor bu, sistem öyle işlediği için öyle."*¹⁹⁹

Seyirciden daha nitelikli ve yüksek konsantrasyonlu bir seyretme biçimi talep etmekten vazgeçmeyen Tekand, Türk seyircisini yeni biçimlerle tanıştırmak için bu tür seyircinin oluşmasına önemli bir katkı sağlamaktadır. Tekand, Hem Türk seyircisini yeni biçimlerle tanıştırmakta hem de eğitim verdiği öğrencilerine bu yeni biçimlerin anlayışını aşılama çalışmaktadır. Tekand'ın bu anlamdaki başarısı onun kurduğu tiyatrodaki eğitim alıp, yeni biçim arayışlarına giden ve kendi tiyatrolarını kuran

¹⁹⁹ Karaboğa, a. g. e., 183 s.

toplulukların fazlalığından anlaşılabilir. Günümüzde Tekand'ın bünyesinden ayrılıp onunla aynı yolda giden veya gitmeyen birçok tiyatrocü ve topluluk vardır. Burada önemli olan nokta Tekand'ın günümüz Türkiye'sinde çağdaş tiyatro anlayışı açısından yeni bir perspektif geliştirmiş olması, seyirciyi bu biçimle tanıştırma çabası ve git gide eğitim yönüyle de daha çok insana ulaşabilmesidir.

KAYNAKÇA

Kitaplar

ADANIR Oğuz; **Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler**, Hayal Et Kitap, İstanbul 2008, 17 S.

ARTAUD, Antonin, **Suç Ortakları ve İşkenceler**, çev. Ahmet Soysal, Nisan Yayınları, İstanbul 1992, 67 S.

ARTAUD, Antonin; **Tiyatro ve İkizi**, çev. Bahadır Gülmez, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul 1993, 75 S.

ATAKAN Nancy; **Arayışlar: Resim ve Heykelde Alternatif Akımlar**, çev. Zeynep Rona, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul 1998, 70 S.

BERKTAY Ali; **Tiyatro – Devrim ve Meyerhold**, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul 1997, 318 S.

BROOK Peter; **Boş Mekan**, çev. Ülker İnce, Hayalbaz Kitap, İstanbul 2010, 73 S.

CANDAN Aysin; **Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro**, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul 2003, 139 S.

ÇALIŞLAR Aziz; **Tiyatro Ansiklopedisi**, Türk Tarih Kurumu Basımevi, Ankara 1995, 150 S.

FISCHER Ernst; **Sanatın Gerekliliği**, çev. Cevat Çapan, 9. Basım, De Yayınevi, İstanbul, Şubat 1968, 49 s.

GROTOWSKI Jerzy; **Yoksul Tiyatroya Doğru**, çev. Hatice Yetişkin, İstanbul, Tavanarası Yayıncılık, 123 S.

HUIZINGA Johan; **Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme**, çev. Mehmet Ali Kılıçbay, 4. Basım, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2010, 22 S.

KARABOĞA Kerem; **Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks**, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, İstanbul, 156 S.

KARABOĞA Kerem; **Tragedya İle Sınırları Aşmak Theodoros Terzopoulos'un Tiyatrosu**, E Yayınları, İstanbul 2008, 171 S.

KUSPIT Donald; **Sanatın Sonu**, Metis Yayınları, İstanbul, Şubat 2006, 163 S.

NUTKU Özdemir, **Dünya Tiyatrosu Tarihi 2**, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1985, 310 S.

NUTKU Özdemir; **Gösterim Sanatları Terimleri Sözlüğü**, Türk Dil Kurumu Yayınları, Ankara 1983, 55 S.

PASSERON Rene; **Sürrealizm Sanat Ansiklopedisi**, çev. Sezer Tansuğ, Remzi Kitabevi, İstanbul 1996, 267 S.

ŞENER Sevda; **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, Üçüncü Basım, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara 1998, 242 S.

THOMSON George; **Tragedyanın Kökeni**, çev. Mehmet H. Doğan, İstanbul, Payel Yayınevi, 1990, 45 S.

YÜKSEL Ayşegül; **Türk Tiyatrosu Üstüne Notlar Uzun Yolda Bir Mola**, Cumhuriyet Kitapları, İstanbul 2011, 95 S.

Gazete ve Dergiler

ARTAUD, Antonin; "Sahneye Koyma ve Metafizik", **Mimesis Tiyatro Çeviri-Araştırma Dergisi**, çev. Saadet Saral, sayı: 2, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 1989,49 S

BAYKAM Sibel; "Senin İçin Ne Yazmamı İstersin Şahika?", **Skala Dergisi**, sayı: 6, Haziran 2002, 14 S.

GROTOWSKI Jerzy; "İlkeler", **Mimesis Tiyatro Çeviri-Araştırma Dergisi**, sayı: 4, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 1992, 25 S.

GÜNSÜR Zeynep; "Söyleşi", **Gist Çağdaş Gösteri Sanatları Dergisi**, sayı: 3, Ocak – Haziran 2009, 55 S.

HABİF Verda; "Çağımızın Tiyatrosu Nasıl Olmalı?", **Gist Çağdaş Gösteri Sanatları Dergisi**, Garajistanbul Yayınevi, sayı: 2, 2008, 68 S.

KAHRAMAN Veli; “Antonin Artaud ve Bir ‘Vahşet Tiyatrosu’ Denemesi”, **Agon Tiyatro Dergisi**, sayı: 10, 1997, 25 S.

OKYAY Sevin; **Radikal**, 6 Ekim 1998.

ŞENYÜZ Ahmet Meriç; ”Şahika Tekand’la söyleşi”,**Radikal**, 19 Kasım 2005.

TEKAND Şahika; “Fotoğrafların Dili: [“Oyun”cu]”, **Tiyatro...Tiyatro... Dergisi**, sayı: 1, Şubat 1991, 42 S.

TEKAND Şahika, Erem F. Kargül ve Yavuz Meyveci, “Oidipus Şimdi Sürgünde”, **TurkishTime**, 15 Mayıs 2004.

ÜLGEN Tuluğ; “15. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali” ve “4. Uluslararası Tiyatro Olimpiyatları” Program Kitapçığı, 2006, ,95 S.

Tezler

GÖKNUR A. Gürcan; “Çağdaş Türk Sanatında Performans”, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2003), 16-18 S.

HABİF Verda; “Antik Yunan’da Oyunculuk ve Çağdaş Uygulamalar” (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2008), 93 S.

TEKAND Şahika; “Performatif Oyunculuk ve Sahneleme Yöntemi”, Basılmamış Notlar, İstanbul,2008, 33 S.

TEKAND Şahika; TRT “Hayat Artı” programındaki söyleşi (İstanbul)

Söyleşiler

Prof. Dr. Özdemir NUTKU ile Söyleşi, 7 Ocak 2012

Prof. Dr. Hülya NUTKU ile Söyleşi, 7 Ocak 2012

Prof. Dr. Murat TUNCAY ile Söyleşi, 10 Ocak 2012

Yrd. Doç. Dr. Ragıp TARANÇ ile söyleşi, 9 Ocak 2012

Çevrimiçi Kaynaklar

<http://www.assosfestivali.com>

<http://www.beyazperde.com>

<http://www.film.com.tr>

<http://www.ibb.gov.tr/sites/sehirtyatrolari/tr-TR/Sayfalar/CGSM.aspx>

<http://www.kameraarkasi.org/sinema/makaleler/sinemadasansur.html>

<http://www.sinema.com>

<http://www.sinemag.com>

<http://www.sinemalar.com>

<http://www.sinematurk.com>

<http://www.studiooyunculari.com>

<http://www.studiooyunculari.com/plays/oidipusnerede.htm>

<http://www.telifhaklari.gov.tr>

[http:// www.tiyatrom.com](http://www.tiyatrom.com)

[http://tr.wikipedia.org/wiki/Anayurt_Oteli_\(film\)](http://tr.wikipedia.org/wiki/Anayurt_Oteli_(film))

http://tr.wikipedia.org/wiki/Bilsak_Tiyatro_At%C3%B6lyesi

<http://www.turkjapan2003.org/tj2003tur/oidpus.asp>

ÖZGEÇMİŞ

Ad, Soyad: Ayşegül SÜNETÇİOĞLU
Doğum Yeri ve Yılı: İstanbul/1984
Yabancı Dil: İngilizce
Eğitim
Lisans: 2008, DEÜ GSF Sahne Sanatları Anabilim Dalı/
Oyunculuk Anasanat dalı
Lise: 2002, Erenköy Kız Lisesi
İş Tecrübesi: 2008-2011, Bornova Belediyesi Şehir Tiyatrosu
Mesleki Birlik/ Dernek/ Kuruluş Üyelikleri: -
Alınan Burs ve Ödüller: -
Yayımları: -

EKLER

EK - 1

OEDIPUS NEREDE'den
Yazan yöneten şahika takand istanbul 2001
'Prologos ve 1. Episodion

Oedipus'un bulmaca kutusuna girişi ve düzenin sağlanması...

KORO - Heyhat ! // 8

Bitmek tükenmek bilmez dertlere katlanıyorum. // 12

Hastalık // 12

herkese bulaşıyor.// 11

Bu derde deva bulamıyorum.// 11

Kuş sürüleri halinde kurbanlar...//10

birbiri ardından...// 10

Karanlıklar tanrısının sahillerine atılıyor...// 9

Karanlık Hades/

Karanlık Hades/

Karanlık Hades...

iniltileyle besleniyor.// 8

Feryatlar,...// 7

Ölüm, ardından ölüm...// 7

Cesetler, etrafa hastalık saçarak...

Yerlerde sürünüyor...// 3

Kadınlar,

Mabetlerde yalvara yalvara ıstıraplarını haykırıyor...//

Matem havaları iniltilere karışıyor...//

Zalim Ares, bize kalkansız saldırıyor.//

Bizi kasıp kavuruyor.//

İniltilerimiz arasında ilerliyor.//

OEDIPUS - Ulu Kadmos'un genç evlatları!

KORO - OEDİPUS!

OEDIPUS - Ben! Hepinizin pek iyi tanıdığı Oidipus!

Derdinizi başkalarından duymak istemedim.

Karşınıza kendim geldim.

KORO - Oedipus! Şehrimin hükümdarı!

Şehir içine düştüğü felaket kasırgasına

Göğüs geremiyor artık.

OEDIPUS - Buraya neden geldiğinizi biliyorum.

Hepinizin acısını görüyorum.

Thebai için, kendim için ve senin için ağlıyorum.

KORO - Gece sağ kalan gündüz ölüyor.

Bir felaket fırtınası içinde şehir

İçine yuvarlandığı uçurumdan

güçlkle başını kaldırıyor.

OEDIPUS - Çok gözyaşı döktüm.

KORO - Ekinler, sürüler mahvoluyor,

Çocuklar ölü doğuyor.

OEDIPUS - Çok zihin yordum.

KORO- Sıtmanın ateşlerini getiren tanrı

Şehri kasıp kavuruyor.

Kadmos evlatlarını korkunç bir veba tüketiyor.

OEDIPUS- Bir çare bulabildim.

KORO - Ey, fanilerin en akıllısı! Oedipus!
Haydi şöhretini hatırla Şehri kurtar, ihya et!
Şehri kurtar!

OEDIPUS - Menoikeus'un oğlu Kreon'u Phoibos'a yolladım.

KORO - Eğer bu memlekette hüküm süreceksen,
İnsanlara hükmetmek,
iyidir ıssız bir çöle hükmetmekten.
İçinde insan bulunmayan boş bir kale
Boş bir gemi
Neye yarar?

OEDIPUS - Tanrının emirlerini yerine getirmesem
En büyük suçu kendim işlemiş olurum.

KORO - Ey zeusun sesi.
Ne getiriyorsun delfiden tebaiye.
Zeus'un oğlu Apollon,
Oklarını enginlere atan Phoibos,
Ölümsüz Athena, başı çelenkli Bakkhos yardım edin
Yardım edin ona yardım edin
Yükseklere varmış ..
Mutluluğu tatmış...
Bulmacayı çözen
Bilinmezi bilen
Oedipus ... söz verdi

(Işık Oedipus'un güzergahlari ile bir süre bulmacayı ortaya koyar)

25 sn ES

KREON - İyi haber!

KORO + OEDİPUS - Kreon !

KREON - Cevap bizden yana! En büyük felaketlerden bile iyi sonuçlar doğabilir!

OEDİPUS - Kreon! Cevabı söyle! Onların acısı bana kendi acımdan daha ağır geliyor.

KREON - Phoibos, bu memleketin kendi bağrında beslediği bir çirkefi vakit geçirmeden topraklarımızdan silip atmamızı açıkça emrediyor.

KORO- Yardım etseler de tanrılar

Bütün sözler,hareketler,
Kavuşsa kutsallığına

O yüksek yasaların!

OEDİPUS -Ne olduğunu bilmeden nasıl temizlenir bu çirkef! Peki ama nasıl silip atmalı?

KORO - Nasıl!

KREON - Kan dökeni bu memleketten atarak...

OEDİPUS - Hangi felaketten söz ediliyor ?

KORO - Felaket, kan!

KREON - Akıtılan bir kan şehrin felaketine sebep olmuş. Katili memleketten sürmek lazım. Kanı kanla temizlemek lazım

KORO - Kim bu kanı dökülen?

OEDİPUS - Kim bu kanı dökülen adam?

KORO - Kim ?

KREON - Laios öldürülmüştü. Tanrı şimdi bize onu öldürenleri

cezalandırmamızı açıkça emrediyor.

KORO- Olimpos'ta doğan
Dalmayan, unutmayan
Yıpranıp eskimeyen
Canlı kalan yasalar...

OEDIPUS - Bu adamlar nerde ?

KORO - Kim?

OEDIPUS - Eski bir cinayetin izini nasıl bulalım?

KORO - Nerde?

OEDIPUS - Nerde bulalım ?

KORO - Nasıl?

KREON - Burada! Bu memlekette!

OEDIPUS - Laios sarayında mı, kendi topraklarında mı yoksa yabancı bir memlekette mi öldürüldü ?//

Yanında kimse yok muydu ? //

Görenler bir şey anlatmadılar mı ?//

Biraz olsun ümit varsa ufak bir izden çok şey anlaşılabilir.// Bu iş para için yapılmamışsa bir haydut nasıl olur da bu kadar ileri gidebilir?

Nasıl olur? //

Kralın mahvolduğu bir zamanda hangi felaket sizi olup bitenleri öğrenmekten alıkoyabildi ?

KORO+KREON - Muammalar! Sfenks!

OEDIPUS - Hiçbir şey beni yıldırılmaz. Tanrının yardımıyla kazanacağız bu davayı;//

kazanamazsak mahvolacağız.

KORO - Kimmm...// 7

Kim bu// 7

Kim bu elini kana boyayan// 7

Kim bu elini kana boyayan

Delfi'deki kutsal kayadan zorlu bir cürümle suçlandırılan?// 7
(BÜYÜK ES)

Kimmmmm?//
(BÜYÜK ES)

Zeus'un oğlu Apollon, Oklarını enginlere atan Phoibos,
Ölümsüz Athena, başı çelenkli Bakkhos yetişin!

OEDIPUS - Yalvarıyorsun,

KORO + KREON - Tanrılar...

OEDIPUS - yardım istiyorsun, acını dindirecek bir yardım...

KORO + KREON - Tanrılar yetişin!

OEDIPUS - Bana bir ipucu vermezseniz bu işe uzun süre devam edemem...

KORO + KREON - Yetişin, hepinizi ayrı ayrı çağırıyorum!

OEDIPUS -Kadmos evlatları ! İçinizde Labdakos'un oğlu Laios'u öldüren adamı bilen varsa, bunu bana söylesin;

KORO + KREON- Kim?

OEDIPUS - Suçu kendi işlemişse bile korkmasın; meydana çıkarılmayı beklemeden söylesin;

KORO+KREON - Kim?

OEDIPUS - hayatına bir zarar gelmeyecek; cezası bu memleketten kovulmak

olacak!

Bu cinayetin, başka bir memlekette oturan bir yabancı tarafından işlendiğini bilen varsa;

KORO+KREON - Kim?

OEDIPUS - susmayın; Bu memlekette oturan herkesi , bu adam ..

KORO +KREON- Kim?

OEDIPUS - Kim olursa olsun, onunla konuşmaktan, onu evine kabul etmekten, dualara, kurbanlara iştirakten men ediyorum. Hepimizi kirleten bu murdar mahlukun ...

KORO +KREON- Kim?

OEDIPUS - bütün aile ocaklarından atılmasını emrediyorum. Kadmos neslinden gelen bu Labdakos evladını öldüren adamı bulmak için ne lazımsa yapacağım.

KORO +KREON- Nasıl ?

OEDIPUS - Şimdiye kadar meçhul kalmış katil; ister kendi başına ister başkalarıyla birlikte hareket etmiş olsun, herşeyden mahrum , ölünceye kadar sefalete mahkum olmasını dilerim. Şunu söyleyim ki, bile bile bu adamı kendi evimde, kendi mahremiyetimde yaşatmışsam, başkalarına yagdırdığım lanetler kendi üzerime yagsin!

KORO - Nasıl /

Nasıl /

Nasıl alınır intikamı eski bir cinayetin?

Sinsi

Sinsi bir korku

Sinsi bir korku sarsıyor içimizi

Yardım etseler de tanrılar

Bütün sözler,hareketler,

Kavuşsa kutsal berraklığına

O yüksek yasaların!

Olimpos'ta doğan

Dalmayan, unutmayan

Yıpranıp eskimeyen

Canlı kalan yasalar...

OEDIPUS SURGUNDE'DEN 2. TRAGEDYA
YAZAN YONETEN SAHİKA TEKAND ISTANBUL 2004
(4. EPİZOT VE EXODOS)

STASIMON

KORO + THESEUS –

Adaletin şehri Atina!
Zorbalığı affetmeyen Atina!
tanrıların evi Atina!
Burda hiçkimse kar etmez zorbalıkla
Kapımızdan kovulur girmeye kalkan zorla
Konukseverdir Atina
Ama zorbayı cevapsız bırakmaz asla! //

Ey Laios'un evladı vah zavallı Oidipus //
Bitmek tükenmek bilmez acılar içindesin //
Kavuruyor kalbini ateşi bu lanetin //
Seni sarsıyor öfkesi fesadın ihanetin //
Ama artık dur! //
Durul! //
Dinlen! //
Kollarındasın artık tanrısal adaletin //
Dinlen artık
Güvendesin //

EPISODION 4

POLYNEİKES –

KORO + THESEUS - Kim bu?

ANTİGONE - Polineikes!

İSMENE - Haa!

POLYNEİKES - Antigone! İsmene ! Benim zavallı kardeşlerim ! Şükürler olsun! Sesiniz yüreğimi okşuyor. Babam? Babam nerede?

OİDİPUS -

THESEUS - Talihsiz babanın talihsiz oğlu Polyneikes; buraya neden geldin?

KORO +THESEUS - Neden ?

POLYNEİKES - Ey soylu Theseus, Kolonos'lular! Önce kendi felaketlerime mi

ağlamalıyım, yoksa babamın ve kardeşlerimin felaketlerine mi ?

ANTİGONE - Zavallı kardeşim!

POLYNEİKES – Ne kadar geç haberim oldu ? Ben ne kadar kötü evlatmışım! Onların çektiği mahrumiyetler karşısında işte söylüyorum: ben, insanların en suçlusuyum!

THESEUS - Söyle neden geldin?

KORO + THESEUS - Neden?

POLYNEİKES - Bu itirafı başkasından değil,

benden işitin . Baba beni işittiğini biliyorum!

OİDİPUS -

POLYNEİKES - İşte sana ve herkese söylüyorum. Ben suçluyum. Ben evlatların en kötüsüyüm.

OİDİPUS -

POLYNEİKES - Baba! Benimle konuşmayacak mısın?

ANTİGONE - Baba!

OİDİPUS -

KORO +THESEUS - Oidipus, talihsiz Oidipus!

POLYNEİKES - Baba, benim suçlarımın sayısı artık artamayacak kadar çok. Ama onları onarmak gene de mümkün. Yalvarırım konuş benimle, ses ver!

KORO + THESEUS -

OİDİPUS -

POLYNEİKES - Bir söz söyle baba, benden yüzünü çevirme! Hiçbir cevap vermeyecek misin?

OİDİPUS -

POLYNEİKES -Yakarmalarıma karşılık bir cevap bile

vermeyecek misin? Öfkenin sebebini bildirmeden, birtek söz bile söylemeden beni buradan aşağılayarak mı göndereceksin?

OİDİPUS -

İSMENE - Baba , ne kadar zor olduğunu biliyorum ama yapma!

ANTİGONE - N'olur, yapma!

POLYNEİKES - Ey Oidipus'un kızları, benim kardeşlerim, onun bu zalim suskunluğu bırakmasına bari siz çalışın, siz uğraşın da beni, hiçbirşey söylemeden aşağılayarak göndermesin!

KORO +THESEUS - Oidipus! Düşün!

ANTİGONE - Polyneikes! Önce sen neden geldiğini söyle!

THESEUS - Geliş niyetini, nedenini söyle!

KORO + THESEUS - Neden! Söyle!

POLYNEİKES - Pekala ! Baba yalvarırım hiç değilse dinle!

OİDİPUS -

POLYNEİKES - Ben senin oğlunum. Ama ben de tıpkı senin gibi sürüldüm. Bir evlat olarak yardımına ihtiyacım var. Yalvarırım bu bedbaht halimle beni cevapsız bırakarak geri çevirme!

ANTİGONE - Baba!

THESEUS - Oidipus!

KORO +THESEUS -

POLYNEİKES - Ey babamı ve kızkardeşlerimi şehrine konuk eden soylu Theseus ! Sen bana yardım et! Seni geri çevirmez. Yalvarırım sen onu bana bir cevap vermeye ikna et!

THESEUS - Oidipus! Oğluna bir cevap vermek neden bu kadar zor geliyor?

KORO + THESEUS -Neden!

OİDİPUS - Theseus , tanrılar aşkı için yapma! Beni buna zorlama!

KORO +THESEUS -

POLYNEİKES - Baba! Yalvarırım Konuş benimle!

THESEUS - Onun tanrılar aşkına yalvararak gelmiş olması seni buna mecbur eder.
KORO + THESEUS -Düşün!

POLYNEİKES - Beni dinlemekte ne tehlike olabilir? Kötü, haince amaçlar sözlerin ardından kendini hemen gösterir.

THESEUS - Artık durul Oidipus! Güvendesin!

POLYNEİKES - Benim dünyaya gelmeme sebep olan sensin. N'olur konuş benimle!

THESEUS - Bu kentin hatırı için bu adamı kendisine bir cevap bile vermeden gönderme!

KORO + THESEUS - Düşün!

OİDİPUS - Eğer cevap vermeme doğru bulan sen olmasaydın Theseus, o hiçbir zaman benim sesimi duyamazdı. Dilediğin olacak, ancak onun benden alacağı cevaplar ona yaramayacak. Ama önce o niyetini açıklamalı. Neden gelmiş?

KORO + THESEUS - Neden?

POLYNEİKES - Baba !Sesini işitmek ne büyük mutluluk, şükürler olsun!

İSMENE - neden geldin?

THESEUS - Neden?

KORO + THESEUS -Neden?

POLYNEİKES - Baba! Ben senin en büyük oğlunum, ama senin kudretli tahtına oturmak istediğim için baba toprağımdan sürüldüm Eteokles beni memleketten kovdu. . Ben de Argos'a sığındım. Orada evlendim ve Apis toprağının en yiğitleriyle bir ordu kurdum.

OİDİPUS -

POLYNEİKES - Bugün Thebai'nin yedi kapısında, yedi ordu var. Bizi bekliyorlar!

ANTİGONE - Eyvah!

KORO + THESEUS – Hıh!

POLYNEİKES - Şimdi öfkeni yatıştır, merhamet et! Eğer yardım edersen ben Eteokles'i küçük bir gayretle deviririm.

OİDİPUS -

POLYNEİKES - O zaman seni götürür; sarayında oturturum. Sen bana bu yardımı bahşedersen bu zafer muhakkaktır. Yoksa canımı bile kurtaramam.

OİDİPUS - Alçak!

ANTİGONE - Baba!Yapma!

KORO + THESEUS -

POLYNEİKES - Baba! Yalvarırım, bana olan öfken artık yatışsın! Beni memleketimden kovan, tahtımı elimden alan kardeşimin cezasını vermek için atıldığım bu zorlu savaşta bana yardım et!

OİDİPUS - Alçak, rezil! Thebai'de, şimdi kardeşinin elinde olan iktidar senin elindeyken kendi babanı kovmadın mı?

İSMENE - Baba!

OİDİPUS - Beni memleketimden sürgün etmedin mi? Benim halime ağlıyorsun! Beni buna mahkum eden sen değil misin?

İSMENE - Baba!

OİDİPUS - Senin bana ağlaman artık neye yarar? Ben bütün bu ıstırapları çekeceğim! Son nefesime kadar senin beni öldürdüğünü düşünerek çekeceğim! Beni böyle sefaletle mahkum eden sensin!

ANTİGONE - Baba, yapma!

POLYNEİKES - Tanrılar aşkına, beni dinle:

KORO + THESEUS -Dinle!

POLYNEİKES - Artık merhamete gel; bak bizler de senin gibi bir sürgün, birer dilenciyiz. Sen de ben de günlerimizi başkalarını övmekle geçiriyoruz. Kaderimiz bir.

OİDİPUS - Beni memleketimden kovan sensin!

POLYNEİKES -

OİDİPUS - Benim böyle serseri gibi dolaşıp hergünkü azığımı yabancılardan dilenmem

POLYNEİKES -

OİDİPUS - senin yüzünden.

KORO + THESEUS -

OİDİPUS - Bu iki kız olmasa, çoktan ölürdüm, sebebi de sen olurdun!

POLYNEİKES - Biz burada konuşurken Eteokles , Thebai'de hüküm sürüyor. Seninle, benimle alay ederek , gülerek saltanat sürüyor. Buna nasıl izin verirsin?

KORO + THESEUS - Polineikes!Dur!

OİDİPUS - Tanrılar gözlerini senin üzerine dikti! O söylediğin ordular Thebai üzerine yürürse halin daha da kötü olacak

İSMENE - Baba!

KORO + THESEUS – Haa!

OİDİPUS - O şehri hiçbir zaman yıkamayacaksın. O yıkılmadan sen de kardeşin de kanlar içinde devrileceksiniz!

ANTİGONE - Yapma!

KORO + THESEUS – Haa!

OİDİPUS - İşte, size ettiğim lanetler!:

KORO + THESEUS – Oidipus!

POLYNEİKES - Başımıza gelenler, bütün bu başımıza gelenler senin günahların,

senin lanetin yüzünden değil mi ?

KORO + THESEUS – Dur!

THESEUS - Haddini aşma!

OİDİPUS - Evet! Şimdi de bütün lanetleri yardıma çağırıyorum:

KORO +THESEUS - Haaa!!!

OİDİPUS - İster tanrılara sığın, ister yalvar; ister iktidarda ol, ister sürgünde; adaletin ve Zeus'un yasaları o lanetleri senin üzerinden eksik etmeyecek.

THESEUS - Oidipus!

KORO + THESEUS -Dur!

POLYNEİKES - Bir baba oğluna böyle lanetler yağdırır mı ? Bunlar ne uğursuz sözler!

ANTİGONE - Polyneikes yalvarırım kendinin de memleketinin de mahvına sebep olma!

POLYNEİKES - Hayır! Ben kendime kaçtı dedirtmem.

KORO + THESEUS -Düşün!

POLYNEİKES - Bir kere kaçarsam bir daha

o ordunun başına nasıl geçerim?

KORO + THESEUS -Düşün!

OİDİPUS - Git, git de mahvol, her türlü nefrete layık oğul,

KORO + THESEUS - Oidipus!

OİDİPUS - oğlum demeye dilimin varmadığı oğul,

KORO + THESEUS - Oidipus!

OİDİPUS - sefiller içinde en sefil oğul: üzerine çağırdığım lanetlerle git!

KORO + THESEUS - Yapma! Felaketlerini lanetlerle çoğaltma!

ANTİGONE - Ah kardeşim! Bu kin neden? Memleketini harab etmekle ne kazanacaksın?

KORO + THESEUS - Yapma!

POLYNEİKES - Kaçmak, kardeşimin bana hakaret etmesine dayanmak şerefsizliktir de ondan. Thebai tahti benim hakkım.

OİDİPUS - Dilerim tanrılardan, senin mızrağın hiçbir zaman doğduğun toprağı yenemesin!

İSMENE - Baba!

OİDİPUS - Dilerim tanrılardan bir daha

Argos'a dönemeyesin!

KORO - Haa!!!

THESEUS - Oidipus, yapma!

OİDİPUS - Dilerim tanrılardan seni kovan o kardeşi öldürüp sen de onun eliyle ölesin!

ANTİGONE - Yapma!

KORO + THESEUS -Yapma! Felaketlerini lanetlerle çoğaltma
Kaderini intikamla karartma! Yapma!

POLYNEİKES - Kardeşimden kaçmadığım gibi, senin lanetlerinden ve kehanetlerinden de kaçmayacağım!

ANTİGONE - Babam sizin birbirinizin elinden öleceğinizi haber veriyor anlamıyor musun?

KORO + THESEUS -Düşün!

POLYNEİKES – Öyle olmasını isteyen kendisi. Ben de kaçacak değilim! Ben Argos'tan böyle bir sonuca varmak için çıkmadım.

THESEUS - Polyneikes, bu yola çıkmış olmana esef ediyorum. İyi düşün!

POLYNEİKES - Theseus , bu ne uğursuz yolmuş! Ama vazgeçemem.

KORO + THESEUS - Düşün!

POLYNEİKES - Bu insafsız lanetlerden sonra felaketime koşmak gerekiyorsa koşacağım.

ANTİGONE - Eyvah!

KORO + THESEUS - Eyvah!

POLYNEİKES - Ölümüm, üstümüzden laneti eksik olmayan babamın yine insafsız lanetleriyle olacaktır!

KORO +TH. + ANTİ. + İSM.: - Düşün!

OİDİPUS - Rezil! Az once yardımım için yalvarıyordun ...Demek üzerinden laneti eksik olmayan baban... Laneti eksik olmayan baban!.. İşte benim lanetlerim:

KORO +TH + ANTİ. + İSM.: Haa!

OİDİPUS - Tartaros'un o müthiş, çirkin gecesini imdadıma çağırıyorum babam gibi sen de o geceye gömülesin!

İSMENE - Haa!

ANTİGONE- Eyvah!

KORO - Eyvah!

THESEUS - Yapma!

KORO + THESEUS - Yapma!

POLYNEİKES - Yeter! Ağzından sadece kapkara lanetler dökülüyor.

OİDİPUS - Ömenidlere, kardeşinle senin arana bu aman bilmez kini sokan Ares'e yalvarıyorum!

ANTİGONE - Haa!

İSMENE - Haa!

OİDİPUS - Yıldırımları üzerinizden eksik olmasın!

KORO + THESEUS - Eyvah!

OİDİPUS - Git artık, defol burdan!

POLYNEİKES - Ey Oidipus'un kızları, ey Atina'lılar, ey soylu Theseus, bu insafsız lanetleri duyuyor musunuz? Bunları bir babanın oğluna yağdırdığına inanabiliyor musunuz? Ey Tanrılar! İşitiyor musunuz?

ANTİGONE - Polyneikes, ne olur beni dinle!

KORO + THESEUS - Dinle!

ANTİGONE - Akıbetini bile bile bu lanetlerle kirlenmiş savaşa gitme!

POLYNEİKES - Hayır!

İSMENE - Vazgeç!

KORO + THESEUS - Dinle!

POLYNEİKES - Babamın üzerime Erinyleri saldırtması yüzünden felaketli

olacak bu yola isteye isteye gidiyorum.

KORO + THESEUS - Yazık!

OİDİPUS - Ey tanrılar! Oğluma, özogluma lanetler yağdırırken , onu ölüme gönderirken kanayan yüreğimin acısını bastırması için dilime, sesime kuvvet verin!
Git! Artık git!

Beni dinledin... Benden duyabileceğin herşeyi duydun!

Git! Memleketinin, kendinin ve kardeşinin mahvından başka hiçbirşeye yaramayacak o uğursuz savaşa koş!

Koş da, Oidipus'un erkek evlatlarına armağanlarını bütün Kadmos'lulara, müttefiklerine, ama herkesten önce iktidar hırsıyla gözü dönmüş kardeşine bildir!
Git artık , git!

KORO + THESEUS - Yazık! Çok Yazık!

ANTİGONE - Vazgeç!

POLYNEİKES - Hayır!

İSMENE - Yalvarırım vazgeç!

POLYNEİKES - Vazgeçemem.

KORO + THESEUS - Neden?

POLYNEİKES - İster kehanetler ister babamın lanetleri felaketime sebep olsun.

OİDİPUS -

POLYNEİKES - Ben iktidarımı Eteokles'e terkedemem.

İSMENE - Eyvah!

POLYNEİKES - Ağlamayın benim için!

ANTİGONE - Sana nasıl ağlanmaz. Sen ölüme gidiyorsun?

KORO + THESEUS -Yazık!

POLYNEİKES - Ölmem gerekirse ölürüm.

ANTİGONE - Sen ölürsen, bizler mahvoluruz!

KORO + THESEUS -Yazık!

POLYNEİKES - Kardeşlerim, dilerim tanrılardan siz hiç ıstırap çekmeyesiniz. Çünkü herkes biliyor ki siz iki talihsiz hakettiğinizden çok acı çektiniz.

OİDİPUS - Aaah! (Başını önünden kaldırarak içten bir inlemeyle)

KORO + THESEUS - Hıh!

ANTİGONE – Polyneikes, n' olur gitme!

POLYNEİKES - Benim zavallı kızkardeşlerim! Gideceğim. Eğer babamın lanetleri Kabul görürse ve sizler de birgün Thebai'ye geri dönerseniz, bari siz benden son saygıyı esirgemeyin, bir mezarım olsun, cesedim ayinle toprağa verilsin. Yalnız sizler ölümünden sonra bu dileklerimi yerine getirebilirsiniz.

Elveda kardeşlerim. Beni bir daha görmeyeceksiniz!

OİDİPUS - Aaaaah!

STASIMON

KORO + THESEUS –

Heyhat! //

Hıh //

Bitmez tükenmez acılar içindesin //

Bir felaket fırtınası içinde ruhun //

İçine yuvarlandığı uçurumdan başını zorla kaldırıyor //

Sevdiklerin, evlatların, akrabaların //

Birbiri ardından //

Karanlıklar mabedinin sahillerine atılıyor //

Karanlık Hades //

Karanlık Hades //

Karanlık Hades sevdikleriyle besleniyor //

A2

A1 B4 C5

C1 A2 B4 C5 A1 C4

A4 A4

Tek kişi hareket

Birkaç kutu ardışık olarak sessiz büyük hareket

Daha fazla sayıda kutu ardışık olarak aynı nitelikte hareket

Kutlarda ışık ve hareketler dolaştıktan sonra son kutudan hareket gelirken yüksek iki inilti

(ES)

C4

A1

HEPSİ

C4

A2

HEPSİ

YA

KA

GÖ

YA

KA

KAPKARA

(RİTMİK AĞIRCA)

(SERİ)

(1 TIK ES)

C

HEPSİ

A

HEPSİ

C

B

A4

EYVAH

EYVAH

ŞİMŞEKLER

EYVAH

GÖKLER

GÖKLER

AHHH!

(RİTMİK ORTA)

(SERİ HIZLI)

(ES-3,5")

HEPSİ

HEPSİ

ŞİMŞEKLER

ÖLÜM

B HAA!
A HAA!
C HAA!
HEPSİ EYVAH
HEPSİ FERYATLAR
C HAA!
B HAA!
A HAA!

(ES-1”)

HEPSİ Şa// Şa// Şakırdayan// Şakırdayan Şimşekler//
Gümbür gümbür gök gürültüleri

C HAA!
B HAA!
A HAA!
HEPSİ TANRILAR!
B4
A1

HEPSİ Zeus’un oğlu Apollon oklarını enginlere atan Phoibos ölümsüz
Athena başı çelenkli Bakkhos yetişin.

A2 (Hareket)

(ES-1,5”)

Lanet mi uğursuzluk mu nedir bu //
Ceza mı tanrılardan bu fırtına bu dolu //
Kudurarak azan fırtına //
Çılgınca boşanan seller //
Şimşekler //
Gök gürültüleri //
Eyvah //

OİDİPUS – Hades bu uğultu benim için biliyorum. Belirdi alametler. Uzun zamandır kör bir ışığın içinde bedenim. Dökülüyor üzerimden pul pul geride bıraktığım keder denizinin tuzu. Hades, benim çağırdığın; geliyorum, evet.

Kızlarım benim; sefil mustarip hayatımın can yoldaşları; yanımda sizin sadakatinizi götüreceğim toprağın altındaki o büyük ülkeye. Huzurun kolları sarsın sizi bundan sonra..

Ey Fivos, şu yorgun, delik deşik hayatın ve bu toprağın asil sahiplerinin hikayesini anlatsın yaşayanlar. Vaadin gerçek olsun artık; refah içinde geçsin, beni bağına basmış bu cesur insanların hayatı.

Ey karanlık ışık! Görebilmiştım bir zamanlar ben de seni. Şimdi okların son defa değişiyor bana. Şu an bahtiyarım. Bu aziz şehirde öğrendik; neden geldi felaket, neden

yapıştı üzerimize lanet ve onca acıdan sonra nasıl geldi saadet . Hades, sürgün hayatımın son durağı geliyor. (Işığı yanmaya devam edecek.. Üzerine koro ışığı yanacak.)

KORO + THESEUS – HAAAAAH! (Işıkları yanmaya devam edecek.)

OİDİPUS – (2. Işığı da yakılır.8”) //

KORO + THESEUS – Neden soru soramıyorum? (16” sonra 2. Işıklar da yakılır. 9”)

//

EXODOS

KORO(Herkes) - (Dimdik ayakta durmaktadırlar. Vakur ve huzurlu bir ifade ile konuşurlar. Kararlılık seslerinden belli olur.) (Eşzamanlılık çok önemli. Bir çeşit rituel gibi...)

KORO - Neden soru soramıyorum?

(Koro ışığı artınca tıpkı Oidipus gibi başını kaldırıp o ana kadar oyun kuralı olarak da yapmaları yasak olan şeyi yapar ve ışığa bakar. Bir an...)

(Kararır)

YAZAN YÖNETEN ŞAHİKA TEKAND İSTANBUL 2005-6
EVİRİDİKE’NİN ÇIĞLIĞI’NDAN
3. TRAGEDYA

EPİZOD 4

HAİMON – Baba!

HERKES- Haimon!

HAIMON- Ben senin oğlunum ve bilirsin ki daima senin gösterdiğin yoldan gittim
Bana öğrettiklerinden hiç vazgeçmedim şimdiye kadar...

ANTİGONE+ İSMENE – ...

KORO- Haaa!

KREON – Duyuyor musunuz? Haimon’u işitiyor musunuz?

İşte bir kralın tebasından ,bir babanın oğlundan duymak isteyeceği sözler

ANTİGONE+ İSMENE – Eyvah!

KORO- Daha ne acılar bekliyor Oidipus’un kızlarını

Bu belanın bir çaresi var mı

HAİMON - Thebai’liler ; ülkesini seven bir insan için hiçbir aşk memleketinden
daha değerli değildir.

Hiçbir sevgili bir oğulu babasından vazgeçiremez.

KORO- Aklım kararı

KREON - İşte babasının dostunu dost düşmanını düşman bilen bir evlat ;

Haimon, bu sözlerinle hem bu memlekete sadakatini, hem de ne kadar
vefalı bir evlat olduğunu bir kez daha gösterdin.

ANTİGONE+ İSMENE – Haaa!

KORO – Sarıyor ruhumu bir korku fırtınası

HAİMON-Tanrılar doğruyu yanlış ayırdetmek için bize nimetlerin en büyüğü aklı
verdi. Gerçeği görebilmek,doğruya varabilmek için biraz durup düşünmek
kafidir.

ANTİGONE+ İSMENE – Haimon! Yapma!

KREON – Yılan! Oğlumun ismini ağzına alma!

KORO – Keşke hiç görmeseydim

İşitmeseydim

Mümkün olsa kulaklarımı feryatlara kapatmak

Mümkün olsa karanlığa sığınmak

Mümkün olsa şimdi hem kör, hem sağır olmak

HAİMON – Baba! Senin bir hükümdar olarak hissettiklerini çok iyi anlıyorum.

ANTİGONE+ İSMENE – Yapma!

KORO- Heyhat!

KREON – Megareus’u şehit verdiğimiz günden beri sen benim tek oğlumsun.

Senin üzülmeni hiçbir zaman istemem. Mutsuz olmana gönlüm hiçbir
zaman razı olmaz.

Ama yasalar ve duygularım karşıkarşıyaysa, bir kral olarak elbette
yasadan yana davranmam gerekir.O yüzden bu kadına verilecek cezaya
karar verirken senin beni anlayacağından emindim oğlum.

ANTİGONE+ İSMENE – Heyhat!
KORO – Daha ne acılar bekliyor Oidipus’un kızlarını
Aklım karardı kaldı / aklım karardı kaldı
Bu belanın bir çaresi var mı
HAIMON- Aklın yolundan giderek alınmış kararların haklılığını kimse inkar edemez.
ANTİGONE+ İSMENE – Açıkça görüneni kimse reddemez!
KORO- Keşke hiç görmeseydim
İşitmeseydim
Allak bullak oluyor aklım
Düşünceler çarpışıyor kafamda
Kalbim çıkacak sanki yerinden

HAIMON –İnsan aklının rehberliğinden mahrum alınan her karar,
her davranış felakete yol açar.
KREON – Yıllarca, kendi mahremiyetimde, kendi sarayımda beslediğim bu iki çılgın kadın...
ANTİGONE+ İSMENE - Eğer bu çılgınlıksa
KREON – hırs ve küstahlıktan akılları başlarından nasıl gitmiş ki
ANTİGONE+ İSMENE – Çılgınlıkla suçlanmak onurdur.
KREON –İşte böyle ölçsüz feryatlar kopararak bana ve iktidarına hakaretler yağdırdılar .Bütün şehrin önünde benim kararlarıma, devletin yasalarına saldırdılar.
HAIMON - Belki de haklısın;
KORO – Eyvah!
ANTİGONE+ İSMENE – Haimon! Yapma!
HAIMON - Ama senin bu taşkın öfken beni herşeyden çok korkutuyor .
KORO – Aklım karardı
HAIMON – Bir kral olarak, herşeyden önce aldığın kararların ve yaptıklarının doğruluğundan, bunların hem kendini hem de halkını mutlu ettiğinden emin olman lazım.
KORO – Aklım karardı
HAIMON – Bunun için de sağlam, güvenilir bir rehber ihtiyacın var .O da hiç kuşku yok ki aklıdır.
KREON –Ne demek istiyorsun?
KORO- Aklım karardı
ANTİGONE+ İSMENE – Buna nasıl dayanılır
KORO – Şa / şa / şa
Şaşıp kalıyor aklım/ bulanıp kararıyor
Düşünceler çarpışıyor kafamda
Bocalamaktayım/bocalamaktayım
Bocalamaktayım artık korkunun rüzgarında
HAIMON - Adil bir hükümdar olarak verdiğin emirlerin , aldığın kararların ne kadarı gururunun ne kadarı aklının mahsulu emin olman lazım.
KREON – Sen ne diyorsun? Ne söylemeye çalışıyorsun?

HAİMON - Bir yerde isyan varsa mutlaka ıstırap da vardır.

KREON- Sen neler saçmalıyorsun?

ANTİGONE+İSMENE- Buna nasıl katlanılır

KORO – Küçük bir damladır sabrı taşıran
Bentleri yıkıp geçen seli başlatan
İnsanoğlu katlanır susar /

...

Katlanır susar...

...

Katlanır/

...

Katlanır susar sanki sonsuzdur zaman
Oysa acının da bir sınırı var.

HAİMON - kulaklarını yakarmalara ve acı iniltilerine kapatan iktidarlar , ıstırap
haykırıışlarını duymayanlar , öfkenin çığlığıyla sarsılırlar!

KORO- Düşün!

KREON – Maksudı belirsiz sözlerinle bu kadınları iyice yüreklendiriyorsun.

Açık konuş Haimon, ne demek istiyorsun?

HAİMON –Baba;aklının rehberliğine güven.Yalvarırım ülken ve kendi iyiliğin
için kararlarını birkez daha düşün!

KORO- Düşün!

ANTİGONE+İSMENE- öyle bir çirkefe bulaştı ki bu şehir
onu ne İstiros ne Phasis temizleyebilir

KORO – Kabullenip susmak mı gerekir
Acı çekmek ama kıpırdamadan beklemek

...

Saygıdan mı

...

Haaa/ korkudan mı beklenir

Şaşıp kalıyor aklım

Bulanıp kararıyor

Düşünceler çarpışıyor kafamda

Bocalamaktayım/bocalamaktayım

Bocalamaktayım artık korkunun rüzgarında

KREON – Akıl akıl deyip duruyorsun; kötüyle birlik olup suç işleyen de akıl!

KORO - Bocalamaktayım

ANTİGONE+İSMENE- Cesetler etrafa hastalık saçarak yerlerde sürünüyor

KORO- Bocalamaktayım

HAİMON- Baba, sen olunabilecek en yüksek yerdesin.

Herşeyi görmek, herkesin ne dediğini, neden ve nelerden şikayet ettiğini
işitmek senin için her zaman mümkün değil. Ama ben daima onların
arasındayım ...

KREON – Sen ne söylemeye çalışıyorsun Haimon!

KORO- Bocalamaktayım

ANTİGONE+İSMENE- Değişti sesleri leş yemekten kuşların;
KORO- Bocalamaktayım
ANTİGONE+İSMENE- Değişti sesleri köpeklerin
KORO- Bocalamaktayım
KREON –Yasalardan, benden ve iktidarından
memnuniyetsizliklerini bahane edip tahtıma göz dikenleri dinlemek mi
akıl?
KORO- Düşünceler çarpışıyor kafamda
Bocalamaktayım artık korkunun rüzgarında
KREON- Haine ve bozguncuya kulak verip itibar etmek mi akıl?
ANTİGONE+İSMENE- Cansız bedenler yerlerde sürünüyor
KORO - Bocalamaktayım/bocalamaktayım
HAİMON - Ben hainlerden, bozgunculardan söz etmiyorum; halkından
sözediyorum.
KORO – bocalamaktayım /bocalamaktayım
KREON- Devleti yönetmeyi artık halktan mı öğreneceğim?
ANTİGONE+İSMENE- Kadınlar mabetlerde ıstıraplarını haykırıyor
KORO- Bocalamaktayım
KREON- Devlet yönetmenin mes'uliyetinden, bir kralın omuzlarındaki yükten
bihaber , durmadan şikayet edip ,söylenenler, benim yerimde olsalar
bu görevin zorluğuna birgün tahammül edemezler.
HAİMON - İktidar olmanın imtiyazları olduğu kadar zorlukları da vardır.
Bütün yasalar elinin altında, bütün cezalar dilinin ucundadır ama
etrafına kulak vermezsen yapayalnız kalırsın.
KORO- Düşün!
ANTİGONE+İSMENE- İniltilere kulaklarını kapatamazsın
KREON – Arkamdan sinsice dolap çevirip nifak yayan düzenbazlara mı kulak
vereyim?
KORO – Ölenin arkasından yakılan ağıtlar
İntikama dönüşüp ayağa kalkar
Düşün!
HAİMON -Doğrudan söylenmeyen her memnuniyetsizlik haksız ya da fesatça
olmayabilir ; tabii ki halktan bir insan hoşuna gitmeyecek birşeyi
devletin başındakilerin yüzüne söylemekten korkar.
ANTİGONE+İSMENE- Nasıl bir zulüm bu?
KORO – Kabullenip susmak mı gerekir
Acı çekmek ama kıpırdamadan beklemek
Saygıdan mı/ korkudan mı beklenir
KREON – Körler, suçlular, asiler yetmedi demek artık bir de kendi oğlumdan
ders alacağım?
HAİMON - Bu ayıp değil ki; ben senin ve bütün şehrin iyiliği için konuşuyorum.
Hiddetine yenik düşüp hemen beni reddetme...
KORO – Dinle!
KREON – (alay ederek) Hah!
HAİMON - söylediklerime birkez olsun kulak ver!
KORO – Dinle!
ANTİGONE+İSMENE- İstırapın sesini dinle

KREON- Susacak mısın sen?!

HAIMON – Hükümünde ısrar edip, yalnız senin istediğin şeyin doğru, bunun dışında herşeyin yanlış olduğunu iddia etme; beni dinle!

KORO – Dinle!

KREON – Hayır!

ANTİGONE+İSMENE- Aç kulaklarını feryatlara

KORO – Dinle!

KREON – Ne zamandan beri bir oğulun babasından daha üstün düşünebildiğini böyle açıkça ve küstahça yüzüne söyleyebilmesi kabul görüyor?

KORO – Dinle!

KREON –Benle böyle konuşulmasına neden izin vereyim; bu küstah sözleri neden dinleyim?

HAIMON - Baba yapma!

KORO – Dinle!

KREON- Hayır!

HAIMON - Dinle!

KREON – Hayır! Artık seni dinlemeyeceğim!

KORO – Dinle

HAIMON – Beni dinlemiyorsan bütün kentten yükselen sesi dinle!

ANTİGONE+İSMENE- Bir kent ki sokaklarında cesetler yatar

KORO – Dinle!

KREON – Artık sabrımı taşıyorsun! Sen bir kralla , bir babayla nasıl konuşulur bilmiyorsun!

ANTİGONE+İSMENE- Bir kent ki cenaze törenlerini köpekler yapar

KREON – Bu kadını kurtarmak için utanmadan bütün şehrin önünde bana akıl öğretiliyorsun! O bu şehre ihanet etti!

ANTİGONE+ İSMENE – Hayır!

KREON – Bu suçu hoşgörmek de en az işlemek kadar devlete ihanettir.

HAIMON – Hah!Hoşgörmek . Nasıl da kibirli bir söz.

Hoşgörmek hakkı teslim etmek değildir.

Hoşgörülenlerin kaderi hoşgörenlerin keyfine bağlıdır .

Senden kimsenin hoşgörü beklediği yok. Senden beklenen adelettir .

KORO – Düşün!

ANTİGONE+İSMENE- Bu yaptığımıza mezalim denir

KREON – Kendini bir kadına, hem de böyle bir kadına böylesine kaptırıp babana sırt çevirmeye utanmıyor musun?

HAIMON – Tanrılar ve bütün şehir bilmektedir ki bu kadınlar bu suçu işlemekle, koyduğun keyfi yasalarla ellerinden aldığın bir hakkı senden geri aldılar.

KORO – Düşün!

KREON –Bu soğuk, bu suçlu, bu kirli kucaklaşmaya kendini bırakmaya, bir kadının hükmü altına girmeye utanmıyor musun? Bu kadın senin ruhunu ele geçirmiş olmalı ki ; karşımda kendini bu kadar küçültebiliyorsun.

ANTİGONE+İSMENE- Hayır!

KREON –Ne yaparsan yap, ne dersen de onu verdiğim cezadan sen bile kurtaramayacaksın!

KORO - Heyhat!

Daha ne acılar bekliyor Oidipus'un kızlarını

Aklım karardı kaldı/ aklım karardı kaldı

Bu belanın bir çaresi var mı

HAİMON - Şehir halkının nasıl gizliden gizliye bu iki kadın için yanıp yakıldığını duymuyor musun? Bu kadına verdiği haksız cezaya içten içe nasıl üzüлüp öfkelenediklerini göremiyor musun?

KREON – Koca şehirde bunu böyle gören yalnız sensin!

ANTİGONE+ İSMENE – Hayır!

KORO- Görür kendini yükseklerde

HAİMON - Bütün şehir böyle görüyor.

Yalnız korkudan yüksek sesle haykıramıyorlar!

Aç kulaklarını, işit fısıltıları!

KORO – Kibrin azametinin çocuğu zalim

beslenip büyüdükçe görür kendini yükseklerde

HAİMON - Lanetli bir savaşta, kanlı bir döğüşte ölen özkardeşini mezarsız bırakmayan, aç köpeklere ve akbabalara terketmeyen bu kadının cezaya değil, şeref mükafatına layık olduğunu düşünüyorlar; ama korkudan söyleyemiyorlar !

KREON – Kim ne derse desin umurumda değil!

ANTİGONE+İSMENE- Sen de biliyorsun bildiklerimi.

KORO – Yardım etseler de tanrılar

HAİMON - Herkesin gözünü yıldırılmışsın; saygılarından değil korkularından susuyorlar!

KORO – bütün sözler hareketler

KREON – Siz hepiniz beni delirtecek misiniz ?

Devletin hukukunu kutsal tutuyorsam /

yasaları sayıyorsam buna zorbalık mı denir?

KORO – kavuşsa kutsallığına

HAİMON - İnsan onurunu ayaklar altına alıp, bir ölüyü mezardan mahrum bırakarak ebedi hukuku çiğnedikten sonra devlet hukukunun kutsallığı kalır mı ?

KORO – Yardım etseler de tanrılar Bütün sözler hareketler

Kavuşsa kutsallığına o yüksek yasaların

HAİMON - İnsan ruhuna yapılan işkenceden, insan onuruna yapılan ezadan , adaletli bir ceza çıkar mı?

KORO – Düşün!

KREON- Aaaaah!

HAİMON- Durmadan bu şehre verdiği sözlerden, yasadan, adaletten dem vuruyorsun. Ölü bir beden verilen cezayı idrak edebilir mi? Sen adalet, düzen istemiyorsun. Sen Polineikes'i cezalandırıyorsun. Onun cesedini kullanarak bütün şehre gözdağı veriyorsun. Buna mezalim denir, adalet değil!

KORO- Düşün!

ANTİGONE+ İSMENE – Sabrımı taşıyor

KORO- Düşün!

KREON – Haimon görmüyor musun , ayaklarıma kapanıp pişmanlıkla yalvararak af dileyebileceklerine bana hakaretler savuran bu kadınların küstahlığını işitmiyor musun ?Bu isyan değil de nedir? Bu suç değil de nedir ?

ANTİGONE+ İSMENE – Hayır!

KORO – Hıh!Hıh!

HAİMON - Sen sadece onları işitiyorsun ama bütün şehir hayır diyor !
Bu kadınlar ölümü haketmedi! Her senin gibi düşünmeyi ölümle cezalandırırsan çok yakında bir devlete değil ıssız bir çöle hükmedeceksin!

KORO – (çok yüksek) Kreon, düşün!

İnsanlara hükmetmek
İyidir ıssız bir çöle hükmetmekten
İçinde insan bulunmayan boş bir kale,
boş bir gemi /neye yarar?

KREON - Bu kadınları kurtarmak uğruna yasaları hiçe sayıyorsun!

HAİMON- Eğer bir yasa, adaletin yerine zulmün güvencesi haline geldiyse çürümüş bir uzuv gibi kesilip atılma zamanı çoktan gelmiştir!

KORO – ...

KREON – Utan! Bir kadına boyun eğiyorsun!

HAİMON- Hayır!Utanmıyorum!

ANTİGONE+İSMENE – Ey Thebai;Thebai!

KORO- Feryatlar!

KREON – Utan! Kötüyle birleşiyorsun!

HAİMON- Hayır! Eğer sadece bu kadını sevdiğim için sana karşı çıkmış olsaydım bir babadan olurdu. Sana karşı çıkıyorum, çünkü mezalime boyun eğmek beni insanlık onurumdan eder.

KREON – Demek sen de bana sırtını dönüyorsun;demek sen de bu isyana katılıyorsun.

Ey Zeus! Bunu da mı görecektim?

KORO- Feryatlar!

KREON – Ne yaparsan yap o kadınla bu dünyada evlenemeyeceksin!

ANTİGONE+İSMENE- Tanrılar!

KORO- Eyvah!

HAİMON- Pekala! Öldür onları! Ama onlarla birlikte başkaları da ölecek!

KREON – Ey Tanrılar Lanetli soyun bozguncu kızlarına lanet olsun!

ANTİGONE+İSMENE- Ey Thebai ;bu insafsız lanetleri duyuyor musunuz?

KORO- Eyvah!

KREON- Lanet olsun!

ANTİGONE+İSMENE- Ey Tanrılar! Görüyor musunuz?

HAİMON- Çılgınlığına ses çıkarmayacak kimse kaldıysa onlarla işle bu cinayeti.

KORO- İsyân ettiriyor...

KREON – Bu kadar mı kör etti gözünü bana duyduğun nefret?

Bu cinayet değil, adelet!

Beni durduramazsın!
HAİMON – Sen de beni durduramazsın! Sen bu cinayeti işlerken ben senin yanında olmayacağım!
KREON –Olacaksın Haimon!
HAİMON – Hayır!
KREON- Olacaksın!
ANTİGONE+İSMENE- Eyvah!
KORO- İsyan ettiriyor...
KREON – Bu kadınları senin gözlerinin önünde öldüreceğim.
ANTİGONE+İSMENE- Eyvah!

KORO- Eyvah!
İsyan ettiriyor/ isyan ettiriyor
HAİMON – Pekala!
Ben, öldürülürken onların yanında olacağım evet ,ama sen de bir daha benim yüzümü göremeyeceksin!
KREON- Haimon!
HAİMON- Hayır!
KREON- Dur!
ANTİGONE+İSMENE- Eyvah!
KORO- Eyvah!
KREON-- Haimon, oğlum, bu kadınların gözü dönmüş kardeşlerinin hırsına, bu uğursuz soyun lanetine ben evladımı, sen kardeşini kurban verdin. Megareus'un ölüm acısı daha dinmemişken bana sırtını dönüp gidemezsin!
HAİMON- Baba yapma!
KORO -...
KREON-- yüreğim yeni kaybedilmiş bir evladın ıstırapıyla paramparça kanarken bir de sen beni terkedemezsin!
HAİMON- Baba sakın bunu yapma!
KORO- ...
KREON- Bana duyduğun nefreti görüyorum ama bu memleketi savunmak için kahramanca savaşıp ölen Megareus'a, seni canından çok seven ağabeyinin anısına hiç mi saygın yok?
HAİMON- Nasıl bu kadar alçalabiliyorsun?
KREON- Haimon!
KORO- Ha!
HAİMON-Böyle bir durumda bana ağabeyimden söz ederek , kanayan yaralarımı deşerek acı çektirmeğe utanmıyor musun?
KREON- Haimon! Oğlum!
KORO-Ha!
ANTİGONE+İSMENE- İsyan ettiriyor artık ...
KORO- İsyan ettiriyor/isyan ettiriyor/isyan ettiriyor
İçimde zor duruyor
HAİMON- Onun yasını tutuyorsun. Onu kurban verdiğini söylüyorsun.
Onun için gözyaşı döküyorsun.
KORO- Ha!

HAİMON- Yıllarca kahramanlık masallarına boğup,
onu bu savaşa törenlerle gönderen sen değil misin?

KREON- Hayır!

ANTİGONE+İSMENE- Tanrılar!

KORO – Feryatlar!

HAİMON- Oidipus'un oğullarını birbirine düşüren sen değil misin?

Bu memlekette Eteokles kadar hakkı olan Polineikes'i hain ilan ederek
bu savaşı kışkırtan sen değil misin?

KREON- Hayır!

KORO- Ha!

HAİMON- memleket idaresindeki yerini meşrulaştırmak için ,onu memleketinden
atarak bir düşman yaratıp, savaş çılgınlıkları atan , bu savaşı isteyen asıl
sen değil misin?

KREON- Haimon!

ANTİGONE+İSMENE- Feryatlar!

KORO- İsyan ettiriyor

Sabırımı taşıyor

İsyan ettiriyor artık görüp işittiklerim

HAİMON- Senin ağabeyim için yas tutmaya hakkın var mı?

KORO- İsyan ettiriyor

HAİMON- Senin Megareus için ağlamaya hakkın var mı?

KORO- Haaa!

HAİMON- Yıllarca ağabeyim de ben de seni sevdik, saydık, yalanlarına inandık.

Ama ne oldu? Megareus senin istediğin gibi bir evlat olmanın bedelini
hayatıyla ödedi. Şimdi de beni, sevdiğim kadını gözlerimin önünde
öldürmekle tehdit ediyor, yaralarımı deşerek sana ve ağabeyime
duyduğum sevgiyi kullanarak onurumu ayaklar altına almaya
zorluyorsun. Sen Megareus'un ölümünden bile yararlandın. Onu toprağa
verirken bile kanlı savaş nutuklarını sahte gözyaşlarıyla örtterek
kahramanlık naraları attın. Onun yasını tutma hakkını kendine nasıl
tanırsın? Ona gözyaşı döküp nasıl ağlarsın? Artık senin oğlun olmaktan
utanıyorum Babam olmandan hicap duyuyorum.

KREON- Sus artık sus! Bir babayı evladının yasını tutmaktan nasıl men edersin?

HAİMON- Yeter!

KORO- Hıh!

HAİMON- Artık ne sesini duymak, ne yüzünü görmek ne de ömrüm
boyunca bedelini çok ağır ödettiğin sevgini istiyorum. Yeter!

KORO- Hıh! Hıh !

KREON- Memleket aşkıyla evlat sevgisi arasında kalmanın ne demek olduğunu
nasıl bilebilirsin?

KORO- Hıh!

ANTİGONE+İSMENE+HAİMON- Ey mezar! Kayalar içindeki gelin odası.
Zamanım dolmadan oraya geliyorum.

KREON- Haimon!

ANTİGONE+İSMENE+HAİMON- Ey Hades! Bir zalim eliyle sana

gönderiliyorum!

KORO- İsyan ettiriyor/İsyan ettiriyor

İsyan ettiriyor artık görüp işittiklerim

ANTİGONE+İSMENE+HAİMON- Gel ölüm!

KORO- Feryatlar!

ANTİGONE+İSMENE+HAİMON- Gel ey karanlık ölüm! Bitsin artık, bitsin!

KORO- ...

KREON –Haimon Dur! Emrediyorum! Emrediyorum! Dur diyorum sana!

KORO- Eyvah!

İçimde zor duruyor acı dolu sözlerim

bocalamaktayım artık alevinde öfkenin

Bocalamaktayım/bocalamaktayım/

Tanrılar yardım edin!

KREON- Ey Zeus!

KORO- Bocalamaktayım alevinde öfkenin

Tanrılar yardım edin!

Tanrılar

KREON- Ey Zeus! Dilime sesime kuvvet ver

KORO- Hıh!

KREON- Git, git de mahvol, her türlü nefrete layık oğul,

oğlum demeye dilimin varmadığı oğul,

hainler içinde en hain oğul: üzerine çağırdığım lanetlerle git!

KORO- Tanrılar yardım edin

EVİRİDİKE- Haimoonon!!

(karanlık)

EXODOS

KORO- Tanrıların hangi kanununu çiğnedi ki onu sürükleyip taşıyarak

öldürecekler

İsyan ettiriyor görüp işittiklerim

Sabırımı taşıyor dinlediklerim

İçimde durmuyor sözlerim

Yanıyor tutuşuyor

İsyan ettiriyor

İsyan

İsyan ettiriyor

Yanıyor tutuşuyor

Yanıyor tutuşuyor

Yanıyor...

...

Kabullenip susmak mı gerekir

Acı çekmek ama kımıldamadan beklemek...

İnsanoğlu nasıl katlanır susar /

EVİRİDİKE-

KORO- Nasıl katlanır...

EVİRİDİKE- . . .

KORO- susar

EVİRİDİKE- . . .

KORO- Böyle uzun zaman sessiz...

Böyle uzun zaman...

Nasıl Katlanır / susar sanki sonsuzdur zaman

Oysa acımın da bir sınırı var.

EVİRİDİKE- Benn...

KREON- Evridike!

KORO- Böyle uzun zaman sessiz-

EVİRİDİKE- Ben Evridike!

Evlatları katledilmiş Thebai'nin bedbaht kraliçesi,

Ben ...kraliçe

Acılar içindeki bu kentin zavallı suskun sesi

KORO- Hıh!(Resim hareket)

EVİRİDİKE- Şimdiye kadar sesimi işitmemiş herkese sesleniyorum.

Susmamı bekleyen herkese

KORO- ...

EVİRİDİKE- Karanlığın yüreğinden. İşkencenin güneşi ardından

Dünyanın bütün kentlerine

kurbanlar adına

Yıllarca susan dudaklara lanet olsun!

KREON- Evridike sakın yapma!

KORO- ...

EVİRİDİKE- Ben Evridike!

Acıdan yüreği yarılmış, atardamarı kesilmiş olan kadın.

Dudaklarında ölüm, ağzında kan tadı olan kadın

KORO- ...

EVİRİDİKE-

Bana sevgi diye verileni etimden sıyırıp atıyorum.

Doğurduğum hayatı, verdiğim dünyayı geri alıyorum

Hayat verdiğim dünyayı kasıklarımın arasına sıkıştırıp boğuyorum.

KREON – Yalvarırım!

EVİRİDİKE- Onu rahmime gömüyorum.

Teslimiyetin yarattığı mutluluğa lanet olsun

KREON- Yapma!

KORO -...

EVİRİDİKE- Zulme ortaklık eden bu bedenden artık kurtuluyorum.

Bir zamanlar evim olan bu savaş alanını yok ediyorum

Bu sarayı ateşe veriyorum. Bütün sarayları ateşe veriyorum.

KORO- ...

EVİRİDİKE- Yüreğimi söküp göğsümden kendimi de bu ateşe fırlatıp atıyorum.

KREON- Yalvarırım Yapma!

EVİRİDİKE- Ey Hades! Sefil hayatımın son durağı!
Sesimin yankısını karanlığa bırakıp / sana geliyorum.

KORO- ...

EVİRİDİKE- Susarak geçen her güne lanet olsun!
Öfkesiz alınan her nefese lanet olsun!
Gel ölüm !

KORO- ...

EVİRİDİKE- Gel sessiz ölüm / Bitsin artık bitsin!

KREON- Hayır!

KORO- ...

KREON- Ey şehirlerin şehri Thebai bak bana.
Ben Kreon, şehrinin ikbaline hayatını adanmış kral.
Huzurlu uykularını bana borçlusun.
Tasasız içine çektiğin her nefesi bana borçlusun.
Ne zaman yapayalnız kaldım ben?
Belki kader kralların yalnızlığı.
Ama ne zaman insansız kaldım ben?
Ne zamandır ıssız bu krallık bu kadar?
Ey tanrılar ne yaptım da terk ettiniz beni?
Işığı kaybolmuş bu şehre, çatısı çatırdayan bu saraya
Bu sabahsız geceye ne zaman mahkum ettiniz beni?

(Karanlık)

son

KARANLIK KORKUSU (FEAR OF DARKNESS)'DAN

Yazan : Şahika Tekand

2008,İstanbul©

Oyuncu 5- Sanırım bu başlamam gerektiği anlamına geliyor? Herhalde öncelikle kendimden sözetmeliyim? Zamanın ne kadar değerli birşey olduğunu biliyorum tabii. Zamanı değerlendirmek deyince insanın aklına gelenlerden biri de, Yani o nedir? Görecelilik sorunu gibi birşey. Hangi zaman? Kimin zamanı? Benim zamanım mı sadece burada geçen? Zamanın dışında kalmak. .Düşünmek bile zor. Işıksız zaman, zamansız karanlık.İnsan kendini gelişmenin temposuna, heyecanına kaptırınca yaşadığını anlıyor. Zamanın söylemsel özelliği veya zamanın nesnesi var mıdır? Neyse, tabii, bunları gözönüne alarak hızlı düşünüp hızlı karar vermek gerekiyor. Bunun için elimden geldiğince, yani yapabildiğim kadar derli toplu anlatmaya çalışayım. Bu biraz zor olabilir tabii. Çünkü yeteneklerime güvendiğim kadar kısa zamanda gösterdiğim performansın karşıdan da gördüğü takdirin derecesini kelimelere dökünce anlamını yitireceği endişesini şeyediyorum.Anlam meselesine gelince, neyse, mana yani. Oysa benim için büyük bir motivasyon kaynağı olduğunu hiç de inkar edemeyeceğim bu takdirin bilinmesi her zaman çok önemli . Tabii hedef odaklı düşünme ve hareket etme yeteneğimin daha çocukluktan, yani aileden gelen bir özellik olması işimi oldukça kolaylaştırdı. Bir de söylem konusuna tekrar...

(oyuncu bacak bacak üstüne atar/ ışık keser)

Oyuncu 4- İhl... **(bacak bacak üstüne atar , ışık keser)(tekrar verir)**

yani böyle , nasıl ? **(bacak bacak üstünde devam eder, ışık keser)**

Oyuncu 3- Heyecanlı bir keşif gibi. Böyle olmalı tabii, sorun yok, sorun bir yana belki daha da motive edici , coşturucu. İnsan hemen uyum göstermeyi becerince mutlu oluyor, hem kendi becerisini de sınamış oluyor. Çok kimse böyle bir durumda şaşırır. **(bacak bacak üstüne atma komutu gelir/oyuncu anlamaz) Efendim? (ışık keser)**

Oyuncu 2 – Anlatacađım da... soru cevap olsa daha kolay olmaz mıydı diye düşünüyorum... Böyle biraz şey gibi geldi...ben ... pek alışık (**bacak bacak üstüne atma komutu gelir/oyuncu anlamaz**) değilim... yani henüz

Oyuncu 1- bu tarz buluşmalarda çok çeşitli tecrübeler edinmiş biri olarak ifade etmeliyim ki bu pek münasip değil. (**bacak bacak üstüne atar/ışık keser**)

Oyuncu 2- Soru- cevap, ya da karşılıklı konuşma... Dialog ... kurulması zor evet... ama.. en azından işleri daha kolaylaştırıyor...(**bacak bacak üstüne atar/ışık keser/tekrar verir/bacak bacak üstünde devam etmektedir**)Yani dialog olabilseydi... (**ışık keser**) (**karanlıkta bacađını indirir**)

Oyuncu 1- (Gırtladıđını temizler) (**Bacak bacak üstüne atar /ışık keser**)

Oyuncu 2- Yani dialog yok demiyorum... Bir şekilde... var tabii...ama bu... biraz...(oyuncu **bacak bacak üstüne atar / ışık keser**)

Oyuncu 4- (**bacak atar**) Tuhaf (**ışık keser**)(**tekrar verir**)

Ama tabii durum bunu gerektiriyorsa benim için bir sorun yok (**bacak bacak üstüne atar/ ışık keser**)

Oyuncu 2- Peki...Anlıyorum... Demek ki deniyoruz... Yeni bir ilişki bu tabii... Hepimiz için...Farklılık... İlerliyoruz...böyle. (**bacak bacak üstüne atar/ ışık keser**) (**tekrar verir**)

Yeni bir sistem. Tabi sistem de kendini yenilemeli.Yenileyebilir de.

Görüyoruz..Duyuyoruz da. Böyle olunca kendimi de yenilemeye çalışıyorum.

(**bacak bacak üstüne atar /ışık keser**) (**tekrar verir**) Bazan isteksizleşsem de, çalışıyorum. Başlarda böyle bir şansım hiç olmayacakmış gibi gelirdi. Şahsen aydınlık ve muntazam dünyamı çevreleyen karanlık ve kaos tehlikesinden kendini büyük bir çabayla kurtarmış ve kendime her durumda yapmam gerekeni yapmam

gerektiđi gibi yapmanın ne demek olduđunu ok iyi ğretmiř biri olarak, yapılması gerekenleri hi yapmak istemediđim zamanlarda bile (**bacak bacak stne atar/ıřık keser**) (**tekrar verir**) Bazan biraz řařırsam bile yaptığım herřeyi en mkemmel řekilde yapmayı kiřisel zelliđim haline getirebilmenin btn yollarını deneme cesaretini gstermiř , bunun iin bařlarda olduka zorluk ekmiř olsam da, kendimle ve evremle giriřtiđim bu zorlu mcadelede bařarı anlarının olađanst hazzını tatmıř ve bu tadı bir kere aldıktan sonra da hibir (**kolunu arkaya atar/ıřık keser/tekrar verir**) hibir řekilde ve hibir kořulda ...byle ok zor... (**ıřık keser/tekrar verir**) Bundan vazgemek zorunda kalmamak iin denmesi gereken btn bedelleri demiř ve artık giderek bu bedellerin karřılıđını, bu sıkıntılı srecin meyvelerini toplamayı (**oyuncu bacak bacak stne atar**) haketmiř biri olarak... (**ıřık keser**)

Oyuncu 4- (**oyuncu kolunu arkaya atarak**) Eee...řey... (**ıřık keser**)

Oyuncu 1- Pi- (**bacak bacak stne atar/ıřık keser**)

Oyuncu 3- Burada olacađıma, burada olmaya deđer olduđuma her zaman inandım. Kendimi inamaya zorladım.Yođunlařtım. Dikkat dađılması, bir dalgınlık (**kolunu geriye atar**) herřeyi / **ıřık keser**)

Oyuncu 1- (**kol geriye, bacak bacak stne atar / ıřık keser**)

Oyuncu 5-Bařkalarına olanları grnce insan kendisine de sıra gelecek diye panikliyor bazan, (**bacak bacak stne atma komutu / oyuncu anlamaz**) ama gene de, (**ıřık keser**).

Oyuncu 2-Tabii insanın...bir řeyde... mesela... nasıl diyeyim... herhangi bir řeyde... bařarılı olabilmesi iin ncelikle anlaması, yani iine sindirmesi, yani

derinden bilmesi gereken en önemli şey hiçbir zaman yetmeyeceğini (**oyuncu bacak bacak üstüne atar**) bilmesidir... (ışık keser)

Oyuncu 1- Pi- (bacak bacak üstündedir / ışık keser)

Oyuncu 3- Kaldı ki değişmek... gelişmek...ancak bağlantılarla mümkün. Ana ışığa katılmakla. Sonsuz enerjinin bir parçası olabilmek çok önemli. Enerjilerimizi diğer enerjilerle birleştirmek yani.

Her yeni günde aynaya baktığımda yüzümde yansıyan aydınlığın o büyük enerjinin bir parçası olduğunu bilmek benim için çok önemli. Aynanın üzerindeki ampulün aydınlığının pancurlarımın dışında kalan karanlık dünyaya inat benim ışığıma katıldığını görmek. Coşkun birşey. Coşturucu zamanlar . Süreklilik. Sonsuzluk. Sinerji. Tabii öyle kolay açılmıyor insanın kapıları aydınlığa. Kendime emek vermem gerek. Tabii bunda şaşırılacak hiçbirşey yok. Hayat denilen oyunun kuralı bu. (kolunu geriye atar /ışık keser)

Oyuncu 2- Ama yine de... (bacak bacak üstüne atar / ışık keser)

Oyuncu 4- (bacak bacak üstüne atarken) Yönetişme (ışık keser)

Oyuncu 2- (bacak bacak üstüne atma komutu gelir / oyuncular anlamaz / ışık keser)

Oyuncu 1- A... (bacak bacak üstüne atma komutu gelir / oyuncular anlamaz / ışık keser)

Oyuncu 5- E ... (bacak bacak üstüne atma komutu gelir / oyuncular anlamaz / ışık keser)

Oyuncu 3- Ha?... (bacak bacak üstüne atma komutu gelir / oyuncular anlamaz / ışık keser)

Oyuncu 2- O... (bacak bacak üstüne atma komutu gelir / oyuncular anlamaz / ışık keser)

Oyuncu 3- (bacak bacak üstüne atma komutu/ bacak bacak üstüne atarak)

Oyunu kuralına göre oynamayı bilmek lazım, **(bacak bacak üstüne atma komutu gelir/ oyuncu bacak değiştirerek)** öyle değil mi? En iyi savunma saldırıdır mesela. Bunu bileceksin. **(kolunu geriye atar/ışık keser/tekrar verir)(düzelterek)** Tabii bu bir oyun kuralı olmayabilir , yani her söylediğim tam doğru olmayabilir, ama oyunla ilgili önemli bir konu yine de...Bir şekilde... **(oyuncu kolunu geriye atarken)** Bu da bir kural sayılabilir... **(ışık keser)**

Oyuncu 1- Pi- (bacak bacak üstüne atarak) (ışık keser)

Oyuncu 5- (Bacak bacak üstüne komutuyla bacak bacak üstüne atarak) Kurallar

belli ki yaşamdan üretiliyor, yaşamdan, duruma uygun kurallar. Kendi ürettiklerimizin çerçevesindeyiz.Yükselmenin ortamı hazırlanıyor. Tabi önemli olan kural koyucu olabilmek. Bazıları sadece piyon. Almanlar Bauer der, köylü. Niyetleniyor ama zeka yok, kavrayış sıfırın altında. **(bacaklarını indirir)** Neden Arbeiter değil ki? **(ışık keser)**

Oyuncu 1- (bacak bacak üstünde) Zavallılık ... (ışık keser)

Oyuncu 5- Altından kalkamayacakları şeylere talip oluyorlar. (kolunu geriye atar /ışık keser)

Oyuncu 1- (bacak bacak üstünde) Maskaralık.(ışık keser)

Oyuncu 5- Çevresiyle uğraşmaktan kendi halinin farkında olmayan ne çok insan var. (bacak bacak üstüne komutu/bacak bacak üstüne atar) zamanı yakalamış insanları beğenmeyen, kötüleyen, iğneleyici laflar sokuşturan zamanı geçmiş fosiller mi dersiniz **(bacak bacak üstüne atma komutu gelir/ oyuncu bacak değiştirir),**

dili dışarıda bu hayatın hızına yetişeyim derken kalp krizinden ölecek hallere düşen kendinibilmezler mi, daha cin olmadan adam çarpmaya çalışanlar mı , iki lafi biraraya getiremeyen beceriksizler mi dersiniz. Bunlar, **(kol arkaya komutu/kolunu arkaya atar)**tabir biraz şey olacak ama tam da erişemedikleri ciğere mundar diyen cinsten işte. Zekası, ışığı açıkça kendilerinininkinden parlak birini gördüler mi hemen hırslı, fesat damgasını yapıştırıveriyorlar. Erdem merdem diyerek hırstan da sanki kötü birşeymiş gibi sözediyorlar.Ama tabi böyle yaparak aslında kendi hırslarını saklamaya çalışıyorlar... Bunun da anlaşılmayacağını zannediyorlar. Ne zavallılık.Açık söyleyim bence hırslın kendisi hiç kötü birşey değil. **(oyuncu kolunu indirir)** Hırslı haketmeyenin hırslı kötü... **(ışık keser)**

Oyuncu 1- (bacak bacak üstünde) ne zavallılık(ışık keser)

Oyuncu 4- Ben... (sandalyesinin arkasını tutarak öksürür)(ışık keser)

Oyuncu 1- (bacak bacak üstünde oturur) (ışık keser)

Oyuncu 4- (eli sandalyesinin arkasında öksürür / ışık keser)

Oyuncu 1- (bacak bacak üstünde kollarını kavuşturmuş oturur /ışık keser)

Oyuncu 2- insan kendisinden istenileni anlama yeteneğine sahip olmasa bile..

(oyuncu bacak bacak üstüne atar / ışık keser)

Oyuncu 1- (oyuncu yarı ayağa kalkarak) Bir dakika birşey söyleyebilir miyim?

(ışık keser)

Oyuncu 2- iletişimin, uyum göstermenin bütün yolları denenmeli. (oyuncu bacak bacak üstüne atar / ışık keser)

Oyuncu 3- Evet, bunun kolay olabileceğini kimse söylemiyor ya da taahhüt etmiyor zaten (kol kavuşturma komutu / oyuncu anlamaz / ışık keser)

Oyuncu 2- Karşıdan beklemenin ne kadar anlamsız olabileceğini yeterince tecrübe ettiğime iyice inanmış olan ben bile çoğu zaman küçük zayıflıklar göstererek (**bacak bacak üstüne atar**) (**ışık keser / tekrar verir**) (**oyuncu bacağını indirmiştir**) yani zayıflık göstermek demek istemiyorum, yani küçük dikkatsizlik anlarında (**bacak bacak üstüne atar/ışık keser**)(**tekrar verir**) (**oyuncu bacağını indirmiştir**) asla dikkatsiz biri olduğumu söylemiyorum, küçük insani boşluk anlarında diyelim (**oyuncu bacak bacak üstüne atar / ışık keser**)

Oyuncu 1- (**ışıkla eş zamanlı oyuncu sandalyeye bakmak üzere kalkar**) (**ışık keser**)

Oyuncu 2- bir anlık boşluk demek istiyorum yani ...(**bacak bacak üstüne atma komutu/ oyuncu bacak bacak üstüne atar**) beklenti içine giriyor olsam bile, bunun üzerimde bir hayal kırıklığı ya da yenilgi duygusu yaratmaması için elimden geleni yapmanın en iyi şey olduğunu artık iyice öğrendim.(**Kol geriye komutu, oyuncu kolunu geriye atar**)İnsan ne yapması gerektiğini, kimle nasıl ilişki kurması gerektiğini, tam da orada ve tam da olması gereken şekilde bulunabilmenin, cevap verebilmenin, beklentileri karşılayabilmenin, o andaki durum ve üstlendiği rol neyi gerektiriyorsa onu, bütün becerilerini kullanarak yerine getirebilmenin yollarını (**kolunu indirerek**) mutlaka öğreniyor...(ışık keser)

Oyuncu 4- (**bacak bacak üstüne atma komutu gelir / oyuncu anlamaz / ışık keser / tekrar verir/ kol indir komutu / oyuncu bacak bacak üstüne atar / ışık keser / tekrar verir / kol indir komutu / oyuncu bacak bacak değiştirir / ışık keser / tekrar verir/ bacak bacak üstüne atma komutu/ oyuncu kolunu geriye atar / ışık keser / tekrar verir / bacak bacak üstüne atma komutu /oyuncu komutu çözmeye çalışırken farklı hareketler dener / ışık keser/ tekrar verir / kol**

kavuşturma komutu / oyuncu komutu çözmeye çalışırken farklı hareketler dener / ışık keser/ tekrar verir / kol kavuşturma komutu / oyuncu komutu çözmeye çalışırken farklı hareketler dener / ışık keser/ tekrar verir / kol kavuşturma komutu / oyuncu tesadüfen kollarını kavuşturur) Bunun insan üzerindeki sonucu **(bacak bacak üstüne atarken)** biraz yıpratıcı olabilir...Ahhh...(ışık keser)

Oyuncu 3- E bu da doğal tabii... o kadar da olsun artık değil mi? **(oyuncu bacak bacak üstüne atar/ışık keser)**

Oyuncu 1 – (oyuncu bacak bacak üstüne atmış) Burdaki yapının özelliği.. **(ışık keser)**

Oyuncu 4- Yönetişim ortamı.Yönetme değil, yönetilme değil. İtişim...Zor bir oyun. İçinde bulunduğu ortam insanı biraz etkiliyor tabii... insan kendibaşına kaldığında rahatlıkla yapabildiği bir sürü şeyi biri yapmasını istediğinde ya da mecbur ettiğinde bir geriliyor sanki... biraz beceriksizleşiyor...ama tabii başlarda... alışınca geçiyor... **(susar)- (ışık ısrarla oyuncunun üstünde kalır)** alışınca geçiyor ...**(ES: kollarını kavuşturarak yerine sığınır)** **(ışık keser)**

Oyuncu 3- Doğal... **(bacak bacak üstünde, kolu geride devam etmektedir/ışık keser)**

Oyuncu 2- İletişimin koşulu bu. insanın karşısındakine kendini anlatmayı iyi bilmesi lazım. **(bacak bacak üstüne komutu/oyuncu atar)** Düşüncelerin projeksiyonu. Karşıdan gelenin yine karşıya yansıtılması yani. İletişmek. Zamanımızın en yüksek sanatı. İletişim sanatı. **(kol geriye komutu/oyuncu yapar)**Yoksa herhangi birşey için birini diğerinden ayırmak, birini birşey için seçmek falan mümkün olmazdı ,değil mi?...**(kol indirme komutu/oyuncu anlamaz/**

ışık keser/tekrar verir) (bacak bacak üstüne atma komutu / oyuncu yapar) Gerçi fazla iletişince de herşey birbirinin içine giriyor gibi oluyor, sapla samanı ayıklamak **(kol geriye komutu/oyuncu yapar)** bazan çok zorlaşıyor sanki ama **(kol indirme komutu/oyuncu anlamaz)** neyse...**(ışık keser)**

Oyuncu 4- Bu son derece anlaşılır birşey... benim bir şikayetim yok yani...**(bir süre susar/ışık ısrarla üzerinde kalır)** bir şikayetim yok... evet...**(susar/ışık ısrarla üzerinde kalır/ oyuncu sağına doğru dönerek oturur/ışık keser)**

Oyuncu 3- Ne için kime ihtiyaç var?**(kol geriye komutu/oyuncu yapar)** Asıl soru bu? İnsan birlikte olacağı insanı bile böyle seçmiyor mu? **(bacak bacak üstüne komutu/oyuncu yapar)**Bir belgeselde görmüştüm, bazan içgüdülerle oluyormuş bu seçim . İnsan en iyi geni seçiyormuş birleşmek için . **(kol indirme komutu/oyuncu yapar)**aslında mantıklı.ama .yani en iyi gen,**(kol kavuşturma komutu/oyuncu yapar)** yani, mükemmel ırk gibi ,bu, biraz ayrımcı gibi duyuluyor ama,yani aşık olmak için genleri ayıklamak. Mükemmel ırk düşüncesi. Demek aslında bir güdüymüş .Bir içgüdü ;yani doğada bile ayrımcılık var. olabilir tabii. Herşey mümkün.Ayrımcı hormonlar. **(kol geriye komutu/oyuncu yapar)** Öte yandan insanlar daha çok kendi çevrelerinden insanlarla ilişki kuruyorlar.

Çoğunlukla.Demek ki uyumlu genlerin aynı çevrede geliştiğini söyleyebiliriz. Yoksa herkes için, her gen için beş altı milyar olasılık olurdu.Pratik olmazdı.**(bacak bacak üstüne atma komutu/oyuncu diğer bacağını üst üste atar)**Bir de benim genim gidip sıradan birinin genine bakıp kendisine uyup uymadığını anlamakla uğraşmak zorunda kalabilirdi. Pratik olmazdı. **(sağa dönük oturma komutu/oyuncu anlamaz/ışık keser)**

Oyuncu 1: (ayağa kalkarken ışık keser) Eşitlik...

Oyuncu 5- Bu dünyada iki çeşit insan var bence **(kol kavuşturma komutu/oyuncu yapar)** kazananlar ve kaybetmeye mahkum olanlar. Bazan banada biraz acımasızca geliyor ama. **(kollarını açarak)** büyük balık ve küçük balık meselesi **(ışık keser/tekrar verir)**. Güçlü olanın güçsüz olana üstünlüğü, tabii gücün de bedeli var, öyle durup dururken olmuyor hiçbirşey. **(kol açma komutu/oyuncu yapar)**Gözü kara olmak gerekir bazan. Risk almak gerekir. Hatta risk alma kapasitesi kazanmayla doğru orantılı bence. Kaloma vermek denir hani. Tam olarak ne anlama geldiğini bilmiyorum ama galiba kaz gelecek yerden tavuk esirgememek söylemi gibi , yani gerektiğinde taviz vermeyi bilmek söylemi gibi birşey. **(bacak bacak üstüne atar)**Neyse... **(ışık keser)**

Oyuncu 4- Şeyli olarak... **(bacak bacak üstüne atar /ışık keser)**

Oyuncu 1- **(bacak bacak üstüne atarak)** Demok ...(ışık keser)

Oyuncu 5- Evet... herşey ama herşey çocukluktan başlıyor aslında. Herşey. Çocukları daha küçükken hazırlamak gerekir, her şeye... yoksa ya ezik büzük, ya da çok hırslı oluyorlar. Kifayetsiz muhterisler. **(sağa doğru otur komutu/ oyuncu anlamaz/ışık keser)** Agresif...**(sağa doğru otur komutu/ oyuncu yapar)** Sinsi ... huysuz...yani çocuklar...yanlış yetiştirilenler...**(düz otur komutu/ oyuncu anlamaz/(ışık keser)**

Oyuncu 1- **(bacak bacak üstüne atar)** Demokrasinin **(ışık keser)** **(bacak indir komutu gelir/oyuncu anlamaz)** **(ışık keser/tekrar verir)** Demokrasinin **(bacak indir komutu gelir/oyuncu anlamaz)** **(ışık keser/tekrar verir)** Demokrasinin bir gereği olarak **(bacak indir komutu gelir/oyuncu anlamaz)** **(ışık keser)**

Oyuncu 4 - (ışık keser)

Oyuncu 1- bile bile katlanıyoruz bunlara işte **(kollarını kavuşturur / ışık keser)**

Oyuncu 5- Bunlar ya durmadan çevrelerinden şikayet eder ya da kendilerini över. Durmadan dayanılmaz birşey. Yalnız kendileri anlatsın herkes de sadece onları dinlesin isterler. Dayanılmaz Mesela **(Kolunu arkaya koyar)** şahsen ben... **(ışık keser)**

Oyuncu 3- Pek çok kez “konuşma sanatı ve dinleme sanatı” seminerlerine **(bacak bacak üstüne atma komutu / oyuncu yapar)** katıldım. Tabi çuvalla para. Ama farkettim ki bütün bunlar insanı değiştiriyor. **(sağa doğru otur komutu gelir/oyuncu yapar)** Boşuna değil. Estetik yönde. bakışını değiştiriyor. **(düz otur komutu/oyuncu anlamaz/ ışık keser/ tekrar verir) (tekrar düz otur komutu/oyuncu yapar)** Şimdilerde daha iyi anlıyorum böyle her şeyin sanatsallaşmasını. Dinliyorsun. Sakince ve ilgili bir ifadeyle. Anlamasan da. Sanatsal bir dinleme. **(sola doğru oturma komutu/oyuncu cevap vermez/ışık keser)**

Oyuncu 5- Evet ortam insanı kışkırtıyor, fırsatları yakalamaya çalışıyorum. Ama bazan öyle bir nokta geliyorki sanki ne bileyim **(bacak atar/ışık keser)**

Oyuncu 2-insanın kendini ifade edebilmesi için gerekli koşulların da yerine gelmesi gerekir yani öyle değil mi?.. **(sandalye düzeltme hareketi komutu/ oyuncu anlamaz/(ışık keser)**

Oyuncu 1- Herşeyden önce fırsat eşitliği ... evet fırsat eşitliği..Herhalde bir sınırı olsa gerek ama olmazsa da olmaz. Durmadan başkalarının konuşmalarını sabırla dinlemem gerektiğini hep düstur edindim ama bir yere kadar... Bunca zamandır dinlemeyi yeterince öğrendim ; ama edindiği iyi özelliklerin istismar edildiğini görmek insanda vaktini boşa harcadığı hissini uyandırıyor doğrusu. Anlamıyorlar. İçinde bulunduğu yapıyı kavramıyor çoğu kimse. Biz bir anarşinin vanşi bir

mücadelenin içinde miyiz? Öyle miyiz? Bazan öyle görünebilir ama böyle davranılması insanı rahatsız ediyor. Senin tecrüben ne? birikimin ne? Nasıl bir densizlik, nasıl bir kadirbilmezlik bu! Fırsat olsaydı toplumun piramidal yapısından bahsedecektim ama neyse...(bacak bacak üstüne atar/ışık keser)

Oyuncu 3- Şahsen kendime yaptığım yatırımlarla gurur duyarım . Ne yalan söyleyim onların bana kendimi iyi ifade edebilmede çok şey kazandırdığı kanaatindeyim **(Kolunu arkaya koyar) (ışık keser)** Ama bazan anlamıyorum böyle **(Kolunu arkaya koyar) (ışık keser)**

Oyuncu 1- Durmadan etraftaki fikirleri dinleyip kendi sesini duyabilmeye hasret kalmak. İnsan biraz farkındalık bekliyor doğrusu. Öfkeleniyor **(sola doğru oturma komutu/oyuncu cevap vermez)** Yani öfkelenebilir **(ışık keser)**

Oyuncu 3- **(bacak bacak üstüne komutu/ oyuncu yapar)**“öfke kontrolü” semineri benim için çok gerekliymiş şimdi daha iyi anlıyorum. Birşeyler üzerime geldikçe, baskı falan arttıkça.. ama neyse ki bu semineride de yüksek başarıyla tamamladığımı söylememin bir sakıncası yoktur **(Kolunu arkaya koyar)** umarım.. **(ışık keser)**

Oyuncu 4- **(koluyla sandalyenin arkasını tutarak öksürür) (ışık keser)**

Oyuncu 3- **(bacak bacak üstüne atma komutu/ oyuncu yapar)** Mesela öfkeyi kontrol edebilmek için çok basit bir egzersiz var. Şöyle yapıyorsunuz: **(bacağını indirir/ ışık keser) (bacağını indir komutuyla tekrar verir/oyuncu bacağını indirir)** Öfkeyi büyük bir balona dolduruyoruz. Biiir , dolduruyoruz ikiii üüüüç püüüfff ... İşte gittiii... **(bacak bacak üstüne atma komutu / oyuncu anlamaz)** İşe yarıyor... **(ışık keser)**

Oyuncu 1- Çare arıyorsun, uyum arıyorsun, çıkış arıyorsun. Hadi şimdi sorun çıkmasın diyorsun. Kurcalama işte. Hep kendi kendine içine atarak bir monolog halinde gidiyor. Sonunda bir monolog haline geliyorsun. **(bacak bacak üstüne komutu/ oyuncu anlamaz/ışık keser)** Kızman gereken herşey ortada sen kendine kızılıyorsun. Neden o koşulu kabul ettin, neden oradasın, kim karşında ki, bir kim gerçekten var mı yoksa o kim sen misin? O varsa iki kişi edersiniz. O zaman biz olursunuz. Biz nasıl olunur? Biz... Biz.. Biz hep beraber... Hafızam kötü değildir ama bazı şeyleri hiç hatırlayamıyorum. Böyle olunca da ne işim var burada diye soruyorum kendime. Ne soruyorsun ahmak, kendin seçtin bunu, hep senin gibilerle birarada olmak için uğraştın. O loş, o karanlık , o mahşer gibi yerde yaşayanlara benzememek için...ben eskiden kendi sesimden ve konuşmamdan nefret ederdim.

(Kolunu arkaya koyar) Sesimi ayarlayamazdım. **(ışık keser)**

Oyuncu 4- (Sandalyesinin arkasına tutunarak öksürür) Gırtlığımda birşey varmış gibi **(ışık keser)**

Oyuncu 3- (kolunu geriye koyarak) Öfkeyi bastırmak..**(ışık keser)**

Oyuncu 2- İletişim becerisi, konuşma, beden dili, her hareket önemli. **(bacak bacak üstüne komutu/oyuncu yapar)** Aksi takdirde insanın kaderi ya tamamen geri çekilmek, vazgeçmek, karanlığa gömülmek ya da kendisiyle hiç durmadan, ölesiye mücadele etmek . Üstelik bir sürü tehlike, tuzak... **(kol geriye komutu / oyuncu yapar)** ya susarak mümkün olduğunca görünmez olmaya çalışarak **(bacak indir komutu/ oyuncu diğer bacağıyla yapar)** kendinizi yok edebilirsiniz ya da gereğinden fazla öne çıkarak açık verebilirsiniz, durmadan. **(Oyuncu kolunu indirirken)**Yaptığımız herşeyden çoğu kez kuşkulu **(ışık keser)**

Oyuncu 4- Rahatsız (Sandalyesinin arkasına tutunarak öksürür) pardon (ışık keser)

Oyuncu 5- Kontrolü hiç elden bırakmamak gerek. Elden kaçabilir. Ozaman sorular gelmeye başlar insanın aklına. Sorgulamaya başlarsın. Kuşku nereye götürür insanı? Neyi götürür, neyi getirir? Hiç elden bırakmamak gerek. Açık vermemek lazım. (sandalye düzeltme hareketi komutu/oyuncu anlamaz/ışık keser)

Oyuncu 1- Tam da bu yüzden yeni bir yere gittiğim ya da yeni birileriyle karşılaştım mı mümkün merteye kontrollü konuşuyorum hala. Ama açık vermeyeceğim, hata yapmayacağım derken insan baston yutmuş gibi oluyor. Hatası kusuru insanın cezası haline gelmemeli. (sandalye düzeltme hareketi komutu/oyuncu anlamaz/ışık keser)

Oyuncu 5- Kontrol(sandalye düzeltme hareketi komutu/oyuncu anlamaz/ışık keser)

Oyuncu 4- Büyükannem dikkatimi başka yerde toplayabilirsem, yani kendimi dinlemezsem bunun geçeceğini söylerdi. (ayağa kalkıp tek ayağının üstünde durur/bir süre/ışık keser)(tekrar verir/ oyuncu oturur) Hıçkırık gibi. (oturur/ışık keser)

Oyuncu 5- Konsantrasyon(kol geriye komutu/oyuncu anlamaz/ışık keser)

Oyuncu 1- Eskiden... (kol indir komutu/oyuncu cevap vermez) (ışık keser)

Oyuncu 2- Yani (bacak indir komutu/oyuncu cevap vermez) (ışık keser)

Oyuncu 1- Yani gençken, tabii şimdi yaşlı olduğumu söylemiyorum, çocukken demek istiyorum... hiçbir yaptığımı beğendiremezdim, hiçbir söylediğimi dinletemezdim, özellikle de... anneme. Ona birşey anlatabilmek o kadar zordu ki (kol kavuşturma komutu/oyuncu anlamaz/ ışık keser/tekrar verir)...İnsanın

birşeyler söylemek isteyip de susmak zorunda kalması (**kol kavuştur komutu/oyuncu anlamaz/ ışık keser/tekrar verir**), ya da susturulması ne kadar sinir bozucu birşeydir bilemezsiniz... Tabii şimdi asla böyle değil. (**Oyuncu bacak bacak üstüne atar**) Ama gene de... (**ışık keser**)

Oyuncu 4- Daha ne yapayım? (**Oyuncu bacak bacak üstüne atar**)Ne dendiye yaptım,? (**ışık keser**)

Oyuncu 3- İşin sırrı, nefes kontrolü , yüz ve ağız kaslarının çalıştırılması... Dilimiz var ya sırf kas mesela... Bir de tat almamızı sağlayan malpigi cisimcikleri... “konuşma sanatı” seminerinden (**tek ayak üstünde kalkma komutu/oyuncu anlamaz**) Neyse... (**ışık keser**)

Oyuncu 2 – İletişim kuramayınca, konuşamayınca hiçkimseden yeni birşey öğrenemezsiniz, (**Oyuncu bacak bacak üstüne atarak**) hiçkimseye birşey soramazsınız ki . (**ışık keser**)

Oyuncu 1- Gene de karşınızdaki ilişkiyi adeta çekilmez bir hale getirmek için özel bir gayret içinde gibiyse...(**tek ayak üstünde kalk komutu/oyuncu anlamaz/ışık keser**)

Oyuncu 5- Hayatta en önemli şey insanın elinin kuvvetli olması ...Bu tabi birazda konumuzla alakalı herhalde. Gerçi bu da geçici olabilir. Ne bileyim bir şey olur, pozisyon değişir.(**tek ayak üstünde ayağa kalk komutu/oyuncu anlamaz/ışık keser**)

Oyuncu 3- (**Oyuncu bacak bacak üstüne atarak**) kural bu... (**ışık keser**)

Oyuncu 1- Bir adabı olmalı herşeyin, (**tek ayak üstünde kalk komutu / oyuncu anlamaz/ışık keser**) İnsan bir sürü ayıbı görmezden geliyor, fırsatı ele geçirenin

biraz olsun başkalarının haklarına saygı göstermesini bekliyor doğrusu (**bacak bacak üstüne atarak**) Ama bir yere kadar. (**ışık keser**)

Oyuncu 2- bir kitap var... herkese her istediğinizi yaptırım ... (**kol geriye komutu/ oyuncu yapar**) kitabın adı bu ... kusursuz olduğunuzu düşünmelerini sağlayın bölümünün içindeki kendinizi sevdiren maddesinde deniyor ki esneklik çok önemlidir. (**bacak bacak üstüne atma komutu / oyuncu yapar**) Mesela biri sizin kendisiyle aynı dili konuştuğunuzu düşünürse sizi çok kolayca sevebilir. Bunun için iki önemli taktik öneriyor. (**kol aç komutu/ oyuncu yapar**) Bunlardan ilki duruş ve davranış uyumu ... mesela karşınızdaki sizinle konuşurken kollarını kavuşturuyorsa siz de kollarınızı kavuşturun. (**kollarını kavuşturur/ışık keser**)

Oyuncu 4 – (Gırtlakını temizler/ bacak bacak üstüne atarken) Pardon...

Oyuncu 2- Ya da diyelim ki eliyle bir hareket yapıyor. (**Belirgin bir el hareketi yapar/ışık keser**)

Oyuncu 2- Bir süre sonra çok da belli etmeden sizde aynını yapın. (**El Hareketi Komutu / oyuncu anlamaz**) (**ışık keser**)

Oyuncu 3- (**el hareketi komutu / oyuncu yanlış yapar/ışık keser**)

Oyuncu 1-(el hareketi komutu gelir/oyuncu yapar) Tabi bütün bu istenilenleri yerine getirseniz de bazan olmuyor. Oldurulmuyor, suyu çıkarılıyor, iş olsun diye keyfine bir oraya, bir buraya çekiştirilip duruyorsunuz. (**el hareketi komutu gelir/oyuncu anlamaz**) (**ışık keser**) Karşılıklı iki laf edilebilse belki... (**el hareketi komutu/ışık keser**)

Oyuncu 2- Ha bir de konuşma uyumu meselesi var tabii...onda da deniyor ki karşınızdakiyle aynı tonda konuşun. Mesela eğer karşınızdaki sizinle terbiyeli

terbiyeli konuşuyorsa (**eliyle sandalyesinin arkasına tutunarak öne eğilir**) siz de aynını yapın, tabi hala mümkünse...(**bacak bacak üstüne atar/ışık keser**)

Oyuncu 1- (oyuncu hiçbir komutu doğru yapamaz) İlişkide taviz, sabır, uyum gereklidir ama maymun olmak demek de değildir herhalde. İnsan bir ilişki içindeyken elinin kuvvetli olması önemlidir tabii ama bu da gerçekten güçlü kuvvetli olmak anlamına mı gelir? (**kol geriye komutu / oyuncu anlamaz / ışık keser**) Yani vurdu mu oturtacak kas gücü mü bu? Adı üstünde ilişki. Yani iki ucu var. İliş kökünden yani: ilişki, ilişmek, ilişktirmek! Hep söylenir, birinin elini sıkarken kuvvetlice sıkmak gerekir (**sandalye düzelt komutu / oyuncu anlamaz / ışık keser**), peki bu adamın elinin kemiklerini çatır çatır kır mı demek? Yani ben efendi efendi kendimi ifade ederken (**el hareketi komutu / oyuncu anlamaz / ışık keser**) karşımdaki neden bana kendisini ifade etmek zorunda olmasın ki? Öyle vurun abalıya gibi. Görmeden, dinlemeden, anlamadan, üstünkörü, peşinhükümlü, atarak, kapatarak, silerek, keserek, karartarak, evet karartarak (**tek ayak üstünde kalk komutu / oyuncu anlamaz / ışık keser**) Aaaa! Hoş değil. Hiç hoş değil. Empati, empati, herkesin birbirini dinlemeye, anlamaya gönlü olacak. (**el hareketi komutu**) Hiç hoş değil. Hiç sevmem öyle karşıdakini al çek sigaya. Dinlerim anlarım (**sandalye düzeltme komutu / oyuncu anlamaz / ışık keser**) uyarım ama bir yere kadar. Fizikte bile var. (**sağa dönme komutu/ oyuncu anlamaz/ ışık keser**) Kırılma noktası, esneklik sınırı yani. Hesapları formülleri bile var bunun. Bu bilimsel bir vakıa yani (**sağa dönme komutu/ oyuncu anlamaz/ ışık keser**) Olgu (**sağa dönme komutu/ oyuncu anlamaz/ ışık keser**) Sabrımın sınırlarının sınındığına kesin olarak kanaat getirdiğim anda (**bacak bacak üstüne komutu/ oyuncu anlamaz/ ışık keser**) içimde yükselen duyguları nereye kadar içimde tutarım (**bacak bacak üstüne**

komutu/ oyuncu anlamaz/ ışık keser) nerede patlarım bunu kimse bilemez. (**bacak bacak üstüne komutu/ oyuncu anlamaz/ ışık keser)** Ben de tabii. Neyse ki şu zamana kadar böyle birşeyi hiç yapmadım. Ama bu yapmayacağım (**kol geriye komutu/ oyuncu anlamaz/ ışık keser)** anlamına (**Bu parçada ki komutların hepsi tekrarlanacak**) g-g-g-g-ge-ge-ge-g-g-g-gel-gelm-g-Aaaaaaaaaaaaaa!

KARANLIK (Çok uzun olmayan bir karanlık olacak) (kulisten insan konuşmaları, çalışanların ayak sesleri ve bazı tanımlanamayan sesler işitilir)
Kısa bir süre ve ışık normale döner

ON ADIMDA UNUTMAK-ANTİPROMETHEUS'TAN
YAZAN YONETEN SAHİKA TEKAND 2010 ISTANBUL

<p>Bir an karanlık loş ışıkta silüetler Oyuncular ışıkla konuşurlar ve hareket ederler. O nedenle her replik değişimi ışığın aydınlattığı oyuncuyu işaret eder</p> <p>OYUNCU 1 Ayağının altındaki ışığa ani bir tepki verir,(ışıkta bir kare çıkararak) ışığı söner</p> <p>OYUNCU 2+4+6 Ayağının altındaki ışığa ani bir tepki verir, ışığı söner</p> <p>OYUNCU 1 – (Doğrudan belli bir yeri adres etmeksizin bütün mekana seslenerek) Sırtındakilere yönelir ışık keser</p> <p>OYUNCU 3 Ne yapacağını bilemeden öylece kalır, şaşkın (ışıkta kısa es) ışık keser</p> <p>KARANLIKTA UZUN ES</p> <p>OYUNCU 4 Ayağının altındaki ışığa ani bir tepki verir,(ışıkta bir kare çıkararak) ışığı söner</p> <p>OYUNCU 5 Durumu kavramaya çalışır gibi bir an durur, aynı anda boş ışık alanlarında birkaç hızlı ışık hareketi olur. Oyuncu yön değiştirir</p> <p>ışık keser ES OYUNCU 3</p>	<p>OYUNCU 1 - ...</p> <p>OYUNCU 2+4+6-...</p> <p>OYUNCU 1 - Buraya mı?</p> <p>OYUNCU 3 – (öksürür)</p> <p>OYUNCU 4 - ...</p> <p>OYUNCU 5 – Nasıl?</p> <p>OYUNCU 5 – Nasıl?</p> <p>OYUNCU 3-Eee... Evet... Herhalde...Şimdi...</p>
--	---

<p>sırtındakilere yönelirken ışığı söner OYUNCU 6</p> <p>boş ışık alanında ışık hareketi olur, oyuncu ışığa hamle yapar, ışık keser/ tekrar yanar</p> <p>boş ışık alanında ışık hareketi olur, oyuncu yön değiştirir.</p> <p>ışık keser OYUNCU 1</p> <p>ışık keser OYUNCU 2</p> <p>bir an düşünür</p> <p>ışık keser OYUNCU 6 Sırtındakini işaret ederek</p> <p>ışık keser OYUNCU 5 (Başta sandalyeleri götürmekte oldukları yönü işaret ederek)</p> <p>ışık keser OYUNCU 2</p> <p>Susar,</p> <p>ışık keser</p> <p>BİR SÜRE ES OYUNCU 1</p> <p>Seslenir gibi</p> <p>ışık keser OYUNCU 4- Ayağının altındaki ışığa ani bir tepki verir,</p>	<p>OYUNCU 6– Acaba?</p> <p>Böyle değil mi?</p> <p>OYUNCU 6- Ama...</p> <p>OYUNCU 1– İyi de ne?</p> <p>OYUNCU 2 Ben... şimdi...</p> <p>OYUNCU 6– Bırakmayacak mı...</p> <p>OYUNCU 5 – Belki de...</p> <p>OYUNCU 2 – Ne yapacağım? ... Ne yapacağım?</p> <p>OYUNCU 1 – Bu durumda... yapmam gereken... ne olabilir ki?</p> <p>Anlamıyorum...</p> <p>OYUNCU 4–... anlamıyorum... tam bu noktada... bu noktanın aydınlatılması ... ya da ...</p>
---	--

susar,ışığı söner	başka birşey... ne ?
OYUNCU 3	OYUNCU 3 – Herhalde...
ışık keser	
OYUNCU 6	OYUNCU 6 - Ama...
ışık keser	
OYUNCU 5	OYUNCU 5- Eee...
ışık keser	
OYUNCU 4 Öylece ışığa bakıp susar	OYUNCU 4- ...
ışık keser	
OYUNCU 1 (Sırtındakini göstererek)	OYUNCU 1 - Bunu...
ışık keser, tekrar verir	
	peki... olabilir... herhalde... ama gene de ...ne?
Cevap bekler	
ışık keser	
OYUNCU 4 Öylece ışığa bakıp susar	OYUNCU 4 - ...
ışık keser	
OYUNCU 3	OYUNCU 3 - ...
ışık keser	
OYUNCU 5	OYUNCU 5- Eee...
ışık keser	
OYUNCU 1	OYUNCU 1 - Ne?
ışık keser	
OYUNCU 6	OYUNCU 6 - Eee...
ışık keser	
OYUNCU 4 Öylece ışığa bakıp susar	OYUNCU 4 -
ışık keser	
OYUNCU 1	OYUNCU 1 – Şimdi burada...
ışık keser	
OYUNCU 3 (sırtındakine yönelerek)	OYUNCU 3- Herhalde
ışık keser	
OYUNCU 5	OYUNCU 5- Gene de
ışık keser	
OYUNCU 6 (sırtındakine yönelerek)	OYUNCU 6 - Aslında ...
ışık keser	
OYUNCU 2 (arkayı göstererek)	OYUNCU 2 - Benim bildiğim

<p>ışık keser OYUNCU 4 – Öylece ışığa bakıp susar</p> <p>ışık keser OYUNCU 6-</p> <p>ışık keser OYUNCU 1-</p> <p>OYUNCULARIN HEPSİNE IŞIK YAKILIR. BAŞKA BİR BOŞ ALANDA BİR IŞIK YANAR. HEPSİ O IŞIĞA DOĞRU HAREKETLENİR. IŞIK KESER. <u>BURADA SADECE OYUNCU 4 HAREKETSİZ KALIR.</u></p> <p>Kısa ES OYUNCU 2 (arkayı göstererek)</p> <p>ışık keser OYUNCU 3</p> <p>ışık keser OYUNCU 4 Öylece ışığa bakıp susar</p> <p>ışık keser OYUNCU 1</p> <p>ışık keser OYUNCU 2</p> <p>ışık keser OYUNCU 1</p> <p>ışık keser OYUNCU 6</p> <p>ışık keser OYUNCU 2</p> <p>ışık keser OYUNCU 5</p>	<p>OYUNCU 4 - ...</p> <p>OYUNCU 6 - Ama....</p> <p>OYUNCU 1 - Ama....</p> <p>OYUNCU 3, OYUNCU 5 YÖN DEĞİŞTİRİR</p> <p>OYUNCU 2 Bir yanlışlık olmasın... benim bildiğim bunları oraya... demek istediğim orada... Bir yanlışlık...</p> <p>OYUNCU 3- (<i>öksürür</i>)</p> <p>OYUNCU 4 - ...</p> <p>OYUNCU 1 – yanlış birşey... Yanlış birşey yapmak istemem.</p> <p>OYUNCU 2-Genellikle burası... burada olması gereken...</p> <p>OYUNCU 1- Ne?</p> <p>OYUNCU 6 - burada olması gereken... başkası... başkaları...</p> <p>OYUNCU 2- burada olması gereken...</p> <p>OYUNCU 5- Hayır...belki...</p>
--	--

<p>ışık keser OYUNCU 6 sıkılınca gülerek ışık keser OYUNCU 4 Öylece ışığa bakıp susar ışık keser OYUNCU 2 sahne gerisini göstererek</p> <p>ışık keser OYUNCU 1</p> <p>ışık keser OYUNCU 2 Cevabı bekleyerek bir an susar ışığı söner OYUNCU 5 ışık keser OYUNCU 1</p> <p>susar, ışığı söner OYUNCU 6</p> <p>ışık keser OYUNCU 5'e verilir. Oyuncu 5 birşey söyleyecekken keser ve tekrar OYUNCU 6'ya yanar.</p> <p>ışık keser OYUNCU 3- boş ışık alanında ışık hareketi</p>	<p>OYUNCU 6 - burada böyle tuhaf...sırtımdakilerle...</p> <p>OYUNCU 4 - ...</p> <p>OYUNCU 2- Ben... orada...orada olması gerekenleri... yerlerine... Onun için şimdi bilemiyorum...</p> <p>OYUNCU 1 - ne yapılması gerektiğini bilemiyorum burada ...Neden burada olduğumu da...</p> <p>OYUNCU 2-Bir yanlışlık olmasın?</p> <p>OYUNCU 5-Hayır...</p> <p>OYUNCU 1 - Yanlış... yanlış birşey söylemek ya da yanlış anlaşılmak istemem...</p> <p>OYUNCU 6 - burada böyle tuhaf... burada olan ben olmam genellikle. Ben...</p> <p>OYUNCU 5- Hayır</p> <p>OYUNCU 6 – Hayır hayır, burada olmak istemediğimden değil... isterim tabii...neden istemeyeyim? Kim istemez ki ? hatta ben hep düşünürüm...ara sıra...burada olmak nasıl birşey diye ama...</p> <p>OYUNCU 3- Bilemiyorum ki... ne?..</p>
---	--

<p>olur. Oyuncu yön deęiřtirerek hareketlenir.</p> <p>ıřık keser</p> <p>OYUNCU 1</p> <p>řařkın susar, ıřığı sđner</p> <p>ES</p> <p>OYUNCU 4 öylece ıřığa bakıp konuşmakta tereddut eder)</p> <p>ıřığı sđner</p> <p>OYUNCU 1</p> <p>ıřık keser</p> <p>OYUNCU 5 Sırtındakini düzelterek, yorgunluk ünlemi</p> <p>ıřık keser</p> <p>OYUNCU 6 Sırtındakine yönelerek</p> <p>ıřık keser</p> <p>OYUNCU 1</p> <p>ıřık keser</p> <p>OYUNCU 4</p> <p>ıřık keser / tekrar yanar</p> <p>ıřık keser / tekrar yanar</p> <p>ıřık keser / tekrar yanar</p> <p>Susar, ıřığı sđner, tekrar verilir</p> <p>ıřık keser</p> <p>OYUNCU 5</p> <p>ıřık keser</p> <p>OYUNCU 6 sırtındakine yönelerek</p> <p>ıřık keser</p> <p>OYUNCU 1 Yüksek sesle yorgunluk ünlemi</p> <p>ıřık keser</p> <p>OYUNCU 2</p>	<p>OYUNCU 1 - ne... bilmiyorum ki...</p> <p>OYUNCU 4 - Hmmm...</p> <p>OYUNCU 1 - Ne?</p> <p>OYUNCU 5 – Hıh!</p> <p>OYUNCU 6 - Biraz...</p> <p>OYUNCU 1 - Ne?...</p> <p>OYUNCU 4 – Hmm...</p> <p>Hmmm... 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10.</p> <p>AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA.</p> <p>Grim blim blim bim bim grim blim blim bim bim grim blim blim bim bim grim bl...</p> <p>Anlamıyorum.....</p> <p>OYUNCU 5- Gene de... belki...</p> <p>OYUNCU 6 – Biraz bırakabilir miyim?</p> <p>OYUNCU 1 – Hhhhh!</p> <p>OYUNCU 2- Burada.. böyle...řařırtıcı tabii...</p>
--	--

<p>ışık keser OYUNCU 3</p> <p>ışık keser OYUNCU 2</p> <p>ışık keser OYUNCU 4</p> <p>ışık keser OYUNCU 3</p> <p>ışık keser OYUNCU 1 sırtındakine yönelerek</p> <p>ışık keser OYUNCU 2</p> <p>ışık keser OYUNCU6+OYUNCU5+OYUNCU2 bazan teker teker, bazan birlikte birşey söylemelerine fırsat verilmeyecek şekilde hızlı ışık hareketleriyle yön değiştirilir. Bu değişim sırasında küçük irkilme ünlemi</p> <p>OYUNCU 6- ışık keser OYUNCU 2- ışık keser OYUNCU 5 Sırtındakilere yönelerek</p> <p>ışık keser OYUNCU 6</p> <p>ışık keser OYUNCU 4</p> <p>ışık keser OYUNCU 1 Söyleyecek birşey arar</p> <p>ışık keser OYUNCU 3</p>	<p>Çekiniyor insan...</p> <p>OYUNCU 3- Bilemiyorum.</p> <p>OYUNCU 2- Görülmek,işitilmek ...</p> <p>OYUNCU 4 – Çekiniyor insan . Ama başka seçenek yoksa...</p> <p>OYUNCU 3- Bu da birşey... Belki de şükretmek gerek... Eee...</p> <p>OYUNCU 1 – Acaba biraz?..</p> <p>OYUNCU 2- Hiç görülmemek...</p> <p>OYUNCU 6+OYUNCU5+OYUNCU2 - Ha! (Oyuncu 6 + 5 yön değiştirir)</p> <p>OYUNCU 6 - Ama...</p> <p>OYUNCU 2- Ama...</p> <p>OYUNCU5 Gene de başka türlü olabilir mi?.. belki bir an için ...</p> <p>OYUNCU 6 – Biraz bırakabilsem...</p> <p>OYUNCU 4- Başka seçenek yoksa...</p> <p>OYUNCU 1 – Eee... çabalıyorum...</p>
--	--

<p>ışık keser OYUNCU 1 ışık keser OYUNCU 2</p> <p>ışık keser OYUNCU 5 ışık keser OYUNCU 6 ışık keser OYUNCU 3</p> <p>ışık keser / tekrar yanar</p> <p>ışık keser OYUNCU 4</p>	<p>OYUNCU 3- Tabii ki belli bir yerde tam olarak anlayacağım. Anlamasam bile... tam olarak...her zaman bir uyum yolu vardır. Bu kadar zamandır, böyle...</p> <p>OYUNCU 1 – Çabalıyorum...</p> <p>OYUNCU 2 - Evet... Burada.. böyle...Şaşırtıcı tabii... bazan hiç görülmemek ihtimaliyle korkuya kapılıyor insan. Görmezden geldiğini farketmek... tabii bazan , şimdi olduğu gibi, beklenmedik birşeyler oluveriyor ve aslında öyle olmadığı da farkedilebiliyor bir şekilde, o nedenle zannetmek diyelim... görmezden geldiğini zannetmek demek istiyorum... emin olunamıyor bir türlü... şimdi ve burada...yapılması gerekenin ne olduğundan.</p> <p>OYUNCU 5- Gene de ...belki...</p> <p>OYUNCU 6 – Belki de?..</p> <p>OYUNCU 3- Evet...Eee...şimdi buradayım... Bu bir değişim...gene de...</p> <p>direnirse yanılır insan. Hata eder. Bu da bir yere varacak herhalde. Herşey gibi...bir şekilde...bitecek. Şükretmeyi bilmek gerek.</p> <p>OYUNCU 4 - Başka seçenek yoksa ... ya da başka bir seçenek varsa bile bu bir nedenle henüz bilinmiyorsa... ya da farkedilmiyorsa... ya da biliniyor ama akıllıca bir seçenek olarak görülmüyorsa... ya da görmezden gelmenin daha kazançlı sonuçlar doğuracağı yönünde bir inanç</p>
--	--

<p>ışığı söner, tekrar verilir</p> <p>ışığı söner, tekrar verilir</p> <p>ışık keser OYUNCU 5</p> <p>ışık keser OYUNCU 6</p> <p>ışık keser OYUNCU 1</p> <p>ışık keser OYUNCU 4”e yer değiştirme ışığı yanar. ilk defa iki ışık aynı anda Yer değiştirme ışığı hem oyuncu hem de gideceği ışık yakılarak yapılacaktır. Arada karanlık bölge var ise oyuncunun hareketine izin verilmeyecek. 1 Yer değiştirme ışıkları oyuncunun bulunduğu alanla birlikte izlenebilir bir yol yaratmalı. Oyuncu anlamaz. Bir süre... ışık keser OYUNCU 3</p> <p>ışık keser OYUNCU 5</p> <p>ışık keser OYUNCU 3</p> <p>ışık keser OYUNCU 6</p>	<p>varsa... varolan durum... bedeninin sıkıntı içinde olması... zihnin çalışmasını yavaşlatabiliyor...</p> <p>bazan</p> <p>ama...</p> <p>OYUNCU 5- Gene de ...belki...</p> <p>OYUNCU 6 – Biraz olsun...</p> <p>OYUNCU 1– Acaba biraz...</p> <p>OYUNCU 4 -</p> <p>Ne?</p> <p>Ne?</p> <p>OYUNCU 3 – İlk defa oluyor bu...</p> <p>OYUNCU 5- Burada, ama ancak bu şekilde deniyorsa... olabilir...ben sadece... Başka türlü de...</p> <p>OYUNCU 3 – Şükürler olsun ; belki bu bir başlangıçtır. Öncekilere benzemeyen ... başka ... en azından benim durumumuda...</p> <p>OYUNCU 6 – Zaman zaman...Sadece zaman</p>
--	--

<p>ışık keser OYUNCU 4 Boş ışık alanlarında ışık yanar/oyuncu döner</p> <p>ışık keser Aynı şey OYUNCU 2 'ye olur. İrkilme ünlemi</p> <p>ışık keser OYUNCU 1</p> <p>ışık keser OYUNCU 6</p> <p>ışık keser OYUNCU 5</p> <p>ışık keser OYUNCU 4'e</p> <p>ışık keser OYUNCU 3</p> <p>ışık keser OYUNCU 1</p> <p>ışığı söner, tekrar verilir</p> <p>ışığı söner, tekrar verilir</p> <p>ışığı söner, tekrar verilir</p>	<p>zaman...Uzak bir ihtimal olsa dahi...Yani olmayacak bir hayal... Sadece zaman zaman...</p> <p>OYUNCU 4- Yanlış yapmayı göze alamayacağım bir yer bu. Kaybetmekten korkacağım birşey... insanın kaybecak birşeyinin olması...biraz ürkütücü...çekiniyor insan...alışık olmadığım birşey...ama itiraf edeyim...</p> <p>OYUNCU 2 - Ha</p> <p>OYUNCU 1 – Biraz zaman alabilir. Öyle hemen kolayca olmuyor.</p> <p>OYUNCU 6 - Ne zamandır...</p> <p>OYUNCU 5- Hayır...</p> <p>OYUNCU 4- Bu durumda...yapmam gereken...ne olabilir ki?</p> <p>OYUNCU 3 – Belki bu bir başlangıçtır... Öncekilere benzemeyen...Başka...en azından benim durumumda...</p> <p>OYUNCU 1- Biraz zaman alabilir. Öyle hemen kolayca olmuyor. Çok sıkıntı çekince insan, çok yorulunca demek istiyorum , bırakmak istiyor...</p> <p>Herşeyi..</p> <p>hayır,hayır</p>
--	--

<p>ışık keser OYUNCU 6</p> <p>ışık keser OYUNCU 1</p> <p>ışık bir adım attırarak yer değiştirir 2</p> <p>ışık keser OYUNCU 3</p> <p>ışık keser kısa ES OYUNCU 6 sırtındakini göstererek</p> <p>ışık keser OYUNCU 3</p> <p>ışık keser OYUNCU 5</p> <p>ışık keser OYUNCU 5 VE OYUNCU 3 yanyana aynı anda yanar. Sırtındakilere yönelerek</p> <p>ışık keser</p>	<p>bırakmak istediğinden değil... demek istediğim giderek düşünmeyi bile bırakıyor. Bir de düşünmenin yorgunluğuna katlanamıyor herhalde..ondan...</p> <p>OYUNCU 6– Ne zamandır ... Hatırlamıyorum. Demek ki hatırlanamayacak kadar uzun bir süre...</p> <p>OYUNCU 1– Belki de çok sıkıntı çekince böyle oluyor. Ya da zaman ağırlıkla doğru orantılı uzuyor... Ağırlık arttıkça zaman değişiyor... ağırlaşıyor... yavaşlıyor...Yükün altında eğile büküle... beklenen alışıldık bir sona doğru adım adım yaklaşıyor.</p> <p>Ya da uzaklaşıyor.</p> <p>OYUNCU 3 – İlk defa oluyor bu...</p> <p>OYUNCU 6 - Acaba biraz...</p> <p>OYUNCU 3 –Bir son olacaksa... şimdi başlayandan sonra... doğal olarak... bir müddet sonra...Şimdi başlayan diyor insan, belki değiştirir geleceği de. Değişince... eğer değişirse...Hafiflemiş, ve tabii daha rahat... biraz indirebilir m..</p> <p>OYUNCU 5 - Hiç olmazsa kısa bir süre...</p> <p>OYUNCU 5 + OYUNCU 3- Biraz indirebilir mi</p>
--	--

<p>OYUNCU 5 VE OYUNCU 3 yanyana aynı anda yanar/ Aynı seste birleşen ilk oyuncular olarak...</p> <p>Sırtlarındaki yükü düzelterek yorgunluk ünlemi/yüksek sesli inilti</p> <p>Işık keser OYUNCU 1</p> <p>ışık keser OYUNCU 2 + OYUNCU 3 + OYUNCU 5 +OYUNCU 6 Sırtlarındaki yükü düzelterek yorgunluk ünlemi</p> <p>ışık keser OYUNCU 2</p> <p>ışık keser OYUNCU 5</p> <p>ışık keser OYUNCU 2</p> <p>ışık keser OYUNCU 4</p> <p>ışık keser OYUNCU 3 ışık hareketi/oyuncu yer değiştirir</p> <p>3</p> <p>ışık keser OYUNCU 1</p> <p>ışık keser OYUNCU 5</p>	<p>OYUNCU 5 + OYUNCU 3 - Hıh!</p> <p>OYUNCU 1 – İlk defa oluyor bu...</p> <p>OYUNCU 2 + OYUNCU 3 + OYUNCU 5 + OYUNCU 6 - Hıh!</p> <p>OYUNCU 2 – ilk defa farkedilebilir olmak...adeta... ilk defa benim için birşey oluyor. Biri beni görmeye çalışıyor. Bazan öyle şeyler olur ki görünmez olduğumu düşünürüm. Eskiden beri... şimdi ise biri beni görmeye çalışıyor... Hatta beni işitmek bile istiyor.</p> <p>OYUNCU 5 Nedeni önemli değil bir yerde ama...</p> <p>OYUNCU 2- İlk defa...</p> <p>OYUNCU 4 – Varolan durum...</p> <p>OYUNCU 3 - Değişim...Devam edebilir... bunu umabilmek bile... hiç yoktan iyidir...</p> <p>OYUNCU 1 – Düşününce..</p> <p>OYUNCU 5- Başladığımdan beri... birkaç keredir bende. Düzenli değil. Şaşırtıcı. Heyecanlanıyor insan.Neden geldiğini</p>
---	--

<p>ışık keser 1 tık ES OYUNCU 3 ışıkla yer değiştirir 4</p> <p>Oyuncunun ışığı ile birlikte ama arada karanlıklar ve gidilemeyecek şekilde bir ışık yanar/oyuncu ışığı ile birlikte kararır OYUNCU 1 ışık yer değiştirir</p> <p>Oyuncunun ışığı ile birlikte ama arada karanlıklar olan ve gidilemeyecek şekilde bir ışık yanar/oyuncu ışığı ile birlikte kararır OYUNCU 4</p> <p>ışığı söner, tekrar verilir</p> <p>ışığı söner, tekrar verilir</p> <p>ışık yer değiştirir 6</p> <p>ışık yer değiştirir 7</p> <p>ışık keser OYUNCU 2 + 3 + 5 ışık keser OYUNCU 1 (sırtındakine yönelerek) ışık keser</p>	<p>bilmiyorum. Neden gittiğini de...Ama gene de... umutlanıyorum... Belki diyorum, belki hep bende kaldığı bir zaman gelir.</p> <p>OYUNCU 3 Şükretmek gerek.</p> <p>Ha!</p> <p>OYUNCU 1 - Düşününce...</p> <p>bu bir yol gösterme ya da ne bileyim belki bir oyun...</p> <p>Ha!</p> <p>OYUNCU 4- Varolan durumu yadırgamak ... Çekingenlik olması doğal... korku da ...</p> <p>Kuşkulandığı da oluyor insanın . Anlaşılır birşey bu tabii. Hiç beklenmeyen gelişmeler</p> <p>olunca aniden...Yorgunluğa rağmen farkedilebilen ... çünkü bazan farkedemez insan...Başını kaldıracak hali kalmaz...</p> <p>kaçar...</p> <p>kaçırısın.</p> <p>OYUNCU 2 + 3 + 4 + 5- Ha!</p> <p>OYUNCU 1- Düşününce...</p> <p>Biraz...</p>
---	--

<p>OYUNCU 4</p> <p>ışığı söner, tekrar verilir</p> <p>ışığı söner, tekrar verilir</p> <p>ışığı söner, tekrar verilir</p> <p>ışık yer değiştirir 8</p> <p>ışık yer değiştirir 9</p> <p>ışık yer değiştirir 10</p> <p>ışığı keser</p> <p>OYUNCU 3 Oyuncunun ışığı ile birlikte ama</p>	<p>OYUNCU 4 – Çekingenlik... benim durumumda... yeni bir ortama girildiğinde... yeni koşullar altında... nasıl davranılması gerektiğine dair edinilmiş ilk ve en köklü davranış bilgisi... bildik ve tanıdık olanı yaparken gösterilen cesaretin esamesi kalmaz insanda... babadan oğula kendiliğinden geçer, hiç öğretilmez ama nasılsa kendiliğinden kolayca öğrenilir...sonra da hiç unutulmaz...hiçbirsey bu kadar kolay öğrenilemez... konuşmak ya da yürümek bile... birşeyin senin olmadığını ya da olamayacağını kendiliğinden bilirsin... bunu kimse öğretmez... öylece biliniverir... kendiliğinden... diyelim ki senin olmayan ya da olamayacak olan bir şeyi...</p> <p>diyelim ki senin olmayan ya da olamayacak olan bir şeyi...</p> <p>diyelim ki senin olmayan ya da olamayacak olan bir şeyi...</p> <p>bu istek daha bir düşünceye bile donusemeden beynin kendiliginden hatırlayıverir... senin olmayan o şeyi ne kadar istediğinin ya da özendiğinin ya da canının çektiğinin hiç önemi yoktur... senin olamayacağını kendiliğinden bilirsin... ama burada, şimdi...</p> <p>beklenmeyen gelişmeler...</p> <p>olunca aniden ...</p> <p>gene de ümid ediyor insan...</p>
--	--

<p>arada karanlıklar ve gidilemeyecek şekilde bir ışık yanar/oyuncu ışığı ile birlikte kararır</p> <p>OYUNCU 2 ışığa dönerek</p> <p>ışık keser</p> <p>OYUNCU 5 ışığa dönerek</p> <p>Işık keser</p> <p>OYUNCU 3- ışık yer değiştirir 11</p> <p>Işık keser</p> <p>OYUNCU 1- Oyuncunun ışığı ile birlikte ama arada karanlıklar ve gidilemeyecek şekilde bir ışık yanar/oyuncu ışığı ile birlikte kararır 11a</p> <p>OYUNCU 2</p> <p>ışığı söner, tekrar verilir</p> <p>ışık yer değiştirir 12</p> <p>Oyuncunun ışığı ile birlikte ama arada karanlıklar ve gidilemeyecek şekilde bir ışık yanar/oyuncu ışığı lie birlikte kararır 12a</p> <p>OYUNCU 6</p> <p>Oyuncunun ışığı ile birlikte ama arada karanlıklar ve gidilemeyecek şekilde bir ışık yanar/oyuncu ışığı lie birlikte kararır</p> <p>OYUNCU 1 + 4 + 6 yanyana yanar, sırtlarındaki yükü düzelterek yorgunluk ünlemi/yüksek sesli inilti</p> <p>OYUNCU 4 ışık yer değiştirir 13</p>	<p>OYUNCU 3 – Ha!</p> <p>OYUNCU 2- Ha!</p> <p>OYUNCU 5- Ha!</p> <p>OYUNCU 3- Şükürler olsun!</p> <p>OYUNCU 1- Ha!</p> <p>OYUNCU 2- Burada... benim durumumda ... Kim olduğunu bilmenin önemi yok... birinin seni gördüğünü farketmek... farkedilmek demek istiyorum... dikkate değer olmak...</p> <p>dikkate değermişsin gibi olması... nedenini çok anlamasam, kuşkulansam da gurur verici bir başlangıç olabilir. Kısa bir süre de olsa... Bunu hiç yaşamamış olan ne kadar çok insan var. İşte ben...</p> <p>daha çok kısa bir süre öncesine kadar...</p> <p>Ha!</p> <p>OYUNCU 6 – Biraz, kısa bir süre...</p> <p>OYUNCU 1 + 4 + 6 - Hıh!</p>
---	--

<p>ışık keser OYUNCU 5 ışık birkaç alanı aydınlatarak yol göstererek yer değiştirir 14</p> <p>ışık keser OYUNCU 3</p> <p>ışık keser OYUNCU 1 ışık birkaç alanı aydınlatarak yol göstererek yer değiştirir 15</p> <p>ışık keser OYUNCU 4</p> <p>ışık keser OYUNCU 5</p> <p>ışık keser OYUNCU 6</p> <p>ışık keser OYUNCU 2 + OYUNCU 6+ OYUNCU 1 15a</p> <p>ışık keser OYUNCU 4</p> <p>ışık keser OYUNCU 2 -</p> <p>OYUNCU 6 15b OYUNCU 2 -</p>	<p>OYUNCU 4 – gene de ümidediyor insan...</p> <p>OYUNCU 5- Bunu böyle yapmam gerektiğini anlıyorum ama görüldüğünden zordur... Evet zordur.</p> <p>OYUNCU 3-İnsan kendinden beklenileni zamanla öğreniyor. Kendinden kendinin ne beklediğini de...beklentileri, başka bir deyişle kendinden beklenenle kendinden kendinin ne beklediğini nasıl biraraya getireceğini de...</p> <p>OYUNCU 1 – Düşününce böyle devam edersem...</p> <p>OYUNCU 4 – değişebilir...</p> <p>OYUNCU 5- Ağrı... sırtta...biraz</p> <p>OYUNCU 6 – Başetmek zor.</p> <p>OYUNCU 2 + OYUNCU 6+ OYUNCU 1 - Ha!</p> <p>OYUNCU 4 - Babadan oğula geçen bir çeşit lanet gibi ama gene de değişebilir.....</p> <p>OYUNCU 2- birinin seni gördüğünü farketmek... farkedilmek demek istiyorum... dikkate değer olmak... dikkate değermişsin gibi olması... insan aradabir de olsa bunu yaşamak istiyor... sürdürebilmek için... yoksa çok zor...</p> <p>OYUNCU 6-</p> <p>OYUNCU 2 - Mesela ben çocukken babamın beni hiç görmediğini düşünürdüm, hiç farketmediğini... Onun için görünmez olduğumu.</p>
---	---

<p>ışık yer değiştirir 16</p> <p>ışık keser OYUNCU 1- yön değiştirir 16a ışık keser OYUNCU 2 -</p> <p>ışığı söner, tekrar verilir</p> <p>OYUNCU 1 17a OYUNCU 2 – ışık keser OYUNCU 4</p> <p>Oyuncunun ışığı ile birlikte ama arada karanlıklar ve gidilemeyecek şekilde bir ışık yanar/oyuncu ışığı lie birlikte kararır ışık tekrar yanar</p> <p>ışığı söner</p>	<p>En iyi ihtimalle hep yerin altında, karanlıkta çalışmanın gözlerini yarı kör etmiş olabileceğini düşünür, avunmaya çalışırdım, görünmez olduğumu düşünmek yerine... omuzlarıma yük binince... biraz büyüyünce demek istiyorum...</p> <p>anladım... yorgunluk... kendiliğinden kapanabilir bazan; gözler. Hiç istemeden... öylece... açık tutulamayabilir... gözler açık tutulamayabilir, öylece kendiliğinden kapanıverir. Ne kadar görmek isterse istesin göremez.</p> <p>OYUNCU 1 – Ha!</p> <p>OYUNCU 2 - Kömür kokardı. Yanakları... aslında her tarafı... hep kömür koktu... bir ömür boyu.</p> <p>Bunu unutmak için ne yaptıysam olmadı ...Bazan... görünmez olduğum hissine kapıldığım zamanlarda demek istiyorum...hala gelir o koku burnuma... çok yakınımda...</p> <p>OYUNCU 1 - ... OYUNCU 2 - hatta arada bir şimdi bile...</p> <p>OYUNCU 4- Babadan oğula geçen bir çeşit lanet gibi...</p> <p>Ha!</p> <p>Değişebilir...</p>
---	--

<p>OYUNCU 3 + OYUNCU 5</p> <p>Işık keser</p> <p>OYUNCU 1 + OYUNCU 2 + OYUNCU 4 +OYUNCU 5 yana ya da bir sıraya ya da düzene getirilmiş olmalı – sandalyeleri sırtlarına yerleştirerek</p> <p>OYUNCU 2-</p> <p>OYUNCU 3 ışık yer değiştirir 18</p> <p>ışık yer değiştirir 19</p> <p>ışık yer değiştirir 20</p> <p>bir an susar, ışık kapanır, yeniden gelir</p> <p>bir an susar, ışık kapanır, yeniden gelir</p> <p>bir an susar, ışık kapanır, yeniden gelir</p> <p>ışık yer değiştirir 21</p> <p>ışık keser</p> <p>OYUNCU 6 – 21a</p> <p>Işık keser</p> <p>OYUNCU 1 + OYUNCU 3 + OYUNCU 4</p>	<p>OYUNCU 3 + OYUNCU 5 - Hiç değilse... zaman zaman...</p> <p>OYUNCU 1 + OYUNCU 2 + OYUNCU 4 +OYUNCU 5 - Hıh!</p> <p>OYUNCU 2- Unutmak istiyor insan.</p> <p>OYUNCU 3- İnsan anladığında...</p> <p>bildiğinde,</p> <p>anlaması gereken bilgiyi ele geçirdiğinde demek istiyorum, ona sahip olmayı başardığında demek istiyorum yani,</p> <p>bir çeşit güç ya da...</p> <p>bir çeşit güç paylaşımı...</p> <p>ya da aydınlanma...ışığı ele geçirmek</p> <p>ya da ışığa kavuşmak...evet ışığa kavuşmak gibi... ya da aydınlatılmak demek istiyorum... ya da aydınlatılma hakkımı elde etmek ...</p> <p>aydınlanma hakkının kendisine verilmesi... şükran duyulacak birşey bu...</p> <p>Şükürler olsun!</p> <p>Şükürler olsun!</p> <p>OYUNCU 6 - Ha!</p>
---	--

<p>Işık keser OYUNCU 5 Işık yer değiştirir 22</p> <p>OYUNCU 2 sırtındakileri yere indirmeye yeltenir OYUNCU 4 sırtındakileri yere indirmeye yeltenir OYUNCU 1+ OYUNCU 3 Işık keser OYUNCU 1 Işık yer değiştirir 23 Işık keser OYUNCU 6- Işık keser OYUNCU 3- Işık keser OYUNCU 2-</p> <p>BOŞ ALANDA IŞIK HAREKETİ</p> <p>OYUNCU 1+ OYUNCU 3+ OYUNCU 5- OYUNCU 2+OYUNCU4+OYUNCU6- Işık keser OYUNCU 5</p> <p>ışık yer değiştirir 24</p>	<p>OYUNCU 1 + OYUNCU 3 + OYUNCU 4 Hıh!</p> <p>OYUNCU 5- Ağrı...</p> <p>sırtta...</p> <p>OYUNCU 2 – Acaba biraz?..</p> <p>OYUNCU 4- Biraz, kısa bir süre...</p> <p>OYUNCU 1+ OYUNCU 3- ama</p> <p>OYUNCU 1 – Düşününce...</p> <p>OYUNCU 6- Biraz bırakabilsem...</p> <p>OYUNCU 3- böyle...</p> <p>OYUNCU 2- Hıh!</p> <p>OYUNCU 1+ OYUNCU 3+ OYUNCU 5- + OYUNCU 1+4+6- Ama...</p> <p>OYUNCU 5- Burada ama ancak bu şekilde deniyorsa olabilir ... ama ... Taşımak... Ne kadar zor olduğu tecrübe edilmeden kolay kolay tahmin edilemez. Zordur... görüldüğünden... alışmak için... çaba harcar insan... alışılmaz... kolay kolay... Önce birincisi...bir.. sırtta hafif bir yabancılık... bitti sanırsın...</p> <p>sonra ikincisi gelir...iki...daha birinciye</p>
--	--

<p>ışık yer değiştirir 25</p>	<p>alışmadan... üç... sırtta hareket başlar... taşımak için... eğilir... hafifçe... (farklı bir tonlamayla) ağırlık merkezini doğru kullanmak gerek... Hafifçe eğilir... dizler... denge için... bükülür hafifçe...</p>
<p>ışık yer değiştirir 26</p>	<p>dört... Tam sırtın ortasından aşağıya bele doğru inen bıçak kesiği gibi bir acı. Bel kemiğinin iki yanında aşağıdan yukarıya boyna doğru kasların sertleştiği hissedilir.Beş...bir çeşit kramp... yavaş yavaş buza ya da ateşe maruz kalmışçasına bir yanma ya da donma hissi... sonra karnın iki yanından arkaya böbreklerin hizasına gelen yerlere doğru bir kasılma , altı ... bu kısa süreli olmaz... uzun sürer... başlarda sürdüremeyeceğini sanırsın... ama gariptir sürdürdükçe sürdürebiliyor olmak seni bile şaşırtır... bu surpriz takatinin giderek düşmesine engel olamaz ama... bilirsin ki daha yeni başlamışsındır...</p>
<p>ışık yer değiştirir 27</p>	<p>yedi: daha yeni başlamışken yorgunluk...</p>
<p>ışık yer değiştirir 28</p>	<p>bertaraf edilmesi gereken yorgunluk...</p>
<p>29a oyuncu ışığa döner</p>	<p>bertaraf edilmesi gereken bıkkınlık... sekiz: biraz umut olsa iyi olurdu diye düşünürsün... başka türlü olması için... kolay değildir...</p>
<p>ışık yer değiştirir 29</p>	<p>üstelik taşıdığın... sana ait bile değildir...senin değildir... bir yerden başka bir yere... Tekrarlanır...</p>

<p>OYUNCU 2 + 4 + 6 Işık keser OYUNCU 5- ışığı söner, tekrar verilir</p> <p>ışığı söner, tekrar verilir başka bir tonlamayla</p> <p>Oyuncunun ışığı ile birlikte ama arada karanlıklar ve gidilemeyecek şekilde bir ışık yanar/oyuncu ışığı lie birlikte kararır 29b OYUNCU 3- ışıkla bir sonraki ışığa ve tekrar aynı ışığa hareket ettirilir 30 ışık keser OYUNCU 1 ışık keser OYUNCU 2- Işık keser OYUNCU 6 – sırtındaki yükü düzelterek yorgunluk ünlemi Işık keser OYUNCU 5 Işıkla yer değiştirir 31</p>	<p>hergün tekrarlanır... kaç kez olduğunu hatırlayamayacağın kadar çok... dokuz: giderek sırtta omur çıkıntılarının olduğu yerde önce berelenmeler... yaralar ve nihayet yuvarlak koyu renkli sertleşmiş deri... artık daha az acır... ağrı ise hiç geçmez... birgün yeniden eklenir, on. OYUNCU 2+4+6 – Hıh! OYUNCU 5-hiç bitmeyecekmiş gibi... taşıyabildiğin kadar devam eder... taşıyamazsan devam edecek hiçbirşey de kalmamıştır artık... böylece taşıdığına garip bir bağlılık duymaya başlarsın... kurtulmak istediğine... bağlanırsın... Mecburiyet en iyi eğitmendir ... O yüzden kaldırırsın... ne kadar eklenirse... kaldırırsın... Hafifçe öne eğik... dizler... bükük... denge için... Ha! OYUNCU 3- böyle... gidip gelerek... OYUNCU 1 - Umutla vazgeçmek arasında... OYUNCU 2- Unutmak istiyor insan. OYUNCU 6 – Hhhhhhh! OYUNCU 5- Taşımak... Devam etmek...</p>
--	--

<p>Işık keser BÜTÜN OYUNCULAR Işık keser OYUNCU 6 ışık keser OYUNCU 3 ışık keser OYUNCU 5</p> <p>ışık keser OYUNCU 1 ışık keser OYUNCU 6 –sırtındaki yükü düzelterek yorgunluk ünlemi OYUNCU 4 Işık keser OYUNCU 6 Işık keser OYUNCU 1 Işık keser OYUNCU 3-</p> <p>ışığı söner, tekrar verilir</p>	<p>dinlenmeden devam etmek... hiç dinlenmeden... Ne kadar süreceğini bilmeden... nereye varacağını...</p> <p>BÜTÜN OYUNCULAR – Hıh</p> <p>OYUNCU 6 – Başetmek zor...</p> <p>OYUNCU 3- böyle... gidip gelerek...</p> <p>OYUNCU 5- Hafifçe öne eğik... dizler... bükük... denge için...</p> <p>OYUNCU 1 - Umutla vazgeçmek arasında...</p> <p>OYUNCU 6 - Hhhhhh!</p> <p>OYUNCU 4 – Zaman zaman...</p> <p>OYUNCU 6 – Zaman zaman...</p> <p>OYUNCU 1 – Za</p> <p>OYUNCU 3- Yorulmak doğal... Ama gene de... Ne yapacağımı, neye cevap vereceğini seçebilir insan. Her yol ayrımında durup düşünebilir ... yol ayrımlarının olmasına kızmak yerine demek istiyorum. Bir şekilde benim de hafifleyebileceğim</p> <p>dinlenebileceğim demek istiyorum, bir zaman</p>
--	---

<p>ışığı söner, tekrar verilir</p> <p>ışık birkaç alanı aydınlatarak yol göstererek yer değiştirir 32</p> <p>Oyuncunun ışığı ile birlikte ama arada karanlıklar ve gidilemeyecek şekilde bir ışık yanar/oyuncu ışığı ile birlikte kararır</p> <p>OYUNCU 6 –</p> <p>ışık keser</p> <p>OYUNCU 2-</p> <p>Işık keser</p> <p>OYUNCU 3-ışık birkaç alanı aydınlatarak yol göstererek Yorgunluk ünlemi</p> <p>ışık keser</p> <p>OYUNCU 1+ OYUNCU 3+ OYUNCU 5+OYUNCU 4 - Yorgunluk ünlemi</p> <p>Işık keser</p> <p>OYUNCU 6 –</p> <p>ışığı söner, tekrar verilir</p> <p>ışığı söner, tekrar verilir</p> <p>ışık keser</p> <p>OYUNCU 3-</p> <p>ışık keser</p> <p>OYUNCU 1-</p> <p>Işık keser</p>	<p>evet böyle bir zamanın gelebileceğini görür gibi oluyorum.</p> <p>Böyle bir zaman vardır herhalde değil mi?</p> <p>Bütün bu olup bitenin bir amacı vardır Olması gerekir</p> <p>Hayaller</p> <p>Hayalleri olmalı insanın. Doğru hayalleri. Varmak isteyebileceği bir varış çizgisi.</p> <p>Bir ip göğüslendi mi, diğeri görünmeli yolun ucunda...</p> <p>Durmak...</p> <p>Ha!</p> <p>OYUNCU 6 - Biraz...</p> <p>OYUNCU 2- Unutmak istiyor insan.</p> <p>OYUNCU 3-Hıh!</p> <p>Durmak kolay... Öylece durup kalmak...</p> <p>OYUNCU 1+ OYUNCU 3+ OYUNCU 5+OYUNCU 4 - - Hıh!</p> <p>OYUNCU 6 – Zaman zaman...</p> <p>Zaman zaman...</p> <p>Za...</p> <p>OYUNCU 3- Durmak kolay... Öylece durup kalmak...</p> <p>OYUNCU 1- Umutla vazgeçmek arasında... Oyun gibi...</p>
--	---

<p>OYUNCU 3 ışık birkaç alanı aydınlatarak yol göstererek yer değiştirir 33</p> <p>ışık keser</p> <p>OYUNCU 2-</p> <p>ışık keser</p> <p>OYUNCU 6 – ışık yer değiştirir 34</p> <p>ışığı söner, tekrar verilir</p> <p>Oyuncunun ışığı ile birlikte ama arada karanlıklar ve gidilemeyecek şekilde bir ışık yanar/oyuncu ışığı lie birlikte kararır 34a</p> <p>Tekrar verilir</p> <p>ışık keser</p> <p>OYUNCU 1</p> <p>Bundan sonraki yer değiştirmeler aynı iki oyun alanı arasında yapılacaktır.</p> <p>ışık yer değiştirir 35</p> <p>ışık yer değiştirir 36</p> <p>ışık yer değiştirir 37</p> <p>ışık yer değiştirir 38</p> <p>ışık yer değiştirir 39</p>	<p>OYUNCU 3 kendini hiç değiştirmeden... yaşantını... kim olduğunu...</p> <p>OYUNCU 2- Unutmak istiyor insan.</p> <p>OYUNCU 6 - Zaman zaman... Sadece zaman zaman...</p> <p>Uzak bir ihtimal olsa dahi...</p> <p>Yani olmayacak bir hayal..</p> <p>Sadece zaman zaman...</p> <p>Eğer fırsat olsaydı...</p> <p>Ha!</p> <p>Ya da tabii bir fırsat yaratabilse idim... Daha iyisi olabilirdi diye düşünürüm...</p> <p>Ama düşünce tabii...</p> <p>Sadece zaman zaman...</p> <p>OYUNCU 1 - Zaman zaman bir oyun oynarım... kendimle... zaman zaman kim olduğumu sorarım kendime... cevabın kim olmak istediğim olduğunu bile bile... ben kim olmak istediğim değil miyim?</p> <p>Hatta ne...</p> <p>hatta ne olmak istediğim...</p> <p>ne yapmak istediğim demek istiyorum...</p> <p>ya da ne olmak...</p>
---	--

ışık yer değiştirir 40	Bazan bu ikisi...
ışık yer değiştirir 41	yani kim ve ne...
ışık yer değiştirir 42	bazan...
ışık yer değiştirir 42a	zihnimde... çatışıyor ben istemeden...
	sadece zihnimde..
	Ha!
	oyun oynuyor ...
	bazan...
42b	zihin...
	durup dururken sorularla doluyor...
	durup dururken...
	Ha!
	hiçbir neden yokken... karışıyor...
	oyun gibi...
ışık keser OYUNCU 6	OYUNCU 6 – Zaman zaman...
ışık keser OYUNCU 2-	OYUNCU 2- Unutmak istiyor insan.
ışık keser OYUNCU 1	OYUNCU 1 – zaten çok iyi bildiğimi yeniden bulayım diye sanki...
ışık keser OYUNCU 5-	OYUNCU 5- Hafifçe öne eğik... dizler... bükük... denge için...
ışık keser OYUNCU 4-	OYUNCU 4 - Gene de... ümidediyor insan... değişebilir... Şimdi , burada olmakta olanla karşılaştırılmaz tabii ama...
oyuncu ışığa döner 43	Zaman zaman... değiştirmeye çalıştığım da

<p>ışığı söner, tekrar verilir</p> <p>Işık keser OYUNCU 3-</p> <p>Işık keser OYUNCU 6-</p> <p>Işık keser OYUNCU 2-</p> <p>Işık keser OYUNCU 4-</p> <p>ışık keser OYUNCU 3</p> <p>ışık keser OYUNCU 5</p> <p>Işık keser OYUNCU 1 ışık yer değiştirir 44</p> <p>Işık yer değiştirir 45</p> <p>ışık keser OYUNCU 5-</p> <p>ışık keser OYUNCU 6</p> <p>ışık keser OYUNCU 3</p> <p>Işık keser OYUNCU 1</p> <p>Işık keser</p>	<p>oldu... denedim... nedense olmadı bir türlü... hele son denememde neredeyse becerebilecekken...</p> <p>duvar çıktı karşıma... duvara çarptım sanki... kaçırdım... fırsatı... Gerçekleşebilecek bir şeydi oysa...Nerede yanlış yaptığımı hala bilmiyorum... birşeyi yanlış yapmış olmalıyım...</p> <p>OYUNCU 3- Şu sırtımdaki...</p> <p>OYUNCU 6- Acaba biraz?</p> <p>OYUNCU 2- Unutmak istiyor insan.</p> <p>OYUNCU 4- evet... kesinlikle...böyle birşey değildi tabii... başkaydı ... başka şekillerde... kesinlikle...böyle birşey değildi...</p> <p>OYUNCU 3- – Şükretmek gerek!</p> <p>OYUNCU 5- Hıh!</p> <p>OYUNCU 1 – Böyle gel git...</p> <p>oyun gibi...</p> <p>OYUNCU 5- Kuşkuyu atamasam da içimden... Hafifçe... denge için...</p> <p>Hıh!</p> <p>OYUNCU 6 – Hep karşılaştığım birşey değil... bu bana hiç olmadı... hiç başıma gelmedi...</p> <p>OYUNCU 3- Şu sırtımdaki...</p> <p>OYUNCU 1 - bundan önce de... oyun oynadığım olurdu. Ama o koşullarda onlara oyun bile</p>
---	---

<p>OYUNCU 5</p> <p>Işık keser</p> <p>OYUNCU 4-</p> <p>ışık keser</p> <p>OYUNCU 1-</p> <p>ışığı söner, tekrar verilir</p> <p>ışığı söner, tekrar verilir</p> <p>ışık yer değiştirir 46</p> <p>ışık yer değiştirir 47</p> <p>ışık keser</p> <p>OYUNCU 6-</p> <p>Işık keser</p> <p>OYUNCU 5-</p> <p>Işık keser</p> <p>OYUNCU 4-</p> <p>Işık keser</p> <p>OYUNCU 3-</p> <p>Işık keser</p> <p>OYUNCU 1-</p> <p>ışık birkaç alanı aydınlatarak yol göstererek yer değiştirir 48</p> <p>ışık keser</p> <p>OYUNCU 5- ışık birkaç alanı aydınlatarak yol göstererek yer değiştirir, oyuncu hızla cevap</p>	<p>denemez ... adeta...</p> <p>OYUNCU 5 – Kuşkuyu atamasam da içimden...</p> <p>OYUNCU 4- başkaydı ...</p> <p>başka şekillerde...</p> <p>kesinlikle...böyle birşey değildi..</p> <p>OYUNCU 1- adeta... unutmak için...</p> <p>ümidetmeyi...</p> <p>ümidetmeyi unutmak için...çıkışı olmayan bir delikte çıkışsız bir oyun... çıkışsızlık oyunu...</p> <p>itiraf edeyim...</p> <p>OYUNCU 6- Hep karşılaştığım birşey değil...</p> <p>OYUNCU 5 – Kuşkuyu atamasam da içimden...</p> <p>OYUNCU 4- bu başka...</p> <p>OYUNCU 3- Şu sırtımdaki...</p> <p>OYUNCU 1- Şimdi... nereye gittiğimi görüyorum... ya da bir yere gidebilme ihtimalini...Önemli bir yol katetmiyor olabilirim..</p> <p>Ama belki yoğunluğu önemli bir adım atıyorum. “Benim için küçük, insanlık için büyük”.</p> <p>OYUNCU 5- Böyle, bu şekilde, buradan bir yere</p>
--	---

<p>vermeye çalışır 49</p> <p>ışık keser</p> <p>OYUNCU 1 Vücutu ile göstererek</p> <p>ışığı söner, tekrar verilir</p> <p>oyuncu ağır ve uçucu adımları taklit ederek sahne dışına adım atar, ışığı söner, tekrar verilir</p> <p>durur, düşünür, ışığı söner/tekrar verilir</p> <p>ışık keser</p> <p>OYUNCU 6</p> <p>ışık keser</p> <p>OYUNCU 1</p> <p>ışığı söner, tekrar verilir</p>	<p>varılabilir tabii.</p> <p>OYUNCU 1 - Bir de şöyle yaylanarak, uçar gibi Şu sırtımdaki...</p> <p>Peki... yerçekimsiz bir bayrak mesela... ileride bir yere dikmek için... bir varış noktasına... burası benim der gibi... burası benden sorulur der gibi...</p> <p>ağır ama uçucu adımlarla</p> <p>Peki...</p> <p>Sahip olunacak bir yer... elimde bayrak, elde ettiğimin benim olduğunu imleyen...</p> <p>Ay, Io muydu?</p> <p>Peki...</p> <p>yürüdükçe iz bırakmak, belirgin, herkesin görebileceği...</p> <p>bana ait bir iz olduğunu anlayabilecekleri...</p> <p>OYUNCU 6- Sırtımdaki ağırlık yüzünden...</p> <p>OYUNCU 1 – Sırtımdaki ağırlık yüzünden derin girintileri olan izler... ama bu ağırlık şimdikine benzemeyecek tabii</p> <p>Peki... benim söylemek istediğim... tartınca aynı olabilir.</p> <p>Hatta bu taşıdığımdan da ağır olabilir. Ama aralarında önemli bir fark var. Bu yeni olan taşımak istenecek birşeydir.</p>
---	--

<p>ışık keser OYUNCU 6 –Sırtındakini yere indirmek üzere hareket ederek OYUNCU 2 + 3 + 6- ışık keser OYUNCU 1– Güler</p> <p>ışığı söner, tekrar verilir</p> <p>ışığı söner, tekrar verilir</p> <p>ışığı söner, tekrar verilir</p> <p>ışığı söner, tekrar verilir</p>	<p>Üstelik elimdeki bayrağı varmam gereken düzlüğe diktiğimde, çantamı, sırtımdakini aynı bu şekilde yere indirip OYUNCU 6 - Yere indirip biraz</p> <p>OYUNCU 2 + 3 + 6- Hıh!</p> <p>OYUNCU 1 – Sadece hareketli olarak canlandırmak içindi... Peki... devam ederim ben de... böyle... Çantamı, sırtımdakini yere indirip açtığımda içinden çıkanların hepsi...</p> <p>ya da daha alçak gönüllü bir ifadeyle çoğu bana ait olacaktır.</p> <p>Bir: Altıma sermek, taş, çakıl gibi şeylerden rahatsız olmayayım, böyle şeyler canımı acıtmasın diye yumuşak bir yaygı; iki: bir iki konserve, kullanma tarihi geçmemiş; üç: iyi bir cins şarap; dört : bir ince polisiye, bestseller; beş: şarjlı lamba ve İsviçre çakısı, çok amaçlı; altı : yedek çorap; yedi : mum, şarap için; sekiz ; cebinlik ve sevgilimin çıplak bir fotoğrafı, iyi ve rahatlamış bir uyku çekebileyim diye; dokuz : bol tahıllı ekme... kadehi unutmayalım, kristal, on</p> <p>İı...</p> <p>fotoğraf makinası,bilgisayar ve benzeri birşeyler,resim kağıdı, yumuşak uçlu bir kalem, silgi, teyp ya da şu küçük ses kayıt cihazlarından,</p>
---	--

<p>Işık yer değiştirir 50</p> <p>ışığı söner, tekrar verilir</p> <p>Işık keser OYUNCU 1 + 3 + 5-</p> <p>Işık keser OYUNCU 2 sırtındakileri yere indirmeye yeltenir OYUNCU 4 sırtındakileri yere indirmeye yeltenir OYUNCU 1+ OYUNCU 3 ayrı yönlere hareket ettirilir 51 OYUNCU 1</p> <p>Işık keser OYUNCU 6- Işık yer değiştirir 52</p> <p>Işık keser OYUNCU 3-</p> <p>Işık keser OYUNCU 2-</p> <p>Işık keser OYUNCU 1+ OYUNCU 3+ OYUNCU 5- /OYUNCU 2+OYUNCU4+OYUNCU6-</p> <p>BÜTÜN OYUNCULAR-</p> <p>Işık keser OYUNCU 5</p> <p>Işık yer değiştirir 53</p> <p>ışık yer değiştirir 54</p>	<p>düşüncelerimin sesli kaydı için... tereyağ, peynir, salam... ıııı...</p> <p>AAAAAAAAAAAAAAAAA</p> <p>OYUNCU 1 + 3 + 5- Hıh!</p> <p>OYUNCU 2 – Acaba biraz?..</p> <p>OYUNCU 4- Biraz, kısa bir süre...</p> <p>OYUNCU 1 + OYUNCU 3- ama</p> <p>OYUNCU 1- Düşününce...</p> <p>OYUNCU 6- Biraz bırakabilsem...</p> <p>OYUNCU 3- böyle...</p> <p>OYUNCU 2- Unutmak istiyor insan</p> <p>OYUNCU 2+ OYUNCU 3+ OYUNCU 5 OYUNCU 2+OYUNCU 4+ OYUNCU 6- Ama</p> <p>BÜTÜN OYUNCULAR – Hıh!</p> <p>OYUNCU 5 - Bazan acı çok olduğunda... fiziksel acı... korku... öfke... acı... hepsi en uç noktada iken...</p> <p>diyelim ki içinde olmaman gereken birşeyin içindesin...</p>
--	--

<p>Işık yer değiştirir 55</p> <p>ışık keser OYUNCU 2</p> <p>ışık keser OYUNCU 4</p> <p>ışık keser OYUNCU 3</p> <p>ışık keser OYUNCU 5</p> <p>ışık keser OYUNCU 1</p> <p>ışık keser OYUNCU 5</p> <p>ışık keser OYUNCU 6 –</p> <p>Bütün oyuncuların bir sıraya girmiş olması sağlanmalı/ sırtlarındakini düzelterek yorgunluk ünlemi/yüksek sesli inilti</p>	<p>ya da olmaman gereken bir yerde... ait olmadığını bir yerde... korku... öfke... acı... hepsi en uç noktada iken... dünyada olup biten ilgilendirmez oluyor insanı. O zaman tek birşey kalıyor; basit; ne olursa olsun kurtulmak veya ölmek mesele... ya da bayılmak ... geçici bir süre... geçici bir süre için olup bitenin iptali... dünya, o zaman o kadarcık oluyor. Sıkışıyor. Sıkışıp kalıyor. Kapkaranlık bir tünelde kaybolmak gibi...Ama asıl mesele... bir ışık gördüğünde başlıyor. O ışığın tunelin sonu mu yoksa gelen trenin ışığı mı olduğundan hiç emin olamıyorsun. Yatıp kalmak varken rayların üzerine , boş gözlerin tavana sabit, umutlanmak zorunda kalıyorsun. Umuttan kaçılmıyor.</p> <p>İlerliyorsun.</p> <p>OYUNCU 2 – Bazan...</p> <p>OYUNCU 4 - Kesinlikle</p> <p>OYUNCU 3- Ama şu...</p> <p>OYUNCU 5- Biraz olsun...</p> <p>OYUNCU 1 - biraz diyorum şu sırtımdaki</p> <p>OYUNCU 5- Hiç değilse bazan</p> <p>BÜTÜN OYUNCULAR - Hıh!</p> <p>OYUNCU 6 - – İyimser olmak gerek Daha kötüsü de olabilirdi diye... üstelik şimdi bir</p>
---	---

ışık yer değiştirir 56	olasılık...
ışık yer değiştirir 57	ya da olasılık ümidi belirmişken... ilerlemek ümidi... ilerleme olasılığı ümidi
ışığı söner, tekrar verilir	.
ışık keser	ilerliyorum...bazan bir labirentte gibi ama
OYUNCU 1	İlerliyorum...
ışık yer değiştirir 58	OYUNCU 1 Zaten çok iyi bildiğimi yeniden bulayım diye sanki...oyun gibi...
ışık keser	OYUNCU 4 –
OYUNCU 4 ışık yer değiştirir 60a	şimdi sağa...evet
ışık yer değiştirir 60b	tekrar...
ışık yer değiştirir 60	bu kez sola
ışık keser	kesinlikle... ilerliyorsun.
OYUNCU 2	OYUNCU 2 –Yolculuk gibi
ışık keser	OYUNCU 5- Böyle, bu şekilde, buradan bir yere varılabilir
OYUNCU 5 ışık birkaç alanı aydınlatarak yol göstererek yer değiştirir, oyuncu hızla cevap vermeye çalışır 62	OYUNCU 6 – İyimser olmak gerek!
ışık keser	Daha kötüsü de olabilirdi
OYUNCU 6 ışık yer değiştirir 63	OYUNCU 4 – Kesinlikle!
ışık keser	OYUNCU 3- – Şükretmek gerek!
OYUNCU 4	
ışık keser	
OYUNCU 3 ışık yer değiştirir 64	
ışık keser	

<p>OYUNCU 2 ışık yer değiştirir 65</p> <p>ışık yer değiştirir 66</p> <p>Işık keser OYUNCU 6 Işık keser OYUNCU 3-</p> <p>Işık keser OYUNCU 1 - Işık keser OYUNCU 5- ışık yer değiştirir. 67 / 68</p> <p>Işık keser OYUNCU 1- ışık yer değiştirir. 69</p> <p>Işık keser OYUNCU 2-</p>	<p>OYUNCU 2 –Ya hiç hareket edemeseydim...</p> <p>Hiç hareket edememek de var...</p> <p>Kısıvrak bağlanmak... bir yere kapatılıp kalmak... Hareketsizliğe zorlanmak... İşte buna asla dayanamazdım herhalde. O zaman sırtımda birşey olup olmamasının da bir anlamı kalmazdı... Yorulmanın bile bir anlamı kalmazdı...</p> <p>Mesela amcam... Babamın küçük kardeşi... Ben onu hiç görmedim, hapiste ölmüş . Sorguda vücuduna elektrik vermişler. Darbe zamanı demişti babam. Böyle birşeyi neden yapar insan kendine , bir türlü anlayamadım. Yani demek istediğim... kendince bir nedeni olsa bile nasıl olur da yapar?</p> <p>OYUNCU 6 - Hep karşılaştığım birşey değil...</p> <p>OYUNCU 3- İnaniyorum. Bu kesinlikle bir yere varacak . Herşey gibi...bir şekilde...bitecek. Şükretmeyi bilmek gerek.</p> <p>OYUNCU 1 – Şu sırtımdaki...</p> <p>OYUNCU 5- A noktasından çıkıp B noktasına sonra C'ye</p> <p>OYUNCU 1 – Yolculuk gibi...</p> <p>OYUNCU 2- Hareket edebilmek ... özgürlük... ama ne nedenle ve nasıl hareket edildiği de önemli tabii. Mesela amcamın karısı...onu da hiç görmedim</p>
---	--

<p>Işık keser OYUNCU 4- Işık keser OYUNCU 6- OYUNCU 5- Işık keser OYUNCU 4- Işık keser OYUNCU 3- Işık keser OYUNCU 2 sırtındakileri yere indirmeye yeltenir Işık keser OYUNCU 4 sırtındakileri yere indirmeye yeltenir OYUNCU 1+ OYUNCU 3 Işık keser OYUNCU 1 Işık yer değiştirir 70 Işık keser OYUNCU 6- Işık keser OYUNCU 3- Işık keser OYUNCU 2- Işık keser OYUNCU 5 ışık birkaç alanı aydınlatarak yol göstererek yer değiştirir 71/72 ışık birkaç alanı aydınlatarak yol göstererek</p>	<p>ben ... amcam ölünce üzüntüden ve sıkıntıdan bir çeşit ürtiker olmuş. Tabii o zaman, yani darbe zamanı, onun da peşine polis takmışlar. O da yurt dışına kaçmak zorunda kalmış. Afrika'ya kadar gittiği söylenmişti. Kaşına kaşına...</p> <p>OYUNCU 4- Bu başka...</p> <p>SPILER 6- Hep karşılaştığım birşey değil...</p> <p>OYUNCU 5 – Kuşkuyu atamasam da içimden...</p> <p>OYUNCU 4- Bu başka...</p> <p>OYUNCU 3- Şu sırtımdaki...</p> <p>OYUNCU 2 – Acaba biraz?..</p> <p>OYUNCU 4- Biraz, kısa bir süre...</p> <p>OYUNCU 1 + OYUNCU 3- ama</p> <p>OYUNCU 1- Düşününce...</p> <p>OYUNCU 6– Biraz bırakabilsem..</p> <p>OYUNCU 3- böyle...</p> <p>OYUNCU 2- Unutmak istiyor insan</p> <p>OYUNCU 5- A noktasından çıkıp B noktasına sonra C'ye</p>
---	--

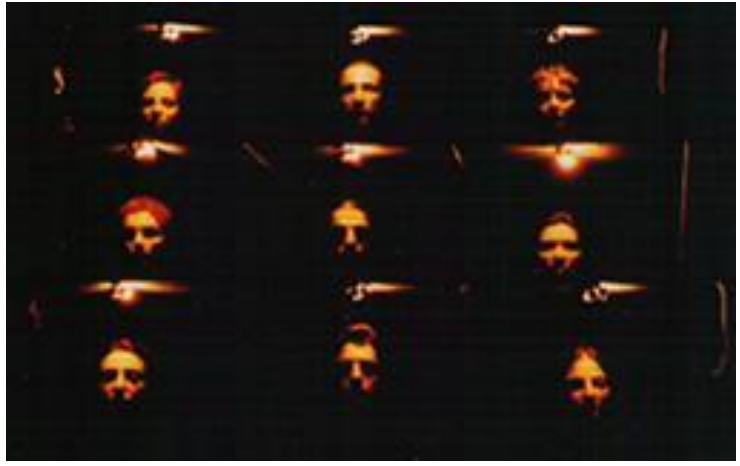
<p>yer deęiřtirir</p> <p>OYUNCU 1</p> <p>Iřık keser</p> <p>OYUNCU 4 ıřık birkaç alanı aydınlatarak yol gstererek yer deęiřtirir 73</p> <p>OYUNCU 1 ıřık birkaç alanı aydınlatarak yol gstererek yer deęiřtirir 74</p> <p>BÜTÜN OYUNCULAR</p> <p>Çeřitlenerek ayrı yönlere hareket ettirilir, yerlerine geldiklerinde tam birřey söyleyecekken tekrar ıřık yer deęiřtirir, yer deęiřtirmeden ıřık keser</p> <p>BÜTÜN OYUNCULAR-</p> <p>Bir an es</p> <p>OYUNCU 3-</p> <p>TAM KARANLIK</p> <p>Karanlıkta oyuncular sırtlarındaki sandalyeleri bırakırlar. Üzerlerinde hiçbir yük olmadığı halde ıřık alanlarının içinde beklerler.</p>	<p>ya da 3'ten çıkıp 2'ye sonra da 1'e</p> <p>OYUNCU 1 Oyun gibi...</p> <p>OYUNCU 4- A noktasından çıkıp B noktasına sonra C'ye</p> <p>OYUNCU 1- 3'ten çıkıp 2'ye sonra da 1'e</p> <p>BÜTÜN OYUNCULAR-</p> <p>Ama</p> <p>BÜTÜN OYUNCULAR – Hıh!</p> <p>OYUNCU 3 –Acaba řu sırtımdakini biraz indirebilir miyim?...</p> <p>Sırtımdakini... İndirebilir miyim?</p> <p>řükürler olsun</p>
--	---



Şahika Tekand



Mutlu Günler 1993



Beş Kısa Oyun 1994



Gergedanlaşma 1996



Gitgel Dolap 1998



(Oyun)cu 2000

EURİDİKE'NİN ÇIĞLIĞI

yazan ve yöneten: sahika tekand

GISE GRUP

BESİKTAŞ KÜLTÜR MERKEZİ
21 - 22 MART 2007 SAAT:21.00

BKM GIŞE
(0212) 227 64 63

biletix

<h2>KARANLIK KORKUSU</h2> <p>YAZAN YÖNETEN SAHİKA TEKAND</p> <p>Her Perşembe 20:30</p>	<h2>EURİDİKE'NİN ÇIĞLIĞI</h2> <p>YAZAN YÖNETEN SAHİKA TEKAND</p> <p>Her Cuma 20:30</p>	<h2>APARTMAN</h2> <p>YAZAN YÖNETEN RIDADE TUNCEL</p> <p>Her Pazartesi 20:30</p>	<h2>ÜÇ...İKİ..1000</h2> <p>YAZAN YÖNETEN UMUT KIRICALI</p> <p>Her Cumartesi 20:30</p>
--	--	---	---

20 MART TAN İTİBAREN

Bilgi için 0212 246 77 25 / 0531 648 51 68 www.studiooyunculari.com

STUDIO OYUNCULARI

HER OYUN SÜRESİ YAKLAŞIK 60 DAKİKA

OSMANBEY
RUMELİ CAD
TAKSİM / HARBİYE
ASKERİ MÜZE
NİŞANTAŞI
TEŞVİKİYE CAD
CITYS
HADİ CAMAN SAHNESİ
VALİKONAĞI CADDESİ
YAP KREDİ
AMERİKAN HASTANESİ
AKKIRMAN SK
CAMI
ŞİRVANLI OTOPARKI
FULYA
STUDIO OYUNCULARI
P

- KARANLIK KORKUSU
- APARTMAN
- ÜÇ...İKİ..1000
Valikonağı Cad.
Akkirman Sk. 30/38
Nişantaşı

EVİRİDİKENİN ÇIĞLIĞI
Teşvikiye Cad. No 160
Nişantaşı



Evridike'nin ıęlıęı 2006



Karanlık Korkusu 2008



10 Adımda Unutmak (Anti-prometheus) 2010