

**T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANABİLİM DALI
DRAMATİK SANATLAR (DİSİPLİNLERARASI) ANASANAT DALI**

**EDWARD GORDON CRAIG'İN TİYATRO DÜŞÜNCEİ VE
ROBERT WILSON OYUNLARINA YANSIMASI**

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

Abdullah SEMERCİOĞLU

KOCAELİ 2021

**T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANABİLİM DALI
DRAMATİK SANATLAR (DİSİPLİNLERARASI) ANASANAT DALI**

**EDWARD GORDON CRAIG'İN TİYATRO DÜŞÜNCESİ VE
ROBERT WILSON OYUNLARINA YANSIMASI**

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

Abdullah SEMERCİOĞLU

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Erbil GÖKTAŞ

**Tezin Kabul Edildiği Enstitü Yönetim Kurulu Karar ve No:
07.07.2021/16**

KOCAELİ 2021

ÖNSÖZ

Bu çalışmada emeği geçen tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Erbil Göktaş'a, eğitim dönemimde yeni bakış açıları edinmemi sağlayan değerli hocalarım Prof. Dr. Sema Göktaş, Prof. Dr. Süreyya Temel, Dr. Öğr. Üyesi Üftade Muşkara'ya; lisans eğitimimden bu yana bilgi ve birikimlerini paylaşmaktan çekinmeyen değerli hocam Murat Karasu'ya ve bana hem abilik hem hocalık yapan sevgili Abdül Süsler'e teşekkürü borç bilirim. Teze başladığım ilk günden son güne kadar her anımda yanımda olan hayat arkadaşım, eşim Birce Semercioğlu'na; varlıklarıyla beni her zaman hayata bağlayan annem, babam ve kardeşime; sevgili "Yörükil" ailesine ve bu süreçte desteklerinden dolayı sınıf arkadaşım, dostum Aynur Seren'e teşekkür ederim.

Abdullah Semercioğlu
İstanbul, 2021

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER.....	ii
ÖZET	iv
ABSTRACT.....	v
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	vi
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

1. EDWARD GORDON CRAIG: HAYATI VE TİYATRO DÜŞÜNCESİ.....	7
1.1. HAYATI	7
1.1.1. Çocukluk Dönemi.....	7
1.1.2. Lyceum Tiyatrosu.....	7
1.1.3. Oyunculuktan Tasarıma	9
1.1.4. Martin Shaw ile İşbirliği.....	10
1.1.5. Almanya Süreci.....	13
1.1.6. İtalya Süreci.....	15
1.1.7. Moskova Sanat Tiyatrosu – Hamlet.....	16
1.1.8. Sona Doğru.....	18
1.2. TİYATRO DÜŞÜNCESİ	21
1.2.1. Dekor ve Hareketli Pano.....	25
1.2.2. Işık Kullanımı.....	34
1.2.3. Oyunculuk Üzerine Düşünceleri	41
1.2.3.1. Üstün Kukla.....	46

İKİNCİ BÖLÜM

2. CRAIG'İN TİYATRO DÜŞÜNCESİNİN ROBERT WILSON OYUNLARINA YANSIMASI	58
2.1. ROBERT WILSON	58
2.1.1. Hayatı	58
2.1.2. Tiyatro Düşüncesi.....	60
2.2. ROBERT WILSON OYUNLARINDA CRAIG ETKİSİ.....	74

2.2.1. Oyunculuk.....	75
2.2.2. Dekor.....	85
2.2.3. Işık	90
SONUÇ	97
KAYNAKÇA.....	99



ÖZET

Edward Gordon Craig, yirminci yüzyılın başlarında sahnelediği oyunlar ve ortaya attığı fikirlerle, yönetmen merkezli tiyatro düşüncesinde bir sahne dili arayışına girerek tiyatrodaki yeni bir yönelimin öncüsü olur. Sahne tasarımına ve oyuncuya dair o güne kadar süregelen gerçekçi düşünceye karşı duran Craig, kendinden sonra gelen birçok önemli tiyatro sanatçısına esin kaynağı olur. Ortaya attığı en tartışmalı düşüncesi olan “üstün kukla” kavramı ile oyuncunun tiyatrodaki yerini sorgulayarak, oyunculukta yeni bir üslup arayışına girer. Günümüzün önde gelen yönetmenlerinden Robert Wilson ise tiyatroya yaklaşımı, teknik imkanları kullanımı ve oluşturduğu sahne dili göz önüne alındığında, bir bakıma günümüzde Craig’in düşüncelerinin tezahürü olarak değerlendirilebilir. Bu çalışmada, Edward Gordon Craig’in tiyatro düşüncesi üzerinde durularak, günümüz tiyatrosuna yansımaları Robert Wilson’ın tiyatro yaklaşımı üzerinden ele alınacaktır.

Anahtar Kelimeler: Edward Gordon Craig, Üstün Kukla, Robert Wilson, Sahne Tasarımı

ABSTRACT

Edward Gordon Craig, with the plays he staged at the beginning of the twentieth century and the ideas he put forward, sought a stage language in the director-centered theater thought and became the pioneer of a new orientation in theater. Craig, who stood against the realistic movement about stage design and actor, inspired many important theater artists who came after him. He searches for a new style in acting by questioning the actor's place in the theater with the concept of "uber-marionette", which is his most controversial idea. Robert Wilson, one of today's leading directors, can be considered as the manifestation of Craig's thoughts today, considering his approach to theater, the use of technical possibilities and the stage language he created. In this study, Edward Gordon Craig's idea of theater will be emphasized and its reflections on today's theater will be discussed through Robert Wilson's theater approach.

KeyWords: Edward Gordon Craig, Ubermarionette, Robert Wilson, Stage Design

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Serlio'nun çizimlerinden iki örnek.....	26
Şekil 2: Dido ve Aeneas oyununun koro yerleşim örneği, fonda panoların yerleşimi....	28
Şekil 3: Bethlehem oyununda basamak kullanımını gösteren çizim örneği.....	29
Şekil 4: Craig'in The Masque of Love oyununda aşıkların üzerine gelen devasa gölge tasarımı.....	39
Şekil 5: Craig'in en ünlü üstün kukla çizim örneği.....	49
Şekil 6: Craig'in, Hamlet'i ölüme yönlendiren İblis'i temsil eden, Moskova Sanat Tiyatrosu'na getirdiği Siyah Figür	50
Şekil 7: Robert Wilson, Black Rider makyaj örneği.....	77
Şekil 8: The Fables of La Fontaine oyununda maske kullanımı.....	78
Şekil 9: Shakespeare Sonnets - Bedensel form örneği.....	82
Şekil 10: Craig'in model sahnesinde yer alan Siyah Figür örneği.....	83
Şekil 11: Black Rider- Geometrik tasarım.....	86
Şekil 12: Shakespeare Sonnets oyunundan dekor örneği.....	87
Şekil 13: The Fables of La Fontaine – Hareketli panolar.....	88
Şekil 14: Hamlet oyunu için hazırladığı tasarımlardan biri.....	89
Şekil 15: Shakespeare Sonnets oyununda karakterlerin ışık kullanımı ile siluet olarak görünmelerine bir örnek.....	93
Şekil 16: Black Rider oyununda gölge kullanımına örnek	94

GİRİŞ

Tiyatroda yönetmen kavramı, günümüzde aşına olduğumuz ve bir oyunun sahnelenmesinde olmazsa olmaz bir unsur olarak karşımıza çıkar. Nasıl ki iyi bir oyuncunun performansı merak konusu olabiliyorsa, iyi bir yönetmenin sahnelemesi de aynı derecede ilgi uyandırmaktadır. Konstantin Stanislavski, Vsevolod Meyerhold, Jerzy Grotowski, Otto Brahm, Max Reinhardt, Antonin Artaud, Eugenio Barba, Bertolt Brecht, Peter Brook, Robert Wilson, Suzuki Tadashi, Thomas Ostermeier gibi sayılabilecek birçok önemli yönetmen, gerek vizyonları gerekse ortaya koyduğu kuramlarla tiyatro sanatının gelişmesine önemli katkılarda bulunmuştur. Tiyatronun ilk dönemlerinden bu yana var olan yönetmen kavramı, geçmişten bu yana sürekli bir dönüşüm halindedir.

Antik Yunan tiyatrosunda yönetmen olarak değerlendirilebilecek kişi olarak karşımıza koro eğitimcisi (*didaskolos* ya da *cheregous*) çıkmaktadır. Baskın bir yönetmen figürü olmayan bu kişiler aslında daha çok dış göz olarak değerlendirilebilir (Sezgin, 2009: 25, 26). *Choregus*, koroyu yetiştirmekle birlikte kostüm, aksesuar gibi giderleri de karşılar. Müzisyenlerin ödemeleri ve ekstra gereken oyuncularını da sağlamakla sorumludur. Görüldüğü üzere mali bir sorumluluğu olan Choreguslar, oyundan alınacak ödülleri yazarla birlikte kazandıkları için, yazarın işini kolaylaştırarak çıkacak oyuna fayda sağlarlar (Brockett, 2000: 35).

“Antik Yunan tiyatrosunda gördüğümüz, koroyu eğiten ve çalıştıran choregeus, bugünkü yönetmen kavramına en yakın olan kişidir. Onun işi yalnızca dans tekniğini öğretmek ya da düzenlemek değil, aynı zamanda üzerinde çalışılan manzum parçanın yorumunu yapmak, bu yorumu durumlara, hareketlere ve tartıma çevirmektir.”
(Nutku, 2017: 16)

Ortaçağ'da Katolik kilisesinin tiyatroyu yasaklaması ile birlikte dinsel bir tiyatro formu ortaya çıkar. Kilisede gerçekleşen törenler içinde tiyatroya en yakın olarak değerlendirilebilecek tören *Mass* törenidir. *Mass* töreninin sonunda yer alan “*Quem Quaeritis*” bölümü için Winchester Piskoposu nasıl oynanması gerektiğine dair ayrıntılı bir yönetmelik hazırlar (Fuat, 1970:78, 79). Ancak bu çerçeveden

bakıldığında Winchester Piskoposu'nun yaptığının bir yönetmenlik örneği değil, daha çok düzenleyici bir yaklaşım olduğu söylenebilir.

“Avrupa’da Paskalya törenlerinde kiliselerde tiyatral resital örneği olarak görülebilecek şarkıların düzenlenmesi, yönetmen kavramının ortaya çıkışından çok devletin ve kilisenin sanata bürokratik düzenleme getirmesi olarak kabul edilebilir.” (Sezgin, 2009: 27)

15. yüzyıldan itibaren yazarlığın ivme kazanmasıyla birçok yazar tiyatro sanatına büyük katkılarda bulunur. Bu yazarlar yönetmen olarak değerlendirilmese de özellikle Shakespeare, Moliere gibi yazarlar, oyunlarını sahnelerken oyunculara öğüt vererek, onların eğitiminde de rol oynarlar (Sezgin, 2009: 29). Shakespeare’in Hamlet oyununda, Hamlet’in oyunculara verdiği öğüt bu anlamda açıklayıcı bir örnek olabilir:

“Verdiğim parçayı, ne olur, dediğim gibi rahat, özentisiz söyle. Çünkü birçok oyuncu gibi söz parlatmaya kalkacaksan, mısralarımı şehrin tellalına okuturum daha iyi. Elini kolunu da havalara savurma öyle; ölçüsünde tadında bırak her şeyi.” (Shakespeare, 2008: 76, 77)

19. yüzyılın sonlarına doğru tiyatrodaki yönetmen kavramının ortaya çıktığı görülür. Toplumsal ve bilimsel gelişmeler neticesinde doğalcılık ve gerçekçilik akımının hakim olduğu bu dönemde, oyunlarda nedensellik aranmakta, mekan betimlemesi ve ruhsal durumların üzerinde ayrıntılı bir şekilde durulmaktadır. Önceki dönemlerde sahnede giriş ve çıkışlar ya da oyuncuların koordine edilmesinden sorumlu olan bir kişi yeterliyken, gerçekçi oyunlarda bu bakış açısı değişerek sahnedeki tüm öğelerin uyumlu bir şekilde bir araya gelmesini denetleyecek birinin varlığına ihtiyaç duyulur. Artık, dekor, ışık, müzik ve oyunculuk daha dikkatli bir çalışma gerektirmektedir (Candan, 2013: 25).

Günümüzde bilinen anlamıyla “yönetmen” kavramının ortaya çıkışına Saxe-Meiningen Dükü II. Georg’un öncülük ettiği görülür. Tiyatroya olan ilgisi sonucu kurduğu toplulukta söz sahibi olmasının, siyasi konumunun getirdiği iktidar gücünden kaynaklandığı söylenebilir (Candan, 2013: 26). Oyunun sahnelenmesinden dekor anlayışına kadar birçok alanda yeni bir anlayış getiren II. Georg, sahnelediği oyunlarla

ortaya koyduđu yaratıcı yönetmenlik örneđi ile çağdaş tiyatrodaki yönetmenin oluşumuna zemin hazırlar (Çamurdan, 2011: 19). Dönemin koşulları içerisinde tiyatro anlayışının ötesinde oyunlar sahneler. Sahnelediđi oyunların her bir unsuruyla titizlikle ilgilenen II. Georg, maddi anlamda bir kısıtlama olmaksızın oyunlarını inşa etmekle birlikte, oyunlarında en dikkat çekici olan unsur ise tanınmamış oyuncuların kurduđu ekibinin, kendi kontrolü altındaki toplu oyunculuk anlayışdır (Candan, 2013: 25, 26). Aynı zamanda ressam olan II. Georg, simetrik sahne düzeninden asimetrik bir düzene geçiş yapar. Alışıl gelmiş resimli dekorlar yerine gerçekçi dekorları tercih ederek oyuncu ile dekor arasında bağ kurma üzerine çalışmakla birlikte oyuncuyu da sahnede asimetrik olarak yerleştirerek kalabalık sahneler inşa eder. Eskiden oyuncuların herhangi bir eşya ile de temas kurması çok doğru görülmezken, II. Georg bu anlamda da yenilik getirerek aksesuarın oyuncuya rahatlık katacađı görüşünü savunur (Nutku, 1985a: 316, 317). Meiningen Tiyatrosu, 1874'ten 1890'a kadar Avrupa'da birçok yere turneler düzenleyerek kendini kabul ettirmesinin ötesinde Andre Antoine, Otto Brahm, Konstantin Stanislavski gibi çağdaş tiyatronun önemli insanlarını etkilemeyi başarır (Çamurdan, 2011: 15).

“Kimilerine göre ilk yönetmen olan Sax-Meiningen Dükü'nden sonra, hızla ivme kazanan bir eğilimle teatral üretim yönetmenin üretilmesiyle özdeş hale gelmiştir. Oyunculuk yöntemlerinin ortaya çıkışındaysa, söz konusu yönetmen bir master, bir usta ya da baş eğitmen konumundaki kişi halini alır.” (Karabođa, 2018: 54)

Tüm öğelerin uyumlu hale gelmesi ile birlikte karşımıza çıkan Richard Wagner, “birleşik sanat yapıtı” (Gesamtkunstwerk) fikri ile tüm sanatların aynı çatı altında birleşerek ortaya çıkarabileceklerinin, yaşamı ifade etmenin en iyi yolu olduğunu savunur (Şener, 2010: 222). Wagner bu birleşmeyle sanatların kendi varlıklarından kopmasını değil, varlıklarını koruyarak oluşturacakları bütünlüğün, ortak bir amaca hizmet etmesini vurgulayarak yaşam ve doğanın imgesini sunmayı amaçlar (Candan, 2013: 7). 1864 yılında Wagner şu ifadeleri kullanır: *“En yüksek sanat eseri, kendini gerçek dünyanın yerine koymalı; bu gerçekliđi bir yanılısamaya dönüştürmelidir, öyle ki, gerçekliđin kendisi bize artık bir yanılısamadan ibaret görünsün.”* (Aktaran: Braun, 2013: 44). Wagner'in birleşik sanat yapıtı düşüncesi bestecilerden çok tiyatro yazarları

ve sanatçıları etkilemekle birlikte sembolistlerin ilham kaynağı olur (Nutku, 1963: 58).

“Tüm parçaları bir sentez içinde, bir Gesamtkunstwerk’e [Birleşik Sanat Yapıtı], ya da bir “usta [işi] sanat yapıtı”na dönüştürmek için yazar-bestecinin, yapımın her bir unsurunu denetlemesi gerektiğini söylüyordu. Bu düşüncelerden, güçlü yönetmene ve birleşik yapıma duyulan gereksinimin irdelendiği modern kuramın büyük bir bölümü filizlenecekti.” (Brockett, 2000: 490)

Wagner, tiyatrodaki bu bütünlüğü sağlayacak tek kişinin yönetmen olması gerektiğini düşünür. Bu düşünceyi ilk kez dile getiren Wagner, Bayreuth’daki tiyatrosunda yönetmenlik yapar. Kendi talepleri doğrultusunda inşa edilen bu tiyatrodaki orkestra görünmeyecek bir şekilde çukura yerleştirilerek tiyatro mimarisinde önemli adımlar atılır. Ayrıca oyun esnasında ilk defa salon ışıkları oyun sürerken karartılmaya başlanır. Sahnede ışığın yönlerini, yoğunluğunu artırma üzerine çalışmalar yapar ve atmosfer yaratmanın, simgesel renk kullanımlarının üzerinde durur. Ancak bu dönemde elektrik ışığı henüz kullanılmadığı için gaz aydınlatması ile yaptığı denemeler net sonuçlar doğurmaz. Dekor üzerine de çalışmalar gerçekleştiren Wagner, dekorun dramatik eyleme uyacak bir hareketliliğinin olmasını düşünmüş, sahnelediği “Parsifal” oyununda raylar üzerine yerleştirdiği panoları hareket ettirmiştir. Ancak bu düşüncesini de hayata tam anlamıyla geçirememiştir. Yaşadığı dönemdeki dekor anlayışının gösterişçi olmasının kendi düşüncelerinin temeli ile tam olarak uyuşmadığının farkında olan Wagner’in düşüncelerinden ilhamla harekete ilk geçen isim Adolphe Appia olmuştur (Candan, 2013: 7-9).

Wagner’in bu yenilikçi düşünceleri, Appia’nın, ortaya koyduğu düşüncelerin kaynağını oluşturur. Kuramcı, dekor tasarımcısı ve en önemlisi tiyatrodaki ışık kullanımının öncülerinden olan Appia, ışık ile dikey dekorların, yatay yüzeylerin ve hareket halinde olan oyuncunun duygusal bağlamda birleşebileceğini ortaya koyar. Bu birleştirmeyi ise yönetmen yapmalıdır. Dekor, ışık ve oyuncunun hareketlerini ustaca yönlendiren yönetmeni estetik bir bakış açısına yerleştirir (Nutku, 1985b: 15). Gerçekçi oyun anlayışının hakim olduğu bir dönemde dekor ve ışık kullanımının zenginleşmesi ile birlikte gerçekçi olarak sahnelenen mekanlar, ışık ve dekorun

simgesel anlatımıyla inşa edilir. Appia da gerçekçi anlatıma karşı bir duruş sergileyerek sahne tasarımında sade bir dil arayışına girer (Aktulay Çakır, 2015: 24). Appia'nın sahnesinde üç boyutlu dekorlar yer alır ve sahne kısıtlamasının önüne geçmek için basamak, rampalar ya da platformlar kullanarak aktörün hareket çeşitliliğini artırır. (Eryılmaz, 2010: 49)

“Adolphe Appia da (1862-1928) Edward Gordon Craig de (1872-1966) üç boyutlu oyuncunun, gerçekçi biçimde boyanmış pano yığınyla çevrelenmiş düz bir zemin üzerinde durması geleneğini onaylamadı. Onların düşünceleri ve tasarımları konvansiyonel uygulamaya meydan okudu ve tasarımları Yeni Sahneye Koyma Sanatı için temel oluşturdu. Bir olayın geçtiği yeri gerçekçi bir biçimde boyayarak taklit etmek yerine, Yeni Sahneye Koyma tekniği, sahneleme ve hatırlatma yoluyla temsil eder.” (Benedetto, 2014: 42)

Appia, oyuncuya önem verir; tüm sahne unsurları, oyuncuya hizmet etmelidir. Dramatik hareketi güçlendirmek için ışık ve dekor yardımıyla oyuncuya yönelir. Oyuncu sahnede hareketin olmazsa olmazıdır ve oyuncunun hareketlerinin anlam kazanabilmesi için iki boyutlu dekorlar yerine üç boyutlu dekorlara ihtiyaç vardır. Appia, canlı oyuncu ile cansız dekor arasındaki bağı ışıkla kurmayı amaçlar (Fuat, 1970: 287). Appia, sahnede yanılısma konusunda Wagner'den ayrılarak soyut bir anlayışı tercih ederek, insanın duygularını harekete geçirecek imgelerin bu şekilde ortaya çıkarılacağını keşfeder ve gerçekliğin taklit edilmesinin, sanatı zedelediğini dile getirir (Candan, 2013: 14). Sahnenin üç boyutlu olmasına rağmen sahne resimlerinin üç boyutluluğu taklit etmesi ve oyuncuların sahnedeiken bu durumun daha da belirgin hale gelmesini anlayamayan Appia, sahne dekorunu soyut üçboyutlu şekillerden meydana getirir ve ışığı biçimlendirmesiyle anlatımı güçlendirir (Wiles – Dymkowski, 2019: 44).

“Üç tür sahne ışığı tanımladı: sahne mekanının genelini kaplayan dağınık ışık sahnede gölge ve vurguyu kompoze eden yaratıcı ışık ve iki boyutlu dekor üzerindeki boyalı gölge ve vurguları oluşturan boyalı ışık. Işığı değişken ruh hali, duygular ve eylemlere karşılık verecek biçimde an be an değişen müziğin eşdeğeri olarak

değerlendirdi. (...) ışığın yönü, rengi ve yoğunluğu, yapımın değişen ruh hali ya da atmosferini yansıtmalı.” (Benedetto, 2014: 43)

Wagner ve Appia'nın düşünceleri kendilerinden sonra gelen tiyatro sanatçılarını etkilemekle birlikte modern tiyatronun kapılarını aralamıştır. Richard Wagner, Adolphe Appia ve Edward Gordon Craig öncü düşünceleriyle çoğu kez aynı başlık altında değerlendirilmektedir. Ancak, Craig'in, bağımsız olarak detaylıca ele alınması ve anlaşılmasının, alışlagelen tiyatro düşüncesinin aksi yönünde arayışları olan günümüz tiyatrosunun yolunu aydınlatmaya katkısı olacağı kanısındayım.

Hayatı boyunca Stanislavski'den Otto Brahm'a kadar birçok önemli isimle çalışmalar gerçekleştirmiş, ortaya attığı tartışmalı düşünceleriyle birçok isme ilham kaynağı olmuş Craig'in tiyatro düşüncesini incelerken, çağımızın önemli tiyatro yönetmenlerinden Robert Wilson'ın tiyatro düşüncesiyle önemli ölçüde benzer fikirleri ve uygulamaları olduğunu fark ettim. Buradan yola çıkarak Craig'in tiyatro düşüncesi üzerinde durarak, bir anlamda günümüz tiyatrosundaki örneği sayılabilecek Wilson oyunlarına yansımaları ele almaya karar verdim.

Çalışmanın birinci bölümünde, Craig'in sanat yaşamına etki eden birçok önemli isimle dolu olan hayatı detaylıca ele alınarak, tiyatro düşüncesi ve getirdiği yenilikler değerlendirilmiştir.

İkinci bölümde ise, Wilson'ın hayatı ve tiyatro düşüncesine kısaca değinilerek, Craig'in tiyatro düşüncesiyle kesişen yaklaşımları ve uygulamaları ele alınmıştır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. EDWARD GORDON CRAIG: HAYATI VE TİYATRO DÜŞÜNCESİ

1.1. HAYATI¹

1.1.1. Çocukluk Dönemi

16 Ocak 1872’de Stevenage’de dünyaya gelen Edward Gordon Craig’in annesi Ellen Terry, İngiltere’nin en önemli oyuncularından biri, babası Edward William Godwin ise köklü bir mimardır. Henüz 3 yaşındayken babası tarafından terk edilen Craig, bundan 10 yıl sonra babasının ölümüne kadar onu bir daha görmez.

Craig, adeta sahnede büyümüştür. Annesi Ellen Terry ve ikinci babası; aynı zamanda ona ilham kaynağı olacak olan Henry Irving’in yanında yetişmesi ve ilk sahne deneyimini onların yanında yaşaması, onun vizyonuna önemli katkılar sağlar. İlk olarak altı yaşında sahneye çıkan Craig’in tiyatroya olan hayranlığı sekiz yaşında annesinin onu Lyceum Tiyatrosu’nda sahnelenen “Korsikalı Kardeşler” oyununa götürmesiyle başlar. Annesiyle birlikte sahnenin alt kısmına geçtiklerinde, üstte oyunun devam ettiğini duyabilen Craig, aynı zamanda sahne arkasında oyun için bir hayalet sahnesi üzerinde hazırlık yapıldığını görür. Annesiyle birlikte tekrar yukarı çıktığında hayaletin (Louis dei Franchi) görüntüsü yükselir ve intikam çağrısı yaparak kardeşine doğru ilerlerken yanan mavi ışıklar Craig’i büyüler. Craig, bu görüntüden çok etkilenir ve sahnede olmayı çok ister. Bu isteği ancak 13 yaşına geldiğinde, Lyceum Tiyatrosu’nun Amerika turnesinde gerçekleşir. Henry Irving, “Eugene Arram” oyununun ilk perdesinde bir bahçıvan çocuğu rolünü Craig’e verir ve Craig böylece ilk profesyonel sahne deneyimini yaşamış olur.

1.1.2. Lyceum Tiyatrosu

Annesinin yoğun çalışma temposu nedeniyle yatılı okullarda geçen eğitim hayatından sonra, Henry Irving tarafından Lyceum Tiyatrosu’na çağırılan Craig,

¹ Bu bölüm, Edward Craig tarafından 1968’te yayınlanan “Gordon Craig: The Story of His Life” adlı kitaptan çevrilerek ve özetlenerek aktarılmıştır.

hayalini kurduđu sahneye ıkabilecek, kendini bu alanda kanıtlayabilecektir. Annesi yazdıđı bir mektupta, her zaman yksekleri hedefleyeceđi bir yola ıkmak zere olduđunu ifade ettiđi Craig'e bu yolda ok gvenmektedir. 1889 yılında sahneye ıktıđı ilk oyun Watts Phillips'in yazdıđı "The Dead Heart" oyunu olur. Bu srete diksiyondan eskrim'e kadar birok eđitimi alan Craig, Irving'in alıřmalarını ilgiyle izler ve kendine bir rol model oluřturmaya bařlar. Bu oyundan sonra bařka tiyatrolarda da oyuncu olarak grev alan Craig'e Irving destek ıkar ve farklı tiyatroları da deneyimlemesi gerektiđini dřnr. Craig, oyunculuk alanında iyi tepkiler almaya bařlar ve birok gazetede hakkında gzel yorumlar yer alır. 1891 yılında Lyceum Tiyatrosu'nda annesi ve Henry Irving ile birlikte birok oyunda yer alan Craig, sezon bittiđinde ise geici olarak turnelere ıkacađı Sarah Thorne'nun tiyatrosuna katılır. Tekrar Lyceum Tiyatrosu'na dndđnde ise Craig iin zellikle son iki yıl olduka heyecan verici geer. Irving'den ok Őey đrenmiř ve onunla sahnede olmanın heyecanını paylařmıřtır ancak yavař yavař tiyatroya dair fikirleri geliřmeye ve Irving'in bysnden uzaklařmaya bařlar. Craig'in tiyatro zerine dřnceleri, Bavyeralı ressam ve tasarımcı olan Hubert von Herkomer'ın verdiđi "Manzara Sanatı" adlı bir derse katılmasıyla deđiřir. Bu derste, modern tiyatro prodksiyonlarındaki kusurları vurgulayan, ıřık ve sahne yapısı ile ilgili deđiřiklikler ile ortaya ıkarılabilecek atmosferin gcnden bahseden Herkomer'ın bu dřncelerinden etkilenen Craig, hayalindeki tiyatro iin dođru bir ıkıř noktası bulduđuna emin olur. Bu noktada yaptıđı arařtırmalar ve okumalar sonucu karřısına ıkan tasarımlar ve resimler onu etkiler. Sanatta meydana gelen bir isyan hissinin farkındadır.

Lyceum Tiyatrosu'nda oyunlara devam eder ancak artık eskisi gibi deđildir. Hem oyunculuk hem de dođalcı oyun anlayıřı ona sanatsal aıdan anlamsız gelmeye bařlamıřtır. O dnem tanıştıđı ressam James Pryde ve William Nicholson ile Craig'in dikkati oyunculuktan, resim ve grafik sanatları zerine yođunlařır. Bu dođrultuda bir sre oyunculuktan uzaklařıp tasarım ve gravre odaklanan Craig, maddi zorluk yařamaya bařlar. Craig'in ilgisinin azaldıđını fark eden Irving bir sre oyunlarında ona yer vermese de, daha sonrasında annesinin ısrarıyla tekrar Lyceum Tiyatrosu'nda oyunlarda yer alır. 1897 yılında ise tiyatro sanatında oyunculuktan ok daha fazlasının olduđu hissetmeye bařlamıř, gravr sanatına olan ilgisi gittike artmıřtır. Irving'in,

tiyatrosunda daha fazla bütçe ayıramaması ve Craig'in oyunculuğa karşı ilgisini kaybetmesi ile birlikte, oyunculuk kariyeri son bulur.

1.1.3. Oyunculuktan Tasarıma

Craig'in, Lyceum Tiyatrosu'nda tanıştığı ressam James Pryde ve sonra tanıştığı William Nicholson ile tasarıma karşı olan ilgisi artmıştır. Birçok konuda ortak fikirde buluşmaları ve Herkomer gibi, Craig'i etkileyen isimleri ve bakış açılarını tartışmaları ile sıkı bir arkadaşlık süreci başlatmıştır. Pryde ve Nicholson, evrensel bir üne kavuşmak üzere olan afiş tasarımcılarıdır. Hem Pryde hem de Nicholson'ın, yaratıcı kişiliklerinin yanı sıra formlarla ve gölgelerle dramatik bir anlatımı ifade eden bir tarzları vardır. Nicholson, teknik olarak çok başarılıdır ve ister yağlı boya ister gravürle istediği etkiyi gölge ve vurgularla yaratabilmektedir. Bu iki sanatçıdan etkilenen Craig'in, resme karşı ilgisi artar. Özellikle, siyah bir fon üzerine yapılan gravürlerin, gölge ve ışıkla birleşmesi, Craig'in hayal gücünü yakalayan en önemli unsurlar olur.

Tasarımdaki sadeleşmenin halkın zevkine hitap etmeye başladığı dönemlerdir. Viktorya döneminin aşırılığına karşı sade bir yaklaşıma talep artmaya başlamış, Craig de bu sadeliğe hayran kalmıştır. Nicholson'un desteğiyle eskiz ve gravür çalışmalarına başlar ancak onların çalışmalarını gördükçe sonuçlarından memnun kalmaz. Zamanla kendi tarzını oluşturmaya başlayan Craig, bazı çizimlerini satarak ufak miktarda kazançlar elde eder. Birçok eskizinde siyah insan figürleri dikkat çekmeye başlar ve bunlar gelecekteki tasarımlarında da belirgin bir şekilde yer alır. 1898 yılına gelindiğinde birçok gravür ve çizimin yer aldığı "The Page" adlı dergisini çıkarmaya başlayarak tamamen tasarıma yönelir. Bu süreçte çizim konusunda fazlasıyla ilerlemekle birlikte hem dergiyle ilgilenir hem de kitap tasarımları yaparak maddi kazancını artırır.

Bu süreçte hayatını değiştirecek, birlikte çok güzel işlere imza atacakları ve ömür boyu dostu olarak kalacak Martin Shaw'la tanışır. Nicholson ve Pryde, Craig'e bir kapı açıp form ve rengin güzelliği ile tanıştırmıştır. Şimdi ise Martin Shaw, başka bir kapı açarak müziğin büyüü ve gücünü gösterecektir.

1.1.4. Martin Shaw ile İşbirliği

Craig ile Kraliyet Müzik Koleji'nde müzik eğitimi almış Shaw arasında kısa zamanda bir dostluk gelişir. Birbirlerini düşünceleri ile tamamlarlar ancak Shaw'ın, Craig'in fikirlerinde bir sıçrama yarattığı bir gerçektir. Ona, Bach'ın dehasından ve St. Matthew Passion eserinden söz eden Shaw, müziğin bu eserdeki ruh hallerini müzik olmadan bazı hareketler ve sesler çıkararak canlandırması, Craig'de müziğin sesler ve biçim kombinasyonu ile ifade edilebileceği fikrini doğurur.

Bu fikirlerin gittikçe gelişmesi üzerine Purcell Opera Topluluğu'nu kurarlar ve ilk yapımları olarak Purcell'in yazdığı "Dido ve Aeneas" operasını sahnelemeye karar verirler. Hampstead Müzik Konservatuarı'nı kiralarlar ancak bir konser salonu olarak inşa edilmiş bu salonun eksiklerinin farkına varan Craig, sahneyi tekrar düzenlemeye karar verir. Aklına Herkomer'in sahne üzerinde gerçekleştirdiği düşünceleri gelir ve salonu bu şekilde tekrar inşa eder. Oyuncu kadrosunda yer alan -iki kişi hariç- yetmiş beş kişi, çevrelerinden tanıdıkları arkadaşları veya o bölgede yaşayan ve tamamen amatör insanlardır. Uzun bir prova sürecinden sonra 17, 18 ve 19 Mayıs 1900'de üç defa sahnelenen "Dido ve Aeneas", dönemin tiyatro anlayışından farklı olarak sadeliği ve görselliğinin mükemmelliği ile birçok övgü alır. Küçük ölçekli denebilecek bir tiyatrodaki ortaya çıkardıklarıyla, teatral sunum anlayışına yeni bir boyut kazandıran Shaw ve Craig, iki boyutlu resimli fonlardan ve gaz ışığıyla aydınlatılan tiyatro geleneğinden kopuşun ilk adımlarını atarlar.

Bir sonraki yıl ise yeni oyunları "The Masque of Love"ı sahnelemeye karar verirler. Annesinin aracılığıyla Coronet Tiyatrosu'nda, hem "Dido ve Aeneas"ı hem de "The Masque of Love"ı sahnelerler ve çok büyük bir başarı kazanırlar. Bu sahnenin büyük ve imkanlarının yeterli olmasından dolayı Craig, tasarımsal hayallerini gerçekleştirerek ışık ve sahne tasarımında birçok insanı etkilemeyi başarır. Bu süreçte tiyatroya daha fazla yoğunlaşmasından dolayı The Page dergisi ile ilgilenemez ve ekstra destek bulamadığı için yayımı durdurur.

Her ne kadar başarılı işlere imza atsalar da maddi anlamda istedikleri başarıyı elde edemedikleri için hem Shaw hem de Craig maddi anlamda zorluk çekerler. Ancak sahneye yeni bir oyun koyma fikrinden vazgeçmezler ve "Acis ve Galatea" adlı oyunları için maddi bir destek bulmak amacıyla birçok kişiye sunum gönderirler fakat

hiçbiri olumlu sonuçlanmaz. En sonunda Craig annesine, prodüksiyonlarına devam etmek istediğini anlattığı ve nasıl bir proje yapacaklarını bildiren bir mektup yollar. Ellen Terry projeden büyülenir ve destek olacağını iletir. Böylece yeni oyunlarının provalarına başlarlar.

10 Mart 1902'de sahneye koydukları “Acis ve Galatea” oyununda öykü ile birlikte müzik, aksiyon, dans, ışık iç içe ve birbirini destekleyen bir biçimde ilerleyerek mükemmel bir atmosfer yaratır. Oyunun, sahnenin tüm imkanlarının en sade ve güzel bir şekilde kullanılması yönünde aldığı övgülerle birlikte Craig, sahnelemede yeni bir yaklaşım yaratma hayallerine bir adım daha yaklaşmıştır.

Aynı yıl, “Acis ve Galatea”yı görüp oyunun sadeliğine hayran kalan İngiliz oyun yazarı Laurence Housman, “Bethlehem” adlı oyununu sahnelemesi için Craig ile bağlantıya geçer. Gelen teklif üzerine şarkıcıları eğitmesi ve orkestrayı yönetmesi için de Martin Shaw’la anlaşma sağlandıktan sonra “Bethlehem” oyununun hazırlıklarına başlanır. Bu süreçte bazı çizimler yapan Craig, bu çizimlerinde mekanların, farklı ışıklar ve koşullar altında, farklı ruh hallerini ortaya koyduğunu fark eder. Bu oyunun diğer oyunlarından farkı, müzik yerine metin ağırlıklı olmasıdır. Martin Shaw ile uzun bir süre çalışma imkanları olmamasına rağmen “Bethlehem”, Craig’in tasarımsal dehasını gözler önüne seren bir yapıdır.

Annesinin Lyceum Tiyatrosu’ndan ayrılmasıyla, birlikte çalışmaya karar verirler ve Craig, dikkatini metin ağırlıklı bir oyun olan Vikingler’e çevirir. Sahneleyecekleri oyunda annesi oyuncu, kız kardeşi ise kostüm tasarımcısı olarak yer alır. Ancak Craig için bu durum büyük bir engel doğurur. Annesinin gelenekçi olması ve aktörlerin birçoğunun hem profesyonel hem de dönemin en deneyimli oyuncularından annesine olan sadakatleri, Craig’in sahnede kendi istediklerini yaptırabilmesi bakımından büyük bir engel oluşturur. Craig, yazarın önerilerini göz ardı edip kendi önerilerinin gerçekleşmesini istediğinde annesiyle karşı karşıya gelmektedir. Bu gerilimin en önemli sebebi, annesinin Craig’i hala öğrenci olarak görmesidir. Ancak Craig, üç önemli yapıyı gerçekleştirmesine rağmen maddi anlamda başarısızlığa uğramış olsa da sanatsal açıdan birçok övgü toplamıştır. Annesiyle arasındaki gerilim provalar süresince devam eder ve Craig, hayalini kurduğu tasarımı hayata geçiremez. Sonuç olarak 15 Nisan 1903’te sahnelenen oyun, istenilen başarıyı sağlayamaz. Oyun

yorumlarında ise, zaman zaman Ellen Terry beğenilirken, kimi zaman da Ellen Terry'nin artık eski bir bakış açısında kaldığı dile getirilir. Craig hakkında ise, diğer oyunlarına göre daha az başarılı olduğu söylene de, bir tiyatro devrimcisi olduğundan, ışıklandırma ve kostümler ile birlikte sunduğu hayal gücünün kuvvetinden bahsedilir.

Bu oyundan üç hafta sonra Craig, masrafların karşılanamadığını ve sezonu en az zararla atlatabilmeleri için Shakespeare'in "Kuru Gürültü" oyununu sahnelemeyi önerir. Çalışmalara başladıklarında Craig, kendisine İtalyan Rönesansı'nda referans olabilecek kitaplar ararken İtalyan mimar Sebastiano Serlio'nun, "Five Books of Architecture" (Mimarlığın Beş Kitabı) adlı kitabını bulur ve kitaptaki tasarımlardan oldukça etkilenir. Bu kitap, kafasındaki mevcut sorunu çözmekle kalmaz, onun gelecek yıllarda da ana ilham kaynaklarından biri olur. Mimarinin sırlarını, perspektif anlayışını kavramakla birlikte "Kuru Gürültü" oyununda, kitaptan esinlendiği sahneler tasarlar. Oyun sahnelendiğinde en ilgi çekici tasarımı kilise sahnesidir. Kemerli iki sütunla ortaya çıkardığı atmosfer aralarında Bernard Shaw'ın da olduğu birçok kişi tarafından ilgiyle karşılanır. Oyunu izlemeye gelen Henry Irving ise ışık efektlerinden oldukça etkilenir.

Ancak tüm bunların ötesinde, annesiyle birlikte kendi prodüksiyonlarını yapma fikri çok çekici gelmesine rağmen, yapmaya çalıştığı her şeye karşı bir direniş hissetmesi Craig'i yıpratır. Bir süre boyunca birçok görüşmede bulunmasına rağmen hiçbir iş yapamayan Craig, Kont Harry Kessler ile tanışır. Kessler, bir diplomat ve Almanya'da Weimar Mahkemesi'nde seçkin bir kişidir. Craig'e olan hayranlığı ise zamanın ötesinde olan sanatlara olan ilgisinden kaynaklanmaktadır. Craig'in oyunlarını izleyen Kessler, bu oyunların Alman seyircilere hitap edeceğinin farkındadır. Bu yüzden Craig'in Almanya'ya gelmesi gerektiğini düşünür ve onun bazı çalışmalarını Berlin'deki Lessing Tiyatrosu'nun yeni yönetmeni olan Otto Brahm'a ulaştırır. Craig, 12 Haziran 1904'te Lessing Tiyatrosu'ndan bir mektup alır. Mektupta, sanatsal yeteneklerinin İngiltere'deki ününü duyduğunu ve şimdi ise kendilerine sanatsal bir destek verme zamanının geldiğini dile getiren Brahm, bir aylık deneme süreci için Berlin'e gelmesini ve bu süreç neticesinde yıllık bir anlaşma imzalamalarını önerir.

Craig, İngiltere’de hala herhangi bir iş belirtisi olmamasını göz önünde bulundurarak, Almanya’dan gelen bu teklifi bir kurtuluş yolu olarak görür. Birkaç kısa ziyareti dışında, bir daha asla kendi topraklarına geri dönmek üzere, Almanya’nın yolunu tutar.

1.1.5. Almanya Süreci

Otto Brahm, Craig'den on altı yaş büyüktür ve tiyatroya dramatik bir eleştirmen olarak yaklaşmıştır. Dramatik sanatın yeni biçimlerini ortaya koymaya kendini adanmış olan Brahm, oyunculuğa doğal bir yaklaşımdan yanadır. Hiçbir şeyi planlamadan, oyuncuların kendi içlerinde rollerini geliştirmelerine izin verir ve eleştirel becerisi ile oyunun şekillenmesine yardımcı olur. Ancak, Craig’in düşünceleri ile Brahm’ın uyuşmayacağı daha başından çok açık bir şekilde bellidir. Craig sahne tasarımına daha soyut yaklaşırken, Otto Brahm gerçekçi bir tasarım anlayışı benimsemiştir. Kısa bir süre bazı tasarımlar yapar ancak Otto Brahm bu fikirlerine sıcak bakmaz. Hiçbir yere varılamayan bu iş birliği sonucu Lessing Tiyatrosu’yla anlaşması feshedilir.

Bu süre zarfında Craig’in hayatına, onu birçok noktada etkileyecek olan Isadora Duncan girer. Tiyatro için gelecekteki tüm fikirlerinin temeli olacak formül için gerekli olan son bileşeni keşfedeceği Isadora Duncan ünlü bir dansçıdır ve Craig onu izlemeye gittiğinde adeta büyülenir. Isadora Duncan’ın kendi dilini yaratmış olması ve sahnedeki performansını bir bale ya da dans olarak nitelendirememesi Craig’i etkilemiş, tiyatrosunda aradığı hareketi Duncan’da bulmuştur. Craig, Duncan’ın performansını izledikten sonra öylesine bir haldedir ki, soyunma odasına gittiğinde sessiz bir şekilde oturmaktan başka bir şey yapamaz. Bu anı, konuşmanın gereksiz olduğu bir an olarak dile getiren Craig, tiyatrosu için yeni bir ilham kaynağı bulmuştur. Martin, ona müziğin sırlarını ve ruhunu anlatmıştır. Isadora Duncan ise hareketin anlamını ve sırlarını ona gösterir.

Craig, o zamanlar sadece otuz iki yaşında olan Max Reinhardt ile tanışır. Reinhardt, Brahm’ın Berlin'deki rakibidir. Craig gibi o da oyuncu olarak eğitim almıştır ve Craig hakkında okudukları ilgisini çekmiştir. Çok iyi anlaşılır ancak sonra farklı amaçlar için konuştukları anlaşılır. Reinhardt’ın fikri, Craig’in sahne ve kostüm tasarımlarını kullanarak oyunları sahnelemektir; ancak Craig’e göre, bir prodüksiyon

tasarlamak, sahne, kostüm, dekor, ışıklandırma ve harekete kadar her şeyi üstlenmeyi ifade eder. “Vikinger”de yaşanan gerginlikleri düşünerek, sahnenin efendisi olması ve kendisine hiçbir itirazın gelmemesi gerektiği konusunda ısrar eder. Sonra başarının geleceğine inanır. Reinhardt, Craig’ın tasarımlarının düşündüğü türden prodüksiyonlar için ideal olduğuna ikna olur ve genç asistanlarına Craig’in o dönemki sergisine gidip tasarımlarını dikkatle incelemelerini ve anlamalarını öğütler. Bunu duyan Craig, bunu bir hayranlık olarak değil, düpedüz bir soygun olarak görür. Gelecekte herhangi bir yanlış anlamadan kaçınmak için fikirlerini hemen yayınlama ihtiyacı hisseder.

“Hiçbir yönetmen Max Reinhardt kadar gayretkeşçe Craig’e kur yapmadı: 1905’te onu Macbeth’in, The Tempest’in ve Shaw’un Ceasar and Cleopatra’sının yapımını üstlenmeye davet etti; 1908’de önce Kral Lear’ın sonra da Oresteia ile Kral Oedipus’un tasarımını gerçekleştirmesini istedi. Ancak Craig başka birinin tiyatrosunda asla özgürce hareket edemeyeceği endişesiyle geri durdu.” (Braun, 2013: 108)

1905 yılında, tiyatro sanatı hakkında düşüncelerinin yer aldığı “The Art of the Theatre” (Tiyatro Sanatı) adlı kitabı yayınlanır. Kısa süre içerisinde tüm Avrupa’da teatral bir sunuma ilham verici yaklaşımı görmek isteyenler tarafından okunmaya başlar. Aklında, fikirlerini daha da fazla dile getirme düşüncesi belirir; “The Mask” dergisi ile ilgili düşünceleri bu dönemde filizlenir. Aynı yıl kendisine tiyatroyu sevmesi ve anlaması açısından ilham kaynağı olan, aktörlüğüne olan övgüsünü her zaman dile getirdiği Henry Irving’in ölüm haberini alır. Bu haber onu derinden etkiler.

Craig, bir süre önce “Elektra” ile ilgili yaptığı tasarımlarını, ünlü aktris Eleonora Duse’a gönderir. Berlin’e gelen Duse, bu tasarımlarla onu etkileyen Craig ile tanışmak ister ve bir araya gelirler. Birbirlerinin dillerini bilmedikleri için zorlandıklarından, Duncan, ikiliye tercüman olur. “Rosmersholm” oyunu üzerine çalışmak istediğini belirten Duse’a, daha önce başka tiyatrolarda yaşadığı sorunu yaşamamak için ya tüm sorumluluğu alacağını ya da hiçbir şey tasarlamayacağını belirtmesine rağmen, Duncan, Craig’in bu projeye ilgilenmek istediği şeklinde aktarır. Duncan’ın bunu yapmasının nedeni ise, Craig’in o dönem iş yapamamasından kaynaklanan psikolojik sorunlarının, kısa süre içerisinde bir uğraş bulmazsa daha fazla artıp, ondan ve

bebeklerinden kopacağı düşüncesidir. Rosmersholm için tasarımlarına başlayan Craig, tam yetkinin hala kendisine verilmemesinden dolayı şikayetçi olsa da çalışmalarını sürdürür. Eleonora Duse, oyunun Floransa’da yapılacağını duyurduktan sonra Isadora Duncan, Craig ve bebekleri Floransa’nın yolunu tutarlar.

1.1.6. İtalya Süreci

Craig’in Floransa dönemi, onun en verimli dönemi olmuştur. Floransa’ya yerleşmeleriyle birlikte Rosmersholm çalışmalarını hızlandıran Craig, oyunun sahneleneceği Pergola Tiyatrosu’nda çalışmalara başlar. Ortaya çıkardığı görselin gücünden Eleonora Duse oldukça etkilenmiş ve Craig’in bu dehasına karşılık, herkesin önünde ona övgülerini dile getirmekle kalmaz, tasarımıyla oyuncuların canavarlıklarından kurtulacağını ifade eder.

5 Aralık 1906’da Pergola Tiyatrosu’nda seyircisiyle buluşan Rosmersholm, büyük bir şaşkınlık yaratır. Bu şaşkınlığın nedeni, gerçekçi bir ortam beklentisinin, Craig’in yarattığı tasarımla bambaşka bir hale gelmesidir. Ancak yaratılan atmosfer büyüleyicidir ve birçok kişiyi etkilemiştir. Ayrıca Craig, Ibsen’in gerçekçiliğe karşı en büyük nefretinin “Rosmersholm” ve “Hayaletler” oyunlarında görüldüğünü belirten notların yer aldığı ve bu oyunun tasarımının arkasındaki fikri anlattığı, bir broşür çıkarır.

Oyunun başarısından sonra Eleonora Duse, Craig’le üç Ibsen oyununda daha birlikte çalışmak istediğini belirtir ve Craig bunun heyecanı ile çalışmaya başlar. Ancak mali durumları iyi değildir ve bir süreliğine tekrar Berlin’e dönmek zorunda kalırlar. Bu süreçte Duse ile mektuplaşmaları devam eder ve yeni bir projesi için Craig’i, Nice’e davet eder. Isadora Duncan’ın ısrarlarıyla Nice’e gider ve orada turnede olan “Rosmersholm” oyununu görmek için salona girdiğinde, sahne yapısının farklılıklarından dolayı tasarladığı dekorların oranlarının değiştirildiğini fark etmesi üzerine öfke patlaması yaşar. Duse, bu öfke patlamasından ve özdenetim eksikliğinden hoşlanmaz ve bir daha birlikte çalışmamak üzere ilişkileri sonlanır. Ancak Eleonora Duse daha sonra Craig’e yazdığı mektupta ise şöyle yazar: “*Sahnenize yaptıkları neyse, benim sanatıma yıllardır yapıyorlar.*” (Craig, 1968: 223)

Tüm bunlardan sonra Craig ve Isadora Duncan ayrılma kararı alırlar. Birbirlerine çok şey katmışlardır ve Craig, Isadora Duncan'la olan ilişkisi süresince Avrupa'da birçok yere gitmiş ve lüks bir hayat yaşamıştır. Craig, ayrılıktan sonra tekrar Floransa'ya döner ve artık kafasında düşünceleri yerlerine oturmuş bir şekilde harekete geçmeye başlar.

“The Mask” dergisi için hazırlıklarına başlamakla birlikte, uzun süredir düşündüğü hareketli bir sahne üzerinde deneylerini yapabilmek için model bir sahne inşa eder. Daha önce sahnelediği oyunların dekorları üzerinden yola çıkarak değiştirilebilen panolar üzerinde çalışırken, oyun sırasında bu panoların fark edilmeden hareket ettirilebileceğini keşfeder ve çalışmalarını yoğunlaştırır. “Hareket” ve “sahne” olarak tanımladığı yaklaşık otuz tane gravür yapar ve sonrasında “Siyah Figürler” adını verdiği çalışmalarını geliştirir.

Uzun uğraşlar sonucunda Mart 1908'de “The Mask” dergisinin ilk sayısı yayınlanır ve 1929'a kadar yayınlanmaya devam eder. “The Mask”, birçok yönden Craig'in en başarılı girişimlerinden biri olmakla birlikte, düzenli olarak yayınlanması, araştırması ve yazması yönünde teşvik edicidir. Yayınlanır yayınlanmaz dünyanın her yerinden insanlara gönderilen dergi, gerçekçi girişimlerin karşılığını bulamadığı bir dönemde büyük bir etki yaratır.

Diğer yandan Isadora Duncan, Moskova'da turne ederken tiyatro kuramcısı ve yönetmeni Konstantin Stanislavski ile tanışır ve ona Craig'in fikirlerinden bahsetmekle birlikte, “The Art of the Theatre” kitabının Almanca bir kopyası ile “The Mask” dergisinin ilk sayısını verir. Stanislavski, Craig'in görüşlerinden etkilenir ve fikirlerinden ilham alabileceğine inanır. Kendi ekibiyle konuştuktan sonra Craig'i, Moskova Sanat Tiyatrosu'na davet eder.

1.1.7. Moskova Sanat Tiyatrosu – Hamlet

Craig, Stanislavski'den gelen daveti olumlu karşılar ve Moskova'nın yolunu tutar. Stanislavski, Shakespeare'in “Hamlet” oyunu üzerinde çalışmaktadır ancak Craig, çok sevdiği bir oyun olmakla birlikte “Hamlet”in sahnelemek için uygun olmadığına inanmaktadır. Stanislavski'nin yöneteceği bu oyunun sahne tasarımcısı

olarak Craig, Floransa’da üzerinde deneyler yaptığı hareketli panolarını kullanmaya karar verir.

Stanislavski, oyun üzerine Craig ile yaptığı konuşmalarda, onun fikirlerinden çok etkilenir. Bunun üzerine Craig’e oyunun yönetmenliğini yapmasını teklif eder ve prodüksiyonun her alanında ona destek olabilmesi için güvendiği yakın bir arkadaşı Sulerzhitsky’yi yardımcısı yapar. Hareketli pano üzerine yoğunlaşan Craig, Moskova Sanat Tiyatrosu’nun deneyler yapması için kurduğu atölyelerde deneylerini sürdürür. Stanislavski ve Craig, birçok konuda hemfikir olsalar da genellikle karakterlerin yorumu üzerine tartıştılar. Craig’i oyunculuklar çok fazla ilgilendirmemektedir, O genel olarak tasarımsal bir açıdan oyuna yaklaşmaktayken, o dönemde oyunculuk sistemi üzerine kitap yazan Stanislavski, oyuncuların duygularından söz etmektedir.

Craig, bir süreliğine tekrar Floransa’ya döndüğünde, Stanislavski’nin tifodan dolayı ciddi bir rahatsızlık geçirdiği ve Hamlet’in erteleneceği haberini alır. Craig, bu haberle birlikte Hamlet üzerine ikinci kez düşünme imkanı bulmakla birlikte, “The Mask”’a zaman ayıracak olması onu mutlu eder.

“Tiyatroyu araştırmak için zaman istiyorum. Zamanımı oyun hazırlamakla geçirmek istemiyorum – bu boşuna, pahalı ve doyumdan uzak, komik olur... Rusya’daki bu Hamlet işi zamanımı alıyor (...) onu geride bıraktım. Gerçekten bir şeyler – harika bir şeyin pırlıtısını – gördüğüm yerlere geçtim. Şimdi kalkıp geri dönmek ve bu hiç üzerinde çalışmak zorundayım.” (Aktaran: Braun, 2013: 104)

Bu sürede hareketli panolarını kullanması için İrlanda’nın önemli oyun yazarı ve Abbey Tiyatrosu’nun kurucusu William Butler Yeats ile anlaşılır ve Craig, Abbey Tiyatrosu’nda tasarımlarının kullanılmasına ve üzerinde Yeats’in deneyler yapabilmesine izin verir. Ayrıca “The Mask” dergisine yoğunlaşmakla birlikte, “The Art of the Theatre”ı yeniden yayınlamak üzere en iyi makalelerinden bir seçki yaparak “On the Art of the Theatre” (Tiyatro Sanatı Üzerine) adıyla tekrar yayınlar. Bu kitap, o kadar büyük bir etki yaratır ki tüm dünyada tanınmasına neden olur. Özellikle tiyatrodan oyuncudan vazgeçilmesi hakkında yayınladığı makalesi “The Actor and the Über-marionette” (Aktör ve Üstün Kukla) ile büyük bir tartışma yaratır.

Aradan geçen uzun bir süre sonunda Hamlet provalarına başlanır. Ancak, Stanislavski de bu süreçte düşünmüş ve oyunu kendisinin yönetmesinin doğru olacağına karar vermiştir. Craig'in birçok fikrine sadık kalarak provaları yürütürler ve Craig, oyunun sahnelenmesinden bir hafta önce Moskova'ya gelir. Craig, oyundaki birçok şeyin değişmiş olmasıyla birlikte özellikle ışıklandırmadaki değişikliklerden dolayı öfkelenir. Stanislavski, ağırlıklı olarak oyuncularla ilgilenmiştir. Craig, oyun ile ilgili tasarımları, Stanislavski'nin kendisine yardımcı olarak atadığı Sulerzhitsky'ye bıraktığını iddia etse de, Sulerzhitsky, o tasarımların kendisine bırakılmadığını ifade eder.

Her şeye rağmen Craig'in tasarımlarıyla, 8 Ocak 1912 tarihinde Hamlet sahnelenecekken talihsiz bir olay gerçekleşir. Panolardan biri, sahne çalışanları hareket ettirirken düşer ve diğer panoların üzerine devrilerek hepsinin düşmesine sebep olur. Bunun sonucunda Stanislavski, güvenlik gereği sahnede hareketli panoların güvenli olmayacağına karar verir ve oyun, Craig'in hayalini kurduğu hareketli panoların yokluğuyla, sabit bir şekilde sahnelenir. Craig hata yaptığını fark eder ve hareketli pano fikrinin uygulanması için erken olduğunu düşünür. Yine de prodüksiyon için çalıştığı süre boyunca Stanislavski ile birlikte birçok önemli arkadaş edinmiş, birbirlerinden birçok şey öğrenmişlerdir. Craig, hayal kırıklığına uğramış olsa bile hınca hınç dolu salonun oyunu pür dikkat izlemesi ve oyun sonunda sahneye çağırılarak onun yöntemi ve şiirsel dehasından övgülerle bahsedilmesi deneme ve geliştirme hevesinin sürmesini sağlar.

1.1.8. Sona Doğru

Floransa'ya geri döndüğünde Hamlet'te yaptığı hatalarını gözden geçirerek, hareketli panoları geliştirmek üzerine çalışmalarına devam eder. Bir yandan da The Mask dergisinin işleriyle uğraşırken, uzun süredir hayalini kurduğu, bir sanat okulu açma düşüncesi iyiden iyiye içini kemirmeye başlar. Bunun için bir adım atan Craig, gerekli finansmanı bulmaya çalışırken Isadora Duncan'dan kötü bir haber alır: Çocukları bir araba kazasında nehre uçarak trajik bir şekilde ölmüştür. Isadora Duncan'ın acılar içinde olduğunu bilmesine rağmen sadece çiçek ve bir not yollamakla

yetinerek, annesi Ellen Terry'nin tepkisiyle karşılaşır. Sonrasında hem annesine hem de Martin Shaw'a yazdığı mektuplarda çekmiş olduğu acıyı paylaşır.

Tekrar okul kurma çalışmalarına yönelen Craig'e Zürih'te düzenlenecek bir sergiden davet gelir. Eserini sergilediği bölümün yan tarafında ise İsviçreli mimar ve sahne tasarımcısı Adolphe Appia'nın eseri sergilenmektedir. Sekiz gün süren bu sergide Appia ve Craig, daha önce tanışıyorlarmış gibi iletişim kurar ve fikirlerini tartışırlar. Appia'nın yayınlanmış eserlerine hiç denk gelmediğini belirten Craig, Appia ile ortak bir yolda ilerlediğini öğrenmekten büyük mutluluk duyar.

Tekrar Floransa'ya döndüğünde okulu için tüm çalışmaları bitirir ve Arena Goldoni isimli büyük kapalı bir salonu ve stüdyoları olan okulunu açmayı başarır. Ancak çok kısa bir süre sonra çıkan savaş nedeniyle okul kapanmak zorunda kalır.

Craig, bundan sonra kendini ağırlıklı olarak yazmaya ve deneyler yapmaya adanır. The Mask dergisi devam ederken aynı zamanda "The Marionette", "The Scene", "The Theatre Advancing" gibi dergi ve kitapları da yayınlar. Tiyatro ile ilgili fikirlerini yayınlamakla ve tasarımlarına odaklanmakla meşgul olan Craig, o dönemde bazı teklifler almasına rağmen, inanmadığı ve zaman kaybı olarak gördüğü için bu teklifleri geri çevirir.

1926'da ise, Danimarka'da oyuncu olan eski arkadaşı Johannes Poulsen'den, onu heyecandıracak bir teklif gelir. Johannes ve kardeşi Adam, Danimarka Kraliyet Tiyatrosu'nda oynayacakları Ibsen'in "The Pretenders" oyununu yönetmesini isterler ve sundukları olanakları da mektupta belirtirler. Uzun süredir bir oyun üzerine çalışmamış olmasının getirdiği heyecanla, yaptığı tüm işleri bırakıp, oyun için çalışmalarına başlar. Daha önce sahnelediği Vikingler oyununun eskizlerine döner ve bu yeni oyunu için sayısız eskiz çalışmaları yapar. Kopenhag'a gittiğinde sahnenin büyüklüğünden etkilenir ve çalışmalarını bu tiyatronun tüm imkanlarından en üst seviyede yararlanabilecek şekilde geliştirir. 14 Kasım 1926'da oyun sahnelendiğinde Craig, heyecandan yerinde duramamaktadır. Uzun süredir sahneye oyun koymamasının getirdiği endişe ile tiyatrodan çıkar ve rıhtımda bir süre dolaşır, bir bistroda kahve içer ancak akli tiyatrodan olduğundan tekrar tiyatroya döner. Tiyatronun kapısına geldiğinde büyük bir alkış sesi duyar ve o an Craig'in mutluluğu için yeterlidir. Oyunda yaratılan atmosfer büyüleyicidir. Sahnede ışıkla oluşturduğu kar

fırtınası efektiyle büyük bir mekanik başarıya imza atan Craig'e, oyun sonunda birçok övgü gelir ve tüm sanatçılar onun büyük bir deha ve yaratıcı bir yönetmen olduğunu dile getirir.

Bu süreçte Floransa'dan Cenova'ya taşınan Craig, hayatındaki önemli isimleri bu süreçte kaybederek büyük bir boşluğa düşer. 1927'de aniden Nice'den bir haber gelir ve Isadora Duncan'ın araba kazasında hayatını kaybettiğini öğrenir. Craig, şok içindedir, buna inanamaz ve Isadora Duncan'ın cinayete kurban gittiği konusunda ısrar eder. Bir süre sonra kendini daha yalnız hissetmeye başlayacağı haberler alır. İlk Adolphe Appia'nın ölümü olur. Daha sonra kız kardeşinden, annesinin felç geçirdiği haberini alır ve annesinin yanına gider. 21 Temmuz 1928'de hayatında asla boşluğunu dolduramayacağı, onu ayakta tutan ve kollayan annesi Ellen Terry hayatını kaybeder.

Birçok kötü haberden sonra, Amerika'da sahnelenecek "Macbeth" oyununun tasarımını yapması için teklif alan Craig, ilk defa uzlaşma yoluna gider ve teklifi kabul eder. Maddi bir sıkıntıda olması da bu teklifi kabul etmesinde etkili olur. Ardından 1929 yılında "The Mask" dergisiyle baş edemediğini fark eder ve son sayısı Ekim'de yayınlanan dergi, 21 yıl sonra yayın hayatını bitirir. Ardından, 1930'da ustasına dair bir saygı niteliği taşıyan, Henry Irving'in kitabını yayınlar.

Craig, hayatının bundan sonraki bölümünde sanat hayatından uzakta bir yaşamı tercih eder. Yaşadığı tüm maddi zorluklara rağmen, daha önce hiç bu kadar sıkıntı yaşamadığı aşikardır. 1935'de Paris'e yerleşir. Aynı yıl Moskova'dan bir davet alır ve oraya gitmeyi kabul eder. Moskova'da onu müthiş bir karşılama beklemektedir. Aralarında Meyerhold ve Tairov'un da olduğu birçok oyuncu ve yönetmen tarafından alkışlarla karşılanır. Eski dostu Stanislavski, artık yatağa bağımlı bir haldedir ve onu ziyaret eder. Her yerde oldukça güzel ağırlanan Craig, kendini çok mutlu hissederek Moskova'dan ayrılır.

1940 yılında Paris'teyken, Alman işgali sırasında tutuklanarak bir yıl hapiste kalır. 1948 yılında Fransa'nın güneyine yerleşen Craig, 1952'de ise Vence kasabasına yerleşir. 1958 yılında, tiyatroya kattığı yeniliklerden ve hizmetlerinden dolayı, Onursal Liyakat Nişanı verilir. Bu sürede İngiltere'ye gitmek istese de sağlığı müsaade etmez. Bunun yerine Nice'de küçük bir tören düzenlenir ve Kraliçe'nin böyle bir nişan

vermesinden dolayı çok onur duyduğunu dile getirir. 1966 yılının Temmuz ayında sağlığı gittikçe kötüleşen Craig, 29 Temmuz 1966'da hayatını kaybeder.

1.2. TİYATRO DÜŞÜNCESİ

Kariyerine, Lyceum Tiyatrosu'nda, Henry Irving'in yanında oyuncu olarak başlayan Craig, sonrasında tasarıma ve simgeci bir estetiğin geliştirilmesine yönelmiştir. Fikirlerini ilk kez yazıya döktüğü "On the Art of the Theatre" kitabıyla, değindiği konulara gelecekte daha fazla kafa yoracak olan Craig, tiyatro düşüncesini, oyun yazarının egemenliğinden alıp, sahneyi tüm unsurlarıyla kontrol edecek olan yönetmene devreder. Bu unsurların içerisinde oyuncu da yer alır ve ortaya çıkan bütünün ritmine katılarak oyuna hizmet eder (Carlson, 2008: 315, 316).

"Rejisör: Hayır; Tiyatro Sanatı ne aktörlük, ne piyes, ne sahne, ne de danstır, fakat bunları meydana getiren bütün öğeleri kapsar; eylem, aktörlüğün ruhudur; sözler, piyesin gövdesi; çizgi ve renk, dekorun kalbi; ritim, dansın temelidir.

(...) Bir ressam için şu renk öteki renkten, yahut bir müzikçi için şu nota öteki notadan hiç de daha önemli değildir. Bir bakıma, belki en değerlisi eylemdir. Çizginin resimdeki, melodinin müzikteki yeri ne ise, eylemin de Tiyatro Sanatı'ndaki yeri odur. Tiyatro Sanatı, eylem-hareket-dans üçlüsünden doğmuştur." (Aktaran: Taşer, 2015: 54)

Craig, Wagner ve Appia ile ortak bir görüşü savunarak, sanatın tüm öğelerini tiyatro çatısı altında tek bir yapıda buluşturmaya amaçlar. Appia ile birçok konuda aynı noktada buluşan Craig, "... tıpkı Appia gibi, sahnede gerçeğin yansımasının değil, yaşamın derindeki anlamının ifadesinin önemi üzerinde durmuştur." (Şener, 2010: 234). Ancak yine de bazı noktalarda birbirlerinden ayrılırlar.

"Appia ve Craig birçok anlamda benzer düşüncelere ulaşıtlarsa da, kimi önemli farklılıkları da yok değildi. Appia'nın sanatçısı, öncelikle besteci-oyun yazarının yapıtının yorumlayıcısıydı;

Craig'in oyuncusu ise kendi doğrularında uçabilen bir oyuncuydu. Appia teatral öğeler arasında bir hiyerarşi ortaya koydu; Craig ise böyle bir şeyi reddetti. Appia, daha çok başarılı bir dekor üzerinde durdu (her alan için farklı bir dekor). Craig ise tüm yapıtın ruhunu ifade eden yalın bir dekor arayışındaydı; değişimleri de daha çok hareketli bir dekorla yansıtmak istiyordu.” (Brockett, 2000: 509,510)

Craig'in tiyatro düşüncesinde ve sahnelediği oyunlarda esas unsur görselliktir. Görsellik noktasında da dönemin doğalcı tiyatro anlayışına karşı bir duruş sergileyerek simgesel bir anlatımı tercih etmekle birlikte, ortaya attığı fikirlerle, farklı bir tiyatro yaklaşımı ortaya koyarak yeni bir tiyatro düşüncesinin gelişmesi yönünde ilham kaynağı olmuştur. Öyle ki, Meyerhold, Craig'in doğalcı tiyatroya meydan okuduğunu ve tiyatronun girdiği yeni yolda ilk adımı atan insan olduğunu dile getirerek, onun tiyatrodaki önemini vurgular (Taxidou, 1990: 86). Craig'e göre *“tiyatro, Realizm'de olduğu gibi günlük yaşamı birebir yansıtmak yerine, seyirciyi olağandışı, büyülü bir atmosfere sokmalıdır.”* (Karabulut, 2014: 82). Bu yeni tiyatro düşüncesi, zamanın genel kabul gören düşüncesi olan gerçekçiliğin reddedilmesiyle mümkün olacaktır.

“Peki ya bir şeyin hakikisini istemek neye yarar? Realizm bir şeyin hakikisini ister, sanatın da realizmle hiçbir ilişkisi yoktur.” (Craig, 1946: 112)

Geleceğin tiyatrosu, edebi bir metnin tutsaklığından da kurtulmalı ve kendine özgü bir dil yaratmalıdır. Biçime önem veren Craig, sanatın gerçek dünyadan ayrılması gerektiğini vurgular. (Taxidou, 1990: 39, 40)

“Bir başka dönüşüm daha vardır yaşanan: Yönetmence hazırlanıp özümmlenen sahne, yazılı metinle birlikte, kendi içinde yeni bir metin oluşturur. Sahne metni. Bu da sahnenin bağımsızlaşmasıyla eşanlamlıdır ve ilk belirtileri Craig tarafından verilmiştir. Ünlü kuramcı, geleceğin tiyatro sanatçısının, yapıtını şu öğelerden oluşturacağını söyler: Devinim, dekor, ses.” (Çamurdan, 2011: 33)

Yeni bir teatral biçim ortaya koyarak birçok kişiye ilham kaynağı olan, bir performansın her unsurunun tek bir kişinin vizyonu ile ortaya çıkarılmasına özellikle vurgu yapan Craig, bu “tiyatro sanatçısı”na ekstra sorumluluklar da yükler. Sadece sahneyi, ışığı, kostümleri tasarlayıp, oyuncuların hareketlerini yönlendiren bir figürden daha da ötesini talep ederek, yönetmenin, oyunculuk ve oyun yazma becerisine sahip olması ile birlikte performansa müzik besteleyen bir müzisyen ve tiyatroyu baştan tasarlayabilecek bir mimar olmasını ister (Innes, 2010a: 129).

“Rejisör: (...) Benim regisörüm doğayı tekrarlamamalı, doğanın en güzel, en canlı yönlerini andırmak için çaba göstermelidir. (...) Çünkü doğa ne hapsedilebilir ne de herhangi bir kimsenin kendisini başarıyla kopya etmesine izin verir.” (Aktaran: Taşer, 2015: 63)

Craig, yönetmenin önemine dikkat çekmekle birlikte ona birçok sorumluluk ve vizyon yükler. O, “görüntü yolu ile seyircinin bir düşünme sürecine sokulmasını, sanatsal bir yaşantıya katılmasını ister.” (Şener, 2010: 234) İsteddiği tiyatro ile her anlamda kendini geliştirmiş ve geliştirmeye açık olacak geniş bir bilgi yelpazesine sahip bir yönetmen figürü çizdiği görülür. Craig için görselliğin kaynağı harekettir. Hareketle ilişkili olarak yaptığı çalışmalarda bitkilerin büyüme süreci ile birlikte dansları ve törenleri gözlemler.

“Yarının tiyatrosu görüntüler tiyatrosudur, ne vaaz verilen yer, ne de taşlama aracıdır. (...) Az söyleyen, ama çok gösteren bir sanattır; herkesin anlayabileceği, duyabileceği bir sanattır; öyle ki yaşamın simgesi olan hareketten doğan bir sanattır” (Aktaran: Nutku, 1985b: 17)

Hareket kategorisine ışığı da ekler ve sudan gelen yansımaları, hareketli ışığın sabit nesnelere ya da hareketli nesnelere üzerindeki etkilerini incelemeye başlar. Gölgelerle ilgilenir ve figürlerin gölgelerden çıkıp aydınlıkta var olup tekrar karanlıkta kaybolması üzerine çalışmalar yapar. Deneysel çalışmalarına panolarını da ekler ve sahnede derinliği ve üç boyutlu efektleri arttırabilmek için gazlı bezler kullanır. Kuklalarla ve maskelerle deneyler yapan Craig, geçmişe de yönelir ve geçmişin büyük bir kaynak olduğunu dile getirir (Craig, 1968: 289). Sahne estetiğinin temelinde sembolizm vardır. Birleşik bir sahne tasarımında yeni bir hareket dili ararken,

sembolik jestlerden oluşan oyunculuk biçimi geliştirmeye çalışır. Dönemin karmaşık dekor anlayışına karşı çıkar. Sahne dekorunun amacının gerçekçi ayrıntıların sunumu olmadığını, aslında zihniyle uyumlu bir "mekân" yaratmak olduğunu dile getirmekle birlikte bir sadeleştirme yolunu tercih eder (Lyons, 1964: 259, 260). Sahnenin gelişiminde vurgulamak istediği ise bir atmosfer yaratabilmektir.

“Rejisör: (...) şimdi de geleceğin tiyatro sanatçısının hangi gereci kullanarak başyapıtını yaratacağını söyleyeyim size; eylemden, sahneden, sestten yaratılacaktır bu başyapıt. Çok basit değil mi?

Eylem sözüyle hem jesti, hem dansı belirtmek istiyorum, aynı zamanda eylemin şiirini ve nesrini de.

Sahne sözüyle, dekordan başka ışık gibi, kostüm gibi göze görünen ne varsa hepsini.

Sese gelince, okunan sözcüğün karşıtı olarak, konuşulan ya da teganni edilen sözcüğü anlatmak istiyorum. Çünkü konuşulmak üzere yazılan sözcükle okunmak üzere yazılan sözcük apayrı şeylerdir.” (Aktaran: Taşer, 2015: 73)

Craig, sahnenin tüm unsurlarıyla ortaya çıkaracağı devingen yapının ve simgesel bir oyunculuk anlayışının gücü ile seyirciye daha önce tanık olmadığı bir görsel sunarak imgelem yaratmayı hedefler. Ona göre *“yaratıcı tiyatro doğrudan izleyicinin düş gücüne seslenmeli, onu da yaratıcı olmaya”* (İpşiroğlu, 2000: 32) yöneltmelidir. Birçok önemli tiyatro insanıyla çalışmış olan Craig, farklı bakış açısıyla karşısındakileri şaşırtmayı başarmıştır.

“Craig, Ophelia'nın kişiliksiz bir figür olduğunu savunuyordu. Stanislavski, “Öyleyse, Hamlet ona neden aşıktır” diye sorunca, Craig kendine özgü yanıtını vermiştir: “Hamlet kendi imgelemine aşıktır, Ophelia'yı kendi imgeleminde (muhayyelesinde) yarattığı gibi görür.” Stanislavski buna şu yanıtı vermiştir: “öyleyse, perde arasında bunu seyirciye açıklıyalım”. Craig ile Stanislavski arasında geçen Hamlet tartışması kanımca tiyatro tarihinin en ilginç konuşmalarından biridir.” (Nutku, 1963: 101)

Hem sahneye koyduğu oyunlar hem de yayınladığı dergi ve kitaplarıyla döneme damga vuran Craig, tiyatro üzerine devrim niteliğindeki düşünceleriyle tartışmalara da yol açmıştır. Fikirlerinden ödün vermeyen yapısı ve asi tutumu nedeniyle birçok kişiyle anlaşamamış ya da hayalini kurduğu fikirleri sahneye taşıyamamıştır. Craig'in tiyatro sanatına dair düşüncelerini pratikte kısmen de olsa gerçekleştirebilmiş olması ise fikirlerinin yorumlanabilme ve kendinden sonraki tiyatro insanlarına ilham kaynağı olma potansiyelini de birlikte getirmiştir.

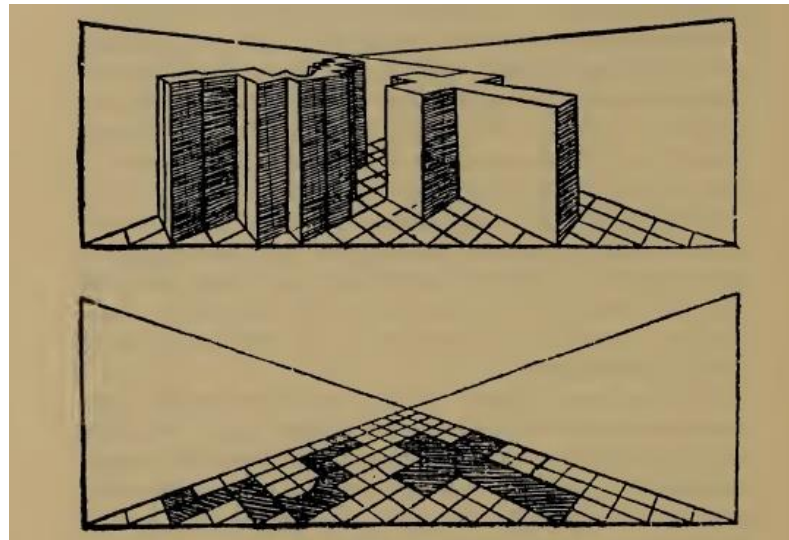
1.2.1. Dekor ve Hareketli Pano

Craig, tiyatroya başladığı günden itibaren yeni arayışlar içinde olmuş, Lyceum Tiyatrosu ile başlayan kariyeri ile birlikte bu arayışlarını sürdürerek fikirlerini geliştirmeye çalışmıştır. Özellikle 1888 yılında Lyceum Tiyatrosu'nda sahnelenen "Macbeth" oyunundaki şatonun basit mimarisine, geniş bir sütunun etrafını saran basamaklara ve karakterlerin yataklarına tırmandıkları dik merdivenlere hayran kalmış; bu düşünce gelecekteki çalışmalarını doğrudan etkilemiştir (Innes, 2010a: 22). Sütun arkasında kıvrılan basamaklar üzerine yaptığı tasarımları daha sonra Moskova Sanat Tiyatrosu'nda "Hamlet"te de kullanan Craig, boyanmış iki boyutlu bir fon yerine üç boyutlu mimari ortamlar yaratarak tasarımlarında oyuncuların adım atamayacağı herhangi bir alan bulmasından kaçınmıştır (Innes, 2010a: 101, 102). Lyceum Tiyatrosu'nun dekorlarını iki boyutlu olmasından dolayı sahte ve tutarsız bulmasıyla birlikte, anlık sahne dönüşümlerinin başarısı ve gaz aydınlatması kullanmasının getirdiği gölge ve derinlik algısı, Craig'in fikirlerinin merkezinde kalan etkileşimler olmuştur. Sahnelerindeki kasveti Irving'ten öğrendiğini dile getiren Craig, ona olan hayranlığı ve fikirlerini beslemesine rağmen, Lyceum Tiyatrosu'nun gerçekçiliğini reddedip, daha soyut, simgesel bir bakışa yönelmiştir (Innes, 2010a: 22).

Sahne hareket kavramına önem veren Craig, kinetik sahne düşüncesi uygulamasını ilk olarak "Acis ve Galatea" oyununda gerçekleştirmiş ve çalışmalarını sonraki oyunlarda ve hayatı boyunca kinetik sahne üzerinde deneyler yaparak geçirmiştir. Onun için bu kinetik olgusu sadece oyunculuk için geçerli değildir. Oyunlarına her unsurun bir araya geldiği bir koreografi gibi yaklaşan Craig için ışık, oyunculuk, ses, dekor bir bütünü oluşturur. "*Hareketten fıskırarak olan bu sanatın*

dünyanın ilk ve son imanı olacağını düşünmek de hoşuma gidiyor” (Craig, 1946: 54,55) diyen Craig’in, hem dansa hem de Irving’in oyunculuk tekniğine olan ilgisi kendi çalışmalarında da ortaya çıkar. Sahne eskizlerinde bile hareket duygusunu ortaya çıkarmaya çalışan Craig, “Acis ve Galatea” oyununda, hareketli öğelerle kostümler oluşturmak gibi çalışmalar ile birlikte sahnede hareketin insan dışı yönlerini araştırmaya yönelir. Hareketli pano fikri ise bu süreçte ortaya çıkar ve çalışmalarına ağırlık verir. Craig, dekorun, sadece oyuncular için bir fon olmaktan öteye geçmesini ve sahnenin hareketler halindeyken oyuna hizmet etmesini ve seyirciyle duygusal bir ilişki oluşturmasını amaçlar (Murphy, 2019: 378).

Hareketin ifade gücünü tüm unsurlarıyla ele almak için yoğunlaşan Craig, yönettiği oyunlarda, hareketi merkezine almıştır. Çok etkilendiği, Serlio’nun “Five Books of Architecture” kitabında basitleştirilmiş bir mimari yapının ortaya çıktığı karelere bölünmüş bir zemin fikri, ona boyalı düz bir sahnedense, her şekilde ve boyutta olabilecek iki yönlü ve menteşelere sahip panolar oluşturabilmesi fikrini doğurur. İlerleyen zamanlarda karşısına çıkan Alman mimar Manfred Semper’in tiyatro mimarisi üzerine bulduğu bir nüsha ise Serlio’nun fikirleriyle istediği hareketli pano düşüncesini daha da ileri taşır. Eline geçen nüshada birçok Alman tiyatrosunda bulunan hidrolik asansörlerin “Asphaleia Sistemi” hakkında yazılara denk gelir. Böylece sahneyi birkaç bölüme ayırabilme, yükseltebilme fikirleri gelişmeye başlar.



Şekil 1–Serlio’nun çizimlerinden iki örnek (Craig, 1968: 234)

Tüm bu süreç çerçevesinde Isadora Duncan ile tanışması ve onun dansının doğaçlama hareketlerle bütünleşmesinin seyircide duygusal bir etki yaratmasını izledikçe, üç boyutlu yapıların ve plastik formların hem zaman ve mekanı ifade etme biçimi olmasına hem de bir hareketler senfonisi oluşturarak kendi başına bir duygusal deneyime hizmet etmesine zemin hazırlar (Craig, 1968: 234).

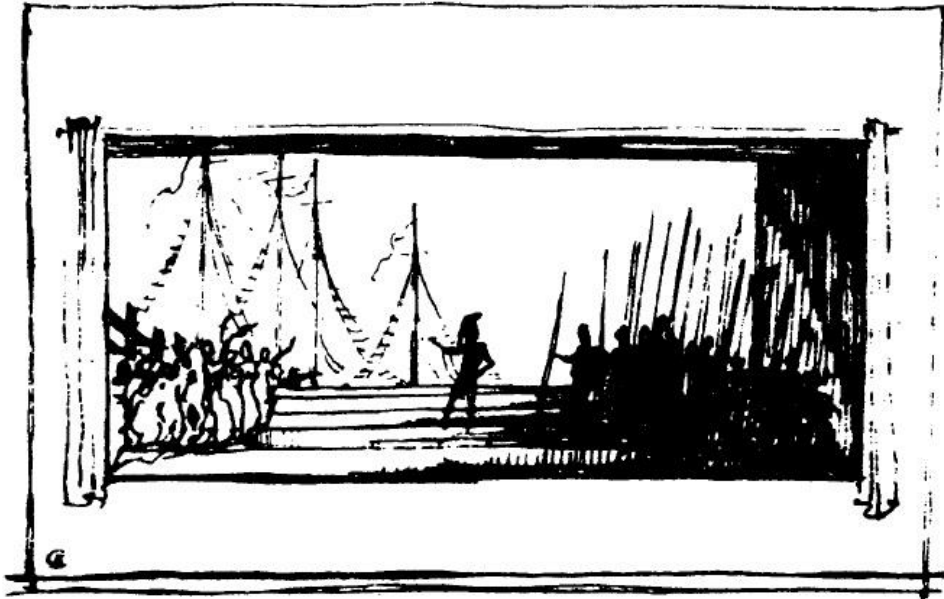
Serlio'nun fikirleri Craig'i, geleceğin tiyatrosu için hayal ettiği bir tasarıma; hareket ettirilebilen dekor tasarımına yöneltmiştir. Böylece Craig, istediği kinetik sahnesini yaratabilecek noktaya gelmiştir. Zaman ve mekanda istediği atmosferi, sahnenin tüm unsurlarını devreye sokarak ortaya çıkarabilecek, oyunun sahne geçişlerini yok ederek seyirciyi o atmosferden koparmayacaktır. Aklındaki bu tasarımı, ışıklarla süsleyerek ekstra etki oluşturabilecek ve devingen geçişlerle, sahnede akışkan bir dil yaratabilecektir. Craig'in hareketli dekor düşüncesi aynı zamanda tiyatrodan özgür bir hareket imkanı sağlar. Sabit iki boyutlu dekordan kurtarılan tiyatro, yeni düşüncelere, yeni yorumlara imkan doğurur. Yönetmenin varlığını vurgulayan Craig'in bu tasarımı, yönetmenin yaratıcılığını arttırmakla birlikte, sahneyi iki boyuttan kurtaran, oyuncuya hareket alanı tanıyan bir konsept ortaya çıkarır. Üstelik, hareket eden bu panolar sayesinde dekor kendi başına bile bir anlam ifade etmeye başlayabilecektir. Doğalcılığa karşı duran Craig'in, soyut ve hareket edebilen pano fikri yaratıcı yönetmenlerin hayal güçleriyle birleştiğinde birçok anlam ortaya çıkabilecek, perspektif oluşturabilecek bir tasarım yelpazesi sunar.

Aslında bu hareketli ve ayarlanabilir dekor düşüncesi ilk olarak İngiltere'de yaşayan Bavyeralı sanatçı ve sahne kuramcısı Herkomer'dan doğar. Herkomer'ın tiyatroya bakış açısından da etkilenen Craig, hareketli pano fikrini daha ileriye taşıyarak kalabalık sahnelerde genişleyen ya da tek bir oyuncuya odaklanmak için daralan ve ışıkla desteklenerek bir film kamerasının merceği gibi hareket bozulmadan çok yönlü bir düşünce üzerine çalışmalara başlar (Innes, 2010a: 189). Herkomer, Bayreuth'daki Wagner'in opera sahnesinin küçültülmüş bir versiyonunu İngiltere'de kendisi için inşa eder ve yanlısamanın seyircilerin aynı perspektiften bakarak oluşabileceğini fark eder. Tiyatrosunda, hepsi tek katta oturan yüz elli kişilik bir tasarım vardır ve Craig, ilk yapımlarında sahne düzenini bu şekilde inşa eder. Aynı zamanda Herkomer'ın dekorlarının üç boyutlu ve eğimli bir yapıda olması fikri, Craig'in sahne zeminini de aktif bir dramatik öğeye dönüştürmesine neden olur.

“Vikingler” oyununda Herkomer’in fikirlerinden yola çıkarak, eğimli yapıyı daha dik bir yapıya dönüştürür (Innes, 2010a: 33, 34). Bu noktada Serlio’nun tasarımlarındaki form da bu düşüncesinin gelişmesine katkıda bulunmuştur. Stephen Di Benedetto, Serlio’nun tasarımlarını şu şekilde yorumlar:

“Dekoru eğimli sahne üzerine yerleştirir; sahnenin ön kısmında oyuncular için düz bir bölüm vardır, sahnenin gerisi arka duvara doğru, arkadaki uzaklık illüzyonunu desteklemek üzere eğimli bir biçimde yükselir.” (Benedetto, 2014: 35)

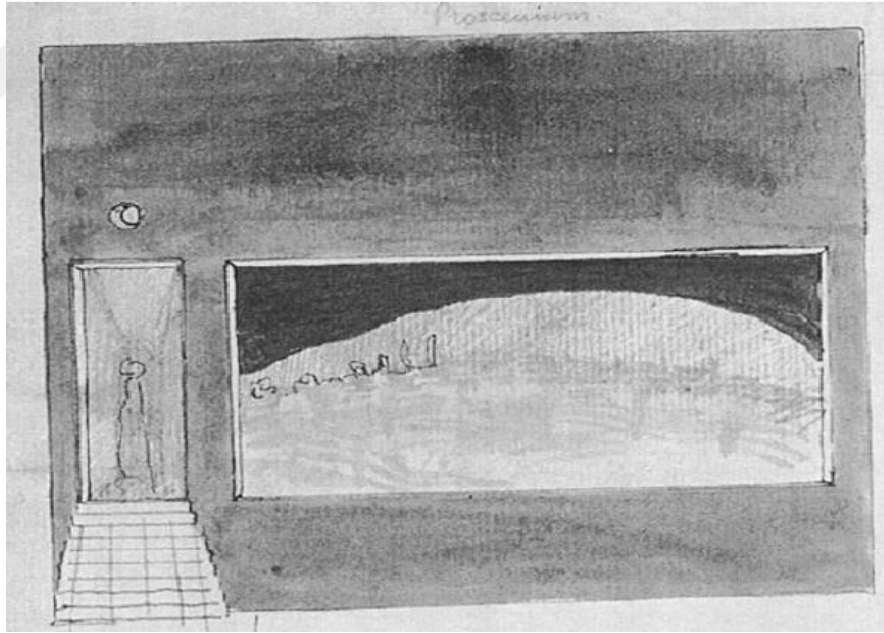
Craig, birçok farklı mekan için kullanılabilir bir mimari sahne elde etmek için tüm mekanlarda ortak olan bir sadeleştirmeye yönelerek temel parçaları ele alır. Bu parçalar, düz bir zemin, düz duvarlar ve düz tavanıdır. Işık kullanımı ise bu ortamların anlaşılabilirliği için yeterlidir (Innes, 2010a: 176). “Dido ve Aeneas” oyununda bu bahsedilen düşüncesi ilk örneğini gösterir: “...seyircinin imgelemine harekete geçiren, gerçekçi anlamda tanımlayıcı olmaktan çok uyarıcı nitelikte tablolar, ardarda dizilmişti. Burada en başta gelen öge, ışıktı.” (Candan, 2013: 16). İkinci oyunu olan “The Masque of Love” oyununda da boyalı bir sahneye yer vermeyen Craig, açık gri tuvalerden oluşan üç duvar ve gri perde ile sahnesini oluşturur (Craig, 1968: 136). Craig genel olarak soyut bir sahne örneği ortaya koyarak, bu düşüncesini tüm oyunlarında sürdürür.



Şekil 2 - Dido ve Aeneas oyununun koro yerleşim örneği, fonda panoların yerleşimi. (Innes, 2010a: 45)

“Kuru Gürültü” oyununda ise basit bir tasarıma yer vererek on sekiz fit yüksekliğinde beş adet pano yaptırır. Aralarını da perdelerle, korkuluklarla doldurarak uyarlanabilir bir sahne elde eder. Ancak bu oyunda en dikkat çeken detay, kilise sahnesidir. “Tek bir gotik sütunun, sahneye bir kilise havası vermekte ayrıntılı bir mukavva kilise dekorundan çok daha etkili olacağı” düşüncesiyle (Alıç, 2008: 99), gri perdelerin arkasına, dört geniş basamakla ulaşılan bir platform ve bu platforma şamdanlarla dolu bir sunak inşa eder. Sunağın tepesinde dev bir haç asılıdır ve aydınlatmayı loş olarak tercih eden Craig, sadece sahne önünden ışık verir. Oyuncular bu alana girdiklerinde aydınlanır ve alandan çıktıklarında sütun silüetleri gibi görünürler (Craig, 1968: 175).

“Bethlehem” oyununda ise, seyircilerin arasından sahneye doğru uzanan basamaklar tasarlayan Craig, seyirci ve eylemi kırmayı hedeflemiştir. Ancak tüm bu yakınlığa rağmen karakterlerin gizemli yapısını korumak için platformun dış tarafını gazlı bez ile donatarak istediği atmosferi sağlamıştır (Innes, 2010a: 78).



Şekil 3- Bethlehem oyununda basamak kullanımını gösteren çizim örneği (Innes, 2010a: 80)

Martin Shaw ile birlikte kiraladıkları Hampstead Konservatuvarı, oyun sahneleme imkanlarının yetersizliğinden dolayı Craig tarafından tekrar tasarlanarak inşa edilir. Bu sahnenin Craig’e olanak vermemesi, imkanlar dahilinde kendi tarzını yaratmasına ve karakteristik özelliklerini bulmasına neden olur. Sahne önlerini on iki

fit kadar indirerek genişlik izlenimine katkı sağlamakla birlikte basamaklı platformlarla hem hareket özgürlüğü hem de karakterleri sembolik bir sıralamaya sokabileceğini keşfeder. “Acis ve Galatea” için altı basamaklı bir dizi platform tasarlasa da prodüksiyonda arkada alçak bir basamak yer alır. “The Masque of Love” için orkestraya giden basamaklar planlar ve “Vikingler” oyununda bozuk ve eğimli bir zemin yaratır (Innes, 2010a: 38, 39).

Zeminin üç boyutlu ve engelli yapısı, daha önce oyuncuların karşılaşmadıkları bir dekor anlayışı olarak onlara bazı zorluklar çıkarmakla birlikte, Craig’in bedensel bir dil için ihtiyacı olan imkanı doğurur. Alışılmış oyunculuk deneyimini zorlayan bu tasarım ile oyuncu düz bir sahne zemininden, engebeli bir sahne zeminine geçerek harekete teşvik edilir. Böylece kinetik sahne anlayışı, dekor-oyuncu arasında bir etkileşim kurar. Işıkla ve müzikle desteklenen bu hareketler bütünü, sahnenin ifade gücünde bir ivme kazandırır. Herkomer’in düşüncelerinin etkisi, Craig’in tasarımsal dehasıyla birleşerek hareket üzerine düşüncelerinin sahne estetiği açısından kapısını açmış ve teorilerini ömrü boyunca geliştirerek sürdüreceği kinetik bir sahne düşüncesi yaratmıştır.

Craig, gerçekçi dekorlara karşı çıkararak soyutlamaya önem verdiği ve bu hareketli panolarla çok amaçlı ve kullanışlı dekorlar tasarlamayı hedefler. Günümüzde dahi her tiyatronun en büyük giderlerinden biri olan dekorlar için Craig, bu yaratıcı tasarımıyla hem dönemi için hem de gelecek nesillerde daha da geliştirilerek kullanılacak birçok yaratıcı fikir sunmasıyla birlikte, kullanışlı bir çözüm sunar. Tasarladığı sahneye basamaklar, pencere, balkon ya da mobilya gibi eklemelerin ise dikkatli ve özenli bir şekilde eklenmesini isteyen Craig, çalışmasını ise tiyatro için “pratik” olarak yorumlar ve sadece tiyatroya değil yazara da hizmet edeceğini belirtir. Pratik değerini ortaya koyarken ise, zamandan, yerden, güçten ve paradan tasarruflarını belirtir (Walton, 1983: 128). Sahnenin bir oyunda, yapımcıları maddi açıdan yorması, her oyunda yeni bir dekora gereksinim duyulması ve dekorların saklanması için büyük depoların kiralanması yüksek maliyetlere neden olmaktadır. Craig, tasarladığı hareketli panolarla, katlanabilir ve her oyuna göre kısa sürede düzenlenebilir dekorlarla, zamandan, yerden ve emekten en ekonomik şekilde faydalanarak bunun çok daha az maliyetli olacağını kanıtlar. Craig’in tasarımına bir kere hakim olduktan sonra modele istenilen etki verilmesi için kısa bir süre yeterlidir.

Ayrıca, sahne ressamaları, marangozlar için de basit düşünme ve eyleme geçme gerçekleşmiş olacaktır. Sahneler arası geçiş süresi daha kısa bir süreye düşerek, bu geçişlerde gereken çalışan sayısı da azaltılır ve böylece hem zamandan hem de masraftan kısıtlama sağlanarak verim arttırılabilir. Ayrıca bu dekorlar hareket ettirilebildiği için aydınlatma konusunda da zaman kazandırmaktadır. Depolama ise, ağır olmayan ve katlanabilen bu dekorlar sayesinde kolayca çözümlenerek zamandan ve yerden kazançlı çıkılmasına neden olur (Walton, 1983: 132-135). Bu panolar, ahşap çerçeveler üzerine gerilmiş beyaz ya da açık sarı renge boyalı kanvastan yapılmıştır. Moskova’da Craig ayrıca ahşap ve metal kaplamalarla da deneylerde bulunur. Aynı yükseklikte ve farklı genişlikte, kendinden destekli, çift menteşeli ve tekerlekli panoların patentini almayı başarır. Patent başvurusunda ise, estetik avantajlar sunarak seyircinin hayal gücüne etkide bulunabilecek, sanatsal çeşitlilik yaratan bir buluş olduğunu ifade eder (Innes, 2010a: 142, 143). Craig’e göre modern tiyatrodaki bulunan ve alışılmadık dekorlara büyük paraların ödenmesi israftır. Sanatın gücü, gerçeği inşa etmeye çalışan dekorlarla değil, seyircilerle sahne üstünde konuşabilmeye dayanır. İnsan yaşamını oluşturan yerleşim yerindeki en önemli şeylerin düz zemin, düz duvarlar ve düz bir çatı olduğunun altını çizerek, sahneyi temel esaslarına indirger (Walton, 1983: 123).

Bu tasarımıyla, sahne dekorunda gerçekleşecek esnekliğin kapılarını aralayan Craig, hayalini kurduğu tiyatronun önemli adımlarından birini atmıştır. Bu tasarımın, ışık efektleriyle birleştiklerinde sahnede müziğin görsel bir halini yansıtacak etkiye sahip olacağını düşünür (Sardelli, 1989: 148). Craig, bu icadıyla, hareketlilik potansiyelinde ustalaşmış yaratıcı düzenlemeler yaratacak yönetmenler tarafından benimseneceği, istenen çeşitliliği sağlayacağı düşüncesini benimser. Sahnede dinamizmi yakalayan ve bu estetik düşünce ile fonda zaman ve yer atmosferi için gereken esnekliği elde ettiğini düşünen Craig hareketli pano fikrini ilk kez Moskova Sanat Tiyatrosu’nda çıkaracağı Hamlet oyununda kullanmak üzere tasarlar ancak, oyun öncesinde yaşanan talihsizlik sonucu başarısızlığa uğrar. Craig’in bu fikri ilk kez W. B. Yeats’in “The Deliverer” oyununda başarıyla kullanılır (Walton, 1983: 103, 104). Craig’in W. B. Yeats’le anlaşması üzerine Yeats, panolarla bir yıl boyunca deneyler yapıp, oyunlarını panolara göre değiştirerek yeniden yazar. Böylece Abbey Tiyatrosu, hareketli panolarla üç oyun sahneler. W. B. Yeats tarafından başarıyla

kullanılan panolar, sadeliği ve elde edilen doğal ışıklandırmanın uyumundan dolayı güzel sonuçlar verir. Jack Yeats, bu prodüksiyonları gördükten sonra Craig'in tasarımlarını tüm yazarların görmesi gerektiğini ve bu panolarla model tiyatrolara sahip olmaları gerektiğini dile getirir (Innes, 2010a: 143-146). W. B. Yeats ise panoların her zaman kendisi için büyük bir ilham kaynağı olacağını belirtir. Craig ise bundan duyduğu onuru The Mask dergisinde yanıtlayarak, yaşadığı en özel mutluluklardan biri olduğunu ifade eder. (Taxidou, 1990: 171). 1911 yılında küçük boyutlu panolarla halka açık bir alanda bir gösteride bulunarak birbirine zıt olabilecek sahneler yaratan Craig, elde ettiği görüntülerle olumlu karşılaşır ve iki İngiliz tiyatrosundan talep görür (Innes, 2010a: 146, 147).

Craig'in Floransa'da yaşadığı süreç, onun en üretken süreçlerinden biri olmuştur. Gerek yönetmenlik gerekse tasarım için çağrıldığı projelerde ise uygulanabilir olmayan koşullardan dolayı anlaşma sağlanamamıştır. Stanislavski ile tanışan ve Hamlet üzerine çalışmalar yapan Craig, bu süreçte tasarımları üzerinde çalışma ve deneyimleme imkanı bulur. Birçok deneme gerçekleştiren Craig, hareketli panoları demir, tahta, kontraplak, bambu gibi malzemelerle üretir ancak istediği sonuçlara varamaz. Bunun neticesinde gri düz tuvallere karar vermesine rağmen pratiklik açısından eksik kalır (Braun, 2013: 103). Craig, tüm aksiliklere rağmen, bu oyun için yaptığı tasarımlarla dehasını kanıtlar:

“Oyunu izleyenler Craig'in dehasını bir kez daha onaylamak durumunda kaldı: “Danimarka sarayı için Craig, paravanları, yılbaşı süsleri için kullanılan türden yıldızlı kağıtla kaplatmıştı. Kral ve kraliçe altın giysiler içinde yüksek bir taht üzerinde oturuyordu. Omuzlarından inen dev bir altın pelerin, tüm sahneyi kaplıyordu. Pelerinin üzerindeki deliklerden saray kişilerinin kafaları gözükiyordu. Sahne loş bir ışıkla aydınlatılmıştı. Altın parıltısı çevrenin karanlığı önünde yansiyordu.” Oyunun pek uzun bir gösterim süresi olmadı. 47 temsil ve üç oyun yılından sonra repertuvardan kalktı.” (Candan, 2013: 21)

The Times'da çıkan yazıda ise, Craig'in en basit ve gizemli bir şekilde tasarımlarının zaman veya mekanı sağlayabileceği, sahnelerin tasarımsal gücünün bile

insan duygularının varyasyonları taşıdığını ifade etmekle birlikte, teorilerinin başarısının Avrupa tiyatrosu için çok önemli olduğu vurgulanır (Craig, 1968: 272). Craig'in, Hamlet karakterini, pano tasarımıyla iç içe geçirmesi oldukça dikkat çekicidir. Oyun açılışında kale surlarını betimleyen yüksek gri panolara vuran bir gölge, sanki duvarlardan dışarı taşan bir hayaleti anımsatmaktadır. Ancak, bu gölge Hamlet'in gölgesidir ve ölümü temsil etmektedir (Innes, 2010a: 152).

Oyun bittikten sonraki süreçte Craig, hareketli panolar hakkında hatasını kabul ederek, henüz panoları kullanmaması gerektiğini fark eder. Bu, onun için bestelediği bir müzik parçasını enstrümanla çalmaya çalışması gibidir ve hakim olmadığı ve hala üzerine düşündüğü bir tasarımın burada başarısızlıkla sonuçlandığını düşünür. Panolara dair hiçbir etkinin olmadığı sahnelerin en başarılı olduğunu ancak sahne zeminini alçalttığı ve her iki taraftan da derin bir hendek oluşturduğu sahnelerin etkisini ve bu tasarımın Hamlet'i oynayan oyuncuya rahatlık verdiğini görür (Craig, 1968: 272). Ancak panoların düşmesi ve oyunda hayallerini gerçekleştirememesi Craig'i hayal kırıklığına uğratar ve Stanislavski güvenlik açısından bu hareket teorisini askıya alır. Buna rağmen Craig'in tekrar böyle bir kazanın yaşanmaması için herhangi bir öneride bulunmaması da dikkat çeker (Craig, 1968: 258). Diğer yandan, Hamlet sahne değişiklikleri açısından hareketli panoların çıkış noktasına ters düşmektedir; panolar soyut bir hareket düzeni için tasarlanmıştır (Craig, 1968: 250, 251).

Hareketli panoların pratik olmadığını öne süren eleştirmenlerin birçoğu, Stanislavski'nin "My Life in Art"ta dile getirdiği, panoların domino taşı gibi oyuncuların üzerine devrilmesi pasajından yola çıkarak hareket etseler bile Craig, bunun herhangi bir performansta asla gerçekleşmediğini ifade eder ve Stanislavski'nin kitabındaki bu bölümü silmesini ister. Tanım hala aynı şekilde duruyor olsa bile Stanislavski, bunun gerçekte ilk gecede olmadığını, değişikliklerin birinde ve provada gerçekleştiğini özel olarak kabul eder. Craig'e yazdığı bir mektupta, sahne görevlilerinin de yeminli ifadesini ekleyerek panoların kendi hatalarından kaynaklı düştüğünü dile getirir (Innes, 2010a: 168).

Hareketli pano fikri, Craig'in çok amaçlı bir niteliğe sahip olarak tasarladığı ve tiyatrodan dinamizmi tetikleyecek bir buluştur. Hareketten beslenerek ilerleyen Craig'in tiyatro düşüncesinde sahnedeki tüm unsurlar bir atmosfer yaratmalı ve

seyircinin zihnine hizmet etmelidir. Bu amaçla yola çıktığı tasarımlarında hem pratiklik vurgusu söz konusudur hem de sanatsal açıdan yaratıcı yönetmenlere gerek üç boyutluluğu gerekse perspektif algısını rahatlıkla oluşturabilecekleri bir vizyon getirmeyi amaçlar. Kendisi, Moskova Sanat Tiyatrosu'nda Stanislavski ile çıkarmış olduğu ve uzun yıllar hareketli pano üzerine deneyler yapmasına rağmen, oyunda panoların kullanılmaması bir başarısızlık örneği olarak görülse bile, Craig bu tasarımını güçlendirebilmek için çalışmalarına hayatı boyunca devam eder. Ancak dönemin imkanları, onun düşüncesini kendi döneminde bir buluş olmaktan öteye götürmemiştir.

“1939’da Fransa’ya yerleşip 1966’daki ölümüne kadar sanat ortamının dışında yaşayan Gordon Craig’in pek çok düşü 1960’larda, 70’lerde gerçekleşti. Hareketli panolarla dekor değişimi, plastik, alüminyum vb. hafif malzemenin ortaya çıkışından sonra kullanışlı bir çözüm olarak değerlendirildi.” (Candan, 2013: 22)

Sahnede imkanların artması ve teknolojik buluşların ilerlemesiyle birlikte hareketli pano fikri, aslında hem pratik açıdan hem de sanatsal açıdan kullanılmaya başlanmış ve Craig, bu tasarım fikriyle birçok insana yaratıcı ve kullanışlı bir çözüm getirmiştir.

1.2.2. Işık Kullanımı

Craig’in ışığa olan tutkusu ilk yetiştiği tiyatro olan Lyceum’da başlamış ve Irving’in sahneleme tekniklerinden etkilenmiştir. Lyceum Tiyatrosu, bir performans boyunca ışıklarını karartan ilk Londra tiyatrosu olma özelliği ile birlikte, Irving’in altını çizmek istediği, dördüncü bir duvar koymaktan öte büyüleyici ve seyirciye duygusal bağ kurulabilecek bir atmosfer yaratmaktır. Tiyatroda elektrik kullanılabilir hale geldiğinde dahi gazlı aydınlatmaları kullanarak bu atmosferi korumaya çalışır. Craig, bu atmosferik ortamın yaratılmasındaki renk uyumuna hayran kalır ve sahnelerinin kasvetli olmasını Irving’ten öğrendiğini dile getirir (Innes, 2010a: 20-22). Irving’ten ayrıldığı nokta ise gerçekçiliği tamamen reddedip kendi tiyatrosuna göre

tasarımlarını şekillendirmesi olur. Craig, sade bir teatrallik peşinde ve Irving'in aksine elektrik ışığı ile yakın temas halinde olmuştur. Craig, elektrik ışığının potansiyelinin farkındadır ve sahnenin atmosferini ayarlayabilmek için sahneye bir ressam gibi yaklaşmaktadır. Ortaya çıkardığı her sahne tasarımında kendine özgü bu ruhu görmek mümkündür (Walton, 1983: 14).

“Rejisör: (...) ışıklandırmanın nasıl yapılacağı rejisöre bırakılmıştır. Daha önce de belirttiğim gibi, gerekli eğitimi görmüş, anlayışlı bir kişi olan rejisör, panoları boyama, karakterleri giydirip kuşatma konusunda nasıl kendine özgü bir yol bulmuşsa, piyesin dekorunu aydınlatma konusunda da gene kendine özgü bir yol bulacaktır.” (Aktaran: Taşer, 2015: 63)

Onun için ışık bir sembol olmakla birlikte, ruh hallerini ifade edebilmenin bir aracı ve sahneyi hayal ettiği renge ve atmosfere sokabilmesi için öyle büyük bir öneme sahiptir ki, tiyatrosuna “Işık Tiyatrosu” demek yanlış olmayacaktır (Innes, 2010a: 190). Bir ressamın boyalarını kullanarak tuvaline verdiği etkiyi ve kaliteyi, ışığı kullanarak hem dekorunu hem de oyuncuyu aynı etki ve kalitede renklendirebildiğini dile getiren Craig, ışığın sahne ile ilişkisini keman ve yayın ya da kalem ile kağıdın ilişkisine benzetir (Walton, 1983: 126). Craig, sahne tasarımında sadeleştirmeye giderek sahnede bir dil oluşturmaya çalışır. O, bu sadeleştirmede sahneyi ışıkla renklendirir. Hareketli panolarla hareket edebilen mimari bir yapı oluşturan Craig için ışık, mekan ya da yer kavramına plastik bir boyut kazandırır. W. B. Yeats, Craig'in hareketli pano tasarımlarıyla ilk oyunları gerçekleştiren sanatçı olarak onun bu buluşunda, sahnedeki kalabalıktan ve ışığı engelleyecek herhangi bir unsurdan kurtularak ışığın kullanımının öncü bir figür olarak sahnede imkanları arttırdığını dile getirir (Gürün, 2002: 50, 51).

Wagner'in “Ortak Sanat Yapıtı” düşüncesinden etkilenen Craig, ışık, renk ve hareketin meydana getirdiği bir sentezi savunur. Aynı zamanda bu birleşimi gerçekleştirecek kişinin ise tek bir kişi; yönetmen olacağını özellikle belirtmiştir (Çıtlak, 2019: 15). Craig, ışık ve gölge kullanarak sahneye plastik biçim ve renk verip, gerçekçi bir görünümün atmosferik ruhsal bir duruma dönüşmesi fikriyle Appia ile de ortak noktada buluşurlar. Oyuncunun artık renkli ışıkların ve gölgenin önünde

yürümediğini, ışıkla ve gölgeyle oluşturulan atmosferin kaderi haline geldiğini dile getiren Craig, Appia'nın birlikte çalışabilecekleri tek sanatçı olduğuna inanır (Innes, 2010a: 191). Aynı zamanda Craig, Appia ile aynı dönemde yaşamış olmasına rağmen, Craig'in 1904'e kadar Appia'yı tanımadığı halde (Braun, 2013: 94) Appia ile birçok ortak fikre sahip oldukları görülür. Sahnede atmosferin yaratılması ve oyunun ruhunu aktarabileceği bir sahne düzeni yaratma fikriyle Appia ile ortak fikirde buluşmalar da ışığı kullanarak soyut bir dil yaratma hedefiyle Craig, bu fikri daha ileri taşır.

“Appia'nın dışavurumcu görüşleri, İngiliz yönetmen Gordon Craig tarafından daha da geliştirildi. Craig, sahnede soyutlamayı uç noktasına götürdü; duygusal ve görsel değil, tinsel ya da zihinsel bir etki yaratmak için son derece öznel bir ışıklandırma yöntemi yarattı.” (Alıç, 2008: 99)

Doğayı taklit etmenin imkansızlığı üzerine olan düşüncelerini sanatın her unsurunda vurgulayan Craig, sahne ışığının da doğanın ışığını taklit etmesinin başarısızlıkla sonuçlanacağını ifade eder (Walton, 1983: 40). Hareketli ışıklarla statik ya da hareket eden nesnelere üzerindeki etkisi, gölgelerin kuvveti, figürlerin ışıkta var olup karanlığın içinde tekrar kaybolması ve devingen tiyatro düşüncesi, onun ışık tasarımında büyük bir rol alır (Craig, 1968: 289). İlk oyunlarında özellikle ortaya çıkan müzik, hareket ve ışık öğeleri, ilerleyen zamanlarda hayatına giren insanların ona kattıkları ile daha da şekillenmiş ve hem oyunlarında hem de gravürlerinde ışığın önemini vurgulamıştır. Işık, sahne tasarımında diğer tüm sahne unsurlarıyla birlikte görselliğe hizmet eden ve aksiyonun bir parçası olan önemli bir faktör olarak yer alır.

Craig'in çalışmalarına katılarak tiyatrosunda büyük bir etki yaratan Hubert von Herkomer, İngiltere'de Oxford Üniversitesi'nde ders vermiş ve Londra'nın dışında bir köy olan Bushey'de bir sanat okulu kurmuş; öğrencilerine ışık efektleri, perspektif, figür gruplama ve hikaye üzerinden duygusal ruh hali yaratma üzerine çalışmalar yapmıştır. Bu çalışmalar neticesinde iki prodüksiyon gerçekleştiren Herkomer, 1892'de Londra'daki Avenue Theatre'da “Scenic Art” başlıklı halka açık bir konferans verir. Üç etkinliğe de katılan Craig, Herkomer'ın sahne tekniklerini büyüleyici bulur. Herkomer, kendini bir tiyatro reformcusu olarak görmese de, hem kendisi hem de öğrencileri geleneksel sahne sanatları hakkında çok bilgi sahibi olmadığı için

oyunlarını sahnelemede icat ettikleri araçlarla tüm yerleşik uygulamalara aykırı ve yenilikçilerdir. Özellikle iki boyutlu manzaralar ve yanlış açılarla kullanılan ışıkların oyuncuların yüzlerinde yarattığı kötü gölgeler üzerine eleştirilerde bulunur. Sahnelediği oyunlarda ışıklara ayrı bir önem veren Herkomer, ışıkları sahnenin her iki yanına yerleştirerek oyuncuların yüzleriyle aynı hizaya koymuş ve ışıkları kutuların içlerine gizleyerek seyircilerde daha önce görmedikleri bir görsellik yaratmış, basit bir mekanizmayla ise gökyüzünde ayın yükselmesini göstermiştir. Herkomer'in aydınlatması ve efektleri o kadar başarılı bulunmuştur ki, seyircilerin birçoğunun sahnenin arkasında duvar olmadığını ve gördüklerinin gerçek gökyüzü olduğunu iddia etmesi üzerine Herkomer, aralarında Craig'in de bulunduğu bir grup seyirciyi perde arkasına alarak yarattığı görseli, uzaklık izlenimi nasıl verdiğini anlatmıştır. Sahnenin arka tarafında dereceli mavi tonlarında boyanmış bir tuval vardır. Bunun önüne, aradaki boşluk altta iki ayak ve üstte on iki ayak olacak şekilde açılı bir gazlı bez gerilmiştir. Yüzeyin şeffaf hale getirilmesi için ışıklar önüne olduğu kadar arkasına da yerleştirilmiş ve üzerine hareketli bulutları fırlatmak için projeksiyonlar kullanılmıştır. Herkomer, Craig'in hayalini kurduğu tiyatro sanatçısı fikrinin bir yansıması gibidir; kendi prodüksiyonlarında başrolü oynamış, oyuncuları yönetip prova etmiş, sahneyi tasarlamış, diyalogları yazmış, müzikleri bestelemiş ve hatta kendi tiyatrosunun planlarını da çizmiştir. Craig gibi, bir sanat planını yürütmek için bin kişiye ihtiyaç duyulsa bile, tek kişi tarafından planlanması ve yönetilmesi gerektiğini savunmaktadır. Craig, geleneksel tiyatrodan ayrılıp ilk yapımı olan "Dido ve Aeneas" üzerine çalışmaya başlamış ve sahnelemede kullandığı ışıkları her iki duvara yerleştirerek tam olarak bu atmosferik gökyüzü yaratma yöntemini kullanmıştır. "Dido ve Aeneas"ta en büyük etkiyi yaratan, Craig'in amatörlerle çalışarak çözümsüz yerlere bulduğu başarılı mizansenleri dışında, Herkomer'ın teknikleridir. Herkomer'ın sanatsal ilkeleri "Dido ve Aeneas" ve diğer yapımlarında da etkisini göstermiştir. (Innes, 2010a: 31-36)

"Craig'in bu sahneleme örneğinde beliren genel estetik ilkelerinin başında görsellik gelir. Bu, belki kendisinin görsel sanatlarla özel bir bağlantısı olmasından ve görselliğin tiyatronun anlatım öğeleri arasında o güne kadar az değerlendirilmiş oluşundan kaynaklanabilir. Ne var ki görsel anlatıma görkem ve yanılısama adına değil de temel sanatsal anlatım aracı olarak başvurması,

yeniliktir. Dido ile Aeneas'ta seyircinin imgelemine harekete geçiren, gerçekçi anlamda tanımlayıcı olmaktan çok uyarıcı nitelikte tablolar, ardarda dizilmiştir. Burada en başta gelen öge, ışıktı. Craig bu sahneleme için oyun yerini bir konser salonundan tiyatroya dönüştürmüştü. Bu yüzden proscenium girişi yoktu. Bu yokluğu gidermek ve ışık kaynağını gizlemek için yapay bir proscenium kurdu. Arkasına üzerlerinde renkli filtreler bulunan beş adet elektrik ampulü yerleştirdi. Işık burada, arkada yer alan gri ve mavi renkte iki bez perdenin üzerine gri bir tülde yansıyarak düşüyordu. Sahnenin iki yanından ve dış localardan gelen başka ışıkların da katılmasıyla aydınlatmanın bütünü, sahneden sonsuz uzam duygusu yaratıyordu.” (Candan, 2013: 16)

Amatör oyuncularla çalışması, Craig'in daha yaratıcı düşünmesini gerektirmiş, çıkmaza girdiği sahnelerde tasarımsal dehasını bir kez daha ispatlamıştır. Martin Shaw'a yazdığı mektupta, dansların karışıklığından söz eder ve bir dansı karanlık bir sahnede beliren beyaz kollarla yapacağını, eğer istediği gibi olursa güzel olacağını belirtir. Ortaya çıkan görsel ışıkla desteklenerek sembolik bir anlatım doğurur ve seyircinin hayal gücüne hizmet eder. (Braun, 2013: 92)

Bununla birlikte Craig, Lyceum'dan ayrılıp kendi prodüksiyonlarını sahnelemeye başladığında; Herkomer'in çalışmaları ona başlangıç noktası olarak ilham kaynağı olmuş ve on dokuzuncu yüzyılın sonlarında tiyatrunun gelişimine doğrudan bir katkı sağlamıştır.

“The Masque of Love” üzerinde çalışmalarına başlayan Craig ve Shaw, Coronet Tiyatrosu'nda hem “Dido ve Aeneas” hem de yeni oyunlarını sahnelerler. Daha büyük bir sahnesi olan Coronet Tiyatrosu, Craig'in hayal ettiği sonsuz derinlik efektlerini ve ışık kullanımını zenginleştirmesi açısından verimli olmuştur. Siyah ve beyaz kostümlü ve maskeli grupları geometrik bir dizilişle yerleştirmiş ve bu grupların ritmik hareketlerini ışıkla desteklemiştir (Braun, 2013: 94). Craig hem “Dido ve Aeneas” hem de “The Masque of Love”da ortaya çıkardığı görsellik ve efektler ile yeteneklerini ispatlar. Her iki oyunda da kullandığı karanlık ve gölge formları dikkat çekicidir. “The



Şekil 4- Craig'in *The Masque of Love* oyununda aşıkların üzerine gelen devasa gölge tasarımı (Innes 2010a 54)

Masque of Love”da, Polyphemus’un (dev), aşıkların üzerinde tehdit edici bir şekilde kuleye yansıtılan gölgesini İngiliz yazar Max Beerbohm, sahnede görülebilecek en gerçek ve etkileyici dev olarak dile getirir (Innes, 2010a: 52-55).

“The Masque of Love”da, gökyüzü üzerinde daha da derinlemesine çalışan Craig, çok fazla renkli ışık kullanarak birçok eleştirmenin arka plan üzerinde renk karmaşası yaşamasına neden olur. Eleştirmenler, gördükleri

renkleri, mavi, mor veya leylak olarak belirtmektedir, ancak aslında bu durumu arkada bulunan lacivert bir fon perdesinin önüne serdiği gazlı beze yönlendirdiği ışıkların renklerini değiştirmeye sağlamıştır. Ana renkleri siyah ve beyaz üzerinden ilerleyen oyunda, farklı renk dokunuşları da vardır. Oyuncular, Craig’in tasarladığı birbirinden farklı hareketleri yaparak farklı renk alanlarına girip çıkmışlardır. Oyunda, bir renk paleti ortaya koyarak hem oyuncuların hareketleri hem de ışığın hareketi ile farklı duygu ve düşüncelere fırsat tanıyan Craig, eleştirmenlerin fondaki renk konusunda belirsizliğini daha önce denenmemiş bir renk yanılmasıyla ortaya koymuştur. Abbey Tiyatrosu’nun kurucularından W. B. Yeats ise oyunun görselliği hakkında gördüğü en iyi sahne olduğunu dile getirmiştir (Craig, 1968: 135, 136).

Craig, oyunlarında istediği atmosferi yaratabilmek için ışığı yaratıcı olarak nasıl kullanabileceğinin yolunu bulmaya çalışırken, tüm imkanlarından yararlanmaya çalışmıştır. “Bethlehem” oyununda Craig, zekice bir buluşla İsa’nın yattığı beşiğe ışık yerleştirir. Kutsallığı ifade etmek için Meryem, beşikteki örtüyü kaldırdığında, beşikten gelen kuvvetli ışıkla birlikte göz kamaştıran bir ışıltı ortaya çıkar ve sahnedekilerin jestleri ile birlikte ortaya çıkan figürler ifadeyi güçlendirir (Innes, 2010a: 77).

Annesi ile birlikte kurduđu tiyatrodaki sahnelediđi ‘‘Vikingler’’ oyununda da ışık kullanımında farklı yaklaşımda bulunduđu bir kılıç dövüşü sahnesinde, karakterlerin büyük ve yavaş hareket etmelerini istemiş ve flaşlarla bu etkiyi desteklemiştir (Craig, 1968: 171). Geleneksel sahne aydınlatmasına ters düşen bir tasarımla, daha önceki oyunlarında yaptıklarını daha da geliştirmiş, ışığın oyundaki etkiyi artırıcı bir güce ulaşmasını sağlamıştır. Kullandığı mor tonlarla, korku ve dehşet atmosferi veren Craig, karakterlerin insan dışı bir varlık gibi görünmesine neden olur. Max Beerbohm, bu gerilimin altını çizer ve bu varlıklardan korktuklarını dile getirir (Innes, 2010a: 91). Amerikalı eleştirmen James Huneker’in yorumu ise şu şekildedir:

‘‘Hiçbir ‘fon’, muallakta kalan bir yan sahne, aptalca ıvır zıvır işler, gözü rahatsız eden bir art perde göremezsiniz. Yaratılan izlenim, gerçek bir gerçekdışılık. Örneğin, perde aralandığında yalçın, sert, tamamen Kuzeyli bir kayalık tepeyle karşılaşıyorsunuz; sisli, kapkara bir deniz kıyıyı dövüyor. Yukarıdan gelen tuhaf, uğursuz bir ışık kayalarda morumsu tonlar yaratıyor ve oyuncuların yüzlerini gizemli bir gölgenin ardında bırakıyor. Tamamıyla ürkünç, huşu veren bir atmosfer. (...) Bütün aydınlatma bir ressamın algısından çıkmış gibi.’’ (Aktaran: Braun, 2013: 98)

Craig’in ışık kullanımında en önemli özelliđi, sonsuz bir uzam yaratabileceđi mavi ve mor ışıkların kullanması ile birlikte sahne ışıklarını hem yanlara eklediđi hem de birçok açıdan desteklediđi ışıklarla reform yapmasıdır. Devingen bir koreografi olarak ele aldığı oyunlarında, soyut bir anlatımla, ışığı sahnede sembolik bir ifade gücü sağlamak için en büyük etki olarak gören Craig, yaratıcı dokunuşlarla duyguyu kuvvetlendirmeye, oyuncuların oyunlarını gerçekçilikten uzaklaştırıp onların gerek ortaya koyduđu flaşlarla gerekse sahnede bir nehir görüntüsünü ışıkla ifade etmeye çalışarak hem gerçekçiliđi kırmış hem de oyuncuların sembolik jestleriyle birleşmiş olan ışık tasarımıyla simgesel bir anlatım ortaya çıkarmıştır. Elektrikli aydınlatmalarla, hem dekorda hem de ışıkta tasarımlarını güçlendirmiş ve ifadenin en saf halini seyirciye aktarabilmek için bir ressam edasıyla tiyatrodaki tasarımsal dehasını kullanmıştır.

1.2.3. Oyunculuk Üzerine Düşünceleri

Gordon Craig, 1905 yılında yayınladığı “The Art of the Theatre” kitabında oyunculuk ile ilgili fikirlerini ortaya koyarak, oyuncuyu sahneye hizmet eden bir unsur olarak nitelendirir. Oyuncunun yaratıcılığını reddeden Craig, onun bedeni ve sesiyle sahnede var olmasını; kendi hayal gücünü kullanarak yorum katması halinde sanatçı değil, zanaatkar olacağını dile getirir (Lyons, 1964: 260).

“Sahne tasarımı konusunda yapılması gereken işin, bir yer değil, bir atmosfer yaratmak olduğunu anlatan sanatçı, tiyatroyu öncelikle görsel bir sanat olarak tanımlar. Oyuncuyu da görsel bir anlatım aracı, bir simge olarak görmesi bunun bir uzantısıdır.” (Candan, 2013: 18)

Sahne yönetmeninin, aksiyon, çizgi, renk ve ritmi yaratıcı bir biçimde kullanarak, sanatçı olma potansiyeli olduğunu belirtir ve oyuncuyu, sahnenin tasarımının bir parçası olacak materyal olarak değerlendirir (Lyons, 1964: 260).

“ROL yapmak bir sanat değildir. Bu sebeple aktörden artist diye bahsetmek doğru değildir. Çünkü tesadüf sanatkarın bir düşmanıdır. Sanat curcunanın tam antitezidir. Curcuna da birçok tesadüflerin bir araya yuvarlanmasından yaratılır. Sanat ancak bir taslaktan meydana gelir. Bu sebeple herhangi bir sanat eserini işlemek için hesaplı kitaplı maddelerle çalışabileceğimiz açıkça anlaşılıyor. İnsan bu maddelerden biri değildir.” (Craig, 1946: 58,59)

Sahne yönetmeni tarafından planlanmış ve sahnelenecek bir oyunun, oyuncunun yorumuyla farklı bir yere gitmesine; taslağın dışına çıkılmasına karşı bir duruş sergileyen Craig, ışık ve dekorun yönetmenin kontrolünde olması gibi oyuncunun da bu tasarıdan çıkmaması ve yorumlayıcı ya da rol yapıcı olmamasını savunur.

“Aktör hayata bir fotoğraf makinesinin hayata baktığı gibi bakar; fotoğrafa rekabet edecek bir resim yapmaya kalkışır; o kendi sanatının mesela musiki gibi bir sanat olduğunu aklına bile getirmez. O tabiatı tekrar etmeye uğraşır; tabiatın yardımıyla bir şey

icad etmek onun aklına pek seyrek gelir, yaratmayı hiç düşünmez. Dediğim gibi, bir busenin şiirini, bir kavganın ateşini, ölümün sükununu yakalayıp aksettirmek isterken yapabildiği en iyi şey köle gibi, fotoğraf gibi kopya etmekten ibaret kalıyor – öpüyor, dövüşüyor, - sırt üstü yatıp ölü gibi duruyor – bir düşünürseniz bunların hepsi saçma sapan şeyler değil mi? Seyirciye bir fikrin ruhunu, özünü veremeyip sadece o şeyin sanatsız bir kopyesini, ikinci bir örneğini gösterebilen sanat zavallı bir sanat ve zavallı bir maharet değil midir? Bu adama taklitçi derler sanatkar değil, bu, vantrlok (ventrilogue) la akrabalık etmek demektir.” (Craig, 1946: 65,66)

Oyuncu, sahnede bir varlık olarak gerçektir ve bu da seyircilerin gerçeklikle sanatı karıştırmasına neden olmaktadır. Bütünün estetikliğinden uzaklaşan bir kişilik, bir dezavantaj olarak sahnede belirmektedir. (Innes, 2010a: 183)

“... tiyatronun esas itibariyle gayesi kendi sanatını yeniden kurmasıdır, bunu, tiyatrodan şu şahıslandırma (impersonation) fikrini, şu tabiatı tekrar fikrini söküp atmakla başlamalıdır; çünkü şahıslandırma gayreti tiyatroda buldukça tiyatro hiçbir zaman hür olamaz.” (Craig, 1946: 78)

Craig, sahnede gerçekçiliği bizzat canlandırmaya çalışan oyuncuya karşı durur. Oyuncu, yaratıcı bir güç olmadığı gibi, oyuncunun gerçeği taklit etmeye kalkması yönetmenin tasarımını mahveder. Yönetmenin hayal gücünde ortaya çıkaracağı birleşik bir tasarıma hizmet eden bir figür olarak gördüğü oyuncunun hayatı taklit etmemesini, hareketten beslenerek sembolik jestlerle ifade etmesini ister.

“Fakat vakti gelince aktörlerin, içinde buldukları kölelikten kurtulmalarına yarayacak bir mahzen kapağı görüyorum. Aktörler bizzat yeni bir oyun şekli bulmalıdır. Esas kısmı sembolik jestlerden mürekkep bir oyun şekli. Bugün şahıslandırıyor (impersonate) ve tercüman oluyorlar, yarın temsil ederek (represent) tercüman olurlar, öbürgün de mutlaka yaratmalıdırlar. Bu sayede üslup geri gelebilir.” (Craig, 1946: 64)

Craig'in en verimli oyunlarını amatör oyuncularla ortaya koyması, çağın oyunculuk anlayışına olan tutumunu göstermektedir. Craig, hayal ettiği herhangi bir direktife itirazları bulunmayan; sıçrayan, sallanan ya da koşan amatör bir oyuncu topluluğu ile "Dido ve Aeneas", "The Masque of Love", "Acis ve Galatea" ve "Bethlehem" gibi oldukça başarılı işlere imza atmıştır. Elbette bu oyunlarda Craig'in dilini tamamen kavrayan, aynı kadroyla çalışmış olması başarının önemli etkenlerinden biridir. Çoğu profesyonelin Craig'in alışılmışın dışında isteklerini yapmakta zorlanacağı ya da kabul etmeyeceği düşüncesi ile birlikte oyunun merkezinde yıldız bir oyuncunun olmaması onun sahnede, ışık, dans, dekor, müzik birliğini uyum içerisinde sahnelemesine olanak vermiştir (Innes, 2010a: 72, 73). "Dido ve Aeneas" oyununda amatör oyuncularla çalışmanın getirmiş olduğu bazı zorluklara karşı da Craig, yaratıcılığını ortaya koyarak bazı hareket düzenleri vermiş ve bu hareketleri ışıkla destekleyerek ortaya etkili bir görsellik çıkarmıştır. Oyunda dansları yapmakta zorlanan amatör oyuncuların kollarını beyaza boyayıp, sadece kolları ışıklandırarak ortaya çıkardığı dans (Braun, 2013: 92) örnek olarak gösterilebilir.

Amatörlerle çalışmaktan zevk alan Craig, tıpkı Saxe-Meiningen Dükü gibi, onları nesneleştirilebilmekle birlikte herhangi bir müdahalede bulunulmadığından tasarımının bir parçası haline getirebilmektedir. Profesyonel oyuncularla çalışmasında ise bunun hep tam tersini yaşamıştır (Taxidou, 1990: 110).

Profesyonel oyuncularla ilk ciddi çalışması ise, "Vikingler" oyunudur. Oyun, şiir, müzik ve resimle eşdeğer olarak görülebilecek ve aynı şekilde zevk verebilecek bir oyunun ortaya çıkabileceğini kanıtlanmasına rağmen Craig'in tiyatrodan çekilmesinin de başlangıcı olarak kabul edilebilir (Innes, 2010a: 96).

"(...) Hampstead'deki adanmış amatörlerden farklı olarak, topluluktakiler, Ibsen'in kendisinin koyduğu sahne direktiflerini basitçe izlemek yerine neden Ibsen'in yorumlandığını bilmek istediler." (Braun, 2013: 97)

Craig'in istekleriyle, "Vikingler"de oynayan annesi Ellen Terry de dahil profesyonel oyuncuların geleneksel eğitimleri ve tarzları önemli ölçüde çatışır. Craig'in isteği, taklit edilen gelişigüzel hareket ve jestler yerine asil bir yapaylık çerçevesinde ciddi bir etki yaratmak için net eylemleri seçebilmektir. Ancak

“Vikinger” oyununda alışılmış doğal bir oyunculuktan fazlası olmamıştır. Oyuncuların bu performansı hakkında Martin Shaw’a şunları yazmıştır:

“Vikings’i yapan senle benim: diğerleri bir şakadan ibaretti. Yeni kalıplara girmeyi bırak, eski kalıplarından bile çıkamadılar.”
(Aktaran: Braun, 2013: 98)

Aslında bale olarak ele aldığı oyunda dans ve sembolik hareketlere de önem verir (Innes, 2010a: 63). Her iki yapımda da gerek maskelerle gerekse duruşların ve grupların büyük sembolik hareketlerinde alışılmadık bir tarz gözlenir. Ancak tüm bu sahnelemelerde önemli olan nokta ise yerli formların kullanılmasıdır. The Masque of Love’da grupların merkezden başlayarak sağa ve sola doğru ayrılıp tekrar merkezde buluştukları dansları ve sahnede geometrik ve kıvrımlı hareketler sonraki çalışmalarının da somut göstergeleri olmuştur (Innes, 2010a: 67, 68). Harekete önem veren Craig, çağın oyunculuk anlayışına karşı durarak jestlerle ortaya çıkacak oyunculuk düşüncesini savunur. Ona göre hareketlerine hakim bir oyuncu; ortaya bedensel bir form çıkararak görsel bir anlatım dili yaratır. Bu yaratılan dil ise, Craig’in istediği en yalın ve net ifade biçimini ortaya çıkarır. Bu nedenle, gerçekliğin birebir aktarılmaya çalışılması ona yanlış gelmekte, duyguyu en saf haliyle anlatabilecek oyuncular istemektedir. Bu arayışa girebilecek “mükemmel oyuncuyu” ise, zeki olan; doğasının içerdiği şeylerin en iyi sembollerini sentezleyen ve aktaran kişi olarak tanımlar. (Aktaran: Lyons, 1964: 261)

“Bir sipihrin² başka bir sipihre benzeyişi gibi hareket de musikiye benzer. Her şeyin, hatta musikinin bile hareketten fıskırıldığını düşünmekten hoşlanırım; en yüksek kuvvetin; hareketin resulleri olmakla en yüksek şerefe bizim ereceğimizi düşünmekten de hoşlanırım.” (Craig, 1946: 50)

İdeal oyuncunun jestler ve hareketleri sergilemesiyle ortaya çıkacak olan yeni dil, hayal gücünün; zihnin dili olmakla birlikte, Craig’in görsel tasarımına hizmet edecek ve bu görsellikle oyunun diğer unsurlarıyla oluşturduğu atmosfer, bu sembolik

² Sipih: Gökyüzü (<https://www.luggat.com/Sipih/1/1>)

hareketlerle duygunun en yalın halini oluşturacaktır. Hareket üzerine kendisinde en büyük etkiyi yapan Isadora Duncan'ı izledikten sonra şunları not eder:

“Yalnızsınız—sahneye giriyorsunuz ve bu alanı dilediğiniz bir hareketle dolduruyorsunuz....İmgelemeniz uzamı dolduruyor... büyük gücünüz... elinizi oynatmanızı sağlıyor ve sanki elinizde zambaklar ve güller bitiyor. Sağa dönüyorsunuz ve imgelemeniz size doğru yaklaşmakta olan üç kişiyi canlandırıyor. Biraz dönüyorsunuz ve ortalık kararıyor, biraz daha dönüyorsunuz; akşam. Biraz daha ve artık gece.” (Aktaran: Gürün, 2002: 48, 49)

Bu bakımdan, doğalcılığa ve psikolojik bir yaklaşıma karşı bir duruş sergileyen Craig, birlikte çalıştıkları Stanislavski'nin oyuncuya yaklaşımı ve geliştirdiği sistemine de karşı durmaktadır. Stanislavski'yi, her insandan iyi bir oyuncu olacağını garanti etmesi üzerine eleştirir (Walton, 1983: 92).

“Craig'e göre oyuncu, görsel bir anlatım aracıdır. Oyuncununsa en önemli anlatım ögesi, harekettir. Oyuncu, oynadığı rol kişinin ruhsal durumuyla özdeşleşme yoluna giderek karakter yaratmaya çalışmamalı; bunu, hareket ve simgeler aracılığıyla yapmalıdır.” (Özüaydın, 2006: 14)

Bu fikirlerini ortaya çıkarırken aynı zamanda “The Mask” dergisi ile de meşgul olan Craig, Doğu tiyatrosu ile ilgili araştırmalara girişmiş ve sembolik hareketler üzerine yoğunlaşmıştır. Hollandalı aktör Rayaards'ın “Noh Tiyatro” ile ilgili olarak, onların performansındaki jestleri gördükten sonra dillerini anlamanın çok önemli olmadığını dile getirmesi, Craig'i Noh Tiyatro ile başlayan bir araştırma sürecine sokar. Doğu tiyatrosu, birkaç yüzyıllık bir geleneğe sahip olduğundan, oyuncunun tasarıma engel olma olasılığı ortadan kalkar ve disiplinli bir oyuncunun en üst örneği ile karşılaşır (Lyons, 1964: 266).

Craig, oyuncuya karşı iki önemli sorun üzerinde durur: oyuncu kişiliğinin rahatsız edici ögesi ile bu ögeyi kontrol edebilecek disiplinin yetersizliği. Oyuncuların, oyunu bozacağını dile getiren Craig, özellikle “yıldız” oyuncuların oyunu yok ettiğini ve temsil ettikleri eserin önüne geçtiklerini söyler. Oyuncunun kişiliğinin bir yapımın

sanatsal tasarımını etkilemesine izin veren disiplinsizliği ise kınar (Lyons, 1964: 263). Dönemin oyunculuk anlayışını eleştirmesine ve yok edilmesini savunmasına karşın, ilk oyunculuk deneyimini yaşadığı Lyceum Tiyatrosu'nda ustası olan Henry Irving'e olan hayranlığı önemli bir yer tutar. Irving'in disiplini, uzun süre vazgeçmeden çalışması ve kendi oyunculuk tarzını ortaya çıkarması, onu “zanaatçı değil sanatçı” olarak adlandırmasına neden olur. Ona göre Irving, sadece oyunculuk yapmaz, bir ritimle dans eder (Esposti, 2015: 9). Dramatik bir anı, gerçeğe benzerliğe feda etmez, ellerini bir pençeye dönüştürür ya da kastediği yüzünü dönüştürerek adeta bir maske ortaya çıkarır. Birçok yönden Irving'in oyunculuğa yaklaşımı, dışavurumcu bir oyunculuğun prototipidir. Aslında en önemli özelliği, duyguları en saf ve net bir şekilde aktarmaktır (Innes, 2010a: 14, 15).

Oyunculuk üzerine jestlerle ve hareketle bütünleşen bir anlatım yolunu tercih eden Craig, oyuncunun egosu, heyecanına yenik düşmesi, zaafı ve gerçeği taklit etmesi açısından oyuncu üzerine düşüncelerini daha da ileri boyuta taşıyarak “üstün kukla” düşüncesini ortaya atar.

1.2.3.1. Üstün Kukla³

“Aktör gitmeli, o gidince yerine cansız bir sima gelir – kendine daha iyi bir isim kazanıncaya kadar ona Kukla üstü diyebiliriz.” (Craig, 1946: 85)

1908 yılında kaleme aldığı “The Actor and the Über-Marionette” makalesinde oyuncunun rol yapmasını ve taklit etmesini reddederek, görevinin içselleştirmek yerine duyguyu aktarabilecek yeni bir form yaratmak olduğunu ifade eder. Sembolik jestlerden oluşmuş ve duygudan tamamen kopuk olması ile hayata zıt bir şey, bir yapaylık ortaya çıkarmalarını ister (Buckley, 2013: 217, 218). Craig, tıpkı yönetmenin oyuncuyla düşeceği çelişki gibi, kendisi de üstün kukla ile tam olarak neyi ifade ettiği konusunda çelişkiye düşen bazı ipuçları verir. Gerçek bir kukla mı yoksa iyi eğitilmiş ve hareketlerinde tam kontrol sağlayan bir oyuncudan mı bahsettiği üzerine birçok

³ “Über-marionette” kavramını Özdemir Nutku ve Nureddin Sevin “Kukla Üstü”, Dikmen Gürün “Üstükukla”, Aşkın Candan “Üstün Kukla” şeklinde Türkçe'ye çevirmişlerdir. Yaygın kullanımı nedeniyle bu çalışmada “Üstün Kukla” çevirisi kullanılmıştır.

düşünce ortaya atılmış olsa da insan oyuncuya olan hayranlığı yadsınamaz bir gerçek olarak ortaya çıkar.

Craig'in harekete olan ilgisi, Isadora Duncan'ı sahnede izledikten sonra oyunculuk alanında filizlenmeye başlar. Isadora Duncan gibi, duygularından arınmış veya acı çekmeyen bir figür hayal etmeye başlamakla birlikte, ilk olarak "varlık" diye adlandırdığı bu kavrama Almanca ve Fransızca kelimelerden birleştirilerek "Über-Marionette" (üstün kukla) ismini verir. Oyuncuların, sanatı tekrar var etmelerinin yolunun konuşmayı bırakmaları ve hareket etmeleri olduğunu dile getiren Craig, kinetik bir tiyatro anlayışı fikrini, sahnede aktöre olan tutumuyla devam ettirir (Craig, 1968: 199).

"(...) bugünkü haliyle aktörün tamamıyla silinmesi ve bambaşka bir kalıba dökülmesi lazımdır, eğer tiyatro saltanatımızda sanat eserleri görülecekse." (Craig, 1946: 14)

Craig, psikolojik etkilerin ve duyguların sergilenmesine karşıdır ve performanstan performansa değişmeyecek ve fiziksel kontrolünü kaybetmeyecek bir oyuncu ister ancak böyle bir kontrolün imkansızlığını düşünerek sanat ile yaşam arasında bir ayırım oluşturur. Buradan yola çıkarak sahnedeki insanı cansız figürler ya da kuklalarla değiştirmeyi önerir. Ancak yine de bu önerisi bazı çelişkileri de beraberinde getirir. Kuklanın canlı duyguları yansıtmasından çok soyut duygusal durumları tasvir eden yapaylığını ve sahnenin estetik gereksinimine uyumlu hale gelmesini kasteder. Yine de kuklanın, Craig'in ortaya attığı sanat formunda akan bir ritme uyum sağlayamayacağı aşıkardır. Bununla birlikte kukla tiyatrosu üzerine yaptığı çalışmaları istediği gibi gitmez ve hayal kırıklığıyla sonuçlanır. Hayalindeki oyuncuyu ararken, dramının kökenlerine döner ve Doğu geleneklerinde aynı nüansları aramaya yönelir. (Innes, 2010a: 121)

Craig, Doğu tiyatrosundan ilham almakla birlikte hiçbir zaman bunu tam anlamıyla Batılı oyuncuya dayatma girişiminde olmamıştır. Batılı oyuncunun kendine özel ve dayanıklı bir form geliştirebileceğine olan umudu olmakla birlikte, Batı sanatının gelişimi için Doğu'dan bahsetmenin de anlamsızlığını dile getirmiştir (Lyons, 1964: 267).

“ ... Craig, aktörün bu ölçüde kısıtlanmasını hiçbir zaman bütünüyle kabul etmedi. Temelde doğru tiyatrosu yöntemleri, geçmişe ilişkin biçimlerdi ve Craig, bütün oyuncuya karşı çıkmalarına karşın onun yaratıcı gücünün tiyatrodaki vazgeçilmez bir güç olduğunu biliyordu.” (Candan, 2013: 19)

Craig’in üstün kukla tanımı, “tiyatronun psikolojik oyunculuk yönteminin reddidir.” (Özüaydın, 2006: 13). Oyuncunun yerine cansız bir nesnenin; bir kuklanın gelmesi olarak yorumlanabilmekle birlikte, daha baskın bir yorumla; çağın oyuncularının alışagelmış oyunculuk anlayışının ötesinde, duygudan yoksun, jest ve hareketleriyle özdeşleşmiş bir oyuncudan söz ettiği anlamına ulaşılabilir. Diğer yandan insan oyuncunun kuklalaşması yönünde anlaşıldığı noktada oyuncu, cansız bir nesne olarak düşünüldüğünde radikal bir fikir olarak karşımıza çıkar.

“Seyirci: Peki ama, böylece siz, bu anlayışlı ve incelmış beğeni sahibi aktörlerin kuklalaşmalarını istemiş olmuyor musunuz?”

Rejisör: Kendi güçlerinden kuşkusu olan bir aktörden beklenecek anlamlı bir soru! Bir kukla, şimdilik, kukla oyununda hoşta giden, neşe dağıtan bir oyuncaktır sadece. Ama tiyatro için bir oyuncaktan daha fazlasına ihtiyacımız var bizim.” (Aktaran: Taşer, 2015: 66)

Craig’in üstün kukla düşüncesi kimi araştırmacılara göre mükemmel oyuncunun bir metaforu iken, kimilerine göre ise büyük boy bir kuklayı temsil eder (Esposti, 2015: 4). Bir başka görüşe göre, kostümlü ve maske takan, yönetmenin tüm direktiflerini mükemmelliğe ulaştıran bir figür olarak yorumlanan üstün kukla, ip kuklası ya da çubuk kuklası olduğu yönünde fikirleri de doğurmuştur. (Boeuf, 2010: 103). Farklı yorumlara yol açan üstün kukla düşüncesinin, temelde “mükemmel oyuncuyu” ifade ettiği söylenebilir.

“Bu hakikaten baştan başa ciddi bir meseledir, bunu bir tarafa atıp aktörün başka birinin fikirlerine vasıta olmadığını ve bir muharririn ölü sözlerini hayatla yarattığını ilan etmek de lüzumsuzdur, çünkü bu doğru bile olsa-ki doğru olmasına imkan yoktur- hatta aktör bizzat kendi yaratacağı fikirlerden başka bir şey temsil etmeyecek bile olsa,

gene tabiatı gölgede kalacak; vücudu kafasının esiri olacak demektir; aynı zamanda anlattığım gibi bu sıhhatli bir adamın yapmaktan son derece imtina edeceği bir şeydir. İşte bunun için tabiatı bakımından insanın vücudu, bir sanatın malzemesi olmaya katiyen yaramaz.” (Craig, 1946: 63)

Craig’ın oyuncu ile ilgili bu görüşünü 1892’de Oscar Wilde da dile getirmiş; kuklaların kişiliklerinin olmaması, asla tartışmaları ve onlar hakkında öngörülenden daha fazlasını ortaya koymamaları üzerine avantajlarından söz etmiştir (Taxidou, 1990: 218). Wilde’ın düşünceleri belirli bir etki yapmış olsa da, Craig oyunculuk üzerine düşüncelerini daha da geliştirmeye devam eder.

“Rejisör: Elbette; şu noktayı belirteyim ki, aktör ne kadar güçlü, anlayış ve beğeni yönünden ne kadar üstün olursa, denetlenmesi de o kadar kolay olur. Aslına bakarsanız ben, özellikle, bütün aktörlerinin incelmış bir beğeniye ve rejisörünün de seçkin hünerlere sahip olduğu bir tiyatrodan söz ediyorum.” (Aktaran: Taşer, 2015: 66)

Craig’i üstün kukla kavramına götüren, çağın oyuncularından duyduğu rahatsızlık; oyuncunun yaratıcılığına ve duyguların tesadüfi yönlendirmelerinin, tiyatro sanatına hizmet etmediği görüşüdür. İdeal oyuncunun ifadesi olan üstün kuklayı, disiplinli ve sahne yönetmeni tarafından verilen direktifin dışında yönelime izin vermeyen, tasarıma hizmet eden ve hesaplanabilir olan bir malzeme olarak tanımlar. Cansız bir nesne olarak, sahne yönetmeninin iradesine bağlı olan, sessiz ve itaatkar bir aktördür üstün kukla (Lyons, 1964: 263).



Şekil 5- Craig’in en ünlü üstün kukla çizim örneği (Boeuf, 2010: 107)

“Üstün kukla, aynı zamanda en disiplinli oyuncudur. Çünkü Craig’in oyuncuya ilişkin yakınmaları, disiplin çevresinde birleşir. Öte yandan tiyatrodaki yaratıcılığın sahne yönetmenine tanınması, oyuncunun bir kukla kalıbına indirgenmesini beraberinde getirir. Oyuncu, yönetmenin yaratıcılığına karışan bir çelişki etmeni olmamalıdır. Oysa insanca yaratılıştaki oyuncu, ruhsal donanımından ötürü ister istemez çevresiyle ve yönetmenle çelişkiye düşecektir.” (Candan, 2013: 18)

Craig, aynı zamanda grafik ve gravür sanatçısı olarak, maskenin ve kuklanın erdemlerine hayran kalarak, seyircinin ruhunu ve hayal gücünü yakalamadaki başarısından dolayı tiyatrunun geçmişinden ilham alır. 1907’de çizmeye başladığı “Siyah Figürler” ile kendi kendine ayakta durabilen Cava “Wayang” kukllarına yakın silüetler yaratır. Bu silüetlerde esinlendiği Yunan ve Roma figürleri, maskeli oyunculuk kavramı ile ilgili en inandırıcı çizimleridir. Maskeyi, klasik geleneğe



Şekil 6- Craig’in, Hamlet’i ölüme yönlendiren İblis’i temsil eden, Moskova Sanat Tiyatrosu’na getirdiği Siyah Figür (Buckley, 2013: 218)

benzemesi için değil, onun içsel değeri için önemser (Walton, 1983: 13, 14). Onsuz oyunculuğun yozlaşmaya mahkum olduğunu dile getirerek, maskenin önemini vurgular (Walton, 1983: 20). Ancak dikkati çektiği diğer konu ise, canlandırılacak olanın Yunan maskesi değil, dünyanın maskesi olduğunu; Yunan maskelerine, Japonya ve Hindistan’a hayranlık duyulsa da onlar için toprağın kazılmamasını ve kopyalanmamasını ifade eder. (Walton, 1983: 21, 22). Craig, tasarladığı gravürlerin bazılarını Moskova Sanat Tiyatrosu’nda oyuncularına, göstererek nasıl üstün kukla gibi oynayabileceklerini anlatmaya çalışır. Oyuncularla bu iletişimde başarılı olamasa da gravürlerin yarattığı teatral etkinin farkında olarak çalışmalarına devam eder (Buckley, 2013: 219, 220). Craig’in bu düşüncesinin günümüzde birçok

çizgi film, animasyon ya da reklamın bu şekilde tasarlanıp ilerlendiği göz önüne alındığında çağın ötesinde bir düşünce olduğu söylenebilir.

Craig, hayal ettiği üstün kuklayı ortaya çıkarabilmek; sembolik jestlerin önemini vurgulayabilmek ve oyuncuyu tiyatronun görsel bir materyali yapmak için hareketin yanı sıra maske kullanımına da yönelir.

“Bugün tiyatronun düştüğü uçurumdan çıkabilmesi için tüm varlığınızı bu konuya adamanızı gerektirir, en küçük bir duyarsızlık bile başarısızlığa neden olur... Hemen maskelerinizi takın. Maskeleri kullanmayı ve onların yenilmez gücünü öğrendiğiniz zaman, yükselmeye layık olacaksınız.” (Aktaran: Dürüst, 2019: 30)

Craig, ilk prodüksiyonlarında maske ile denemelerde bulunur ve maskeyi insan yüzünün sembolü olarak görür. Aynı zamanda uzun yıllar yayınlayacağı dergiye de bu adı verir. Tiyatro düşüncesinde maske, oyuncunun her türden duygusunu ve egoizmini dışlayan bir unsur olarak öne çıkar. Sosyal tipleri ifade eden maskeler yerine, psikolojik durumları ifade eden maskeleri tercih eder. Maskeleri, ruhun ifadelerini yüz ifadeleriyle tasvir etmek için en doğru araç olarak görür. (Innes, 2010a: 122)

“Dido ve Aeneas” oyununda cadılar için maskeler planlarken Japon Noh oyunlarından ilham alır. Ancak bunları birebir kopyalamaktan çok stilize bir oyunculuğa hizmet edecek birer maske olarak değerlendirir. Aynı zamanda görsel efektler yaratabilmek için en ekonomik yolları arayan Craig, maskelerin bazılarını naylon çoraplar kadar basit bir malzemedan elde eder. (Innes, 2010a: 49, 50)

Craig’in maskeye verdiği önem hem oyunlarında hem de yazılarında öne çıkan başlıklardan biridir ve bu eğilimin öncüsü olarak kabul edilebilir. 1920’lerden itibaren deneysel performansların ortak unsurlarından biri de maske kullanımlarıdır ve Jacques Copeau’nun maskeleri sadece performanslarında değil, oyuncularını eğitmek için de bir araç olarak çalışmalarının merkezi haline gelir. 1915’te Craig’in kurmuş olduğu okul Arena Goldoni’yi ziyaret eden Copeau, yaklaşımlarının önemli unsurlarını ise The Mask dergisi ile On the Art of the Theatre’dan türetir. Maskeleri kullanan bir diğer kişi ise, Eugene O’Neill olmuş ve “Maskeler Üzerine Notlar” makalesiyle Craig’dan etkilendiği göstermiştir. (Innes, 2010a: 217) O’Neill, Brecht gibi isimler maskenin,

yirminci yüzyılda yeniden onurlu bir yer kazanması için yeni yollar arayan isimler olmuştur. (Walton, 1983: 14)

Craig, birlikte çalıştığı iş arkadaşlarının deneyleri hakkında herhangi bir açıklama yapmasını yasaklamıştır. Ancak 1907-1908 yılları arasında Floransa’da Craig ile birlikte çalışan Kaliforniyalı sanatçı Michael Carr, bir gazeteciyle röportaj yaparak onun çalışmaları ile ilgili açıklamalarda bulunur. 1910’da yayınlanan bu röportajda, hareket edebilen büyük bir kukla tiyatrosu inşa etmekle birlikte ayrıca sabit sütunların ve hareketli panoların olduğu bir sahnede ise gerçek kuklalar yerine oyuncuların; “üstün kuklalarının” olduğu, oyuncunun bir zırhla sarıldığı ve böylece ağır, zarif ve geniş jestlerden başka hiçbir şey yapamayacağı bir plan üzerine çalıştığını dile getirir. Craig, bu yazılanları okuduğunda çok sinirlenir ve tüm söylenenlerin yalan olduğunu iddia etmekle birlikte yaptığı bu hareketi şımarıklık olarak nitelendirir. Ancak Craig’in tüm bu söylemlerinden yola çıkarak Carr’ın söylediklerini tamamen çöpe atılması gibi bir sonuç olamayacağından, üstün kukla ile ilgili tam bir netlik ortaya koymaz (Boeuf, 2010: 103, 104).

1953 yılında, 19 yaşındaki Amerikalı oyuncu Harvey Grossmann, Craig’e yayınlanmadan önce onun hakkında yazdığı bir makale gönderir. Makalede, üstün kuklanın bir kukla olmadığını, Craig’in oyuncu ile kuklanın değiştirilmesini istemediğini; oyuncunun tüm kişiliğini bir maskenin ve kostümünün içinde gizlemesini amaçladığını dile getirir. Craig, bu makaleye herhangi bir itirazda bulunmaz ve Grossmann, Fransa’ya gelerek Craig’i ziyaret ederek aralarındaki yaş farkına rağmen güzel bir arkadaşlık kurarlar (Boeuf, 2010: 112).

Craig, üstün kukla’nın eğitimine değindiği bir konuşmasında yine çelişkiye düştüğü görülür. Cansız bir nesnenin, bir kuklanın eğitilebilmesi imkansızdır. Ayrıca, kukla tiyatrosuna dair fikirleri sorulduğunda ise bunun bir kukla tiyatrosu olmadığını dile getirir. Ancak yine de aldığı notlarda kukla tiyatrosunu ima eden yorumlara da rastlanmaktadır. Bu notlarda altı fit yükseklikte olan kahramanlar ya da tanrılar dikkati çeker. Ancak yine de bu notlardaki belirsizlik, Craig’in bu teorisinde karar verme aşamasının sonuçları olarak görülebilir (Esposti, 2015: 17).

Eleonora Duse’un, Craig’e söylediği *“Tiyatroyu kurtarmak için, Tiyatroyu yıkmak, harap etmek lazımdır, bütün aktörler de aktrisler de vebadan kırılmalı. Onlar*

havayı zehirliyor, sanatı imkansızlaştırıyor.” (Craig, 1946: 82,83) sözüne karşılık olarak 1924’te yayınlanan *On the Art of the Theatre*’ın yeni önsözünde Craig’in, yaşayan oyuncuların yerini ahşap şeylere bırakmasını istemediğini, İtalyan aktrisin tüm oyuncuların ölmesini istediği fikrine katılmadığını dile getirerek (Lyons, 1964: 264), insan oyuncuya dair üstü kapalı olan inancını ve yeteneklerini aşabileceklerine olan fikrini destekler.

Moskova Sanat Tiyatrosu’nda yönettiği Hamlet oyununda ise Stanislavski’nin prova notları, üstün kukla düşüncesindeki çelişkilerine örnek olarak gösterilebilir:

“Craig kadın ve erkeklerin olmadığı, oyuncusuz bir tiyatro düşünüyordu. Oyuncuların hiç kötü alışkanlıkları, kötü jestleri, boyanmış yüzleri, abartılmış sesleri, ruhsal düzeysizlikleri, değersiz hırsları olmayan kuklalarla yer değiştirmelerini istiyordu. (...) Ama sonraları açıkça belli oldu ki, oyuncuları yadsıması, Craig’in erkek ve kadınlardaki en ufak bir gerçek yetenek belirtisini coşkuyla karşılamasına engel değildi. Bunu hissettiğinde Craig bir çocuk gibi olur, koltuğundan sevinçle sıçrar, kendini rampa ışıklarının ötesine atardı... Yetenek yoksunluğu gördüğünde öfkelenir ve yeniden kuklaları düşlemeye koyulurdu.” (Aktaran: Candan, 2013: 18)

Üstün kukla düşüncesini tanımlarken kullandığı *“cansız bir sima”* (Craig, 1946: 85) ifadesindeki *“cansız”* sözcüğü, Oxford sözlüğünde *“canlı veya canlı değil; hayattan yoksun”* anlamlarına gelmektedir. Craig’in Eleonora Duse’la, mektuplaşmalarında ifade ettiği ölümü kucaklama daveti, aslında insan oyuncunun üstün kuklaya ulaşma potansiyeli olduğunu gösterir (Esposti, 2015: 21). Craig’in, Duse’a ifade etmeye çalıştığı çözüm, oyuncunun kendini yeniden yaratabilmesi için eski benliğini her gün öldürmesidir. Sanatı için bir oyuncunun, kötülüklerin altını deşip güzelliği inşa edebilmesi (Esposti, 2015: 11) için böyle bir tanım yapan Craig, insan oyuncunun aslında küllerinden doğabileceğini ifade eder.

“Artık o zaman halkın gecelerce şahit oldukları zaafpların heyecanlı itirafları ve teşhir edilen zaafpların seyirciler üzerinde yarattığı zalim tesirden büsbütün kurtulacağız. Bu suretleri yeniden vücuda getirmek gayesiyle tetkikler yapmalıyız – artık kuklanın bizi tatmin

edemeyeceği için bir kukla üstü (über- Marionette) yaratmalıyız. Kukla üstü hayatla rekabete kalkmayacak – hayatın ötesine geçecektir. Onun ülküsü terle kan olmayacak, vecit anındaki vücut olacak – onun gayesi canlı bir ruhun zaferini verirken bir ölüm güzelliğine bürünmek olacak.” (Craig, 1946: 88,89)

Craig’ın üstün kukla tanımında çelişmesinde en önemli örneklerden birini ise Christopher Innes dile getirmiş, tüm sembolik değerlerine rağmen kuklaların Craig için pek uygun araçlar olmadığını, sahnenin tüm unsurlarının uyumlu bir şekilde hareket edebilmesini ve bunun da insan oyuncularla etkili olabileceğini söylemiştir. Bu düşüncesine örnek olarak ise, Scene dergisinde yayınlanan on dokuz gravürden yalnızca iki gravürde insan figürleri olmayan geometrik şekilleri çizmesine bağlar (Innes, 2010a: 188). Bu örnekte de görüldüğü gibi Craig’ın, üstün kukla tanımına yapmış olduğu açıklamalarla birlikte değerlendirildiğinde, bu gravürlerde de insan aktörlerden vazgeçmediği görülür.

Craig’ın hayatına girmiş ve görüşlerini tamamıyla değiştiren insanlar, üstün kukla düşüncesinin bir örneğidir. Irving’in disiplini ve oyunculuk tarzı, Isadora Duncan’ı potansiyel bir üstün kukla olarak görmesi ve Eleonora Duse’un tiyatroyu sanatsal bir kurtuluşa ve yeni bir çağ açabilme potansiyelinde görmesi onun sanatsal yönelimlerinde etkili olmuştur (Esposti, 2015: 15). Yine de bu bahsedilen oyuncuların hiçbirine üstün kukla dememiş olmasına rağmen, oyunculuğa karşı ilgisi ve hayranlığını uyandıran oyuncuların varlığı, onun insan aktöre olan yakınlığının bir başka belirtisidir. Ancak yine de Eleonora Duse’un büyüleyici yeteneğine hayranlık duymasına ve sanatçı kişiliğinin üst düzeylerde olduğunu belirtmesine rağmen, temel kusurlarının bireysellik ve tembellik olduğunu belirterek bir sanatçı olamayacağını ifade eder (Esposti, 2015: 12). Craig’ın, iyi bir sanatçı olabilmenin koşulu olarak disipline verdiği önem, dönemin en önemli oyuncularından Henry Irving için geçerlidir ve Irving’in hayran olduğu disiplini ve sürekli kendini geliştirmeye çalışmasının aksine çalışmayan, disiplin sahibi olmayan hiçbir oyuncuyu “sanatçı” olarak kabul etmez. Oyuncuyu sanatçı olarak kabul etmeyen Craig, Irving’den bahsederken “zanaatkarın sanatçıya dönüşmesi” yorumunda bulunarak hem ona olan hayranlığını dile getirir hem de bir oyuncuyu sanatçı ilan eder. (Esposti, 2015: 7)

“İşte <<sanatkar>> unvanının manası budur: hemcinslerinden daha fazla idrak eden, ve gördüklerinden fazlasını kaydedebilen adam. Bu sanatkarların içinde en aşağısı bile törenlerin sanatkarı, rüyaların yaratıcısı, vazifesi kendilerine yol gösteren ruhu – Hareket ruhunu – kutlamak olan resul değildi.” (Craig, 1946: 90)

“Irving, üstün kukla dediğim şeye bildiklerim içinde en yaklaşmış olandır.” (Aktaran: Candan, 2013: 19) diyerek, en somut örneği veren Craig, ustası olan Henry Irving’in oyunculuğa bakışından, kendini geliştirmesine ve oyunculuğu sadece söz söylemek üzerine kurmayan yapısına hayranlık duyar. Söylemiş olduğu bu söz ile birlikte, üstün kukla kavramı ile dile getirdiği fikrin, oyuncuların sahneyi terk etmesi değil, tıpkı Irving örneğinde olduğu gibi disiplinli ve yeni bir dil yaratarak aktörün farklı bir bakış açısına dönüşmesi olarak yorumlanabilir.

“Aynı zamanda unutmayınız ki, fikriyle tabiatini idare eden ideal aktöre en fazla yaklaşan Henri Irving olmuştur. Onu bize anlatan pek çok kitap vardır, fakat bütün o kitapların en iyisi onun kendi yüzüdür. Bulabileceğiniz bütün resimlerini fotoğraflarını, karakalemlerini alın, ve içindikileri okumaya çalışın. İlk bir maske bulursunuz, bunun manası son derece mühimdir. Zannedirim o yüze bakınca tabiatinde bulunabilecek zaafı dışarı vuruyor diyebilmenin güç olduğunu anlarsınız.” (Craig, 1946: 14)

Dünyada tiyatro sanatçısı yetişmedeki problemler, Craig’in bu noktaya odaklanmasına ve vizyonuna katkı sağlamasına neden olmuştur. Hem ses hem de hareket bütünlüğü gördüğü Irving’in oyunculuğunda ise üstün kuklanın bir prototipini bulduğuna inanır (Payne, 1987: 314). Irving’in oyunculuğunun Craig’e göre bir sanata dönüşmesi, disiplinli bir şekilde çalışıp, zamanlama ve prova edilmiş kesinliği ortaya çıkarmasıdır (Innes, 2010a: 16). 1930’da Irving üzerine yazdığı kitapta uzunca bir bölümü, onun vokal tarzına ve yürüyüşündeki tuhaflıklarına ayıran Craig, onun büyük bir sanatçı olduğunu dile getirir (Walton, 1983: 72, 73). On dokuzuncu yüzyıl oyuncuları arasında çalışmalarıyla Yunan düşüncesine sadık kalan Irving’in yürümekle kalmayıp dans ettiğini, sadece konuşmadığını ifade eden Craig, onun doğallığı ile birlikte yapay olduğunu dile getirir. (Innes, 2010a: 231) Japonya’nın

büyük aktörleri ile Irving arasında benzerlik kuran Craig, onlar kadar atletik olmadığını ama vücudunun en çevik kısmının yüzünde takındığı maskesi olduğunu vurgular (Innes, 2010a: 233).

“Diyebilirim ki Irving’in yüzü son birkaç asır tiyatrolarının takındığı insan yüzünün o raşeli ve gülünç ifadesiyle, yakın istikbalde insan yüzü yerine kullanılacak maskelerin arasında bir bağ halkasıydı.”
(Craig, 1946: 15)

Craig, Irving’i, bedeni üzerinde tam kontrol sahibi ve beyninin doğasına hükmedebilen ideal aktör olarak överken, Isadora Duncan’ı ise, doğal bir deha ve doğaya yakın olarak nitelendirir. Beynini kontrol edebilen ideal mekanizmayla, balenin kodlanmasına karşı duran ideal canlılığın varlığının, ideal oyuncuda var olması gerektiğinin altını çizer (Murphy, 2019: 375).

Edward Gordon Craig’in oyunculuk üzerine attığı fikirler döneminde birçok tepki ile karşılaşsa bile sahnede o güne kadar en önemli öge konumunda olan oyuncunun önceliğine bir karşı duruş olarak değerlendirilebilir. Oyuncunun, Craig’in istediği sahne diline diğer tüm ögeler gibi hizmet etmesi gerektiği ve tasarımın bir parçası olması gerektiği fikri ön plana çıkmakla birlikte, aslında oyuncunun artık kendini ileri taşıması gerçeğini de vurguladığı söylenebilir. Yüzyıllardır aynı sistemle yerinde sayan oyunculuğun, taklitten öte, “sanat” olabilmesi için bir öneri getiren Craig, daha disiplinli, bedeninde tam bir kontrole sahip, her oyunda değişen bir performans sergilemeyen ve egosunu bir kenara bırakan bir oyuncu talep eder. Yönetmeni, tiyatronun tek sanatçısı ve yaratıcısı ilan ettiği düşünüldüğünde, oyuncunun yönetmene tamamen uyumlu olması ve onun yönelimlerinden çıkmaması, Craig’in düşüncelerinden yola çıkarak, akla oyuncunun iple yönetilen bir kukla olacağı gibi bir ima doğurabilir. Ancak tiyatrosuna baktığımızda teatral tüm ögelerdeki kesinliği, oyuncudan da talep eden Craig’in, tasarımsal tiyatro düşüncesinin içinde her ögenin eşit olması gerektiği ve birbirlerine hizmet etmelerini savunduğu görülür. O, hareketten beslenen bir tiyatroda tüm ögelerin uyum içinde bir dil oluşturmasını ister ve gerçekliğin sahnede canlandırılmasına karşı durarak, sahnedeki tek canlı öge olan insanın bu dile simgesel jestleriyle katılması görüşünü benimser. Bu bağlamda Craig’in üstün kukla düşüncesi, oyuncuyu yıllardır bulunduğu yerinde sayan bir

durumdan ileriye taşımak ve disiplinli, doğayı taklit etmeyen ve bedenine hakim bir insan istemesi üzerinden yorumlanmalıdır. Craig'in fikirleri sürekli olarak bir gelişme halinde olmakla birlikte uygulamadaki eksiklikleri bu düşüncelerini tam olarak tanımlama şansı vermemektedir. Craig'in fikirlerinin yorumlanabilmeye açık olması aynı zamanda modern tiyatro için önemli bir rol oynar. Gerek oyunculuk üzerine gerekse sahneye getirdiği yenilikler birçok önemli isme ilham kaynağı olur.

“Brecht ile Craig arasında ilginç bir ilişki vardır - Craig ince ince bir orman resmi boyamaktansa onu anıştırarak bir simgenin kullanılmasından yanaydı, böyle yapmasının nedeni gereksiz bilgilerin daha önemli şeyler pahasına dikkatlerimizi oyaladığını fark etmesiydi. Brecht bu katılığı aldı, yalnızca sahne görünümüne değil oyuncunun yaptığı işe ve izleyicinin davranışına da uyguladı.”
(Brook, 1990: 95)

Önemli tiyatro kuramcısı Meyerhold'un “biyomekanik” oyunculuk yaklaşımını, bir bakıma Craig'in “üstün kukla” düşüncesinin geliştirilmiş bir formu olarak düşünmek mümkündür.

“Onun bu düşüncelerini, Rusya'da Vsevolod Meyerhold, ilk dönemlerinde uygulamaya geçirmiş ve buna “üsluplaştırılmış (stilize edilmiş) oyunculuk” demiş, daha ileriki yıllarda da buradan biyo-mekanik oyunculuk estetiğini türetmiştir. Üsluplaştırma ilk kez simgeciler tarafından kullanılmıştır.” (Nutku, 2001: 123)

Gerek alışlagelen tiyatro düşüncesinin dar kalıpları, gerekse yaşadığı dönemin imkanları doğrultusunda kendi kuramını hayata geçirme konusunda istediklerini yapmakta güçlük çeken Craig'in tüm hayalleri, esin kaynağı olduğu birçok tiyatro sanatçısı tarafından gerçekleştirilir.

İKİNCİ BÖLÜM

2. CRAIG'İN TİYATRO DÜŞÜNCESİNİN ROBERT WILSON OYUNLARINA YANSIMASI

2.1. ROBERT WILSON

2.1.1. Hayatı

1941'de Waco, Teksas'da doğan Robert Wilson'ın annesi yetimhanede yetişmiş, soğuk bir kadın, babası ise işinde iyi bir avukattır. Baylor Üniversitesi'nde, ciddi anlamda kekemelik problemi yaşamasına rağmen Çocuk Tiyatrosu Programlarına devam eden Wilson, 17 yaşındayken tanıştığı dans hocası Byrd Hoffman sayesinde kekemelik probleminden kurtulur. Teksas Üniversitesi'nde İşletme bölümünü okurken tiyatroyla iletişimini koparmaz ve zeka özürlü çocuklarla çalışmalara başlar. 1962'de sanata olan ilgisinin ağır basmasıyla okulu bırakıp New York'a giden Wilson, Brooklyn'de Pratt Enstitüsü'nde iç mimari eğiti alır. Bu süreçte bazı öğrenci oyunlarına katılmakla beraber dans ve performanslar için dekor tasarlar. Okuma özürlü ve beyin hasarlı çocuklara terapistik yapmakla birlikte hastanelerde tiyatro programı koordinatörlüğünü yürütür. 1964 yılında Amerikalı soyut dışavurumcu sanatçı George McNail ile 1966 yılında okuldan mezun olduktan sonra ise Arizona'da mimar Paolo Soleri ile çalışmalar gerçekleştirir. Bir sinir krizi ile birlikte intihara teşebbüs etmesi sonucu birkaç ay klinikte tedavi gören Wilson, 1968 yılında ise dans hocasının adını verdiği Byrd Hoffman School of Byrds'ü kurarak çalışmalarına başlar. (Birkiye, 2007: 218, 219)

1968 yılında sağır ve dilsiz olan Raymond Andrews'i evlat edinir. Andrews'le kelimeler üzerinden iletişim kuramayan Wilson, çizimler üzerinden iletişim kurar ve Andrews'in jestleri ve iletişim şekllinden yola çıkarak The School of Byrds üyeleriyle birlikte çalışmalar yapar. The King of Spain (İspanya Kralı), The Life and Times of Sigmund Freud (Sigmund Freud'un Hayatı ve Zamanı), Deafman Glance (Sağır Adamın Bakışı) oyunlarını sahneler. Raymon Andrews'in resimlerinden yola çıkarak sahnelediği bu oyunla birlikte Avrupa'da tanınmaya başlar. 1972 yılında KA

MOUNTAIN AND GUARDenia (Ka Dağı ve Gardenya Terası) adlı oyunu İran'daki Şiraz festivalinde yedi günlük bir gösterim olarak sahneler. 1973 yılında otistik Christopher Knowles ile tanışır ve dili görsel olarak algılayarak kelimelere farklı yaklaşan Knowles, Wilson'ın sonraki oyunlarında metne yaklaşımını değiştirir. A Letter for Queen Victoria (Kraliçe Victoria İçin Mektup) oyunu ile birlikte oyunda sözcüklere yer verir (Doğrusoy, 2019: 94). Wilson'ın tiyatroya bakışında bu iki ismin etkisi oldukça önemli bir yer tutar. On bir yaşındaki sağır ve dilsiz siyahi Raymond Andrews ile otistik Christopher Knowles, onun çalışmalarına yön vererek algı farklılıkları teorisini ortaya çıkarmasını sağlamıştır. (Bradby-Williams, 1988: 229)

“Wilson, sağır dilsiz adamın, sesleri, titreşim formları ya da “içsel izlenimler” biçiminde algıladığını ve resimsel imgeler şeklinde düşündüğünü fark etti. Aynı biçimde diğeri de, sözcüklerin, işitsel biçimlerinden hareketle, geleneksel anlamlarından bağımsız “grafik” bir mantık geliştiriyordu.” (Innes, 2010b: 271)

Wilson, en önemli yapımlarından birini ise müzisyen Philip Glass ile gerçekleştirerek “Einstein Kumsalda” oyununu sahneler. Oyun, Avignon Festivali'nde prömiyer yaptıktan sonra Avrupa ve Amerika'da sahnelenir. Ancak bir milyon dolarlık yapım maliyetini çıkaramadığı için, Wilson'ı zarara uğratar. Amerika'da deneysel oyunlara destek verilmediği düşüncesiyle üretimini Avrupa'da sürdürmeye başlar. Fransa ve Almanya'da oyunlar sahnelemeye devam eden Wilson, 1981 yılında bir atölye çalışması ile “CIVIL warS: a tree is best measured when it is down” (İç Savaşlar: ağaç en iyi yerde yatarken ölçülür) oyunu üzerine taslağını oluşturur ve onun için bu oyun sanat hayatında merkezi bir yer edinir (Birkiye, 2007: 221-223). Heiner Müller ile ilk defa bir araya gelerek birbirlerinin yaratıcı fikirlerinden ilham alırlar. Müller'in Hamlet Makinesi oyunu amatör bir öğrenci grubuyla New York Üniversitesi'nde sahnelenir (Bradby-Williams, 1988: 255). Müller aynı zamanda İkinci Dünya Savaşı ve Doğu Almanya'da edindiği deneyimlerle Wilson'ın bakış açılarını değiştirmede akıl hocalığı üstlenir (Shevtsova, 2007: 31). Wilson'ın tiyatro düşüncesinde, aldığı resim ve mimarlık eğitimi ile birlikte kekemelik problemini çözen dans hocası Byrd Hoffman'ın, sessiz ve içe dönük annesinin, Raymond Andrews ve Christopher Knowles'in, birlikte çalıştığı Philip Glass ve Heiner Müller'in etkileri oldukça fazladır. (Doğrusoy, 2019: 94, 95). Günümüzün önde gelen tiyatro

sanatçılarından biri olan Wilson, hala aktif bir şekilde oyunlar yönetmeye, görsel sanatlar ile ilgili sergiler açmaya ve tasarımlar yapmaya devam etmektedir.

2.1.2. Tiyatro Düşüncesi

Wilson, “*Sanatta aslolanın içerik değil biçim olduğu*” (Özdemir, 1993: 50) düşüncesinden yola çıkarak 1960’larda Amerika’da tekrar alevlenen ve birçok sanat dalıyla yapılan atölyelerde, biçimin baskın hale gelmesi sonucu ortaya çıkan “yeni biçimselcilik” akımının en önemli temsilcilerinden biridir (Özdemir, 1993: 50). Yönetmen kişiliğinin yanı sıra dansçı, oyun yazarı, oyuncu, ressam, heykeltıraş, ses, ışık ve dekor tasarımcısı, koreograf, iç mimar, pedagog ve terapisttir. Bugüne kadar yüzden fazla prodüksiyon gerçekleştiren Wilson, genellikle metne dayalı olmayan oyunlarında, herhangi bir hikaye anlatımına ya da karakterlerin psikolojik durumlarına önem vermez. O, soyut bir anlatıma dayalı, görsel bir dilin sözcüklerden daha fazla önem kazandığı ve imgelerin ön planda olduğu düşsel bir tiyatro ortaya koyar (Birkiye, 2007: 217, 218). Seyirciyi farklı bir deneyime sokan ve alışlagelmiş tiyatro anlayışından çok farklı bir tiyatrodur onun tiyatrosu. The Guardian yazarı John O’Mahony, Wilson’dan şu şekilde söz eder:

“Çekemeyenler tarafından şarlatan diye dışlanan, hayranları tarafından ise hayalperest olarak yüceltilen Wilson, dünyanın en yenilikçi tiyatro yönetmenlerinden biridir. Ve 20. yüzyıl deneysel panteonunda Meyerhold, Grotowski, Brook ve Pina Bausch gibi devlerin yanında yer alır. 30 yıldır tiyatroyu dahiyane imgelerle şekillendirirken, natüralizmin söze bağlı tiranlığının karşısında tutarlı ve görkemli bir argüman sunmuştur. Wilson tiyatroda sadece bir üslup değil, ama tamamen yeni bir dramatik söz dağarcığı yaratmıştır.” (Aktaran: Birkiye, 2007: 217)

Elizabeth Wright, “Postmodern Brecht” adlı kitabında Wilson’dan şöyle söz eder:

“Wilson’ın yapıtı resim, mimari ve dans üzerine kuruludur ve bu sanatları birleştirerek çeşitli biçimsel yapılar üretir. Senaryo yazarı,

yönetmen, sahne tasarımcısı ve oyuncu olarak çalışır ve neredeyse on iki saate varan ve bazen gece boyunca katılınması amaçlanan oyunlarının eşsiz süreleri sayesinde, teatral olaya kökten bir değişim getirir.” (Wright, 1998: 108)

Robert Wilson, tiyatrosuna kattığı birçok yenilikçi bakış açısını, hayatına giren insanlardan aldığı ilhamla ortaya çıkarmıştır. Evlatlık olarak sahiplendiği Raymond Andrews’ın sağır bir insan olarak dünyaya bakış açısı ve iletişim farklılıkları, onun “Deafman Gance” (Sağır Adamın Bakışı) (1970) gibi bir oyun ortaya çıkarmasına neden olarak, kelimelerin yerine imgelerin üzerine yoğunlaşmasını sağlar. Wilson daha sonra oyunlarında söze yer verse de onu bu noktada etkileyen isim otistik hastalığı bulunan Christopher Knowles’tir. Onun yazılarından büyük bir ilham alan Wilson, herhangi bir düzeltme yapmaksızın bu yazıları bir şiir ve sanat eseri olarak görür (Bennett, 2009: 4).

Wilson’ın hem Raymond Andrews’te hem de Christopher Knowles’ta gördüğü şey bir engel değil, farklı bir algılama biçimidir. Bu algılama biçimi dilbilimsel bir koşullanmanın dışındadır ve ona göre her ikisi de dünyaya eşsiz bir pencereden bakar. Wilson 1992’de katıldığı bir konferansta, Raymond’ın görmediği şeyleri fark edebildiğini çünkü kendisinin sözcüklere odaklandığını dile getirir (Wilcox, 1994: 214). Knowles sayesinde de kelimelere daha fazla ilgi duymaya başladığını belirten Wilson, onun yaptığı her şeyin bizim alışık olmadığımız tarzda bir anlam ifade ettiğini dile getirir (Wilcox, 1994: 217). “*Otistik Knowles’in, konuşulan dili, iletişim amacı dışında kullanması, yönetmene dildeki seslerin müziksel anlatım değerini öne çıkartma düşüncesini verdi.*” (Candan, 2013: 179). Hemşirelerin ve terapistlerin Knowles’i “düzeltmeye” çalışmalarına rağmen Wilson, bilinen kelimeleri parçalayıp onlardan yeni bir kelime ve dil ortaya çıkarmasına hayran kalır (Bennett, 2009: 34).

“Örneğin Katmandu sözcüğü. Son Cat (Kedi), sonra Cat-man-ru (Kedi-Adam-Ru). Sonra Fat-man-ru (Şişman-adam-ru), sonra da Fat man (Şişman adam)... olacak. sözcükler gerçekten canlıydı. Sürekli büyüyor ve değişiyordu... tıpkı – üç boyutlu olarak – bütün yönlere dağılan moleküller gibi.” (Aktaran: Innes, 2010b: 271)

Wilson'ın tiyatrosu, marjinal insanların farklılıklarını kabul eder ve onları düzeltmeye çalışmaz. Çalışmalarının tedavi edici olmadığını dile getiren Wilson, toplumun reddettiği insanlarla çalışmayı tercih ederken, onları düzeltmek yerine sahnenin kattığı özgürlüğe çok seslilik getirmek ister (Bennett, 2009: 4).

“Wilson'un düşüncesine göre herkes iki farklı düzeyde görür ve işitir. “Dış ekran” dediği düzeyde dış dünyanın olayları izlenir. Buna karşılık bir de “iç ekran” vardır. Burada düşler etkin olur. Kör ve sağır kimselerin algıları, “iç ekran” düzeyinde açıktır. Yönetmenin ağır hareketlerle ve esnetilmiş zaman içinde gerçekleştirdiği görüntü ve eylemler, izleyicinin her iki düzeydeki algılarının örtüşmesine olanak verir. Normal algının ötesinde bir izlemenin, kişileri “trans” benzeri bir ruhsal duruma sokması söz konusudur. Oyun süresince salona giriş ve çıkışların engellenmemesi, sıkıntı etmenini ortadan kaldırır.” (Candan, 2013: 179)

Wilson, 1960'larda New York'ta gördüğü birçok sanattan etkilenmiş olmasına rağmen, tiyatro için aynı şey söylenemez. O dönem yapılan tiyatrodan nefret ettiğini belirten Wilson, biçimci olduğunu kabul eder ve herkes minimalizme doğru giderken kendisinin “Stalin” ve “Deadman Glance” gibi görkemli oyunlar yaptığını dile getirir. (Bennett, 2009: 15) Burada önemli olan nokta ise Wilson'ın aldığı resim, mimarlık eğitimlerinin yanı sıra hayatına giren bazı insanlarla birlikte yaptığı çalışmaların, onun çok yönlü bir sanatçı olmasında önemli bir yer teşkil ettiği söylenebilir. Wilson, Andrews ve Knowles ile tanışmasıyla hem metne hem de dile farklı bakış açıları getirebilmiş ve yaptığı çalışmalarla bu fikirleri daha da geliştirmiştir. Wilson'ın 17 yaşına kadar yaşadığı kekemelik problemi ve annesinin soğuk bir kadın olması (Birkiye, 2007: 218, 219), onun “sessizlik” ile yaşadığı ilk deneyimleri olarak değerlendirilebilir. Sonraki yıllarında otizm hastası çocuklarla geçirdiği dönemlerde ise tiyatro estetiğinin yavaş yavaş şekillendiği ve Andrews ile kurduğu bağ ile “sessizlik” üzerine düşünceleri gelişmekle birlikte görsel bir dil yaratmada da ustalaştığı görülür.

“Beckett Wilson’un sessizliğini “konuşan sessizlik” diye tanımlar. Sözü yetmediği yerde Wilson’ın imgeleri konuşur. “ (Birkiye, 2007: 225)

Christopher Knowles ile tanışması ilk sözlü oyunlarını çıkarması bakımından dönüm noktası olmakla beraber Heinner Müller ile tanışması da tiyatro düşüncesinin şekillenmesinde önemli bir yer tutar. Müller’in dili, geleneksel bir tiyatro dili değildir. Wilson kendi görselliği ile oluşturduğu sahne diliyle, Müller’in metnini birleştirerek oyunlarına karmaşıklık katacak bir katman sağlar (Bennett, 2009: 6).

“Wilson’un kendi tiyatrosunun da temel özelliği sözlerle sahneleme arasındaki uyumsuzluktur zaten. Bu uyumsuzluk, Müller’in karşıt metinleri bir arada kullanma ve diyalogu parçalama tekniğiyle paralellik gösteriyordu.” (Innes, 2010b: 274)

Wilson oyunlarında dil, anlamından çok ses olarak öne çıkar. Seyircilerin dili anlamlandırmaya çalışması gerekli olmamakla beraber, kullandığı metinler sahne görüntülerine hizmet eder. Müller, Wilson’ın bir metinden anlam ya da bilgi almaya çalışmamasını takdir eder ve metnin kendi kendini gösterebilecek bir unsur olarak desteğe ihtiyacı olmadığını dile getirir (Bennett, 2009: 21, 22). Aynı zamanda dilin hayal gücünün bariyeri olduğunu dile getiren Wilson, oyunlarında genellikle tüm teatral öğelerin anlamlarını yok eder. *“Dolayısıyla o, sözcüklerle mantıksal bağlantılar kurmamıza engel olur.” (Birkiye, 2007: 225)*

“Wilson’ın kendi oyun metinleri ya dilsel parçacıklardan ya da farklı biçimde yapılandırılmış, değişime uğratılmış söz ve ses gruplarından oluşur. Bu dilsel parçacıklar televizyon programları, sinema ya da reklam filmleri, başka oyunların metinleri, orada burada duyulmuş sözlerden alınan parçaları içerebilir. Değişime uğratılmış söz ve ses grupları ise genelde uyak veya müzikal ritim bazında yapılandırılmış olup anlamlarından çok fiziksel ve fonetik nitelikleri önem taşır.” (Ünal, 2004: 136)

Wilson’ın oyunlarında, klasik tiyatro yapısında olduğu gibi bir giriş, gelişme ve sonuç bölümüne rastlanmaz. Karışık bir yapıyla yaklaşılacak metnin parçalı bir yapıda olduğu ve bir konudan başka bir konuya atlanıldığı görülür. İlk çalışmalarında

özellikle Knowles'in ses kayıtlarını dinleyen Wilson, sesin ritminin farkına varır ve replik tekrarlarını buradan yola çıkarak oyunlarına yerleştirmesi ile birlikte dilde ortaya çıkan sese öncelik verir. Çalışmalarını opera ağırlıklı yapmasının en büyük nedeni budur (Özdemir, 1993: 52,53).

“... Wilson dili parçalar. Devam eden bir dialog yerine, bölük pörçük cümleler verir. Altlarında birçok öykü yatabilir, ama bunlar başlamadan biterler. Dolayısıyla o, sözcüklerle mantıksal bağlar kurmamıza engel olur.” (Birkiye, 2007: 225)

20. yüzyılda Meyerhold, Grotowski, Craig, Artaud gibi önemli tiyatro insanları, tiyatrodaki yeni arayışlara girişmişler ve tiyatronun özüne dönmeye çalışmışlardır. Bu arayışların neticesinde diğer isimler gibi Wilson da, tiyatrodaki metnin diğer öğelerden daha önemli olmadığına altını çizer. Soyut bir sahne tasarımı ve kusursuz ayarlanmış ışık, ses olarak ele alınan metin, yavaş-sessiz hareketler, oyuncuların donukluğu ile kendi tiyatrosunu yaratır.

Wilson'ın tiyatrosunda tıpkı rüyalarda olduğu gibi imgeler, şekiller ve eylemler kendini gösterir, kaybolur ve başka bir şekil olarak geri döner. Oyunları rüyalar kadar bağımsız ve anlaşılmazdır (Bennett, 2009: 7). Wilson'a göre seyirci bu deneyimden imgeleri seçer ve alır. Bunları istediği şekilde yorumlar. Wilson, eserlerine koyduğu imgelerin amaçlarını bilse de, yorumlayanın bu deneyimi yaşayan seyirci olmasını ister. Bunun için de Wilson oyunlarında şu soruyu sorar: *“Bu nedir?”* (Demirkol, 2013: 3).

“Tiyatrom, çoğu zaman formal bir tiyatrodur. Yoruma yönelik bir tiyatro değil. Yorumun, yönetmenin, yazarın veya oyuncunun sorumlu olduğu bir bütün olduğuna inanmıyorum... İzleyicinin çıkardığı anlam, yorumdur.” (Aktaran: Kalkan Kocabay, 2011: 175)

Heiner Müller, Wilson'ın asla bir yorumda bulunmadan metne, görüntüye ve sese kendi özgürlüklerini verdiğini ve onları lekelemediğini dile getirir (Bennett, 2009: 23). O genel olarak sezgileriyle çalışmaktadır ve bunu dile getirirken işinde bilinçli olmadığını ifade eder (Shevtsova, 2007: 41).

“Shakespeare gibi büyük yaratıcılar için de aynı durumun geçerli olduğuna inanır, “Shakespeare’in ne yazdığını anladığını sanmıyorum. (...) Yapıtlar insandan daha büyük” der. 1991’de Paris’teki bir sergisi dolayısıyla Umberto Eco ile yaptığı söyleşide “Benim bir sanatçı olarak sorumluluğum, yaratmaktır, yorumlamak değil” diyen sanatçı, yorumun seyirciye ait olduğunu düşünür.”
(Candan, 2013: 184)

Birçok yönetmen tarafından altı çizilen yorumlama algısını kırmaya yönelen Wilson, yorumlayanın seyirci olması konusunda oyunlarını inşa ederek seyircilerin kendi görsel ve işitsel deneyimlerinden anlamlar çıkarmasının yollarını arar. Hislerin kelimelerle yeterince iyi ifade edilemediğini dile getiren Wilson, tek bir anlamın olamayacağını ve sayısız yorumlamanın olduğunu söyler (Shevtsova, 2007: 70).

“Wilson tiyatrosunda izleyici dille farklı ilişkiler kurar. Dilin ne olduğunu, nasıl kullanıldığını, nasıl anlam üretildiğini, iletişimin nasıl kurulduğunu, kurulmadığını, ne noktada ve ne zaman kırılma yaşandığını, dil ve düşünce, dil ve bilinç, dil ve kimlik ilişkisini, yazılı ve sözlü dille, vücut dili ilişkisini, dilin nasıl ortak toplumsal bir anlaşmanın ürünü olduğu sorularını sorar.” (Birkiye, 2007: 224, 225)

Wilson, ilk dönem oyunlarında kendisinin kurduğu Byrd Hoffman School of Byrds kumpanyasından amatör oyuncularla çalışmıştır. İmgelem, teatral tüm unsurlarda olduğu gibi oyunculukta da önemli bir yer tutar. Herhangi bir ekolün kısıtlamasına tabii olmadan, hareket ve diksiyon üzerinden çalışmalarını sürdüren Wilson, oyuncularıyla birlikte kendilerine ait özel hareket türleri keşfederek bilinen tüm estetik algılardan farklı, özgür bir dil yaratmaktadır (Ünal, 2004: 129). Wilson daha sonra profesyonellerle çalışmış olsa da avantaj ve dezavantajlar her iki grup için geçerlidir. Profesyonellerin bakış açısıyla Wilson’ın tasarım planı arasında bazı sorunlar oluşur. Özellikle profesyoneller rollerini karakterize etme ve üzerine düşünme eğilimdedirler (Bennett, 2009: 27). Craig’in oyuncularla yaşadığı iletişimsizlik problemlerini, Wilson’ın da yaşadığı görülür. Ortak noktaları olarak değerlendirebileceğimiz oyuncuların hareket ve jestlerine odaklanan ve tasarımın bir

parçası olarak değerlendirilen kişiliksiz oyunculuk modeli, profesyonellerin ilk anda bu bakış açısına adapte olmalarını zorlaştırır.

“Wilson oyuncularını bilinen araçlar ve yöntemlerle okunamayan bir kinesiğe teşvik etti. Bunu varolan biçimlerle ilişkisi olmayan hareket biçimlerinin geliştirilmesinde kullandı. Dans Wilson'ın Byrds ile gerçekleştirdiği prodüksiyonlarının belirleyici bir özelliği idi. Ancak burada “danstan kastedilen o zamana dek geleneksel olarak dansı belirleyen tarzlara uymayan adımlar, anlaşılmasız jestler ve özgün koreografik düzenlemelerden oluşan bir bütündür. (...) Bu yolla Wilson oyuncularına daha özgür bir ifade için fırsat sunarken seyirciye için de benzer biçimde özgür bir yorumlama alanı açmayı hedefler. Sahnedeki hareketi yorumlamaya elverişli hiçbir verili kültürel mantık olmadığından seyirci öznel olarak tepki vermek durumundadır.” (Ünal, 2004: 130)

17 yaşına kadar kekemelik sorunu çeken Wilson, dans hocası Byrd Hoffman sayesinde rahatlamayı ve enerji akışının serbest bırakmayı öğrenir ve kekemelik sorunundan kurtulur. Tanıştığı ilk sanatçı olan Byrd Hoffman'ın, Wilson'ın kariyerinde etkisi oldukça kuvvetlidir. İlk dönemlerinde dans ağırlıklı oyunlara yer verir ve çalışmalarında hareket, temel ilkesi haline gelir. Öyle ki bu hareket, ışık, renk, kostüm, ses, söz ve jest kadar tüm teatral unsurlara etki eder (Shevtsova, 2007: 1). Aynı zamanda Merce Cunningham'ın koreografilerinden ve onun kişiliksizliğinden etkilenen Wilson, çalışmalarının tamamında bu tarzı kullanır (Shevtsova, 2007: 17). Wilson'ın oyunlarında, Stanislavski metodundan yola çıkarak psikolojik göstergelere ya da Brecht'in ideolojik göstergelerine yer yoktur. Bu anlamda seyirci yorumlama açısından daha farklı bir görsellikle karşı karşıya olmakla birlikte, aksiyonlarda herhangi bir neden-sonuç ilişkisine de rastlamaz. Tüm bu unsurlardan arındırılan yapının içinde oyuncu, tüm kişiliksizliği ve donuk bir oyunculuk anlayışıyla tarafsız, mesleki ve sosyal bir belirti göstermeyen bir unsur olarak karşımıza çıkar. Wilson, jest ve mimiklerin minimum seviyede kullanıldığı oyunlarında genel olarak amatörlerle çalışmayı tercih eder ve seyirciye kurgulanmış yapay bir gerçeklik sunar (Ünal, 2004: 145). New York'ta bir istasyonda Freud'a benzettiği bir adamı oyununda oynatmaya ikna etmeye çalışan Wilson, Byrd ekibine bu şekilde tesadüfen bulunan ve kendi

kişilikleri dışında başka bir kişilik belirtisi göstermeyecek yaklaşık 30 kişiyi ekler (Shevtsova, 2007: 7).

Wilson, bir oyunun neden bu şekilde görüldüğüne dair net bir bilgi veremeyeceğini ama anlamaya çalışmak için yeterli zaman ayırırsak, muhtemelen bir mantığa oturacağını dile getirir (Wilcox, 1994: 202). Bir metin üzerinde çalışırken onu yorumlamaya kalkışmaz ve bu sayede seyirci veya oyuncu bu kelimeleri yorumlayıp yorumlamama seçeneğine sahip olur. Verdiği hareket ve sesler çerçevesinde oyuncunun ne düşündüğü ya da ne yaptığı ile ilgilenmez. Müller, onun görsel bir sanatçı olduğunu ve herhangi bir fikirden bahsetmesine gerek olmadığını belirtir (Bennett, 2009: 24). *“Wilson, bir sanat yapıtının anlaşıldığı an, öleceğini söyler.”* (Birkiye, 2007: 225).

Onun verdiği koreografik direktiflerin içinde psikolojik veya yorumlayıcı içerikler yer almaz ve ortaya çıkan görselin ya da sahnenin anlamını açıklamaz. Giriş çıkışları ve hareketleri, eylemin geçeceği bölgeye sabitleyen Wilson, zaman açısından oyunların uzunluğu ve hareket tekrarlarının fazlalığı açısından oyuncuya özgürlük payı verir (Bradby-Williams, 1988: 228, 229).

“Deafinan Glance'ın açılışındaki cinayet hem sessizlik içinde hem de görünür bir duygu belirtisi olmadan gerçekleştirilir. Annenin çocuklarını bıçaklarken bile hareketleri görünür biçimde kontrollü ve bu sırada yüzü ifadesizdir. Bu yolla eylem tüm duygusal ve psikolojik boyutlarından soyulmuş, donuk bir biçimde olarak sunulur. Bu Wilson'ın yapıtının bir karakteristiğidir. Dans, konuşma, ritüeller veya günlük etkinliklerin canlandırılması sırasındaki tüm performanslar büyük çoğunlukla ses tonu, yüz ifadesi, duraklamalar, bocalamalar ve küçük jestler gibi psikolojik derinlik göstergesi olan, karakterin fiziksel gösteriminin arkasında yatan bir öze işaret eden ayrıntılardan yoksundur.” (Ünal, 2004: 145)

Doğalcılığa karşı durmakla birlikte Wilson, yapay oyunculuğun da gerçekçi ve inandırıcı olması gerektiğini savunur. Rolün, gerçeğe dayanması gerektiğini düşünen Wilson, ne kadar yapay olunursa gerçeğe de o kadar yaklaşılabileceğini söyler.

Oyuncunun hareketlerinin bir alt metni sabitlemesiyle ilgilenmemekle birlikte alt metnin her gösterimde değişebileceğini de belirtir. Bu açıdan bakıldığında ise bu performanslar doğaçlama olarak görülebilir. 30 yıldır tiyatrodaki çalıştığını ve birçok oyuncuya katı bir şekilde ne yapması gerektiği söylenirken, kendisinin hiçbir oyuncuya ne düşüneceğine dair fikir vermediğini dile getirir (Shevtsova, 2007: 58, 59). Öyle ki büyükannesini A Letter for Queen Victoria oyununda Kraliçe Viktorya rolü için Paris'e çağıran Wilson, büyükannesinin sahnede ne söyleyeceğini sorduğunda, ona ilaçları hakkında kendisine söylediklerini söylemesini istemesi aslında sahnede oyuncunun söyledikleriyle değil, nasıl söylediğiyle ilgilendiğinin bir örneği olarak görülebilir (Bennett, 2009: 28).

“Sahnelemelerinde oyuncularından istediği metne bağlı bir karakter yaratmak değildir, tersine oyuncunun bedenini kesinlik kazanmış hareketler içinde belli noktalarda da özgürleştirebileceği koreografilerin kullanımına teslim etmesi beklenmektedir.”
(Şartekin, 2015: 62)

Wilson'ın oyunlarında oyuncu aynı zamanda bir imgeyi temsil etmektedir. Oyunlarında hayvan imgeleri, masal kahramanları ya da Freud, Einstein gibi önemli tarihsel figürler birer imge olarak yer alır (Ünal, 2004: 132). Dikkat çeken bir başka unsur ise öznenin parçalanması ve bölünmüşlüğüdür. Oyuncuların seslerinin sahne yerine salonun farklı yerlerine yerleştirilmiş hoparlörlerden gelmesi ve sahnede gerçekleşen aksiyonların ya da cansız nesnelere gelen seslerin yine aynı şekilde verilmesi ile ses ile özne bölünür. Bu parçalanmaya bir başka yaklaşım ise, beden üzerinden gerçekleşir. Hareketsiz duran bir oyuncunun, el ya da kollarının bağımsız bir şekilde hareketi ile beden ve uzuv arasındaki kopukluğun altı çizilir (Ünal, 2004: 143).

“Bir bütün olarak ele alınırsa oyunlarında kullanılan yapılaşdırma teknikleri izleyiciyi, nesnelere veya olayları bütünlüklü bir metnin parçaları olarak görmeye yöneltirken, bu tür araçlar da onların uzamsal, zamansal ya da psikolojik olarak süreksizliğini, parçalanmışlığını işaret eder. Süreksizlik göstergeleri Wilson'ın oyunlarındaki gelişimi zamansal olarak okuma

girişimlerini engeller. Sahnedeki olayların anlamlı ya da bir amaca yönelik bir sıralama oluşturduğunu varsayan izleyici bir imgeyi diğerine bağlamaya çalışır ve değişimlere ve sürekliliklere önem atfeder. Oysa bu türden bir öykü sunulmaz. Açıklanan aksiyonun, anlamlı bağlantıları olan zamansal bir zincir oluşturduğu düşüncesi ile seyirci, belirgin bir izleğin yokluğunda sahnedeki olayı başka yollardan anlatılaştırmanın, kavramsal bir uslamamanın peşindedir. Ancak Wilson'ın sahnelemesi tüm bu girişimleri sonuçsuz kılacak şekilde organize edilmiştir.” (Ünal, 2004: 143)

Wilson'ın ilginç yanlarından bir diğeri olarak karşımıza alışık olmadığımız bir ritim algısı çıkar. ‘Yavaşlık’ olarak ifade edilebilecek ritimde bir devinim söz konusudur. *“Hareketler izleyicilerin farkındalıklarını arttırmak, dikkatlerini yoğunlaştırmak ve bir düş niteliği kazandırmak amacıyla aşırı yavaşlatılmıştı.”* (Innes, 2010b: 272). Uzatılmış bir zaman diliminde gerçekleşen oyunlar, aynı zamanda Wilson'ın görsel sanatlara olan ilgisiyle de bağlantılıdır. Ağır hareketler ve devinim ile birlikte seyirci bir sanat galerisinde bir resme bakacak ve onu yorumlayacak zaman özgürlüğünü bulur. (Bennett, 2009: 29). Oyunlarında zamanın yavaş bir ritimde aktığı ile ilgili eleştirilere karşılık oyunlarının doğal bir zaman diliminde aktığını, çoğu tiyatro gibi hızlandırılmış bir zamanı kullanmaktansa, güneşin battığı, bulutların değiştiği doğal zamanı tercih ettiğini dile getirir. Böylece seyirciye düşünmesi ve meditasyon yapması için zaman tanıdığını ifade eder (Shevtsova, 2007: 56, 57). Oyunlarında gerçekleşen bu yavaşlık ve devinim ile seyirci, Wilson'ın imgelerine daha fazla yoğunlaşabilmektedir.

“Wilson'ın tiyatrosunda teatral kodların parçalanması, ışık, ses, dil, aksesuar gibi sahne unsurlarının tümünün farklı bir dil konuşmasına ve farklı öyküler anlatmasına neden olur. Bu parçalı yapı nedeniyle Wilson'ın gösterimlerinde, teatral araçlar arasındaki hiyerarşinin ortadan kalktığı görülür.” (Şartekin, 2015: 60,61)

Wilson, kendisinden farklı görüşlere sahip birçok insanla işbirlikleri yaparak tiyatro düşüncesini besler ve geliştirir. Onun yeni fikirlere açıklığı tiyatrosunda daha

fazla çeşitlilik sağlamakla birlikte karmaşıklığı da beraberinde getirir (Bennett, 2009: 7).

Wagner'in bütüncül sanat yapıtı (gesamtkunstwerk) fikrini, Wilson oyunlarında görmek mümkündür. Craig'in de böyle bir vizyonu yüklendiğini göz önüne alırsak, özellikle ilk oyunlarındaki başarısının altında, sahnedeki tüm unsurların eşit ve hiyerarşinin ortadan kalktığı söylenebilir. Wilson da tıpkı Craig gibi sahnede görselliğe önem vermekle birlikte yazılı metin yerine bir sahne dili yaratır.

“Robert Wilson, tiyatronun ‘bilinen’ anlatı kalıplarını “metin” merkezli olmayan çalışmalarıyla kırmıştır. Wilson, zaman ve uzam üzerine kurguladığı çalışmalarında seyirciye izlemenin dışında “düşünmek için alan” oluşturmayı tercih etmiştir. Sahnelemelerinde oyuncularından istediği metne bağlı bir karakter yaratmak değildir, tersine oyuncunun bedeninin kesinlik kazanmış hareketler içinde belli noktalarda da özgürleştirebileceği koreografilerin kullanımına teslim etmesi beklenmektedir. Oyunlarını baştan sona koreografin, yazarın, oyuncunun ve müzisyenin kendine ait bir dünya yaratabileceği bir görselliğe dayalı biçimde inşa etmektedir. Ve bu sayede seyircisi de ‘şimdi ve burada’ deneyimi yaşamaktadır.”
(Şartekin, 2015: 62)

Christopher Innes, Avant-Garde Tiyatro adlı kitabında Wilson'ın oyunlarını şöyle özetler:

“Oyunların yapıları, eylemin; seslerin, sözlerin ve hareketlerin mimari düzenlemesiyle oluşması anlamında müzikaldir. Bu yapı içinde imgeler, tematik motifleri oluşturmak için yeniden saptanır ve çeşitlendirilir. Bir düzeyde yürüyüşler ve imge seçimleri, otistik düşünce dizgelerinin dolaysız yansımasıdır. Bir başka düzeyde de, sunum, izleyiciyi, zihinsel özürülü sağır dilsizin bilinçaltıyla algıladığı nüanslar yelpazesine duyarlı hale getirecek şekilde tasarlanmıştır. Sahne, izleyicinin bilinç dışı fantezilerini harekete geçirecek düzeyde imgesel güce ulaşmış ‘normal dışı’ iç durumların göstericisi haline gelir ve Wilson otizmi, çağdaş yaşamın getirdiği

baskılara verilen ve gittikçe yaygınlaşan psikolojik bir tepki olarak görür.” (Innes, 2010b: 271)

Bu durumu ise Wilson şöyle örnekler:

“Daha fazla insan kendi içine kapanyor... Bunu herkesin bir araya toplandığı ve kimsenin birbirine bakmadığı metrolarda görebilirsiniz. Yaptıkları iletişimden çekilmektir. Bunu yapmak zorundalar çünkü çok fazla yük var... Aslında bu hayatta kalmanın bir yolu.” (Aktaran: Ünal, 2004: 128)

Geleneksel tiyatrolarda sahne görseli yazılı metne hizmet ederken, Wilson’ın tiyatro düşüncesinde uzamsal bir hikaye ilk ele aldığı başlıklardan biridir. Wilson, oyuncu, nesne ve görüntüleri yatay, dikey ya da çapraz geometrik bir çerçeveye yerleştirir. Bu anlamda da sahne mekanını tasarlayarak hem yönetmen hem de tasarımcı olarak değerlendirilse de birçok oyununda işbirliği yaptığı tasarımcılarla da çalışır. Ancak yine de ortaya çıkan son görüntüde söz sahibi kendisidir. Bir dönem birlikte çalıştıkları Stefan Brecht onun tiyatrosunun, yönetmen ya da sahne tasarımcısı tiyatrosu olduğu belirtir (Wilcox, 1994: 203, 204).

Görsel bir sanatçı olduğunu ve mekânsal olarak düşündüğünü dile getiren Wilson, yaptığı şeyin bir mimari düzenleme olduğunu ifade eder. Oyunlarında Cezanne tablolarından etkilendiğini ve onun klasik yapıyı ve kompozisyonu ortaya çıkarmak için formları sadeleştirmesi ve saf hale getirmesinin altını çizer. Sahne aynı zamanda ona zamansal bir olanak da sağlar ve mekanı ile zamanı ilişkilendirir (Shevtsova, 2007: 52, 53).

“Alceste”te, sahnenin arka kısmı toprak ve çimenle, ortası antik bir yolu andıracak şekilde taşlarla döşeli, ön tarafı asfaltla kaplıdır.” Böylelikle Wilson sadece uzamsal olarak değil, zamansal olarak da bölünmüş bir mekan yaratır. 1996 tarihli Persephone’de ise oyun alanı sade ancak baskın bir ışık tasarımı vasıtasıyla, aydınlık ve karanlık olarak çok keskin ve geçersiz bir biçimde ikiye bölünmüştür. Mitolojik dünya ile gerçek dünya, yeryüzü ve yeraltı, yaşam ve ölüm

bu bölünmüş mekanca eğretilenirken, geçmiş ve bugün arasındaki zamansal bölünmeye de işaret eder.” (Ünal, 2004: 141, 142)

Tıpkı Craig gibi görselliği ve mimariyi ön planda tutan Wilson, imgelerini sahnesine yerleştirir ve sahnede uzama önem verir. Seyircinin ise bu imgelerden yola çıkarak onlarda çağrıştırdığı izlenimler, Wilson’ın tiyatrosunda dikkat çekici bir yöntem olarak görülür.

“Wilson imgelerini günlük hayatın her yerinden sahneye taşır, dergilerden, gazetelerden, müzelerden, kitaplardan, pop kültüründen, fotoğraflardan, provalardan, sokaktan, anılarından, arzu ve hayallerinden taşarak hepsi sahneden hayat bulur.”
(Birkiye, 2007: 228)

Wilson için ışık, ortaya çıkardığı görüntülerin en önemli parçası olarak dikkat çeker. Öyle ki birçok oyununda ışık, sahneyi aydınlatmaktan çok daha fazlasını yapar. Ortaya konulan muazzam görüntü için açı, renk, yoğunluk ve odaklama açısından hassaslık gerekir. Işık tasarımının önemi birçok yönetmenden daha derin bir anlayışa sahiptir ve tiyatro düşüncesinde önemli bir yer tutar. Wilson’ın oyuncularından David Warrilow, Wilson’ın ışığının üç boyutlu bir nesne gibi yer kapladığını, ağırlığının ve gücünün olduğunu belirterek saygıyı hak ettiğini ifade eder. (Bennett, 2009: 19, 20) Işık kullanımı, Craig’de olduğu gibi Wilson’ın oyunlarında da ilk dikkat çeken unsurlardan biridir ve atmosferi oluşturmada adeta Wilson’ın fırçaları gibidir. Wilson, ışığın rolünü şöyle açıklar:

“Işık tiyatronun en önemli bölümüdür. Her şeyi bir araya getirir ve her şey ona dayanır. Baştan beri ışığın nasıl gözüktüğüyle, ışık değiştiğinde objelerin de nasıl değiştiğiyle, ışığın nasıl uzam yarattığıyla, ışık değişince uzamın da değişmesiyle ilgileniyordum. Işık ne gördüğünüzü ve nasıl gördüğünüzü belirler. Eğer nasıl ışık yapacağınızı bilerseniz b..k’u altın gibi gösterebilirsiniz. Işıkla boyar, inşa eder ve bestelerim. Işık sihirli bir değnektir.” (Aktaran: Birkiye, 2007: 228)

Wilson için ışık, Appia'nın "ışığın oyuncu kadar aktif olması" düşüncesinden de ileri taşınır ve kendi başına bir oyuncuya dönüşür. Böylece ışık bir oyuncuya hizmet etmekten de fazlasını gerçekleştirir (Shevtsova, 2007: 64). Kral Lear oyuncularından Marianne Hoppe, Wilson'ın ışık kullanımı üzerinden şu sözleri söyler:

"... Ben kariyerime Deutsches Theatre'da Max Reinhard ile başladım. Yani yönetmen nedir bilirim. Wilson yönetmen değil, o bir ışık tasarımcısı. Wilson oyuncusu oradan oraya koşturur, çünkü ışık öyle değişecektir. Wilson sahnesinde, ışık oyuncuları yönetir."
(Birkiye, 2007: 229)

Görsellik ve tasarımın ön planda olduğu Wilson tiyatrosunda, sahnedeki tüm öğelerin birbirlerini desteklediği ve eşit bir konumda olduğu söylenebilir. Oyunlarında ışık, mimari bir düzenlemeye ve tanımlamaya yardımcı olmakla birlikte aktif bir rol oynar. Işığın kendi kanunlarının olduğunu; bir imge, alan ya da şekil yaratarak kendi başlarına var olabileceklerini belirten Wilson, sahneye sadece bir bardak süt koyarak ışığın onu nasıl aydınlatması gerekeceğine karar vererek onu bir oyuncu haline getirebileceğini iddia eder (Wilcox, 1994: 229, 230).

Wilson tiyatrosunu teatral tüm unsurların kendi içinde bağımsız bir biçimde birleştirdiği ve hepsine özgür alanlar tanıdığı bir tiyatro olarak tanımlayabiliriz. Metni parçalayarak dilin anlamına değil ortaya çıkan sese öncelik veren Wilson, bu parçalamayı diğer teatral unsurlara da yönelterek seyirciyi, oyunlarına yerleştirdiği imgelerle baş başa bırakır. Oyuncular metinle bir bağ kurmaz ve tekrarlara dayalı metinler ya da hareketler çerçevesinde kişiliksiz rol kişileri ortaya çıkar. Ancak Wilson, oyuncularını bu koreografiler çerçevesinde özgür bırakır. Görsel bir tiyatro olarak nitelendirebileceğimiz Wilson tiyatrosu, günümüzün temsil problemine farklı bir bakış açısı ile katkı sağlayarak, seyirciye daha önce deneyimlemediği bir tiyatro diliyle yaklaştığı oyunlar sunmakla birlikte onu yorumlayabilme fırsatı veren bir tiyatro olarak karşımıza çıkar.

2.2. ROBERT WILSON OYUNLARINDA CRAİG ETKİSİ⁴

Edward Gordon Craig ile Robert Wilson'ın tiyatroya bakış açıları ile birbirlerine yakın bir görüşte oldukları görülür. Craig'in, yönetmeni usta sanatçı olarak değerlendirerek her bir teatral unsurla ilgilenmesi gerektiği düşüncesi, Wilson'da net bir şekilde karşılığını bulur. Wilson da Craig gibi çok yönlüdür ve yönetmen olmanın yanı sıra, tasarımcı, oyuncu, koreograf, yazar gibi özellikleri ile ön planda yer alır. Wilson, oyunlarına bir ressam gibi yaklaşır ve tüm teatral öğeleri kendi içsel sezileriyle geometrik bir yapıda toparlar (Wilcox, 1994: 224).

Wilson, sahne aksiyonunu basitleştirerek bir saflık elde eder. Seyircinin hareket konusunda farkındalığını arttırmayı amaçlamakla birlikte aktörü nesneleştirir ve kişiliksizleştirir. Jestlerin, kesin ve net olabilmesi için sınırlandırıldığı oyunlarında dil kullanımı ise ses olarak ele alınır. Şekiller ve nesnelerin sembolik bir anlatım sunduğu oyunlarında, tekrarlar ve parçalara ayrılan sahneler kullanılarak, geleneksel bir anlatımdan uzaklaşır. Wilson, çağdaş tiyatrodaki sahnenin tüm teknik imkanlarının kullanılacağı bir gösterim ortaya çıkarır. Işık sadece zaman geçişini ifade etmek ya da yaratılan sembolik ortamlara bir gerçeklik kazandırmak için kullanılmaz; duyguları desteklemek ve psikolojik durumları harekete geçirmek için de kullanılır.

Wilson'ın tiyatrosunun genel etkisi senfoniktir ve Craig'in düşünceleriyle örtüşür; her iki sanatçı için önemli olan görsellik ve sembolizm düşüncesi doğal bir sahneleme anlayışının yerini alır. Işık ve soyut bir hareket düşüncesi, Craig'in düşüncelerinin temelini oluşturmaktadır. Birçok konuda ortak düşüncelere sahip olan bu tiyatro sanatçılarının çalışma yöntemi doğrudan karşılaştırılabilir (Innes, 2010a: 219, 220).

Craig, sahnelemelerinde oyuncuların söylediklerinden çok onların bedensel ifadeleriyle ilgilenirken, usta bir sanatçının metne ihtiyaç duymadan sanatın her dalını bütünsel bir biçime sokabileceğini savunur. Seyircilerin oyunu işitmek yerine görmeye geldiklerini düşünen Craig (Brockett, 2000: 509) bu anlamda metne ya da söylenene

⁴ Craig'in tiyatro düşüncesi üzerinden değerlendirilmek üzere Robert Wilson'ın video kayıtlarına ulaşabildiğim oyunları *The Black Rider: The Casting of the Magic Bullets* (1990), *The Fables of La Fontaine* (2004) ve *Shakespeare's Sonnets* (2009) oyunları üzerinden üstün kukla, dekor ve ışık kavramlarına değinilecektir.

değil görselliğe önem verir. Profesyonel oyuncularla çalıştığı metin ağırlıklı oyunlarda, metne dayalı ilerleyen oyunculuk anlayışı ile uyuşmamasına ve hayalindeki oyunları gerçekleştirememesine neden olur. Craig'in, ilk dönem oyunlarının başarısının amatörlerle çalışması ve hiçbir müdahale almadan fikirlerini sahneye aktarabilmesi olarak görülse de bir başka önemli nedeni metnin egemenliğinin daha az olduğu opera türünde oyunlar yönetmesi olduğu söylenebilir. Bu anlamda Wilson'ın da opera türünde ağırlıklı oyunlar yönettiğini düşündüğümüzde aynı noktada birleşmeleri ile birlikte bir noktada ayrıldıkları açıktır. Çocukken yaşadığı kekemelik problemi ile birlikte tiyatro hayatının ilk dönemlerinde tanıştığı sağır ve dilsiz Raymond Andrews ile otistik Christopher Knowles'in, onun sözcüklerle olan iletişimini güçlendirmesi nedeniyle Wilson'ı sahne dili yaratırken sadece tasarımla değil, sözcüklerle de bağ kurarken görürüz. Görselliğe önem vermesiyle birlikte metinlerin de farkında olan Wilson, Craig'den bu noktada ayrılır. Wilson, Craig'in fikirlerinden ilhamla onları yoğunlaştırıp daha dinamik bir hale getirir (Endo, 1997: 15, 16).

Craig'in en tartışmalı düşüncelerinden biri olarak değerlendirilebilecek üstün kukla düşüncesi ile maskeye verdiği önemin, oyuncunun egosuna ve psikolojik yapısından kaynaklı değişkenliğine bir alternatif arama yolu olarak ortaya çıktığı söylenebilir. Craig, sahnede öncelikle insan yerine kukla ya da cansız nesnelere görmek istediğini belirtse bile "insan" oyuncudan hiçbir zaman vazgeçmediği de açıklamalarında ortaya çıkar. Wilson, sahneden oyuncuyu çıkarmaz ancak sahnede oyuncuya yeni bir form yaratmanın yollarını bulmaya çalışır. Bunu da beyaz makyajlar ya da maskelerle, koreografik hareketlerin ve bedensel formların bozulmasıyla ve seslerle gerçekleştirmeyi amaçladığı görülür. Craig'in üstün kukla düşüncesi Wilson'ın oyunlarında form bulur.

2.2.1. Oyunculuk

Wilson'ın tiyatrosunda, oyuncuya alternatif bir üslup veya stil arayışı hakim olmakla beraber, sahnede psikolojik derinliği olmayan donuk bir oyunculuk tarzı görülür. Gerek maske kullanımı, gerekse maskeyi andıracak yoğun makyaj ile Craig'in geçmişteki hayallerini canlandıran Wilson da oyuncuyu sahnenin tasarımsal bir unsuru

olarak görür. Wilson'ın oyuncularını, bir koreografi eşliğinde sembolik jestler kullanarak dans eder. Ancak bu dans daha çok belli bir çizgi üzerine kurulmuş doğaçlamayı andıran bir yapıda görülür. Hem Craig hem de Wilson, oyunculuk noktasında da doğalcılığa karşı duran ve psikolojik derinliği reddeden bir bakış açısına sahiptirler. Gerçeği taklit etmeye karşı duran her iki isim de tiyatrosunu yapay bir gerçekliğe, görselliğin altını çizdikleri bir sahne görüntüsüne doğru yöneltir. Bununla ilgili olarak Wilson, tiyatronun tamamen yapay olduğunu, bu şekilde kabul etmediğimiz takdirde ise bir yalan olduğunu ifade eder (Shevtsova, 2007: 58).

Her ikisi de çalışmalarına amatörlerle başlar ve sonrasında profesyonel oyuncularla çalışmalarına devam ederler. Bu anlamda ortak bir noktaları olmasına rağmen Craig'in bu anlamda fikirlerini uygulamada başarısız olduğu görülür. Wilson ise oyuncudan, hareketlerini birebir şekilde taklit etmelerini ister ve profesyonellerle çalıştığında onların yaptıkları hareketleri düşünme eğiliminde olmalarından dolayı bazı zorluklarla karşılaşır. Tüm bunlarla birlikte Wilson, Craig kadar katı değildir ve herkesle çalışmak onun için engel değil aksine tetikleyici bir güçtür. Kurduğu, Byrd Hoffman School of Byrds ve The Watermill Center'daki çok yönlü çalışmaları, onun farklı disiplinlere olan açıklığının bir göstergesidir (Bennett, 2009: 27, 28).

Wilson, birçok farklı fikri alarak kendi düşüncesi doğrultusunda sentezleyebilen bir tiyatro insanı olarak karşımıza çıkar. Sanatının farklılığı ve gücü aslında kekemelik gibi bir sorundan ya da Andrews ve Knowles ile yaptığı çalışmaları iyi sentezleyip yeni bir dil aramasından da anlaşılabilir. Alcestis'in kostüm tasarımcısı John Conklin, Wilson'ın kuklalarla çalışan bir diktatör olmadığını; oyuncuya biçim verdiğini ama onlar için de ciddi bir özgürlük alanı bıraktığını ifade ederken, Wilson ise en iyi çözümün insanın kendisiyle çelişmesi olduğunu ve farklı insanları dinlemenin yeni fikirler bulmaya yardımcı olacağını dile getirir (Wilcow, 1994: 200). Isabelle Huppert ise, Wilson'ın oyunu şekillendirdiğini ama kendisinin istediği gibi oynamasını sağladığını söyler (Shevtsova, 2007: 59). Craig'in sahnelemede tek kişinin fikirleri doğrultusunda ilerlemenin başarıya ulaştıracağı düşüncesinden dolayı işbirliği yapmaktaki geri duruşu, fikirlerini uygulama noktasında eksik kalmasına sebep olur. Ayrıca hem anlaşması güç bir insan olmasından hem de dönemin oyunculuk anlayışının bu katılığa adapte olmasındaki sorunlardan Craig'in genel olarak yazarak düşüncelerini ifade ettiği görülür. Bu çerçeveden bakıldığında ise uygulamadaki

eksiklik Craig'in fikirlerinin yorumlanabilmesine zemin hazırlar. Wilson, Craig'in oyuncuya dair görüşlerinden etkilenerek oyuncuya yeni bir üslup ve stil kazandırmaya çalışırken, sahnelediği oyunlardaki oyunculuk stilleri, üstün kukla düşüncesinin, Wilson'ın düşünceleriyle harmanlanarak günümüze uyarlanmış ve geliştirilmiş bir varyasyonu olduğu söylenebilir.

Wilson'ın oyuncularını bir nevi kukla gibi bir mekanizmaya sahip olduğu izlenimi yaratır. Oyunlarda mekanik bir oyunculuk stili ile ilgili teknoloji çağında yaşadıklarını ve bu çağda makineyi yenebilmeleri için tek şanslarının mekanik olmaları gerektiğini söyler ve ne kadar mekanik olunursa o kadar özgür olunacağına inanmaktadır (Shevtsova, 2007: 59).

Black Rider ve Shakespeare's Sonnets oyunlarında karşımıza yüzlerinde maskeyi andıran makyaj bulunan, ifadeleri donuk ya da yapay olarak nitelendirilebilecek karakterler çıkar. Oyuncuların mimikleri abartılıdır ancak yine de



Şekil 7- Robert Wilson, Black Rider makyaj örneği
(<https://www.youtube.com/watch?v=lbQkzAbCjio&t=1154s>)

bu abartı genelde sert geçişlerle birkaç farklı ifadeyle sınırlandırılır. Bu da aslında maske takmış ya da birkaç tane maskesi olan karakterlerle bizi doğal olmayan bir stilde karşı karşıya bırakarak, gerçeği taklit etmeyen sembolik bir anlatım sunar.

Wilson oyunlarında oyuncuların stilize yavaş hareketleri ve beyaza boyanmış yüzleri, Craig'in üstün kukla ve maskelerinin çeşitleri olduğunu bize gösterir. Görsellik ön plandadır ve Craig'in sahne tasarımı çizimleriyle ilişkilendirilebilir. Tüm bu görsel benzerlikler, farklı kültürel geçmişlere sahip bu iki tasarımcı kökenli yönetmen arasında dikkat çekicidir (Endo, 1997: 13). Black Rider oyununda büyük boyutlarda kuş maskeleri takmış oyuncular ile birlikte bazı hayvanların postlarını

taşıyan oyuncular yer alır. Wilson, tıpkı Craig gibi oyuncuyu görsel bir materyal olarak kullanmakla beraber tasarımının bir parçası haline getirir. Bu anlamda maske, kuvvetli bir anlatım aracı olarak sahnede yerini alır. İnsan figürünü ortadan kaldırıp psikolojik detayları bir kenara bırakarak performansı mekânsal yapıda bütünleştirmeyi tercih eden Wilson, oyuncunun sesi, hareketi, bedeni üzerinden mekanda yaşayan unsurdan çok mekanı oluşturan unsurlar yaratır. (Wilcox, 1994: 237) Maskelere verdiği önem, *The Fables of La Fontaine* oyununda çok daha göze çarpıcıdır. Oyunda birçok hayvan karakteri büyük maskelerle canlandırılır ve sembolik jestler ile anlam güçlendirilir.



Şekil 8- *The Fables of La Fontaine* oyununda maske kullanımı (<http://www.robertwilson.com/les-fables-de-la-fontaine>)

Wilson'ın yapımlarında birçok farklı türde maske ile karşılaşmak mümkündür. Saç stilleri ya da oyuncuların yayılan uzaklık hissi de maske görevi görür. Oyuncunun psikolojik dünyasını uzak tutmak için ışık, kostüm gibi unsurlarla aktarılan duygular da yine aynı şekilde maskelenmiş olur (Shevtsova, 2007: 60). İncelenen üç oyunda, oyuncuların maskeye benzer nitelikte yapılmış makyajlarına ek olarak saç stillerinin de ifadeyi güçlendirdiği görülür. Bu anlamda bakıldığında maske kullanımına verdiği önem açısından Craig'in düşünceleriyle ilişkilendirilebilir. Ayrıca *The Fables of La Fontaine* oyununda sivrisinek karakterinin kullanmış olduğu maske tül ve çorap gibi basit bir malzemeyle yapılarak gereken görsel etkiyi sağlamayı başarır. Wilson'ın oyunları genel olarak maliyetli prodüksiyonlar olarak değerlendirilebilir ancak sivrisinekte kullanmış olduğu basit bir malzeme ile yarattığı görsel, Craig'in görsel etkiyi güçlendirebilecek maskeler için ekonomik yollar ararken

kullandığı naylon çoraplarla aynı bağlamda değerlendirilebilir. Craig, maddi imkansızlıklar ve teknoloji gibi gelişmelerin eksikliğinde ekonomik ve yaratıcı olmak zorunda kalarak bu tarz bir yönelime gitmiş olsa da Wilson'ın da en ekonomik yolla ve tasarımsal başarısını ortaya koyarak aynı etkiyi yarattığı gözlemlenir.

Craig'in tiyatro düşüncesinde tiyatronun geçmişinden faydalandığı söylenebilir. Tiyatronun ilk örneklerine yönelerek Antik Yunan trajedilerinde kullanılan mimari yapı, sembolik oyunculuk ve sadelik düşüncesi onun ortaya çıkarmak istediği düşüncelerine aracı olur. Ayrıca kendi stilini yaratmasında Cava kukla oyunları ile Japon Noh oyunlarının etkili olduğu görülür. İzlediği bir Japon Noh oyunu üzerine ilerleyen zamanlarda bu oyunlardan etkilendiğini dile getiren Craig, stilize oyunculuk ve maskeyle daha da yakından ilgilenmeye başlayarak ilk dönem oyunlarında maske kullanımına yer verir. Craig'in düşüncesinde hem Yunan tiyatrosunun hem de Noh oyunlarının ortak özelliği olan maske, oyuncunun duygusunu ve egosunu engelleyen bir unsur olarak yer alır. Amacı, tıpkı Antik Yunan Tiyatrosu'nda ya da Japon Noh oyunlarında olduğu gibi disiplinli ve iyi eğitilmiş oyuncuların Batılı bir formunu yaratmak olan Craig, Doğu ve Antik Yunan Tiyatrosu'ndan bu anlamda beslenir. (Innes, 2010a: 120-126)

Craig ile Wilson'ın bu bağlamda aynı noktada birleştikleri söylenebilir. Aynı dönemlerde yaşamış bu iki tiyatro sanatçısı, özellikle Doğu tiyatrosuna karşı ilgi duymakla birlikte tiyatro düşüncelerini bu anlayış üzerinden geliştirdikleri görülür. Maskeye ilgi duyduğunu dile getiren Wilson (Wilcox, 1994: 220), Craig ile bu anlamda da kesişir. Wilson oyunlarında maske kullanımını ile birlikte sembolik jestlerin ve hareketin iyi prova edilerek profesyonel oyuncular tarafından bedenlerinde mutlak bir kontrol sağladığı görülmektedir. Craig'in Antik Yunan Tiyatrosu ve Japon Noh oyunları üzerinden kendi fikirlerini geliştirerek batılı bir oyunculuk formu arayışını, Wilson'ın gerçekleştirdiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Wilson, Doğu tiyatrosundan etkilenmiş olsa da Craig'in buradan yola çıkarak ortaya attığı üstün kukla düşüncesinin birçok örneğini oyunlarında görmek mümkündür.

Wilson, Batı tiyatrosunun hala bir dilinin olmadığını ifade eder ve Japonya'daki Noh, Kabuki gibi türlere bakıldığında ortaya çıkan ses ya da anlatılan hikayeye ayrılan

zaman kadar harekete de fazlasıyla zaman harcadıklarını, beden yoluyla geliştirdikleri teatral bir dillerinin olduğunu dile getirir. (Shevtsova, 2007: 42, 43)

“Yüzyılda yazılmış bir Japon tiyatro oyununu çok daha zaman ötesi buluyorum. Çünkü üç yüzyıl önceki oyuncuların bugünkü tiyatro oyun biçiminin çağdaş psikoloji, edebiyat gibi birtakım ağırlıklarından kurtulmuş, jestlere ve davranışlara dayalı bir oyun tarzı vardı. Bu tarzın daha ölümsüz olduğunu düşünüyorum. Bugün bazı ülkelerde, örneğin, Japonya, Hindistan ve Filipinler”de var olan tiyatro insanın özüne ve gerçeğine daha çok yakınlaşıyor.”
(Aktaran: Kalkan Kocabay, 2003: 177)

Doğu tiyatrosunda dikkat çeken en önemli faktörlerden biri ise oyuncunun disiplindir. Craig’in özellikle vurguladığı disiplin kavramı Wilson’ın da önem verdiği unsurlardan biri olarak karşımıza çıkar. Almanya’da bir üniversitede, öğrencilere konsantrasyonu üst seviyelerde bulunan bir kule atlayıcısının bu konsantrasyona nasıl ulaştığını sorduğunu dile getiren Wilson, kuleyi tırmanmasından, trampene atlamasına kadar bedenini nasıl kontrol etmesi gerektiğini tüm detaylarıyla bildiği cevabını almıştır. Bu konuşmanın üzerine dansçı ve koreograf Suzushi Hanayagi’den Japon dansı sergilemesini rica ettiğinde, Hanayagi müthiş bir konsantrasyonla ve birkaç aksesuarla salon içerisinde hareketlerine yoğunlaşır (Kalkan Kocabay, 2003: 176,177). Bedeninde mutlak kontrol sağlayabilen ve bunu disipline edebilen bir oyuncu örneği, Craig’in talep ettiği oyuncu ile aynı noktada buluşur. Craig’in, disiplin vurgusu yapmakla birlikte özellikle beden hakimiyeti ve disiplin üzerinden çağın oyuncularının tembelliğinden şikayet ettiği görülür. Bu noktada ise Isadora Duncan ve Henry Irving akla gelir. Craig’in, bedenine hakim olan bu iki isme karşı her zaman büyük hayranlık duyduğu görülmekle birlikte, Irving’in üstün kuklaya en çok yaklaşan oyuncu olduğunu dile getirmesi (Candan, 2013: 19), onun prova edilmiş netlikte bedenine olan mutlak hakimiyeti ile birlikte yüzünü de bir maske olarak kullanabilecek bir disipline sahip olmasındandır (Innes, 2010a: 233). Wilson oyunlarında bedeni üzerinde mutlak bir hakimiyet kazanan iyi eğitilmiş oyuncuların, Craig’in hayalini kurduğu sembolik jestler ve hareketlerle oluşacak bir dili ortaya çıkardığı söylenebilir.

Wilson oyunlarında, sahnede hareket hiç bitmez. Craig'in tiyatro düşüncesinin merkezinde yer alan bu hareket ögesi, Wilson'ın oyunlarında teatral tüm unsurlarda hayat bulur. Pantomim sahneleri her oyunda önemli bir yer tutar ve koreografi tarzında mizansenler müzikle ve seslerle beslenerek, karakterlerin adımları ve yürüyüş bozukluklarına ritmik bir yapı oluşturmasıyla ortaya çıkan görüntü dansı andırır. Craig'in 1906 yılında kaleme aldığı "Study for Movement" (Hareket Çalışması) adlı yazıda kar fırtınasında savaşıyor bir adamdan yola çıkarak hem karın hem de insanın hareketlerinin gerçekliğinden bahseder. Ancak Craig, kar fırtınasını görmeden, oyuncunun sembolik jestlerle elementlere karşı savaşını göstermesinin daha iyi olacağını ve pantomime izin vermemizi vurgular (Walton, 1983: 116). Wilson'ın amacı, oyunlarına uyumlu bir jest dili oluşturabilmektir ve bunun için de provalarda oyunculara sunacağı taslakları çizerken bu düşünceyi göz önünde bulundurur.

Titizlikle çalıştığı oyunlarında dans unsuru önemli bir yer tutar. Wilson'ın oyunlarında nesnelere, ışığa kadar hiçbir teatral unsurun durağan olmadığı görülebilir (Shevtsova, 2007: 43-46). Craig'in diğer tiyatro türlerinden farklı olarak yeni sanat biçimi olarak kastettiği tiyatro sanatı hareket, aksiyon, danstan doğmuştur ve her öge bunu somutlaştırmalıdır (Innes, 2010a: 138).

"Bir oyunun hazırlanışında aklınız sahneyi düşünürken, o akıl derhal atlayıp oynanışa, harekete, sese geçsin. Daha hiçbir şey karar vermeyin, hemen bu cüz'ün başka bir kısmı hakkında başka bir düşünceye dönün atlayın. Bütün sahneden, bütün kostümden soyulmuş hareketi sadece hareket olarak düşünün. Adeta şahsız hareketini sahne üzerinde aklınızın gözüyle gördüğünüz hareketle mezcediniz; şimdi bütün renkleri bunun üstüne boşaltınız." (Craig, 1946: 33)

Wilson'ın "The Fables of La Fontaine" oyununda, sahnede gerçekleşen kovalamacada sahnenin önünde yer alan kurt ile sahnenin arkasında yer alan kuzu, sağa ve sola koşuşturarak hem bir koreografi hem de bir anlatım ortaya çıkarırlar. Sonunda kurt kuzuyu yakaladığında ışık kırmızı renge döner ve dekorun hareket etmesiyle son anı görmemiz engellenerek anlatımı güçlendirir. "Shakespeare's Sonnets" ya da "Black Rider" oyununda dikkat çeken pantomimi andıran sahnelerin

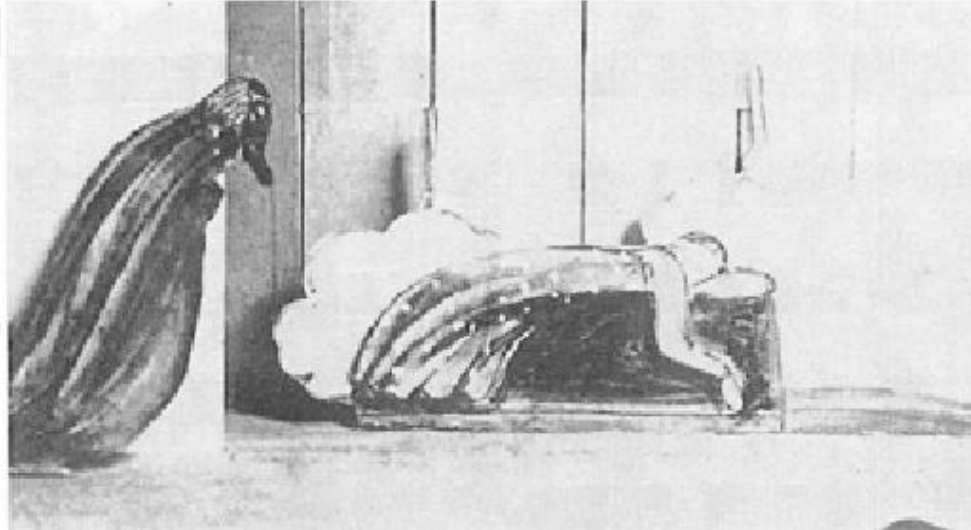
diğer teatral öğelerle birleştigi görülür. Wilson oyunlarının genelinde dans ve koreografinin ağırlığı tüm teatral öğelerde hissedilir. Shakespeare Sonnets oyununda bu dans ve koreografilerin daha fazla tercih edildiği söylenebilir. Birçok sahnede bestelenen soneler seslendirilirken danslarla karşılaşmakla beraber sahne geçişlerinde silüet halinde karşımıza çıkan oyuncular dekor değişimini koreografi ile gerçekleştirirler. Oyunlarının genelinde oyuncuların uzuvlarını kullanımları önemli noktalardan biri olarak dikkat çeker. Kolların havada ya da yanlarda kalması ve bu hareket biçimlerinin keskin bir şekilde gerçekleştirilmesi birer kukla izlenimi doğurarak üstün kukla düşüncesi ile bağdaştırılabilir. Silüet halinde görülen; ağır hareket eden ya da hareketsiz kalan oyuncuların formları da uzuvların kullanımıyla yine yapay bir görüntü sergileyerek kuklayı andıran bir görsel oluştururlar. Wilson oyunlarında, Craig'in maske vurgusu ile ortaya atmak istediği sembolik jestler, her oyuncunun oluşturduğu formlarda net bir biçimde ortaya çıkar. The Fables of La Fontaine oyununda "Veba ile Hasta Hayvanlar" sahnesinde birçok karakterin sembolik jestleri, ışık ve müziğin de etkileşimiyle güçlü bir etki uyandırır. Aynı sahnede eşeğin tiradında gerçekleşen koreografide adımlar ve beden formları dikkate değer bir anlatım sunar. Oyuncuların çıkardıkları sesler ile birlikte anlamı güçlü kılarak, jestlerini destekledikleri görülür. Black Rider oyununun açılışında dolaptan çıkan karakterlerin farklı bedensel formlara büründükleri ve kendine özgü adımlarının olduğu görülür. Oyunun birçok sahnesinde sembolik jestler dikkat çekmekle birlikte sesle ya da müzikle desteklenen bir koreografi düzeninde ilerlediği söylenebilir. Shakespeare Sonnets oyununda da sembolik jest kullanımı ön plandadır. Oyundan örnek vermek



Şekil 9- Shakespeare Sonnets - Bedensel form örneği
(<https://www.youtube.com/watch?v=qODEkVgJdOc&t=4967s>)

gerekirse, 129. sonenin sahnelendiđi bölümde şarkı söyleyen beyaz elbiseli üç oyuncunun kollarını yanlarda, havada ya da önde tutmaları ve bunun gibi farklı formlara girmeleri birer kuklayı andırır.

Moskova Sanat Tiyatrosu'nda Hamlet provaları devam ederken, ahşap gravürler ve kartonlara baskılar alarak oyunculara üstün kukla formlarında nasıl oynamaları gerektiđini gösteren Craig gibi, Wilson da prodüksiyonlarında sahne sahne çizimlerle ilerleyerek sahnelemesinin bir taslađını oluşturmakla birlikte sahnelerin nasıl görüneceđi ve neler olacađını da belirler. Wilson, zaman ve mekanda mimarinin nasıl görüldüđünü ve hikayenin nasıl anlatıldıđını görmek için bu çizimlerini kullandıđını dile getirir (Shevtsova, 2007: 42).



Şekil 10 - Craig'in model sahnesinde yer alan Siyah Figür örneđi (Innes, 2010a: 157)

Wilson, oyuncuları trans durumuna sokmak için provalarında adımları ve yürüyüşleri, her hareketlerinde saymalarını ister. Bunu yaparak, oyuncunun bedeninde bir zaman duygusu yaratmakla birlikte, bedensel rahatlamayı da oluşturarak trans bir hale bürünmesini sağlar. Bu çalışma tekniđi, performans biçimlendirme tekniđidir ve duygunun ortadan kalkmasına hizmet eder. (Shevtsova, 2007: 58)

‘‘Kukla- üstü, yaşamla yarışmayacak, onun ötesine geçecek. İdeali canlı, kanlı olmak deđil, trans durumunda bir beden olmaktır-o, yaşayan bir ruha soluk verirken ölüm benzeri bir güzellikle örtünecektir. Kukla-üstü ateşini artı, bencilliđi eksik olan oyuncudur;

ölümlülüğün dumanı ve buharı olmadan, tanrıların ve şeytanların ateşini taşıyandır.” (Aktaran: Dürüst, 2019, 30)

Wilson oyunlarında oyuncunun sembolik jest ve hareketleriyle sahnede psikolojik derinlikten uzak olan stili ile birlikte cansız nesnelere de yer alarak bu anlatıma katıldığı görülür. Black Rider oyununda ördek ya da kuş maketleri sahnede hareket eder ya da kuş bir ağacın üzerindeyken oyuncu tarafından vurularak öldürülür. The Fables of La Fontaine oyununda ise “Öküz Kadar Büyük Olmak İsteyen Kurbağa” sahnesinde insan oyuncunun canlandırdığı kurbağa rolü ile birlikte balon bir kurbağanın yer alması dikkat çekicidir. Dekorun yanından çıkan sivri bir sopa şişen balon kurbağaya doğru ilerleyerek onu patlatır ve sahnede cansız nesnelere bir anlatım ortaya çıkarır. Wilson, insan oyuncuyu devre dışı bırakarak, balon ya da maket kullanarak hareket yoluyla anlatım var eder ve bu durum Craig’in kinetik sahne düşüncesi ile ilişkilendirilebilir.

Craig, en başarılı çalışmalarını amatörlerle çalışmalarında gerçekleştirmiş ve amatörlerle gerçekleştirdiği oyunu için “(*The Masque of Love*), (belki de) sahnede yaptığım en iyi işti (...) ya da öyle sanıyorum.” (Aktaran: Braun, 2013: 95) demiştir. Wilson da Byrd Hoffman School of Byrds ekibinde amatör oyuncularla çalışır ve yaptığı atölyelerde belirli hareket kalıplarının ya da dans stillerinin dışında farklı bir hareket biçimi arayışına girerek kendi dillerini oluşturmaya çalışırlar (Ünal, 2004: 129).

Wilson’ın ise The Fables of La Fontaine oyununda çalıştığı Comédie Française oyuncularını titizlikle eğitilmiş ve donanımlı oyuncularlardır. Bu anlamda Wilson’ın istediği jest ve hareket taleplerini karşılayarak ona kolaylık sağlamışlardır (Shevtsova, 2007: 63). Wilson 1990 yılında sahnelediği When We Dead Awaken oyununun provalarında oyunculara belli bir süre ellerini kaldırmaları ya da dönmeleri gibi talimatlar verir (Wilcox, 1994: 242). Ancak Craig’in Vikingler oyununda, oyuncuların istediği hareket ve jestlere karşılık, oyuncuların Ibsen’in metinde yazdığı yönelimleri neden izlemediklerini sorması (Braun, 2013: 97) bulunduğu zor durumu açıklayabilir. Bu çerçeveden bakıldığında günümüz oyuncularının birçok farklı yönelim ya da akıma karşı daha açık olduğu görülür.

2.2.2. Dekor

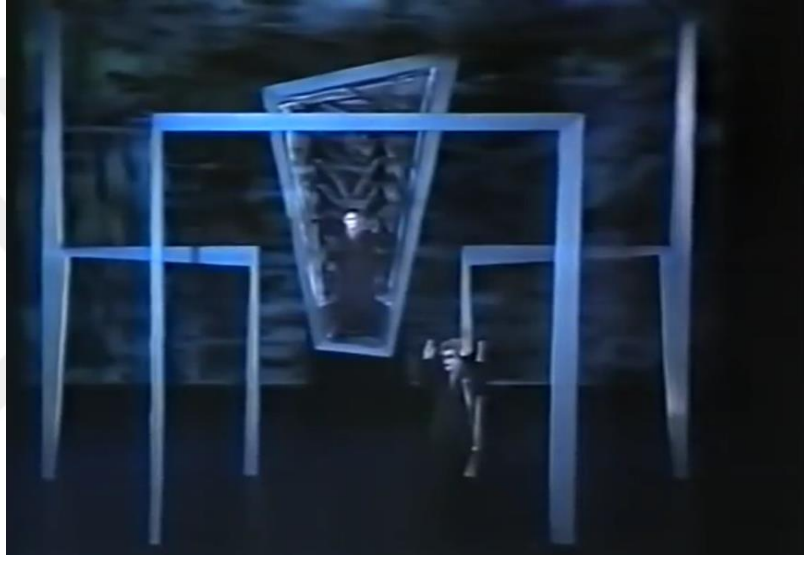
“Tiyatro sanatının (daha doğrusu şimdilik tiyatro işinin) eksiği şekildir. Yayılıyor, dolaşıyor, fakat şekli yok. Tiyatro işiyle güzel sanatlar arasındaki farkı yapan şey de işte bu. Şekli yok demek güzelliği yok demektir. Sanatta, şekil olmıyan yerde güzellik olamaz.” (Craig, 1946: 115)

Daha önce de sözünü ettiğimiz gibi tasarım ve mimari geçmişleri onların tiyatro görüşlerine yansımakla birlikte, sahnede bulunan her bir unsurun tasarımın bir parçası olarak sahnede yerini aldığı söylenebilir. Birlikte çalıştığı Tom Kamm ise Wilson’ın yaptığı üç temel şeyin olduğunu, sahne mekanının çok klasik bir halini kullanarak arka duvar, zemin ve içindeki öğeleri kullandığını söylemektedir. (Wilcox, 1994: 204) Craig ise tüm mekanlar için kullanılabilir bir sahne tasarımı arayışında en sade parçalara yönelir. Işıkla destekleyeceği bu parçalar ise zemin, duvarlar ve tavadır (Innes, 2010a: 176). Wilson’ın da Craig gibi mekanı ifade edebilmek için gerçeğin kopyasını tasarlamak yerine sahnede sadeleşmeye gittiği görülmektedir.

Wilson’ın, tiyatro sanatçısına oyunun her alanıyla ilgilenmesinin dışında tiyatroyu baştan tasarlayabilecek bir mimar kadar donanımlı olmasını isteyen Craig’in taleplerini karşıladığı görülür. Oyunlarında hem tasarımcı hem de yönetmen olarak yer alan Wilson’ın, başka tasarımcılarla işbirliği içinde olduğu görülsede de kontrolü elinde tutarak yönetmenden daha fazlasını temsil eder (Wilcox, 1994: 204). Bu çerçeveden bakıldığında Wilson, *“Biçimciliğiyle 20. yüzyıl sahne estetiğinin temelini oluşturan görüşleriyle önem kazanan Edward Gordon Craig’in teorilerinden de etkilenmiştir.”* (Özdemir, 1993: 51).

The Fables of La Fontaine oyununda daha önce bahsedildiği üzere sade bir sahne tasarımı ile karşılaşırız. Gri yan duvarlar ile bir fonun yer aldığı tasarım soyut bir anlatım sunarak, Craig’in sahne tasarımı düşünceleriyle örtüştüğü söylenebilir. Shakespeare Sonnets oyununda The Fables of La Fontaine oyununda olduğu gibi bir tasarım sunmakla birlikte oyunun bazı sahnelerinde geometrik çizgilerden oluşan bir dekorla karşılaşırız. Black Rider oyununda ise geometrik yapıda bir dekor tasarımıyla karşılaşırız. Aynı şekilde soyut bir anlatımın tercih edildiği oyunda sembolik tasarımlar dikkat çeker. Oyunun başlarında karşımıza çıkan iki sandalye ve masa

devasa boyuttayken, oyunun ilerleyen sahnelerinde gittikçe daha da küçüldüğü görülür. Bu sembolik anlatım açısından Craig'in düşünceleriyle ortak noktada buluşmalar da Craig'in tasarımlarında yapısı bozulmuş mobilyalara rastlanmadığı söylenebilir. Craig'in daha çok mimari yapılar üzerinde durarak, dev sütunlar, basamaklar, engebeli bir zemin gibi tasarımlar üzerinde yoğunlaştığı çizimlerinde görülmektedir. Dido ve Aeneas oyununda art arda dizilmiş tablolar kullanmaya başlayan Craig (Candan, 2013: 16), sonraki oyunu The Masque of Love'da da boyalı bir sahne yerine açık gri tuvallerden oluşan üç duvar ile gri bir perde kullanır. (Craig, 1968: 136)



Şekil 11- Black Rider- Geometrik tasarım
(<https://www.youtube.com/watch?v=lbQkzAbCjio&t=1211s>)

Craig'in tasarladığı hareketli pano düşüncesinin, onun hareket merkezli tiyatrosunun en önemli buluşlarından biri olduğu söylenebilir. Bu anlamda bakıldığında hayalini kurduğu tiyatroyu gerçekleştirecek ve kinetik bir sahne inşa ederek sahnede devingen bir yapı sağlayacaktır.

“Craig'in etkisi ağırlıklı olarak, tiyatroyu daha çok görsel biçimde algıladığı için tasarımda hissedildi. O, seyircinin bir oyunu işitmekten çok görmeye geldiğini düşünmekteydi. Onun kendi çizimleri, doğrusal açılar ve paralellik üzerine takıntısına işaret etmektedir. Bununla birlikte, en büyük özelliği, yükseltmeler ve görkemlilik anlayışıdır. Şüphesiz Craig'in en gözde projesi hareketli sahne olarak bilinmektedir. Hayatının büyük bir bölümünde

perdelerle denemelere girdi. Bütün derdi, oyuncuya ve ışığa uygun, görünmeden hareket edebilen bir sahne yaratmaktı.” (Eryılmaz, 2010: 55)

Wilson oyunlarında kinetik bir yapı dikkati çeker. Kullandığı hareketli panolarla birlikte hareket eden nesnelere ya da araçlarla karşılaşırız. Black Rider oyununun açılışında bir dolap yatay bir pozisyondan dikey pozisyona geçer ve sahne üzerinde hareketini sürdürür. Bir başka örnek ise dekorların sahneye giriş ve çıkışlarda, seyircilerin gözlerinin önünde gerçekleşen değişimidir. Bu değişimlerde ağaçlar ya da sandalye, masa gibi dekorların sahnede yukarı aşağı yönlü değişimleri görülür. Aynı zamanda Wilson’ın sahne zemininde geometrik çizgiler tasarlayarak oyuncuların bu çizgiler üzerinde performanslarını gerçekleştirmeleri, sahne zeminini kullanması açısından önemlidir. Craig, sahnelediği oyunlarda genel olarak geometrik yapıda bir koreografi ortaya çıkarırken (Braun, 2013: 94), Wilson bu geometrik çizgileri sahnede belirleyerek hareket alanını sahne zemininde gösterir ve tasarımıyla oyuncuyu harekete yöneltir. Kinetik bir sahne anlayışının hakim olduğu Black Rider oyununda Wilson, hareketli panolara da yer verir. Fonda yer alan panolar açılıp kapanarak hem sahne değişimine hem de perspektif oluşumuna hizmet ettiği söylenebilir.

Shakespeare Sonnets oyununda hareketli pano düşüncesi belirgin bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Hareketli panoların mekanı belirlemekle birlikte, geometrik



*Şekil 12- Shakespeare Sonnets oyunundan dekor örneği
(<http://www.robertwilson.com/shakespeares-sonnets>)*

yapıların oluşumunda da etkili olduğu söylenebilir. Kinetik sahne düşüncesine hizmet eden panolar, oyuncularla etkileşime girerek bir anlatım zenginliği oluştururlar. Perinin hareketli panolara yaptığı hareketle duvarın hareket etmesi ya da panonun oyuncuları sıkıştırması buna örnek olarak verilebilir. Ayrıca birçok sahnenin panoların yükselip alçalmasıyla sona erdiği görülür. Bunun dışında sahnede kullanılan birçok dekor tekerlekli ve sahneye girip çıkması seyircilerin gözlerinin önünde gerçekleşir. Craig'in hayalini kurduğu bu düşünce, Shakespeare Sonnets oyununda net bir biçimde ortaya çıkar.

The Fables of La Fontaine oyununda ise Wilson, hareketli pano kullanımına sıklıkla yer verir. Oyunun açılışında ilk dikkat çeken detay hareketli panolar olur ve karşımıza çıkan iki dev panonun sahnenin arkasından ayrılarak yan duvarlara dönüşmesine tanık oluruz. 2 tane yan ve 1 tane arkada yer alan hareketli panolar, mekanı belirlemede ve diğer öğelerle birleşerek anlatımın bir parçası haline gelir.

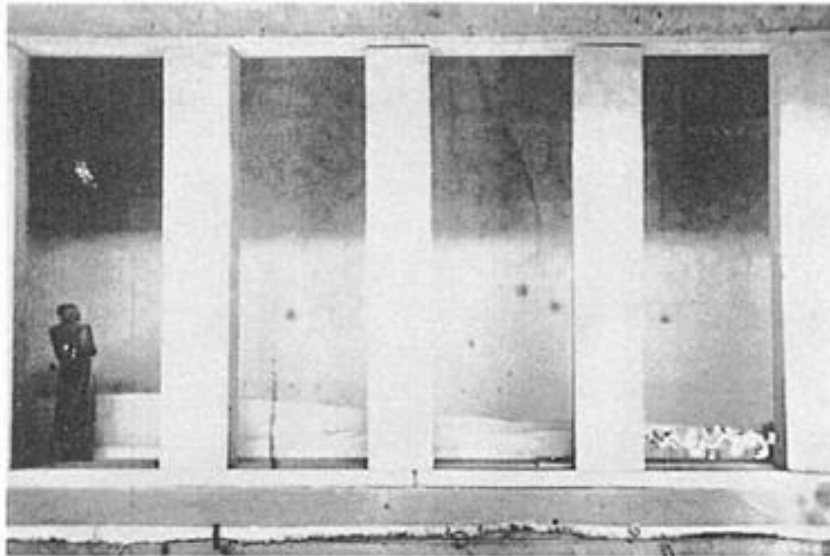


Şekil 13- The Fables of La Fontaine – Hareketli panolar
(<https://www.youtube.com/watch?v=yVxDBojxnKA&t=1572s>)

Örnek vermek gerekirse, “Kurt ve Kuzu” sahnesinin sonunda Kurt, Kuzuyu yakalayıp yiyeceği esnada hareketli pano devreye girerek karakterlerin önüne geçer. Pano sahnenin yarısına kadar ilerleyip durduğunda La Fontaine sahneye girer ve pano artık onun için yeni bir mekan oluşturur. Diğer oyunlara göre çok daha sade bir tasarıma sahip olmakla birlikte, sembolik bir dil bu oyununda da geçerlidir. Oyunda dikkat çeken önemli sahnelerden biri ise “Meşe ve Kamış” sahnesidir. Oyuncunun yer almadığı bu sahnede fonda meşe ağacını temsil eden bir gölge ile sahnenin zemininden

çıkılmış, kamışı temsil eden bir plastik parçasının sembolik bir anlatımıyla karşılaşırız. Rüzgara karşı savaşan bu iki bitki hareket halindedir ve bu hareket çerçevesinde ışık ve müzikle beslenerek bir sahne dili oluştururlar. Craig'in dekorun oyuncular için sadece bir fon olmaması ve oyuna hizmet ederken seyirciyle bağ kurabilmesi düşüncesi bu sahnede gözle görülür şekilde gerçekleşmektedir.

Craig ile Wilson'ın dekor tasarımında kullandıkları tonların da birbirlerine benzer olduğu görülür. Craig, oyunlarında mimari bir yapı ve gri tonlarında panolar kullanırken (Craig, 1968: 136), Wilson'ın da ağırlıklı olarak gri tonlarını ve hareket edebilen devasa boyutlarda panolarla çalıştığını görürüz. Birçok anlamda benzerlikleri olmasına rağmen "Ulyse'nin Yoldaşları" sahnesi, Craig'in Hamlet oyunu için hazırladığı tasarımlara benzemesi açısından oldukça önemlidir. Hamlet oyununda hareketli panoların, her sahne için farklı bir düzenlemesi üzerinde çalışan Craig, oyuncunun bilincinin uzamsal bir temsilini aramaktadır. (Innes, 2010a: 164) Hamlet oyunu Craig'in hareketli pano fikrini ilk uygulayacağı oyun olmakla birlikte, sahne geçişleri üzerine çalışmaları ve oyuna hizmet eden bir öge olması açısından onun için öneminin büyük olduğunu söylemek yanlış olmaz. Bu anlamda birçok tasarım yapan Craig'in hazırladığı tasarımlardan biri, benzerlik açısından Wilson'ın tasarımlarının eskitilmiş bir versiyonu gibi olduğu söylenebilir.



Şekil 14- Hamlet oyunu için hazırladığı tasarımlardan biri (Innes, 2010a: 167)

Hem Craig hem de Wilson'ın büyük ve gösterişli dekorlarla anıtsal bir izlenim yarattıkları görülür. Craig, tasarladığı panolarla ağır gibi görünen dekoru hareket

ettirerek şekillendirmeye çalışır. Wilson ise hareket eden sütunları ve duvarları ile sahnesini hareketli bir hale getirmeyi amaçlar. (Shevtsova, 2007: 54) Hareket düşüncesi her iki tiyatro sanatçısının da merkezinde yer aldığından tiyatroya yönelik arayışlarının da hep bu çerçevede olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Günümüzde hem oyuncuların hem de seyircilerin alışık olduğu bu durum, Craig için o kadar kolay olmamıştır. Onun tasarımsal dehası, çağının önde gelen isimleriyle çalışma imkanları doğurmuş olsa bile Craig'in aykırı tasarımsal düşünceleri ve doğalcılığa karşı duruşu onu birçok sanat ortamında anlaşılmasız bir hale getirdiği görülür. Bunun en iyi örneklerinden birini ise Özdemir Nutku şöyle ifade eder:

“Almanya’da Otway’in Venice Preserved oyunu için Craig’in hazırladığı dekorları inceleyen Brahm, “Kapı nerede?” diye sorunca Craig, “Kapı yok: yalnızca giriş çıkış için bir yer var,” diye yanıtlamıştır bu soruyu.” (Nutku, 1963: 101)

Craig, hayatının uzunca bir döneminde tasarımını geliştirmek için çalıştığı ve deneyler yaptığı hareketli pano düşüncesi, dönemin teknolojik imkanlarının yetersizliği sebebiyle başarılı bir şekilde hayata geçememiştir. Günümüzde teknolojik gelişmelerle birlikte dekorun hareket etmesi çok daha pratik bir hal almakla birlikte, sahne sanatları her anlamda Craig'in tüm düşüncelerine karşılık vermekten öteye geçer. Sonuç olarak baktığımızda, hem Craig hem de Wilson'ın kinetik sahne düşüncesi üzerinden fikirlerinin örtüştüğü ve Craig'in ortaya attığı hareketli pano fikrinin Wilson oyunlarında hayat bulduğu görülmektedir.

2.2.3. Işık

Craig için ışık, ruh hallerini ifade edebilmenin bir aracı olarak sembolik olmakla birlikte hayal ettiği renge ve atmosfere sokabilmesi açısından oldukça önemli bir yere sahiptir. Öyle ki, tiyatrosuna “ışık tiyatrosu” demek dahi mümkündür. Işığın ve gölgenin sahneye plastik bir biçim ve renk vermesi ve gerçeği taklit eden bir görünümünden atmosferik ruhsal bir görünüme dönüşmesinin yollarını arar. Daha önce almış olduğu resim ve gravür eğitimlerinin ışıklandırma ve gölge kullanımı üzerinde etkileri olmakla birlikte ışığa gösterdiği ilgi kadar gölge kullanımına da ilgi gösterdiği

görülür. Bu anlamda Robert Wilson ile ışık kullanımı açısından birçok ortak noktaya rastlamak mümkündür. Görmemize ve duymamıza yardımcı olduğu için en önemli unsurun ışık olduğunu ve ışık olmadan bir mekanın olamayacağını dile getiren Wilson (Shevtsova, 2007: 63) ile ışığın sahne ile olan ilişkisini kalem ve kağıt ya da keman ve yaya benzeten (Walton, 1983: 126) Craig'ın ışığa verdikleri önem ortadadır. Her iki tiyatro insanının da görsel bir tiyatro yarattıkları düşünüldüğünde ışığın, tuvallerini boyadıkları fırça kadar mühim bir yere sahip olduğu söylenebilir.

Wilson oyunlarında ışığın devinimi önemli bir yer tutar. Wilson için dans olgusu, tüm teatral öğelere etki yapmaktadır. Öyle ki, onun eşi benzeri olmayan bir ışık tasarımcısı olmasında hareketli ışık kullanmasının etkisi büyüktür (Shevtsova, 2007: 43, 46). Black Rider oyununda açılıştan itibaren ışığın sahnedeki tüm öğelerle bir bütün oluşturmakla birlikte oyuncu, dekor ya da sesle etkileşim halinde olduğu görülür. Oyuncunun herhangi bir jesti, dekorun hareketi ya da sahnedeki herhangi bir nesnenin görünümü titizlikle çalışılmış bir ışık tasarımının sonucudur. The Fables of La Fontaine oyununda aynı etkiyi görmek mümkündür. Oyunun her sahnesi kendi içinde muazzam tabloları oluşturur ve Wilson bu tabloları ışığıyla ustaca renklendirir. Shakespeare Sonnets oyununun genelinde sonelerin bestelendiği görülmektedir ve ışığın, şarkıların ruh hallerine göre devingen bir hal alarak atmosferi oluşturmada en önemli unsurlardan biri olduğu söylenebilir. Işık, sahnenin birçok bölümünde farklı alanlar yaratmakla birlikte ses ya da duruma göre değişir. Her detayı mükemmel bir şekilde çalışılmış bu üç oyunun öne çıkan en dikkat çekici öğesi ışıktır.

Işığın sesle olan etkileşimi oldukça önemlidir. Herhangi bir sesin ışığın dönüşümünde tetikleyici olduğu ve sahnede gerçekleşen renk değişimlerinin sembolik bir anlatımı kuvvetlendirdiği görülür. Craig de ilk oyunu olan Dido ve Aeneas'ta ışıkla müziği koordine bir hale getirir ve birbirlerine uyumlu bir şekilde yükselip alçalırlar. (Innes, 2010a: 46)

Hem Craig hem de Wilson'ın tiyatrosunda, sembolik jestlerle kişiliksizleştirilmiş oyuncuların nesnelere dönüştüğü ve dekorun geometrik çizgilerle belirlenmiş, gerçekçi olmayan yapısında ışık tüm bu atmosferi sağlamada en önemli unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Onlar gerçeği taklit etmezler ancak tiyatrolarının merkezinde hareketi barındırarak genel bir koreografi oluştururlar. Bu koreografi tüm

teatral öğelere yansır ve genel bir sahne dili oluşturur. İkisinin de sahnede en saf ve sadeleştirilmiş bir tasarım anlayışını benimsedikleri söylenebilir. Wilson'ın oyunlarında ise ilk olarak dikkat çeken görsellik ve ışığın etkileyici bir biçimde kullanılmasıdır. Oyunlarının iyi prova edilerek nesnelere ya da oyuncuların durduğu açılarda milimetrik bir şekilde belirlendiğini görülür. Oyunlarda genel olarak kasvetli bir atmosfer söz konusudur ve ışık loş bir ortam sağlamakla birlikte Wilson'ın vurgulamak istediği bölümlerde yoğunlaşır. Craig'in oyunlarında inşa ettiği kasvetli yapı açısından Wilson'la ışık tasarımı konusunda aynı noktada buluştukları söylenebilir. Craig, bir ressamın boyalarını kullanarak tuvaline verdiği etkiyi, sahnede ışığı kullanarak yapılabileceğini dile getirir. (Walton, 1983: 126) Wilson'ın oyunlarında bu etki net bir biçimde ortaya çıkar. Craig'in ise ışık konusunda bir deha olduğu oyunlarına yapılan eleştirilerde görülmektedir. Örnek vermek gerekirse Dido ve Aeneas oyunundan sonra yayınlanan bir eleştiride, tasarımın sadeliğinden bahsedilmekle birlikte ışık ve gölge kullanımının tıpkı ahşap oymacılığındaki yeteneği gibi ele alındığı ve oyunun bu şekilde inşa edildiği ifade edilir. (Craig, 1968: 123)

“Craig, gölgeyi, ölümlerle ve aynı zamanda insan bedeninin hareketleriyle özdeşleştirirken onu bir ‘pınar’ olarak tanımlar. Rengin, ışığın, biçimin buluştuğu, sahneye hayat veren bir pınar.”
(Gürün, 2002: 47)

Craig'in de oyunlarında ışık kullanımıyla yarattığı kasvet ve gölgelerin etkisi birçok eleştiride olumlu yer bulmuştur. Vikingler oyunu için Amerikalı eleştirmen James Huneker, ışıklandırmanın ressam dokunuşlarıyla gerçekleştiğini söyler; tepeden gelen ışıklandırmanın farklı bir etki yarattığını ve loş bir ortam sunmakla birlikte oyuncuların yüzlerine vuran ışığın gölgeler oluşturarak gizemli bir hava oluşturduğunu dile getirir. (Braun, 2013: 98)

Gölge kullanımı, kasvetli bir atmosferi yaratmak için loş ışıklar tercih eden Wilson'ın ışık kullanımında en önemli noktalarından biridir. Oyunlarında nesnelere, oyuncular ve dekorun ya tamamen ya da bir kısmının gölgede kaldığı görülmektedir. Her sahne için geçerli olmayan bu tasarım anlayışı, oyunlarının geneline yayılır. Aslında Wilson'ın tiyatrosundaki görsel başarısında, gölgelendirmeyi başarılı bir şekilde kullanmasının etkisi olduğu söylenebilir. Gölgeleme ile vurgulamak

istediği herhangi bir noktaya odaklanmamızı sağlayan Wilson'ın, ışığı bir sahne ressamı olarak ustalıklı kullandığı görülür. Black Rider oyununun açılışında sahnede hareket eden siyah dolabın arkasına yerleştirilen beyaz ışıkla, neredeyse karanlık diyebileceğimiz sahnede dolaba bir vurgu yapılır. Ancak aynı sahnenin sonunda sahne ortasına gelen dolap, arkasındaki beyaz ışığın yok olmasıyla vurgusunu kaybederek önce bir silüete döner, daha sonra ise fonda yer alan karanlıkla bütünleşerek yok olur. Kuşun vurulduğu sahnede özellikle kimi oyuncuların gölgede kaldığı, kuşun vurgulandığı ya da bazı oyunculara gelen ışık açılarının atmosferi destekleyen bir etki uyandırdığı söylenebilir. The Fables of La Fontaine oyununda ise genel bir aydınlatma yerine takip ışıkları dikkat çeker. Oyuncular, dekor ya da sahnede bulunan nesnelerin belli bir kısımlarının aydınlatıldığı veya silüet halinde kaldıkları görülür. Maymun Önünde Tilkiye Yalvaran Kurt sahnesinde Kurt ve Tilki silüet halinde oyunlarını sürdürürlerken sahnenin ilerleyen bölümlerinde Kurt ve Tilkinin maskelerine takip ışığı verilerek vurgu kuvvetlendirilir. Veba Hastası Hayvanlar sahnesinde birçok oyuncu sahnede yer alır ve bu karakterler silüet olarak görünerek bir forma girer. Oyuncular bazen de silüet olarak kalır ya da ışık sadece yüz, el gibi uzuvlarına odaklanır. Böylece insan figürünü parçalayarak o uzuv izole edilir. Vücuttan ayrılarak bağımsızlaşan uzuv, sanatsal anlatımın bir aracı olur. Craig, Dido ve Aeneas oyununda amatörlerle çalışmasından dolayı danslarla ilgili yaşadığı sorunlar üzerine tasarımsal dehasını ortaya koyarak, oyuncuların kollarını beyaza boyar ve karanlık bir sahnede beliren bu kolları, seyircinin hayal gücünü çağrıştırmak üzere tasarlar (Braun, 2013: 92). Wilson'ın, oluşturduğu bu gölgelendirme ile hem odağını belirlediği hem de



Şekil 15 - Shakespeare Sonnets oyununda karakterlerin ışık kullanımı ile silüet olarak görünmelerine bir örnek (<https://www.youtube.com/watch?v=qODekVgJdOc&t=4967s>)

sembolik bedensel bir anlatım sunduğu görülmektedir. Shakespeare Sonnets oyununda hem gölgelendirmenin hem de silüetlerin oldukça titizlikle çalışılmış bir görüntü sunduklarını söylemek yanlış olmayacaktır. 40. Sonenin yer aldığı sahnede oyuncular arka bölüme sırasıyla girerek sembolik bir form oluştururlar. Bazı oyuncular silüet halinde görünürken bazı oyunculara vuran ışıkların gölgeli bir görünüm ortaya çıkardığı görülür. Sahneye sonradan giren Shakespeare karakteri ise takip ışığı ile vurgulanarak karakterlerin arasından ilerlemektedir. Oyunun özellikle sahne geçişlerinde dans eden oyuncular silüet halinde görülürken, dekor değişimini de gerçekleştirirler.

Wilson oyunlarında gölgelendirme tekniğinin yanı sıra birçok gölge oyununa da rastlanır. Sahnede oluşturabileceği tüm teknik imkanlardan yararlanan Wilson, ışığı kullanarak belli gölge figürleri yaratarak gölgeyi de oyunun bir oyuncusu gibi aksiyona dahil eder. Black Rider oyununda fonda gölge formunda beliren kuş, balerin ve melek figürünü kullanırken, The Fables of La Fontaine oyununda ise köpek figürüne yer verir. Ortaya çıkardığı tüm bu figürler birer oyuncu olarak karşımıza çıkar ve oyunda hem sembolik bir anlatım yaratır hem de esrarengiz bir atmosfer sağlar. Craig'in de gölgeyi, oyunun aksiyonuna dahil ettiği örnekler görülür. The Masque of Love oyununda, sahnede bulunan kaleye yansıtılan bir devin gölgesi, aşıkların üzerinde tehdit edici bir unsur olarak karşımıza çıkar. (Innes, 2010a: 54, 55) Hamlet oyununda ise yüksek gri panolara vuran Hamlet'in gölgesi bir hayaleti andırmakla birlikte, ölümü temsil eder. (Innes, 2010a: 152)



Şekil 16- Black Rider oyununda gölge kullanımına örnek
(<http://www.robertwilson.com/the-black-rider>)

Ortak noktalarından bir diğeri ise ışığın deęişimlerinin duygu durumlarıyla ilişkili bir yapıda olmasıdır. Wilson oyunlarına bakıldığında duygu durumlarıyla deęişen ışığın, herhangi bir sese de tepki verdiği görülür. Bu anlamda sembolik bir anlatımı tercih ederek, bu deęişimleri seyircinin yorumuna bırakır. Black Rider oyununda şeytanın tüfekte sahneye girdiği kısımda kırmızı renk tercih edilirken, şeytanın sahneden çıkıp Wilhelm karakterinin sahneye girmesiyle sahne tekrar normal rengine döner. Oyunun genelinde kasvetli sahneler yer alır ve bu sahnelerde soğuk mavi tonları tercih edilmektedir. The Fables of La Fontaine oyununun Veba Hastası Hayvanlar sahnesinde Tilkinin diğeri hayvanlara saldırısı bir koreografi şeklinde verilirken ışık, her bir hayvana olan tepkisinde mavi tonuna dönüp tekrar açık bir renge ve en sonunda da kırmızı bir renge döner. Kurt ve Kuzu sahnesinde ise kurt kuzuya saldırdığı esnada sahne kırmızı renge bürünür. Shakespeare Sonnets oyununda 20. sonenin son bölümünde oyuncunun kendini ipe boğduğunu, ışığın ise oyuncudan alınarak oyuncunun silüet halinde donduğunu görürüz. Craig'den örnek verecek olursak, The Pretenders oyununda ışık kullanımını önemli bir yer tutarak sembolik bir anlatım sunmakla beraber ruh hallerini uyandırmanın en önemli aracı olur (Innes, 2010a: 190). The Masque of Love oyununda ise farklı duyguları simgeleyen renk alanları yaratır ve oyuncular bu alanlarda, bu duyguları tasarlanan farklı hareketleri yaparak temsil ederler. (Craig, 1968: 136)

Wilson'ın oyunlarında çoğunlukla arka planda ışıklandırma ile oluşturulmuş mavi bir gökyüzü ile karşılaşırız. Bu görüntü, sahneye derinlik katarak oyuna sade bir anlatım kazandırmakla birlikte, Craig'in "*en yalın arka plan bulutsuz bir gök yüzüdür...*" (Aktaran: Gürün, 2002: 50) ifadesiyle birebir tutarlıdır.

Craig yaşadığı dönemin imkanları dahilinde, hayal ettiği ışık tasarımlarını kullanmak için birçok deneme yapmıştır. Acis ve Galatea oyununda şelale etkisi yaratmak için lambaların önüne döner diskler yerleştirir. (Braun, 2013: 96) Vikingler oyununda flaşları kullanır ve oyuncuların büyük ve yavaş hareket etmelerini isteyerek etkiyi arttırmaya çalışır. (Craig, 1968: 171) Ancak günümüzde kolaylıkla gerçekleştirilebilecek bu tasarımları, yaşadığı çağın çok ötesindedir ve kendinden sonra gelişen sahne tasarımı anlayışına etkisi büyüktür. Bu etki, Wilson oyunlarında da kendini gösterir:

“Işığın Wilson'ın sahnelemelerinde ağırlıklı bir işlevi vardır. Wilson bir çok son dönem prodüksiyonunda salt ışık tasarımıyla da görkemli bir görsellik yakalar. Death, Destruction and Detroit oyununda onlarca gizlenmiş spot ile sahnenin arka tarafında ışıktan bir duvar oluşturulmuştur. Doctor Faustus Lights the Lights'da ise dekor parçaları arasında ışıktan sütunlar karartılmış bir sahneye akar gibi görünür. Persephone'de salt ışık yardımıyla sahne keskin bir biçimde ikiye ayrılmıştı.” (Ünal, 2004: 150)

İki farklı çağda yaşayan bu önemli tiyatro insanlarının düşüncelerinin ortak özellikler gösterdiği söylenebilir. Craig, düşüncelerini uygulamada zorluklar yaşamış olsa da tasarım ve oyunculuk üzerine ortaya attığı fikirlerin somutlaşmış halini Wilson oyunlarında görmek mümkündür. Wilson, Craig'in fikirlerini geliştirerek çağımızın teknolojik gelişmelerinin tüm getirilerinden faydalanmış, kendine özgü görsel bir ifade biçimi bularak, tiyatrodaki gerçekçi kalıpların dışında farklı bir özgürlük alanı yaratmıştır.

SONUÇ

Tiyatro sanatının var olduğu günden itibaren değişim ve gelişiminin sürdüğü görülür. Özellikle 19. yüzyıl ile birlikte ortaya çıkan toplumsal, düşünsel ve teknolojik gelişmeler, tiyatronun işlevi ve yöntemine karşı bakış açısını değiştirmekle birlikte, kendinden önce gelen öncü fikirlerden ilhamla yeni fikirlerin gelişmesine sebep olur. Craig, günümüz tiyatro düşüncesinin, gerçekçiliğin sınırlarını aşma yönelimi noktasında oldukça etkili bir konumdadır; ortaya attığı fikirler ve sahnelediği oyunlar kendisinden sonra gelen birçok önemli ismi etkilemiştir. Tiyatrosuna ve düşüncelerine baktığımızda günümüzde birçok örneğini görmemiz mümkün olmakla birlikte kuramını pratiğe geçirmek kendisinin açtığı yolda başkalarına esin kaynağı olarak hayata geçmiştir. Günümüzde sahne imkanları, oyunculuk anlayışı ve tasarımsal bakış açılarının zaman içindeki gelişiminin etkisiyle birçok farklı yaklaşımla gerçekleştirilen deneysel tiyatro örnekleri ya da yorumları ile karşılaşırız. Tiyatro düşüncesindeki bu gelişmeler, tiyatronun günün koşullarına ve ihtiyaçlarına göre şekillenmesine imkan sağlar. Günümüzde birçok önemli tiyatro yönetmeni ve tasarımcısı bu gelişmeleri benimseyerek, ortaya yeni biçimler koymaktadırlar. Kendine özgü biçimiyle tiyatro düşüncesine yeni bir yorum sunan Robert Wilson, günümüz tiyatrosunda dikkate değer bir yer edinmiştir. Wilson'ın doğrudan Craig'den etkilendiği, onun tiyatro düşüncesini hayata geçirme amacı taşıdığı gibi bir yaklaşım doğru olmayacaktır ancak Craig'in düşüncelerinden etkilenmediğini söylemek de, kesiştikleri noktaların yoğunluğu göz önünde bulundurulduğunda, mümkün değildir.

Wilson'ın oyunlarına genel olarak baktığımızda anlaşılması zor, farklı yorumlama ve sahneleme teknikleriyle karşılaşırız. Tiyatrosu oyunculuk, ışık, dekor ve ses kullanımı ile seyirciye daha önce yaşamadıkları bir deneyim sunar. Bu noktada Craig'in oyunculuk, dekor ve ışık kullanımlarıyla ortak noktalarda kesiştikleri görülmekle birlikte günümüzün teknolojik imkanlarını da sonuna kadar kullanan Wilson'ın kendi sahne dilini yarattığı söylenebilir. Tüm sahne unsurlarını bir araya getirerek yarattığı görsel sahne dili onu evrensel olma noktasına ulaştırmaktadır. Dil, farklılık gösterse de duygular evrenseldir. Wilson, seyircileri, sözlü olarak ifade edilene doğrudan maruz bırakmak yerine, ışık, ses, dekor ve oyuncu unsurlarıyla yarattığı devinimle sarsarak sözcüklerin sunmadığı duygu ve düşünceleri kendi yaklaşımlarıyla yorumlamaları yönünde teşvik eder. Wilson'ın, seyircinin yorumunu

özgür bırakan bu eğilimi, başlangıçta yadırgansa da günümüz seyircisinin tiyatrodan beklentisinin de değışmesiyle benimsediđi ve talep ettiđi bir yaklaşım haline gelmiştir.

21. yüzyılda hayatın hızlı akışı içinde ritmin oldukça yüksek olduđu bir dünyada, her şey öylesine hızlı tüketilmektedir ki, gerçeklik bile anlamını yitirmektedir. Teknoloji kullanımı ile bilgi paylaşmak ve bilgiye ulaşmak kolaylaşmasına rağmen, iletişim şeklinin değıştiđi; iletişimsizliđin arttıđı görülür. Aynı dili konuşan insanların bile birbirini anlamadıđı bir ortamda tiyatronun bir ifade biçimi olarak görsel bir iletişim dili geliřtirmesi, tiyatroyu çağın gerisinde kalmaktan kurtararak, arayışını ileri taşımasına katkı sağlayacaktır. Metnin ezberlenerek, olduđu gibi sahneye konması, tiyatronun görsel bir sanat olmasıyla çeliřmektedir. Tiyatronun, “Dinleyici” deđil, “Seyirci”ye hitap edildiđi göz ardı edilmektedir.

Sonuç olarak Craig, yařadığı dönemde tiyatro düşüncesinin katı kurallarına karşı çağın ötesinde fikirler ortaya atmış, tasarladıđı fikirleri tam anlamıyla hayata geçiremese de günümüz tiyatrosunun yönelimine önemli katkılar sağlamıştır. Craig’in ortaya attığı bu öncü fikirler, günümüz tiyatrosuna yön veren önemli isimlerden Robert Wilson’ın tiyatrosunda hayat bulur. Metne ve oyuncu performansına odaklı günümüz tiyatro anlayışına ses, ışık, dekor gibi sahne tasarımı unsurlarını da eşit önemde performansa dahil ederek, gelecekte tiyatronun ulaşacağı olası forma dair fikir vermektedir.

KAYNAKÇA

1. Kitaplar

- Aktulay Çakır, Tuğçe Mine (2015). Tiyatroda Dekor ve Sahne Tasarımı. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları
- Benedetto, Stephen Di (2014). Tiyatro Tasarımı (Çev: T. Sağlam). Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Birkiye, Selen Korad (2007). Çağdaş Tiyatroda Kültürlerarası Eğilim: Peter Brook - Eugenio Barba - Robert Wilson. Ankara: De Ki Basım Yayım
- Bradby, David, David William (1988). Directors' Theatre. New York: St. Martin's Press.
- Braun, Edward (2013). Yönetmen ve Sahne Natüralizmden Grotowski'ye (Çev: B. S. Şener). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Brockett, Oscar G. (2000). Tiyatro Tarihi (Çev: S. Sokullu, S. Dinçel, T. Sağlam, S. Çelenk, S. B. Öndül, B. Güçbilmez). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Brook, Peter (1990). Boş Alan (Çev: Ü. İnce). İstanbul: Afa Yayınları.
- Candan, Ayşın (2013). Öncü Tiyatro ve Dijital Çağda Gösterim. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Carlson, Marvin (2008). Tiyatro Teorileri: Yunanlılardan Bugüne Tarihsel ve Eleştirel Bir İnceleme (Çev: E. Buğlalılar, B. Yıldırım). Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Craig, Edward A. (1968). Gordon Craig: The Story of His Life. New York: Alfred A Knoff Inc.
- Craig, Edward Gordon (1946). Tiyatro Sanatı Hakkında (Çev: Nureddin Sevin). Ankara: Milli Eğitim Basımevi.
- Çamurdan, Esen (2011). Çağdaş Tiyatro ve Dramaturgi. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Fuat, Memet (1970). Tiyatro Tarihi: Başlangıcından Bugüne Türk ve Dünya. İstanbul: Varlık Yayınları.
- Karaboğa, Kerem (2018). Oyunculuk Sanatında Yöntem ve Paradoks. İstanbul: Habitus Yayıncılık.
- Karabulut, Tufan (2014). Modern Tiyatro. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Nutku, Özdemir (1963). Modern Tiyatro Akımları. Ankara: Dost Yayınları.
- Nutku, Özdemir (1985a). Dünya Tiyatrosu Tarihi Cilt 1: Başlangıcından -19. Yüzyıla Kadar. İstanbul: Remzi Kitabevi.

- Nutku, Özdemir (1985b). Dünya Tiyatrosu Tarihi Cilt 2: 19. Yüzyıldan – Günümüze Kadar. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Nutku, Özdemir (2001). Dram Sanatı: Tiyatroya Giriş. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Nutku, Özdemir (2017). Tiyatro Yönetmeninin Çalışması. İstanbul: Eksik Parça Yayınları.
- Innes, Christopher (2010a). Edward Gordon Craig: A Vision Of Theatre. Oxon: Routledge.
- Innes, Christopher (2010b). Avant-Garde Tiyatro (Çev. B. Güçbilmez, A. V. Kahraman). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- İpşiroğlu, Zehra (2000). Tiyatroda Devrim. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Shakespeare, William (2008). Hamlet (Çev: S. Eyüboğlu). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Shevtsova, Maria (2007). Robert Wilson. Oxon: Routledge.
- Şener, Sevda (2010). Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi. Ankara: Dost Kitabevi.
- Taşer, Suat (Ed.). (2015). Sahneye Koyma Sanatı. İstanbul: Pegasus Yayınları.
- Walton, J. Michael (Ed.). (1983). Craig on Theatre. London: Methuen London Ltd.
- Wiles, David, Christine Dymkowski (Der.). (2019). Tiyatro Tarihi (Çev. S. Sertabiboğlu). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Wright, Elizabeth (1998). Postmodern Brecht (Çev: A. Bahçıvan). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

2. Makaleler, Bildiriler, Diğer Basılı Yayınlar

- Alıç, Yeşim (2008). Tiyatroda Bedensel Anlatımın Karakter Yaratmaya Etkisi ve Önemi. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Bennett, Rachel Elinor (2009). "Why Theatre? A Study of Robert Wilson Undergraduate Honors Thesis Collection. 35. Butler University, Indianapolis.
- Boeuf, Patrick Le (2010). "On the Nature of Edward Gordon Craig's Über-Marionette" New Theatre Quarterly, Vol. 26, No. 2, p. 102 – 114.
- Buckley, Jennifer (2013). "Symbols In Silence: Edward Gordon Craig and the Engraving of Wordless Drama" Theatre Survey, Vol. 54, No. 2, p. 207-230.
- Çıtlak, Burcu (2019). Fiziksel Tiyatro ve Kavramlaşma Süreci. Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Demirkol, Yusuf (2013). Robert Wilson Oyunlarında Postdramatik Anlatı Teknikleri. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Doğrusoy, Gökhan (2019). Tiyatroda Teknoloji Kullanımı ve Robert Wilson Rejilerinde Teknoloji. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Dürüst, Gülşah (2019). Fiziksel Tiyatro. Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Erzurum.
- Endo, Yukihide (1997). "Theatre Visionaries: Edward Gordon Craig and Robert Wilson" Bulletin of Shiga University of Medical Science, Vol. 8, No. 3, p. 1-17.
- Eryılmaz, Hülya (2010). 1910-1930 Yılları Arasında Öncü Akımların Avrupa Tiyatrosunda Mekan Tasarımına Yansıması. Yüksek Lisans Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Isparta.
- Esposti, Paola Degli (2015). "The Fire of Demons and the Steam of Mortality: Edward Gordon Craig and the Ideal Performer" Theatre Survey, Vol. 56, No. 1, p. 4-27.
- Gürün, Dikmen (2002) "Oscar Wilde ve E. Gordon Craig: Tiyatro Sanatı Üstüne" Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi, Sayı:1, s. 39-53.
- Kalkan Kocabay, Hasibe (2003). "Robert Wilson'un Tiyatrosunda Farklı Kültürel Öğelerin İşlevi" Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi, Sayı: 2, s. 169-184.
- Lyons, Charles R. (1964). "Gordon Craig's Concept of the Actor" Educational Theatre Journal, Vol. 16, No. 3, p. 258-269.
- Murphy, Maiya (2019). "Edward Gordon Craig's Continuity of Life, Mind, and Spirit: a Cognitive View" New Theatre Quarterly, Vol. 35, No. 4, p. 373-386.
- Özdemir, Selda (1993). "Robert Wilson Tiyatrosu ve Yeni Biçimselcilik" Agon Tiyatro Dergisi, Sayı 9, s: 50-58.
- Özüaydın, Nazım Uğur (2006). 20. Yüzyıl Tiyatrosunda Estetik Düşünce. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Payne, Harry (1987). "Edward Gordon Craig: The Revolutionary of the Theatre as Hamlet" Biography, Vol. 10, No. 4, s. 305-321.
- Sardelli, Alessandro (1989). "'When a Dream Vanishes': Edward Gordon Craig in Florence" New Theatre Quarterly, Vol. 5, No. 18, p. 140-151.
- Sezgin, Bülent (2009). Avrupa'da Rejisörlük Kavramının Ortaya Çıkışı – "Stanislavski ve Brecht" Örnekleri Üzerinden Yönetmenlik Metodolojisinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Şartekin, Tuğçe (2015) “Robert Wilson’ın Sahnelemelerinde Teatral Kodların Parçalanması Bütünlük – Parçalılık – Süreksizlik – Estetik” İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi, Sayı 2, s. 55-69.

Taxidou, Olga (1990). Edward Gordon Craig And The Periodical As Performance: Sources, Background and Editorial Strategies In The Mask, Ph D, University of Edinburgh.

Ünal, Halil Ata (2004). Yirminci Yüzyıl Sonunda Tiyatroda Arayışlar: Postmodern Tiyatro. Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Wilcox, Dean Robert (1994). The Language of Visual Theatre: Sign and Context in Josef Svoboda, Meredith Monk, and Robert Wilson. Ph D, University of Washington.

Elektronik Kaynaklar

Wilson, Robert (1990). The Black Rider: The Casting of the Magic Bullets.
<https://www.youtube.com/watch?v=lbQkzAbCjio&t=1154s> – Erişim: 26.03.2021

Wilson, Robert (2004). Les Fables de La Fontaine.
<https://www.youtube.com/watch?v=yVxDBojxnKA&t=1535s> - Erişim: 03.05.2021

Wilson, Robert (2009). Shakespeare’s Sonnets.
<https://www.youtube.com/watch?v=qODEkVgJdOc&t=4937s> - Erişim: 12.04.2021