Süleyman Demirel Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi
ART-E Kasım'12 ÖZEL SAYI
ISSN 1308-2698

PEYZAJ METİN KAVRAMI ve SAHNELEME ANLAYIŞI

Naciye AKSOY[1]

ÖZET

Yirminci yüzyılda dramatik metinlerin tiyatrodaki yeni işlevi postdramatik tiyatro anlayışı içinde değerlendirilir. Postdramatik tiyatro, metnin azaltılabileceğini öngörür ve tiyatroyu metnin öteki tarafına yerleştirir. Metne yönelik bu yeni anlayışta dilin bir şeyleri anlatması yerine, seslerin, sözcüklerin, tınıların anlam oluşturmayan durumların gösterilmesi hedeflenir. Görsellik tarafından dilin baskılandığı bu tiyatro anlayışında, tiyatro metni sahnenin dışındaki bir alana işaret etmektedir. Bu doğrultuda postdramatik tiyatro, dramatik metinlerin tiyatrodaki yeni işlevine uygun olarak peyzaj metin kavramını kullanmaktadır. Peyzaj metin kavramının çıkış noktası Getrude Stein'ın oyun düşüncesine dayanmaktadır. Günümüz Amerikan Performans tiyatrosunun temsilcilerinden Robert Wilson ve Richard Foreman'ın gösterimlerinde, Stein'ın genel peyzaj oyunu düşüncesi temel çıkış noktasını oluşturur. Wilson'ın imge tiyatrosunda peyzaj metin kavramı, ideal bir tiyatronun işitsel ve görsel hayal gücünü hareket geçirmesi gerektiği düşüncesine karşılık gelir. Görsel ve işitsel hayal gücünün harekete geçirilmesi uzamın sınırlarının aşılmasıdır. Uzamın sınırlarının aşılması zamana bağlı olarak gelişen kurmacanın dışında teatral bir dünya yaratmaktır. Foreman'ın gösterimlerinde ise kullandığı çoklu mekân olarak yaratılan sahne tasarımları gösterim dünyalarıdır ve hiçbir yeri çağrıştırmayan hayali yerler olarak karşımıza çıkar. Sahnelemelerinde zihinsel duruma ilişkin bir farkındalığı canlandırmaya çalışan Foreman, doğa manzaralarından çok zihinsel manzaraların yaratıcısıdır. Sahnelemelerinde statik ve kendine dikkat çeken bir yapı olarak ortaya çıkan lirik anlatım Foreman'ı, geriye doğru Stein ve Meaterlinck'e, yatay düzlemde ise Wilson'a ve peyzaj sahne gösterimlerine bağlar.

[1] Öğr. Gör., Düzce Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, Tiyatro Bölümü, Orman Fakültesi Binası-1. Kat Konuralp Yerleşkesi, Düzce, e-posta: aksoynaciye@gmail.com

Yirminci yüzyılda dramatik metinlerde meydana gelen çarpıcı değişimler postdramatik tiyatro kavramı ile karşılanmaktadır. Postdramatik tiyatroda dramatik metinden uzaklaşma eğilimi metnin işlevine yönelik yeni bir anlayışın ortaya çıkmasına neden olmuştur. Metnin azaltılabileceğini öngören bu yeni anlayış, tiyatroda metnin ağırlığını ortadan kaldırır. Dramatik metinden uzaklaşma eğiliminde belirginleşen postdramatik tiyatro anlayışı, Hans-Thies Lehmann, tarafından "*dramın öteki tarafı*" olarak nitelendirilmiştir. "*Bu tiyatronun oluşum özelliği deneyselliktir; nefes, ritim gibi "canlı bedenin şimdisine ait unsurlar*" sözden önce gelir (Karacabey, 2007:132). "*Tiyatroda gösterim süresince sahneye aktarılanlar, 'şimdi' ve 'şu anda' ilkelerine uyularak 'happening' ve 'performans sanatı' boyutunda ele alınır*" (Pavis, 1999:96). Tiyatronun tüm unsurları gibi dilde de bir anlam bozumu gerçekleştirilir. Diyalog ise yerini çok sesliliğe bırakmıştır. Dilin başat unsurlarının görsellik tarafından *"durdurulduğu" bu tiyatroda, tiyatro metni "sahnenin dışındaki dünya", "yabancı beden" olarak ele alınacaktır"* (Karacabey, 2007:132). Bu doğrultuda postdramatik tiyatroda sahne metni ile yazılı metin birbirinden farklılaşır, sahnelemenin kendisi de bir metin gibi biçimlendirilir. Patrice Pavis'nin sahneleme üzerine yaptığı tespitlere göre: *"Yeni oyun yazımında diyalog, çatışmanın ve alışverişin bir kalıntısı olarak sahnelerden sürgün edilmiştir, fazla iyi düşünülmüş öykü, entrika ya da öykünceye artık kuşkuyla bakılmaktadır. Yazarlar ya da yönetmenler, üretimlerini anlatısızlaştırmaya, bir öykünceyi yeniden kurmaya izin verecek her türlü anlatısal gösterge noktasını elemeye çalışır*" (Pavis, 1999:96). Postdramatik tiyatroda metnin bu yeni konumu "peyzaj metin" kavramıyla karşılanmaktadır. Peyzaj metin kavramının çıkış noktası Getrude Stein'ın oyun düşüncesine dayanmaktadır. Stein'ın öyküye, nedenselliğe ve doğrusal zamana yönelik köktenci yaklaşımları postdramatik tiyatroda Aristotelyen modelin aşılmasında önemli bir etken olur. Stein, geleneksel dramatik yapının, kurgu, karakter gelişimi, öykü ve doğrusal zaman anlayışı gibi temel taşlarını ortadan kaldırır. Oyunlarında neden ve anlamdan ziyade "şimdinin" sürekliliğinin tekrarlanması aktifleştirilir. Diğer bir ifadeyle Stein, "zamansız" ya da "daimi şimdi" olacak bir tiyatro yaratma çabası içindedir. Stein'e göre nitelikli bir tiyatro oyununda performans oyunun ayrılmaz bir parçasıdır. Bu yüzden onun performans

tiyatrosundan beklediği en önemli özelliklerinden biri; kurgusal olmayan karakterlere odaklanılması ve tiyatroda mekanın paylaşılmasıdır. Performans sanatında oyun kişileri kurgusal karakterler değildir, sadece performansın şimdisinde ve somut mekanda vücutlarını sunmaktadırlar. Stein tiyatroda fiziksel sunumun metni ya da oyun katmanlarını temsil etmediğinde ısrar eder. Bunun yerine Stein sahne ve seyirci arasında performatif bir etkileşim olarak, anlam ve madde arasındaki oyunu kabul eder.

Stein, temsil ve gerçek arasındaki süreklilikten yola çıkarak manzara olarak oyun kavramını icat etmiştir. O, doğrusal bir kurguyla dramatik oyunlar yazmak istemediğini vurgulayarak bir manzara olarak oyunu tanımlar. Peyzaj oyun kavramı, uzamda eşzamanlı karakterler ve nesneler arasında görsel ilişkiler üretebilen bir tür metin yaratma çabasıdır. *"Bu anlayış doğrultusunda Stein'ın tiyatrosu, "kriz, doruk, başlangıç, orta, son, önseme, karakter gelişimi ve entrikayı varoluşun akışı uğruna terk eder. Seyirci böyle bir dramın duygusal dünyasına girmeye kalkmayacak, onu yalnızca orada olan bir manzarayı izler gibi izleyecekti (r)"* (Carlson, 2007:423). Bu bağlamda Stein'ın oyunları okunduğunda, "peyzaj"ı tiyatro izleyicisine ilişkin doğa olaylarıyla ilgili bir metafor olarak kullandığı görülmektedir. *"(…) doğal bir sahne yaratmak değil de, bir dil, tavır ya da tasarım dizgesine sanki doğal bir manzaraymış gibi işaret etmeyi amaçlamaktadır. Stein'ın yazılarında oyunlarını ya da oyunlarına yaklaşım biçimini belirlemek için kullandığı "peyzaj" teriminin geçtiği her yerde, bu terime gerçek manzaralardan doğal imgeler eşlik eder"* (Fuchs, 2003:127). Bu manzara oyunlarında geleneksel anlamda kurgusal bir evren yaratmak amaçlanmaz. Bunun yerine manzaralı bir alanda görsel kompozisyonlar oluşturmak amaçlanır. Manzaranın oluşumunda oyunun bütününün sahip olduğu biçim, oyunun öyküsünde yer alan düşüncelerden herhangi biri ile değil diğer düşüncelerin her biri ile ilişkilidir. Stein'ın *"Peyzaj (…) her zaman bir ilişkiler ağını barındırır, ağaçların tepelerle, tepelerin alanlarla, alanların ağaçlarla, ağaçların birbiriyle ve gökyüzüyle ve her bir ayrıntının diğer ayrıntılarla ilişkisi; hikaye, siz o hikayeyi ister anlatmak ister dinlemek isteyin yine de hikayedir ve ilişki vardır"* (Stein ve Thompson, 2008:22-23), ifadesi peyzaj oyun kavramında bütün unsurların birbiriyle bağlantısından söz etmektedir.

Birinci Dünya Savaşı'ndan sonra 1922-1923 yıllarında Stein, *"peyzaj oyun olarak adlandırılabilecek poetik biçimi ve bu biçime uygun gramer kullanımı üzerine düşünür"* (Fuchs, 2003:128). 1925'li yıllara geldiğinde peyzaj ile peyzaj olarak oyun düşüncesi arasındaki karşılıklı yer değiştirmeler devam eder. *"(…) kendini kendisi için bir manzaraya dönüştüren bir manzara içinde yaşadım (…) Yavaş yavaş peyzajın bir şey olması nedeniyle (…) oyunun bir şey olduğunu hissetmeye başladım ve bir sürü oyun yazmaya koyuldum. (…) manzara öyle bütünlüklü bir oyundu ki, onun içinden pek çok oyun yarattım"* (Drain, 1995:52). Burada Stein'ın oyunlarında kullandığı 'manzara'ya ilişkin ifade, doğa ile kültüre karşılık gelir ve manzaraları kullanmasındaki temel amacı değişmeyen insan figürleri ya da doğa olaylarıyla dil arasındaki çelişkiyi bütünüyle yok etmektir. Bu doğrultuda Stein'ın, peyzaj ile peyzaj olarak oyun düşüncesi doğal ve psikolojik dünyaya doğru bir açılım gerçekleştirir.

Bu bağlamda Stein 1927 tarihli bir mektubunda, tepelerde ve bahçelerde geçen pastoral bir oyun yazma düşüncesi içinde olduğunu söyler. Bu düşüncenin sonucunda peyzaj oyunlarının en yetkini olarak kabul edilen "Four Saints in Three Acts" (Üç Perdede Dört Aziz, 1927) adlı oyununu yazdığında doğal ve kavramsal peyzajların birbiri içine geçtiği görülür. Stein'ın "*Bütün azizler hep birlikte peyzajımı oluşturuyordu. Bu görevli azizler peyzajdı ve böylece oyunda gerçek bir peyzaj olmuştu. Bir manzara hareket etmez, bir manzara içindeki hiçbir şey gerçekten hareket etmez ama şeyler oradadır ve ben oyuna orada bulunan şeyleri kattım*" (Stein ve Thompson, 2008:23). Bütün azizlerin manzaranın bir parçası haline getirilmesi ve manzaranın her zaman orada bulunma hali Stein'ın peyzaj oyun düşüncesindeki statik olana göndermede bulunur. Oyundaki karakterlerin, dramatik doruk noktası olmaksızın ve anlatı ilerlemesine dayanmaksızın eylemde bulundukları görülür. Fuchs'a göre, Stein'ın peyzajı zamansal ve ilerlemeci olana karşıt bir uzamsallık ve durağanlık içinde düşünülebilir. Bu doğrultuda Stein'ın peyzaj kavramanı kullanması, kendisini idealize eden bir bakış açısından sunulmaktadır ve seyircide yalınlığa ilişkin duyguları uyandırmayı amaçlamaktadır. Geleneksel pastoral değerlerle kurduğu ilişki, karmaşık teatral yapılardan kaçmanın bir yolu olarak kullanılır (Fuchs, 2003:129).

Bu bağlamda Stein'ın uzamsallık ve durağanlık içindeki tiyatrosu, Meaterlinck'in 'statik tiyatrosu' ile benzer bir yaklaşım içindedir. Meaterlinck'in "statik tiyatro" üzerine yazdığı "Trajik Günlük" adlı makalesi bir başka peyzaj geleneğine işaret etmektedir. Burada Meaterlinck, içsel aksiyon ve düşünce dramını, en basit araçlarla aydınlatan statik dramı savunur. İdeal olan Aristoteles'ten bu yana dramın kalbi olan aksiyonun önemini reddetmektir. *"İnanıyorum ki, koltuğunda oturan, lambasının yanında bekleyen, evinin çevresinde egemen olan tüm kanunları bilinçsizce dinleyen yaşlı bir adam (…) inanıyorum ki, bu kıpırdamayan yaşlı adam gerçekte metresini boğan bir âşıktan, zafer kazanan bir kaptandan ya da, namusunu temizleyen bir kocadan çok daha derin, daha insani ve daha evrensel bir hayat yaşıyor"* (Carlson, 2008:308). Meaterlinck'in bu yaklaşımında dramatik olanın özünü aksiyona değil, belli bir konu üzerinde derin düşünmeye dayandırıldığı görülür. Dramatik temsil gerilimden uzak, statik ve en aza indirilmiş bir aksiyona dönüştürülmüştür. Statik tiyatroda aksiyonun ilerlemesine hizmet eden diyalog yerini dilsel ve görsel düzlemde gündelik olandan uzaklaşan bir şiirselliğe bırakmıştır. Bu doğrultuda artık psikolojik bir karakter gelişiminden ve sahnedeki karakterlerin dilsel aracı olan diyalogdan söz edilmemektedir, karakterler kuklalara dönüştürülmüştür. Stein, *"statik bir tiyatroda karakterlere nasıl değer biçileceğini Meaterlinck'ten öğrenebileceğimizi söyler: "Genel konuşmak gerekirse hiçbir şey yapmayan biri, bir şeyler yapan birinden daha ilginçtir"* (Fuchs: 2003:130). Stein'ın bu yaklaşımının tıpkı güneşli, tasasız, aylak azizlerinin durumuna karşılık geldiği görülmektedir.

Simgeci tiyatro hem karakterlere, hem de dekora yönelik alışılmadık bir yaklaşım ortaya koymaktadır. Dekor ve karakterler zamanın ve mekanın tüm izlerinden, bireysel olan her şeyden arındırılmıştır. Yalnızca sonsuz ve statik olanın kullanılması söz konusudur. *"Meaterlinck'in ilk oyunu "Günahkar Prenses"te (1889) (…) sadece simgesel değerler adına hışırdayan yapraklar, suda ayın yansımaları, duvarda gölgeler gibi dekor ayrıntılarını kullanarak zihinde yüce imgelerin canlandırılması üzerine yoğunlaşılmıştır"* (Innes,2004:37). Fuchs'a göre, Meaterlinck, statik tiyatroda dekor olarak bir peyzaj teorisi geliştirmemiştir, ancak onun tiyatrosunda dramatik biçim açısından dekor, bir dekorasyon olmanın ötesine geçer ve karakterlerin taşıdığı anlamı aşarak daha derin bir anlamın

taşıyıcısı olan bir atmosfer yaratır. Dolayısıyla Meaterlinck'in ilk modern peyzaj sahnesini ortaya çıkardığı söylenebilir. Özellikle "Kör" adlı oyununda, papazlarının ölüsüyle aynı odada olduklarının farkında olmayan on iki kör kadın ve erkeğin arasında oyun boyunca hiçbir konuşmanın geçmemesi nedeniyle, seyirci kısa sürede esip duran rüzgar, kıyıyı döven dalgalar ve hışırdayan yapraklarla bu ada ormanını bir insanlık durumu algorisi olarak algılamaya başlar (Fuchs, 2003:130). Oyunda iç aksiyon yoktur, oyunun gelişimi atmosferle sağlanır ve oyun kişileri sis ve karanlığın içinde gittikçe artan endişe ile birlikte kaçınılmaz ölümün yavaş yavaş farkına varırlar. Seyirci kaybolmuş bir ormana, sisli ve karanlık bir uzama davet edilir.

> Hem Stein'da, hem Meaterlinck'te peyzaj ile temsil edilen uzam ilkesi, neredeyse bütünüyle zaman ilkesinin yerini almıştır. (…) "Burada zaman uzama dönüşür" Zaman, Meaterlinck'te statik bir sonsuzluğa uzar, ya da Stein'ın sürekli bir şimdiki zaman olarak gördüğü bir dizi yeni başlangıca büzülür. İster temsili ister algısal olsun, ister göze, ister akla hitap etsin; her bir yaklaşım, bir biçimde diğerinin içinde bulunabilir (Fuchs, 2003:130-131).

Stein ve Meaterlinck'in yaklaşım ve uygulamalarından yola çıktığımızda günümüz tiyatrosunun gelişimi içinde peyzaj teriminin kullanılmasını olanaklı kılan bir kuram ve sahneleme anlayışının olduğu görülmektedir. Bu doğrultuda günümüzde pek çok çalışma, doğrusal olmayan bir uzamsal yapıyla kurulmuş, karakter gelişimine dayanmayan, bütünlüklü bir durumla ilgili, doğal peyzaj imgeleriyle yaratılmıştır. Özellikle Amerikan performans tiyatrosunun temsilcilerinden Robert Wilson'un ve Ontolojik-Histerik tiyatronun yaratıcısı Richard Foreman'ın gösterimlerinin Stein'ın 'peyzaj oyunu' kavramına dayandığı görülmektedir.

Bu bağlamda Lehman, Wilson'un tiyatrosu ile Getrude Stein'ın metinleri ve Stein'ın 'peyzaj oyunu' kavramı arasındaki birleşme eğiliminin, direkt olarak göze çarptığından söz eder. Her ikisinin de eserlerinde minimal ilerleme ve 'şimdiki zaman' vardır; tanımlanabilir kimlikler yoktur; tüm anlamların üzerine çıkan özgün bir ritim ile birlikte esnek bir yapılanma söz konusudur. Lehman, Elinor Fuchs'un 'Pastoralin Bir Başka Versiyonu' adlı eserinden yaptığı alıntıya dayanarak düşüncesini temellendirir: *"Peyzaj uygulaması*

becerisine dayanan ve bunu teşvik eden yeni bir performans türünün ortaya çıktığını tecrübelerime dayanarak iddia ediyorum. Bu türün yapısı, çatışma ve belli bir son çizgileri halinde değil, çok değerlikli mekansal ilişkiler halinde oluşturulmuştur" (Lehman, 2006:81). Bu doğrultuda sahnede eylem öğelerini azaltarak, içe kapalı görüntü dizeleriyle ve estetik yoğunluk kazanan sahneleme biçimiyle imgeler oluşturan Wilson'un, Stein ile benzerlikler taşıyan ilk dönem çalışmaları görsel ve işitsel algıya öncelik veren bir yaklaşımı benimsemiştir. Wilson "The Deafman Glance" (Sağır Adamın Gülüşü, 1970) adlı oyununda, *"otistik Knowles ile çalışırken onun sözcükler kullandığını, ama bunların konuşmanın genel amacına uymadığını izler. Knowles, sözcükleri ses, müzik ve bazen de görsel desenler olarak, yani biçim alabilecek, kâğıda aktarılabilecek yolda kullanmaktadır"* (Nutku, 2002:320). Wilson, fiziksel engelin Knowles'e radikal bir biçimde farklı bir anlayış kazandırdığını fark eder ve bu anlayışı sahne düzenlemelerinde etkin biçimde kullanmaya başlar. *"Ona göre herkes iki farklı düzeyde görür ve işitir. Buna iç ve dış ekran adları verilir. Dış ekranda dış dünyanın olayları izlenir, bu deneyimler algıdır. İç ekranda ise düşler ve gündüz düşleri etkin olur. Körler yalnızca iç görsel ekran ile görürken, sağırlar da sesleri iç işitsel ekranla duyarlar"* (Birkiye, 2007:220). Bu bağlamda Wilson, dramatik oyunlardaki hız ve hareket yoğunluğunun iletişimi ve kavrayışı körleştirdiğini düşünür. Buradan yola çıkarak küçük parçaların genişletilmiş bir zaman diliminde sunulduğunda insan algısının duyarlılığını arttıracağı ve normal algının ötesine geçileceği düşüncesini geliştirir. Wilson tiyatrosu, duyu izlenimiyle 'izleyicinin tiyatroda' 'orada olma' bilincini ve algılama kapasitesini geliştirmeye yönelik bir tutum içindedir. Amaç, izleyicinin "içsel izlenimlere" açılmasını sağlamaktır ve ulaşılan sonuç, düşlere benzeyen ve görünüşte bağlantısız imgelerden oluşan işitsel-görsel bir kolajdır.

> Postdramatik tiyatroda işitsel uzam olarak kabul gören bu işlem Robert Wilson'a göre, mimetik gerçekliği temsil etmek yerine izleyicilerde uzam birliği algısı yaratmayı amaçlar. İşitselliğe dayanan sahne (…) seslerin ve tınıların müzikalitesini açığa çıkarır. Bu bağlamda (…) Wilson, ideal tiyatrosunu sessiz film ve radyo oyununun karışımında arar. Çünkü Wilson'a göre sessiz film (…) fiziksel gerçekliği belirgin kılıp işitsel düzlemi canlandırırken, yalnızca seslerin duyulduğu radyo oyunu da fiziksel düşlem (imgelem) gücünü harekete zorlamaktadır (Biçer, 2010:38).

Bu anlayış doğrultusunda Wilson'ın tiyatro estetiği, kendine özgü bir biçimde oluşturduğu bir deneyim alanıdır ve sahne üzerinde oluşturduğu bu deneyim alanı hareket kavramının zayıflatılmasına dayanır. 'Deafman Glance' adlı oyunda sözcükler ve olaylar kasıtlı olarak tekrar eden bir yavaşlıkla sunulur. "*Ka Mountain and Guardenia Terrace (Ka Dağı ve Gardenya Terası, 1972 adlı oyununda, hareket küçük bir resim çerçevesinden başlar, sahne ağzından bir dağı görecek biçimde geriye doğru açılarak bütün bir dağ görüntüsünü içine alır. Hareketler izleyicilerin farkındalıklarını artırmak, dikkatlerini yoğunlaştırmak ve bir düş niteliği kazandırmak amacıyla aşırı yavaşlatılmıştır"* (Innes, 2004:272). Burada verilmek istenen izlenim, sahnedeki oyuncuların kendi irade ve istekleriyle hareket etmediğidir. *"Wilson'ın oyuncuları genellikle konuşmadan, bir takım fiziksel hareketler yaparlar. Wilson birçok yönetmenden farklı olarak oyuncularına sadece fiziksel hareket düzenini verir, anlamlar açıklamalar üzerinde durmaz"* (Birkiye, 2010:226,227). Tiyatroda oyuncunun psikolojik ve nedensel varsayımlara dayanmasına karşı çıkan Wilson'un oyunlarında, mimik ve jestleri en aza indirgemek için oyunculuk deneyimi olmayan insanlarla çalıştığı görülür. Diğer bir deyişle dramatik hareketliliğin yokluğu ile bütünleşen Wilson tiyatrosunda, tutarlı bir sahne bağlamı içerisinde çoğu zaman ne psikolojik olarak süslenmiş ne de özgünleştirilmiş figürler yer alır. Sahneyi 'paylaşan' oyuncular, çoğu zaman hiçbir etkileşimde bulunmazlar. Bu doğrultuda *"Wilson'un dili parçaladığı görülür. Figürlere devam eden bir diyalog yerine, bölük pörçük cümleler verir. Atlarında birçok öykü yatabilir, ama bunlar başlamadan biterler. Dolayısıyla Wilson oyuncuların, sözcüklerle mantıksal bağlantılar kurmasına engel olur"* (Birkiye,2010:225). Diğer bir deyişle Wilson'un oyun metinleri ya dilsel parçacıklardan ya da farklı biçimde yapılandırılmış, değişime uğratılmış söz ve ses gruplarından oluşur. Değişime uğramış ses ve söz grupları ise genelde uyak veya müzikal ritim bazında yapılandırılmıştır. Anlamlarından çok fiziksel ve fonetik nitelikleriyle önem taşır.

Wilson'un tiyatrosunda teatral kodlarının parçalanması, ışık, kostüm, makyaj, hareket, dekor, ses, dil, aksesuar gibi sahne unsurlarının tümünün farklı bir dil konuşmasına ve farklı öyküler anlatmasına neden olur. Bu parçalı yapı nedeniyle Wilson'un gösterimlerinde, teatral araçlar arasındaki hiyerarşinin ortadan kalktığı görülür.

Diğer bir ifadeyle ışığın kullanımı, renkler, birbirinden farklı işaretler ve nesneler artık heterojen bir yapı içinde süreksiz ve parçalı bir sahne alanında ilerler. Bu teatral araçlar dramatik aksiyonun yokluğu ile bütünleşmiştir ve tiyatronun alanı da süreksiz bir yapıdadır. Bu nedenle Wilson'da sahne alanı sürekli olarak paralel çizgilere bölünür.

> "The King Of Spain"in (İspanya Kralı) dekorunda iki farklı yer belirlenmiştir. Ayrıca Wilson sahneyi bölge olarak adlandırdığı yedi kısma ayırmıştır. Oyunun uzamının farklı katmanlardan, aralarında etkileşim olmayan farklı dünyalardan oluştuğu izlenimi uyandıracak şekilde, oyunun genelinde olaylar tek bir bölgenin sınırları içinde geçer. Wilson sonraki prodüksiyonlarında da bu tür bölgeleri kullanır. Alcestis (Alkestis, 1986)'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 (Persefone, 1996)'de ise, oyun alanı yalın, ancak baskın bir ışık tasarımı ile aydınlık ve karanlık olarak çok keskin ve geçişsiz olarak ikiye bölünmüştür" (Ünal, 2004:142).

Dolayısıyla Wilson'un gösterimlerinde sahnenin mekânsal bölmelerle ayrılmış olması oyun alanının parçalanmasına ve kavramsal düzeyde baskın bir süreksizliğe işaret eder. Sahnede yer alan nesneler ve olaylar belirgin bir mantığa uymaz. Tek bir aksiyon ya da nesne, çok sayıda okuma olasılığı sunabilir. *"Hiçbir odak noktası sunmadan, aksiyonu dağıtarak birkaç olay eşzamanlı olarak ortaya çıkar. Bu çok merkezlilik izleyiciyi anlamı oluşturma sürecinde ilişkilendirilecek parçaları belirleme olanağından yoksun bırakır"* (Ünal, 2004:144). Başka bir deyişle Wilson'un tiyatrosu 'şimdiki zaman' içinde biçimlenir. Wilson için, sahnede 'gerçek olaylar gerçek zamanda olmalıdır', bu yüzden geleneksel tiyatronun yanıltıcı 'iç içe geçirilmiş' öyküsel yapısını yok etmek önemlidir. Wilson'un gösterimlerinin fazlasıyla uzundur, dışsal tutarlılıktan, nedensel anlatıdan ya da ilişkisel imgelemden tamamıyla yoksundur. Gösterimlerinde anlamlandırmada kullanılabilecek araçların yokluğunda, zihinde anlamlandırma sürecinde kullanılacak malzeme zihnin kapasitesini aşacak biçimde yığıldığından, anlam sürekli olarak ertelenir. Dolayısıyla Wilson'un gösterimleri izleyiciye, sahnedeki unsurların bir bütün olarak çözülüp anlamlandırılabileceği temel bir anahtar, metne ait bir uslamlama anahtarı, ortak bir anlam yapısı sunmaz. Bu doğrultuda gösterimin tüm yapısının yorumlanması olanaksızlığa

açılır. *"Heiner Müller, kendi "metinlerim tek başına konuşabilirler (…) Wilson asla yorumlamaz. Sadece metni alır ve ona yer açmaya çalışır"* (Innes, 2004:275), diyerek Wilson'u onaylar.

Bu doğrultuda Wilson'un gösterimlerinde, olgu öyküden, görüntü etkisi oyuncunun kendisinden ve düş gücü yorumdan üstündür. Sahnede yaratılan üç boyutlu tablolarda, eşyaların doğa resimleri olarak görülmesi ve oyuncuların da portredeki hareket halindeki figürleri olarak görülmesi söz konusudur.

> Wilson tiyatrosunu açık bir biçimde doğal süreçlerle kıyaslamıştır. (…) Bu durum, insani hareketlerin doğal tarih bağlamına eklenmesiyle ilgilidir. (…) İnsanoğlu peyzajdan, hayvan ve taştan ayrı değildir. Bir kaya yavaş bir şekilde düşebilir; hayvanlar ve bitkiler de insan figürleri gibi, sahnede yer alan olayların birer elemanıdır. Bu doğrultuda hareket havramı, oluşlar ve devamlı başkalaşımlar, hareketten arda kalan boşluk, farklı ışık durumları ve belirip yok olan nesne ve figürlerin devamlı olarak değiştirdiği bir peyzaj olarak kavranacaktır (Lehman, 2006:78).

Bu bağlamda Robert Wilson'un bütün sahnelemelerinin panoramik bir peyzaj görüntüsü içinde oluştuğu görülür. Doğa, gerek Ka Mountain'de gerek the Civil Wars: A tree is best measured when it is down (İç savaşlar: Ağaç en iyi yerde yatarken ölçülür,1982)'da çeşitli durumlarda sürekli ortaya çıkmaktadır. the Civil Wars'ın ilk sahnesindeki kara gömülmüş kasaba; The Forest'taki (Orman) ve the Civil Wars'ın Roma bölümündeki orman sahnelerinde olduğu gibi gerçek peyzaj etkilerinden yararlanır. Ka Mountain and Guardenia Terrace, Haf Tan Dağı'nda yedi gün süren ve doğal peyzaj etrafında düzenlenmiş bir gösterimdir. Wilson'un gösterimleri baştan sona zürafalar, kaplanlar, ayılar, baykuşlar ve su canlıları ile doludur. Bu doğrultuda oyunlarında peyzaj etkilerinden yararlandığı görülen Wilson'un özellikle Alcestis oyunu, metnin kısalığı, aşırılığa kaçan parçalı yapısı, ağırlaştırılmış ve tekrar eden sahne hareketleri ve 'ses'in sahnelenmesi ile diğer oyunlarıyla benzer özellikler taşımasına karşın, en somut ve en temsili teatral peyzaja yer verilen oyun olmasıyla diğerlerinden ayrılır. Alcestis'in birinci sahnesi sahne genişliğini kaplayan dağ görüntüsünün önünde akan bir nehirle başlar. *"Yukarıda son derece geniş bir gökyüzü, aşağıda, kıyısında prehistorik döneme ait (…) yaratıkların sürüdüğü bir nehir ve sahneye yayılmış kayalar ve çalı öbekleri vardır. Su perileri gerçek*

bir su kaynağında yıkanmaktadır. Kabile halkı bütün bunların yanı başında arkaik bir ayin yapmaktadır. Kuş sesleri havayı doldurmakta. Yarı insan, yarı hayvan hizmetkârlar masaya servis yapmaktadır"(Fuchs, 2003:131-132). Wilson'ın Alkestis gösterimindeki temel yönelişi, doğaya karışmış-insan ve tanrılarla ve büyüyle süregelen doğa düşüncesini yansıtan pastoral bir bakış açısını yakalamaktır. Oyunda dağ sahnesinin somut ve doğaya uygun olarak sahnelenişi, dağın sadece doğaya ait bir parça değil aynı zamanda kültürel bir yapıya ait olmasıyla ilgilidir. *"(…) tıpkı bir dağda olduğu gibi sonsuz zaman boyunca ilerleyen yatay katmanlar var. Ve böyle bir dağda her şey vardır. Böyle bir dağ dizisinde Delphoi dağ dizisindekilere benzeyen bir şeyler vardır"* (Fuchs,2003:132). Bu oyunda Wilson'un görsel sembolleri var olan kültürel ağlardan ürettiği görülür. Sahne resimleri yoğun bir kültürel yüklemeye sahiptir ve kaçınılmaz olarak izleyicinin ilgisini çeker. Kendini okunabilir bir kültürün ötesinde addederek, bu devinimler kendilerine kültürle ilişkili bir kimlik edinirler. Bu doğrultuda Wilson, gelişmiş bir kültür içersinde, doğadan alınan görüntülerin oluşturduğu hassas bir hafıza bankası yaratır.

> Wilson'un peyzaj sahnelemeleri ile ilgili tutumu, bir yandan kültürün yeni denebilecek bir biçimde göreli sunumu ve kısmen anlatının kendisine duyulan inancın sarsılmasının kaynaklık ettiği, Batının büyük anlatılarından uzaklaşma; öte yandan da bir şeyin temsili olan, örneğin, değişen değerler sistemini yansıtan bu yapımda kullanılan kültürel göstergelerin bolluğu (…) Bu değerler kimilerinin iddia ettiği gibi, onların özgün kültürlerinden kaynaklanmaz; "edindikleri" ile estetik etkileri ile ve son olarak da tekrar tekrar değiş tokuş edilebilirlikleriyle değerlerini kazanırlar (Birkiye, 2007:225).

Wilson'un peyzaj oyunları sadece doğada geçen gösteriler değil, Getrude Stein'ın açılımıyla sözcüğün her iki anlamıyla doğal ve zihinsel peyzaj oyunları olarak yaratılır. Wilson sahnesi genellikle, insanları, binaları, trenleri, uzay gemileri, yaratıkları, kayaları, suyu ve doğada gelişen her şeyi içinde barındıran bütün bir evrenin sunumudur; ama onun tiyatrosu, doğada geçsin ya da geçmesin, izleyicisini, yaygın algısal alana uygun bir "peyzaj tepkisi" geliştirmesini gereksinir; bu sahnelemelerinde, ağır çekim dönüşümlerle desteklenmektedir. Bu doğrultuda Wilson'ın tiyatro estetiğinde Stein'ın doğa manzaralarının zihinsel manzaralarla iç içe geçtiği ikili peyzaj geleneğinin büyük etkisi olduğu görülür. Getrude Stein'ı tiyatrosunun öncüsü olarak anan Foreman'ın tiyatrosu ise,

zihinsel manzaralar yaratarak ikili peyzaj geleneğinin algıya dayanan kısmını temsil eder. Diğer bir deyişle Foreman'ın tiyatrosu Stein'ın 'bilinç' ile ilgili çözümlemelerinden yola çıkarak, 'zihin içeriği' ne ilişkin şimdi içinde 'oluş'u ortaya çıkaran, zihinsel manzaraların yaratımına hizmet eder.

Foreman, Getrude Stein'ın teorik yazılarının en fazla kendisinin yazma yöntemini etkilediğini belirtmektedir. Bunun nedeni Foreman'ın, Stein'ın edebiyat ve tiyatro üzerine olan teorik yazımını incelemesi ve onun 'zihin içeriği'ne dayalı peyzaj oyunu kavramı üzerine yoğunlaşmasıdır. Bu doğrultuda Foreman'ın gösterimlerinin Stein'ın düşüncesinin önemine başka bir boyut kattığı söylenebilir. Diğer bir deyişle Foreman, Stein'ın anlayışını günümüze getirip kapsama alanını genişleterek yeni bir boyutta taşmıştır. Bu durum Foreman'ın Stein'ı taklit ettiği anlamanı gelmemektedir. Foreman, Stein ile başlar, onunla aynı hedefi paylaşır, aynı dürtü ile çalışır, ancak sonuçları kesinlikle birbirinden farklıdır.

Foreman'ın 'Ontolojik-Histerik Tiyatro' başlığı altında kendisinin sahnelediği, yönettiği ve tasarladığı ilk oyunu 'Melek Yüzlü' (1968) ve arkasından sahnelenen 'Ida-Eyed' (Ida-Gözlü) 1969) adlı oyunları neredeyse hiç ilgi görmemiştir. *"Bu ilk çalışmalar, 'enerjiyi toplayan' yeni bir eşyanın tanıtılmasından ibarettir. Olayların gelişiminde neden sonuç bağı yoktur. İmgeler bazen çeşitlemelerle tekrarlanır. Eşyalar ve nesneler boş sahneye konulur, ama bunların işlevsel bağı olmaz (…) Ayrıca yüksek verilen zil sesleri bir tümceyi ötekinden ayırmak için kullanılır"* (Nutku, 2002:328-329). Foreman, bu başarısız gösterimlerinden sonra Getrude Stein'ın teorik yazımı üzerinde çalışmaya başlar. Stein'ın üzerine yaptığı çalışmalardan sonra kırka yakın oyun yazar ve bu oyunların yirmi dördünü sahneler. Foreman'ın başarısında Stein'ın çok yönlü sanat anlayışı ve 'bilinç' hakkındaki düşünceleri etkin rol oynamıştır.

Davy'e göre, Stein'ın 'bilinç' kavramıyla olan ilişkisi, bir 'bilinç akışı' yazarı olmamasına karşın, pragmatik felsefenin temellerini oluşturan ve aynı zamanda öğrencisi olduğu, William James'in düşüncelerinden yola çıkarak, kavramın ilkelerini, kendi yazın anlayışında somutlaştırmasıdır. Bu doğrultuda, eğer bilinç ana hatlarıyla zihnimize bakıp orada keşfettiklerimizle açıklanıyorsa, bilincin, birbirinden ayrı düşünceler, algılar ve

duygular mozaiği içerdiğini anlayamayız. Bunun yerine şöyle bir çıkarım yapabiliriz: Her bireysel bilinçte, düşünce makul bir şekilde devamlıdır. Kesintiler ve zaman boşlukları onları yaratan düşünce akışını artık kıramaz. Diğer bir deyişle düşünce akışı, sadece çağrışımla ilerleyen bir öğe olarak tanımlanamaz, akış isteyerek ya da istemeyerek bazı araçlarla sürekli devam eder. Bu doğrultuda, Stein'ın 'şimdiki zaman' estetiği, onun deneyimin kendi doğası üzerine düşünmesi sonucu, bilincin ve bilinçliliğin zihinsel durumla olan ilişkisinin ayrımıyla ortaya çıkmıştır. Bu derin düşünceler, onu, "oluşun" ve "varlığın" ontolojik bir düalizm olduğunu varsaymaya itmiştir. Stein, "oluş" u insan aklıyla ve "varlığı" da insan doğası ile bir tutmaktadır (Davy, 1978:110-111).

Stein'e göre, insan zihni (oluş) sonsuz ve zaman dışıdır, insan doğası ise (varlık) zamanla sınırlanmıştır. Zaman algısındaki bu ayrımdan yola çıkarak, Stein, bilgi edinimi ve bilgi durumu ya da "bilmeye" ilişkin olarak "hatırlama" arasında ayrım yapmıştır. Bilmek, anlık ya da direkt olarak tanımlanabilir, çünkü zihin bilme eyleminin farkında olduğunda, bilmenin "zamanı" tam da şimdiki zamanda mevcut olur; ilişkisel süreçlerin eklentisine bağlı değildir – kendi içinde eksiksizdir. Diğer yandan hatırlama, "tekrar çağırma" olarak tanımlanabilir ve bundan dolayı sadece ilişkisel olarak – geçmiş ve gelecek – olarak var olabilir (Stein, 1974:155).

Diğer bir deyişle bilme durumu, zihnin, bildiğinin farkında olduğu her türlü şimdiki zaman olarak ayırt edilebilir. Bu doğrultuda Stein, 'kimlik yazımı' kavramının karşısına 'varlık yazımı'nı koyar. Stein'a göre varlık, 'kendisi vardır' ve zaman ve çağrışımdan ayrılmıştır; fakat kimlik, 'ilişki ile vardır' ve zamanla kısıtlıdır, bu nedenle çağrışıma ihtiyaç duyar. Stein, 'kimlik yazımı'nı seyirci için yazmak olarak tanımlar.

Stein'ın açıkladığına göre, herhangi bir anda insan zihni "ne bildiğini" daima bilir. Bundan dolayı varlık yazımı bilmeye ya da anlık şimdiye ve eylemselliğe odaklanırken, kimlik yazımı, hatırlama ve "tekrar oluşturma'' ile ilgilenir. Yazma sürecinde, varlık, çağrışımdan kopuk ya da devam etmeyen ilişkiler ve organik süreçler tarafından karakterize edilen bir ruh halidir (Stein, 1994:177). Bu doğrultuda Stein'ın yapıtlarının

çoğu, kendi nitelemesiyle gerçekten yazma ya da saf yazma olarak, varlık kategorisi içinde değerlendirilebilir. Stein oyunlarında kesin bir şekilde varlığı kimliğe tercih etmiştir.

Foreman, Gertrude Stein'ın bu düşüncelerinden yola çıkarak, varoluşa ve "benliğin sürekli oluşumu ve yeniden oluşumu" olarak kesişen süreçlere dikkat çeken bir tiyatro önerir. Carlson'a göre, Foreman'ın bu yeni tiyatro anlayışı "eski benliğin yeni bilince 'ayarlanması'nı" teşvik eder. Foreman'ın amacı izleyicinin önüne hayal gücünün ürünü birtakım fikirler ya da duygular koymak değil, tam tersine izleyiciyi kendi varsayımlarını sorgulamaya itmek ve "ele avuca sığmaz şimdi"yi açığa çıkartmak olmalıdır. Sanat eseri seyirciye sahnede 'şimdi' içinde gerçekleşeni görmeye ve "yaşıyor olmak nedir" sorusunun karşılığı içinde, gördüğünün farkına vardırmaya amaçlamalıdır (Carlson, 2008:484).

Bu doğrultuda, Nutku, Fransız kuramcısı Feral'ın çözümlemelerinden yola çıkarak, Foreman'ın tiyatrosunun anlatıma dayalı, temsili yapısı olan ve konuyu simgelerle geliştiren geleneksel *"Tiyatro" anlayışı yerine "konuyu konuşma isteğinin akıntısına" bırakan "Gösteri" anlayışına dayandırdığından söz eder. Foreman'ın tiyatrosunda seyirci ne algıladığının farkındadır. Foreman izleyicilerle doğrudan ilişki kurar ve onun gösterileri zihinsel bir işleme dayanır"* (Nutku,2002:330). Foreman, zihinsel işleme dayanan gösterimlerinde, farkındalığın sürekli parçalanışını teatralleştirmek için kişilerin, tavırların ve sesin belli bir uygunluk içerisinde tutarlı hale getirilmesi için uğraşır. Bu doğrultuda Foreman gösterimlerinde "tek tek nesnelerle değil, "parçalanmanın dokusu" üzerinde çalışmaya başlar. İlgisini bu parçaların tutarlı bir biçimde birleştirilmesi üzerine kaydırır.

> Foreman'ın oyunlarından "(…) göz de- kulak da- takılacağı sabit bir nokta bulamaz. (…) izleyici görsel ve işitsel öğelerin bombardımanına uğrar. Görsel düzeyde, geometrik sahne düzeni perde içinde bile sürekli değişmektedir. Mobilya parçalarının ve dekorun diğer bölümlerinin yerden değişmesi, daha fazla derinlik kazandırarak ya da derinlik veya yükseklik boyutunda üst üste binmiş çeşitli düzeyler meydana getirerek bağlamı değiştirmektedir. Aydınlatma da sürekli değişmektedir, değişim yavaş ve hızlı olabilir, sahneyi ya da salonu etkileyebilir: seyirciler spot ışıkları hiçbir uyarı olmadan kendilerine döndüğünde bir anda kendilerini ışığa boğulmuş bulabilirler. Sese gelince, her şey kaydedilmiştir: araba kornaları, sirenler, ıslıklar, caz parçaları, hatta diyaloğun kendisi.

> Metin parçaları bölüktür ve kısa, özdeyişsel, bağlantısız cümlelerden oluşmaktadır (Connor, 2005:200).

Feroman'ın, Pandering to the Masses: A Misrepresentation (Yığınlara Kötülük Etme: Bir Yanlış Betimleme, 1975), adlı oyunu, *"ani sahne ve mekan değişimleriyle 'parçalamanın dokusu'nu yansıtan iyi bir örnektir. Aksiyona dahil olan bu anlık sahne değişimleri seyircinin gözü önünde oyuncular tarafından yapılır"*(Nutku, 2002:329). Foreman ani sahne değişimleriyle yaratılan parçalanmanın seyircinin algısını yükselttiğini düşünmektedir. Foreman bütün gösterimlerinde benzer bir yaklaşım içindedir, izleyiciye, alışılmış bakış açılarını kıran, işaretlemelerle dolu bir uzam sunar. Burada asıl amaçladığı hiçbir duygusal etkinin oluşmamasıdır. Bu amaçla Foreman, kendi yönetiminde psikolojik derinliği olmayan oyucular kullanır. Oyun kişileri bir sürü şeyle dolu bir sahne üzerinde karakteri temsil eden nesneler olarak görünmektedir. Foreman'a göre "*karakter bir hatadır*" (Fuchs, 2003:115). Bu nedenle Foreman oyuncuların hareketlerini bütün ayrıntılarına kadar denetlemektedir. Tıpkı Wilson'un oyun kişilerinde olduğu gibi, karakterlerin yüzlerinde hiçbir duygu ifadesi yoktur, ayrıca oyuncu vurgusuz bir biçimde banttan gelen bir sesi tekrarlamak zorundadır.

Foreman'ın oyunlarının birçoğunda, Foreman tarafından canlandırılan, her şeyi bilen sahne dışı bir gözlemci olarak, sahnedeki figürleri sorgulayan ve onları yönlendiren bir "ses" vardır. Lava (1989), Foreman'ın oyunları arasında sözlerin yarıdan fazlasını Ses'e tahsis etmesiyle farklılaşır. Ses, arada bir karakterlerle ilişki kuran bir müdahil değil, karakterlerin *"yazarı, yönetmeni, patronu- hatta Tanrı'nın sesidir. (…) Ses, tıpkı egemenliği altındaki oyunculardan birinin, oyun metninin, oyuncunun sözlerini ezber geçmesi ile ilgili bölümünü acıklı bir biçimde ezber geçmesi gibi, dili kullanarak dil hakkında saçmalayıp durur. Ve Ses, oyuncularına sonunda "söylediklerimi tekrar edin" dediğinde oyuncularının sesini de çalmış olur ve egemenlik alanını genişletmiş olur"* (Fuchs, 2003:113-115). Foreman'ın oyunlarında 'Ses'i oyuncuların üzerinde etkin olarak kullanması, konuşma/yazma ilişkisini parçalara ayırarak, karakterlerin özerkliğini ve var olmanın yanılsamasını yıkan bir araca dönüşür. Foreman yazı parçalarıyla belli bir tutarlılık içinde

olan geleneksel tiyatronun karakter nitelemesini yadsır ve karakterlerini oluşun deneyimleri içinde yapılandırır.

Foreman'ın oyunları, öykülerin ve durumların beklenmedik bir anda yolundan çıkarılıp başka bir yola sokulduğu, dekorun ve sahne düzeninin rastgele değiştiği, karakterlere ve bunların konuşmalarına verilen geleneksel örgütleyici ayrıcalığın dağılıp gittiği akış deneyimleridir. Foreman'ın oyunlarında kaydedilmiş ya da canlı olabilen dil, oyunculardan yayılmak ya da onları tanımlamak yerine, oyuncular arasında dolaşır ve her durumda müzik, ıslık, siren gibi türlü sesler arasında kendi yolunu kaybeder. Foreman'ın bu tür bir tiyatroyla amaçladığı, varlığın bir sabitlenişi veya kendini ortaya koyuşu değil, bir çeşit 'oluşum' olarak kabul edilir.

Getrude Stein'ın düşüncesinin etkisi Richard Foreman'ın estetik gelişiminde önemli bir yere sahiptir. Bu Foreman'ın çalışmalarında, yirminci yüzyılın ilk yarısında bilinen yaşamı taklit etmek yerine, Stein'ın insan aklının zaman dışı nitelikleri üzerine odaklanmasında ve insan zihninin evrimini ilerici sahne çalışmalarıyla belgelemesinde olduğu gibi, insan zihninin bir sonraki evrim aşamasıyla ilgilenmesine dayanır. Foreman, sahne oyunları ve yazılarında, algılamanın nasıl çalıştığı sorusunun yanıtını bulmak için, zihinsel manzaralara dayanan pek çok gösterim ortaya koyar. Foreman gösterimlerinde, zihinsel manzaraları sahnelemeye çalışması ve kendi üzerine kapanan durağan bir dil kullanması ile geriye doğru Stein'a ve Meaterlinck'e, oyun kişilerini hiçbir psikolojik derinlik taşımayan dışarıdan denetlenen figürlere dönüştürmesi, sürekliliği kesintiye uğratması ve sahnenin 'şimdi'sinde gerçekleşen benzer bir sahneleme anlayışını kullanmasıyla yatay düzlemde Wilson'a bağlanır.

KAYNAKÇA

BİRKİYE, K., S., (2007). **Çağdaş Tiyatroda Kültürlerarası Eğilim: Peter Brook-Eugenio Barba-Robert Wilson,** De Ki Yayınları, Ankara.

BİÇER, G., A., (2010). **Sarah Kane'in Postdramatik Tiyatrosunda Şiddet,** Çizgi Kitabevi Yayınları, Konya.

CARLSON, M., (2008). **Tiyatro Teorileri: Yunanlılardan Bugüne Tarihsel ve Eleştirel Bir İnceleme,** E. Buğlalılar, çev: B. Yıldırım, 1. Baskı, De Ki Yayınları, Ankara.

CONNOR, S., (2005). **Posmodernist Kültür: Çağdaş Olanın Kuramlarına Bir Giriş**, çev: D. Şahiner, 2. Baskı, YKY, İstanbul.

FUCHS, E., (2003). **Karakterin Ölümü**, çev: B. Güçbilmez,1.Baskı, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.

INNES, C., (2004). **Avan-Garde Tiyatro**, çev: B. Güçbilmez ve A.V. Kahraman, 1.Baskı, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.

KARACABEY, S., (2006). **Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller,** De Ki Yayınları, Ankara.

LEHMAN, H-T., (2006). **Postdramatic Theater,** K. Jürs-Munby (trans.) Routledge, London and Newyork.

NUTKU, Ö., (2002). **Oyunculuk Tarihi 2,** 1. Baskı, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.

PAVIS, P., (1999). **Sahneleme: Kültürler Kavşağında Tiyatro,** çev:S. Kamber, 1. Baskı, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.

STEIN, G., (1992). **Alice B. Toklas'ın Özyaşamöyküsü,** çev:N. Kasap, Metis Yayınları, İstanbul.

ÜNAL, A., H., (2004). **Yirminci Yüzyılın Sonunda Tiyatroda Arayışlar:Postmodern Tiyatro**, Yayımlanmış Doktora Tezi, İstanbul, İstanbul Üniversitesi SBE.

İnternet Kaynaklı Kitaplar

DRAIN, R., (1995). **Twentıeth Century Theatre a Sourcebook,** Routledge, New York. http://books.google.com.tr

STEIN, G., THOMPSON, V., (2008). **For Saints in Three Acts,** A-R Editionals, Wisconsin. http://books.google.com.tr

STEIN, G., (1974). "**How Writing Is Written," in How Written,** Black Sparrow Press, Los Angeles. http://books.google.com.tr

İnternet Kaynaklı Makaleler

DAVY, K.,**Richard Foreman's Ontological- Hysteric Theatre: The Influence Of Getrude Steın,** Twentieth Century Literatury**,** 1,24, USA.http://ehis.ebscohost.com