

# Bir Oyun Üç Bakış

## *Panopticon*



Bir oyun üç bakış dosyamızın konuğu, Şermola Performans'ın sahnelediği, *Panopticon*. Oyunun yönetmeni Mirza Metin, eleştirmen Zeynep Baykal ve Seyirciler Sinem Aydın ve Nihan Bozok izlenimlerini yazdılar. Dosyamızı, Eylem Ejder ve Zeynep Baykal hazırladı.

# *Panopticon*

## Nasıl Gelişti Ne Oldu

MİRZA METİN

**S**öz, ânı anlamaya, anlatmaya çalışan gecikmiş bir simgedir; imge olmak isteyen bir simge. Galiba söz ile ân arasında ödipal bir ilişki var bu sebeple.

Tiyatro öğrenmeye başladığım 90'lı yılların ortaları aynı zamanda ateşle oynadığımız yıllardı. Kürtçe ateşti, Kürtler de ateş dansçısı. Yasa(k) adında bir dev yaratılmıştı uzun zaman önce. Bu dev ateşi söndürmek, dansçılarını yemek istiyordu. Hâlâ istiyor! Kürtçe ile bir şey yapmak ateşle oynamaktı. Ateşle oynamak işte... Taşdığı bütün anlamlarıyla! Ateş bir özgürlük çağrısıydı o yıllarda. İçimde tiyatro ile harlanan bir özgürlük ateşi yanıyordu benim de. Tiyatro öğreniyordum ama aklımdan hiçbir gün tiyatrocunun olacağı geçmiyordu. Oyunlar oynuyordum ama aklımdan hiçbir gün oyuncunun olacağı geçmiyordu. Sonra sonra değişik türlerde yazmaya başladım, yine aklımdan hiç yazar olmayı geçirmemişim. Sadece öğreniyor, oynuyor ve yazıyordum. Zaten bir şey olmak değildi hedef. Ateşi çalmaktı; değişmek ve değiştirmek; fark etmek ve fark ettirmektir. Tiyatro önce bizi ve sonra herkesi

değiştirmeliydi! Değişiyorduk da! Ancak zaman giderek daha hızlı akmaya başladı. Sanat dediğimiz şeyler her gün eskiyordu. Her şeye direnebilir insan. Şimdilik direnemediğimiz tek şey zaman. Ona direnmenin en iyi yolunun kalıcı bir estetik yaratmaktan geçtiğini düşünüyordu hocalarım, büyüklerim. Ben de katılacaktım sonra. Yıllar sonra Berfin'le (Zenlerlioğlu) Şermola Performans'ı kurmuştuk, 2008'de (Eski adıyla Destar Theatre). Ateşle olan ilişkimizin niteliğini, eski alışkanlıklarımızı, sanata siyasete ve bu ikilinin ilişkisine dair bakışımızı gözden geçirmek istiyorduk. Okuyorduk, tartışıyorduk, deniyorduk, anlamaya çalışıyorduk ve bunlar olurken üretiyorduk da. Bu yolda ailelerimiz, arkadaşlarımız, öğrencilerimiz, seyircilerimiz ve bize inanan onlarca yüzlerce insan aklıyla fikriyle emeğiyle omuz verdi bize, hayallerimize ortak oldu. Zaman içerisinde ateşi çalamayacağımızı anlamıştık. Bundandır ateşi anlamaya ve onu anlatmaya soyunduk! Öğrenmiştik ki; an'layamazsak an'latamayız. An'latamazsak sanatımız dar vadilerde yolunu

kaybedecek. Söz ile an arasındaki ödipal ilişkiye bedenle yaklaşmaya başlayacağımız bir araştırma süreci başlattım 2008 başlarında. Bu süreç 2010'da *Cerb* (Deney) adını verdiğim, sözsüz bir sahne performansına dönüştü. Amatör oyuncularla 5 ay boyunca bir araştırma atölyesi yapmıştım. Sahnede itkileriyle var olmalarını sağlamaktı amacım. Amacıma belli ölçülerde ulaşmıştım. Michel Foucault'nun *Hapishanenin Doğuşu* kitabını okuduğum bir dönemdi. Kitap iktidarın içimizdeki gözünü, bedendeki hallerini araştırmama çok yardımcı oldu. Johan Huizinga'nın *Homo Ludens*'ini de o zamanlar okumuştum. Neden itkilerimizi çalıştırmamız gerektiğini kendime ve oyunculara açıklamam gerekiyordu. Oyun, edimsel bir süreci kitaba göre. İlk işim bu edimin önündeki engelleri aşmak olacaktı. Akıl en büyük engeldi. Başka engeller de vardı. Önce akıl aşılmalıydı. Çünkü oyun akl-1 selim'in dışına çıkmak, ondan uzaklaşmaktı. Bunun için bedenimizdeki ateşgâhları keşfetmeli ve onları harlamalıydık. Jerzy Grotowski, Antonin Artaud, Konstantin Stanislavski, Eugene Barba, Michel Foucault, Johan Huizinga gibi kuramcı ve düşünürlerin öğretileri; çeşitli yoga teknikleri; Dengbêjler, Çirokbêjler, Çobanlar ve uzun yıllar beraber tiyatro yaptığım hocam Erdal Ceviz'den öğrendiklerim bu ateşgâhları keşfetme ve harlama sürecinde yolumu aydınlatmıştı.

İktidarın içselleştirdiğimiz gözüne karşı bir direnç yarattığını düşündüğüm, derinlerdeki itkilerimizi açığa çıkaracak bir araştırma süreci oyuncular için oldukça cezbedici ve keyifli bir süreç yaratmıştı. Cezbedici kelimesini özellikle kullanıyorum; çünkü oyuncular her araştırma seansında transın sınırlarında dolaşarak yaşadılar; "itkilerin tiyatrosu"na her provada bir adım daha yaklaştılar! *Panopticon*'da ise aynı fikri eğitimi oyuncularla deneyimledim. Önceki versiyonda (*Cerb*) erkek oyuncularla çalışmıştım. *Panopticon*'da ise kadın oyuncularla çalıştım.

Kadın oyuncularını, seçme çağrısı yaparak gerçekleştirdiğim kısa bir atölyede seçtim. İlk işim enerjilerinin uyum göstereceğine inandığım için seçtiğim oyuncularla tanışmak ve birbirlerini tanımalarını sağlamak oldu. Birçoğu ilk defa tanıştıkları bana ve diğer oyuncu arkadaşlarına hayatlarına dair birçok ayrıntı anlattılar. Aramızda bir çekim, kısa da olsa bir ortak hafıza oluşturmuştu yaptığımız uzun sohbet. Psikolog gözetiminde bir terapi seansı gibiydi. Pratik çalışmalarda ise benzer bir yöntemi oyuncuların birbirlerinin bedenlerini tanıyabilmeleri için harekete, dokunmaya, duymaya, görmeye, hissetmeye; kısaca duyumsamaya yönelik egzersizlerle gerçekleştirdim. Onlar birbirlerini tanıırken ben de aralarında oluşabilecek her türden enerjiyi izlemeye, duyumsamaya çalıştım. Bu enerji düzeylerini izleyerek ve aralarındaki ilişkinin niteliğini bozmamaya özen göstererek kurgusal bir gerilim hattı oluşturmaya çalıştım. Nihayetinde yeni bir oyun kuruyordum ve oyunun kurallarını giderek netleştirmeliydim. Çalışmalarda yaptığım iki dokunuş oldukça hayatiydi. Birincisi: sesin ve hareketin yaydığı enerji halkalarını oyuncuların duyumsamasını sağlamak ve duyumsadıklarının yarattığı fiziksel ve vokal arzuları meydana çıkarmaktı; bu, itkileri giderek daha iyi çalıştıran, satranç adını verdiğim bir egzersiz/oyundu. Satranç artık oyuncuların bedenlerindeki ateşgâhları kısa zamanda harlayan bir ritüele dönüşmüştü oyuncular için, çalışmalar süresince. Bu egzersiz/oyunu gösteride de kullandım. İkincisi ise: Oyuncuların travmalarını ve sevinçlerini söz kullanmadan; ses ve hareketle anlatmalarını sağlamak oldu. Bu çalışma da beden hafızasının dile gelmesini sağladı ve ona kondisyon kazandırdı. Oyuncular giderek kısa zamanda akıllarını gerektiğinde çağırabilecekleri bir uzaklığa attıkları, itkileriyle yaşadıkları bir alan oluşturdular. Ses ve hareket, bazı anlamların birer simgesi oluyordu evet, ancak imgesel bir evrenin de

kapılarını zorluyordu. Bu durum, söz ile an arasındaki ödipal paradoksa dair yeni bir yol aralamıştı. Dili alınmış, akli uzaklaşmış bedenler an'ın içinde yaşıyorlardı. Dolayısı ile söz/simge ağızdan çıkamıyor, çıkamadığı için de bedende parçalanma anları yaratıyordu. Bir dilsizlik hâlinin içinden imgesel bir aralığa sızan bedenlere doğru yaklaşıyorduk her seansta.

Panoptikonomania iktidarın içimizdeki gözüdür; bizi hareket ettiren ve kemiklerimize işlemiş iktidarın gözünün arzusudur.

*Panopticon* oyunu ise bir oyun olarak ve itkilerin tiyatrosunu araştırdığımız bir süreç olarak iktidarın gözü karşısında bir görünmezlik düşünün hareketidir. Bu görünmezlik düşü, dilsizlik -dilin, dolayısı ile düşüncenin yasaklanmasının ironisi- üzerinden kurulmaktadır.

*Panopticon* oyunu, 90'lı yılların yasakları ve içim(iz)de harlanan özgürlük ateşinin bendeki yaratımsal sonucudur diye düşünüyorum. O yıllarda dili var etmek için dili kullanıyorduk. Şimdi ise dili var etmek için dilsizliği kullanıyorum. Dönemin politik refleksleri ile gelişmiş "isyan ateşi" ise dışsal bir hareket/eylem mekanizması iken Şermola Performans'ın sahnesinde varlığı an'lamaya an'latmaya çalışan içsel, arkaik birer ateşgâha dönüştü; itkilerin tiyatrosunun kapılarını aralayan; kanın bilgisine, kemiğin tarihine ulaşmaya çalışan beden ateşgâhlarına... Ateş dansçısı, uzun erimli bir sanat için artık bu ateşgâhları bulmak, kavramak zorundadır.

Oyun, 23 ve 24 Kasım 2017 tarihlerinde İstanbul Tiyatro Festivali'nde yaptığı prömiyerin ardından düzensiz periyotlarla oynadı. Oyunun seyirci ile buluşma sıklığı istediğim doğrultuda olamadı. Bunun bir çok sebebi vardı. En büyük sebeplerden biri mekân bulamamaktı. Oyunu büyük sahneye göre tasarlamıştım. Ancak prömiyerden sonra küçük sahnelerde oynamak zorunda kaldık. Oyun ve oyuncular sıkışmış hissettiler.

Sıkışmışlık bir avantaja dönüşebilirdi ancak dönüşemedi. Düzensiz periyotlarla oynamak ve oyun öncesi yeterince hazırlanamamak oyuncularını bir çok zaman inorganik bir aktarıma sürükledi. Oyuncuların aralarında inşa ettikleri organik ilişki seyirci ile her zaman paylaşılamadı. Gözlemlerime göre seyirci, çok beğenenler ve hiç beğenmeyenler olarak ikiye bölündü. Tiyatrocu arkadaşlarımdan "yaptığın en kötü oyun" veya "yaptığın en iyi oyunlardan biri" gibi uçlarda tepkiler aldım.

Peki bu deneyimin ardından elimde ne kaldı?

Aslında bu oyunu hiç sahnelememeliydim diye düşünmüştüm prömiyere günler kala. Çünkü çalışmalar bir gösteri hazırlamayı unutturuyordu çoğu zaman. Süreçle çok daha ilgiliydik. Müthiş deneyimlerle dolu bedensel bir yolculuk yapıyorduk. Biz bir oyun hazırlamıyorduk, ancak bir prömiyer tarihimiz vardı. Bu zorunluluğu kendim yaratmıştım ve çalışmanın gösteriye dönüşmesi için başka araçlar kullanmak durumunda bıraktım kendimi. Şimdi düşünüyorum da açık provalar yapmak, çalışmanın seyirci ile ilişkisini daha güvenilir bir yerde tutabilirdi. Şimdi elimde uzun süreler oyuncularla beraber yürüyebileceğim bir haritam var. Ve bir daha oyuncularla benzer bir yolculuğa çıkarsam yolculuğumuzu bir gösteriye dönüştürmek yerine, yolculuğun kendisini seyre açmayı düşünüyorum.

Şermola Performans'ın onuncu sezonunu böyle bir deneyimle geride bıraktık. Dilerim nice on yıllar ve nice deneyimler yaşarız.

---

Mirza Metin: Panopticon oyununun tasarımcısı ve yönetmeni

---

Not: Bu yazının ilk hali T24 haber sitesinde yayınlanmıştır. <http://t24.com.tr/yazarlar/21-tiyatro-festivali/panopticon-oyunu-nasil-gelisti,18585> Burada yazının gözden geçirilmiş ve genişletilmiş halini sizlerle paylaşıyoruz.

---



# Ölüm ve Özgürlük Üzerine Bir Fiziksel Tiyatro Denemesi

ZEYNEP BAYKAL

92

**S**osyolog Max Weber, toplum kuramında bürokrasinin demir kafesi içinde tutsak haline gelmiş modern dünyanın rasyonelleşmiş bireyinden söz eder. Geleneksel-dinsel anlamın yitimiyle “büyüsü bozulan dünya”nın bu öznesi, günümüzde makro iktidarlardan çok daha ehlileşmiş, ılımlılaşmış görünen mikro iktidar araçlarının gözetimi altında var olmaya çalışıyor. Teknoloji ve ürünlerinin “büyüsü bozulan dünyayı” yeniden büyülemekte ne denli işlevsel olduğunu, yeni öznenin tahakküm altına alınmasında ne derece etkin bir rol alabileceğini gündelik hayat deneyimlerimiz içinde sıkça fark edebiliyoruz. Şermola Performans’ın *Panopticon* oyunu tam da bu tahakküm sürecini metnin sınırlılıklarını aşarak beden, ses ve teknolojik araçların imkânlarından faydalanarak sahneye taşıyor.

İlk gösterimleri 2017 İstanbul Tiyatro Festivali’nde gerçekleşen, proje tasarımı ve yönetmenliğini Mirza Metin’in yaptığı oyun, adını Jeremy Bentham’ın kurduğu

hapishane modelinden yola çıkarak Michael Foucault’nun kuramsallaştığı bir iktidar modellemesinden alıyor. İç içe geçmiş halkalardan oluşan, ortasında gözlem kulesi bulunan bu mimari yapı, Foucault’nun *Hapishanenin Doğuşu* kitabında tutuklular arasındaki ilişkiyi engelleyen, onlarda her an gözetleniyor olma fikri uyandıran ve bu sayede onları iktidarın içinde tutan bir “sürekli iktidar yaratım mekanizması” olarak tasvir ediliyor. Mirza Metin’in sahne üzerinde yarattığı atmosfer bu iktidar yaratım mekanizmasını etkileyici bir biçimde görselleştirmiş. Öyle ki, salona adımımızı attığımız ilk andan itibaren içine girdiğimiz resim bizi adım adım kendi gerçekliğimizi sorgulamaya başladığımız bir sürecin parçası haline getiriyor.

Kırmızı balonlarla dolu oyun alanı üzerinde beş beyaz sandalye, arka duvarı tümüyle kaplayan projeksiyonda art arda akan görüntüler; seyirciye bakan bir göz, oyun alanının, seyir alanının ve seyircilerin projeksiyona yansıyan görüntüsü, ritmik

elektronik müzik, seyircilerin arasına oturmuş pantolon ceketli, bıyıklı kadın oyuncular... Tektipleştirici, bedenleri ve ruhları baskı altında tutan iktidar düzeneği, tüm bu işitsel ve görsel göstergeler yoluyla sahneye taşınırken, seyircinin yegâne gözetleyen rolü de tersyüz edilmiş oluyor. Richard Schechner'in "teatral etkinliğin gerçekleştiği kuşatıcı, aktif, katılımcı çevre" kavramını hatırlatan bu mekân içinde kıyafetleri, duruşları ve eylemleriyle erkekleştirilmiş kadın bedenleri, iktidar makinesinin yaratımları olarak yer alıyor. Seyirci, sahne ve oyuncuların arka perdeye yansıyan görüntüsü ise, her yeri saran ama nerede olduğunu bilmediğimiz gözetleyen ama gözetlenemeyen bu makinenin oluşturduğu belirsiz, kaygan, tekinsiz hali görselleştiriyor.

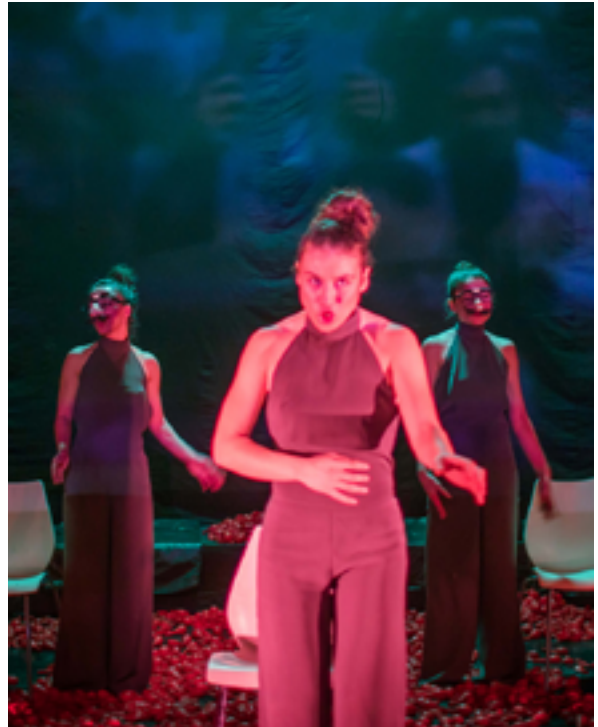
*Panopticon*, Türkiye'de son yıllarda yaşanan toplumsal olayların, iktidarın nesnesi olmuş, kendilerine ve birbirlerine yabancılaşmış, seslerini kaybetmiş bedenlerde yarattığı dürtüler üzerinden hareket etmiş. Performansın seyri boyunca oyuncuların bu olaylar sırasında artan farkındalıkları ve bu sayede özgürleşen bedenlerini ve ruhlarıyla seyirciyi de böyle eylem haline davet ettiklerini seziyoruz. *Panopticon* soyut bir düzlemde bedensel devinimler, sahnedeki bedenleri ortaklaştıran dilsizlik, ses çıkaramama hali ile öne çıksa da bugünün Türkiye'sinde yaşanan kadın cinayetlerine, acılara, katliamlara, şiddet görüntülerine, toplumsal olaylara ve travmalara dair görüntüleriyle bellek tazeleyici bir işleve de sahip. Sahne sessizlikten sese, tek tip mekanik bedenlerden devinen, hisseden bedenlere doğru evrilirken, Mirza Metin bu dönüşümle iktidar mekanizmasına karşı oluşması muhtemel mikro direniş alanlarını da sahneye taşımış.

*Panopticon*, yazılı bir metne sahip olmayan, bedenselliğin ön planda olduğu parçalı yapısıyla, ilk bakışta Erika Fischer-Lichte'nin sözünü ettiği "performatif bir estetik" anlayışıyla şekillendirilmiş gibi



FOTO: NAZIM SERHAT FIRAT

93



görünüyor. Buna karşılık Lichte'nin bahsettiği oyuncuların yaptıkları her şeyin seyircilere, seyircilerin yaptıklarının oyunculara ve diğer seyircilere etkisinin yani "feedback döngüsü"nün oyun süresince zaman zaman oluşturulup -belki de kasıtlı olarak- kırılma yoluna gidildiğini söylemek gerekir. Oyun alanı seyir alanı sınırı, gözetleme gözetlenme fikri ile belirsizleştirilmeye çalışılsa da, alanlar belirli oranda belirlenmiş görünmekte. Seyirci-oyuncu sınırının ihlali daha çok gösterimin sonuna bırakılmış. Oyuncuların kendi aralarındaki iletişimsizliğin kırıldığı ve özgürleştikleri anlardaki duygu geçişleri ve eylemleri (kendi seslerini fark etmeleri, kendi aralarında eğlenmeleri gibi) seyircinin duygusunu yönlendiriyor. Ancak uzaklık-yakınlık gibi ikili karşıtlıkların belirgin bir biçimde kırılması için yine gösterimin sonunu beklememiz gerekiyor. Bu anlarda oyuncuların ses çıkarabilmeleri, kelimeleri az da olsa söze dökebilmeleri, kendi bedenleri ve belki de en önemlisi diğerlerini- izleyicileri- fark etmelerinin bir topluluk olma haline işaret ettiğini söyleyebiliriz. Önce kendi aralarında topluluk olabilen oyuncular, kostümlerinden, maskelerinden özgürleşerek diğerlerini fark eder ve seyirci ile iletişime geçer, bakışır, gülüşürler. Ortak bir eylem biçimi olarak, yerdeki balonları seyirciye dağıtır ve birlikte şişirip, şişirirken ses çıkarıp havaya bırakırlar. Bu sayede seyircilere temas ederler. Dolayısıyla gösterimin sonunda kısa ama etkisi belirgin bir topluluk olma anından bahsetmek mümkündür. Bununla birlikte oyuncu/oyun kişisi, erkek/kadın, seyreden/seyredilen ayrımının oyuncuların arafta kalma halleri ve teknoloji kullanımı ile yıkılıp yeniden yaratılması da bu birlikteliği ve geçişkenliği kolaylaştırıyor.

Oyunda teknolojik olanaklardan da sıklıkla faydalanılmış. Bu kullanım gün geçtikçe yaygınlaşan teknolojik olanakların toplumun gözetim altında tutulmasına

Ritzer'in kavramsallaştırmasıyla, büyü bozulan dünyayı yeniden büyülemeye çalışan unsurların artan etkisine karşı bir duruş olarak da yorumlanabilir (Ritzer: 2016). Gözetlenme ve gözetleme hali sahne arkasındaki projeksiyon ile hâkim bir biçimde ortaya çıkarılırken oyuncuların bedenlerinin kırılma, tedirgin duruşları, birbirleri ile olan iletişimsizlikleri, korku, kaygı, huzursuzluk gibi ifadeleri ile bu yolla görünür kılınmış.

Sahne üzerinde oyuncular bedensel varlıkları ve fiziksel eylemleri ile var olmaktadır, yazılı bir metnin taşıyıcısı değildirler, oyun alanını eylemleri ile doldururlar. Bu eylemler zaman zaman parçalı, eş zamanlı olamayan ancak seyircinin belleğindeki izlere de dokunan ortaklıklar kurdukları görsel bir malzeme sunuyor. Lichte'nin "mevcudiyet" diye adlandırdığı "oyuncunun kendi görüngüsel(\*) vücudunu mekâna hâkim kılması ve seyircinin tüm dikkatini ona yöneltmesi" (Lichte: 2016, 165) hali *Panopticon*'da sıkça karşımıza çıkıyor. Ancak projeksiyondaki görüntüler (Roboski, Gezi, Kadına Şiddet, Cumartesi Anneleri, Özgecan Cinayeti) ile de bu durum kesintiye uğratılır. Bunun yanı sıra aralarda projeksiyonda oyuncular tek tek kendi halleri, gündelik hayattaki görünüşleri ile bahsedilen toplumsal olaya dair hislerini ve fikirleri yine sessiz bir biçimde sadece yüz ifadesi ile projeksiyon görüntüsünde ifade ederler. Tüm bu görüntüler, oyunda farklı gerçeklik katmanlarının kullanıldığına işaret eder.

Oyuncu/dansçıların gösterimin her parçasında farklı bir malzemeyi farklı biçimlerde kullanmalarıysa (gaz maskeleri / mataralar/ siyah çöp poşetleri/ sandalyeler/ yerden aldıkları balonlar vs.) farklı çağrışım alanlarını yaratıyor. Sonrasında ise perdede beliren görüntüler, bu alanların işaret ettiği toplumsal kırılma noktalarına dokunur ve bu görüntülerle oyuncu/dansçıların oluşturduğu

çağrışımsal alan kesintiye uğratılıyor. Bu anlamda gösterimin performansın anlam boşluğu yaratan, seyirciyi askıda ya da aralıkta bırakan özelliklerinden bir nebze uzaklaştığını söyleyebiliriz. Örneğin, oyuncuların birinin yere attığı sandalye, ağızlarına taktıkları maskeler ve mide bulantısı projeksiyon üzerinde 'Özgecan Cinayeti' sonrası cenaze görüntüleriyle birleştirilirken, oyuncuların iç çekişleri ve titremeler eşliğinde birbirlerine gösterdikleri çöp poşetlerine sarılmalarını projeksiyondaki Roboski görüntüleri izler. Bu noktada seyirci üzerinde yoğun bir etkiden söz etmek mümkünse de seyircide çoğul bir anlam alanı açılmasına fırsat verilmemektedir.

Sessellik kavramı *Panopticon*'un en belirleyici unsurlarından biri olarak karşımıza çıkıyor. Oyuncular bir dilsizlik halinden çağrışımsal, zaman zaman ayrışan, zaman zaman ise benzeşen ses kullanımları, hecelemeler, nidalar üretiyorlar. Bu nidalar ses teknolojilerinin kullanımı ile yankılara dönüşürken, arkada çalan yükselip alçalan elektronik/teknolojik müzik oyuncunun sahne üzerindeki ritmini izleyici/oyuncu birlikteliğini kolaylaştırıyor. Mirza Metin, gösterim esnasında oyuncularla birlikte seyirciye de sözün yerine geçecek farklı ses kullanım biçimlerini keşfettirmiş. Nefes sesleri, koro olarak kesik kesik kelimelerle söylenen, balon şişirilirken ve bırakılırken çıkan sesler, ıslak zeminde balonların üzerinde koşma sesleri, git gide artan tempo tutma sesleri; tüm oyunda kullanılan müziklerle birlikte oyunda dilden ayrışan sessel düzlemi oluşturuyor.

Burada eleştirilebilecek tek nokta, kimi gerçek görüntülerin yarattığı keskin çağrışımlar ile kullanılan hareketlerin sıklıkla klişeleşmiş hallerinin seyircinin izlediği her anı anlamlandırmak zorunda bırakılması, performansın sürece değil olaylara vurgu yapar hale gelmesi olabilir. Buna karşın gözlemlediğim kadarıyla

oyuncuların bedenindeki duyguların seyirciye bulaşabildiğini de söylemem mümkün.

*Panopticon*, bir saati aşkın bir süre zarfın "performatif bir estetiğin" ikilikleri kıran, sınır aşıcı, deneyimsel, anlık halinin kesintili ve yer yer de olsa kendini gösterdiği bir seyir sunuyor. Gösterim boyunca sahne üzerinde baskı altına alınmış erkekleşmiş kadın bedenlerinin birbirleri ve kendi bedenleriyle çatıştığına, kavga ettiğine ve toplumsal olaylar, travmalarla dönüştüğüne ve sonunda bir uzlaşmaya, bütünlüğe varıldığına şahit oluyoruz. Bu anlamda *Panopticon* medya çağına yaptığı göndermeleri, eylemden çok bedensel itkilere eşlik eden yoğun ve kimi zaman eş zamanlı bir biçimde kullandığı göstergeleri art arda sıralaması (ışık ses, müzik vs), çok katmanlı gerçekliği sahne üzerine taşıması, seyirciye görsel bir dramaturji ile zenginleştirilmiş bir performans metni sunması ile pek çok açıdan Lichte'nin "performatif estetik" kavramıyla birlikte okunabilecek farklı bir performatif alan yaratıyor. Bunu yaparken seyirciye sözle anlamlandırma çabasının ötesindeki etkin bir deneyim imkânı sunuyor. Yeni sezonda çok daha fazla izleyicinin bu deneyimin bir parçası olabilmesi dileğiyle.

95

---

\*)Metin içinde kullanılan kavramlar Erika Fischer-Lichte'nin *Performatif Estetik* kitabında detaylı olarak anlatılır. Bakınız: Erika Fischer-Lichte *Performatif Estetik*, İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2016.

---

#### **Notlar:**

Fischer-Lichte, E. (2016). *Performatif Estetik*, İstanbul: Ayrıntı Yayınları  
Foucault, M. (2015). *Hapishanenin Doğuşu*, Ankara: İmge Yayınları  
Schechner, R. (1994) *Environmental Theater*. New York: Applause Theatre & Cinema Books, s.xx  
Ritzer G. (2016) *Büyüsü Bozulmuş Dünyayı Büyülemek*, Ayrıntı Yayınları

---





## SEYİRCİ İZLENİMLERİ

### Sinem Aydınlı, Bağımsız Araştırmacı, 33

Tiyatro sevdalısı bir arkadaşım davet etti beni *Panopticon*'a. Foucault havası solumuş her özne gibi, adı *Panopticon* olan bir oyun davetini reddetmem mümkün değildi. Gittim ve sessizce yerleştim sandalyeye. Birkaç dakika geçti geçmedi, sahnedeki projeksiyon perdesinde bizi yani seyircileri *gördüm*. Ne olduğunu anlamadan, sağ yanımdan bir kadın ve salonun farklı yerlerinden onunla birlikte üç kadın daha sahneye doğru ilerliyordu. Bir tür mimik gibiydi bu, "Anlatılan senin hikâyendir" diyordu oyun tam da başlarken. *Panopticon* bir yandan iktidarın ve direnişin oyunu, bir yandan da direnişi, iktidarın oyun alanı olmaktan çıkarmanın oyunu. Hatta gözün tahakkümüne karşı, sesin direnişi bile olabilir *Panopticon*. Çünkü göz iktidara oynar; tek başına gücü elinde tutar gibidir. Örneğin görmemek için gözünüzü hemen kapatabilirsiniz ve böylece "görmediğiniz" size *dokunmaz*. Ama sesler öyle mi? Duymamak için kulağınızı pat diye kapatın bakalım. Olmaz tabii ki, kulak kendi kendini kapatamaz. İsteseniz de istemeseniz de, farkında olsanız da ya da (o an) olmasanız da, ses size *dokunur*. İşte *Panopticon* bedende hapsolan sesleri isteseniz de istemeseniz de size duyuruyor ve böylece bir direniş alanına dönüşüyor. O kadar katmanlı ki, gözün en büyük eleştirisini yine kendi içinden yapıyor. Belki on beş yirmi dakika önce kendimizi gördüğümüz projeksiyon perdesinde, kimilerinin görmeyi seçmediği ya da kimi öznelere hiç de uğramayacak katliamları ve şiddeti gösteriyor. Göz gördükçe aslında sesler de kendilerine yeni alanlar yaratıyor. Oyunun sonunda balonların çıkardığı sesler, oyuncuların bedenlerine hapsolmuş seslerle buluşuyor ve tüm sesler o dört kadın oyuncunun yüzlerindeki gülümsemeyle birlikte özgürleşiyor.

### Nihan Bozok, Öğretim Üyesi, 36

*Panopticon* oyununa tiyatro tutkunu bir arkadaşım davet etti beni. Bir edebiyat

sevdalısı olarak arkadaşımınla paylaştığım bir şey var. Bu şey, sanata yönelik tutkularımızın, düşümlüklerimizin, düşlerimizin, keşiflerimizin gerçeğin dünyasından kaçıp kurgunun dünyasına sığınmak anlamına gelmediği. O akşam seyirci koltuklarına yerleştikten sonra da böyle oldu. İzlediğimiz oyun, gerçek dünyamızı askıya alarak, bizim için tasarlanmış, parantez içine alınmış bir seyirle karşılamadı bizi. Oyun yaşamın telaşını, şehrin korkunç akışını bir süreliğine salonun dışında bırakmak şöyle dursun, toplumsal hafızamızın kuytularına kaçmaya meyilli Türkiye politik tarihinin kimi gerçeklerinin altını çiziyordu, vurgulu biçimde. Oyun boyunca, sahnede iskemlelerinde oturan kadın oyuncular vardı ve arka fondan da kimi zaman toplumsal eylem görüntüleri, kimi zaman işkence benzeri görüntüler, kimi zaman da tam olarak bir yere oturtamadığım görüntüler geçti. İskemlelerinde oturan kadınlar, ayağa kalktılar, yeniden oturdular, birbirlerine doğru hamleler yaptılar, sarıldılar, çözüldüler. Bu beden devinimleri sırasında ağızlarından çıkan sesler hiçbir dile kavuşmadı. İnlemeler, sızlamalar, çığlıklar gibi dil öncesi sesler olarak kaldılar. Ben, oyunun kalbinin bu seslerde attığını düşündüm. Unutulabilecek gerçeklerin altını çizenler bu seslerdi. Sesler arka fondan geçen görüntülerden duyulan acıyı aktarıyor olmalıydılar ve bu yüzden sözcüklere dönüşemiyorlardı. Çünkü acıyı dile kavuşturmak zor, neredeyse imkânsızdır. Le Breton'un, "Acı, dilin radikal başarısızlığıdır," dediği şey için zamanında Virginia Woolf açık bir kapı bırakmıştı: Acı çeken kişi, "Acısını bir eline, saf sesi öbür eline alıp yeni bir sözcük çıkana kadar ikisini birbirine vuracak". Sahnedeki kadınlar da kayıpların kıyımların arkalarında bıraktıkları acıları, kendi saf sesleriyle çarpıştırıyordu. Çarpışma, konuşulan bir dilin sözcüklerine ulaşmıyor, fakat daha büyük bir iletişim coğrafyasına açılıyordu, çıkan sesler dünyanın neresinde duysak tanıyacağımız o gidenin ardından yakılan ağıta benzeyip duruyordu.