

# I AM WHAT I AM YA DA BİR HALK DÜŞMANI

\* Dicle Çoban

\*\* Arş. Gör. Ceren Yücel

Gönderim Tarihi: 14.09.2021 – Kabul Tarihi: 28.11.2021

## Özet

Bin dokuz yüzlü yılların başında Almanya’da kurulan Schaubühne, kurulduğu tarihten günümüze değin varlığını sürdürmüş ve yüzyılı aşkın tarihi boyunca tiyatro sanatına ev sahipliği yapmıştır. Günümüzde Avrupa’nın saygın sahnelerinden biri olarak kabul edilen Schaubühne 1999 yılı itibarıyla yerleşik yönetmen olarak getirilen Thomas Ostermeier yönetiminde pek çok başarılı oyun çıkarmıştır. Bu çalışma, Thomas Ostermeier ve ekibinin 2012 yılında sahnelediği ‘Ein Volksfeind / Bir Halk Düşmanı’ oyununun 2020 yılında yaşanan pandemik salgın sebebiyle dijital ortamda yeniden gösterilmesi ardından, oyunun sanal gösterimi üzerinden, postdramatik bağlamda oyunun dramaturjisini ve tasarımını tartışmaktadır. Gösterim biçimi dijital olmasına rağmen tartışma gelenekçi yöntemlerle yapılacak, oyun, geleneksel gösterim biçimlerinde olduğu gibi sahneleme, dramaturji ve tasarım noktalarında ele alınarak çözümlenmeye çalışılacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Henrik Ibsen, Thomas Ostermeier, Schaubühne, Tasarım, Dramaturji

\* Dicle ÇOBAN, Kocaeli Üniversitesi, Sahne Sanatları Anabilim Dalı, Dramatik Sanatlar YL Programı, dclecoban@gmail.com, **ORCID:** 0000-0002-4223-496X

\*\* Ceren YÜCEL, Kocaeli Üniversitesi, Sahne Sanatları Anabilim Dalı, Sahne Tasarımı Bölümü, cerenyucelicm@gmail.com, **ORCID:** 0000-0003-4167-5920

# I AM WHAT I AM OR AN ENEMY OF PEOPLE

\* Dicle Çoban

\*\* Assist. Ceren Yücel

Sending Date: 14.09.2021 – Acceptance Date: 28.11.2021

## Abstract

Established in Germany at the beginning of the nineteenth century, Schaubühne has survived from the date of its establishment to the present day and has hosted the art of theater throughout its history for more than a century. Schaubühne, which is accepted as one of the prestigious stages of Europe today, has produced many plays under the direction of Thomas Ostermeier, who was appointed as the main director as of 1999. This study discusses the dramaturgy and design of the play in a post-dramatic context through the virtual demonstration of the play named 'Ein Volksfeind / An Enemy of the People' staged by Thomas Ostermeier and his squad in 2012, after the digital display due to the pandemic in 2020. Although the display format is digital, the discussion will be made with traditional methods, and the play will be tried to be resolved by considering it in terms of staging, dramaturgy, and design, as in traditional display formats.

**Keywords:** Henrik Ibsen, Thomas Ostermeier, Schaubühne, Design, Dramaturgy

## GİRİŞ

Schaubühne Berlin'in sanat yönetmeni Thomas Ostermeier'in 2012 yılında sahneye koyduğu ve birçok festivalde sahnelenen 'Ein Volksfeind / Bir Halk Düşmanı' oyunu 2020 yılında yaşanan ve etkisi hala süren pandemik salgın sebebiyle mekândan bağımsızlaşarak, sanal ortamda yeniden izleyiciyle buluştu. Plastik uzamı ortadan kaldıran bu buluşmada oyun uygun koşullar altında alımlayıcının bizzat teşrif edeceği zeminde, oyunun teşrif ettiği bir zemine taşındı. Bu durum, gerek giderek dijitalleşen yaşama uygunluğu gerek pandemik salgın sebebiyle makul görünse de sanatın hızlı-tüketim nesnesine dönüşmesine sebep olmaktadır. Elbette bu dönüşümü yaratan bu buluşmanın kendisi değil Ostermeier'in oyunun başına ustalıkla eklediği "I Am What I Am" başlıklı manifestonun (The Invisible Committee, 2009: 29), işaret ettiği şeyin ta kendisidir:

*"I AM WHAT I AM der slogan eines Amerikanisch Turnschuhherstellers ist also keine bloße Lüge, kein bloßer Werbefeldzug, sondern ein Militärfeldzug, ein Kriegsschrei, der sich gegen alles richtet, was zwischen den Wesen existiert, gegen alles, was unbestimmt zirkuliert, alles, was sie unsichtbar miteinander verbindet, alles, was such eder vollständigen Verwüstung entgegenstellt, gegen alles, was bewirkt, das wir existieren und dass die Welt nicht überall wie eine Autobahn aussieht, wie ein Vergnügungspark oder ein Neubauviertel: pure Langeweile, leidenschaftslos und wohlgeordnet, eisiger leerer Raum, durch den nur noch registrierte Körper, automobile Molekula und ideale Waren zirkulieren."*

*Ben Neysem Oyum! Amerikalı bir ayakkabı üreticisinin bu sloganı yalnızca bir yalandan ya da reklam kampanyasından ibaret değil. Aynı zamanda militarist bir çağrı; oluşların arasında var olan her şeye, tanımsızca dolaşan her şeye, onları görünmeden birbirine bağlayan şeylere, bütün tahribata karşı çıkan her şeye, var olmamızı sağlayan her şeye, tıpkı lunaparklarda ya da yeni inşa edilen bir bölgede olduğu gibi dünyanın boş bir otoyol olarak görünmediği her yere karşı yönelen bir savaş çılgılığı: saf sıkıntı, tutkusuzluk ve yalnızca otomobil molekülleri ve ideal ürünlerin dolaştığı donuk ve tutuk boş alan.*

Oyunun başında projeksiyon perdesine yansıtılan bu manifesto Amerikalı ünlü bir spor ayakkabı markasının 'ilham dolu' hayat hikayeleri anlattığı, başarılı bir birey olmak için 'eşsiz' olmayı vurguladığı reklam çalışmasından mülhemle Fransalı anarşist bir grup tarafından kaleme alınmıştır. Thomas Ostermeier bu manifestoyu oyunun başına yerleştirerek, kendisinin konumlandığı yeri bir nevi işaret etmektedir.

Ancak oyunun dijital ortamda sahnelenmesi postdramatik tiyatro anlayışına işaret ederken, diğer yandan postmodernizme içkin bir ironiyi de doğurmaktadır. Hatta bu ironi, oyunun ve Henrik Ibsen'in dehasını aşarak, kendi ironisi üzerine yeni bir ironi işleyerek tam da oyun başında Ostermeier'in bir manifesto olarak sunduğu I Am What I Am başlığı altında aktardığı çelişkiyi yeniden üretmesine sebep olmaktadır. Bu belki Ostermeier'in öngördüğü ya da hiç fark etmediği bir durum. Netice itibari ile karşımızda duran kurmacanın yeniden yorumunu yapan tüm ekiple birlikte seyircisini, yaratıcısını aşan

bir ironi ile karşı karşıya kalınmaktadır. Elbette bu durumu oyunun sanal olarak sahnelenmesi yaratmaktadır. Oyuna dair söz edilecek ilk ironi bu fakat diğer yandan Ibsen'in dehasını kanıtlayan bir başka ironi de oyun boyunca apaçık durmakta ve modern zamanların en ala ironisi olarak seyirciyi selamlamaktadır. Hikâyenin iki kardeş üzerinden ilerlemesi, kardeşlerden birinin kötüyü birinin iyiyi temsil etmesi; her ikisinin de toplum yararına hizmet ettiğini iddia etmesi akla Habil ile Kabil hikâyesini getirmektedir. Ostermeier hünerli bir biçimde Kabil'i, *Peter*'ı oyun esnasında seyircinin içine karıştırarak, Habil'in ölmüş olduğunu -ki oyun sonunda bir şekilde Thomas'ın hem metinde hem uyarlamada sistemin üreticilerinden birine dönüşmesi, tıpkı Habil'in ölmesi gibi Thomas'ın da sistem içinde erimesi- ve insanın Kabil'in soyundan gelme olduğunu hatırlatmaktadır. Bu elbette Ibsen'in müthiş dehası ile işaret ettiği ironi. Ayrıca bunu modernizmin en büyük temsilcilerinden biri olarak yapması; din ve tanrının merkezde olduğu yaşamın argümanlarını alarak modern araçlarla birlikte yorumlaması ise bir diğer ironisi. Ostermeier, on dokuzuncu yüzyıl sonlarında yazılmış bu ironiler toplamı metni olarak bugün, yirmi birinci yüzyılda bağlamından koparmadan yetkin bir uyarlama ile üzerine bir ironi katmanı daha örmektedir.

Schaunbühne'nin 2012 yılında sahneye koyduğu oyun, 2020 yılında yaşanan pandemik salgın sebebiyle geleneksel gösterim araçlarının yerini teknolojik, çağcıl bir yeni gösterim biçimine bırakmıştır. Bu yeni gösterim vesilesiyle iki bölümden oluşan incelemenin birinci bölümünde Thomas Ostermeier'in *Bir Halk Düşmanı* yorumu dramaturjik açıdan ele alınacakken ikinci bölümde yarattığı uzam göstergeleriyle tartışılacaktır.

## 1. Postmodern Bir Kahraman

Modernitenin kritiklerinin olgunlaştığı ve belirginleştiği on dokuzuncu yüzyılda eserleriyle dönemin en ünlü temsilcilerinden biri olan Norveçli yazar Henrik Ibsen, *Bir Halk Düşmanı* oyunu ile toplum dinamiklerinin birey üzerindeki etkisini gözler önüne sererken bireyin toplum karşısında takındığı tutumu bireyin varlık zeminini oluşturmasındaki en önemli etkenlerden biri olarak imlemektedir. Thomas Ostermeier modern sonrası toplumda dönüşen bireyi, değişen toplum dinamiklerini ve ilişkiler sarmalını iyi çözümleyerek, postmodern zamanların *Bir Halk Düşmanı* portresini çizmektedir. Oyun metni kısaca aşağıdaki hikayeyi aktarmaktadır:

Küçük bir kentte eşi ve ailesiyle hayatını sürdüren Dr. Thomas Stockmann aynı zamanda kentin ekonomik kaynağı olan kaplıcada doktor olarak görev yapmaktadır. Kentte yayılan hastalıkla ilgili arka planda bir araştırma yürütmeye başlar. Hastalığa turistlerin değil bizzat kaplıcanın yer altı sularındaki zararlıların sebep olduğu, hatta bölgedeki deri fabrikasının atıkları sebebi ile tüm arazi topraklarının zehirlendiğini tespit eder. Laboratuvar sonuçlarını alır almaz, hastalığa dair yazdığı makaleyi aynı zamanda dostu da olan yerel gazete editörü Hovstad ve yardımcısı Billing'in de desteğini alarak yayınlamaya karar verdiğinde toplum yararına bir iş yaptığını düşünmekte ve herkesin hayatını kurtardığı fikri ile teşekkür alacağını zannetmektedir. Ancak kentte kaplıca turizmi sayesinde işsizlik azalmakta, gayrimenkul değerleri artmakta ve kent maddi olanaklarını artırmaktadır. Kardeşinin makalesinden haberdar olan aynı zamanda kentin belediye başkanı olan Peter Stockmann ise bu durumu örtbas ettirmek niyetindedir. Dr. Thomas Stockmann'ın önerdiği su borularını yenilemek için yeterli bütçenin olmamasının

kaplıcanın kapanmasına yol açacağını bunun ise düzelen ekonomilerini çöküşe götüreceğini iddia ederek, önce Thomas'ı destekleyen yakın çevresini sonra tüm kent halkını örgütleyerek kardeşinin önüne geçmeye çalışmaktadır.

2012 yapımı Thomas Ostermeier rejisinde oyun, üzerinde *I Am What I Am* manifestosunun yazılı olduğu şeffaf projeksiyon perdesinin kalkması ile başlıyor. Bu müdahale tıpkı Ibsen'in, oyunlarında, modern yaşamın öncüleri ve temsilcileri olan 'burjuva sınıfının' evlerine girerek, hikayelerini o evler içerisinden kurarak, onları malzeme ederek -bunu yaparken hiç aşırılığa kaçmadan, zira kendisi de aynı sınıfa mensup- örnek teşkil eden yaşamlarının üstündeki örtüyü kaldırmasına benzemektedir. Gelişmiş teknoloji ile bunu yalnızca söz oyunları ya da söz düzeyinde temsil ile değil tasarım noktasında da harekete dayalı olarak yapmaktadır. Şeffaf projeksiyon perdesi, 'gerçeğin' gösterilme biçiminin postmodern okuması olarak değerlendirilebileceği gibi; Ibsen'in yaptığı örtüyü kaldırmak tavrının postmodern izdüşümü; bir diğer yandan Brechtien bir tavır olarak da okunabilir. Birden fazla fonksiyona sahip bu perde bir tür imajlar toplamı. Ibsen ve Ostermeier'in imgeler dünyası ile modern ve sonrasının barındırdığı tüm imajların/göstergelerin toplamına denk düşmektedir. Yoğun gösterge kullanımı postdramatik tiyatro anlayışına işaret etmektedir. Thomas Ostermeier oyunu metni göz ardı etmeden ancak metnin yazıldığı dönemden uzaklaştırarak bir anlayışla sahnelemektedir. Perde üzerine yansıtılan manifesto seyirciye bir kurmaca içinde olduğunu hatırlatırken diğer yandan gerçekleri görmek için kronometre işlevi görmektedir. Perde ya da *Ibsen'in Örtüsü* kalktıktan hemen sonra kronometre devreye girmekte ve artık gerçeklerin izleneceği, Thomas'ın kürsüde tek başına kaldığı an'a kadar

yalnızca sezinlenmekte, ancak kürsüde Thomas yalnız kaldığında bundan net biçimde emin olunmaktadır. Çünkü artık burada bu gerçeği üreten seyirci/halk da oyunun içine dâhil olmaktadır. Peşi sıra açılan sahnede daha sonra etkin bir yabancılaştırma olarak değerlendirilebilecek müzik karşılamaktadır seyirciyi: Billing ve Katrin akustik biçimde oldukça popüler olan *Crazy* şarkısını söylemektedir. Şarkının özenle seçilmiş olduğu aşikâr: Thomas ile birlikte tüm karakterlerin geçirdikleri süreci aktarması ve seküler yaşamı icat ederek modernizmin son tuğlasını koyan modern insanın çıkmazını oldukça net biçimde ifade etmektedir. Realizm döneminden biline geldiği üzere '*birey ya da şey koşullarından bağımsız değerlendirilemez*'. Ostermeier söz konusu şarkı seçimi ile çağdaş bir yorum yapmak adına Ibsen'in realizmini görmezden gelmemekte, bilakis bu realizmi merkeze alarak çağa uyarlamaktadır. Ayrıca şarkının sözlerine dikkat edildiğinde sözlerin neredeyse tüm oyunu ele verdiği görülmektedir. Çıldırmanın eşğine gelmiş ya da çıldırmış bir karakterin diğerlerine 'ne zaman çıldırdıklarını' soran sözlerden mürekkep bir şarkı. Oyun metninde yer alan toplantı sahnesinde Thomas Stockmann karakterinin herkese sorduğu sorunun, Ostermeier'in rejisinde oyunun başında çağdaş bir şarkı ile verilmesi seyirciye nasıl bir hikâye anlatacağının da bir çırpıda aktarılması olarak okunabilir. İyi bir sanat yapıtının yaptığı gibi Ostermeier yarattığı bu kurmaca dünyada aktaracağı hikâyenin ilk metaforunu bu sahne ile vermektedir. Şarkı ile birlikte sahne açıldığında önce Billing ve Katrin, daha sonra sahneye neredeyse peş peşe giren Peter ve Hovstad ile oyun ekibi hemen hemen tamamlanmaktadır. Daha

1 İngiliz bilim insanı Charles Darwin'in Türlerin Kökeni'nde iddia ettiği Evrim Teorisi'nin dönemin üzerindeki etkisi ile ortaya çıkmıştır.

sonra bebek arabası ile sahneye gelen Thomas Stockmann bize metinsel dramaturjiye dair ilk ipuçlarını vermektedir. Horster, Kill, Eilif ve Petra karakterlerinin oyunda yer almadığını Thomas'ın kucağında bir bebeğin olması, Katrin'in metne nazaran çok daha genç olmasının ve dahi tüm ekibin en fazla kırklı yaşların başında olması metinsel dramaturjiye verilecek ilk örnekler olarak sayılabilir. Metin üzerinde yapılan oynamalara bakıldığında, özellikle Katrin karakterinin çağa adapte edilmiş olması metin dramaturjisinin oldukça yetenekli bir elden çıktığını göstermektedir. Oyunun yazıldığı tarihten Modernizmin neredeyse evrimini tamamladığı on dokuzuncu yüzyıl sonlarında Ibsen'in öngördüğü -oyunlarında yer alan kadın karakterlere bakıldığında- modern düşüncenin varacağı/varması beklenen ya da arzu edilen sonuçlardan birinin 'kadın kimliğinin' özgürleşmesi ve bireyleşme yolunda ilerlemesinin olduğu görülmektedir. Bir Halk Düşmanı oyununda iki kadın karakterden biri olan Katrin Ibsen'in idealleştirdiği 'kadın modeli' değildir bilakis Katrin geçmişin, modern öncesi yaşamın biçtiği tüm rolleri ile aşılması gereken kadındır. Erkeğin koşulsuz hizmetinde olan, kendi aklını ancak gizli saklı devreye sokabilen, itiraz etmeyen ve asla cüretkârlaşmayan bu kadın, Katrin, Ostermeier rejisinde kendisine yer bulamamaktadır. Zira Ibsen'in idealize ettiği kadın Katrin değil Petra'dır. Eğitilmiş, cüretkâr ve özgür düşünceli. Ostermeier rejisi, modern sonrası dönüşen toplum dinamiklerinden yola çıkarak, mevcut toplumdaki kadın rollerini referans almakta, Katrin ile Petra'yı birleştirerek ve Katrin rolünde karşımıza bir Petra portresi çıkarmaktadır. Çağın değişen toplum dinamikleri ile birlikte Katrin karakterinin en fazla kırsalda karşılaşılabilecek bir tipolojide olduğunu söylemek mümkündür. Fakat Petra bugün, özellikle kentsoylu bir yaşamda

her an karşılaşılabilecek bir tipolojiye dâhildir. Ostermeier, Stockmann ailesini günümüzde özellikle kentlerde karşılaşılan bir sınıfa, preker-yaya dahil etmekte ve tıpkı Ibsen'in yaptığı gibi ne tam olarak burjuva ne yönetici ne aristokrasi ne de sıradan halkın arasına karıştırmamaktadır. Ibsen'in metninde görülen yönetici, burjuva ve memur sınıfını, modern sonrası zamanların sosyo-ekonomik yapısına uygun olarak yeniden konumlandırmaktadır. Yönetici ve burjuva sınıfı -formal olarak- aynı kalsa da gazeteci ekibi ile Stockmann ailesinin tam olarak uyduğu sınıfı tespit edebilmiştir: prekarya ya da beyaz yaka ya da yeni orta sınıf. Modern toplumlarda hiyerarşi işçi-burjuva-yönetici-aristokrasi biçiminde belirlenirken; bugün modern sonrası artık işçi-yeni orta sınıf- burjuva-yönetici-aristokrasi olarak belirlenmiştir. Ostermeier, modern Stockmann ailesini postmodern zamanlarda ortaya çıkan koşulların yarattığı bir aileye evirebilmiştir. Öğretmen Katrin, Doktor Thomas ve küçük bebekleri. Tam olarak çağımıza denk düşen çekirdek aile anlayışı. Yaklaşık elli yıldır kentsoyluların yaşamını kurma ve sürdürme biçimini iyi tahlil etmiş olan yönetmen yalnızca bununla yetinmeyip, Katrin'i, çağın kadın sorunları üzerinden konumlandırmakta ve oradan konuşturmaktadır. Ibsen'in oyunlarını kaleme aldığı dönemde kadınlar henüz temel siyasal haklar için mücadele etmekteydi, toplumda görünür olabilmelerinin ilk koşulu oy verebilmek, en azından şehrin ya da ülkenin yönetiminde bir nebze belirleyici olabilmek, buna bağlı olarak eğitim hakkı ve ayrıca mülkiyet edinebilme hakkı olduğu bilinmektedir. Kadınların artık -bunda yükselen *feminist*<sup>2</sup> hareketin koşulları zorlayarak dönüşmesine yol açmasının faydası büyük-

2 Birinci Feminist Dalga siyasal hakların mücadelesi ile ortaya çıkmıştır. Feminist hareket günümüzde 4. evresinde kabul edilmektedir.

sosyo-politik ve sosyo-ekonomik anlamda neredeyse erkeklerle aynı haklara sahip olduğu bugün dünyanın birçok toplumunda deneyimlenen bir gerçektir. Birtakım ciddi eksikler olmasına rağmen –kültürel/toplumsal cinsiyet kodlarının aşılmasının güçlüğünün de yarattığı eksikler bunlar- kadınlar da tıpkı erkeklerin yaptığı gibi, *objet petit a*<sup>3</sup> peşindeler. Ruhsal ve zihinsel olarak tam bir tatmin arayışında olan modern sonrası Kadın'ın kafa karışıklığı, iç içe geçen mutluluğu ve mutsuzluğu, geçmişi -ki bu geçmiş fani geçmişten ziyade kültürel geçmiştir- ve şimdiki arasındaki uyumsuzlukların yarattığı tüm çelişkilerle karşımıza çıkan bir Katrin görmekteyiz. Thomas'a hem saygı duyup hem kendi kalmaya çalışan hem çocuğuna hem de Thomas'a annelik eden ve bunlardan duyduğu rahatsızlığı aleni biçimde dillendiren bir Katrin sahnede bugünün seyircilerinin karşısında apaçık biçimde oyununu oynamaktadır. Katrin kendi arzularının Thomas tarafından törpülenmesinden şikâyetçi fakat atanmış rolünden de sıyrılmış bir karakter aynı zamanda. Ev içi yaşamlarında belirgin olarak Thomas'ı yönlendirerek, onun da olağan ev hayatına katılımını sağlaması çağımızın kentsoylu kadın figürünün en belirgin göstergesi sayılabilir. Katrin'e nazaran Thomas yalnızca atanmış cinsiyet/toplumsal cinsiyet rollerinden sıyrılmaya çalışan bir karakter olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu da elbette bu çağda erkeklerden beklenen ve dahi artık olağan bir beklenti olarak algılanan bir olgu. Fakat diğer yandan Thomas tıpkı metinde olduğu gibi kolay manipüle olan, çocuksu tavırlarıyla eşinden annelik bekleyen, kişisel sorumlulukları ile hala birtakım bağımlılıklara ihtiyaç duyan bir erkek olarak sahnede yer almaktadır. Ostermeier, Ibsen'in

3 Arzu Nesnesi, Fransız psikanalist Jacques Marie Émile Lacan'ın bireyin (erkeğin) peşinde olduğu ulaşmaz haz olarak tanımladığı olgu.

Thomas'ını duygusal bağlamından koparmadan ama birebir kopyalamadan, çağın gerektirdiği forma sokarak bugüne taşımaktadır.

Oyunun dramatik aksiyonu Ibsen'in çizgisinden şaşmadan ilerlemektedir: Hovstad, Aslaksen, Peter, Morten Kill, Billing karakterleri metinde oldukları halleriyle yerlerini almaktadır. Yalnızca çağımızın sosyolojik literatürüne uygun birtakım etiketler eklenmiş: oportünist, lümpen, liberal gibi terimler isimlerinin önüne eklenmiş. Oyunun bağlamsal yapısı tıpkı sahne tasarımında görülen iç içe örülü dairelere benzer biçimde kurulmuş. Her bir sahne hem dışsal bir örüntüyle asal düşünceye bağlı hem de kendi içinde yeni bir düşünce üreterek bu yeni düşünceyi devindirmektedir. Bu durum Ibsen'in hikâye kurmadaki yeteneğini gözler önüne serdiği gibi diğer yandan Ostermeier'in gözlem ve uyarılma yeteneğine de işaret etmektedir. Ostermeier'in oyunun girişinde aktardığı manifestoda söz ettiği, tüm dünyanın bir şekilde bir otobanın yolları gibi birbirine bağlandığı, her şeyin ve herkesin birbiri ile ilişkili olduğu; o ilk bağlanma yerinin nerde ve ne zaman olduğunun bilinmediği ama yine de bir şekilde yeniden üretilen bu bağlar sarmalının tam ortasında, doğal organizması içinde bir 'insan' ya da manipüle olmamış bir 'birey' olarak kalmanın mümkün olmadığını; sürecin devamlı ve döngüsel biçimde tekrarlandığını ve insanı lineer zamandan ve mekândan alarak, haliyle 'rasyonaliteden' uzaklaştırarak; bir tür delilik içine sürüklediği bu durum oyunun bağlamını oluşturmaktadır.

Oyun dramatik aksiyon olarak metne sadık kalsa da sahneleme ve yorumlama biçimi olarak postdramatik anlayışa yaslanmakta, alımlayıcıyı sürekli biçimde göstergelerle muhatap ederek, ardına gizlediği anlamı bulma çabasına düşürmektedir.

Oyunun aksiyon planı ve kamera hareketleri sürekli olarak döngüsel biçimde gerçekleşmektedir. Lineer düzleme içkin konusunu döngüsel biçimde aktarması Ibsen'in rasyonel dünyasını sarsmadan onu ustalıklı biçimde içinden geçtiğimiz çağın zeminine oturtması oyunun cazibesini artırmaktadır. Ayrıca kullandığı yabancılaştırma efektlerini etkin biçimde işletmesi ve tüm bu efektleri Brecht'in rasyonaliteyi gülünçleştirerek uğrattığı dekonstrüksiyona benzer biçimde kullanması ise Ostermeier'i postdramatik tiyatronun yetkin temsilcilerinden biri yapmaktadır.

Tüm bunlar dışında, *I Am What I Am* alelade biçimde söylenmiş bir söz olarak düşünülmemelidir. Michel Foucault'nun<sup>4</sup> iktidarı benzediği, sürekli işleyen, zincirlerden oluşan çark asla zincirin halkaları ile ilgilenmez. İlgilendiği tek şey çarkın selametidir. Çarkın selameti ise her şeyin ve herkesin çarka hizmet etmesi ile mümkündür. Birbirine geçmiş, sıkı sıkıya bağlı, uyumlanan ve sonsuza uzayacakmış gibi görünen bu çark, dışına çıkmak isteyen herkesi ve her şeyi kendi potası içinde eritmekten kaçınmaz ve kendi devamı sayar. Elbette bir ahlakı yoktur da. Bu yüzden Ostermeier'in delilik olarak adlandırdığı bu süreç çarkın kendisi için herhangi bir sorun teşkil etmez. Peki bu çarkın dışına çıkmak için ne yapılabilir? Ostermeier bu sorunun cevabını ararken karşılaştığı yanıt *I Am What I Am*. Ben Ne isem Oyum! Öyleyse sisteme uymak istememek, zincirin halkalarından biri olmayı reddetmek ancak doğal organizması içinde 'insan' kalabilmekle mümkün mü? Ostermeier bu çelişkiyi oyunun bağlamına yerleştirmekte ve bu soruyu oyun içerisinde farklı metaforlarla birden fazla kez sordurmaktadır.

Herkes ve her şeyin uyumlanarak birbirine benzediği ve yeniden ürettiği bu *garabet* şeyi reddeden bir düşünme biçimini ilan eden manifesto ile açılan oyunun, düşüncesini net biçimde aktarması ise Thomas Stockmann'ın tek başına beyaz bir fonun önünde ve beyaz bir kürsü arkasında neredeyse delirme noktasına geldiği sahnede gerçekleşmektedir. Aynı zamanda oyunun doruk noktası olan bu sahnede, toplantı öncesi mekânın bizzat oyuncular tarafından boyanması Brecht'ye etkiye işaret ederken diğer yandan Thomas'ın bu hale gelmesine sebep olanların da yine sahneyi boyayan oyuncuların oluşması ise sahneyi dramatik bağ açısından oldukça güçlendirmektedir. Sahne açıldığında Peter, Aslaksen, Hovstad ve Billing içinde beyaz boya olan kovalarla sahneye girer ve duvarı beyaza boyarlar. Beyaz renginin özellikle seçildiği aşikar. Beyaz bir görüntü zaman ve mekân algısını yok ettiği için deliliğin rengi olarak bilinirken diğer taraftan Saramago'ya<sup>5</sup> göre körlüğün rengidir. Thomas Stockmann zamandan ve mekândan, haliyle her türlü manipülasyondan azade seyircinin karşısına olduğu gibi çıkar. Hiçbir şeyle ve hiç kimseyle ilişkilmeden, özgürce düşüncelerini ifade eder. Çıldırmanın eşliğine gelmiş basit, sıradan bir birey olarak konuşur. Önünde bulunduğu beyaz zemin ise hem insanı köleleştiren tüm düşüncelerden özgürleştirir hem de deliliğin eşliğine taşır. Thomas ile birlikte sahnede ilk olarak Peter, Aslaksen, Billing, Hovstad, Katrin ve olayları kayda almaya gelen bir kameraman vardır. Oldukça gürültülü devam edecek olan sahnede önce Aslaksen'in moderatör olması kararlaştırılır, daha sonra sözü Peter alır ve bir süre öfkeli biçimde konuştuğundan sonra Aslaksen sözü Thomas'a verir. Thomas konuşacağı sırada, Thomas ve kameraman di-

4 Bknz: Michel Foucault, *Toplumun Savunması Gerekir*, s:43

5 Jose Saramago, *Portekizli Yazar, Körlük* adlı kitabında körleşen kişiler sütbeyaz bir körlük yaşarlar.



şında herkes seyircinin bulunduğu alana inerek seyircinin arasında yerlerini alırlar. Bu alelade bir yerleşme/yabancılaştırma değildir. Oyun boyunca katarsisten uzak tutulan seyirci bu kez oyunun bir parçası haline getirilir ve çember tamamlanır: artık halk da işin içindedir. Bu hem Ibsen'in metinde dışarıda bırakmadığı halkın da oyuna dahil olmasıdır hem ustalıkla bir yabancılaştırma hem de artık Thomas'ı somut bir düşman haline getiren hamledir. Çünkü Thomas artık seyircinin/halkın karşısında ve onunla birebir muhataptır ve onların duymaktan müthiş derecede rahatsız olacağı ve dahi itiraz edeceği laflar edecektir. Tıpkı Ibsen'in metninde olduğu gibi Ostermeier rejisinde de Thomas herkesin beklediği sözleri söylemeyecek; asıl soruna işaret edecektir. Thomas'ın neredeyse delirmişçesine ettiği bu sözler Ibsen'in sözleri değil. Ibsen'in Thomas'ı kötülüğün icadından söz etmekteydi. Ostermeier'in Thomas'ı ise tam da yukarıda söz ettiğimiz gibi durmadan ama durmadan üretilen icat edilmiş kötülüğü konuşmaktadır. Aslaksen tam da karakterinin gerektirdiği gibi 'ortayı' temsil ederken, Peter ve Thomas iki ayrı ucu temsil ediyor: iyi ve kötü. Peter'in yanında Hovstad ve Billing yer alırken, Thomas yalnız başına kalır. Katrin ise cep telefonu ile olayı, tipik muhaliflerin yaptığı gibi yalnızca kişisel 'sosyal medya' hesapları için belki de kaydetmektedir. Thomas'ın konuşması, *I Am What I Am* düşüncesinin çelişkilerini açığa döken bir tür isyan minvalinde ilerlerken Peter ve Aslaksen'in müdahaleleri ile bölünür. Aslaksen yeniden konuşmayı ele aldığı anda artık söz hakkı seyirciye geçer ve seyirci itirazlarını ya da desteklerini ya da fikirlerini söylemeye başlar. Bu noktada hiçbir oyuncu rolden çıkmamakta, seyirci hem bir kurmacaya ortak olmakta hem de bir münazaraymışçasına fikrini beyan etmektedir. Dahi Peter ve diğerleri ile tartışan seyirciler oyunun bu

kısımında görülmektedir. Sonunda Thomas yeniden konuşmaya başladığında ise tıpkı oyunda olduğu gibi Hovstad ya da Billing'in provokasyonu ile yumurta yağmuruna tutulur. Bu andan itibaren rahatlıkla Peter'in yandaşları denebilecek Hovstad ve Billing provokasyona başlamadan evvel seyircilerin üstüne beyaz bir örtü örter. Bu noktada artık sahnede fikrini ateşli bir edayla sergileyen Thomas'ın yerini iyice küçülen ve yalnızlaşan bir Thomas almaktadır. Peter ve Aslaksen'in olaya dahil olmadığı, sürekli kendi aralarında konuşması, seyircinin/halkın üzerine beyaz bir örtünün serilmesi apaçık biçimde hiyerarşinin nasıl işlediğini, iktidarın manipülasyon biçimlerini gözler önüne sermektedir.

Son sahnede Thomas'ın kürsüsünün bir buzdolabı olduğunun fark edilmesiyle birlikte dolaptan bir bira alarak içmesi ise trajik ile gülücün iç içe geçtiği, trajik olanın aynı zamanda gülünç olduğunu düşündürmektedir.

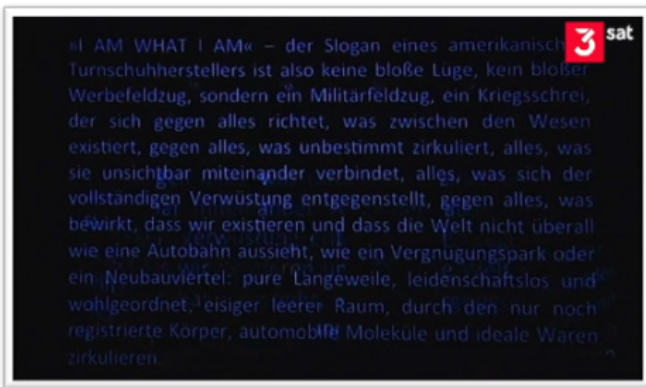
Oyun metninde olduğu gibi sürecin dönüp dolaşıp Thomas'ı kendisinin bir parçası yaptığı o beklenmedik son ile sonlanıyor fakat bir farkla: Ibsen'in Thomas'ı şehirden ayrılmayıp savaşı sürdürecektir kadar ateşli ve idealist davranıyor fakat Ostermeier'in Thomas'ı ne yapacağı kestirilemeyen bir noktada durmaktadır. Bu bir yandan akla *I Am What I Am* çelişkisini getirirken diğer yandan tüm oyun boyunca etkin biçimde işleyen yabancılaştırmanın uzantısı olarak seyircide katarsis yaratmayıp, seyirciyi çelişkinin tam ortasına bırakmaktadır.

Ibsen'in temsilcisi olduğu on dokuzuncu yüzyıl modern Avrupa toplumu bir üretim toplumdur aynı zamanda. Birey fikrinin üretildiği, işletildiği, aklın ve düşünce üretiminin yaşamın merkezinde yer aldığı, sosyal yaşam dinamiklerinin üretime bağlı olarak belirlendiği, dönüştüğü bu çağ, yirmi birinci yüzyıl itibarıyla

la yerini üretim fazlalığının yarattığı bir sürekli/ hızlı tüketim toplumuna bırakmıştır. Tüketim odaklı birey/toplum modernitenin yüklediği görev bilincinden sıyrılarak tercih yapma hakkını edinmektedir. Bu edim bireyin/toplumun karşı karşıya kaldığı alternatiflerle sınırsız özgürlük yanılması yaratırken diğer yandan bu yanılmanın yarattığı açmazla bireyi/toplumunu donuklaştırmakta ve eylemsizliğe sürüklemektedir. Eyleme geçmeyen birey/toplum eylemsizliği içerisinde kendiliğini yaratma çabasına düşmektedir. Ostermeier'in yetkinlikle gözlemlendiği bu açmaz, oyun boyunca sürekli biçimde tekrar ederek alımlayıcının karşısına çıkmaktadır.

## 2. İmajların İronisi

Oyun uzamı, seyircisini üzerinde 'I Am What I Am' manifestosunun yazılı olduğu yarı şeffaf bir projeksiyon perdesinin ardından görünen modern mobilyalardan ve eskizle bezeli duvarlardan meydana gelen bir mekân temsiliyle karşılamaktadır (Fotoğraf 1-2). Bu perde, oyun başladıktan sonra açılarak gerçeğin üzerindeki örtünün yavaşça çekilmesi gibi, alımlayıcının gerçeklikle buluşması işlevini üstlenmektedir.



Fotoğraf 1: Pappelbaum, 2012, Dijital gösterim: 2020



Fotoğraf 2: Pappelbaum, 2012, Dijital gösterim: 2020

'Örtü' çekilişiyle ayyuka çıkan uzam-mekân aynı zamanda makalenin ilk bölümünde irdelenen manifestonun işaret ettiği 'nedenin', temsil mekânı olarak imgeleştirilmektedir. *Bir Halk Düşmanı* için tasarlanan sahne hem bu açılış biçimi ile hem de mekân kurgusuyla çok katmanlı bir alandır.

Temsil mekânı, ilk bakışta hacimce geniş, modern ve işlevsel mobilyalardan oluşan bir yaşam alanıdır. 30larının başında genç Stockmann ailesi Ikea mobilyalarından oluşan evlerinde müzik yapmakta, sigara tütürmekte, sık sık kapılarının çaldığı bohem bir yaşam sürdürmektedir. Bu yaşam alanının fiziksel ve sosyal olarak konumlandığı yerin emaresinin izlenebileceği pencere, manzara yahut 'dış çevreye atılan göz' çerçevesinden çıkartılarak düzlemlere yayılmış olduğu görülmektedir (Fotoğraf 3). Karatahtayı andıran bu duvarlar; tasarım mobilyaların çizimleri, şemalar, ikonlar ve sözcüklerden oluşan göstergeler<sup>6</sup> ile bezelidir. İmajlardan meydana gelen düzlemler yaşam sürülen daire-

6 Gösterge: Gösterge terimi, bir gösterilen (kavram, şey) ile bir gösteren (duyumsanan şey) arasındaki birleşimden doğan ögeyi tanımlamak için kullanılır; daha genel tabirle "kendi dışında bir şey gösteren öge" anlamın gelmektedir (Barthes, 1979: IX).

Martin Esslin'in *Dram Sanatının Alanı* adlı metninde ele aldığı biçimde dram sanatının göstergeleri: ikona, indeks, simge, doğal göstergeler (Esslin, 1996: 36)

nin çevresi, aynı zamanda o aileyi-hayati- çevreleyen sınırdır da. Bu haliyle bir ikilik yaratır; bir taraftan gündelik bir eylem alanıdır diğer taraftan imgeler dünyasıdır: yaşanmakta olan ve kurgulanan. Bu ikiliğin yarattığı sentez alan, içinde devinen bireyin 'algıladığı' mekân olarak üçüncü bir boyut da yaratmaktadır. Henry Lefebvre'ye göre, böylesine çok katmanlı ve heterojen bir alan soyut mekândır:

*"Soyut mekân homojen değildir; amacı, anlamı, "hedefi" homojenliklidir. Bunu dayatır. Kendi içinde çok birimlidir. Geometrik ve görsel olan birbirini tamamlar ve zıtlar, aynı etkiyi farklı biçimde hedefler: "Gerçeğin", bir yandan boşluk içinde, başka nitelik olmaksızın "düzlem"e indirgenmesi, diğer yandan aynanın, imgenin ve saf gösterinin, donmuş saf bakış altında yassılaştırmaya indirgenmesi."* (Lefebvre, 2014: 294)



**Fotoğraf 3:** Pappelbaum, 2012, Dijital gösterim: 2020

Lefebvre, böylesi bir soyut mekân üretimine yalnızca indirgeyerek ulaşılabileceğinden söz etmektedir. Gerçek ve imge bir boşluk içerisinde, düzlemlere indirgenmelidir. Bu düzlem, oyunda karşımıza Stockmann ailesinin duvarları olarak çıkmaktadır (Fotoğraf 3-4).



**Fotoğraf 4:** Pappelbaum, 2012, Dijital gösterim: 2020

Lefebvre'ye göre, tarihsel mekândan türeyen bu soyut mekân, içerdiği fiziksel öğeler ve kurduğu biçimsel ilişkilere paralel olarak bir şeyler ve işaretler kümesi olarak da işlev edinir. Bu biçimsel ve nicel mekân, farklılıkları indirger ve inkar eder; doğadan ve zamandan kaynaklı (tarihsel) farklılıkları inkar ettiği gibi, bireye dair beden, yaş, cinsiyet ve etnik kökenden kaynaklı olanları da kategorilere indirger. Böyle bir sentez, hem göz önünde hem de gizli olan kapitalizmin işleyişinin pek tabii mekana izdüşümüdür.

*"Kapitalizm ve neo-kapitalizm, "meta dünyası"nı, o dünyanın "mantığını" ve dünya ölçeğindeki stratejilerini, aynı zamanda da paranın ve politik devletin gücünü kapsayan soyut mekânı üretti. Bu soyut mekân, bankaların, iş merkezlerinin, büyük üretim birimlerinin devasa ağlarına dayanır. Keza, otoyolların, havaalanlarının, enformasyon ağlarının mekanını da kapsar. Bu mekân içinde, birikimin beşiği, zenginlik yeri, tarihin öznesi, tarihsel mekânın merkezi olan şehir parçalanmıştır."* (Lefebvre, 2014: 81)

Gündelik yaşama sızan ve onu tanımlayan 'şeyi' gösteren konumuyla sahne mekânı, gösterdiklerinden meydana gelen senteziyle başlı başına bir göstergedir. Oyun için kurgulan-

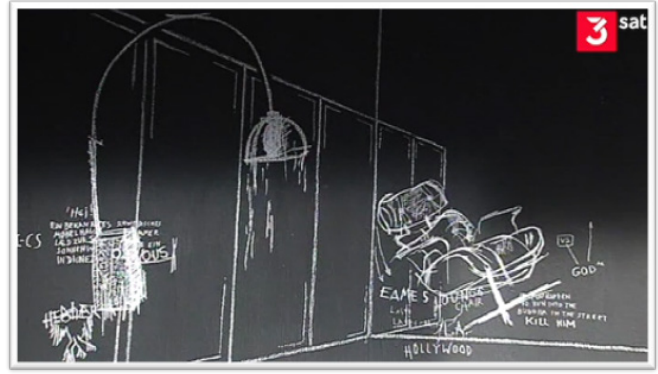
mış bu uzam-mekân, kendini var eden modern sonrası zamanların temsili olan imajlar üzerinden bize çağı sürekli biçimde hatırlatırken, çağın insanının algısını da gözler önüne sermektedir ((Fotoğraf 4): Bilgisayarlar ve internet ağları, Tanrı, konforu çağrıştıran duş başlıkları, koltuk ve uçaklar. Aynı zamanda çağı çıkmaza sokan imajlar bunlar. Savaş uçağı ya da konforlu olduğu için azami biçimde büyük bir koltuk ya da bir internet/bilgisayar ağlarının karmaşık yumağı. Bir şekilde birbirine bağlanarak bir çeşit fraktal haline gelen ilişkiler sarmalı fakat aynı zamanda içinden çıkılması güç bir tür cendere. Büyük markaların temsilleri, özgürlük ve birey vurgusu. Korkutucu biçimde günümüz gerçekliği ile örtüşen birbirine girmiş bu imajlar postmodern zamanların tasarlanan yaşam alanlarını vurgulayarak toplumsal refaha; bu fraktallar ya da cenderenin arasına yerleştirilmiş olan, çağımızın icadı olan çeşitli psikotik hastalık isimleri, kişisel gelişim mottoları ya da bireyin sağlıklı gelişimine dair her yerde karşımıza çıkan takviye gıdalar ve alternatif yaşam biçimleri ise çağın en büyük problematiği haline gelen 'bireysel mutluluk' olgusuna vurgu yapmaktadır. Tüm bu imajlar ve göstergeler tebeşirle yazılmış karahtadan oluşan uzam sınırları çağımızın anlam ve biçim açısından toplamı olarak karşımızda duruyor. Bu ayrıntılı çizimler ve sahnede yer alan birkaç dekor, Ibsen oyunlarında karşımıza sıklıkla çıkan detaylı mekân tasvirleri ile yakından ilişkili. Burada Ibsen'in realizminin etkisi oldukça büyüktür. Sahnede yer alan bir koltuk yalnızca bir koltuk değildir. O, mekân içerisinde süren yaşama aktif biçimde etki eden bir 'şeydir'. Tüm bu 'şeyler' yahut imajlar; kâh 'gerçeği' başka bir niteliği olmaksızın iki boyuta indirgeyen imgesel çizimlerle kâh fiziki mekân öğelerinin kendiliği ve örgütlenme biçimi, uzamın heterojenliğini yaratır. Bu eklektik kurgu ya da

kolaj/montaj tavrı, Harvey'in aktardığı biçimde postmodern söylemin birincil biçimidir (Harvey, 2019: 67). Öte yandan Ostermeier'in uyarlaması, Ibsen'in orijinal metnini odağa alarak metne tümüyle hizmet etmekten ziyade uyarlandığı çağda izdüşümlerini aramaktadır. Orijinal metinde yer almayan meta alıntıları, üst üste binen göstergeler, kullanılan müzikler gibi eklenmiş öğeler ile yaratılan bu kolaja yahut senografiye dair bir çıkarsama yapılabilmesi için Hans-Thies Lehmann'ın yeni tiyatro yaklaşımları için söylediklerine bakılabilir.

*"Hans-Thies Lehmann'a göre tiyatral göstergelerin tümüyle farklı bir biçimde kullanılmaya başlanması nedeniyle, yeni tiyatronun önemli bir bölümünü "postdramatik" olarak adlandırmak mümkündür. 'Postdramatik Tiyatro' adı, edebi bir tür olarak dram kavramını içerdiği için tiyatro ve metin arasındaki ilişkiye işaret eder, ancak merkeze tiyatroyu aldığı için metni yalnızca sahnelemenin bir ögesi, bir malzemesi olarak değerlendirebilir. (...) Medya ve diğer sanatların iç içe girmesi, büyük meta anlatılara ve kuramlara karşı duyulan şüphe, tiyatral araçların kendi aralarındaki anlamlı ilişkinin sorgulanmasına neden olmuştur ve oyunculuk, müzik, dekor, kostüm gibi tiyatral araçların yalnızca metni açıklayan unsurlar olarak değerlendiren yaklaşımı ortadan kaldırmıştır. (...) Yeni tiyatro uygulamalarında öğeler arasında bir bütünlük ya da sentez hedeflenmemiştir. Buna karşın, yönetmenler metnin yarattığı tek tek itkilere güvenerek tiyatrodaki yeni bir performans gücünü keşfetmişlerdir."* (aktaran. Kalkan Kocabay, 2012: 7).

Lehmann'ın öne sürdüklerine dayanarak, Ostermeier yönetimindeki ekibin, yalnızca 20.yüzyılın sonlarında üretilmiş modern bir metni 21.yüzyıla uyarlamadığını bunu yaparken aynı zamanda dramatik bir metni postdramatik bir sahneleme biçimiyle kurguladığı görülmektedir.

Kurgulanan sahnelemede uzama dair gösterge olarak 'ev'in sökümlenmesi ise meydana geldiği imaj ya da 'şeylerin' analizinden geçmektedir. Sahnenin sol tarafında ünlü Charles ve Ray Eames'e ait Ottoman Chair'in bir çizimini (Fotoğraf 5) görürüz. Modern çizgilere sahip bir lambader ile beraber adeta evin bir köşesi gibidir. Eames çifti, bu sandalyeyi, reklam sektörünün büyük çıkışıyla kapitalist düzeni temelden sağlamlaştırdığı 1960'lı yıllarda tasarlamıştır (A Herman Miller Group Company, t.y.). O tarihten itibaren Hollywood Sineması ve reklam sektörünün ürettiği iletişim görsellerinde yer alan lüks evlerde bulunan burjuva sınıfı ile özdeşleşen ve lüks bir imaja dönüşen bir öğedir. Sekiz bin Türk lirası fiyata sahip olmasını yegâne sebebi 'zenginlik algısı' olan bu tasarımı dekora eskizle eklemek, pahalı ürünlerin sınıf atlama arzusuna dair yerleştirilmiş bir gösterge, bir hedef<sup>7</sup> olduğunu ince bir biçimde ortaya koyar. Böylelikle sahne tasarımı, ev mekanına dair bir alanı bu biçimiyle üretmesiyle objenin imaj kimliğini bir açıdan yapısöküme uğratarak da anlamını yitirmesini neden olmaktadır.



Fotoğraf 5: Pappelbaum, 2012, Dijital gösterim: 2020

Modern sonrası 21.yüzyıl genç neslinin tavırları okunan genç çekirdek aile, Stockmanlar; kendi nesnelere sahip olacak kadar yetişkin ancak arzu nesnesi ürünler alacak kadar birikimli değildir. Proletarya ve burjuva sınıfı arasında kalan bu yeni ara sınıf, bir alt sınıfa düşmekten kaçınırken hedef bir üst sınıfa atlayabilmektedir. Modern ve işlevsel Ikea mobilyalarının hâkim olduğu yaşam alanını çevreleyen görüşün-oyundaki fonun- tasarım ürünlere çevrili olması bu genç çekirdek ailenin bilinçli yahut bilinçsiz konumlanışını serimler.

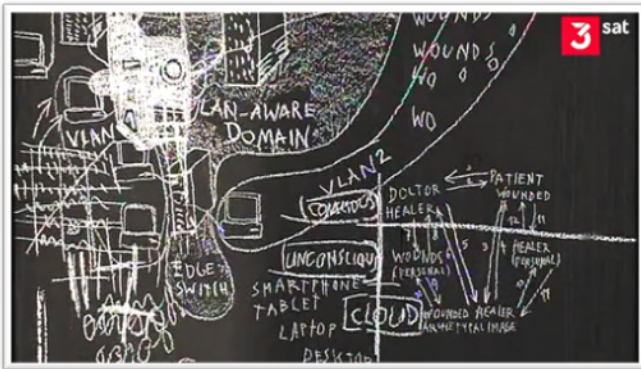
Sandalyenin hemen sağ çaprazında "Buddha in the street, kill him" yazmakta ve açıkça Budist rahip Linji Yixuan'ın "if you meet the Buddha on the road, kill him!"<sup>8</sup> olarak bilinen koanına<sup>9</sup> atıfta bulunmaktadır. Hayata yüklenen anlamın yalnız bireyin yüklediği anlam olacağını ileri süren söylem, yol üzerindeki umudun öldürülmesi gerektiğini söyler. Ostermeier ise bu atfıyla, sokakta karşılaşılabilecek kadar sıradanlaşan Buda yahut her şeyin tüketim nesnesi haline dönüştürülmesi pratiğinin öldürülmesi gerektiğini söylemektedir.

7 Lefebvre'nin, "Soyut mekân homojen değildir; amacı, anlamı, "hedefi" homojenliktir." söylemiyle söz ettiği hedefin oyundaki bağlamı sınıflı toplum yapısının homojenleşmesi olarak ortaya çıkmaktadır.

8 Türkçe çevirisi: Eğer yolda Buda ile karşılaşırsanız, onu öldürün!

9 Zen öğretisinde mantıkla bulunması mümkün olmayan, yalnızca sezgiyle anlaşılacak ya da cevaplanabilecek olgulara koan denmektedir.

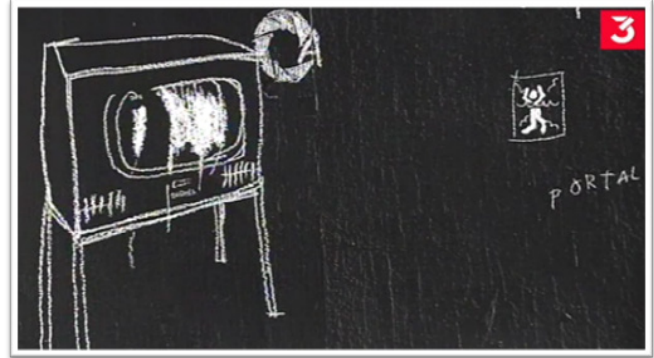
Duvardaki eskizlerde; masaüstü ve dizüstü bilgisayarlar, telefon ve tabletler, internet ağları ile bu bağların ilişkilendirdiği yaşam alanlarının grafikleri ile doktor-yara-hasta denkleminin dair bir şema üst üste binmektedir (Fotoğraf 6). Yara iyileştirici işleviyle doktor kavramının; kişisel yaralar, hastalıklar, somut olarak bir hastayı iyileştirebilmek ve yaralı doktor sarmalıyla girdiği çıkmaz görselleştirilmektedir. Bu problemin, internet ağlarının yarattığı yaralar bağlamında işlenmiş olması (Vlan 2 ve wounds-yara- kelimesi ilişkisi, bkz. Fotoğraf 6), bu çağın insanının asıl yarasını açıkça işaret etmektedir. Bu şema bir yandan bu açmazı ortaya koyarken bir yandan da seçme özgürlüğünün bireyi eylemsizleştirme halini de Dr. Stockmann'ın içine düştüğü çıkmazı işaret ederek ortaya koymaktadır.



Fotoğraf 6: Pappelbaum, 2012, Dijital gösterim: 2020

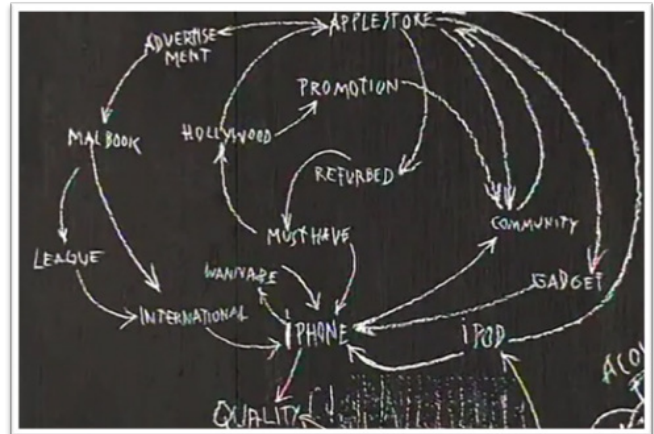
Televizyon aygıtının, bir *portal* (yutan-içine çeken) bir makine olduğunun çizimiyle (Fotoğraf 7) beraber mekân tasarımı, bir tavrı da imlemektedir. Çağın insanı, televizyon aygıtı karşısında takındığı tutumu, bizzat yaşamlarını daha konforlu hale getiren bilgisayarlar, internet ağları, bulut depolama teknolojilerine karşı geliştirmemektedir. Bu imleme, sistemi geliştirerek devindiren ve modern çağ insanının açmazını yaratan sorun olarak dönemin bireysel ve toplumsal yaşam pratiğini sebep olarak göstermektedir. Çağın tavrını yazınsal göstergeyle

bir tasarım ögesi olarak ortaya koyarken yaşam alanında televizyon olmayan bireyler bağlamında Stockmann ailesinin tutarsız tavrını da sergilemektedir.



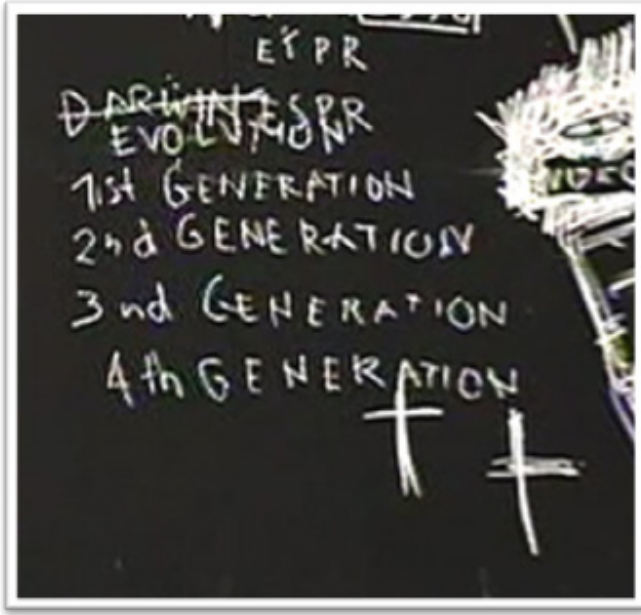
Fotoğraf 7: Pappelbaum, 2012, Dijital gösterim: 2020

Düzlemdeki eskizler, birer meta haline gelen konfor, imkân, zenginlik algısına dair detayları işlemeye devam etmektedir. Bir iletişim aygıtı olarak telefonun, Apple etiketi ve reklam ile nasıl sınıfsal bir etikete dönüştüğünü açıklayan infografikler yer almaktadır (Fotoğraf 8).



Fotoğraf 8: Pappelbaum, 2012, Dijital gösterim: 2020

Çizimlerdeki diğer bir önemli detay ise Darwin'in evrim ve jenerasyonlar kuramına dair bir çizimdir (Fotoğraf 9). Darwin 1859'da "Türlerin Kökenini" yazdığında dünyada büyük bir değişim dalgası yaratmıştır. Doğa bilimlerinin yükselişi, sanata ve tiyatroya 'doğalcılık' akımı olarak yansımış; yaradılışa dair inançların sarsılmasıyla iktidar kavramı sorgulanmaya başlamıştır (Nutku, 2001:107).



**Fotoğraf 9:** Pappelbaum, 2012, Dijital gösterim: 2020

Mekân tasvirleri, Katrin-Thomas çatışması devam ederken değişmektedir. Sahne değişimlerinin birer set işçisi edasıyla oyuncular tarafından yapıldığı görülmektedir. Oyuncular rollerinden çıkarak dekoru yeni sahneye uygun hale yer yer muzip ama disiplinli bir şekilde getirmektedirler. Thomas'ın sahneden bir mobilya gibi sürüklenerek çıkarılışı seyircide kaha-kaha-lara sebep olsa da buradaki detay, muziplikten ziyade Brecht<sup>10</sup> bir kurgudur aslında. Seyircilere, bir yandan bunun gerçek değil bir oyun olduğunu hatırlatmakta, diğer bir yandan da oyun karakterini adeta soyutlaştırmaktadır. Kapı üzerindeki "Stockmann" yazısı silinerek yerine "Redaction" yazılmasıyla "Ev" imajının bir etiket ile bir anda gazeteye dönüşümüne şahit olunmaktadır (Fotoğraf 10).

<sup>10</sup> Brecht, oyuncunun devinimiyle değişime uğramayan mekânı, katı ve esneklikten uzak olarak nitelemektedir. Dekoratörün, oyuncunun hizmetine sunacağı ağır bir koltuğun ancak oyuncular tarafından bir merasimle sahneye çıkarılması ve kullanılmasıyla değer kazandığını söylemektedir (Brecht, 1994:76). Daha fazla bilgi için bkz. Bertol Brecht, *Oyun Sanatı ve Dekor*



**Fotoğraf 10:** Pappelbaum, 2012, Dijital gösterim: 2020

Aslaksen'in gazetede "Ev Sahipleri Birliği Başkanı" rolü oldukça önem arz etmektedir. Gayrimenkul sektörü toplumsal sınıfların gündelik yaşam pratiğindeki bir temsilidir, uygulamada en yüksek ve en iyi manzaralı yerleşime sahip grup, sözü en etkili ve prestijli gruptur. Devlet programları ile desteklenmekte olan bu sektör, otomobil sektörünün yaklaşık 4 katı birikim yaratan en öncelikli sermaye alanıdır (Gottdiener, 2005: 217). Bu 'öncelik' gerçekleştirilmek üzere, son alıcıya yani bireye konfor ve arzu nesnelereyle bir sınıf atlama imajı çatısında pompalanmaktadır. Bu bağlam, Peter'in "Vergilerin çoğu orta sınıftan alınır, konut hissedarlarının böylesine büyük bir fedakarlığı desteklemesi şaşırtıcı olur" sözlerini hatırlatmaktadır.



**Fotoğraf 11:** Pappelbaum, 2012, Dijital gösterim: 2020

Basın toplantısında önce sahne değişiminin yapılması için rollerinden çıkmış gibi görünerek mekânı değiştiren karakterler aslında bir taraftan örtük bir biçimde konumlandıkları yeni yeri ortaya koymaktadır (*Fotoğraf 11*). Hovstad, Billing, Morten Kill, Aslaksen ve Peter hep beraber Dr. Stockmann ve Katrin'in evinin üzerini boyayarak kapatırlar. Bu hamle ile genç çiftin geleceğe dair planları ve hayalleri böylece bizzat iyilikleri uğruna savaştıkları toplum tarafından yıkılmıştır.

Soyut mekânın hedefe-görüşe- kodlanmış idealleri koyarak parçalı ve dağınık bütünü gizlemesi gibi, oyunun final sahnesi de kendini tıpkı bu biçimde var etmektedir. Sahnede Thomas, artık üzerine atılan çamurlarla beraber yalnızdır. Nihayet ayağa kalkıp geriye baktığında ise şok geçirir; evinden, hayatından ve hayallerinden geriye kalanlar ile yüzleşmektedir. Karatahtaya çizilerek beliren çevresinin, oluşma biçiminin tersine fakat aynı basitlikle bozunmaya uğramıştır. Duvarları alelade biçimde beyaz boyanmış evi-çevresi, geleceği- aynı deliler hastanesi odası gibi yalnızlaştırılmış ve uçlara itilmiş bireyi gözler önüne serer.

Ibsen'in, modern dünya sorunlarının bir mikro evreni olarak yarattığı ev hayatı, Ostermeier ekibinin yorumu ile incelikle modern sonrası dönemin izdüşümü haline getirilmektedir. Bugün farklı olan ise; özgürlük algısı ile sermayenin kâra dönüşmesi süreçlerinin tüketim pratiği ile doğrudan ilgisi ve bunun reklam-meta-modanın imaj yaratım hızına bağlı olarak ivmeyle artmakta oluşudur. Oyundaki kentin ekonomik gelişiminin devam etmesinin sağlayıcısı olarak kaplıca turizmi, bunun iş hacmine pozitif ivmeli etkisi modern sonrası dönemin büyüyen ekonomilere sahip kentlerinin bir temsilidir.

Bu temsil tasarımı ile, artan iş hacmi ile iyiden iyiye yörekentleşen işçi sınıfı ve bu sınıfın burjuva sınıfına atlama hayalleri ile imaj tüketim pratiğinin devindiricisi olarak sürekli bir biçimde sermaye birikimini sağlayışı, gündelik olaylar ekseninde ele alınmaktadır. Ve bu birikimin kontrolörü olan iktidar biçimleri, kitle kültürü yaratıcıları ve tüketicilerinin iç içeliği; sonuçta birbirini kontrol eden ve kısır döngü haline gelen bir dünyayı resmetmektedir.

Uzama meydana getiren göstergelerin iç içe geçişi ve aynı anda var olma halleri hiyerarşisiz bir bütün de inşa etmektedir. Bu bütünde öğeler belli belirsiz biçimlerle bir araya getirilmiştir olarak açıklar Lehmann; öğeler birbirlerini açıklamak için değil yalnızca kendileri için var olurlar. Kolaj, montaj ve fragmandan oluşan aralarında bir hiyerarşiye sahip olmayan bu yapılar, postdramatik tiyatroya dair temel bir özelliğidir (Lehmann, 2006: 84).

*Postdramatik bir oyunda izleyici duyularını hiç beklenmedik bir anda karşısına çıkan ve daha önce söylenenlere bambaşka anlamlar yükleyen bağlantılara, ilişkilere ve yorumlara karşı açık tutması gerekir. Özellikle anlamsız ve önemsiz görünen göstergeler, bu yaklaşımda analiz eden için daha sonra anlam kazanabileceğinden algılanır hale gelir. (Kalkan Kocabay, 2012: 98).*

Çevre göstergesi olarak dekora dair irdelenen göstergeler ile meydana getirilen tasarım yaklaşımı, bir yandan obje-imaj ilintisine karşı takındığı 'yaratmayı imha' tavrına sahiptir. Öte yandan projeksiyon perdesi üzerinde yazan manifestoyla beraber bu sahne tasarımı, imaj ve reklam sektörünün yarattığı kültüre ve bu kültürel pratikle hayatlarına devam ederek



bir çıkmaza karşı tavır takınmaya çalışan bireyi eleştirisinin merkezine almaktadır. Postmodern bir yorumlamada postmodern kültüre bu biçimde bir saldırı ise yeni bir ironi yaratmaktadır. Postmoderne içkin ironi, kendine saldıran bir argümana dönüştüğünde ortaya bir paradoks çıkmaktadır.

Birey ya da şey yaşadığı alan, yaptığı iş ya da meşgalesi, içinde bulunduğu sosyal konum ve toplumdaki bağımsız düşünülemez. Tüm bu etkenler bireyin değişkenlerini oluşturan önemli etmenlerdir. Bu yüzden Ostermeier, Ibsen'in uzun mekân tasvirlerini günümüze uyarlayarak, bugünün yaşamını oluşturan tüm bileşenleri hem kendi devinimlerini göstermek adına hem de oyunun bağlamsal zeminine uygun olarak birer çizgiden ibaret -ki bu her an silinip gidecekmişçesine bir etki yaratmaktadır- kurgulamıştır. Bir diğer yandan kolayca silinebilen çizimlerden oluşan tüm bu şeyler Ostermeier'in bu gerçeklerin var ile yok arasındaki varlıklarını sorgulamamıza sebep olacak biçimde -miş gibi kullanmaktadır oyun boyunca. Brecht estetiğini ustaca kullanan Ostermeier, sahne geçişlerinde kullandığı müziklerden dekor değişimine kadar devamlı olarak seyircide katarsis oluşturmanın önüne geçmektedir.

## Sonuç

Ostermeier, bir asırdan fazla bir zaman önce kaleme alınan oyunu, bağlamsal olarak herhangi bir değişikliğe uğratmadan fakat sahneleme biçimi olarak dramatik yapıdan uzaklaştırarak postdramatik bir gösterim biçimiyle sahneye taşımaktadır. Dramatik tiyatro anlayışının gerektirdiği biçimde metin merkezli bir oyun anlayışı yerine; metnin esnediği, göstergelerin peş peşe sıralandığı, yer yer aşırılıkların olduğu, seyircinin dahil edildiği, müzik ve ışık gibi etkin yabancılaştırma araçlarının dramatik biçimin ter-

sine oyun dışından değil bizzat oyunun parçası olarak kullanıldığı; seyircinin anlamın peşine düştüğü ve anlam üretimine hizmet eden tüm detaylara dikkat ettirildiği; sahne tasarımının mümkün olan en minimal şekilde düzenlendiği, yer yer nesnelere üç boyutlu varlıklarını sahneye taşımak yerine fonda çizim olarak yer aldığı; oyuncunun bedenini özgürce devindirebilmesi adına neredeyse sahenin nicel olarak boşa yakın tasarlandığı; sahne geçişlerinin dramatik anlayışın tersine oyunun parçasıymışçasına yapıldığı; seyircinin sahnede olan biten her şeye hem tanıklık ettiği hem de sahnede üretilen gerçekliğin içine çekildiği derinlikli bir deneyim tecrübesi sunan oyun postdramatik tiyatro anlayışını gözler önüne sermektedir.

Thomas Ostermeier, Henrik Ibsen'in, aklın hüküm sürdüğü, bireyin pratik yaşama aktif biçimde katıldığı, yaşamı devindirdiği ve dahi özlemlerine taşıdığı bir dünyada kaleme aldığı *Bir Halk Düşmanı* metnini, her şeyin yapısızlaştığı, bireyin edilgenleştiği, görünmez bir elin ya da şeyin hâkimiyetine tabi olunan, bir tür delilik olarak addedilecek bugünün yaşam pratiği içine koyarak alımlayıcıya şu soruyu sormaktadır: Sen kimsin/Sen nesen?

**KAYNAKÇA**

Barthes, R. (1979). *Göstergebilim İlkeleri*. (Çev. Berke Vardar, Mehmet Rifat). Kültür Bakanlığı Yay.: Ankara

Brecht, B. (1994). *Oyun Sanatı ve Dekor*. (Çev. Kamuran Şipal). İstanbul: Cem Kültür Yay.

Darwin, C. (2009). *Türlerin Kökeni*. (Çev. Öner Ünalın). İstanbul: Evrensel Basım Yayın

Esslin, M. (1996). *Dram Sanatının Alanı*. (Çev. Özdemir Nutku). İstanbul: YKY

Foucault, M. (2004). *Toplumunu Savunmak Gerekir*. (Çev. Şehsuvar Aktaş). İstanbul: YKY

Gottdiener, M. (2005). *Postmodern Göstergeler*. (Çev. Erdal Cengiz, Hakan Gür, Arhan Nur). Ankara: İmge Kitabevi Yayınları

Harvey, D. (2019). *Postmodernliğin Durumu*. (Çev. Sungur Savran). İstanbul: Metis Yayınları

Ibsen, H. (1985). *Bir Halk Düşmanı*. (Çev. Yılmaz Onay). Ankara: Hacan Yayınları

Kalkan Kocabay, H. (2012). "DRAMATURJİDE YENİ AÇILIMLAR". Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi , 0 (3) , 3-18.

Lacan, J. E. (2013). *Psikanalizin Dört Temel Kavramı*. (Çev. Nilüfer Erdem). İstanbul: Metis Yayınları

Lehmann, H. (2006). *Postdramatic Theatre* (İngilizce'ye Çev. Karen Jürs-Munby). New York: Routledge

Lefebvre, H. (2014). *Mekânın Üretimi*. (Çev. Işık Ergüden). İstanbul: Sel Yayınları

Nutku, Ö. (2001). *Dram Sanatı*. İstanbul: Kabalıcı Yayınları

Saramago, J. (2014). *Körlük*. (Çev. Aykut Derman). İstanbul: Can Yayınları

The Invisible Committee (2009). *The Coming Insurrection*. Paris: Editions La Fabrique

**Elektronik Kaynaklar**

"Ein Volksfeind/An Enemy of the People", 18.04.2020, Schaubühne Sahnese, 08.09.2012 yılında oynanan temsilin video kaydı.

Yapım: Berlin Schaubühne

Yazar: Henrik Ibsen

Yönetmen: Thomas Ostermeier

Sahne tasarımı: Jan Pappelbaum

Kostüm tasarımı: Nina Wetzel

Müzik: Malte Beckenbach, Daniel Freitag

Dramaturji: Florian Borchmeyer

Işık tasarımı: Erich Schneider

A Herman Miller Group Company. (t.y). Eames Lounge Chair and Ottoman. Elde Edilme Tarihi: 5 Ekim, 2021, <https://www.herman-miller.com/products/seating/lounge-seating/eames-lounge-chair-and-ottoman/>

**Görsel Kaynaklar**

**Fotoğraf 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11:** Pappelbaum, J. (2012), Ein Volksfeind/An Enemy of the People, Berlin: Schaubühne (Erişim tarihi: 18 Nisan 2020: Görseller Schaubühne web sitesi üzerinden bir günlük gösteriminden ekran görüntüsü olarak alınmıştır)